



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Diseño de Personajes Bidimensionales para la producción animada
"Barco de Papel"

T E S I S

Que para obtener el título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

PRESENTA

Mónica Adriana Villamar Loranca

DIRECTOR DE TESIS: Licenciado José Jesús Valencia Hernández

México, D.F. , 2010



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central

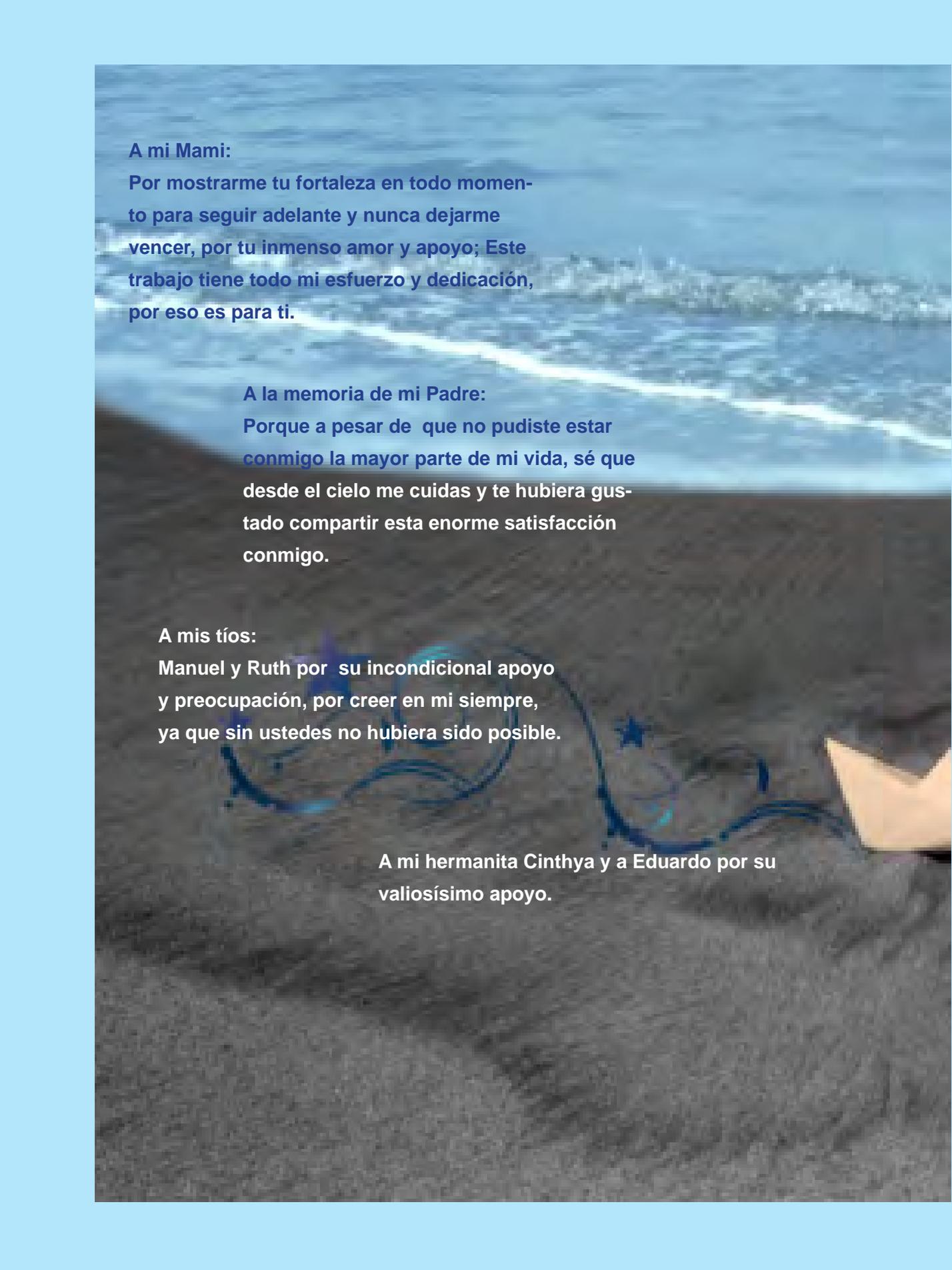


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

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.



A mi Mami:

Por mostrarme tu fortaleza en todo momento para seguir adelante y nunca dejarme vencer, por tu inmenso amor y apoyo; Este trabajo tiene todo mi esfuerzo y dedicación, por eso es para ti.

A la memoria de mi Padre:

Porque a pesar de que no pudiste estar conmigo la mayor parte de mi vida, sé que desde el cielo me cuidas y te hubiera gustado compartir esta enorme satisfacción conmigo.

A mis tíos:

Manuel y Ruth por su incondicional apoyo y preocupación, por creer en mí siempre, ya que sin ustedes no hubiera sido posible.

A mi hermanita Cinthya y a Eduardo por su valiosísimo apoyo.

A mis maestros:

Por sus enseñanzas, paciencia y dedicación; especialmente a los profesores Jesús Valencia y Jorge Álvarez por guiarme en este largo camino.

A mis amigos:

Que me acompañaron en mis desvelos y me brindaron su apoyo, gracias por estar conmigo, por darme ánimos para seguir y poder culminar este trabajo.

日本語の友達も。。。
いつも[がんばって]と言うの
どうもありがとうございましたね!

Y a todos los que de alguna manera fueron apoyo e inspiración para la realización de este proyecto y enseñarme que la vida es como un Barquito de Papel....

Barco de Papel...



★ a que aventuras



¿a me llevarás hoy? ☆

**I
N
D
I
C
E**

Capítulo I *Diseño*

1.1 Diseño y Comunicación Visual, concepto y ramas 011
1.2 Conceptos básicos: Punto, Línea y Contorno 015
1.3 El Color 025
 1.3.1 El color en el personaje 029

Capítulo II *Animación*

2.1 El Diseño y la Comunicación Visual dentro de la Animación 037
2.2 Breve historia de la Animación 038
2.3 Principios fundamentales de la Animación 048
2.4 Técnicas de Animación 052
 2.4.1 Animación con objetos 054
 2.4.2 Animación con siluetas 056
 2.4.3 Animación por pixilación 058
 2.4.4 Animación por rotoscopia 058
2.5 La importancia del personaje dentro de la anim 060

Capítulo III *El desarrollo del personaje a través de su psicología*

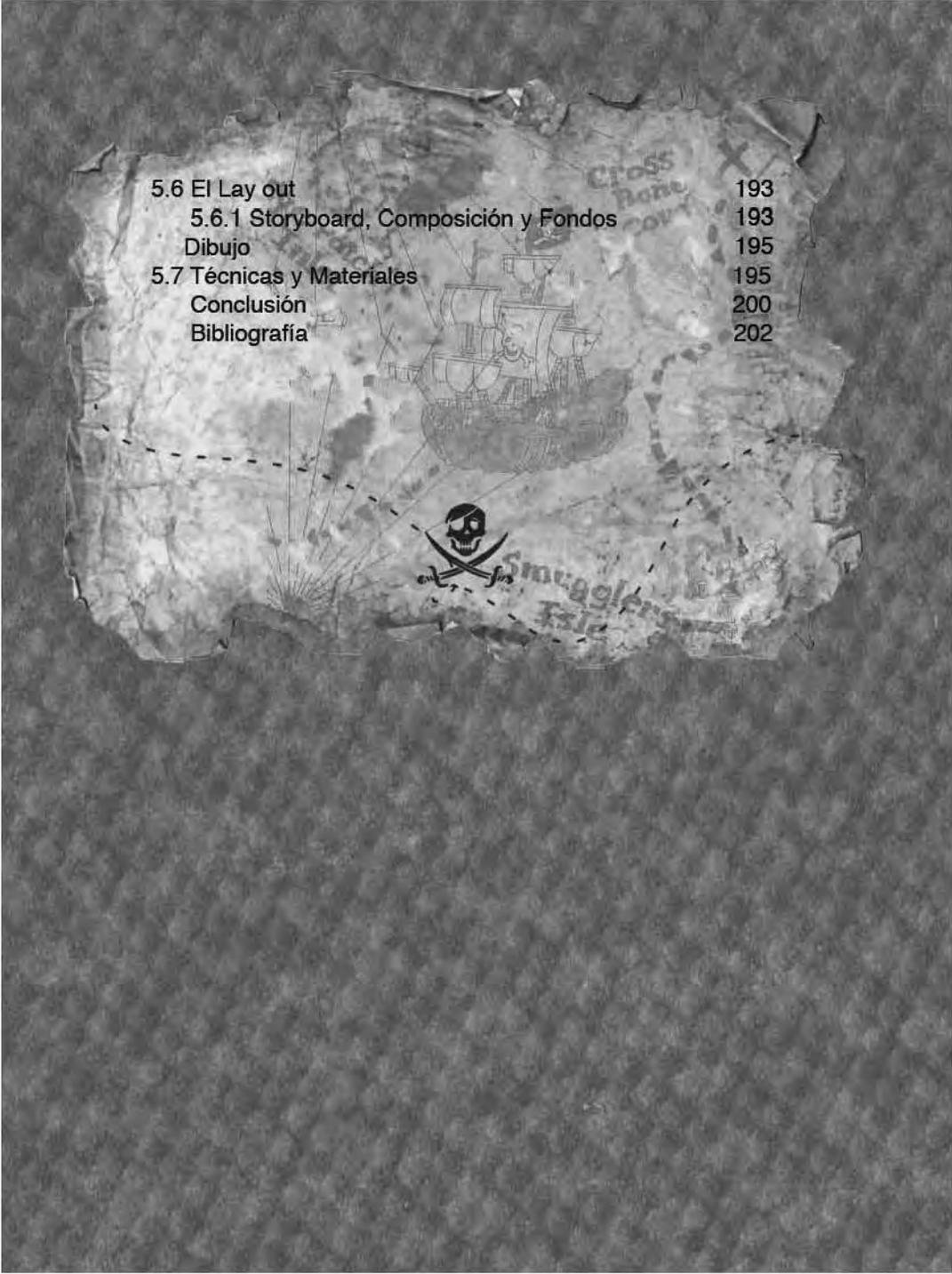
Definición de Personaje 063
3.1 Construcción del perfil psicológico 064
3.2 Categorías de personajes 069
 3.2.1 El protagonista/héroe 069
 3.2.2 Antihéroe 070
 3.2.3 Antagonista 071
 3.2.4 Villano 071
 3.2.5 Los personajes secundarios 072
3.3 Parámetros que debe reunir el personaje dentro del guión 074

Capítulo *cuatro* Apariencia del personaje

4.1 El Diseño de Personajes	087
4.2 Forma y Caracterización del personaje	090
4.2.1 Elementos para la caracteriación	095
4.2.2 Diseño de vestuario	096
4.2.3 Objetos para la caracterización	097
4.3 Clases de Personajes	099
4.3.1 Personajes fantásticos	099
4.3.2 Personajes no-humanos	100

Capítulo *cinco* Diseño de personajes bidimensionales para la producción animada Barco de Papel

Introducción	103
5.1 Guión Literario para la producción animada "Barco de Papel"	104
5.1.1 Perfiles psicológicos de los personajes	113
5.2 Bocetaje	117
5.2.1 El bocetaje en el personaje	124
5.2.2 Referencias visuales y primeros bocetos	126
5.3 Hojas de Modelo	152
5.3.1 Hojas de Construcción	153
5.3.2 Hojas de Giro	156
5.3.3 Hojas de Expresiones	167
5.3.4 Hojas de Poses	172
5.3.5 Hoja de Tamaños Comparativos	182
5.3.6 Otras Hojas de Modelo	183
5.4 Digitalizando los dibujos	184
5.4.1 Tipos, resolución y tamaño de la imagen	185
5.4.2 Mapa de bits y gráficos vectoriales	186
5.4.3 Pruebas y Paletas de Color	187



5.6 El Lay out	193
5.6.1 Storyboard, Composición y Fondos	193
Dibujo	195
5.7 Técnicas y Materiales	195
Conclusión	200
Bibliografía	202

INTRODUCCION

No imaginaba el gran trabajo que hacen los diseñadores y animadores cuando realizan una película, todo el proceso que hay antes, durante y después de la producción, tampoco que muchos años después realizaría algo similar como proyecto para culminar los estudios profesionales de licenciatura.

Sin embargo, hoy en día, disfrutar que a pesar del paso de los años, de crecer y madurar, aún queda algo de ese espíritu imaginativo, que a mi punto de vista es esencial para el desempeño de esta carrera profesional que siempre busca crear, comunicar e innovar.

Por tal motivo, cuando se tiene la oportunidad de ir al cine a ver una película animada, además de disfrutarla, posteriormente se pueden apreciar aspectos como la trama de la historia, movimientos de cámara, diseño, técnicas, y lo principal, sus personajes; definitivamente se mira de manera distinta cuando uno se ve inmerso en el campo del Diseño y la Comunicación Visual, y ya no como común espectador.

Porque es a través del mundo del cine y sobretodo en la animación, que se hace posible la creación **de mundos**, escenarios y criaturas que uno solo creería que habitaban en la mente, el cine brinda la posibilidad de sentir que nos transportamos a esos mundos, que po

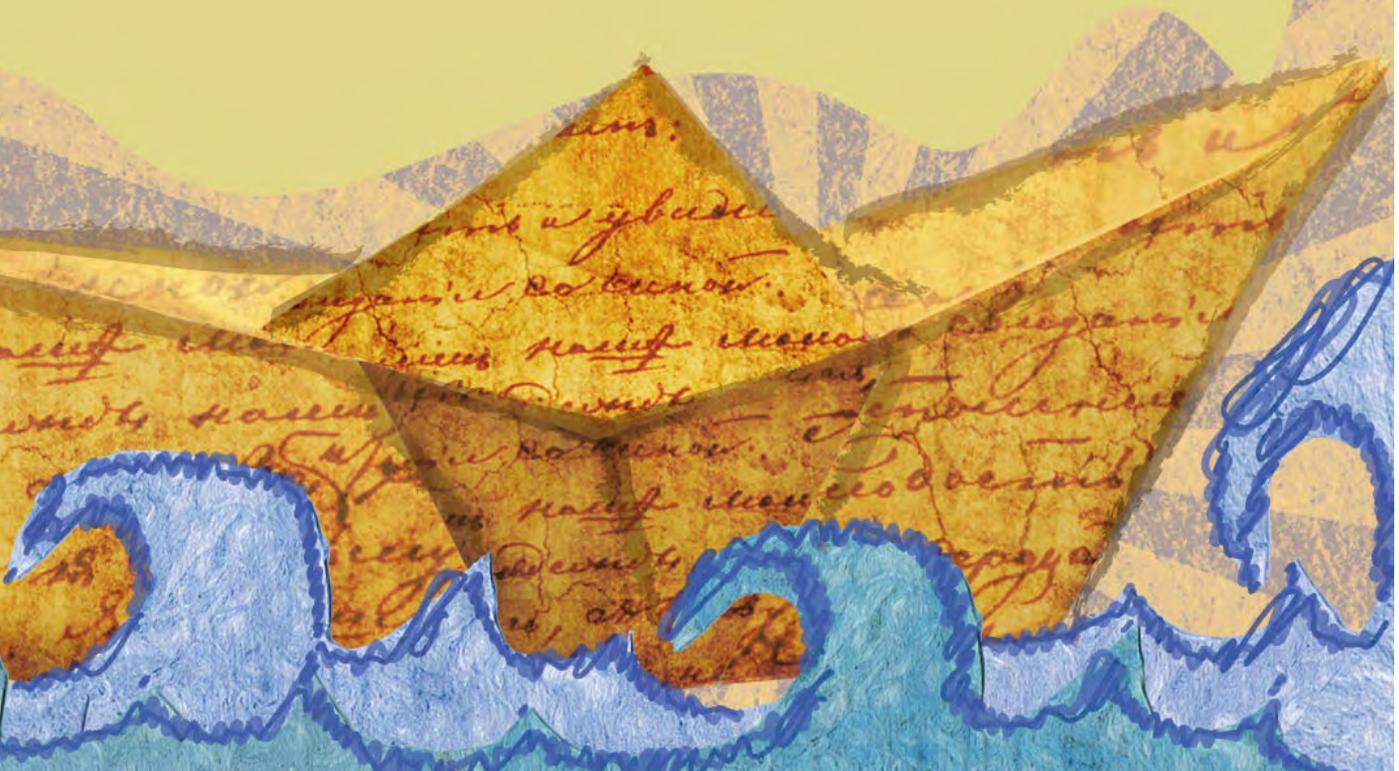


demos vivir en ellos por un instante, adentrarse en la historia y ¿por qué no?, sufrir, reír, y emocionarnos al igual que los personajes. Me parece increíble el impacto y nivel de identificación que podemos llegar a tener con ellos.

Es gratificante, el trabajo del diseñador cuando trabaja de lleno en la animación, recuerdo las oportunidades de acercamiento dentro de éste mundo, al realizar animaciones durante la formación universitaria, poder crear un guión, construir sus personajes, caracterizarlos, dotarlos de personalidad, moverlos poco a poco y finalmente después de muchas horas de trabajo y esfuerzo, ver con satisfacción la manera en que se movían por sí solos, mirarlos y por un momento creerlos con vida, ésta es la magia de la animación.

Por esta razón, creció el interés por el tema, decidiendo realizar este proyecto con el fin de conocer la manera en que se trabaja profesionalmente, el método que siguen las producciones de los estudios de animación cuando hacen sus películas animadas, investigar sobre la historia y las técnicas tradicionales de animación; así como nociones sobre guionismo y la importancia que los personajes deben tener para impactar en una historia, que son los actores principales y los que dan a la historia su razón de ser.

A continuación se dará un panorama de las cuestiones tratadas en este proyecto:



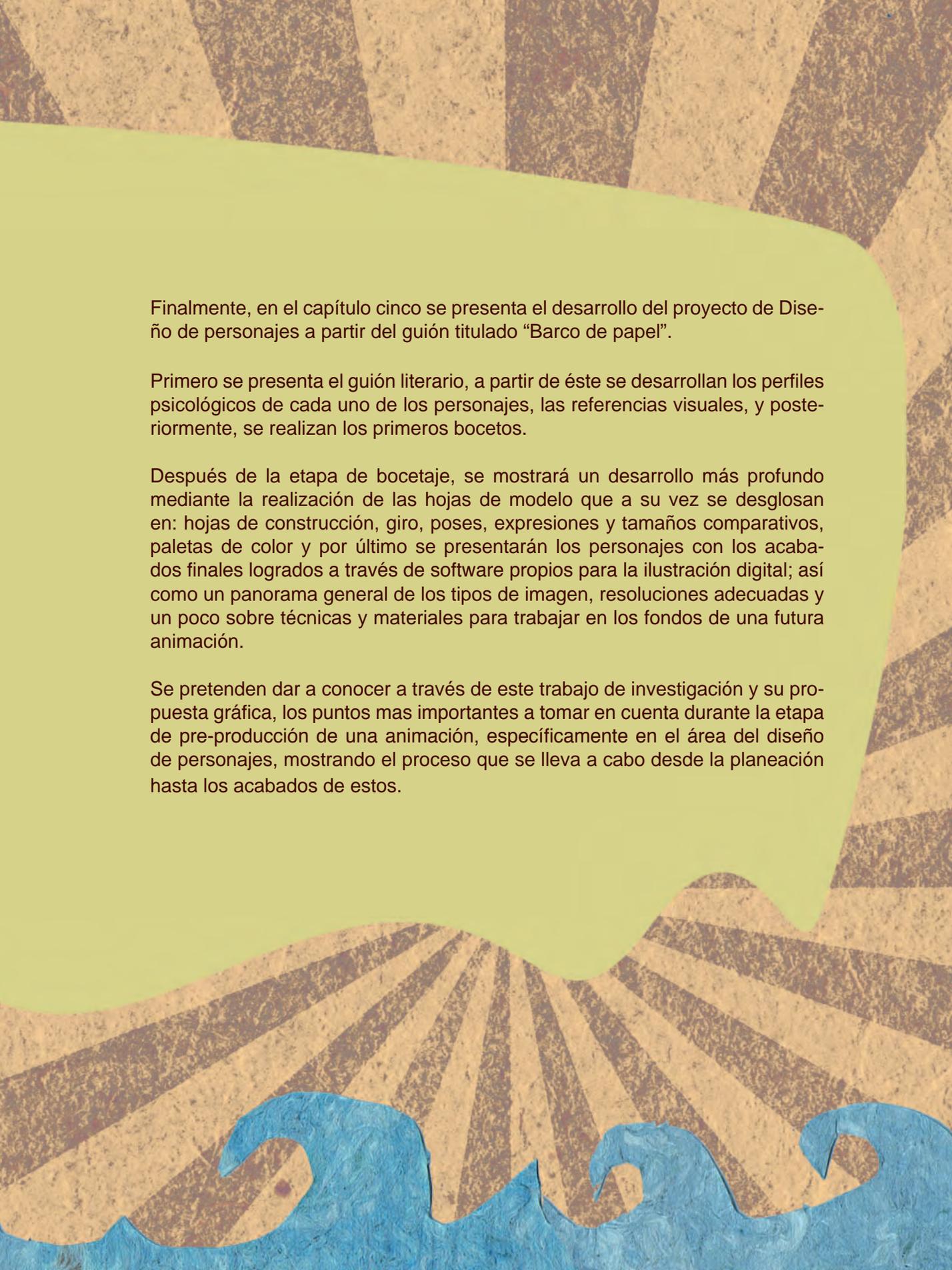
El capítulo uno tratará sobre los alcances de la disciplina del Diseño y la Comunicación Visual, los conceptos básicos manejados dentro del Diseño Gráfico, como el punto, la línea y el contorno; así como un poco de teoría y significado de los colores.

Partiendo de lo anterior, podrá pasarse de lo general a lo particular para hablar sobre el color aplicado al personaje.

En el capítulo dos hay una aproximación mayor al tema de interés, por lo que se dedica a la Animación; los puntos a tratar serán acerca del concepto de animación, su relación con la Comunicación Visual, así como un poco de historia, inventos y precursores. Habrá que comprender sus principios fundamentales y se mostrará un panorama general acerca de sus principales técnicas, tales como el stopmotion, la animación de recorte, la pixilación y la rotoscopía. Posteriormente se hablará sobre el proceso que siguen la mayoría de los estudios de animación bidimensional cuando realizan un proyecto animado y partiendo de esto, empezar a ver la importancia del personaje dentro de una historia a contar.

El capítulo tres se tratará sobre la definición de lo que es un personaje, construcción de su perfil psicológico, las características que debe reunir el guión; así como las categorías de los personajes, donde se detalla cómo es el protagonista, el antagonista, el antihéroe, el villano y los personajes secundarios que forman la historia.

El capítulo cuatro se enfoca ya al diseño de personajes y lo que conlleva, como los vestuarios y objetos para lograr su caracterización. Además de una clasificación distinguiendo los personajes fantásticos de los que no lo son.



Finalmente, en el capítulo cinco se presenta el desarrollo del proyecto de Diseño de personajes a partir del guión titulado “Barco de papel”.

Primero se presenta el guión literario, a partir de éste se desarrollan los perfiles psicológicos de cada uno de los personajes, las referencias visuales, y posteriormente, se realizan los primeros bocetos.

Después de la etapa de bocetaje, se mostrará un desarrollo más profundo mediante la realización de las hojas de modelo que a su vez se desglosan en: hojas de construcción, giro, poses, expresiones y tamaños comparativos, paletas de color y por último se presentarán los personajes con los acabados finales logrados a través de software propios para la ilustración digital; así como un panorama general de los tipos de imagen, resoluciones adecuadas y un poco sobre técnicas y materiales para trabajar en los fondos de una futura animación.

Se pretenden dar a conocer a través de este trabajo de investigación y su propuesta gráfica, los puntos mas importantes a tomar en cuenta durante la etapa de pre-producción de una animación, específicamente en el área del diseño de personajes, mostrando el proceso que se lleva a cabo desde la planeación hasta los acabados de estos.

Capítulo

uno

Diseño



1.1 Diseño y comunicación visual, concepto y ramas

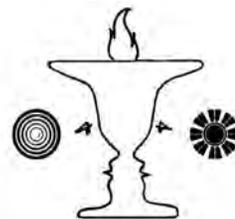
El mundo está rodeado de elementos que llaman la atención: formas, fotografías, letras, signos y colores, éstos a su vez, forman parte de la comunicación, todo esto a través de anuncios publicitarios, revistas, carteles, libros, envolturas y etiquetas de consumo; manifestando y divulgando comunicados de índole visual; la mayoría de estos son bidimensionales y gráficos, teniendo un soporte plano y compuestos por signos, letras, colores y formas, sin embargo, están presentes también en los medios de comunicación a través de periódicos, televisión e internet.

Con el avance de la tecnología, lo que antes tenía que dibujarse ahora se puede fotografiar, a través de los inventos que ayudan al diseñador a facilitar la forma de comunicación a través de éstas herramientas. [1]

La Comunicación Visual abarca desde el diseño, la fotografía, la plástica y el cine; de las formas abstractas a las reales, de las estáticas a las de movimiento, de imágenes simples a complejas, ilusiones ópticas y técnicas visuales; como ejemplo se encuentran las relaciones entre la figura y el fondo; incluso hasta problemas de percepción visual, que se refieren a aspectos psicológicos y físicos tales como el mimetismo, permanencia de la retina, etc.

Es un campo tan amplio que involucra desde la estructura de una letra, pasando por la creación de un periódico hasta las herramientas de difusión que facilitarán la lectura de un texto.

La Comunicación Visual ayuda a saber qué imágenes, formas y colores se uti-



lizarán para transmitir de manera eficaz lo que el diseñador se propone. Todo esto con el fin de comunicar cierta información a un determinado público [2], motivo por el cual el diseñador debe tener siempre en mente qué es lo que quiere comunicar, a qué tipo de público va dirigido, qué enfoque quiere dar y qué tan directo quiere ser. Conociendo las imágenes que nos rodean se amplían las posibilidades de tener mayor contacto con la realidad.

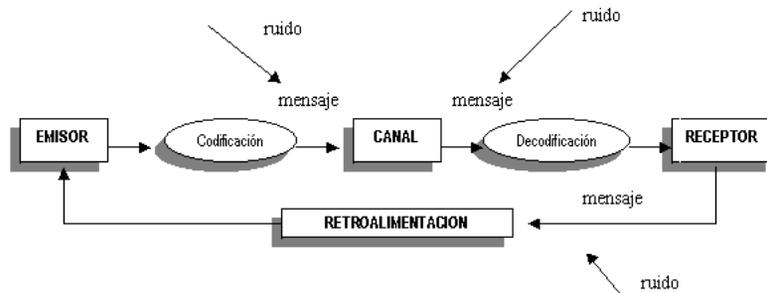
Éstas imágenes, se pueden clasificar de dos maneras, la primera tiene que ver con aquellas que cada persona tiene almacenadas, que forman parte del mundo propio, y se han ido acumulando durante toda la vida del individuo y se conocen como imágenes conscientes. Por otro lado, están las imágenes inconscientes, son aquellas alejadas, que muchas veces pertenecen a la primera infancia. Por otro lado, las imágenes objetivas, son aquellas comunes para muchos, de ésta forma se sabrá qué imágenes son las que causarán más impacto en el espectador y sobre ellas

trabajar, para posteriormente a través de un soporte gráfico o visual, llegue de forma efectiva mediante el proceso de comunicación.

La Comunicación Visual es un medio imprescindible para pasar información de un emisor a un receptor, pero las condiciones para que esto funcione es la exactitud de la información, la objetividad de las señales y ausencia de malas interpretaciones. Por tales razones, la misión del diseñador es encontrar cuál es la relación más exacta posible entre información y soporte, de ésta manera el impacto será efectivo. Los principales soportes para la comunicación visual son: el signo, el color, la luz y el movimiento.



DIAGRAMA DEL PROCESO DE LA COMUNICACIÓN.



Así se lleva a cabo el proceso de comunicación

Hablando sobre el lenguaje visual, es importante resaltar que éste es más limitado que el hablado, pero más directo; como ejemplo se encuentra el cine, en el que no son necesarias las palabras si las imágenes narran bien la historia [3], el mismo ejemplo se aplica en el caso de un cartel, donde no necesariamente debe existir un mensaje escrito, si la imagen cuenta con el suficiente impacto para que las palabras ya no sean necesarias.

013

Para estudiar la Comunicación Visual hay que examinar el tipo de mensaje y analizar sus componentes, el mensaje se divide en dos partes, la información dicha propiamente, que lleva consigo el mensaje y la otra es el soporte visual; éste consiste en el conjunto de elementos que hacen visible el mensaje, además de las partes que deben tomarse a consideración con el fin de analizarlas y utilizarlas con mayor coherencia,



Ejemplo de cartel donde su imagen no necesita de palabras para comunicar

éstas son: la textura, la forma, la estructura, el módulo y el movimiento. [4]

Como se mencionaba al inicio, parte esencial de la Comunicación Visual es el Diseño, éste abarca diversas áreas como el Diseño Industrial, Arquitectónico, de Modas, interiores y por supuesto el Diseño Gráfico.

El Diseño Gráfico se define como la disciplina que ofrece soluciones visuales a problemas específicos, principalmente de comuni-

cación, a través de la creación dentro de los diversos campos como:

- *Editorial. En la realización de periódicos, libros, revistas, folletos, carteles, etc.
- *Fotografía. Catálogos, imagen de producto, modas y revistas.
- *Ilustración. Para publicaciones editoriales, animación, carteles, etc.
- *Identidad corporativa, tipografía y publicidad
- *Audiovisual y Multimedia. Cine, animación, web.

Los campos que abarca el Diseño Gráfico son cada vez más amplios ante la necesidad de comunicación y el constante desarrollo de la tecnología, cre-

cimiento global y la ajetreada vida de las grandes ciudades, buscando estar a la vanguardia y llegar de manera más eficaz a más personas.



Campos que abarca el Diseño gráfico

En el caso del enfoque que se le dará a este proyecto, respecto al tema de la Animación y específicamente en el área del Diseño de personajes y su relación con la Comunicación Visual, es

importante mencionar que ciertos personajes y sus características funcionan y otras no, uno se puede encontrar con personajes ilustrados en cualquier parte: en comerciales de televisión, cajas de cereales, letreros de tiendas, etiquetas, animaciones y más. Es acertado ver estos personajes y pensar qué es lo que hace a algunos exitosos y que es lo que nos gusta de ellos en particular, además de reconocer las características que posee el personaje pensado para aparecer en una animación y que dista de aquel pensado para formar parte de un logotipo o incluso en el creado para una ilustración planificada para el medio editorial.

[1]cfr. Prologo, Munari B., *Diseño y comunicación Visual*, GG, España, 1978

[2]cfr. p. 19-20, 22-23, Munari B., *Diseño y comunicación Visual*, GG, España, 1978

[3]cfr. Códigos visuales, p. 72-73, Munari B., *Diseño y Comunicación Visual*, GG, España, 1978

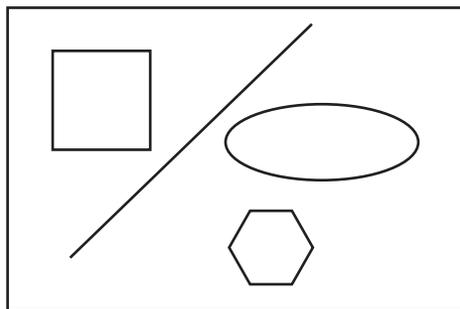


1.2 Conceptos básicos

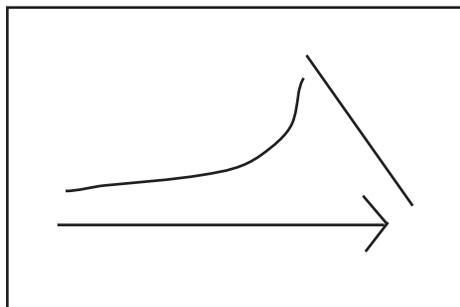
Las imágenes pueden descomponerse en unidades de significación más pequeñas en función de algunos de sus componentes como color, línea, etc.

Las formas básicas dentro del Diseño Gráfico son pocas: el punto, la línea y el contorno. Pero son la materia prima de toda la información visual que aporta una composición. Cada una tiene características diferentes, lo que les permite desempeñar funciones determinadas dentro de la composición.

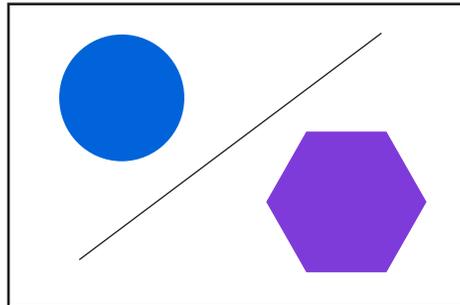
Entre las características generales de las formas destacan:
015 Forma: Definida por disposición geométrica. La forma de una zona o contorno va a permitirnos reconocerlas como representaciones de objetos reales o imaginarios.



Dirección: Proyección plana o espacial de una forma, continuación imaginaria de la misma aún después de su finalización física. Ésta puede ser horizontal, vertical o inclinada en diferentes grados.



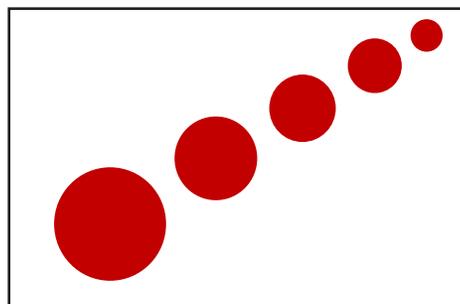
Color: La más evidente, puede imprimir un fuerte carácter y dinamismo a los elementos a los que se aplica. Toda forma o zona tendrá en general dos colores diferentes, el de su contorno y el de su parte interna, pudiendo aplicarse tanto colores puros como degradados de colores.



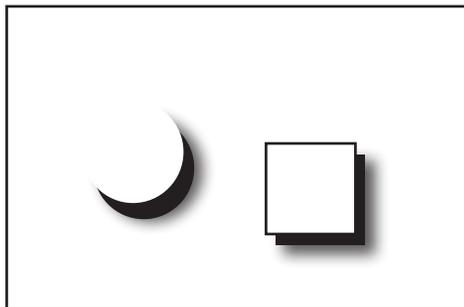
Textura: Es la modificación o variación de la superficie de los materiales, sirve para expresar visualmente las sensaciones obtenidas mediante el sentido del tacto o para representar un material dado. Se consigue en una composición gráfica mediante la repetición de luces y sombras o de motivos iguales o similares.



Escala: Se refiere al tamaño relativo de una zona respecto a las demás y al total de la obra.

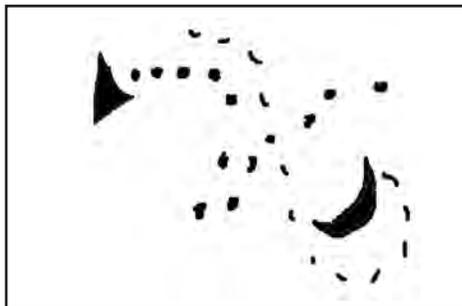


La Dimensión: Es la capacidad tridimensional de un elemento o zona. La dimensión sólo existe en el espacio real tridimensional, pero se puede simular en una composición gráfica plana mediante técnicas de perspectiva, sombreado o superposición. También, mediante el uso de fotografías, que introducen espacios tridimensionales en la composición.



Movimiento: Es una de las propiedades más importantes, que aporta connotaciones de dinamismo y fuerza. En las obras gráficas puras no existe movimiento real, pero sí se encuentra implícito en ciertos elementos y se puede conseguir con ciertas técnicas que engañan al ojo humano a través de la representación de elementos que sí lo tienen en el mundo real.

017



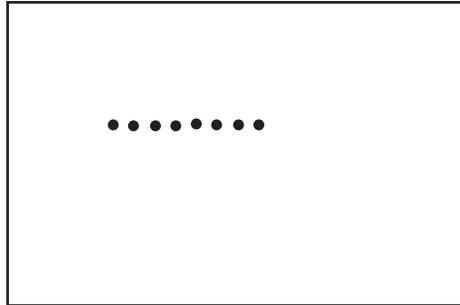
El Punto

El punto es la unidad mínima de comunicación visual, el elemento gráfico fundamental y por tanto el más importante y puede intensificar su valor por medio del color, el tamaño y la posición en el plano. Puede constituir el centro de atención.

Está definido por su forma, generalmente circular, pero también puede ser rectangular, como ocurre en los monitores, triangular o una mancha sin forma definida. Por su tamaño, por su color y por la ubicación que tenga dentro de la composición gráfica.

Sus características principales son:

- Tiene un gran poder de atracción cuando se encuentra solo.
- Puede producir sensación de tensión cuando se añade otro punto y construyen un vector direccional.
- Da lugar a la creación de otros conceptos como el color cuando aparecen varios puntos en el mismo campo visual.



La línea es el elemento básico de todo grafismo y uno de los más usados, teniendo tanta importancia en un grafismo como la letra en un texto. Está formada por la unión de varios puntos en sucesión, pudiéndose asimilar a la trayectoria seguida por un punto en movimiento, por lo que tiene mucha energía y dinamismo. Su presencia crea tensión y afecta al resto de elementos cercanos a ella. Además sirve para conectar dos puntos en el espacio.

Las principales propiedades de la línea son:

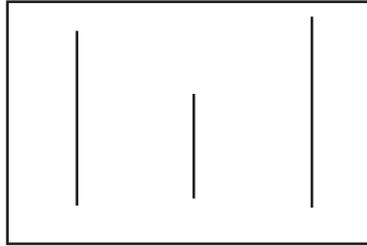
- Contiene gran expresividad gráfica y mucha energía.
- Casi siempre expresa dinamismo, movimiento y dirección.
- Crea tensión en el espacio gráfico en que se encuentra.
- Crea separación de espacios en el grafismo.
- La repetición de líneas próximas genera planos y texturas.

Una línea divide o circunda un área, se encuentra en el borde de una forma. Expresa separación de planos, permitiendo al diseñador usarla como elemento delimitador de niveles y áreas en la composición.

Las propiedades mejor percibidas de una línea son: grosor, longitud, orientación



(dirección) respecto a la página, su ubicación (posición), su forma (recta o curva) y su color. Estas propiedades se verán afectadas también por el número de líneas que haya en la composición, su proximidad y la orientación relativa entre ellas.



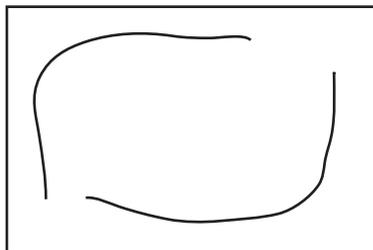
La unión sucesiva de líneas conforma un trazo. Los trazos dan volumen a los objetos que dibujamos y permiten representar simbólicamente objetos en la composición, eliminando de ellos toda información superflua y dejando sólo lo esencial.



La línea puede tener los bordes lisos o dentados, con extremos rectos, redondeados o en punta. Su cuerpo puede ser sólido o texturado, y su dirección ser curva o recta. Cada una de estas características matizará la forma en que es interpretada una línea por el espectador.

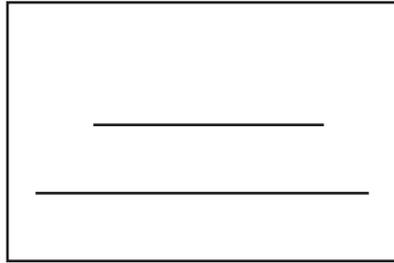
Podemos considerar diferentes tipos de líneas, cada uno de los cuales tiene sus propias cualidades:

Σ Línea recta: Define el camino más corto entre dos puntos. Es poco frecuente en la naturaleza, donde predominan las líneas curvas, pero muy abundante en el entorno humano, que necesita de ellas para dar estabilidad a sus creaciones

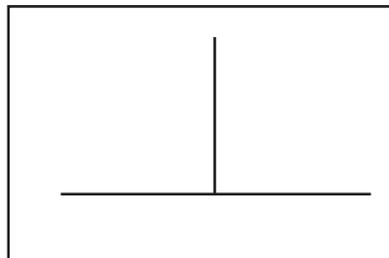


La línea recta horizontal expresa equilibrio, calma, equilibrio estable. No hay estabilidad sin una línea recta horizontal de referencia, una línea de horizonte, ya que nos movemos en un plano horizontal.

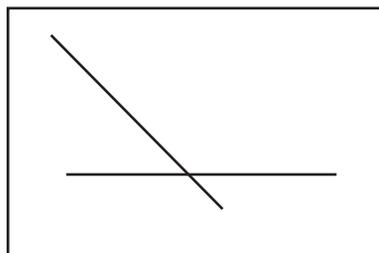
La línea recta vertical sugiere elevación, movimiento ascendente, actividad. También expresa equilibrio, pero inestable, como si estuviera a punto de caer. Esto se puede corregir haciendo trabajar las líneas verticales con otras horizontales de apoyo, que les darán la estabilidad de que carecen.



La línea recta inclinada, por el contrario, expresa tensión, inestabilidad, desequilibrio. Parecen que están a punto de caerse. Dentro de las líneas inclinadas, la que forma 45° con la horizontal es la más estable y reconocible.

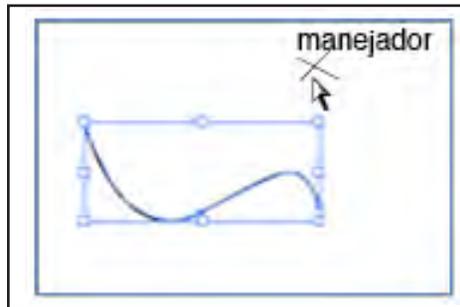


Σ La línea curva: Es la más libre y la más dinámica de todas, pudiendo sugerir desde un movimiento perfectamente definido hasta un movimiento caótico, sin reglas.



Está muy asociada al ser humano, que escribe y dibuja casi siempre con líneas curvas.

Las curvas más comúnmente usadas dentro del Diseño Gráfico digital son las curvas Bézier. Este tipo de curvas fue desarrollado por Pierre Bézier por encargo de la empresa Renault, que buscaba una familia de curvas representables matemáticamente (son curvas de tercer grado) que permitieran representar las curvaturas suaves que deseaban dar a sus automóviles.



Una curva Bézier queda totalmente definida por cuatro puntos característicos, los puntos inicial y final de la curva y dos puntos de control (manejadores) que definen su forma. Para modificar su forma, basta cambiar de posición uno de sus puntos de control.

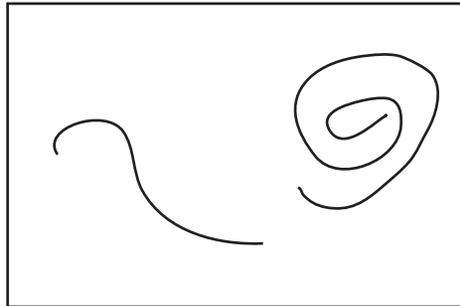
Son curvas de manejo poco complejo y muy elegantes, con un desarrollo muy suave, capaces de adaptarse a casi cualquier forma imaginable, por lo que son muy usadas para diseñar logotipos e iconos y para copiar cualquier figura.

También son enormemente versátiles, pudiendo adoptar desde curvaturas muy suaves a curvaturas muy fuertes, pasando por todos los valores intermedios. Pueden, incluso, cambiar de cóncavas a convexas alrededor de un punto.

El acabado final de los personajes a desarrollar dentro de este proyecto será a través del uso de curvas Bézier para su construcción.

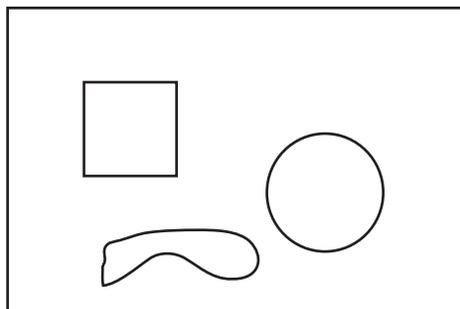
Un trazo es el elemento lineal formado por la unión sucesiva de diferentes líneas. Es tal vez la forma gráfica más humana, la que mejor representa nuestra

forma natural de dibujar y heredará las propiedades de las líneas que lo crean, existiendo trazos rectos, curvos o mixtos.



El Contorno

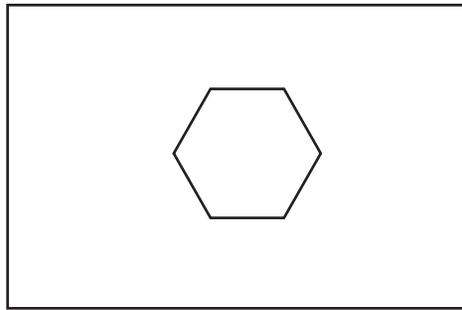
Podemos definir el contorno como el objeto gráfico creado cuando el trazo de una línea se une en un mismo punto. Es decir, cuando una línea continua empieza y acaba en un mismo punto.



Todo contorno delimita dos zonas, una acotada (el contorno y su interior) y otra infinita (el fondo), creándose un sub-mundo gráfico particular en cada forma definida por cada contorno.

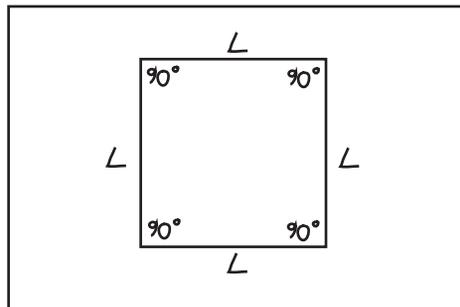
La línea base de un contorno define la complejidad de éste y sus propiedades. Cuando una línea se cierra sobre sí misma, el contorno creado determina un espacio interno, creándose una tensión entre este espacio y sus límites, otorgando a la línea creadora un gran poder de atracción visual.





Los principales contornos son el cuadrado, la circunferencia y el triángulo, a los que podemos añadir los contornos mixtos y los orgánicos.

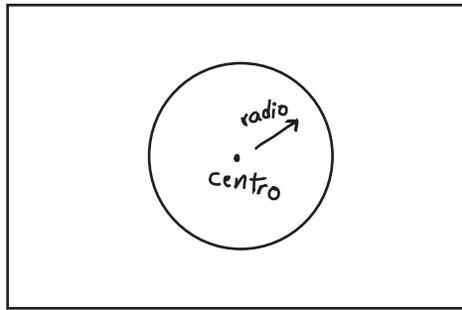
El cuadrado es la figura geométrica formada por cuatro líneas rectas de igual longitud, denominadas lados, que forman ángulos perfectamente rectos en los puntos de unión entre ellas (esquinas a 90°).



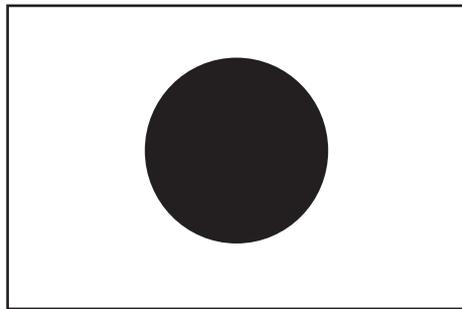
Es una figura muy estable y de carácter permanente, asociada a conceptos como estabilidad, permanencia, honestidad, rectitud, limpieza, esmero y equilibrio.

La figura derivada del cuadrado por modificación de sus lados es el rectángulo, de propiedades análogas al cuadrado, aunque sugiere menos perfección y estabilidad.

La circunferencia es un contorno continuamente curvado, cuyos puntos están todos a la misma distancia de un punto central, llamado centro del círculo. La distancia constante de cualquier punto de la circunferencia se denomina radio



La circunferencia representa el área que contiene en su interior, denominada círculo, la forma más enigmática de todas, considerada perfecta por nuestros antepasados. Su direccionalidad es la curva, asociada al movimiento, al encuadramiento y a la repetición.



Contornos derivados de la circunferencia son el óvalo y el ovoide, con cualidades parecidas a las de ésta, pero que expresan aún más inestabilidad y dinamismo, aunque el movimiento perfecto sea una cualidad propia de la circunferencia.

La proyección tridimensional de la circunferencia es la esfera, el cuerpo geométrico más perfecto, el que contiene un mayor volumen en un menor espacio, el que define la forma tanto de los átomos como de los cuerpos celestes.



1.3 El color

El color es un elemento de gran importancia en la mayoría de las imágenes que constituyen el panorama que abarca el Diseño Gráfico, quizá es el elemento más identificable ya que proporciona información visual inmediata, pues al empezar a leer palabras o comprender una imagen, los colores ya están emitiendo su mensaje.

Los diseñadores utilizan estas connotaciones para transmitir de manera más eficaz los mensajes, al dominar el uso del color, les permite tomar decisiones conscientes y no de manera arbitraria, de este modo están calificados para justificar las elecciones de los colores.

025

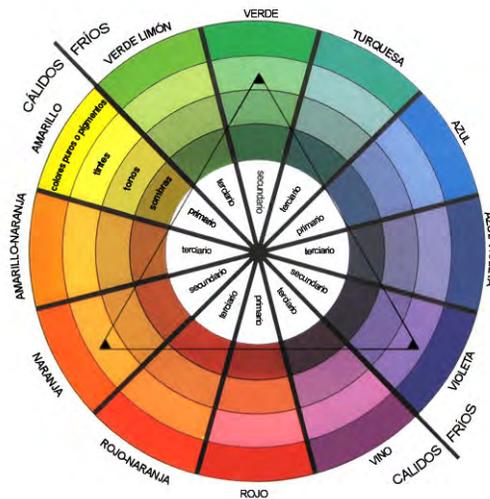
Sin embargo el color en realidad no existe, es una apreciación subjetiva de nuestros ojos que se produce por la estimulación del ojo y sus mecanismos nerviosos a consecuencia de la energía luminosa de ciertas longitudes de onda.

Daniel M. Mendelowitz menciona dentro de su “Guía para dibujar” la descripción acerca de cómo el color es creado:

“El color es una sensación óptica producida por varias longitudes de onda de luz visible que forman una delgada banda en el conocido espectro de energía radiante. El blanco, o aparentemente sin color, es la luz, como la emitida por el sol al mediodía, contiene todos los colores del espectro, violeta, azul verde, amarillo, anaranjado, rojo, y sus innumerables gradaciones intermedias, de manera equilibrada y que sean mezclados de manera aislada con solo un haz de luz blanca al pasar a través de un prisma. Cuando la luz pega contra un objeto, algunos de los rayos que lo componen son absorbidos y otros son reflejados. Los rayos reflejados determinan el color que nosotros percibimos, así, un limón absorbe casi todos los rayos de luz excepto los amarillos, que son reflejados en nuestros ojos, dando el color característico de limón. Las hojas reflejan en su mayoría rayos verdes, y por lo tanto vemos que las hojas son

verdes”. [1]

El círculo de color o también conocido como círculo cromático, sirve para indicar los colores de la misma familia de tonos, llamados colores adyacentes, y los colores opuestos se conocen como complementarios. Dicho círculo se genera colocando los colores del arcoíris (rojo, amarillo, verde, cian, azul y magenta) alrededor de un círculo, de manera uniforme, con la misma distancia entre ellos



el círculo cromático

La luz blanca es una combinación de todos los colores del espectro, pero puede descomponerse en tres colores primarios: rojo, verde y azul; abreviados comúnmente como (RGB) por sus siglas en inglés Red, Green, Blue; cuando dos de estos se superponen, se produce un color más claro, también conocido como secundario; al combinarse los tres da como resultado el blanco, por lo cual a este modelo se le conoce como síntesis aditiva por el hecho de que se mezclan obteniéndose colores luz.

Para el caso de la impresión se usa el modelo (CMYK) cuyos colores son: Cyan, Magenta, Yellow, Black en la cual tenemos una imagen compuesta por una combinación de puntos en distintas inclinaciones y densidades de los colores mencionados anteriormente, para dar como resultado, la obtención de los demás colores.



Los colores vivos crean una sensación de energía inmediata y se usan para llamar la atención; mientras que los colores suaves y sutiles producen una respuesta más tranquila; por su parte los oscuros crean una atmósfera pensativa y misteriosa.

Sin embargo hay otra denominación para designar a los colores respecto a su ubicación dentro del círculo cromático, distinguiéndose entre colores cálidos y colores fríos.

Los colores cálidos abarcan desde los tonos del rojo al amarillo, pasando por el rosa, anaranjado y café. Se le llaman así porque transmiten energía, dinamismo, brillo pero también agresividad, atraen a los ojos del espectador excitando las emociones y logrando motivación en ellos.

027

El amarillo es vida, irradia felicidad por estar asociado al brillo del sol; sin embargo es conveniente combinarlo con otros colores ya que al presentarse solo, podría cansar a la vista debido a su intensidad.

Los rojos atraen la más la atención que los otros, es un color intenso y se le asocia con las llamas, al fuego y al erotismo, incluso peligro.

El café representa fertilidad y riqueza, aunque es un color sobrio y se asocia con el otoño, la madera y lo rústico.

Los colores fríos van de los tonos verde al violeta, pasando por el azul y todos los sombras de gris; causan el efecto opuesto de los colores cálidos, se usan en hospitales y emiten tranquilidad, seriedad aunque también melancolía.

El azul es el color del cielo y el mar, tiene un efecto de calma, tranquilidad y amabilidad pero en tonos oscurecidos dan la sensación de lejanía y misterio y se considera color recesivo.

El verde es tranquilidad, el color de las hojas y el pasto, remite a la esperanza, la fertilidad y naturaleza; no obstante también se asocia con sentimientos de envidia, celos y veneno; mucho depende del tono ya que un verde oscuro nos remite a un profundo bosque.

El morado es un color sofisticado muy asociado con la realeza, también representa el misterio, es difícil de encontrar en la naturaleza por lo que se piensa en él como color artificial o de fantasía. Los tonos claros de morado son comunes en la moda femenina y es equilibrante pues disminuye la angustia y agilita el poder creativo.

El blanco es el color de la pureza, virginidad, paz e inocencia; es asociado con los hospitales, el invierno y también es un color elegante e incluso en otras culturas significa la otra vida.



El negro es el color de la muerte y la noche, muy a menudo se relaciona con la maldad, el dolor, tristeza y melancolía aunque en contraste con el blanco es un color considerado elegante.

El gris puede expresar aburrimiento, vejez y es neutral, en cierta forma es sombrío también.

[1]cfr. *Colour and Line p.75*, *Art in motion: Animation Aesthetics*, Furniss Maureen, Indiana University Press, Sydney, 1998



1.3.1 El color en el personaje

El uso del color en la animación puede ser difícil de discutir ya que los artistas gráficos tienden a atribuir los usos del color dependiendo su instinto o inspiración particular, en lugar de cualquier fórmula que pueda expresarse con palabras.

Según Jules Engel, quien trabajó como diseñador de color para Producciones Unidas de America (UPA) y Disney, declaraba que el sentido de cómo utilizar el color, era algo con lo que ya se nacía, no obstante, es importante tener en cuenta que muchos artistas estudian teoría del color y lo aplican en sus trabajos.

029

La Teoría del color ayuda al artista para pensar en los términos de cómo es que trabajan los colores individualmente o en combinaciones con otros y de que manera afectará al espectador.

El color es un paso integral en la creación del personaje. Existen varias guías para usar colores, pero también muchas reglas, así que también depende del gusto y la aplicación de los conocimientos del diseñador.

Sin embargo, ciertos colores ayudan a comunicar la personalidad del personaje y denotan ciertas cosas sobre el. En general, el rojo es excitación, osadía, resalte, calor y algunas veces incluso maldad. Típicamente los colores oscuros como el negro, morado y gris se designan a los villanos.



En la paleta de color de los villanos de Disney es notable la presencia de colores oscuros

El amarillo es alegría, felicidad, brillo, atrapa la vista y usualmente un color neutral.

Mientras que el azul es calma, pero a veces, también es frío, oscuro, suave, y algunas veces el color de la vida, por asociarse con el agua. El azul rey es usualmente masculino mientras el azul claro puede ser un color muy femenino; el verde es un color vivo pero también el color del dinero; el rosa es suave y femenino, mientras que el morado se asocia con la realeza en su forma pura y usualmente es otro color femenino en su versión pastel; el naranja es un color brillante, los grises son usualmente oscuros y neutrales, los canelas y cafés son los colores tierra.

Los rojos, amarillos y azules de los libros de cómic pueden dar de alguna manera cualidades de héroe al personaje.[2]



030

Los colores primarios son característicos de los súper héroes

Colores claros como el blanco, azul, rosa y amarillo expresan inocencia, bondad y pureza. Para las chicas comúnmente se utiliza rosa o morado, para los chicos azul o café.

Los colores pueden comunicar un estado físico y/o emocional tales como: Azul- Frío, Rojo- enojo, Verde- Envidia o náuseas, Amarillo- Miedo.

Para personajes divertidos, suelen utilizarse colores brillantes, ya que siempre denotarán más energía que los oscuros.





Las chicas super poderosas son un ejemplo claro de personajes divertidos por el contraste de colores que maneja

Las fantasías al formar parte de la imaginación, pueden ser representadas a través de paisajes de ensueño utilizando colores como el morado, magenta, verde o azul. Al crear criaturas de este tipo y darles color, no tienen forzosamente por qué estar coloreadas de manera realista, entre estos colores podemos considerar fantásticos: el morado, azul, magenta, violeta, lila, lavanda, verde y rosa. [3]

03'

Al realizar caricaturas, no hay alguna regla que indique que se deban utilizar ciertos colores, es decir, como ejemplo está el cielo; no tiene por qué ser azul, incluso se puede crear otra atmósfera, por ejemplo, un cielo rosa en un ambiente prehistórico, nos vienen a la mente, volcanes y tierra salvaje y con dicho color, la sensación es más notoria. Un cielo también puede ser rojo o amarillo, pero nunca verde, pues este color siempre nos recuerda al pasto o a las plantas.

Inmediatamente asociamos ciertos colores con funciones específicas. Por instancia cuando imaginamos la capa de un rey, es roja; como sea, muchas veces hacemos asociaciones inmediatas de colores con cosas que se vienen a nuestra mente, por ejemplo una manzana, el común de las veces la imaginamos roja también.[4]



Es muy común la asociación de colores con objetos

Se recomienda tomar en cuenta estas connotaciones cuando haya que elegir alguno de estos colores y tonos. Podemos hacer nuestras propias paletas de color, sólo hay que ser constantes en el modo de usar los colores durante el proyecto. Si los colores cálidos representarán el lado del “bien” entonces habrá que mantenerlo así durante toda la animación y viceversa. Algunas veces un villano puede usar los colores opuestos a los esperados, pero en general la audiencia sólo entenderá el significado del color subconscientemente, así que es mejor hacer que su vestuario dé al usuario una pista de su verdadera naturaleza. Lo mismo es aplicable para los otros personajes que se diseñen.



032

En el Cadáver de la Novia, de Tim Burton, los personajes del inframundo son los más coloridos, rompiendo así con los esquemas establecidos.

Otro punto que cabe resaltar sobre el color, es tratar de no usar cada color del arco iris en cada personaje, pues se volverá cargado, y sobretodo confuso. Usando los colores inteligentemente y con una razón, sea cual sea, hará a los personajes más fáciles de leer y más atractivos para la audiencia.[5]

Los caricaturistas profesionales realizan pruebas con diferentes combinaciones de color antes de establecer el sistema de colores que utilizarán en sus producciones. No olvidando que con colores vivos se imprime fuerza al personaje, resultando más impactante. Generalmente los diseñadores utilizan con toda libertad un sinnúmero de colores para asignarles a los personajes, es importante recordar que el estilo de dibujos usados por el diseñador en gran medida, regirán

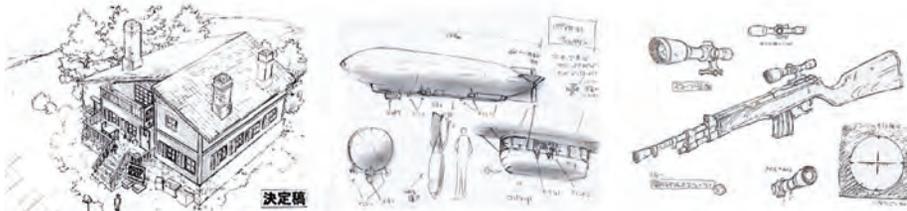
[2] [4]cfr. http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/20_character_design_tips

[3]cfr. *Choosing color/samples of finished cartoons, p. 128-130, 135-136, Everything you ever wanted to know about cartooning but you were afraid to draw* Hart Christopher, Watson- Guptill



la apariencia de la imagen, porque los dibujos de los layouts para las diferentes escenas tendrán que reflejar ese estilo.

Algunos de los grandes estudios de animación no solamente tienen diseñadores de personajes, también cuentan con artistas especializados en crear props [6], éste término se refiere a todos aquellos elementos que aparecen en la animación pero no forman parte ni del personaje ni del fondo; como ejemplo están las espadas, un barco, una casa, etc.



Props para el anime japonés "FullMetal Alchemist" de Hiromu Arakawa

A través del color se logra una fuerte identidad dentro del diseño de personajes, incluso, muchos libros de cómics sobre diseño de superhéroes toman muy en serio esta parte; un simple logo como ejemplo, nos denota a qué bando pertenece.

Además de símbolos y logos, el color debe ser manejado de manera que mediante el contraste de colores o complementando éstos tanto en piel como en indumentaria, generen la oportunidad de crear formas gráficas que puedan convertirse en únicas.[7]

El lograr formas fuera de lo habitual dotarán de originalidad a nuestros personajes, por supuesto tomando en cuenta que muestre una apariencia estética bien definida y planeada, de manera que no parezcan formas elegidas arbitrariamente.

Una vez que el diseño está casi finalizado, existen diversas técnicas de comunicación visual, entre ellas, se encuentra el uso de la luz, con el fin de lograr la atención del espectador en los elementos clave, tales como logos, tatuajes,

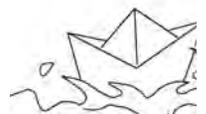
Publications, NY

[5]cfr. *Decorating the scene, p. 139,141. Everything you ever wanted to know about cartooning but you were afraid to draw Hart Christopher, Watson- Gupstill Publications, New York.*

indumentaria y por último contrastando mediante el uso de sombras, haciendo más interesante al personaje.[8]



[6] cfr *Character design*. p. 75, *Animation from script to screen*, Culhane Shamus, St. Martín Press. [7] cfr. http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/20_character_design_tips
[8] cfr. *Artist insight, Effective Character design*, Imagine FX, February 2007



Capítulo *Las Animación*



2.1 El Diseño y la Comunicación visual dentro de la Animación

Para el animador Tim Burton, el dibujo animado es más fácil en muchos aspectos porque, dice, “realmente podemos hacer lo que queramos, dibujar lo que deseamos. En la animación de tres dimensiones se tienen limitaciones, pues estamos moviendo muñecos, pero cuando funciona es más eficaz por que es tridimensional y da la sensación de estar allí”. [1]

La animación tiene un empleo más amplio del que cree la mayoría de la gente, abastece al cine y a la televisión, así como a los sectores de la industria y la educación a través de diversas aplicaciones tales como: largometrajes, cortos, anuncios, títulos, inserciones, instrucción, educación, propaganda, promoción de ventas y relaciones públicas. Por lo tanto sus alcances no son meramente para el entretenimiento, aunque el común de las veces sea más fácil encontrar la aplicación de la animación dentro de éste campo.

037

Por otro lado y hablando en cuanto al sistema publicitario, los dibujos animados presentan algunas ventajas, genera entretenimiento, rapidez de información frente a las limitaciones de tiempo y capacidad de resistir al uso repetido [2].

Dentro de la Animación, el diseñador mantiene el compromiso de comunicación pero en este caso, a través de la aplicación de conocimientos en lo que se refiere a dibujo, color y formas para posteriormente combinarlos con imaginación y creatividad, de esta manera obtiene como resultado, el desarrollo de un estilo con sus propios personajes y atmósferas que sean capaces de reflejar lo que un guión pretende transmitir, además de un punto importante que es la comprensión del movimiento; convirtiéndose el diseñador en actor, poniéndose en el lugar de su personaje, dotándolo de “vida” para saber como se moverá, sus reacciones, actitudes, apariencia, etc.

Todas aquellas cosas que se mueven, se pueden considerar bajo el término técnico de animadas, se les llama de esa manera por tener “vida”; dentro de las películas se podría considerar que todas son animadas por mostrar movimiento,

[1]cfr. *Pesadilla antes de Navidad*, p. 186-187 Tim, *Burton por Tim Burton*, Alba Editorial, 1995

2.2 Breve historia de la Animación

sin embargo, dentro del cine, se está refiriendo a algo más concreto.

Las películas son representadas a través de una descomposición del movimiento, al componerse de una serie de fotos fijas; pero desde que Étienne Jules Marey inmovilizó el vuelo de un pájaro con su cámara fotográfica en 1873, realmente estaba haciendo un análisis pictórico del movimiento a través de una secuencia de fotografías; es decir que una película se descompone en una serie de fotografías relacionadas entre sí y que al pasarlas rápidamente se genera la ilusión de que el objeto fotografiado está en movimiento, a este efecto se le conoce como persistencia de la retina, esto ocurre porque la velocidad es tan rápida que el ojo no alcanza a separar una imagen de otra, y al ser tan parecidas entre sí, el cerebro las interpreta como un movimiento real y continuo.

038

Paralelamente, el fotógrafo e investigador Eadweard Muybridge, de origen inglés, realizó investigaciones sobre la descomposición del movimiento, la más valiosa fue demostrar que un caballo mientras corre, lleva las cuatro patas en el aire por un instante; comprobando de ésta manera lo que Jules Marey con anterioridad había manifestado.

Desde las primeras películas, ya se veía con claridad que mediante esta técnica, los dibujantes o artistas tenían la posibilidad de realizar una serie de dibujos que pudieran llegar a generar esta ilusión de movimiento de la que se ha mencionado; no obstante, realizar animación es complejo, ya que no sólo se trata del arte o la técnica empleada, implica también comprender el movimiento, apreciar las características de éste dentro de la naturaleza, desde el movimiento de un co



Análisis del movimiento de un pájaro por Jules Marey en 1873

[2]cfr. *Los empleos de la Animación*, p. 110-111, Halas John y Manvell Roger, *La técnica de los dibujos animados*, Ediciones Omega, 1980.



che, hasta el movimiento de las cosas generado por el viento. La base de los dibujos animados es lograr transformar aquello que es estático en algo “vivo”.

En la actualidad se entiende por película animada al trabajo que consiste en dibujos sobre fases separadas que son capaces de provocar la ilusión de movimiento sobre la pantalla, donde cada fase ocupa una veinticuatroava parte de un segundo, creados sobre papel o celuloide.[1] Sin embargo desde antes de que se proyectaran películas animadas, existieron algunos inventos precursores que ayudaron al desarrollo de la animación, entre ellos están:

039



Descomposición del movimiento de un caballo por Muybridge

*El taumatropo, creado en 1824 por John Ayrton Paris, se trataba de un disco con dos imágenes diferentes en ambos lados y un trozo de hilo en cada extremo del disco, ambas imágenes se unen estirando la cuerda entre los dedos, haciendo al disco girar y cambiar de cara rápidamente, produciendo ópticamente la ilusión de que ambas imágenes estaban juntas.

*El fenaquistiscopio fue un juguete inventado por Joseph-Antoine Ferdinand Plateau para demostrar su teoría de la persistencia retiniana en 1831, consiste en varios dibujos de un mismo objeto, en posiciones ligeramente diferentes, distribuidos en una placa circular lisa, cuando se hacía girar frente a un espejo, creaba la ilusión de movimiento.

*El zootropo es creado por William George Horner en 1834, consistía en un cilindro, que al girarse producía la sensación de movimiento y las imágenes se observaban a través de una ranura lateral.

*En 1877 Èmile Reynaud, considerado el padre de la animación inventa el praxinoscopio que fue muy similar al zootropo, en éste, el espectador mira por en-

cima de un tambor, dentro del cual hay una rueda interior con unos espejos formando ángulo, que reflejan las tiras de papel con dibujos, situadas alrededor.

*El zoopraxiscopio fue un invento posterior, en el cual ya se utilizaba la luz para proyectar imágenes secuenciales mediante el uso de un disco de cristal sobre una pantalla.

*Más tarde en 1888 Edison se apoya de los estudios realizados por Muybridge y crea el kinetoscopio, que posteriormente se convertiría en el precursor del proyector de cine.[2]

*El zootropo es creado por William George Horner en 1834, consistía en un cilindro, que al girarse producía la sensación de movimiento y las imágenes se observaban a través de una ranura lateral.

040

*En 1877 Émile Reynaud, considerado el padre de la animación inventa el praxinoscopio que fue muy similar al zootropo, en éste, el espectador mira por encima de un tambor, dentro del cual hay una rueda interior con unos espejos formando ángulo, que reflejan las tiras de papel con dibujos, situadas alrededor.

*El zoopraxiscopio fue un invento posterior, en el cual ya se utilizaba la luz para proyectar imágenes secuenciales mediante el uso de un disco de cristal sobre una pantalla.

*Más tarde en 1888 Edison se apoya de los estudios realizados por Muybridge y crea el kinetoscopio, que posteriormente se convertiría en el precursor del proyector de cine.[2]



De izq. A der. Taumatropo, fenaquistiscopio, zootropo, praxinoscopio, zoopraxiscopio y kinetoscopio



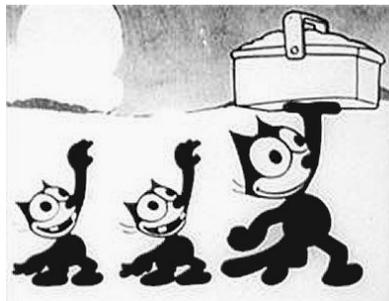
La historia de las películas animadas puede distinguirse en cuatro fases: la primera se basaba en trucos y magia, el ejemplo más famoso lo encontramos en la obra del francés, Émile Cohl, “Fantasmagorie” de 1908, donde trabajaba secuencias de figuras blancas que se movían sobre fondo negro, considerado el primer dibujo animado de la historia, constaba de 700 dibujos y una duración de casi minuto y medio; tuvo origen por la necesidad de crear efectos visuales para la película “The Haunted Hotel”. Un año después, Winsor Mc Cay creó “Gertie la dinosauria” donde se decía que había realizado más de 10,000 dibujos. Otro pionero destacable fue George Melies, aunque sus trabajos no eran dibujos animados, el utilizaba objetos y personas.



“Fantasmagorie” de Cohl, “Gertie” de Mc Cay y “El viaje a la luna” de Melies

En la segunda fase, los dibujos animados se convierten en la “hermana menor” de las películas normales. Dentro del periodo de 1913 a 1917 surgieron varias series americanas, entre ellas Félix el Gato de Pat Sullivan y Wokoel de Max Fleischer. De 1908 hasta 1917, los dibujos animados se convirtieron en un tipo de películas cómicas aceptadas totalmente por el público.

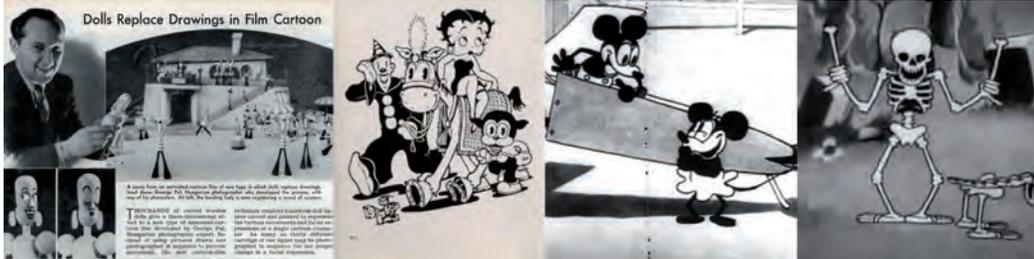
Algunos artistas destacados fueron Viking Eggerling, Walter Ruttmann, Fernand Leger, Francis Picabia y Moholy-Nagy, que utilizaban el cine como forma de expresión artística, creando películas abstractas.



Félix el Gato de Pat Sullivan

La tercera fase pertenece a la experimentación técnica y a los primeros cortometrajes, esto fue durante las décadas de los años 30’s y 40’s. Ya en 1934 aparecen pioneros que comienzan a desarrollar películas con muñecos, en Holanda, George Pal, realizó anuncios animados; después de la guerra, el

checo Jiri Trnka, fue el animador más conocido empleando ésta técnica. Destacan además los cortos animados de Max Fleischer “Talking the show”, donde aparece por primera vez Betty Boop y desarrollándose entre 1928 y 1938 las películas animadas de “Mickey Mouse”, “El Pato Donald” y “Silly Symphony”.



George Pal pionero de las películas con muñecos, la popular Betty Boop de Fleischer y los primeros cortos de Mickey Mouse y Silly Symphony de Disney.

En éste periodo también se encuentra el primer largometraje, “Blanca Nieves y los Siete enanos” de Disney, de 1937, en el cual, el color, la música, y efectos de sonido se combinaron para llevar a este género a un nivel más elevado dentro del cine.

042

Para 1943 se funda la United Productions of America (U.P.A) compañía formada por animadores de la posguerra, pero es a partir de 1950 cuando el cine de animación empezó su auge, con la llegada del cine sonoro y Walt Disney después de crear “Little Red Riding Hood” y fundar su propio estudio.



Blanca Nieves (1937) fue el primer largometraje de animación

Por último, la cuarta fase consiste en el periodo contemporáneo, en donde existe una notable expansión de los dibujos animados, desde largometrajes hasta películas didácticas y educativas. En la década de 1970, además de Disney, quien inauguró el campo de los cortometrajes, aparecen Asterix de Uderzo y Goscinny de Francia y Bélgica, Las Mil y una noches en Japón por Osamu Tezuka, Fritz the Cat por Steve Krantz y Ralph



Bakshy en Estados Unidos. Sin embargo, cabe señalar que la televisión ha sido fundamental para su difusión, de hecho, hoy en día, junto con el internet, son los mayores promotores en la difusión de la técnica de animación, ya que además de que la animación sea con fines de entretenimiento, también han contribuido para el apoyo en temas sobre educación, enseñanza del lenguaje, cultura, sociedad, ciencia e industria; y a pesar de no estar destinada a proyectarse en las salas de cine, su expansión igualmente ha sido de gran importancia.[3]

043



En la década de los 70's aparecen "Asterix" de Uderzo y Goscinny, "Las Mil y una noches" de Tezuka y "Fritz the Cat" de Krantz y Bakshy.

A continuación se explica brevemente el proceso y los aspectos a tomar en cuenta durante la preproducción, producción y post-producción de una animación.

Pre-producción

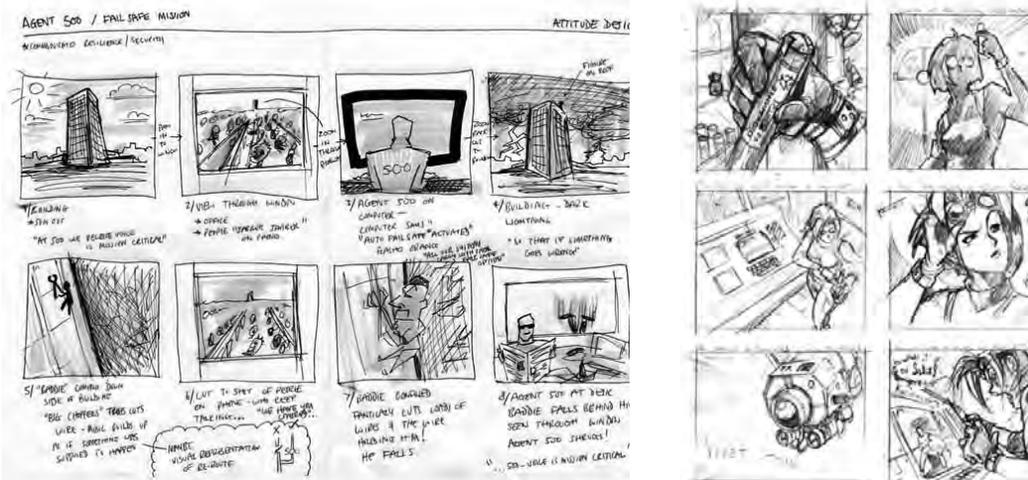
Dentro de esta etapa, el boceto grafico, las hojas de modelo, los gráficos de música, el diálogo y el guión forman en conjunto la base de investigación esencial en toda película de dibujos animados, a partir de estos elementos nacerá la futura película.[4]

El boceto gráfico o storyboard es la presentación visual de la idea en una serie de sketches, representando para el creador, el primer test visual de la idea que le permite ver su funcionamiento, lo que se espera ver, de cara al desarrollo

[1,3]cfr. Introducción, p. 13-22, Halas John y Manvell Roger, La técnica de los dibujos animados, Ediciones Omega, 1980.

posterior de la película.[5] Es la fase explicativa de toda película de dibujos animados, muestra la línea principal de la acción, así como los personajes que intervendrán en ella, todo esto en forma de secuencia; y aunque ocupa una parte esencial en el origen de la película, no posee movimiento, voces, efectos, sonidos ni música, es un medio para llegar a él, sin embargo cuanto más se anticipe a la futura animación, será mejor.

Gracias al storyboard se pueden detectar a tiempo posibles fallas, movimientos de cámara que no sean convenientes y cualquier modificación para que al momento de la producción ya no haya necesidad de realizar cambios que solo ocasionarían pérdida de tiempo y dinero.



Los storyboards son guías visuales en forma de secuencia que ayudan a planear la futura animación.

La hoja modelo presenta a los personajes, que serán los actores de nuestra animación, ésta hoja sirve para analizar las proporciones de la cabeza, indicando los tamaños y distancias involucrados en relación a los ojos, nariz, boca y orejas; también es de ayuda esquematizar los gestos característicos y expresiones faciales de los personajes. Si por ejemplo, alguna parte del cuerpo juega un papel importante, también deberá indicarse en la hoja, mostrando la

[2]cfr. http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animación

[4] [6]cfr. Preparación, los personajes del cartoon p. 171-172, Halas John y Manvell

Roger, La técnica de los dibujos animados, Ediciones Omega, 1980.

[5]cfr. Animación de los cartoons, p. 163,166-167.



forma correcta de moverse de una posición a otra.[6]



El boceto final ya aprobado, acompañado del correspondiente sonido, debe poseer el diálogo impreso bajo los sketches, además de una breve idea del ritmo de la acción; se realizan varias copias con el fin de que todo el personal conozca de que trata la película en la cual trabajarán.

Producción

Las hojas de modelo muestran las poses, expresiones, proporciones y movimientos de los personajes

En la animación intermedia, los artistas trabajan cuadro a cuadro el movimiento de los personajes y objetos, llenando los espacios dejados entre los dibujos clave; cuando ya está lista esta fase, se procede al ensayo de lápiz, que consiste en ver alguna de las secuencias, donde sólo aparecen los contornos de los dibujos, todos realizados sobre hojas de papel muy fino y se visualiza la relación entre los movimientos del primer plano y el fondo, así como las escalas requeridos de éstos.

Así, el director, animador principal e intermedios, observan y examinan la fluidez del movimiento, la conveniencias de los personajes y el desarrollo de la trama. Más tarde los dibujos del animador se dibujan a tinta sobre láminas finas de celuloide llamadas transparencias, este proceso es realizado con plumas o pinceles especiales.

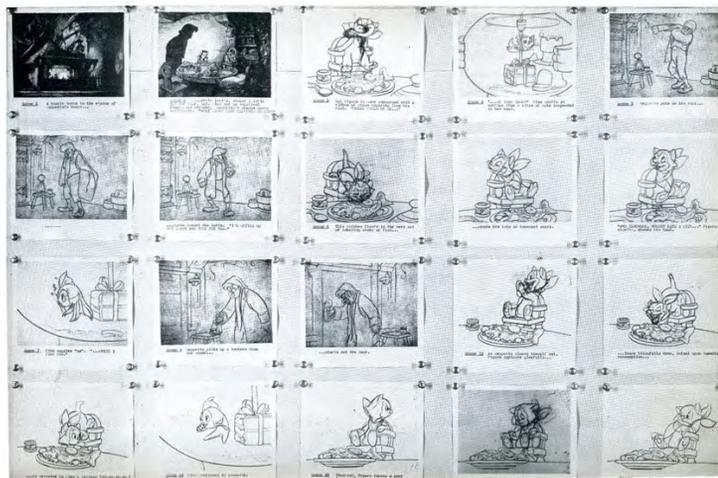
Las transparencias van al siguiente grupo de artistas que las pintan con pinturas opacas aplicadas por el lado contrario de los contornos, para evitar su

oscurecimiento. Éstas se mantienen alineadas entre sí, gracias a unas perforaciones en la base que encajan en el tablero de animación y permiten mantener una posición uniforme cuando se colocan unas sobre otras. Los fondos deberán pintarse de forma que combinen con los tonos y colores de los objetos y personajes de las transparencias.

Ya comprobados los fondos y transparencias, ya está listo el trabajo para la cámara; en cada exposición se ordenan las transparencias y fondos según las indicaciones codificadas según el número y movimiento. Durante este proceso también se incorporan los efectos de fundido, doble exposición, rotaciones de cámara, etc. [7]

Cabe destacar que el diálogo y los efectos sonoros son elementos no continuos [8]; es decir aparecen de repente, mientras que la música raramente está ausente, aunque puede retirarse a favor de otros elementos, tales como diálogos importantes o pretender que el espectador se sorprenda debido a una acción repentina.

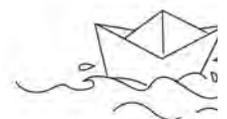
046



Sketches finales de "Pinocho" de Disney

Post producción

A partir de esta etapa se hace la combinación de pistas del doblaje y se unifica en una sola banda sonora junto con los efectos y la música para combinarla con la imagen visual.



Se realizó una visita al estudio de post producción de Animex 2D que en ese tiempo estaba en la etapa de post producción del largometraje animado “La Leyenda de la Nahuala” con el fin de conocer un poco la manera en que se trabaja en los estudios de animación aquí en México y compararlo con los procesos de los estudios de animación en el extranjero.

Eduardo Jiménez Ahuactzin, productor ejecutivo, explicó que primero se trabaja en el desarrollo del guión, de allí se parte a la creación del storyboard. Se realizan los bocetos de desarrollo de personajes, se define el estilo, las actitudes, la manera de moverse y esto es a la par del storyboard.

Se definen las hojas de proporción, donde también se indican como se mueven los pies y manos.

047

El perfil del personaje sirve para saber cómo va a actuar y se realizan investigaciones.

Posteriormente se graban las voces con actores profesionales, se recopilan sonidos, incluso comentaba que de ser necesario se movían a locaciones para conseguir sonidos reales y pensados totalmente en lo que necesitaba la película, para darle mayor realismo que los encontrados en los bancos de sonidos, pues la mayoría de las veces son muy artificiales.

Se selecciona la paleta de color para cada personaje y de allí se pasa a la etapa del layout donde se limpian los dibujos, se ubica el personaje dentro de los fondos para verlo como se mueve en pantalla. En cuanto a los animadores, estos dan la actuación, hacen los bocetos sin que los personajes sean definidos, el asistente los define más y el intercalador realiza los dibujos intermedios, de allí pasan al entintador.

Los colores que aparecen durante la película dependen del momento en el que ésta se encuentre y los personajes que estén actuando; si se trata del villano, la

atmósfera no lucirá igual que cuando sale el protagonista.

Se realizaron entre 10 y 12 dibujos por segundo; para un total de aproximadamente entre 180,000 a 200, 000 dibujos. Los trazados se realizan a lápiz sobre papel y posteriormente se animan con el software Toon Boom, mientras que para la aplicación de luces y sombras se empleó After effects. [9]

2.3 Principios fundamentales de la Animación

El comportamiento de cada objeto en el mundo natural está controlado por leyes físicas elementales, su movimiento depende de las fuerzas de gravedad y rozamiento, la materia viva tiene un tipo de voluntad propia.

Antes de que el diseñador comience a crear los dibujos que animará, deberá reconocer las fuerzas elementales que crean las leyes del movimiento. Existen tres leyes del movimiento establecidos por Newton que son los siguientes:

048

*Un cuerpo que está en reposo tiende a permanecer en reposo, al igual que uno que está en movimiento tiende a estarlo.

*El estado de reposo o movimiento solo puede ser cambiado por la acción una fuerza exterior.

*Cada acción provocará una acción igual y en sentido contrario.

Estas leyes aunque parezcan obvias, son las más importantes en el campo de la animación, van indicando al animador las exageraciones y distorsiones que debe introducir. El diseñador puede crear dibujos que no tengan relación con la realidad, sus piernas pueden girar como ruedas, sus cuerpos deslizarse y ondear como si fueran trapos, pero siempre respetando estas leyes del rozamiento y la gravedad.[1] A pesar de que en la animación es válido crear historias y personajes de fantasía, deben guardar un margen de realidad.

En los años 30's, los animadores de los estudios Disney crearon los 12 prin-

[7]cfr. *El proceso de producción*, p.195, 210, 212-214

[8] *ibidem.Sonido*, p. 182

[9] *Entrevista a Eduardo Jiménez Ahuactzin, Productor ejecutivo de "La leyenda de la Nahuala"*, 18 de septiembre de 2007.



cipios de la animación, éstos consisten en una serie de reglas básicas que se utilizaron como base para la producción de dibujos animados en aquella época y ayudaron a la animación para que se consolidara como una forma de arte y ya no como algo meramente novedoso.

La primera vez que se aplicaron fueron para la primera producción “Blanca Nieves y los siete enanos” de 1937, “Pinocho” y “Fantasía” (1940), “Dumbo” (1941), “Bambi” (1942).

049



Éstas películas fueron las pioneras en el uso de los 12 principios de la animación

En la actualidad siguen adaptándose para las producciones de dibujos animados, pero con el desarrollo de las nuevas tecnologías y la aparición de las técnicas 3D, estos principios han ido evolucionando. Sin embargo, éstos principios son difíciles de realizar, los animadores trabajan desde cero para analizar la acción viva con el fin de imitarla y realizarla; si se quiere crear una serie sucesiva de dibujos sin utilizar estos principios, el resultado puede ser una animación cuyos movimientos sean defectuosos.[2]

A continuación se explican brevemente en qué consisten cada uno de éstos principios

1.-Anticipación, significa simplemente que antes de que un personaje se mueva en una dirección, hay que dibujarlo en la dirección opuesta, esto con el fin de guiar la mirada del espectador, anunciando sorpresa; consta de tres tiempos: la anticipación que nos prepara para la acción, la acción en si misma y la reacción, qué es el término de la acción. Esto es usado para casi todos los movimientos

[1]cfr. *Técnica de Animación, principios estéticos* p.57-58, Halas John y Manvell Roger, *La técnica de los dibujos animados*, Ediciones Omega, 1980.

[2]cfr. *Movement*, p. 10-11. Hart Christopher. *How to draw animation*, Watson-Guption Publications, New York, 1997

en la animación, el resultado es más empático y caricaturizado, generando movimientos más dramáticos y exagerados, característica importante de los dibujos animados; no obstante, hay que entrenar el ojo para notar este fenómeno al mirar animación.

2.-Encoger y estirar. Mediante la exageración, consiste en la deformación de objetos flexibles, logrando un efecto más cómico o dramático según sea el caso; muchas veces funciona con la velocidad y la inercia.

3.-Puesta en escena. Al poner en escena las posiciones y acciones específicas de los personajes, se definirá la naturaleza de la acción, existen diversas maneras de llevar a cabo la puesta en escena, por ejemplo las acciones en cadena (acción-reacción).

4.-Acción directa y pose a pose. En la acción directa, paso por paso se crea una acción continua, hasta concluir una acción impredecible, con movimientos fluidos, sueltos y desenfadados, mientras que en la acción pose a pose se desglosan los movimientos en series estructuradas de poses clave, es más controlada, por venir determinados el número de las poses.

5.-Acción continuada y superpuesta. Ayudan a enriquecer y dar detalle a la acción, el movimiento continua hasta concluir su curso. En la acción continuada, es la reacción del personaje después de realizar una acción; de ésta manera se comunica al espectador cómo se siente el personaje.

En la acción superpuesta los movimientos múltiples se mezclan, superponiéndose e influyendo en la posición del personaje.

6.-Frenadas y arrancadas. Se acelera el centro de la acción, mientras que se hacen más lentos el principio y el final de la misma.

7.-Arcos. Al utilizar arcos para animar los movimientos del personaje, se le estará dando una apariencia natural, ya que la mayoría de las criaturas vivas se



mueven en trayectorias curvas, nunca en líneas perfectamente rectas. [3] Cada figura tiene su propia dirección, para fortalecer las poses, hay que empezar los dibujos usando una línea de acción como guía, de ésta manera será más fácil bocetar y ubicar las partes correctamente.

8.-Acción secundaria. Son pequeñas acciones que complementan una acción dominante y por lo tanto no debe estar más marcada que la dominante, es un movimiento causado por una acción previa, como una reacción en cadena[3].

9.- Sentido del tiempo. Es lo que tarda un personaje en realizar una acción, las interrupciones en los movimientos, aquí es donde se define el peso del modelo y las sensaciones de escalas y tamaños, por ejemplo, los personajes gordos se mueven más lento y su postura reacciona a su peso con respecto a los personajes delgados.

05

Si dos personajes van caminando en una escena y cubriendo la misma distancia al mismo tiempo, el personaje más pequeño tendrá que dar mayor cantidad de pasos y a una velocidad más rápida para ir al ritmo del otro personaje, éste principio es uno de los más importantes a mi parecer, pues la manera de caminar o moverse está del todo relacionado con la apariencia física del personaje, destacando la personalidad individual de cada uno, si se procediera a animar sin tomar en cuenta lo anterior, obtendríamos una animación plana, sin matices y los personajes no llamarían la atención de la manera deseada.

10.-Exageración. Es la acentuación de una acción, haciéndola más creíble; como se mencionó con anterioridad, la animación se caracteriza por este principio, a menudo vemos personajes a los que literalmente se les “salen los ojos”, que se golpean sin que les ocurra daño alguno, pero siempre conservando parte de realidad como las leyes del movimiento de Newton.

11.-Modelados y esqueletos sólidos. Ayudan al personaje a cobrar vida, el peso, profundidad y balance ayudan a simplificar complicaciones que pudiera haber

[3]cfr. *Anticipation*, p. 8-9. Hart Christopher. *How to draw animation*, Watson-Guption Publications, New York, 1997

durante la producción, debido a personajes mal modelados.

12.-Personalidad. Proporciona conexión emocional con el espectador, es todo el sistema de comportamientos y reacciones que además deben ser coherentes con los movimientos que se ven en pantalla, muy ligado al principio del sentido del tiempo, si el personaje es tímido se moverá de un modo distinto a uno intrépido o extrovertido.

2.4 Técnicas de Animación

Lo que caracteriza a todas las películas de animación es la exposición de la película cuadro a cuadro, siendo ésta característica la que distingue a las películas animadas de las normales, en donde se filma el movimiento simultáneamente al desarrollo. Las películas animadas no sólo comprenden la técnica del dibujo animado o cartoon, también las hay con muñecos o siluetas. Entre las bases del origen de la animación también están, el juego de sombras y la proyección de siluetas creados por la cultura china.

052

La primera película en color de Disney fue “Flowers over Trees” utilizando la técnica Technicolor en el año 1931. Ésta técnica empleaba un proceso de tres etapas en el que se sensibilizaban tres películas para poder impresionar la luz roja, verde y azul y mediante la interposición de estos tres elementos de color se conseguía cualquier efecto coloreado. Más tarde, Norman Mc Laren evitó la cámara y pintó sus películas directamente sobre el celuloide.[1]



“Flowers over Trees” fue la primera película en utilizar Technicolor

La técnica de animación tuvo que desarrollar sus propios medios y leyes al igual que como ocurrió con las películas normales. Las fases técnicas por las que pasó durante el primer periodo de Cohl a Sullivan fueron las siguientes:

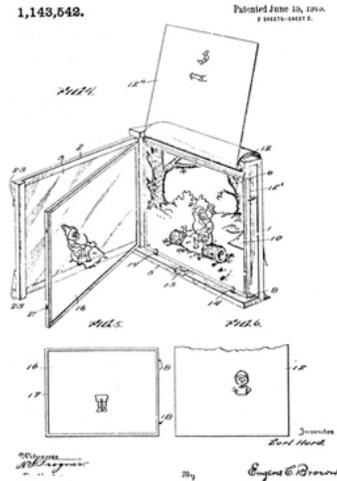


*Dibujos sencillos que se fotografiaban en serie sobre hojas sucesivas de papel blanco.

*Proyección de negativos sobre la pantalla, es decir que figuras blancas se movían sobre fondo negro.

*Desarrollo de fondos como parte importante del dibujo, en un principio los fondos se dibujaban conjuntamente con los primeros planos en la hoja de papel.

*Invención de la animación por fases; los sketches se superponían uno encima de otro para ahorrar el dibujo repetido del fondo para cada fase diferente del movimiento.



Earl Hurd patentó la cell animation en 1915

*Introducción de la técnica de animación por transparencias (cell animation); los fondos se seguían dibujando independientemente sobre papel blanco, pero los primeros planos se dibujaban sobre láminas delgadas de celuloide transparente y se superponían a los fondos en el momento de tomar las fotografías. La atribución a ésta técnica se le atribuye a Earl Hurd, quien patentó el proceso en 1915, más tarde Raoul Baré para Edison y Bill Nolan introdujo los fondos panorámicos móviles. A partir de entonces se contempló la posibilidad de repartir el trabajo y conseguir efectos más trabajados en la producción final.

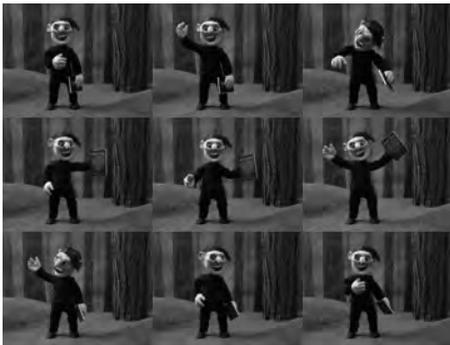
*El siguiente paso, se dio cuando comenzó a distinguirse entre el trazado de las figuras y el llenado de éstas con pintura opaca.

[1]cfr. *Técnica de animación y sistemas de color p. 90, Halas John y Manvell Roger, La técnica de los dibujos animados, Ediciones Omega, 1980.*

2.4.1 Animación con muñecos y objetos

Al igual que las animaciones con dibujos, la animación con muñecos y objetos es una técnica muy empleada en la actualidad para satisfacer las necesidades publicitarias de la televisión y el cine; dándose especialmente en la animación de objetos, como cajas, latas o marcas de productos en tres dimensiones. Ésta técnica, actualmente es conocida como “Stop motion” ya que la animación es mediante la captura de fotografías cuadro a cuadro.

El artista más destacado en esta técnica fue Jiri Trnka y su mayor desarrollo ha



El stopmotion se crea captando fotografías cuadro a cuadro a la vez de movimientos sutiles del muñeco

sido en Polonia, Rusia Alemania y la antigua Checoslovaquia, sobretodo por que en estos países ha existido una tradición por lo artesanal, por lo cual se construían muñecos de madera y los rasgos y vestidos se pintaban sobre éstos.[1]

054

Debido al proceso de ésta técnica, más adelante, para las expresiones, se hicieron pruebas con materiales flexibles e intercambiables. Sin embargo ésta técnica sigue siendo más compleja que la de dibujos animados, pues el grado de libertad es menor debido a las limitaciones de tiempo y espacio. Igualmente se realiza un boceto gráfico o storyboard, pero las acciones y movimientos deben ser más lentas, con una concepción más normal y realista en función del tiempo.

En lugar de las hojas de modelo que se emplean en los dibujos animados, en este caso se realizarán hojas con las proporciones especificadas, para que los artesanos construyan los modelos.

La cámara y el disparador deben montarse sobre un deslizador, con la cabeza



libre para poder moverla en cualquier dirección y al moverse no debe proyectar sombras sobre el decorado.

Por otro lado, las figuras deben conservar su forma externa durante la manipulación. Se aconseja que las partes móviles de la figura sean los brazos, cuello, cabeza y pies; en el caso de las piernas, es recomendable utilizar alambre o algún material que sea capaz de doblarse muchas veces sin romperse, al igual que las manos; la cabeza debe ser sólida para reducir movimientos indeseados en el modelo. Para las partes de la cara generalmente se utilizan máscaras o piezas intercambiables, con todas las fases para pasar de una expresión a otra.

Las escenografías deben ser resistentes para evitar movimientos al colocar los muñecos, así como también al calor emitido por los focos. Al igual que en los dibujos animados, todas las posiciones de cámara y figuras deben determinarse de antemano.[2]

055



Escenografías, piezas intercambiables y modelos de "Coraline", de Henry Selick (2009)

Entre las animaciones más destacadas que utilizan esta técnica se encuentran:

Del suizo Otmar Gutman

*Pingu (1986-2005)

De Tim Burton y Henry Selick

*The Nightmare before Christmas (1993)

*James and the Giant Peach (1996)

De Tim Burton

*Corpse Bride (2005)

Del británico Nick Park:

- A grand day out (1989)

[1]cfr. *Otras formas de Animación, animación con muñecos y objetos p.279-281, Halas John y Manvell Roger, La técnica de los dibujos animados, Ediciones Omega, 1980.*

[2] cfr. *Las películas de muñecos, el proceso de producción p. 282-284*

- The wrong Trousers (1993)
- A Close Sabe (1995)
- A matter of loaf and death (2008)
- *Chicken Run (2000)
- *Wallace y Grommit The Curse of were-rabbit (2005)
- *Shaun The sheep (2007)

De Henry Selick

*Coraline (2009)



Las animaciones, en su mayoría largometrajes, más famosos en la técnica de stop-motion



2.4.2 Animación de siluetas y figuras planas

Este tipo de películas fueron muy importantes para el desarrollo de las técnicas de animación. Eran muy famosas en los teatros tradicionales de sombras, incluso llegaron a considerarse un arte menor. En Japón este tipo de animación se ha combinado con sus propias tradiciones culturales, generando un estilo propio.

Existen diferencias entre la animación de siluetas y de figuras planas, aunque ambas emplean figuras articuladas de dos dimensiones; en las de siluetas se emplean estas figuras para proyectar sus sombras, mientras que la técnica de figuras planas las ilumina frontalmente, percibiéndose el dibujo y color, en lugar de solo las sombras en negro.

A pesar de ser un sistema económico que le permite al artista darse una idea más rápida de como se verá culminado el proyecto, el grado de expresión es muy limitado, los movimientos se encuentran restringidos a lo plano, no pueden crear la ilusión de movimiento en un espacio tridimensional.



El proceso es casi el mismo que las anteriores técnicas, sólo que en lugar de crearse modelos o dibujarse, se hacen recortes de los personajes en diferentes poses y tamaños dependiendo de las tomas; además de segmentos de las figuras para ciertos acercamientos y movimientos mas detallados. Paralelamente a este trabajo, el diseño de escenarios también es a base de recortables, no se emplean fondos pintados como en la animación normal; en cuanto a la iluminación, esta es a través de la parte trasera como de la frontal, proporcionando un alto grado de luminosidad a elementos transparentes o translúcidos de la escenografía y la luz frontal acentúa a los personajes y a los elementos opacos; además el hecho de que la luz proceda de los dos lados genera la eliminación de sombras no deseadas, que son proyectadas por los personajes. A partir de este momento se comienza la captura fotográfica cuadro a cuadro.[1]

057

Actualmente también se conoce como *cutout animation* o animación de recorte; y los materiales más empleados para su realización son papel, cartón e incluso fotografías. En los inicios, la popular serie estadounidense *South Park* utilizó esta técnica, sin embargo ahora también la combina con el uso del software Maya y Corel Draw; otros ejemplos de animación son: *Angela Anaconda* (1999-2002), *Blue's Clues* (1996-2006), ambos del canal Nickelodeon, y *Charlie and Lola* que además emplea texturas reales y fotomontaje.



South Park, Angela Anaconda, Blue's Clues y Charlie & Lola utilizan la técnica cutout.

[1] cfr. *Las películas de muñecos, el proceso de producción* p. 286-287

2.4.3 Animación por pixilación

La técnica de pixilación es una variante del stop-motion; la diferencia es que no se elaboran muñecos ni maquetas para su realización, se emplean objetos reales e incluso personas, las cuales se convierten en los “objetos” que se animan; todo esto, fotografiándolos repetidas veces y desplazándolos ligeramente entre cada fotografía, logrando efectos increíbles. Por ejemplo se puede ver a un hombre que se desliza por el suelo sin moverse, desplazarse sin mover los pies e incluso aparecer y desaparecer de escena.



Fragmentos del famoso corto “A Chairy Tale” de Norman Mc Laren (1957)

Norman Mc Laren fue uno de los pioneros en esta técnica al realizar cortos animados, entre los más famosos se encuentran, “Neighbours” de 1952 y “A Chairy Tale” de 1957.

058

Actualmente la pixilación es muy utilizada para crear efectos especiales en videoclips musicales. [1]

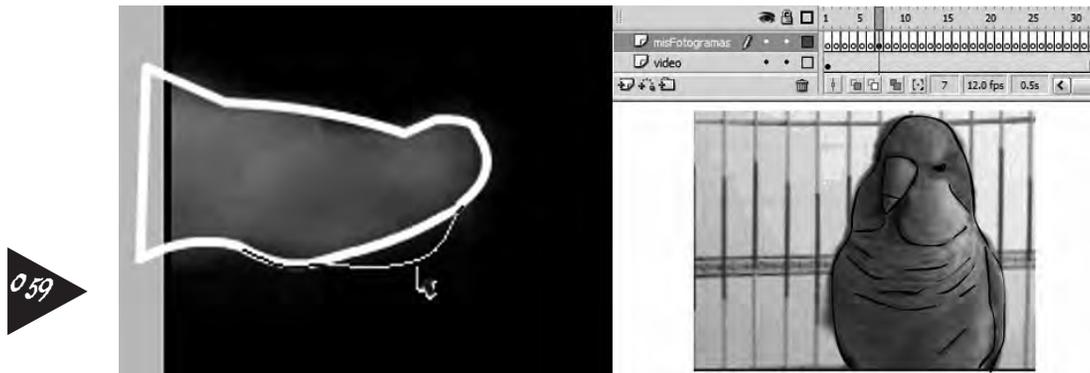
2.4.4 Animación por rotoscopia

La rotoscopia consiste en tomar como referencia la filmación de gente real mediante la captura de video, para posteriormente, descomponerlo cuadro por cuadro con el fin de copiar el movimiento de manera que éste sea realista. Éste recurso se empleó para crear “Blanca Nieves y los siete enanos” de Disney, sobretudo para las escenas más complicadas, como la del baile de los enanitos.

Más adelante, la rotoscopia se utilizó como herramienta para crear los efectos especiales de los sables de luz en “La Guerra de las Galaxias” donde realmente los personajes portaban palos.



Existe polémica por considerarla si es animación o no, ya que puede perder cierto mérito respecto a las otras técnicas donde existe un estudio real del movimiento y el animador debe entender la manera en que debe mover o dibujar a sus personajes, según sea el caso.[1]



Ejemplo de rotoscopía a través del software Adobe Flash

[1]cfr. <http://www.lamatatena.org/es/las-palabras-del-cine/pixilacion.html>
<http://www.broad.cat/eng/news/59>

2.5 La importancia del personaje dentro de la Animación

El diseño de personajes es una de las partes más importantes de las producciones animadas. En la animación todo gira en torno a los personajes, incluso cuando se tratan de seres inanimados, necesitamos convertirlos en personajes, dotarles de vida y personalidad para poder contar una historia.

Es cierto que existen producciones animadas en las que no existen personajes, pueden tratarse de animaciones experimentales en las que se ofrece un espectáculo de formas y colores, animación de objetos mediante técnicas como la pixilación, animaciones didácticas en las que se explican cosas como el funcionamiento de algún aparato o teoría. Sin embargo el objetivo de éste proyecto es el desarrollo y diseño de personajes, razón de importancia para hablar acerca de la importancia que tienen estos dentro de una animación.

080

El diseñador debe pensar en la audiencia, por ejemplo, los personajes hechos para niños pequeños están diseñados típicamente a base de figuras básicas y colores brillantes; dependiendo del público al que vaya dirigido, el personaje estará usualmente predeterminado, como Nathan Jurevicius explica: “Normalmente, yo desgloso los principales rasgos y personalidad, por ejemplo, si los ojos son importantes entonces enfocaré todo el diseño alrededor de la cara, haciendo esto la característica principal que resalte”. [1]

Es fundamental que se conozca un poco al personaje a dibujar, si éste es salido de un guión creado por nosotros mismos, se entiende que, si se ha construido un poco el personaje en esa fase, se conocerán al menos, sus características principales, tanto físicas como psicológicas. Si el guionista y el diseñador de personajes son personas distintas, el guionista deberá dar esa información al diseñador, ya sea incluyendo toda la información posible al respecto en el guión o redactando al menos unas líneas sobre el personaje.

Es muy importante remarcar que no debe tomarse a la ligera esta fase del proceso, aunque en principio se pudiera pensar que no es necesario y tomar directa-

[1] cfr. <http://es.wikipedia.org/wiki/Rotoscopio>



mente lápiz y papel, se harán multitud de dibujos que no llevarán a ningún lado. Detenerse un poco para tener una idea lo más clara de quien es el personaje, ayudará a ahorrar tiempo de trabajo y obtener un resultado mucho mejor.

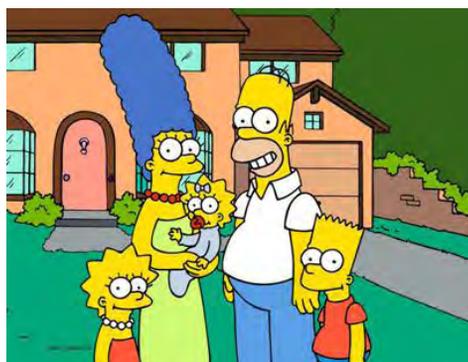
Si se crea un chango, robot o monstruo, puede garantizarse que hay millones de creaciones similares dentro de éste mundo. El personaje que se está creando necesita ser fuerte e interesante de una manera visual para atraer la atención de la gente.



Después de recopilar referencias visuales provenientes de la realidad, se obtienen grandes variantes en cuanto a diseño, estilo y colores.

061

Al crear a los Simpson, Matt Groening sabía que debía ofrecer a los espectadores algo diferente, consideró que cuando éstos estuvieran cambiando de canal a la televisión y se encontraran con el programa, la piel comúnmente amarilla de los personajes atraparía su atención.



Los Simpsons de Matt Groening

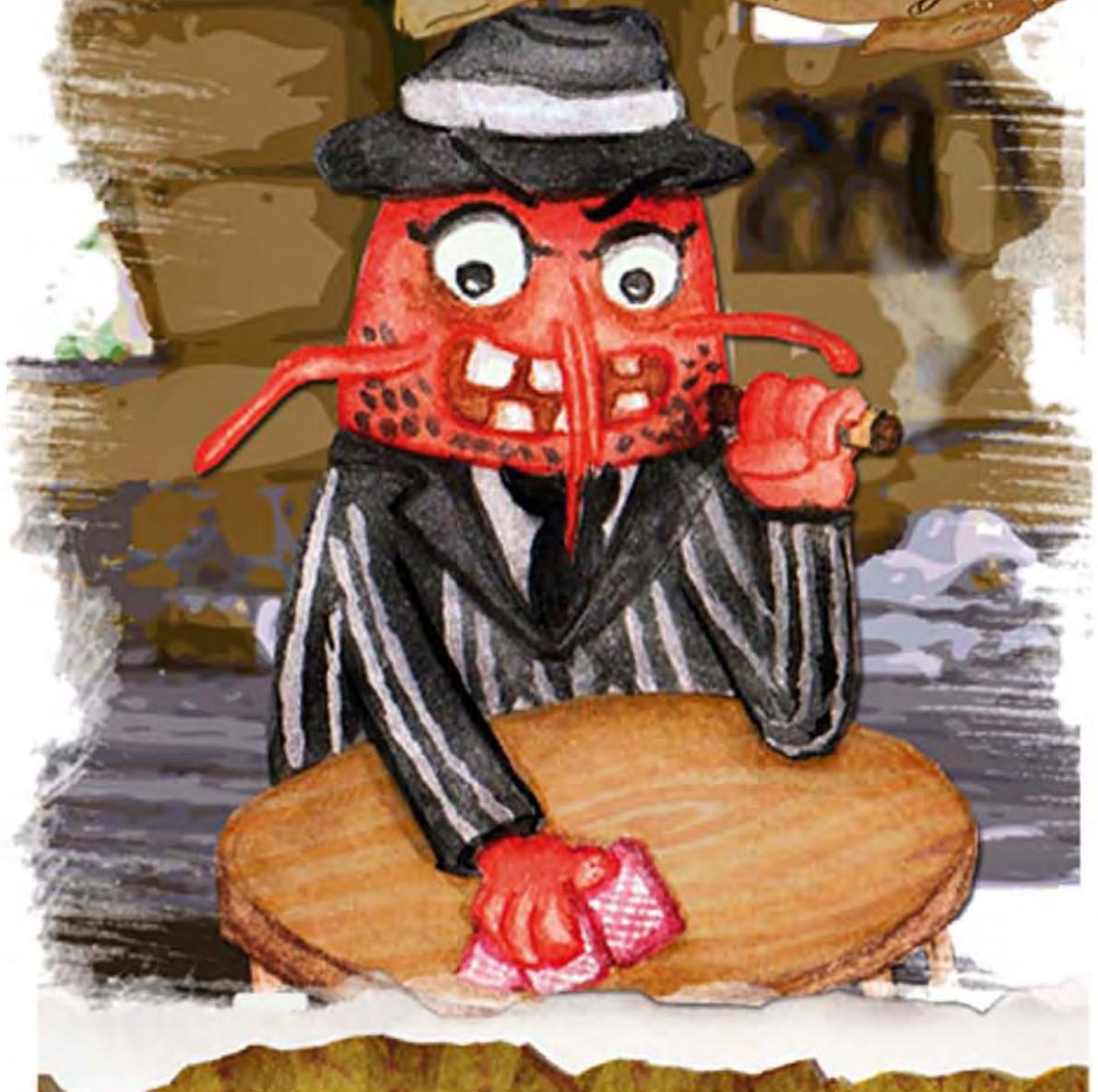
En algunas ocasiones es útil confiar en señales visuales e ideas con las cuales la gente está familiarizada y tiene ciertas asociaciones. Optar por íconos culturales de la vida real o religiones nos da el beneficio de compartir vocabulario y transmitir conocimientos, aunque el usar este tipo de cosas tampoco es obligatorio.

Mostrando lo que se haya creado a otras personas y escuchando su opinión, se comprobará si descubren las personalidades y rasgos de los personajes, encontrando a quienes se piense que son la audiencia adecuada o ideal para lo que se está creando, existirá la retroalimentación de ellos sobre el trabajo realizado.

[1]cfr. http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/20_character_design_tips

Capítulo tres

*El desarrollo del personaje
a través de su psicología*



“Hay que crear personajes que se familiaricen con el espectador para lograr la aceptación con todo el mundo” Mariko Koizumi [1]

Definición de personaje

Se define el término “personaje” como cada uno de los seres ya sean humanos o simbólicos que aparecen dentro de una obra de ficción, que existen como seres conscientes en el universo de dicha obra. No necesariamente deberán ser personas, pueden ser también animales, objetos inanimados, criaturas fantásticas, deidades, etc; generalmente son encontrados en obras cinematográficas, literarias o de historieta, en este caso se hará enfoque únicamente dentro del género de la animación a través de la realización previa de un guión.[2]

Sería difícil imaginar una historia sin personajes, incluso al existir solo el narrador, este también se convierte en un personaje dentro de la historia aunque no podamos verlo.

063

Un personaje de ficción se crea a través de una construcción mental que se compone de lenguaje e imagen; a excepción de la animaciones, los personajes de ficción son interpretados por actores, bailarines o cantantes, y en cuanto a las animaciones, existen los actores vocales, quienes a través de sus interpretaciones dan vida y personalidad a los personajes a los cuales prestan su voz. Según los críticos literarios, se distingue persona de personaje porque las personas existen en el mundo real, mientras que los personajes sólo son ficción. Neil McFarland aconseja: “Piensa sobre el significado de la palabra “personaje”. Se supone que darás vida a esas cosas, hacerlas agradables y darles la magia que permitirá que la gente imagine lo que va a conocer y la forma en que se moverá.[3]



Los actores de doblaje dotan de personalidad a los personajes animados gracias a sus voces

[1] *ibidem*. Mariko Koizumi, ponente en la conferencia “Anime y manga, del negocio a la expresión cultural”, Cenart. 28 de abril de 2010.

[2,4] *cfr.* <http://es.wikipedia.org/wiki/Personaje>

[3] *cfr.* http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/20_character_design_tips

Los personajes se pueden distinguir entre “personajes circulares” y “personajes lineales”; los primeros se distinguen por ser complejos en cuanto a su estructura psicológica y personalidad, siendo más realistas y creíbles; mientras que los personajes lineales poseen pocos rasgos de personalidad, son menos creíbles y simples.

El protagonista generalmente es un personaje circular, ya que como su nombre lo indica, al ser el protagonista, es el personaje más trabajado y el cual le da sentido a la historia, del mismo modo los personajes antagónicos suelen ser circulares, mientras que los personajes secundarios generalmente son lineales, ya que no se profundiza mucho en ellos.[4]

3.1 Construcción del perfil psicológico del personaje

La personalidad es el paso más importante de todos, si no se consigue dar una personalidad al diseño realizado, después, será imposible conseguir que el personaje funcione.[1]

La fuerza que conduce la personalidad de un personaje es lo que quiere conseguir, ese “algo” faltante, por ejemplo, ser rico, una novia o resolver un misterio; puede ayudar a crear la fuerza dramática detrás de las historias y aventuras en que se ve envuelto el personaje. Con frecuencia la carencia o los defectos en un personaje son lo que lo hace interesante, cuando se planea que el personaje exista en las historietas y animaciones; entonces es importante desarrollar su historia, su pasado, de dónde viene, cómo se dio su existencia y cualquier evento que cambiará su vida. Así entonces, a medida de lo que vaya experimentado va a ayudar a la solidez, y subsecuentemente confianza y opinión, del personaje. A veces el contar la historia de su pasado, puede ser más interesante que sus presentes aventuras, tal es el caso de las precuelas de Star Wars. [2]

A continuación se citan aspectos relevantes acerca del patrón aconsejado durante la creación del perfil psicológico para la creación de personajes.



Antes que nada, se debe elegir el género, es decir si va a ser masculino o femenino, es importante porque en distintas situaciones un hombre reacciona distinto de una mujer; los tipos de comportamiento varían. Al momento de crear un personaje que se comporte de una manera que no sea femenina o masculina del todo, se estará desafiando al estereotipo.

La sexualidad sólo en algunas ocasiones puede ser determinante, dependiendo del guión, pues si el personaje es homosexual puede vivir situaciones específicas debido a su orientación sexual.

La raza también es un aspecto importante, pues hay casos en que esto determina el contexto, la cultura y costumbres que pueden rodear al personaje; la clase social afectará en el modo en que se perciba al personaje y por supuesto el modo en que hablará y actuará ante los demás, aunque esto puede cambiar en cualquier momento, se pudo nacer bajo una clase determinada y subir o descender a otra clase.

Algunos ejemplos entre los que se puede elegir a qué clase de estatus pertenecerá el personaje son: rey, reina, príncipe, princesa, caballero, guerrero, dama, millonario, patriarca, comerciante, soldado, noble, esclavo.



Distintas clases sociales pueden encontrarse dentro de las animaciones dotando al personaje de mayor profundidad

Por estas razones es importante que se tenga en claro a qué clase se desea que pertenezca el personaje que se está diseñando, teniendo en cuenta las posibles contradicciones y complejidades relacionadas con la posición social del personaje.

Considerando factores como, a qué tipo de familia pertenece y qué posición ocupa dentro de su familia.

El nombre es importante, en ocasiones incluso revelan la clase, la raza, así como la época, no necesariamente deben tener carga simbólica y cabe aclarar que tampoco el nombre debe elegirse en un principio, es de la misma manera en que el título de un guión es lo último que se escribe.[3]

La edad de cualquier personaje también es de gran importancia, el periodo de los años de formación del personaje será básico para establecer sus actitudes, un niño no actuará de la misma manera que un adolescente o un adulto. Sin embargo se puede romper los esquemas y presentar a una viejecita interesada en los videojuegos, pudiendo resultar incluso cómico.

La ocupación se considera un elemento principal y en ocasiones será de mayor importancia en el argumento, escogiendo una profesión que refleje la personalidad del personaje; lo que más importa no es el trabajo en sí, sino como va afectar éste al personaje. Cuando se elija la profesión se puede escoger una que sea poco habitual, ya que el mundo está plagado de muchas cosas y es entretenido mostrar algo fuera de lo común, haciendo del personaje algo único y memorable en el espectador. [4]

Algunos ejemplos de oficios son: ministro, artista, hechicero/ bruja, inventor, maestro, estudiante, doctor, chofer, mesero, asesino, soldado, guerrero, samurai, policía, detective.



También podemos asignarles a nuestros personajes oficios u ocupaciones, desde las más comunes hasta las más increíbles.



Las aptitudes son aquellas actividades que el personaje puede realizar virtuosamente, para aquello que es “bueno”, por ejemplificar, puede gustarle pescar, pero tocar el piano es lo que realmente le apasiona. Además del entorno en el que se desenvuelve y el tipo de vida que acostumbra llevar.

A veces cuando el personaje narra a la audiencia puede resultar muy efectivo, es importante que el personaje, sobre todo si es el protagonista, tenga una percepción propia del mundo.[4]. La manera de ser tiene mucho que ver con el sentido del humor y visión del mundo, el personaje puede ser serio o alegre, despistado o buen observador, arrogante o humilde.

Se deben tener en cuenta dos cuestiones, lo que el personaje diría o haría para divertir y la manera en que el personaje percibe el humor y de que manera será utilizado, para dejar en ridículo a los demás, para divertir, cómo instrumento agresivo o para esconder puntos vulnerables. El modo en que se utiliza el lenguaje es una clave importante de su personalidad, el lenguaje no solo es un medio de comunicación, también es una manera de pensar, de la actitud y estatus.

057

Los miedos son muy importantes también; le pondrán freno a aquello que desean lograr, sin embargo, sólo enfrentando sus miedos, y superándolos podrá evolucionar tanto el personaje, como la trama. Las debilidades también pueden formar parte de los miedos, al ser vulnerable el personaje, ante cosas como la oscuridad, truenos, agua bendita, etc. Lo anterior son cualidades que se refieren a las debilidades de los personajes, un personaje sin una debilidad no será interesante.

Los objetivos y superobjetivos de los personajes principales deben ser esenciales para darle forma al guión. Los super objetivos son los objetivos que tiene el personaje en conjunto y a largo plazo sus aspiraciones más importantes, son aquellas cosas por las que lucha en la vida y puede verse envuelto en todo tipo de umbrales emocionales, morales e incluso legales para obtenerlo; mientras

tanto, los objetivos son aquello que los personajes quieren obtener a un relativo corto plazo. [5]

Además, respecto a sus atributos, pueden ser criaturas con algún tipo de poderes sobrenaturales provenientes de elementos que forman parte de la naturaleza o incluso mágicos.

Aunque no es muy conveniente caer en cosas predecibles y querer a como dé lugar que el espectador se identifique con alguno de los personajes, lo importante es situar al personaje en una situación emocional, mostrando evolución y esto se consigue cuando se encuentra con conflictos y los supera.

El saber lo anterior, aunque en la historia no se muestre tan detalladamente, dará mayor precisión al diseñador, pues se obtendrá un mejor resultado al conocer de dónde salió el personaje.



[1]cfr. <http://damealgo.es/tag/diseño-de-personajes-para-animacion>

[2]cfr. http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/20_character_design_tips

[3,4,5]cfr. Formación, Davis Rib. Escribir guiones: Desarrollo de Personajes, Plados Manuales de escritura.



3.2 Categorías de personajes

Los personajes pueden salir de nuestra imaginación, no hay una norma, puede estar basado en algún individuo conocido por el autor, o haberse creado de la nada, incluso, puede estar basado en alguna persona pero con características modificadas.[1]

Muchas veces se recurre a inventar personajes basados en miembros de la familia, en amigos o incluso de uno mismo, se tiene la ventaja de que a estos los conocemos, haciendo que esto proporcione confianza, realizándolo con mayor convicción; sin embargo también se corre el riesgo de caer en el estereotipo al no ir más allá de la experimentación o por el contrario, crear unos personajes no creíbles ante el espectador.

069

Para crear este tipo de personajes, es válido basarse en experiencias vividas o en gente con la que nos hemos relacionado alguna vez en la vida, pues estas personas indirectamente han entrado en nuestra propia vida. [2]

El proceso para crear personajes puede hacerse a partir de la recopilación de características de individuos y de esta mezcla generar uno nuevo, pero debiendo ser creíbles en todo momento. Cuando se retoman referencias culturales y se usan de manera apropiada y con la combinación de otras influencias que normalmente no son asociadas, al final los resultados pueden ser interesantes y únicos.

3.2.1 El protagonista-heroe

Es el personaje encargado de desencadenar la acción, es quien tomará la delantera iniciando el movimiento, cualquiera que se le oponga será su antagonista. El protagonista es el personaje principal, ya que la historia gira en torno a él, sin este personaje la obra no puede existir; es él quien crea el conflicto y es él también quien lo hace crecer, hace avanzar la historia, sabe lo que quiere. No sólo debe desear algo, debe hacerlo con tal intensidad que no le importará

[1] *Las raíces de un personaje*, Davis, Pib, *Escribir guiones: Desarrollo de Personajes, Píados Manuales de escritura*. [2] *Marcas de nacimiento*

jugarse todo lo que tiene en el intento de lograrlo, no tiene que ser forzosamente heróico pero sí ser el personaje principal, el más fuerte, no tanto en su moralidad sino en el interés que debe despertar en el espectador, ser el personaje con los conflictos más impactantes, con las mayores necesidades.

El protagonista posee una gran fuerza interior, se ha transformado en lo que es a causa de las mismas circunstancias que lo están forzando a actuar. El comienzo del conflicto no se debe a una decisión propia, el personaje nunca busca ser el protagonista, el se verá forzado a actuar por distintas causas internas o externas. Son estas acciones las que nos revelarán su personalidad, el crecimiento del protagonista debe ser menos extenso que el de los otros personajes, ya que él ha tomado su determinación antes de comenzar la obra, el será quien obligue a crecer a los demás personajes.[1]

Hasta cierto punto, es cierto que el protagonista suele ser el “bueno” o se volverá bueno pero no siempre tiene que ser así, al estar con un personaje el tiempo suficiente, habrá tendencia a identificarse con él, sobretodo si tiene imperfecciones, si se ven las cosas a través de los ojos de un personaje determinado, como consecuencia ocurrirá un nivel de identificación con el.

070

3.2.2 El antihéroe

El antihéroe se trata del protagonista/héroe que a simple vista puede parecer malo, pero simplemente tiene objetivos y metas propias, que tal vez no coinciden con las del héroe o el “bueno de la historia”, son dotados de gracia, inteligencia, lo cual genera que no exista razón para apoyarlo, sus actos pueden ser erróneos y se descubren sus puntos débiles.

Si por otro lado, el protagonista tiene poco o nada que pueda gustar, la audiencia difícilmente se identificará con ellos, por muy bien que esté construido el guión, los conflictos y las decisiones.

El punto de buscar la identificación del público con los personajes es crucial, ya

[1]cfr. *La fortaleza del personaje, los distintos roles dentro de la historia, Cómo hacer un buen guión para animación, Sáenz Valiente Rodolfo* http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario_anima_03/personaje.php



que de esto depende que a la audiencia le importe lo que le suceda al personaje, del mismo modo que les importa que les suceda a ellos mismos, significando que les interesa saber qué va a pasar y esto es muy importante.[3]

3.2.3 El antagonista

Es quien se opone a que el protagonista logre su objetivo, el protagonista luchará contra él, utilizando todos sus recursos, empleando toda su potencia, astucia e ingenio. Por este motivo el antagonista debe poseer una potencia y fortaleza equivalentes a las del protagonista.

Una lucha sólo resulta interesante cuando ambos contendientes cuentan con la misma posibilidad de triunfar, si el antagonista resulta un rival que no está a la altura del protagonista, ya sea por la cantidad o la calidad de su oposición, se deberá recurrir a otro personaje que esté en condiciones de enfrentarlo como corresponda.[1]

071

No todos los antagonistas son villanos, un antagonista es simplemente un personaje que se interpone continuamente en el camino del protagonista para conseguir su objetivo.

Sin embargo, el antagonista puede ser un consumado villano, es poco probable que este personaje sea atractivo, pero debe fascinar, causar interés; que reciba lo que merece, siguiendo atentos a que esto suceda.[2]

3.2.4 El villano

Generalmente el villano debe creer en sus propias acciones, que sean correctas o al menos que a éste le convengan, ajustándose a un código moral particular aunque sea contrario al convencional. El espectador debe tener clara la motivación del villano, así como la del protagonista.

[3]cfr. *Descripción y Autodescripción, Héroes y Villanos*, p. 170. Davis Rib. *Escribir guiones: Desarrollo de Personajes, Piados Manuales de escritura*.

[1]cfr. *La fortaleza del personaje, los distintos roles dentro de la historia, Cómo hacer un buen guión para animación*, Sáenz Valiente Rodolfo http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario_anima_03/personaje.php *Piados Manuales de escritura*

La mayoría de las personas cree en el libre albedrío y los personajes creados deben ejercer su voluntad. Entre más se mire el pasado y el ambiente que rodea al personaje, más fácil será comprender sus acciones y más identificación existirá con él. Se ha estado hablando del protagonista como el personaje principal, pero no siempre es un personaje el principal y todos a su vez tienen antagonistas, que no son necesariamente enemigos, de hecho un personaje principal considerado protagonista, puede ser al mismo tiempo el antagonista de otro personaje principal.[1]

3.2.5 Los personajes secundarios

Cuando se escribe una historia, resulta que el héroe o heroína no está solo, está rodeado de seres vivientes y objetos que interactúan y se relacionan de forma directa o indirecta con él/ella. Aquí es donde se comienza a pensar en los personajes secundarios que serán el apoyo gradual o fuerte de la historia.

072

Muchos autores a veces no lo reconocen, pero lo cierto es que a veces se exagera con el personaje principal, y está tan mal diseñado, que los personajes secundarios son quienes rescatan la trama de la serie e incluso la mejoran.

Existen muchos tipos de personajes secundarios, pero en la mayoría de las animaciones se suelen encontrar los siguientes tipos de personajes:

El gracioso, que generalmente, es cómico y agrega siempre esa chispa de humor que se necesita reflejar, si el personaje es bien creado, puede incluso darle un toque de humor aún a las situaciones más desesperanzadoras, muchos personajes son cómicos y serios al mismo tiempo. Al conferirle humor a un personaje o más bien el conferirle la habilidad de hacer reír, se aporta profundidad al personaje, haciéndolo más atractivo. Si nos concentramos en los personajes cómicos, pueden ser principales o secundarios; en el caso de que el personaje central sea cómico, al momento de hacer el guión o escribir la historia, ésta deberá ser una comedia, mientras que si el personaje es secundario no interfiere en nada si es

[1] *ibidem*. Antagonistas, p. 173. Davis Rib. Escribir guiones: Desarrollo de Personajes, Píados Manuales de escritura.



serio el guión.

Los personajes cómicos normalmente están alejados del naturalismo, ya que muchas veces, para generar efectos cómicos, lo que se hace es estirar la realidad, tomar algo conocido por la audiencia, para después exagerarlo poniendo de manifiesto lo absurdo que es, aunque como todo, no es necesario exagerar para hacerlo divertido. Por dar un ejemplo, se puede hacer que uno de los personajes pregunte por algo muy inesperado, que nunca se esperaría que en contexto, época o lugar donde se encuentra se podría pensar.

Como variante del personaje gracioso, se encuentra el pervertido, sin embargo, este es un personaje peligroso, porque de no manejarse bien su perfil, puede volverse vulgar y aburrir a la audiencia, [1]

073

El neutral es el personaje secundario por excelencia, aquél que no está ni de un bando ni de otro, porque quiere regirse bajo sus propias reglas y necesidades, es un personaje casi obligatorio cuando la historia gira intensamente en la lucha entre las fuerzas del bien y el mal.

El bravucón es el clásico personaje mal hablado, gritón, gruñón o fanfarrón que pierde la paciencia con suma facilidad y hace las cosas por impulso.

El inteligente es aquel en extremo calculador, siempre anda inventando cosas, resolviendo acertijos o reparando máquinas, es el clásico proveedor del grupo y desgraciadamente, en la mayoría de los casos, es un personaje que va perdiendo importancia en la trama de la historia

También la caracterización tiene un papel muy importante para enfatizar al personaje. Cómo se puede ver, estas definiciones no son exclusivas, aún el personaje principal puede caer en ellas, pero como es el principal, hay que resaltar sus aspectos positivos; definir un buen conjunto de personajes secundarios es vital para que la historia pueda mantenerse interesante y fresca. La clave para lograr esto, es saber elegir una buena combinación de personajes secundarios,

[1]cfr. *El Personaje Cómico*, Davis Rib, p. 189.

[2]cfr. <http://draoyama.cristalab.com/2007/11/03/los-personajes-secundarios-los-menos-precia-dos-de-siempre/>

extremos opuestos pueden ofrecer un interesante espectro de personalidades a utilizar dentro de la historia, y, quizá sería hasta interesante, hacer combinaciones en un mismo personaje.[2]

3.3 Parámetros que debe reunir el personaje dentro del guion

A continuación se enlistan aspectos a tomar en cuenta en cuanto a las características que debe tener el personaje para impactar en una historia.

-Necesidad dramática, es decir, lo que el personaje quiere ganar, adquirir, obtener o lograr en el transcurso de un guión, cabe destacar que una vez establecida la necesidad dramática se pueden crear obstáculos que le impidan obtenerla.

-El punto de vista, es la manera en cómo ve el mundo el personaje. Un buen personaje siempre mostrará un punto de vista bien definido.

074

-El cambio, ya que para que el personaje sea creíble, debe transformarse como consecuencia de todo lo que le va sucediendo a lo largo del guión; sin embargo, los cambios repentinos no son creíbles.

-La actitud, si ésta se conoce, permite darle más profundidad; puede ser positiva o negativa, de superioridad o de inferioridad, crítica o ingenua.

-El protagonista es el que lleva adelante la acción, al enfrentarse a los obstáculos que se interponen entre él y su necesidad dramática genera conflicto, fundamental para la línea argumental ya que el drama genera conflicto.

-El antagonista puede ser uno o varios a lo largo de la historia, pero es conveniente que no sean demasiados para no crear confusión; debe ser un personaje poderoso puesto que es quien se enfrenta al protagonista durante el conflicto. Un personaje débil no podría luchar para impedir que el protagonista logre alcanzar su objetivo; no tiene por qué ser del todo malo ya que todos los personajes tienen



sus matices. [1]

Algo que caracteriza a aquellos personajes que se van quedando en la memoria, no es en sí su apariencia física, la cual representa un porcentaje muy alto de su diseño y formulación, basta recordar cuales fueron los atributos que hicieron que aquel personaje, se convirtiera en el favorito del espectador; seguro que más de un personaje se vendrá a la mente, y porque no decirlo, una de las razones por las que se convirtió en el gran favorito, era porque simplemente logró que la audiencia se identificara con el.

Las causas que provocarán que un guión se atasque son muchas y variadas: problemas en la historia, en su desarrollo o con sus personajes. Por ejemplo si los personajes resultan demasiado numerosos y no tienen una clara función dentro de la historia, es probable que terminen obstruyéndola. La cantidad de personajes que el espectador puede asimilar mientras ve una película es limitada, si son demasiado numerosos se sentirá aturdido, lo habitual es que la cantidad de personajes no supere los cinco, esto incluye: al protagonista, su antagonista, el interés romántico (si es que lo hay) y uno o dos personajes de apoyo.

Hay que tener muy claras cuales son las funciones que van a desempeñar cada uno de los personajes que posee la historia que se haya escrito. Todo personaje deberá ostentar una poderosa razón para estar incluido en ella.[2]

Si se está desarrollando un tema complejo, un personaje que manifieste una posición equilibrada ayudará a lograr que el tema se entienda y no se malinterprete.

Películas sobre gente poco común, deben equilibrar a sus personajes extravagantes con gente común cumpliendo roles que ostenten una importancia equivalente. En estos casos, siempre se debe incluir un personaje que manifieste la otra cara de la misma moneda.

Con un criterio similar, en una obra muy seria, se debe incluir un personaje divertido, el que proporcionará el alivio humorístico necesario como para relajar la sobresaturada tensión que el desarrollo de la historia va acumulando en la

[1] cfr.<http://www.definicion.org/personaje>

audiencia.

Si se quiere expresar algo con claridad a través del guión que se está creando, debe buscarse un personaje que realice esta tarea por nosotros. Obviamente será un personaje con el que exista una identificación y seguramente será secundario.

Otras veces se necesitará de un personaje con el cual la audiencia se pueda identificar rápidamente, para generar un punto de vista acorde con ella, esto es sumamente importante cuando se tratan temas difíciles de creer como; lo sobrenatural, los ovnis, o la reencarnación. Temas de este tipo seguramente provocarán en la audiencia un alto grado de escepticismo y entonces para ayudar a que la historia funcione se necesitará incluir un personaje escéptico, el que posiblemente representará a la mayoría.

Muchas veces los personajes cumplen más de una función, esto no constituye un error, lo que sí es importante es que tengan al menos un verdadero rol dentro de la narración. Mantener clara esta meta ayudará a centrar la historia en la corroboración de la premisa, evitando la inclusión de cualquier personaje innecesario.[3]



[2]Las raíces de un personaje, p. 17. Davis Rib. *Escribir guiones: Desarrollo de Personajes, Piados Manuales de escritura*
[3]ibidem.Los personajes que añaden otra dimensión a la historia, *Cómo hacer un buen guión para animación*, Sáenz Valiente Rodolfo, http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario_anima_03/personaje.php



Capítulo

cuatro

Apariencia del Personaje



Toda vez que se ha construido todo aquel aparato de emociones, se procederá a darle características físicas que lo definan, es decir, ahora si llegará el momento de pensar en el color del cabello, ojos, piel, complexión, estatura, tipo de sangre, etc. Incluso, llegar a pensar en la ropa o vestimenta, según el entorno donde éste se desenvuelva. Una vez reunido todo eso, se estará listo para empezar a trazar con el lápiz al personaje que se ha ideado. [1]

La apariencia a pesar de ser un aspecto más superficial que el de las creencias, también es un factor básico y de gran importancia dentro de campo del Diseño, y más específicamente, dentro del diseño de personajes, ya que aquí es donde se aplicarán los conocimientos relacionados con el dibujo, diseño, forma, color, tamaño y proporciones.

079

A continuación se mencionan algunos usos de los consejos y métodos más comunes que diseñadores y manuales recomiendan.

Antes de realizar los primeros bocetos, el primer paso es la documentación, con esto se refiere a todo tipo de imágenes que sirvan para enriquecer y saber cómo desarrollar el diseño, aportando ideas y una base sobre la cual trabajar. Es decir, si se desea crear un un faraón egipcio, necesariamente se tendrá que investigar y buscar imágenes acerca del antiguo Egipto, sobre el arte, indumentaria, atmósferas y caracterizaciones de aquellas épocas, que ayudarán a tener una idea más clara del tema e incluso ya teniendo este conocimiento, poder mezclar estilos pero ya con bases sólidas que sustenten el diseño.



La documentación gráfica es muy importante antes de comenzar a bocetar

[1]cfr. Formación, Davis Rib. Escribir guiones: Desarrollo de Personajes, Piados Manuales de escritura.

La principal fuente de documentación debería ser la observación de la realidad. Por ejemplo, si se necesita diseñar un animal, nada ayudará a obtener un mejor diseño que ir al zoológico y pasar un buen rato observando y dibujando.

Aunque por cuestiones de tiempo y comodidad, generalmente se acude a referencias fotográficas a las que, gracias a internet, se tiene un acceso inmediato. Sin embargo, también es altamente recomendable, ver cómo otros diseñadores han llevado a cabo sus diseños de personajes.

Esto es una fuente inmensa de ideas, ver de qué manera resuelven los distintos elementos de su diseño, lo que ayudará mucho a trabajar de manera más confiada. Sin embargo hay que saber diferenciar entre documentarse y plagiar o copiar el trabajo de otra persona, ésto debe ser sólo una fuente complementaria, si se olvida la observación de la realidad o en su defecto, la observación de material fotográfico, el resultado acabará siendo pobre y falto de originalidad.



Tomando referencias de la realidad pero añadiendo algo de fantasía puede generar personajes muy interesantes

Sin embargo, no hay que temer a la experimentación e ignorar todas las reglas y consejos sobre planeación y realización de la apariencia del personaje que se desee realizar. Ir en contra de lo que se supone que es la manera correcta de hacer algo, también puede crear inesperados y excelentes resultados, como Ren y Stimpy, cuando el artista Yuca crea sus personajes no sabe realmente que dibujará. “Yo sólo escucho música y dibujo el resultado dependiendo de mi humor, siempre quiero tener un dibujo que me resulte interesante. Y es entonces cuando trabajo más en el personaje después de que está bien conmigo y con mi



cerebro,” dice él.[2]

Si este análisis va acompañado de una cierta búsqueda de documentación, existirán aún más posibilidades de llevar a cabo con éxito el diseño. Si se desea hacer un personaje malvado, por ejemplo, al buscar información gráfica, se encontrará que entre sí poseen rasgos distintivos, gran cantidad de ideas servirán para enriquecer lo que se está creando. Todo eso será de mucha ayuda y, con toda esta información clara, el diseño del personaje será mucho más fácil.

Cuando se idea su personalidad, ya se puede aumentar la documentación gráfica sobre el personaje, buscando un poco, ya se dispondrá del material suficiente para trabajar con seguridad y de manera eficaz en el diseño.[3]



Ren y Stimpy (1991)

Uno de los primeros pasos en donde se reconoce al personaje es a través de su silueta. Ésta es la principal manera de “leer gráficamente” a un personaje, después los detalles, texturas y colores.

Desde la distancia, las texturas y detalles son oscurecidos y las condiciones de iluminación pueden afectar la manera en que el color del personaje es percibida y raramente una silueta de un personaje se verá alterada por condiciones ambientales. Para hacer el proceso lo más sencillo posible, se suele recomendar empezar por bocetos muy rápidos con formas lo más básicas posibles, el objetivo es, antes que nada, dar con la silueta básica del personaje a crear.

Todo buen diseño de personaje de animación tiene una silueta distintiva y reconocible, si se consigue dar con la esencia del personaje con unas pocas formas geométricas, sin entrar en muchos detalles, será casi seguro que el personaje sea fácilmente recordado y por lo tanto, exitoso. [4]

Ciertos personajes revelan mucho de su identidad por el equipo que cargan, como armas o armaduras, los más típicos son las espadas o pistolas, en caso de ser herramientas inusuales otorgan un aspecto significativo para la silueta del personaje.



Un personaje con silueta reconocible será exitoso, pues será fácil de recordar

Algunos conceptos a tener en cuenta a la hora de buscar estas formas básicas son:

Simplicidad. Que se obtiene reduciendo al máximo el número de formas geométricas empleadas, cuanto más simple sea el personaje, mejor se leerá en pantalla y más fácil será trabajar con él.

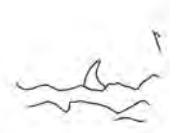
Contraste. Las formas adquieren mayor interés visual entre más contraste exista, éste se obtiene contraste realizando líneas curvas junto a líneas rectas, formas pequeñas frente a formas grandes, estrechas junto a gruesas, etc.

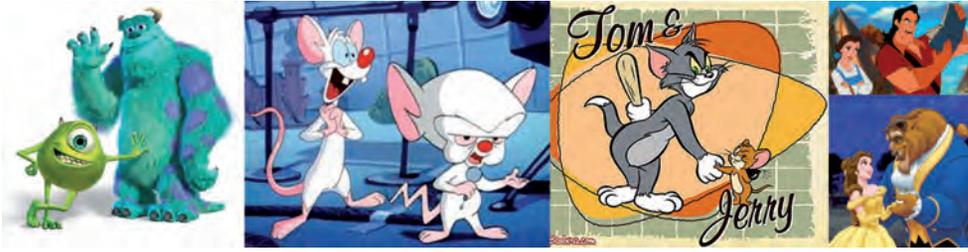
052

El contraste es una de las cosas más importantes que considerar cuando se diseñan personajes. Normalmente una buena idea es contrastar a un personaje alto y grande con uno pequeño y delgado, o un personaje muy joven con uno muy viejo. No será nada interesante ver a 5 grandes, fornidos y guapos personajes masculinos cuya única diferencia en el diseño sea su ropa o su cara. [5]

Es la misma idea que los equipos de historietas usan para mantener la comedia; dos personajes que contrastan bien entre ellos son más interesantes que dos personajes que son de la misma altura, complexión y color. A menudo, el villano y el héroe, el interés amoroso y el héroe, tienen radicalmente diferentes formas y alturas.

La Bella y la Bestia serían un buen ejemplo de esto, observando como Bella se ve cuando está junto a Gastón, él no es solamente más alto que ella, él es color rojo brillante en oposición al azul sutil de ella, más angular y por supuesto, radicalmente más musculoso.[6]





El contraste entre personajes en cuanto a formas y personalidad logra mayor interés en el espectador

En cuanto a las proporciones del personaje, hay que procurar que sean lo más armoniosas posibles, para esto, hay que asegurarse de que el conjunto de formas y proporciones funcione bien como un todo. Los estándares de belleza humanos, usualmente dependen de rostros y cuerpos que guarden cierta simetría, esto es útil de recordar, incluso si en la vida real las personas raramente guardan ésta simetría, en el campo del diseño para el entretenimiento, se crean ideales y extremos, formando parte de lo que la comunicación visual quiere transmitir.

083

También se puede realizar lo contrario e incluir la asimetría como parte del diseño, lo mejor es definir desde un inicio que técnica se utilizará para que no parezca, en caso de la asimetría, que es un error, sino parte del estilo que se desea manejar y hacerlo obvio.

La mayoría de profesionales recomiendan centrarse primero en las caras. Una vez que se tengan varios bocetos de caras del personaje que resulten interesantes, ya se podrá pasar a hacer bocetos del personaje de cuerpo entero. Conviene trabajar muy rápido, sin pararse en detalles por el momento, e ir saltando de un boceto a otro. Procurando evitar repeticiones y tratando de hacer bocetos tan distintos los unos de los otros como sea posible. Analizar que es lo que nos gusta y lo que no, y qué elementos van haciendo que el diseño refleje mejor la personalidad del personaje.

Con ayuda del escáner e impresora, es muy práctico escanear los dos o tres bocetos que más hayan gustado e imprimirlos en una hoja, y usarlo de manera más cómoda como referencia para ir creando más bocetos, posteriormente, Repitiendo el proceso hasta estar lo más convencidos posibles con los resultados, a medida que se vayan

[5,6]cfr.<http://aimeemajor.com/anim/chardesign.html>

refinando los bocetos que más nos gustan, el diseño definitivo acabará llegando por sí sólo.

Una vez que se hayan generado numerosos bocetos, se tendrán más ideas de donde echar mano después, es en este punto del proceso donde se comienzan a refinar y combinar diferentes elementos y captando ideas sobre las cuales trabajar posteriormente.[7]

Cuando se tenga el boceto más conveniente para que sea el diseño final del personaje, debe limpiarse y añadir algunos detalles pero sin sobrecargar, como ya se había mencionado anteriormente, cuanto más simple sea el personaje, mejor se leerá en pantalla y más fácil será trabajar con él.

También se recomienda tener en cuenta una serie de factores, para poder dar por finalizado el diseño:

Para mejorar el equilibrio de las proporciones, se necesita medir la altura del personaje utilizando cabezas y redondear medidas. Si éste tiene dos cabezas de altura, o siete cabezas y media por ejemplo, se podrá dibujar bien y mantener las proporciones con facilidad. Si, por el contrario, mide 2 cabezas y 5/7 las cosas complicarán; convendrá en este caso, ajustar sus proporciones a 3 cabezas o 2 y media, o incluso dos cabezas y tres cuartos. En este caso, medidas fáciles de reproducir. Para medidas más cortas, en dibujo clásico se suele usar el ancho de un ojo. Pero esto no será siempre útil, hay que tener en cuenta el estilo con el que se está trabajando. [8]

Particularmente los personajes basados en formas humanas, alterando las proporciones del cuerpo es otra útil herramienta para comunicar el concepto del personaje deseado; si se crea un personaje con gran cabeza y cuerpo pequeño evocará una respuesta emocional diferente a un personaje corpulento y con una pequeña cabeza.

No se debe perder de vista que se está diseñando un personaje para animación, lógicamente, se necesita animarlo, ponerlo de perfil, de frente, 3/4 o incluso de espaldas.

[2,3,7,8]cfr.<http://damealgo.es/tag/diseño-de-personajes-para-animación>



Es necesario tener todo esto en cuenta antes de llegar más adelante para evitarse mayores problemas.

Una consecuencia relacionada con la proporción del área del cuerpo es la escala, por lo que mostrar un personaje solo, sobretodo si no es humano no comunicará del todo cual es su tamaño real, por lo que es conveniente añadir una figura humana a su lado para darse idea de la escala real.



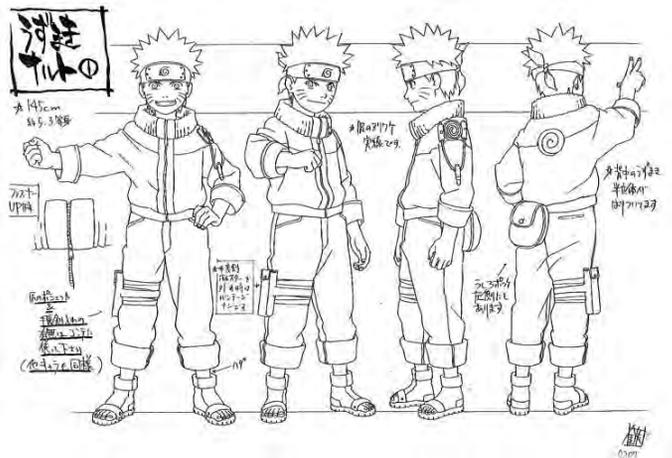
Personajes con cabeza pequeña y cuerpo grande y viceversa evocarán respuestas emocionales diferentes

085

La personalidad a través de la pose y las actitudes es una de las técnicas mejor usada una vez que el diseño básico del personaje está casi terminado. Mostrando al personaje en una acción específica es una herramienta de la comunicación visual que transmite

al espectador un poco más acerca del personaje.

Aplicar demasiados detalles puede afectar el diseño, es un error común creer que el echo de detallar demasiado signifique que por esta razón tenga que ser interesante.



Hoja de Turnaround para el anime "Naruto" de Masashi Kishimoto (2002)

En el caso de algunos superhéroes que aparecen en los cómics, basta con un logo o insignia que lo identifique para lograr identificarlo posteriormente. Se dibuja a detalle para otros casos, como las ilustraciones para algún libro, en el arte conceptual o sólo dibujos por diversión, pero cuando se diseñan personajes para animación entre más simple será mejor.

Las formas básicas de las que se hablaba al inicio, también se aplican para ropa y accesorios, hasta cierto grado la animación por computadora permite ignorar ésta simplificación ya que no se tiene que redibujar en cada cuadro, la computadora lo hace por nosotros. Sin embargo, los personajes que han sido condensados en su esencia se ven mejor en pantalla de todas formas, así que lo más conveniente dentro de la animación tradicional es que se simplifique al personaje para expresar únicamente lo que necesita expresar, no agregar accesorios sólo por agregar algo, a menos que sea para que enfatice algo de su personalidad.



Es interesante revisar a los personajes de historieta que han sido adaptados para animación. [9]

[9] *cfr. Artist insight, Effective Character design, Imagine FX, February 2007*



4.1 El Diseño de personajes

El diseño de personajes se ha liberado de las condiciones impuestas por una economía de mercado con un público compuesto por menores de edad, y es cada vez más dispuesto a arriesgarse a saltar a la tercera dimensión. Además, forma parte del proceso creativo que implica la concepción y desarrollo de los actores que intervendrán dentro de una historia; en sí, es un arte, pero también tiene técnica, puesto que se requieren ciertos conocimientos previamente adquiridos para realizar un diseño concreto, luego entonces, se define el concepto de diseño de personajes de la siguiente manera:

037

Es el sistema usado por el diseñador para crear un alter ego que interactuará con la historia o aventura. El diseño incluye estadísticas que medirán las habilidades físicas y mentales, así como una detallada información acerca de la apariencia del personaje, actitud, profesión, habilidades, equipamiento y un poco acerca de su pasado.

Esta percepción definida como “sistema para crear un alter ego”, involucra algo más que sólo encargarse del dibujo o boceto del personaje en sí, es decir, mucha gente piensa que el diseño de personajes, es simplemente tomar un lápiz, una hoja en blanco y hacer un bonito dibujo; cuando en realidad, implica mucho más.

Con la palabra alter ego, se está creando un personaje “vivo”, que interactúa, que tiene emociones y hasta a veces refleja a su creador en su misma esencia. La psicología que se utilice para su diseño debe ser la que se considere necesaria para reflejar lo que se desea. [1]

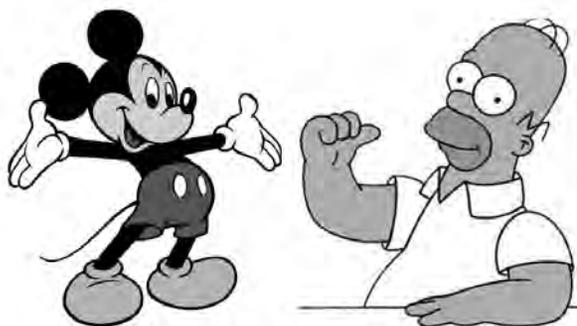
El diseño de personajes involucra diversos temas, desde el análisis del guión hasta las propuestas físicas del personaje que abarcan anatomía y variantes del color.

Según Francis Tsai, diseñador conceptual e ilustrador dentro de la industria del entretenimiento, diseñar un personaje significa utilizar y combinar un amplio rango de destrezas, así como conocimientos básicos dentro del ámbito del diseño. Poniéndolo de otro modo, un diseño exitoso consiste en un proceso donde la mitad es el diseño en si y la otra mitad es comunicación visual. El aspecto del diseño depende principalmente del análisis de una situación, formulando un problema de diseño hasta llegar a una interesante solución. El componente de la comunicación visual depende en gran medida en habilidades básicas de anatomía, composición y teoría del color, así como la habilidad para comunicar las ideas que salen del proceso del diseño.

Muchos de los personajes que se ven a través de las caricaturas, el entretenimiento y la publicidad y que son tan familiares para nosotros, se ven simples, sin embargo, esa simplicidad usualmente resulta de múltiples horas de trabajo empleadas en su desarrollo.



Desde las famosas manos de cuatro dedos de Mickey Mouse, que en realidad fueron dibujadas de ésta manera para ahorrar tiempo de producción (1920's) hasta la elegante simplicidad de Homero Simpson, el diseño de personajes ha tratado siempre de mantenerse simple, pero dejando aparte las líneas limpias y la fácil lectura de los rasgos, hay que saber qué exagerar y qué disminuir, qué agregar para dar a entender algo de sus antecedentes y profundidad, y qué hacer para desarrollar una personalidad. [2]



Omitir dedos en los personajes genera mayor simplicidad en el diseño



Otro aspecto del diseño de personajes en el que a menudo está basada la historia es en la personalidad de personaje. Una forma de mostrar algún sentimiento es dotar al personaje de expresiones faciales que revelen un aspecto importante de cómo es su personalidad, cada personaje tendrá unos rasgos físicos que lo caractericen, su forma de moverse, algún defecto o atributo notable; no es del todo un elemento crítico del diseño pero contribuye al trabajo de la comunicación visual.[3] El héroe tipo se caracteriza por su desarrollo muscular, pecho inflado y gallardo; el villano posee un físico anular, pies y manos largos, dedos puntiagudos; la heroína típica posee cara redonda, ojos grandes y cuerpo delicado. Estos tipos también poseen su valor en los personajes que son animales, el zorro, el lobo y el águila suelen ser villanos, mientras que Félix el Gato y Mickey Mouse se convirtieron en héroes; los cerdos, corderos y ciervos se consideran dulces e inocentes, mientras que los leones y caballos figuras heroicas.



Dexter pose 01

Las hojas de poses ayudan a comprender el carácter, reacciones y la forma de moverse del personaje

Es dotar al personaje de expresiones faciales que revelen un aspecto importante de cómo es su personalidad, cada personaje tendrá unos rasgos físicos que lo caractericen, su forma de moverse, algún defecto o atributo notable; no es del todo un elemento crítico del diseño pero contribuye al trabajo de la comunicación visual.[3] El héroe tipo se caracteriza por su desarrollo muscular, pecho inflado y gallardo; el villano posee un físico anular, pies y manos largos, dedos puntiagudos; la heroína típica posee cara redonda, ojos grandes y cuerpo delicado. Estos tipos también poseen su valor en los personajes que son animales, el zorro, el lobo y el águila suelen ser

villanos, mientras que Félix el Gato y Mickey Mouse se convirtieron en héroes; los cerdos, corderos y ciervos se consideran dulces e inocentes, mientras que los leones y caballos figuras heroicas.

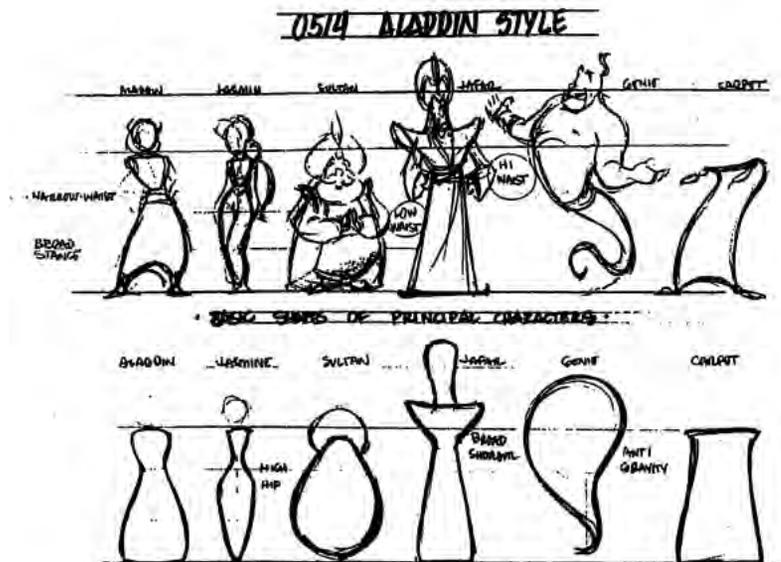
Las figuras tipo también aparecen según los estados de ánimo, el personaje alegre es gordo y rechoncho, ojos pequeños y amplia boca sonriente. Además están los complementos, por ejemplo, un villano cadavérico puede llevar un buitre en su hombro, o bien, una dama de sociedad hermosa y redondeada puede tener a un pequeño perrito y el héroe puede cabalgar sobre un caballo, que se considera un animal heroico.[1]

[1,2] cfr. 20 character design tips, Computer Arts, http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/20_character_design_tips [3]cfr. Formación, Davis Rib. Escribir guiones: Desarrollo de Personajes, Piados Manuales de escritura.

4.2 Forma y caracterización del personaje

La forma es la estructura que tendrá el cuerpo del personaje, es recomendable que cada personaje sea capaz de descomponerse en unas cuantas figuras básicas como esferas, triángulos y cuadrados. De hecho, si los simplificamos (entrecerrando los ojos) algunos personajes realmente son solo un gran cuadrado, triángulo o esfera. Las formas que use el diseñador para crear a sus personajes ayudarán a la audiencia a entender que “clase” de personaje es. Esto debe ser obvio para ellos, o ser solo una idea subliminal que reciban al ver a dicho personaje.

Algunas formas tienen ciertas connotaciones para el cerebro, por ejemplo, un personaje que está principalmente en forma de esfera, será visto como tierno y adorable, agradable, bobo, o simplemente gordo, dependiendo de cómo se utilice. Un personaje principalmente cuadrado será visto inmediatamente como fuerte, confiable, tal vez torpe o sólido; el personaje más angular, triangular será visto como “activo” o agresivo, a veces malvado.



Las hojas de construcción muestran las formas básicas para formar a los personajes

[1]cfr. Halas John y Manvell Roger, *La técnica de los dibujos animados, los personajes del cartón*, p.170,171, Ediciones Omega, 1980.

El héroe tipo se caracteriza por su desarrollo muscular, pecho inflado y gallardo; el villano posee un físico anular, pies y manos largos, dedos puntiagudos; la heroína típica posee cara redonda, ojos grandes y cuerpo delicado. Estos tipos también poseen su valor en los personajes que son animales, el zorro, el lobo y el águila suelen ser villanos, mientras que Félix el Gato y Mickey Mouse se convirtieron en héroes; los cerdos, corderos y ciervos se consideran dulces e inocentes, mientras que los leones y caballos figuras heroicas.

Las figuras tipo también aparecen según los estados de ánimo, el personaje alegre es gordo y rechoncho, ojos pequeños y amplia boca sonriente. Además están los complementos, por ejemplo, un villano cadavérico puede llevar un buitre en su hombro, o bien, una dama de sociedad hermosa y redondeada puede tener a un pequeño perrito y el héroe puede cabalgar sobre un caballo, que se considera un animal heroico.[1]

091

Se pueden usar todas estas formas en sus significados literales, o bien, para determinar lo que se piense que deben significar.

Si el personaje es tierno y delicado, se podrá hacer con formas suaves y utilizando menos ángulos. Si es el villano, entonces podrá diseñarse anguloso y discordante.

Es preciso observar a personajes populares como Betty Boop, Popeye o Mr. Magoo; cabe señalar que al hacerse famosos este tipo de personajes, existió una tendencia a aumentar progresivamente el tamaño de las cabezas y adoptar formas cada vez más exageradas.

Ésta exageración depende de la función que tengan las partes del cuerpo, por ejemplo, si las partes gesticulantes son piernas, brazos, manos y pies, requieren un mayor tamaño, al igual que la cabeza, que es la parte básica del humano y los animales; dentro de la cabeza, la boca también tiende a exagerarse para poder reflejar los gestos del habla y el mismo caso ocurre con los ojos, que es el que expresa visualmente mejor, el estado de ánimo, los sentimientos y

[2]cfr. Halas John y Manvell Roger, *técnica de animación, principios estéticos*, p.64-67, 70, Ediciones Omega, 1980.

carácter.

Es recomendable la acentuación de ciertas características para asegurar la continuidad de las figuras y evitar que se pudieran llegar a confundir un rasgo del carácter con otro.

La exageración y simplificación son adecuados tanto estéticamente como funcionalmente, ya que el público que tiene esta experiencia gráfica no siente horror por lo que les ocurra a estas criaturas locas, sino que comparten con ellas el desafiar las leyes de la naturaleza.[2]

Es recomendable la acentuación de ciertas características para asegurar la continuidad de las figuras y evitar que se pudieran llegar a confundir un rasgo del carácter con otro.

La exageración y simplificación son adecuados tanto estéticamente como funcionalmente, ya que el público que tiene esta experiencia gráfica no siente horror por lo que les ocurra a estas criaturas locas, sino que comparten con ellas el desafiar las leyes de la naturaleza.[2]

Las virtudes del dibujo animado se encuentran en su simplificación, distorsión y caricatura; se distorsiona con el fin de cumplir sus propósitos y aplicarlo tanto a los personajes como a sus comportamientos, desafiando las leyes de la naturaleza.

El personaje debe verse según su papel, a menos que intencionalmente se quiera tratar de engañar a la audiencia para hacerla pensar que el personaje es algo que no es, [3] dos claros ejemplos son los “Happy Tree Friends” y “Gloomy Bear” que son la antítesis de personajes como “Hello Kitty”, ya que destacan por su humor extremadamente violento y sangriento, contrastando con unos personajes de apariencia “tierna”, que tanto por su diseño y colores pueden engañar, y no es hasta que se conoce el contexto en el que se desenvuelven para percatarse que son todo lo contrario, sin embargo esto los hace interesantes por no formar parte de los estereotipos a los que normalmente se está acostumbrado a mirar en pantalla.

[3] *cfr.* http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/20_character_design_tips

[4] *ibidem.* *Pesadilla antes de Navidad*, p.200 Tim, Burton por Tim Burton, Salisbury Mark, ed; tr. Berstegui Manu, Lago Javier, prol. Depp Johnny, 2ª ed, Barcelona, 1999.





“Happy Tree Friends” (1999) y “Gloomy Bear” desafían al estereotipo debido a su apariencia

Por el lado contrario, según la experiencia del animador y director Tim Burton, es importante resaltar algunos aspectos que comenta, como el hecho de crear un personaje sin ojos, cuando hemos visto que los ojos son los que dan la expresividad; por ello, quiso experimentar y crear un personaje fuera de lo ordinario, carente de ojos y lograr que transmitiera emotividad, cambiando de esta manera la visión del espectador, de un personaje con aspecto terrorífico, pero que no lo es.

093

“El personaje de Jack, solo quiere hacer el bien, tiene un objetivo, pero al final todos acaban malinterpretándolo”.[4]



Jack Skellington de Tim Burton tiene apariencia malvada, sin embargo es todo lo contrario

Todos los elementos de la tierra pueden ser utilizados como materiales para formar el cuerpo, combinando las partes de estos elementos se pueden crear nuevos tipos de criaturas vivientes e incluso objetos que no existan en el mundo real, haciéndose posible gracias a la caracterización.

Una vez que el cuerpo del personaje está formado, el podrá usar cualquier vestimenta y portar cualquier objeto, que le dará énfasis tanto a la personalidad,

como al papel que desempeñará dentro de la historia.

Otra cosa a tener en cuenta es que al diseñar personajes, éstos encajen juntos en el mismo ambiente, debiendo conservar un estilo similar.[5]

Dentro del diseño de personajes, podemos encontrar personajes con formas varia-

das, desde aquellos realistas, que conservan las formas normales humanas, los que combinan elementos de formas encontradas en la naturaleza como arena y hielo; los de forma colectiva que se crean de la unión y estructura de elementos extraños, como ramas y raíces; los que poseen formas mecánicas como partes de su cuerpo; los que multiplican o suprimen el número de las partes del cuerpo; los que muestran alargamiento o reducimiento de las partes del cuerpo; elementos extraños que nacen de las partes del cuerpo, tales como pelo en sitios donde no es común ver el crecimiento de éste y por último los que combinan una parte del cuerpo con otra perteneciente a criaturas ajenas al humano, si éste lo es.[6] El personaje de Gaara del desierto, del anime Naruto de Masashi Kishimoto muestra como se puede fusionar con la arena para convertirse en una especie de demonio. Otro ejemplo es Edward Elric de la serie de animación “Fullmetal Alchemist” quien posee un brazo y una pierna mecánicas, mientras que el protagonista de la serie animada One Piece “Monkey D.Luffy” posee poderes especiales para alargar sus extremidades a voluntad.

Por otro lado, las líneas dibujadas con las que se compone el personaje pueden ser una forma de describirlo. Líneas gruesas, constantes, suaves y redondas pueden sugerir un personaje dulce y accesible, mientras que líneas agudas, ruidosas y disparejas apuntarían a un personaje errático e inquieto.[7]



Ejemplos de personajes que se transforman, poseen partes mecánicas o pueden deformar su cuerpo a voluntad

[5][7] cfr. http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/20_character_design_tips

[6] Form Matrix p.16, Manga Matrix: Create unique characters using the japanese Matrix System, Tsukamoto Hiroyoshi, Harper collins Publishers Inc Collins Design.

2

4.2.1 Elementos para la caracterización

Relacionando uno o mas personajes como parte de un “equipo” donde elementos secundarios, tales como logos, indumentaria y aplicación de colores pueden indicar al espectador que dos o más personajes están relacionados entre sí. [1]

En el caso de que se quiera crear un personaje fantástico, se pueden combinar las partes del cuerpo de distintos animales, con el fin de crear criaturas antropomórficas, es decir, que conserven atributos o cualidades humanas o bien, que sean criaturas imaginarias, conformados por elementos fisionómicos de animales variados.

095

A continuación se mencionan algunas de las principales partes animales, comúnmente encontradas en criaturas fantásticas.

- Cuernos (ej. antílope, ciervo, rinoceronte, cabra, vaca, búfalo)
- Orejas (ej. perro, gato, conejo, zorro, lobo, panda, ratón, murciélago)
- Ojos (ej. perro, gato, conejo, serpiente, tortuga, rana, águila)
- Colmillos (ej. perro, gato, lobo, lagarto)
- Alas (ej. cisne, águila, halcón, lechuza, murciélago, mariposa, libélula)
- Cola (ej. perro, gato, conejo, zorro, oso, ratón, lagarto, lagartija, ballena)
- Garras (ej. perro, gato, águila, lagartija, tortuga, oso, tigre)
- Piel (ej. serpiente, lagarto, oso, tigre, cebra)
- Lengua (ej. serpiente, perro, gato)
- Pinzas (ej. jaiba, camarón, escarabajo, escorpión)

Con estos ejemplos, se podrá sugerir una forma humana y combinarla con los elementos de animales antes mencionados para darle un carácter más fantástico.[2]

Las características exageradas también ayudarán al espectador a identificar las características clave del personaje, la exageración es la clave en las caricaturas y ayuda a enfatizar ciertos rasgos de personalidad. Si el personaje es fuerte, no

[1] cfr. *Artist insight, Effective Character design, Imagine FX, February 2007*

[2] cfr. *Steps in character making, form Matrix. Creating the body form, p.20. Tsukamoto Hiroyoshi, Manga Matrix: Create unique characters using the japanese matrix system, Collins Design, 2004.*

sólo debe tener brazos de compleción normal, hay que agrandarlos para que se vean cinco veces el tamaño que deberían ser.

4.2.2 Diseño de vestuario

El animador debe estar familiarizado con los vestuarios. En las películas se deben recrear épocas y atmósferas; ésto mediante, muebles antiguos, carros, vestuarios, peinados, etc; todo esto relacionado a la época que se quiera representar, sin embargo en la animación también se puede recrear, tan solo bastará con ver películas, consultar libros o visitar museos para recolectar información que ayude a recopilar ideas sobre los estilos históricos que se requieran. Se puede ver que en épocas pasadas, los trajes y vestidos eran más ornamentados y conservadores, los peinados más elaborados y el maquillaje más discreto.

En cuanto a accesorios y disfraces, ayudan a definir la personalidad de un personaje. Mientras sea posible dibujar poses similares para un personaje genérico aquí, el disfraz identifica a la figura como determinado personaje; además las ropas ayudan a enfatizar la línea de acción que parte del cuerpo y muestra claramente la actitud del personaje. Por ejemplo, ropas raídas pueden ser usadas para personajes pobres, y montones de diamantes y brillo para ricos. [1]

Hay que ser precavidos con el cuerpo del personaje, debajo de sus ropas, se le dará más solidez a los dibujos si se dibuja a través y los volúmenes guardarán consistencia.

Dibujar a través significa dibujar las partes del cuerpo que están cubiertas por la ropa.

Al igual que una buena actuación puede salvar una mala película, una buena animación puede convertir un personaje poco atractivo en lo contrario, incluso los villanos deber tener un cierto atractivo; los personajes mejor diseñados se convierten en los más populares. [2]

[1] cfr. <http://aimeemajor.com/anim/chardesign.html>



4.2.3 Objetos para la caracterización

Los objetos son vitales para ayudar a caracterizar al personaje, las armas son sólo una posibilidad, pero también se puede proveer al personaje un interesante diseño, mostrándolo junto con el algún vehículo en particular, animales de compañía o algún objeto misterioso, tales como, un perico en el hombro de un pirata o gusano saliendo de una calavera[1]. Estos comunican un aspecto del personaje dando información sobre las actividades que desarrolla y la manera en que las realiza.



Los objetos comunican aspectos de la personalidad o actividades que realiza el personaje

Los accesorios pueden ayudar a enfatizar rasgos del personaje, sus antecedentes y dar mas pistas acerca de su personalidad. A continuación se enlistan algunos elementos que pueden utilizarse durante la caracterización:

En cuanto a las ropas, el personaje puede vestir: traje, falda, vestido, pantalón, saco, gabardina, suéter, camisa, playera, short.



La ropa de igual forma nos dice mucho del personaje

[2]cfr..Costume design, p.96-97 Hart Christopher, How to draw animation

Elementos que cubren partes del cuerpo tales como, guantes, medias, calcetines o mallas:



Accesorios que únicamente pueden tener la función de adornar, como por ejemplo, brazaletes, anillos, collares, aretes, piercings, pulseras o bien pueden ser cruciales en el desarrollo de la historia, confiriéndole algún tipo de poder al personaje que lo usa, pasando de ser adorno a objeto mágico o preciado.

098



Los accesorios también pueden guardar algún poder oculto o valioso que puede ser crucial en una historia.

El maquillaje que consiste en tatuajes, sombras para ojos, labiales, delineador, etc; protectores como las vendas, cascos, o incluso máscaras y parches.[2]



[1]Cfr.Props: Weapons p.82, Artist Insight:Effective Character Design, Imagine FX, February 2007

[2] cfr. Costume Matrix, p.30. Tsukamoto Hiroyoshi, Manga Matrix: Create unique characters using the japanese matrix system, Collins Design, 2004.



4.3 Clases de personajes

Los personajes, además de los humanos, pueden dividirse en infinidad de categorías, sin embargo para mayor facilidad, se dividieron en personajes fantásticos y personajes no-humanos que a continuación se describen.

4.3.1 Personajes Fantásticos

Se trata de individuos extraños, que también viven en un mundo extraño, por ejemplo: gnomos, duendes, hadas, brujas y gigantes. En estos personajes la maldad o la bondad no resultan cualidades definitivas, tampoco suelen ser totalmente aterradores, siempre pueden redimirse permitiendo así que las fuerzas del bien triunfen.

099

Estos personajes por lo general resultan muy simples ya que poseen un número muy limitado de cualidades, muchas veces su personalidad está apoyada por exageraciones físicas como en el caso de Pulgarcito, o tienen superpoderes mágicos como el mago Merlín. Se muestran un poco estereotipados ya que generalmente son demasiado buenos o muy malos, sin mostrar tonos intermedios; por todo esto las historias que los involucran deben interpretarse en un nivel simbólico, no en un nivel racional.



Los personajes fantásticos en ocasiones pueden ser muy estereotipados, dependerá de nosotros que tanto queramos que lo sean.

4.3.2 Personajes no humanos

Son tal vez el tipo más común de personaje dentro del cine de animación: Bambi, Bugs Bunny y el Pato Lucas son algunos de los ejemplos más conocidos. Generalmente se trata de personajes cuya parte interna es humana, pero la forma externa pertenece a algún animal, pudiéndose tratar también de animales antropomórficos.

Para construirlos se comienza acentuando el lado humano del animal elegido, por ejemplo: el conejo Bugs es hiperactivo y el Coyote vive hambriento; pero estas cualidades por sí mismas habitualmente no son suficientes para lograr caracterizarlos, por eso es muy importante hacer bien evidentes el resto de las cualidades humanas que les incorporamos, de esta forma les otorgaremos identidad, y al exagerar todo lo que el público comúnmente asocia con ese personaje, logramos crearle una fuerte personalidad, la que además podrá reforzarse en un contexto que ayude a su caracterización. Estos personajes suelen tener atributos muy definidos, exentos de matices o de algún tipo de variedad, es por esto que raramente cambian.[1]

100



Es muy común dentro de los dibujos animados encontrar personajes antropomorfos o animales

[1]Ibidem. Los personajes irreales, cómo hacer un buen guión para animación, Sáenz ValienteRodolfo, http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario_anima_03/personaje.php



Capítulo

Cinco

Diseño de Personajes bidimensionales
para la producción animada
"Barco de Papel"



Introducción

En este capítulo se presentará el proceso de creación y diseño de los personajes desarrollados a partir de un guión creado previamente.

Antes que nada se pensó en el género al que pertenecerá el guión, en este caso la historia es fantástica, en la cual conviven personajes desde el humano común, pasando por los personajes antropomórficos, es decir, desarrollados a partir de la mezcla de animal-humano y por último personajes de antiguas civilizaciones y de tipo fantástico.

103

La historia va dirigida principalmente a niños y jóvenes debido al carácter de la historia, ya que los personajes principales son jóvenes aventureros, con inquietudes y de lo más variado en su apariencia, carácter y actitudes; sin embargo eso no es impedimento para que la aventura que viven pueda unirlos y convertirlos en los mejores amigos, sin importar raza, sexo e incluso tiempo y espacio; no obstante los adultos que aún llevan el espíritu de niños en su interior igualmente podrán disfrutarla.

Por tal razón, la idea fue involucrar diversas épocas, lugares, y sobretodo lo más importante en este proyecto, llevar a cabo el diseño y desarrollo de sus personajes, además de investigación previa en cuanto a nombres y culturas, dando como resultado la siguiente historia titulada, “Barco de papel”.

Eran cerca de las siete de la noche, apenas estaba oscureciendo, sin embargo hacía dos horas que un apagón había interrumpido los deberes que Amanda realizaba. Ni salir a dar un paseo, ni escribir cuentos, ni siquiera las figuras de papel doblado que tanto le gustaba hacer, nada en ese instante le dispersaba el aburrimiento.

Se dirigió al cuarto de las "cosas viejas", ese que solía visitar en momentos así; siempre encontraba algo novedoso entre las polvorientas cajas o los desgastados muebles, que en algún momento, ocuparon un lugar importante dentro de la casa.

Comenzó por acercarse a uno de los libreros, había tantos libros que podían pasar años y no terminar de revisarlos todos; el primero que le llamó la atención fue un misterioso libro de color púrpura con filos dorados y un tipo de escritura que Amanda desconocía.

Lo abrió para revisarlo, en cada hoja que pasaba seguía viendo esas extrañas letras, pero eso no era todo, también había viejas fotografías pegadas; tal pareciera que ese libro hubiera sido escrito por alguien, como un diario personal; las fotos mostraban exóticos paisajes, animales que nunca había visto, personas que parecían sacados de un cuento de fantasía.

Sin embargo, las últimas hojas del libro estaban en blanco, por tal motivo, cerró el libro y algo cayó al piso, se trataba de una foto incompleta, le faltaban algunos pedazos, pero lo que más le sorprendió fue un impresionante barco que aparecía en ella, además en ésta aparecía un temerario pirata al que no se le veía el rostro y posaba gallardamente al lado de dos hombres que parecían de alguna extraña tribu. Era tal su curiosidad, que estaba decidida a investigar quien era ese misterioso pirata de la fotografía, cuál era el origen de ese libro, y por qué



estaba incompleto.

En ese momento se percató que la energía eléctrica había regresado ya a su vecindario, entonces aprovechó para llenar la bañera, arrancó una de las hojas del libro y se dispuso a elaborar un diminuto barco, lo colocó sobre el agua, y por un instante lo contempló. Para su sorpresa, éste comenzó a girar con tal fuerza, que Amanda se acercó para ver qué estaba ocurriendo y sin darse cuenta, fue arrastrada dentro de la bañera. Por más que intentó aferrarse de la pared de ésta, todo fue en vano, lo único que pudo hacer fue gritar, todo daba vueltas, sentía que se ahogaba, y de pronto, todo se hizo negro.

Una luz le hizo abrir los ojos, se encontraba acostada sobre la arena, bajo una palmera, al incorporarse se percató de que todo a su alrededor era agua, estaba en una isla. Al acercarse a la orilla se encontró con un joven que pescaba con su lanza, al momento de verla le dijo:

105

- ¿Buscabas esto? (mostrándole el libro), por cierto, me gustó tu barco.

Al momento de tomar el libro, Amanda volteó incrédula y se encontró con el diminuto barco de papel, pero con la diferencia de que éste había aumentado su tamaño de manera considerable, a tamaño real.

- Por favor ayúdame!, no sé donde estoy, lo único que tengo es ese libro-dijo Amanda

- Hola! Soy Hau-Maka pero puedes llamarme Maka, estamos en la Isla de Rapa-respondió el chico con una sonrisa.

Amanda no lo podía creer, estaba confundida, investigar acerca del libro había quedado en segundo plano, lo importante ahora era saber de qué manera podría regresar a su casa.

Después de examinar el libro, Maka tampoco reconoció la escritura, sin embar-

go, identificó un par de fotografías, incluyendo la del pirata, eran de su pueblo.

-Conozco a alguien que tal vez podría ayudarte, solo que se encuentra al norte de la isla, tendríamos que...- dijo el joven mirando hacia el barco.

-¿Navegar en el barco? interrumpió Amanda, ¿Pues qué esperamos?- dijo animada

Maka no estaba muy convencido, pero finalmente aceptó, llevaron algunas provisiones y se pusieron en marcha. El recorrido les tomó un par de horas, finalmente a lo lejos vislumbró una cueva.

-Es allí- señaló el chico.

Desembarcaron y entraron a la misteriosa cueva, un viejo ermitaño los recibió de manera poco amable.

-¿Qué quieren? Déjenme en paz, ¡no me molesten!-respingó

-Disculpe, necesito su ayuda – dijo Amanda titubeante mientras le ofrecía el libro.

Lo tomó de mala gana y lo empezó a revisar, enseguida se lo devolvió.

-No entiendo qué es, no puedo ayudarte, lo siento- dijo el ermitaño, tajante y se dio la media vuelta.

-No sea así, pobrecilla, ella viene de lejos y está perdida, ¿Le va a negar su ayuda? –dijo Maka

-Mmmm pues podría hacer un esfuerzo por leerlo, pero necesito mis medicinas, y un pobre viejo enfermo como yo no puede salir a conseguirlas.-respondió el ermitaño

-¿Dónde las consigues?, podría traérselas-dijo Amanda

-No es tan fácil niña, tendrías que ir al fondo del mar y conseguir algas violetas, eso si no te comen los tiburones antes- dijo el ermitaño de manera burlona.

-Estoy dispuesta a correr el riesgo-respondió convencida

-Entonces es un trato, así que más te vale regresar...-concluyó el ermitaño

Al llegar al mar, respiraron profundamente y se lanzaron dentro de éste.

Amanda contuvo el miedo que le producía pensar en lo que tendría que enfren-



tar, pero más miedo sentía pensar en no volver a ver jamás a sus padres, a sus amigos, a no poder hacer todo lo que le gustaba, en su ciudad, en su época. Maka también estaba aterrado, pero como era un chico de buen corazón, no podía dejarla a su suerte e iba a preocuparse si no iba.

Al principio todo se veía muy bien, los peces de colores, el agua cristalina...pero entre más se adentraban al fondo, se iba poniendo más oscuro y misterioso.

De pronto, vieron un resplandor entre tanta oscuridad, eran las algas que el viejo necesitaba. Amanda se sumergió con gran fuerza, las apretó entre sus manos y Maka con su cuchillo las cortó, había sido más fácil de lo que habían creído, el misterio del libro pronto sería revelado; de inmediato fueron subiendo hacia la superficie, pero en eso, el libro cayó a las profundidades. En ese momento, una extraña criatura, la cual no distinguieron más que su silueta, se lo llevaba consigo.

107

Amanda se quedó sin aire, ya no era posible que siguiera aguantándose la respiración, así que no le quedó alternativa mas que subir a la superficie, por lo tanto, a Maka le ocurrió lo mismo.

-Ahora jamás podré regresar a donde pertenezco, ese libro era todo lo que tenía, ¿Qué voy a hacer?- exclamó llorando

-Algo se le ocurrirá al viejo- exclamó Maka, intentando calmarla

Cuando llegaron con el ermitaño, le contaron lo ocurrido, pero éste los envió de regreso al mar, en busca de un famoso tritón detective que podría ayudar con la búsqueda del libro.

-Esperen, antes de que se vayan, deberán tomarse esto- exclamó el ermitaño mostrándoles un pequeño frasco que contenía grageas de colores.

-¿Qué es eso?-dijo Maka

-Con esto podrán pasar dos horas bajo el agua sin que se ahoguen -respondió el ermitaño.

-¡Cada vez me sorprende más este mundo!-exclamó Amanda emocionada; y se

marcharon con destino al fondo del mar.

Después de tomarse las grageas y sumergirse de nuevo en el mar, llegaron al sitio donde vivía el tritón, encontrándose con una pequeña ciudad, era increíble que pudiera existir algo así bajo el mar. Se encontraron además, con una tienda de discos, por lo que decidieron entrar. La que atendía el lugar era una sirena de ondulados cabellos azules y morados, llevaba unos modernos lentes de pasta y una colorida vestimenta.

-Disculpe, aquí vive el tritón?-preguntó Amanda

-Sí, pero en estos momentos no se encuentra-respondió la chica

-¿Tardará mucho?-preguntó Maka

-Me temo que sí, salió de viaje, pero yo soy su hija, ¿Puedo ayudarles en algo? Mi nombre es Yuko.

Después de presentarse, le contaron todo lo que les había pasado y como la sirena había heredado las dotes de detective de su padre y le emocionaban los misterios, de inmediato por las señas y ubicación de la extraña criatura, supo la identidad del ladrón del libro, por lo que cerró la tienda y se marcharon en su búsqueda.

-Cuando vean el viejo barco hundido, habremos llegado a la guarida- señaló Yuko

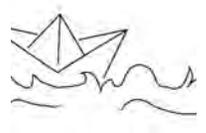
Unos metros adelante se encontraba el citado barco, lo más sorprendente es que Amanda lo reconoció enseguida, ¡Era el de la fotografía donde también salía el pirata!

Maka también lo había visto en fotos de sus antepasados.

-¿Tiene mucho que se hundió este barco?-preguntó Amanda

-Sí, al menos unos cien años, pero ahora es la guarida de unos gánsters- respondió Yuko

Al entrar se encontraron con muchas reliquias que aún adornaban el interior.



-¿Ya viste esto?- Exclamó Amanda mientras señalaba una pintura que colgaba de una de las paredes

-¡Se parece al ermitaño!, no se parece, ¡es el ermitaño!-respondió Maka

En eso Amanda se topo con un interesante sombrero de pirata que estaba arrumbado en una de las esquinas y se lo puso. Sin embargo, ahora las dudas de Amanda eran más grandes, el barco de la fotografía, pinturas del ermitaño dentro del barco...¡era un hecho que el libro también estaba relacionado!

Al adentrarse más, se toparon con una mesa donde una gorda y malhumorada langosta fumaba y jugaba cartas, ¡El libro estaba en el centro de la mesa! De inmediato, notó la presencia de los chicos por lo que sacó su pistola para amenazarlos.

109

-Sólo queremos el libro!-dijo Amanda

-¿Y creen que se los voy a dar?-respondió el jefe, burlándose.

-Ponga una prueba, ¿qué es lo que quiere para que nos lo devuelva?-sugirió Yuko de manera desafiante

-Si pierden se quedarán trabajando a mi servicio-dijo el jefe de forma tajante.

-Estoy de acuerdo- respondió Yuko convencida. Maka y Amanda se quedaron perplejos.

Así que comenzaron con una partida de pókar entre todos, pero las cosas no parecían ir bien para los chicos, era la primera vez que Maka jugaba pokar, razón importante para que cometiera algunos errores, así que Yuko intentó ayudarlo, pero el Jefe Langosta enseguida se sulfuró, y ató a la chica de manos, cola y boca.

Maka y Amanda ahora tenían la misión de terminar el juego, sin embargo Maka cada vez titubeaba más, mientras que Amanda se desesperaba por no poder ayudarlo y por supuesto sabiendo el riesgo que estaban corriendo.

El último turno fue de Maka pero la suerte siguió sin sonreírle, por desgracia la carta que tenía no fue suficiente para ganar el juego.

El jefe langosta lanzó unas carcajadas de triunfo, la angustia y desesperación inundaba a Amanda cada vez más por haber involucrado a los chicos, además que ahora su futuro era quedarse en ese lugar para siempre, sin poder regresar.

En ese momento ante los ojos de todos, unas cartas cayeron de la manga del Jefe; momento en el cual Maka se armó de valor y pidió la revancha; pero lo único que logró fue lo mismo que Yuko, así que ahora Amanda era la única libre y la que tenía ahora la responsabilidad de salvar a sus amigos.

-Deje libres a mis amigos se lo ruego! Dijo Amanda con lágrimas en los ojos, no es justo, volvamos a jugar.

Así entonces el Jefe gángster, no muy convencido, aceptó una nueva partida, él contra Amanda, todo se resumía en ese juego.

110

Pero en esta ocasión como si un milagro ocurriese, Amanda tuvo un mejor juego y sacó la carta ganadora; el Jefe hizo una mueca de dolor y sin más dijo:

-Ya váyanse antes de que me arrepienta, los dejaré libres, no los quiero volver a ver- exclamó sulfurado.

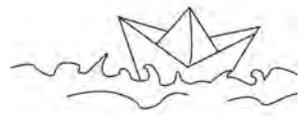
Amanda tomó el libro rápidamente mientras el Jefe desataba a sus amigos, los chicos sentían un gran alivio, eran libres nuevamente.

Cuando estaban cerca del hogar de Yuko, no tuvieron más remedio que despedirse de ella, la verdad era que habían sentido gran aprecio por aquella singular sirena, a pesar de haber sido poco el tiempo que habían compartido con ella.

-Espero que nos volvamos a ver, vengan a visitarme cuando quieran!-dijo Yuko, sonriente

-¡Muchas gracias por todo!-le respondió Amanda con los ojos vidriosos

-Algún día tomaré tu invitación, cuidate mucho-dijo Maka sonriendo tímidamente.



Cuando regresaron a la superficie, se encontraron con que el barco había desaparecido, por suerte estaban cerca de una pequeña isla, por lo que Maka construyó de improviso una pequeña balsa, que sería suficiente para llegar a la cueva del ermitaño.

Cuando llegaron allí, no había rastros del ermitaño, pero había un sobre encima de la mesa al lado de lo que parecía un brebaje.

Maka tomó la carta y leyó que decía "Para Amanda" así que se la dio, Amanda la abrió y comenzó a leer:

"Querida Amanda

Me imagino que tienes muchas dudas, quiero decirte que por un error llegaste a esta dimensión, pero gracias a eso pude conocer a mi tataranieta.

Yo fui un pirata que navegaba por estos mares, pero un día, nos atacaron a mi tripulación y a mi, todos morimos en batalla y el barco se hundió; el libro que encontraste era mi diario y fue el que te trajo aquí.

La única manera de que regreses, es si bebes el contenido del frasquito, yo sólo quería ayudarte, pero yo ya no podía sumergirme para buscar las algas, sólo era un espíritu, pero gracias a tu valentía, mi alma ya podrá descansar y ahora a tu hogar podrás regresar. Te quiere tu tatarabuelo, el Capitán Cornelio"

Amanda se quedó sin palabras, estaba emocionada por lo que había leído, aunque ahora le causaba mucha tristeza tener que despedirse, no quedarse por más tiempo y dejar ese mundo que le parecía tan mágico, en el que había vivido tantas aventuras.

-Creo que ha llegado la hora de partir, gracias Maka, ¿Sabes?, es difícil para mí tener que irme, tu y Yuko fueron muy buenos amigos, me ayudaron mucho, pero creo que hubiera sido en vano todo el esfuerzo si al final de cuentas me quedo aquí.

-Te echaré de menos, espero volvamos a reunirnos los tres algún día-dijo Maka

Y de esta forma, Amanda bebió de un solo trago el contenido de la botella y sintió como todo giraba a su alrededor.

De repente escuchó algo, abrió los ojos y estaba recargada a un lado de la bañera, con el libro entre sus manos y el pequeño barco reposaba sobre el agua que contenía ésta.

-Amanda, ¿no piensas ir a la escuela? -Era la voz de su madre

Si, ya voy-respondió Amanda muy sorprendida al darse cuenta que estaba de regreso en su casa.

Mientras se incorporaba, vio algo distinto en el libro, las letras habían cambiado, comenzó a hojearlo y en efecto podía leer todas las aventuras que estaban escritas, además el libro ya estaba finalizado. En las últimas hojas había fotos de ella, de Yuko, de Maka y de todas las aventuras que vivió al lado de ellos y de su tatarabuelo.

112

Al llegar a la escuela se encontró con la noticia de que una alumna de intercambio había llegado.

Al presentarse a la clase, llegó el momento de conocer a su nueva compañera y para el agrado de Amanda, pudo reconocer a su amiga.

-Hola, mucho gusto me llamo Yuko-dijo la chica

Amanda sonrió, se sintió muy contenta de estar con Yuko otra vez y se preguntó si alguna vez también volvería a ver a Maka.

-Ésto es obra del Capitán Cornelio, pensó.

FIN



5.1.1 Perfiles psicológicos de los personajes

Después de plantear el guión, se desarrollará el perfil psicológico de los personajes, recordando que se deben de tomar en cuenta aspectos como, la edad, sexo, carácter, ocupaciones, raza, pasatiempos y miedos; se pueden conocer ya de antemano algunos aspectos de los antes mencionados dentro del guión, sin embargo al realizar las fichas de los personajes, estas características se detallan más, con la finalidad de conocer más al personaje y posteriormente poder llevar a cabo exitosamente su diseño.

Amanda

Es la protagonista de la historia, una chica de 16 años, delgada, cabello lacio y negro, ojos azules y soñadores, piel morena clara.

”3

Pasatiempos: mirar las estrellas, escribir historias, hacer figuras de papel y salir a caminar mientras escucha música.

Su sueño es convertirse en una famosa escritora, su materia favorita en la escuela es Literatura.

Carácter: Es sociable y amistosa, pero también le agrada pasar momentos sola; es imaginativa y de buen humor, aunque un poco impulsiva. Le tiene miedo a perder a sus seres queridos y le asustan los truenos.

Su vestimenta es casual y colorida, sin llegar a ser extravagante.

Comida favorita: los pasteles de chocolate

Altura: 1, 59 cm Peso: 48 kg

Significado y origen del nombre: De origen latín “La que será amada por los demás”. Tiene una personalidad aventurera y posee una gran energía. Mantiene una buena comunicación con las personas que la rodean, tanto con su familia como con las personas con quienes estudia o trabaja. Se adapta fácilmente a las situaciones que le tocan vivir. Podría destacar en profesiones como orador, escritor, actor, pintor, músico, humorista, hostelero, comediante, estilista o co-

merciante.

Cornelio

Es un anciano de 78 años, delgado, un poco encorvado, usa un pantalón y camisa raídos, un paliacate en la cabeza, bastón y no usa zapatos.

Carácter: A simple vista es gruñón y malencarado, aunque en realidad es gentil, sin embargo durante el desarrollo de la historia, esta actitud se descubre hasta el final. Anteriormente fue un temerario pirata, valiente e intrépido, tatarabuelo de Amanda. Al inicio podría creerse que es el antagonista, tanto por la apariencia, como por la actitud, sin embargo tiene casi el mismo nivel que la protagonista.

Estatura: 1,70 cm(encorvado) Peso: 62 kg

Significado y origen del nombre: De origen latin , “Que toca el cuerno en la batalla”.



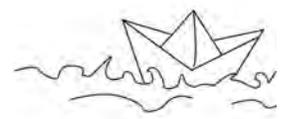
Hau-Maka

Es un joven aborígen de la Isla de Pascua o isla de Rapa, tiene la misma edad de Amanda, de piel morena, delgado, cabello y ojos cafés, usa sandalias y un taparrabos hecho con hojas de palmera, es amable y bondadoso, aunque un poco tímido.

Pasatiempos: Construir balsas, nadar y descubrir cosas nuevas, admira mucho su cultura, por lo cual teme a que un día lleguen extranjeros a colonizar y su tribu desaparezca. Es un personaje secundario de apoyo a la protagonista.

Estatura: 1, 67 cm Peso: 64 kg

Significado y origen del nombre: Hau-Maka también llamado Haumaka, es un



personaje de la mitología pascuense, según la leyenda, al sabio Hau-Maka se le apareció el dios Make-Make en un sueño, en el cual llevó al espíritu de Hau-Maka a un viaje desde Hiva hacia una desolada Isla, que sería la Isla de Pascua.

Yuko

Es una sirena de origen japonés, tiene 17 años, es muy inteligente y perceptiva, de apariencia extravagante por el colorido de su cola y accesorios, aunque en realidad es un poco seria cuando no conoce a la gente. Tiene el cabello azul y morado, piel pálida, ojos violetas y usa lentes, dándole una apariencia intelectual.

Pasatiempos: le gusta resolver misterios, las historias de terror, cantar y tocar la guitarra, le gustaría ser una cantante famosa o tener su propia banda de rock. Al igual que el anterior personaje, funciona como apoyo, es un personaje secundario.

115

Estatura: 1,63 cm Peso: 53 kg

Significado y origen del nombre: De origen japonés, significa “niña del atardecer” motivo por el cual se emplearon colores cálidos como el rojo, anaranjado y amarillo para su vestimenta.

夕子(Yuko) Niña del atardecer

夕(ゆう)(yuu) tarde

子(こ)(ko) niño, pero en los nombres éste carácter se utiliza para mujeres, por lo cual cambiaría a “niña”)

Jefe langosta

Es una langosta gángster en tiempos de ruina, solía ser violento y temido, pero sólo le quedó la fama, sin embargo hace sufrir a Amanda y sus amigos.

Su guarida es el viejo barco hundido de Cornelio, se la pasa jugando pókar con sus dos ayudantes; de vez en cuando salen a robar para sobrevivir, sin embargo

sus ayudantes no aparecen dentro del guión.

Su apariencia es la de una langosta, sólo que está ataviado con traje de mafioso a rayas y oscuro, corbata, sombrero y botas de color negro. Siempre está fumando un puro y cargando su pistola. Es malhumorado, tramposo, gordo pero sus piernas son delgadas. Su papel es de antagonista al robar el libro de Amanda y poner obstáculos para devolvérselo.

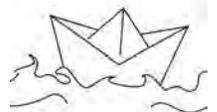
Etatura: 1,50 cm Peso: 75 kg

Personajes extras: la madre de Amanda, la cual sólo aparece su voz y el Tritón, padre de Yuko que sólo se menciona; sin embargo ambos personajes no de relevancia dentro de la historia.

Objeto mágicos: *El libro púrpura, ya que sirve como portal entre la época de Amanda y la de su tatarabuelo, es muy importante ya que sin él no se podrían haber llevado a cabo ni las aventuras ni la trama de ésta historia.

*Grageas de colores que ayudan a Amanda y a Maka a poder respirar bajo el agua. *Brebaje preparado a base de algas púrpuras para ayudar a Amanda a regresar a su mundo.

116



5.2 Bocetaje

Todo en este mundo se puede diagramar previamente en formas básicas, triángulos, círculos, óvalos, etc. Siempre es práctico acostumbrarse a realizar bocetos antes de empezar a dibujar, recordando que el papel tiene la limitación de ser un plano de 2D pero al representar figuras en él, tendremos que hacerlas parecer como si tuvieran profundidad (3D) es por esta razón que se utilizarán figuras y cuerpos básicos para no perderse en la profundidad del papel.[1]

La sintetización en formas básicas ayuda mucho para indicar qué pose tendrá el personaje, qué altura, etc. pero entre más complejo sea lo que se quiera dibujar, más formas básicas se tendrán que agregar.

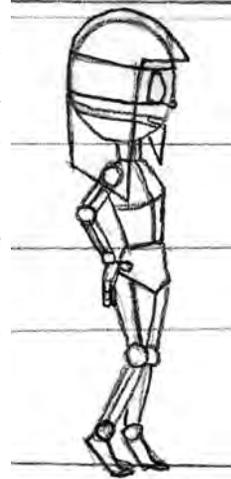
117

Dibujar el cuerpo humano es difícil si no se tiene determinada experiencia, pues posee gran cantidad de detalles, pero una gran herramienta para descubrirlos es mediante la observación.

Contar con un espejo es básico para el diseñador, observarse a si mismo tomando en cuenta movimientos, poses, gestos, manera de andar y ademanes ayudará a dotar de personalidad al personaje que está creando.

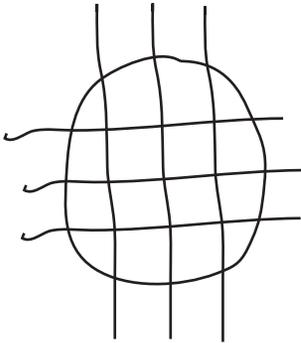
Para comenzar a dibujar se aconseja utilizar un lápiz suave (B o 2B) con el fin de evitar marcas en el papel; al igual que una goma de migajón que es muy útil por su suavidad, eliminando fácilmente los trazos erróneos al momento de bocetar.

A continuación se exponen algunas recomendaciones para cuando se comience a trabajar en el desarrollo de los bocetos.

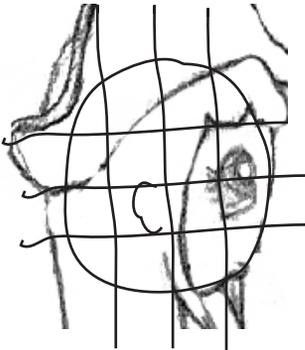




Al dibujar la cabeza siempre es recomendable que se incluya lo que será el cuello pues de este modo será más sencillo hacer la conexión con el cuerpo.

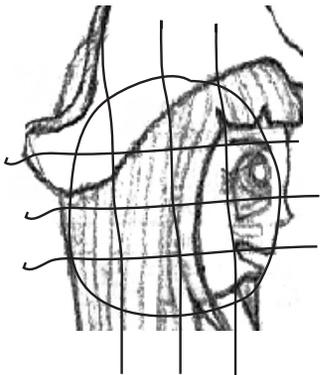


En el perfil es recomendable dibujar un círculo y lo dividimos en dos mitades, tanto vertical como horizontalmente; a su vez estas mitades se dividirán a la mitad.



Después se divide la parte inferior por la mitad y la distancia marcada se copia afuera del círculo y se trazan líneas guía que nos orientarán para ubicar los rasgos.

En la línea horizontal del centro se ubicará el ojo y entre la línea horizontal media y la de debajo de la misma irá la oreja, fuera del círculo irá la nariz.



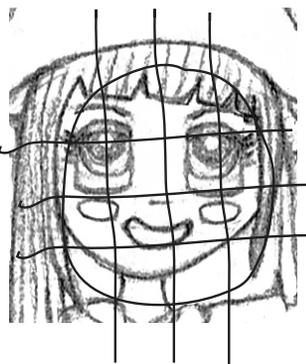
Se agrega la frente la mandíbula y el cuello, ubicando de una vez donde irá ubicada la boca, así como el nacimiento del cabello.

Por último los detalles, como la boca, las pupilas, los pliegues de la oreja y se define la nariz.



La diferencia entre una cabeza masculina y una femenina es que la de la mujer tiene líneas más suaves y no tan rectas y el mentón no queda metido.

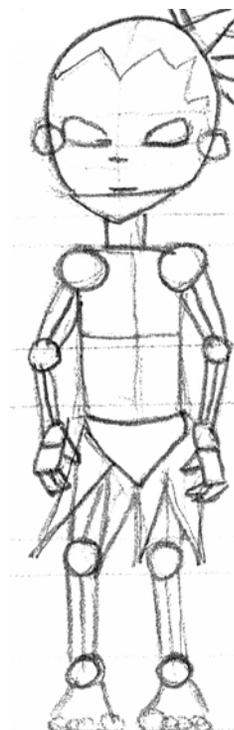
Para dibujar la cabeza de frente es igual que las instrucciones anteriores, únicamente es como si se rotara la figura, los ojos van sobre la línea central, la boca sobre la línea inferior y el mentón sobre la inferior



En el caso de la cabeza de 3/4, giramos la forma básica con sus líneas a la posición que deseada, y la ubicación de la boca y los ojos, son las mismas en sus líneas respectivas.

119

En el caso de que querer hacer al personaje más realista, se recomienda omitir detalles en el principio, pues lo que se ocasionará es que las partes del cuerpo que requieren mayor detenimiento, se terminen por hacer rápido sin dedicarle el tiempo necesario por hacer detalles que en estos momentos no son necesarios. Igualmente el observar partes como espalda, hombros y cintura, existen grandes diferencias que ayudan a darle las características que diferencian a hombres y mujeres.



Para la figura masculina comúnmente se emplean formas básicas tales como círculos para la caja torácica, los hombros, un triángulo para la pelvis y óvalos para las piernas y brazos.



La partes más importantes que se deben marcar son: la cabeza, los pectorales, el ombligo, la pelvis, las rodillas, tobillos y pies. Al dibujar de perfil se debe poner especial atención en que las pantorrillas están detrás de todo y la espalda es curva y no recta.

120



Para la figura femenina hay que tomar en cuenta que las mujeres poseen más cadera y menos hombros que el hombre, su espalda es mas curva y las piernas más largas.

Las manos son la parte más difícil de dibujar, por la cantidad de movimientos que pueden realizar, la mejor forma de aprender a dibujarlas es poniendo nuestras propias manos en la forma en que se desee dibujar, además de verificar que la pose sea correcta y se pueda realizar en la realidad.





Ya con la práctica se podrá dibujar un círculo (que será la palma) y cinco líneas que serán los dedos. Para los hombres se hacen más cuadrados, con líneas más rectas y para las manos femeninas mediante líneas curvas y suaves.

Las expresiones muestran el rango de emociones del personaje y representan sus altibajos dándole mayor realidad. Representando su personalidad, las emociones de una figura pueden ser apagadas y agresivas o explosivas y exageradas. Ejemplos clásicos para esto pueden encontrarse en el trabajo de Tex Avery, donde aprecia de qué manera los ojos del personaje del Lobo Feroz saltan de su cabeza cuando se emociona; otro ejemplo de cómo las expresiones comunican movimientos es Droopy, quien casi no registra algún tipo de emoción.[2]



Contraste de expresiones entre el Lobo Feroz y Droopy de Tex Avery

A continuación se explicarán algunos consejos para dibujar las partes más importantes dentro del rostro.

En el caso de los ojos, cabe resaltar que la perspectiva afecta todo en el dibujo, incluyendo la forma de los ojos. En la vista frontal los ojos se muestran llenos y redondos. En el perfil, los ojos son más angostos y estrechos y en la vista de tres cuartos, cuando la cabeza gira, la perspectiva crea una ilusión en donde los ojos parecen aplanarse; como resultado, toman una apariencia más ovalada quedando en medio de la vista frontal y el perfil.



[1]cfr. <http://comodibujarmanga.iespana.es/lecciones/nbasico/formasbasicas.htm>

[2] cfr. http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/20_character_design_tips

[3]cfr. Hart Christopher, *How to draw eyes, How to draw animation*, p.21

Los ojos no necesariamente deben estar abiertos para ser expresivos, los ojos cerrados pueden expresar emociones también, desde furia hasta un júbilo desbordado. [3]



En el caso de la forma y brillo de los ojos, hasta las pupilas pueden cambiar drásticamente de acuerdo a la expresión facial.

Para denotar edad tanto en personas como animales, el hecho de permanecer el párpado abarcando gran parte del ojo y mostrando una apariencia cansada y con algunas arrugas nos dará el efecto de ojo perteneciente a un anciano.



Los parpados pueden ayudar a crear una expresión o emociones; si están cerrados se debe dibujar más pesada la línea de fondo. Jalando el párpado sobre el ojo también ayuda para crear expresiones, como por ejemplo, un sentimiento de sospecha.[4]

Las cejas son extremadamente importantes para crear expresiones, refuerzan las emociones detrás de los ojos. Se pueden lograr una gran variedad de expresiones dibujando las cejas como si fuera una línea, esto agrega dinamismo y fluidez que es especial y característico en los dibujos animados. [5]



[4]cfr. Hart Christopher, Drawing eyebrows, How to draw animation, p.20

[5]cfr. Hart Christopher, How to draw the nose, How to draw animation, p.23

[6]cfr.. Hart Christopher, How to draw animation, Drawing eyelids., p.22



Las personas generalmente no ven a la nariz como un elemento expresivo del rostro.

El puente de la nariz está hecho de hueso, mientras que el resto está formado por cartílago, sin embargo, el hecho de jugar con las formas puede dar grandes resultados. [6]

Variar los estilos de cabello, combinar distintos peinados y colores, así como el largo y la forma de estos nos ayudarán a reflejar la identidad de cada personaje que se diseñe.

Al dibujar una niña podemos dibujar el cuerpo en forma de pera, que es un buen modelo para éste tipo de personaje. Los músculos no deberán ser gruesos para darle esa apariencia suave al cuerpo, el dibujar la espalda un poco arqueada y el estomago hacia afuera siempre da un aspecto de ternura y es muy importante no olvidar que los personajes jóvenes deben transmitir energía. [7]



5.2.1 El botelaje en el personaje

Al ver un personaje que parezca reunir los parámetros para considerarse con un buen diseño, se puede estar seguro que ha pasado por varias etapas para llegar a ese punto. Hay incontables cambios que se realizan a lo largo del camino, algunos pequeños y otros muy considerables.

Básicamente existen dos tipos de ajustes, los estructurales y de rasgos.

Los cambios estructurales son los cambios en el tamaño y forma, por ejemplo, el alargamiento del mentón, la altura de la frente, ancho de la quijada, etc. Mientras que los cambios de rasgos son los ajustes realmente de pruebas y errores. Por ejemplo, si un tipo de nariz no funciona habrá que probar con otra.[1]

Uno de los secretos de un buen diseño de personaje es conocer cuando al personaje no le favorece el cambio y después de probar poder regresar a la idea original.

Algunas veces cuando se crea un personaje, es útil consultar el primer dibujo que haya sido aceptable en cuanto a calidad para a partir de allí, trabajarlo hasta llegar a un darle un terminado final de calidad.

Imaginando que la figura está hecha de plastilina es una buena opción. Pudiéndola cambiar a la forma deseada, con el fin de crear nuevos personajes.

Dependiendo de lo que se tenga planeado para el personaje, se puede necesitar trabajar como se verá en todos los ángulos. Un supuesto personaje plano puede volverse una nueva persona vista desde el lado, por ejemplo si tiene una enorme barriga o una larga y puntiaguda nariz.

Si el personaje va a existir dentro de un mundo 3D, como una animación o incluso como un juguete, trabajar en su altura, peso y forma física es muy importante;[2]



ya que al momento de su reproducción estos elementos serán de suma importancia para respetar proporciones y el resultado sea apegado al diseño del boceto.

La experimentación es la clave para diseñar personajes: todo es un trabajo en progreso y sólo a través de ella podemos lograr lo que queremos. Si hay necesidad de crear varios de los mismos personajes, por ejemplo 15 gatos, no es necesario crear un diseño para cada personaje, con diseñar cinco o seis tipos y posteriormente repetirlos con un ligero cambio en la combinación de colores, se obtendrá variedad. [3]



[1]cfr.. *Character evolution*., p.72-73, Hart Christopher, *How to draw animation*

[2]cfr. http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/20_character_design_tips

[3]cfr.. *Drawing similar characters*., p.79, Hart Christopher, *How to draw animation*

5.2.2 Referencias visuales y primeros bocetos

A partir de las fichas técnicas de los personajes, se pueden empezar a bocetar las primeras ideas con respecto a las características físicas y psicológicas de cada personaje; por lo cual se realizó una lista con las características de cada uno y posteriormente una recopilación de imágenes con el fin de tener información visual, así como también, información sacada de la realidad para sustentar de mayor forma al diseño, que será de mucha ayuda para el proceso que lleva desde los primeros bocetos hasta llegar al acabado final.

A continuación se agregan breves referencias sobre las origen al que pertenecen los personajes que se diseñarán:

Para el caso de Cornelio, quien fue un pirata y Amanda su tataranieta se explicará acerca de los Piratas.

126

Es Homero quien, en la Odisea, cita por vez primera el vocablo 'pirata', que se deriva del griego 'asaltar'.

Otros autores abogan que proviene del griego pyros (fuego). El fundamento que se alega es que tras un acto típico de amotinamiento en un barco, para eliminar cualquier tipo de pruebas y toda posibilidad de buscar culpables finalmente se le prendía fuego, no sabiendo por tanto quien había muerto en la trifulca y quien no, resultaba prácticamente imposible encontrar algún culpable si se daba a todos por desaparecidos. Siendo por tanto el término pirata equivalente a incendiario.

Entre los siglos XVI y XVIII los piratas infestaron el mar Caribe. La actual Isla de la Juventud, en Cuba, era conocida como la Isla del Tesoro y fue motivo de varias historias de aventuras. Allí escondían los piratas sus botines.[1]

Los términos filibustero y bucanero, más específicos, están relacionados con la piratería en el Mar Caribe.



Las zonas de mayor actividad de los piratas coincidían con las de mayor tráfico de mercancías y de personas. La primeras referencias históricas sobre la piratería datan del siglo V a. C., en la llamada Costa de los piratas, en el Golfo Pérsico. Su actividad se mantuvo durante toda la Antigüedad. Otras zonas afectadas fueron el Mar Mediterráneo y el Mar de China.



Aunque los datos no son muy abundantes, por los mitos sabemos que los griegos clásicos fueron buenos piratas. Uno de los más famosos fue Jasón, quien guió a los Argonautas hasta La Cólquida en busca del Vello cino de oro.

127

Por otro lado, los bien conocidos piratas de la Europa medieval eran los vikingos, guerreros y habitantes de Escandinavia. Atacaban las costas, los ríos y las ciudades de todo el oeste europeo hasta Sevilla. Los vikingos incluso atacaron costas del norte de África y de Italia. También asolaron toda la costa del Mar Báltico, subiendo por los ríos de Europa del Este hasta el mar negro y Persia. Dentro de la caracterización del pirata, también los hubo pintorescos como Edward Teach, mejor conocido como “Barbanegra”. [2]

En el caso de Yuko, quien es una sirena se refiere lo siguiente:

En la mitología griega, las sirenas, del plural griego: Seirênes, eran tres peligrosas mujeres-pájaro, retratadas como seductoras, que vivieron en una isla llamada Sirenum Scopuli.

Más tarde, las tradiciones identificaron la geografía de esta isla con los floridos islotes de Anthemoessa, Anthemusa, el Cabo Pelorum, las islas de Sirenusian cerca de Paestum o de Capreae. Todas estas localizaciones están rodeadas por acantilados y rocas.

Los marineros que navegaban cerca de estos lugares escuchaban su música

[1]cfr. <http://www.linkmesh.com/piratas.php>

[2]http://www.google.com/imgres?imgurl=http://farm2.static.flickr.com/1154/1408331653_cb775e42b1.jpg&imgrefurl=http://tedejo2.wordpress.com/bolivar-y-los-piratas/&usg=__wE_8BxpfHMKmOrjkaPly6tnwrs=&h=500&w=333&sz=132&hl=en&start=7&um=1&itbs=1&tbnid=aQSQutoxKH4K8M:&tbnh=130&tbnw=87&prev=/images%3Fq%3Dcaracterizacion%2Bde%2Bun%2Bpirata%26um%3D1%26hl%3Den%26client%3Dsafari%26sa%3DN%26rls%3Den%26tbs%3Disch:1%26prmd%3Dv

encantadora –que eran las voces de las sirenas– y naufragaban inevitablemente en las costas rocosas.

Aunque engañaban a los marineros, las sirenas no eran deidades marinas.

En cuanto a su apariencia, las sirenas, como las arpías, condensan cualidades de las mujeres y de los pájaros. En el arte griego temprano, las sirenas fueron representadas como aves dotadas de grandes cabezas femeninas, plumas de pájaro y pies con escamas. Otras veces, se las representaban con melenas de león.

Más adelante se retrataron como figuras femeninas con piernas de pájaro, con o sin alas, que tocaban variados instrumentos musicales, especialmente arpas. Posteriormente se le representó con cola de pez.[3]

En el caso del Jefe langosta se describe acerca de los gánsters:

Gángster proviene del inglés gang que significa pandilla, es un criminal de carrera que en cierto momento se convierte casi invariablemente en miembro de una organización criminal violenta y persistente.

Lo visible de sus actividades puede ir de lo casi indetectable, como el tráfico de drogas o la protección. Otras actividades en las que se han destacado son el juego o el tráfico de alcohol durante la Ley Seca.

Numerosas obras, como la célebre trilogía cinematográfica de El Padrino, Los intocables de Eliot Ness, Scarface con Tony Montana. Las novelas en las que estas se basan, o las bandas criminales de los cómics de Dick Tracy, entre otras, han plasmado este fenómeno criminal en la ficción e incluso en el mundo de los videojuegos, tal es el caso de uno totalmente basado en ellos llamado “Mafia” o indirectamente como en el caso del Resident Evil 4 donde curiosamente el jugador tiene la opción de elegir al personaje principal con ropa de gánster. Otra, sería en los juegos de la saga Grand Theft Auto (GTA) donde los gangsters tienen mucha participación en el juego. Otra película de gánsters es “Gángster americano” sobre el narcotraficante Frank Lucas basada en hechos de la vida real.[4]

[3]cfr. Martínez Pérsico Marisa E., *Apariencia de las sirenas*, http://www.linkmesh.com/sirenas/articulos/apariencia_de_las_sirenas.php

[4] cfr.<http://es.wikipedia.org/wiki/Gánster> [4] cfr.<http://es.wikipedia.org/wiki/Gánster>



Sobre la isla de Pascua de donde Maka es originario:

La isla fue descubierta el día 5 de abril de 1722 por el almirante holandés Jacob Roggewen. y fue bautizada con el nombre de “Paasche Eiland”, por haber sido descubierta el día de Pascua de Resurrección.

El nombre de Rapa Nui se debe a que un sector de la isla se llama así, pero con el tiempo el nombre se ha extendido a toda la isla.

Antiguamente los aborígenes denominaban a la isla “ Te pito o te henúa” (Ombligo del mundo). [5]

Por su clima, la isla produce tabaco, papayas, caña de azúcar, mangos, plátanos, guayabos, entre otros. Pero, debido a su estructura geográfica, la producción agrícola no es alta. Su principal riqueza es la pesca, de donde sobresale la langosta y el atún.

129

En la isla de Pascua, el vestuario tradicional que incluye al haku kakaka (traje de fibra de plátanos) y el haku huru-huru (traje de plumas) son usados en presentaciones folclóricas y en fiestas tradicionales. Entre los instrumentos musicales usados, destacan la guitarra, el palo de agua y el tambor

En el volcán Ranu Raraku, era el lugar donde se hacían todos los moais que están repartidos en la isla; Ahu Tongariki, el clásico paisaje con los 15 moais. Éstas son gigantescas estatuas de piedra, están levantados sobre plataformas ceremoniales (ahus) y esculpidos en una sola pieza, miran a la costa y están puestos a modo de límite imaginario. Son de rasgos aguileños y llamaron muchísimo la atención de los navegantes y científicos europeos, y han sido objeto de múltiples interpretaciones arqueológicas. El tamaño promedio de los moais era de 4,5 metros de altura, y pesaban alrededor de 40 toneladas. Con el tiempo, la competencia entre los linajes llevó a la construcción de estatuas cada vez más grandes.[6]

[5]cfr. Así es Rapa Nui, http://www.familia.cl/naturaleza/Isla_pascua/isla2.htm

[6]cfr.http://es.wikipedia.org/wiki/Folclore_de_Chile#Folclore_de_la_Zona_Isla_de_Pascua_o_Rapa_Nui

	Amanda	Cornelio	Maka	Jefe Langosta	Yuko
Caracterización	blusa colorida chaleco short medias a rayas botas	pantalón roto camisa gastada paliacate bastón saco botas parche	falda de hojas de palmera penacho collar de plumas sandalias adornos de palma en brazos y piernas	sombrero traje a rayas corbata botas puro	cola colorida top estrella en la cabeza lentes modernos collar en ocasiones se le verá usando audifonos
Físico	delgada cabello lacio/negro ojos azules sonriente soñadora intrépida	delgado viejo cabello cano ojos cafés gruñon un poco jorobado usa bastón	delgado cabello café ojos cafés piel morena tímido bondadoso	antropomorfo (langosta/humano) anaranjado gordo malicioso burlón	sirena delgada ojos violetas cabello ondulado morado/azul piel pálida seria intelectual

130





Diseño de Amanda

Como referencias en cuanto a la forma de vestir, se buscó que se asemejara un poco a la vestimenta de los piratas, por ser la protagonista y por la temática de la historia, sin embargo se dieron algunos cambios debido a que es una chica, retomando elementos como shorts, camisa, chaleco y botas, pero introduciendo otros, tales como las calcetas a rayas y colores contrastantes como el rosa y el amarillo, los cuales denotan vida, felicidad y feminidad; sin embargo por ser colores tan intensos, se balanceó con el negro del cabello y azul de los ojos y mechas, con el fin de lograr mayor equilibrio y armonía en el diseño.

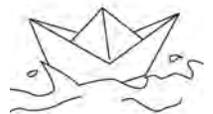
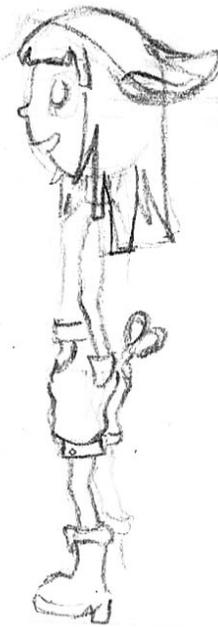
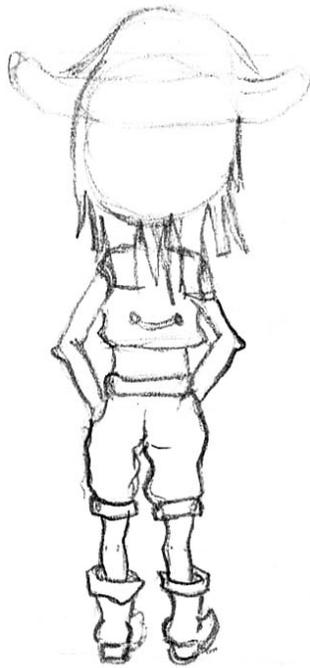
En cuanto a la forma, su cabeza es redondeada, ojos expresivos, cuerpo delgado y sólo posee cuatro dedos al igual que los demás personajes, todo esto con la intención de simplificar su diseño.

33





134





DISENO DE COMERCIO



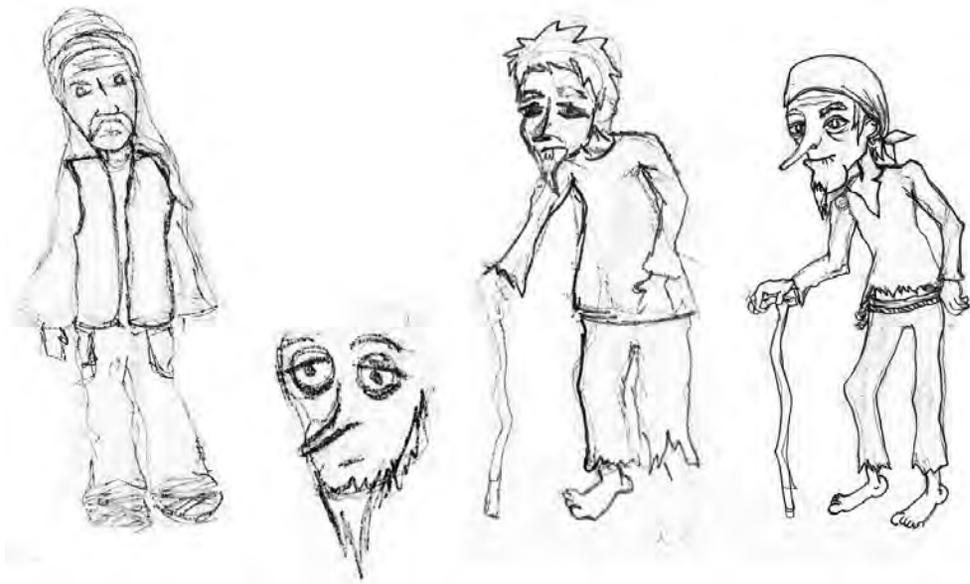
Diseño de Cornelio

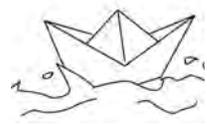
Cornelio es un viejo ermitaño, fue pirata en sus años de juventud. Para su caracterización se utilizaron como referencias, saco, pantalones y camisa desgastados y rotos, paliacate para la cabeza y bastón, que determina la manera de caminar debido a su avanzada edad, además de barba y parche. En cuanto a la forma, es alto y muy delgado, ocasionado por el estilo de vida que lleva.

37



Primeros bocetos







Diseño de Maka

Maka es un aborígene de la isla de Rapa, localizada en Chile, para su caracterización se retomaron elementos propios de ésta cultura, tales como plumas de ave para el penacho de la cabeza y taparrabos elaborado con hojas de palmera, sin embargo para este diseño, no son hojas secas, se eligió que estas fueran en color verde debido al color moreno del personaje, buscando que haya mayor contraste y al igual que Amanda se le agregaron elementos modernos, como sandalias de playa y olvidando los huaraches o incluso la ausencia de calzado, sin embargo se respetaron elementos como collares y adornos de palma seca para brazos y piernas.

En cuanto a su forma, la cabeza es redondeada pero un poco más angulosa respecto a la de Amanda, sus ojos son oblicuos y cafés al igual que su cabello, piel morena y constitución delgada, al ser un chico tímido denota un poco de debilidad.

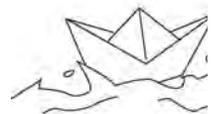
141



Primeros bocetos



142



BOCETO FINAL



143

DISENO
DEL
JEFE VANGOSTA



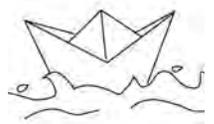
Diseño del Jefe Langosta

Se retomó el tema de la mafia para la caracterización de este personaje, al ser maleante y rufián, la decisión fue caracterizarlo como los gánsters de los años 50's con traje oscuro a rayas, sombrero, corbata y elementos como el puro, pistola y la adicción por los juegos de cartas.

En cuanto a la forma, se trata de un personaje antropomórfico (langosta-humano) y para simplificar el diseño, se optó por transformar las pinzas en manos, así como la omisión del resto de las patas, el color anaranjado característico se conservó, camina erguido, su cuerpo tiene forma de barril y contrasta con sus dos delgadas "piernas" que igualmente son de aspecto humano.

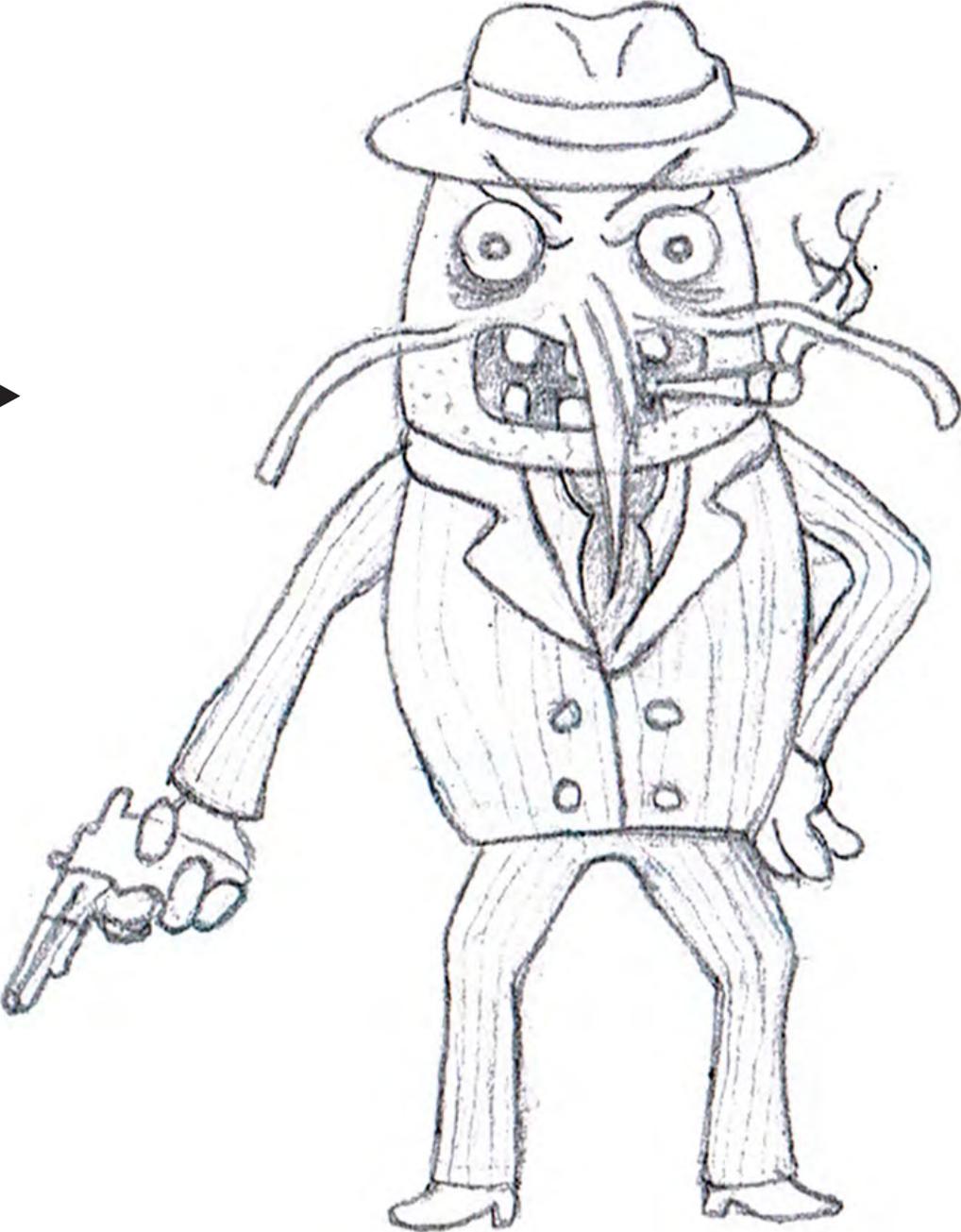
145





BOCETO FINAL

147





DESIGN
DE
YUKIO

Diseño de Yuko

Yuko es un personaje fantástico y mitológico, se trata de una sirena japonesa. Para su caracterización se retomaron tendencias de la moda actual en Japón, tales como el cabello teñido con colores extravagantes, lentes modernos y colores intensos para su vestuario, en ocasiones se le verá usando unos llamativos audífonos para escuchar música; sin embargo se buscó un contraste entre lo actual y lo tradicional, por tal razón se eligió un patrón decorativo para la cola, el cual es papel decorado, destinado para la elaboración del origami (papel doblado) y pretendiendo asemejarse a los estampados de los kimonos. En cuanto a la forma de la cola, se eligió que ésta fuera como la de los pertenecientes a la familia de los cetáceos, el más claro ejemplo, el delfín que mediante la observación, a diferencia de los selacimorfos o tiburones que tienen las aletas verticales, estas son horizontales.

149

Se agregaron elementos propios del mar, tales como adornos en forma de estrella para la cabeza y el bikini.

Respecto a la forma, Yuko tiene cabeza angulosa, es delgada, pálida y con ojos un poco rasgados debido a su origen.

Se utilizaron colores fríos y cálidos para lograr un contraste mayor en su diseño.



Primeros bocetos



150



BOCETO FINAL



5.3 Hojas de modelo (model sheets)

La hoja de Modelo funciona para que todos reconozcan cómo debe lucir la figura; consiste en un tipo de reproducción sobre papel, generalmente de un dibujo técnico documentando, una arquitectura o un diseño de plano detallado.

En el caso de la animación, se realizan las Hojas de Modelo para indicar la altura del personaje, las poses básicas, sus expresiones más comunes o emociones, y una variedad de ángulos, incluyendo el indispensable frente, 3/4, perfil y espaldas; además de otra información necesaria acerca de cómo el personaje debe ser dibujado. Comúnmente el formato utilizado en estas hojas es el A3 (29.7 X 42 cm).

152

En los estudios de animación, los animadores se dividen las escenas, y por lo tanto varias personas dibujarán al mismo personaje, por esta razón, teniendo como base estas hojas, se respetarán siempre las proporciones y estilos de cada personaje manteniendo continuidad en el dibujo de éstos. Si el tiempo y presupuesto no es una limitante es muy útil dibujar un buen número de poses representando diversas emociones, ya que de esta manera es más fácil para el diseñador identificar la información sobre cómo se ve el personaje en un estado específico y de allí retomarlo.

Para facilitar las cosas, sea cual sea el programa utilizado para animar, todos ofrecen la posibilidad de crear una paleta de colores con los colores de nuestro personaje con la que se puede sustituir la que viene por defecto en el programa. Tener una de estas paletas para cada personaje bien guardadas en una carpeta, ahorrará mucho tiempo. Hecho esto, si así se desea, se pueden hacer el resto de las hojas de modelo a color, pero no es necesario, todo depende de las necesidades. Las hojas de modelo en blanco y negro son igualmente válidas. Sin embargo estas hojas de modelo suelen tener un desglose más detallado que a continuación se muestra.[1]

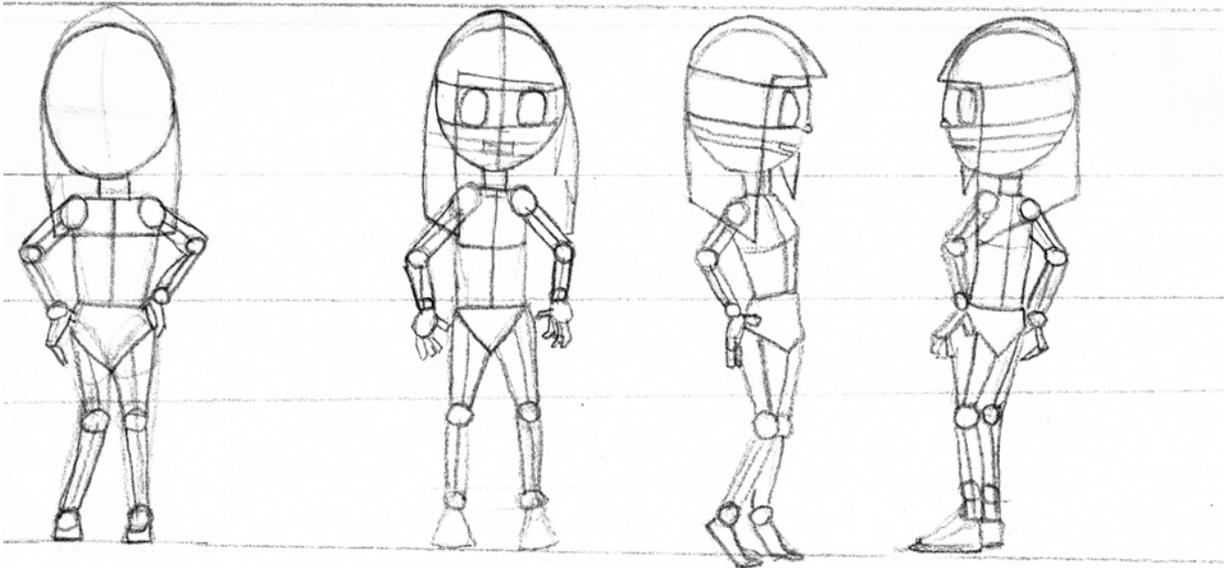


5.3.1 Hojas de construcción

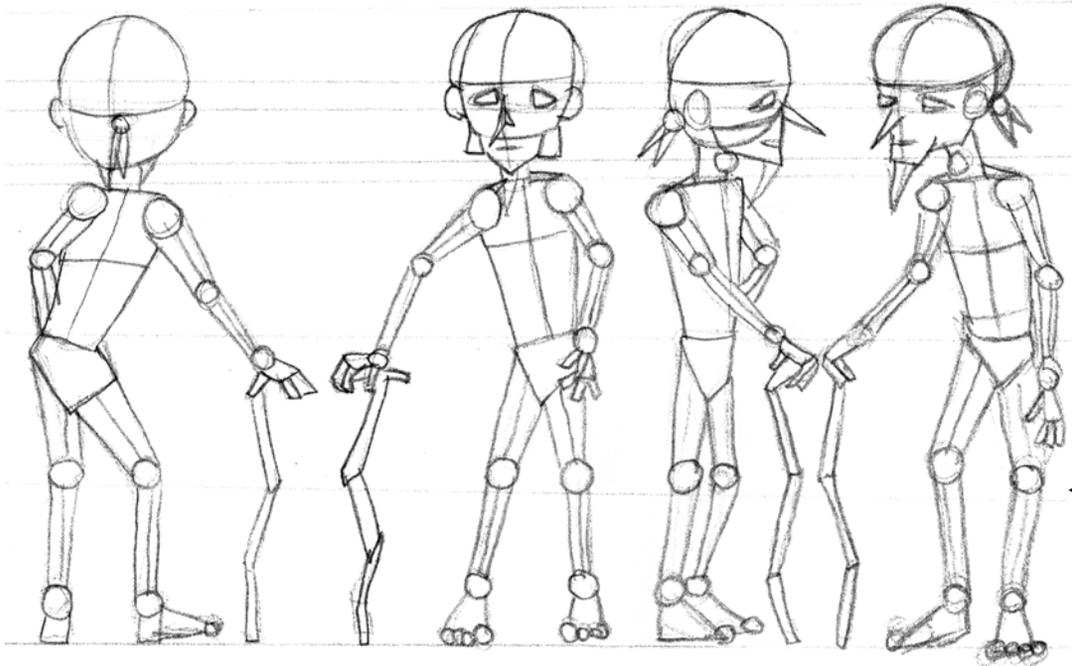
Para dibujar cualquier personaje de la manera más fácil y eficaz posible, necesitamos empezar por “construirlo”. Definiendo primero sus proporciones y formas con un primer dibujo muy geométrico, y sobre éste se van añadiendo los distintos elementos hasta completar el dibujo. Con esto se obtiene un diseño más sólido y tridimensional. En la hoja de modelo de construcción se suele presentar al personaje acabado junto al personaje representado con formas geométricas simples. En ocasiones se incluye un detalle de las formas geométricas que componen la cara. Incluso para diseños de una apariencia más plana, se requiere de una cierta construcción.

153

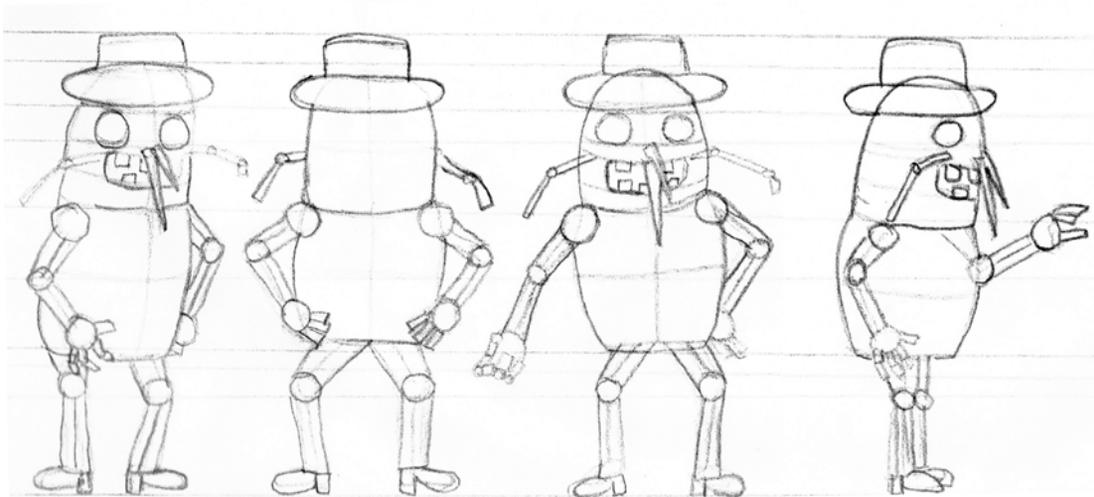
Hoja de construcción Amanda



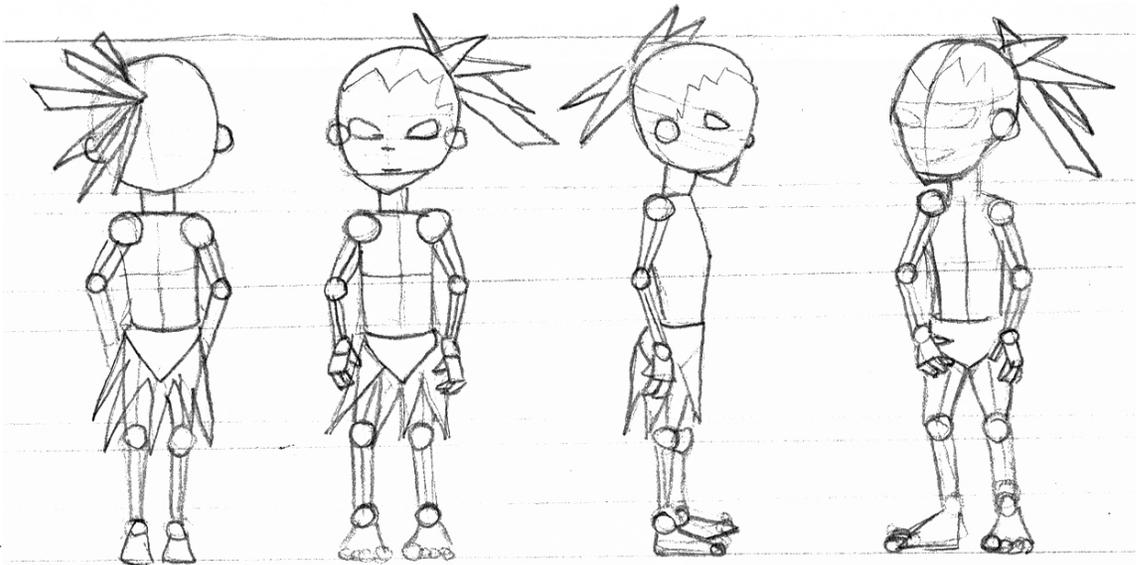
Hoja de construcción Cornelio



Hoja de construcción Jefe Langosta

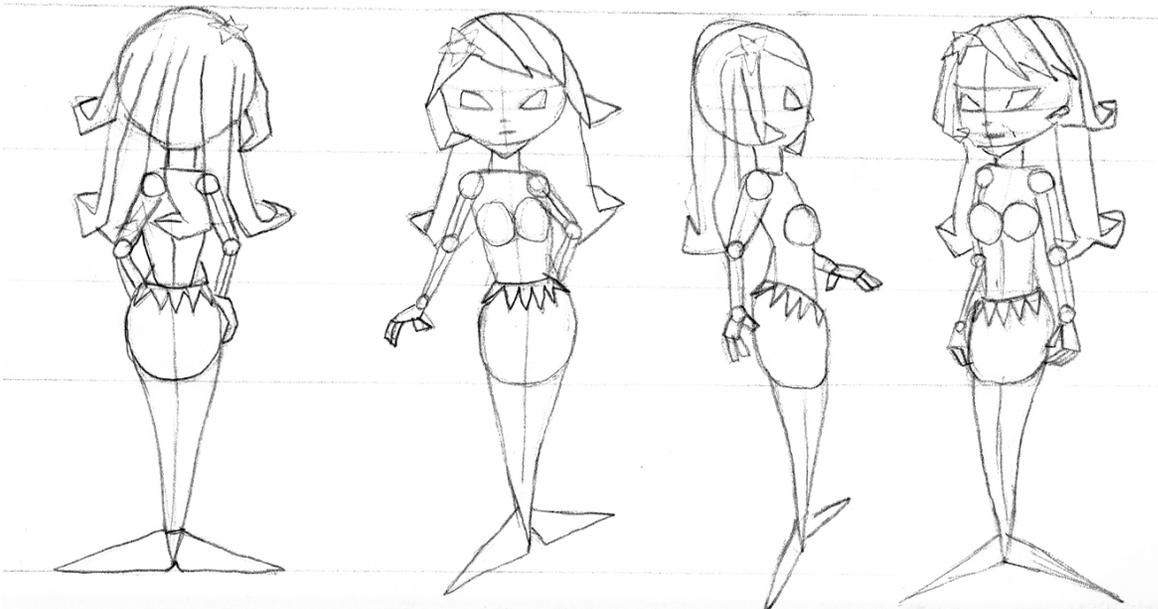


Hoja de construcción Maka



155

Hoja de construcción Yuko



5.3.2 Hojas de giro (turnaround)

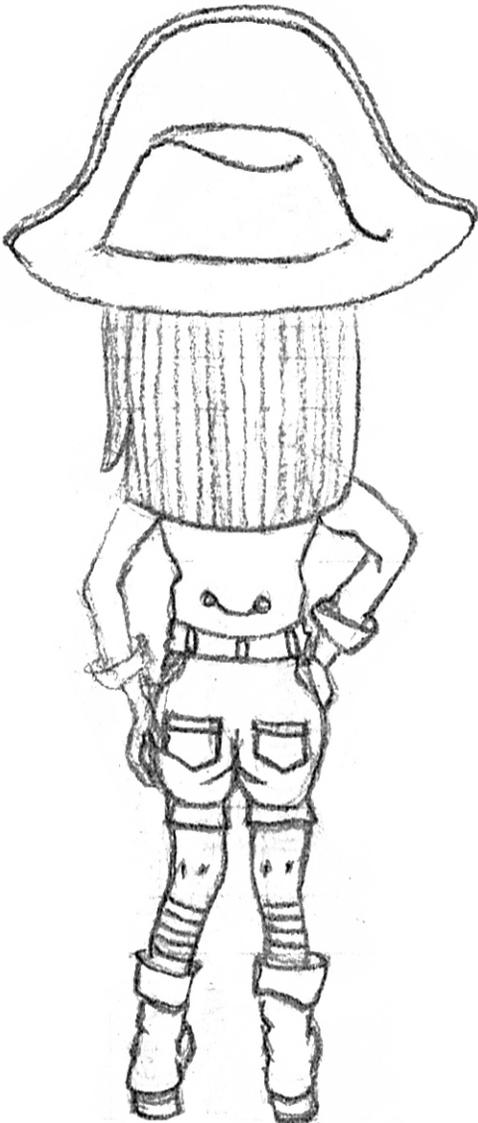
Esta hoja, junto con la anterior es la más importante, porque es la que mayor información visual nos da sobre el personaje. Se trata de una hoja en la que se dibujará al personaje de perfil, tres cuartos, frente y de espaldas. Si el perfil izquierdo y los tres cuartos varían mucho, se tendrá que dibujar el giro completo, sin él no se podrá animar al personaje. Por tal motivo conviene detenerse a realizarla para que el personaje funcione.

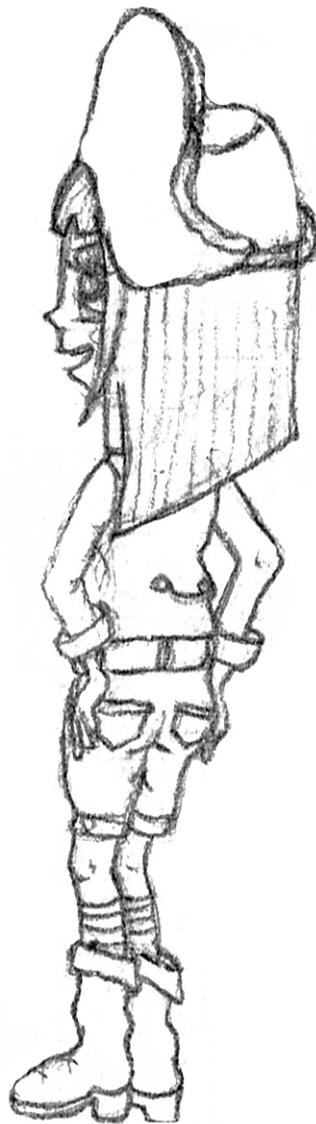
Una buena idea para comprobar que funciona es colocar todos los dibujos en un programa del tipo flash, y colocar todos estos dibujos en un fotograma cada uno, y al reproducirlo, podremos ver si está funcionando o hay algo que corregir, de este modo, se podrá comprobar si el personaje se animará con cierta facilidad. A continuación se muestran las hojas de giro de los personajes:



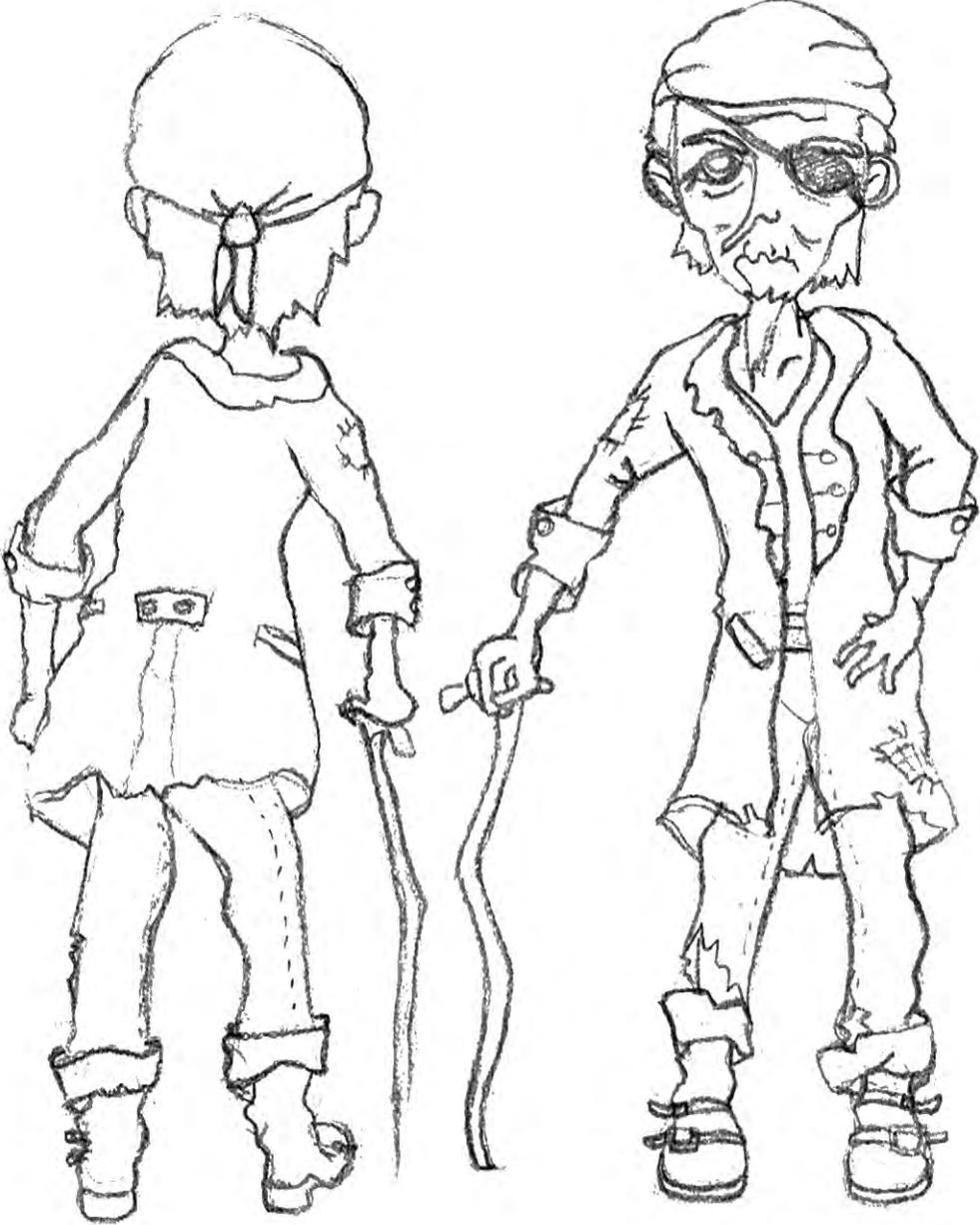
Hoja de Giro Amanda

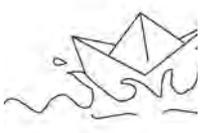
157



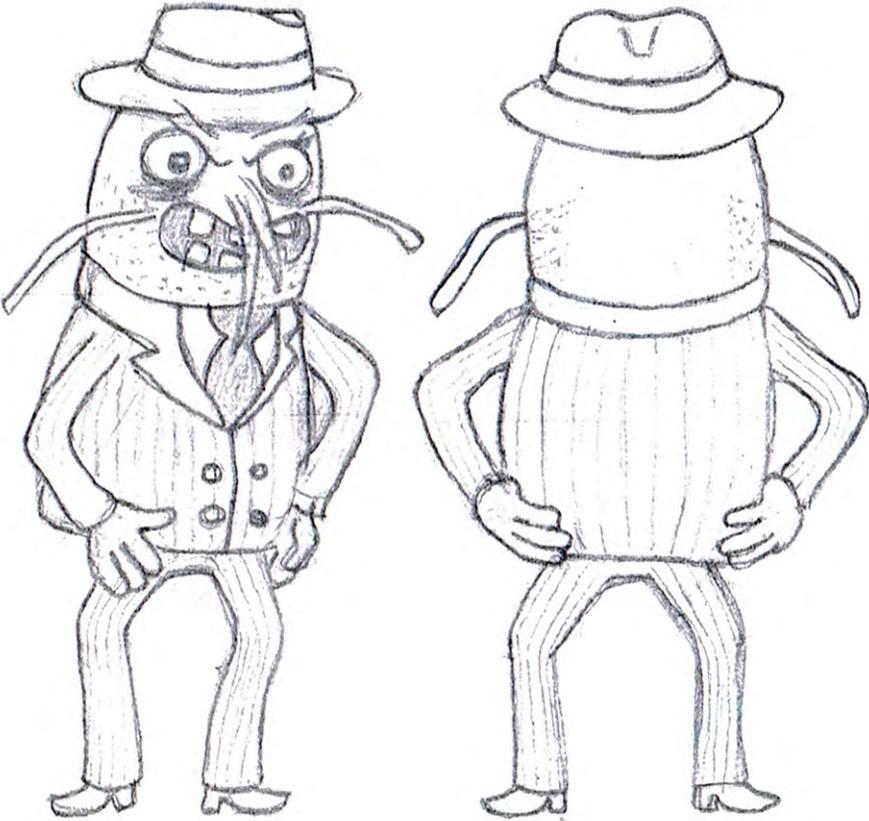


159



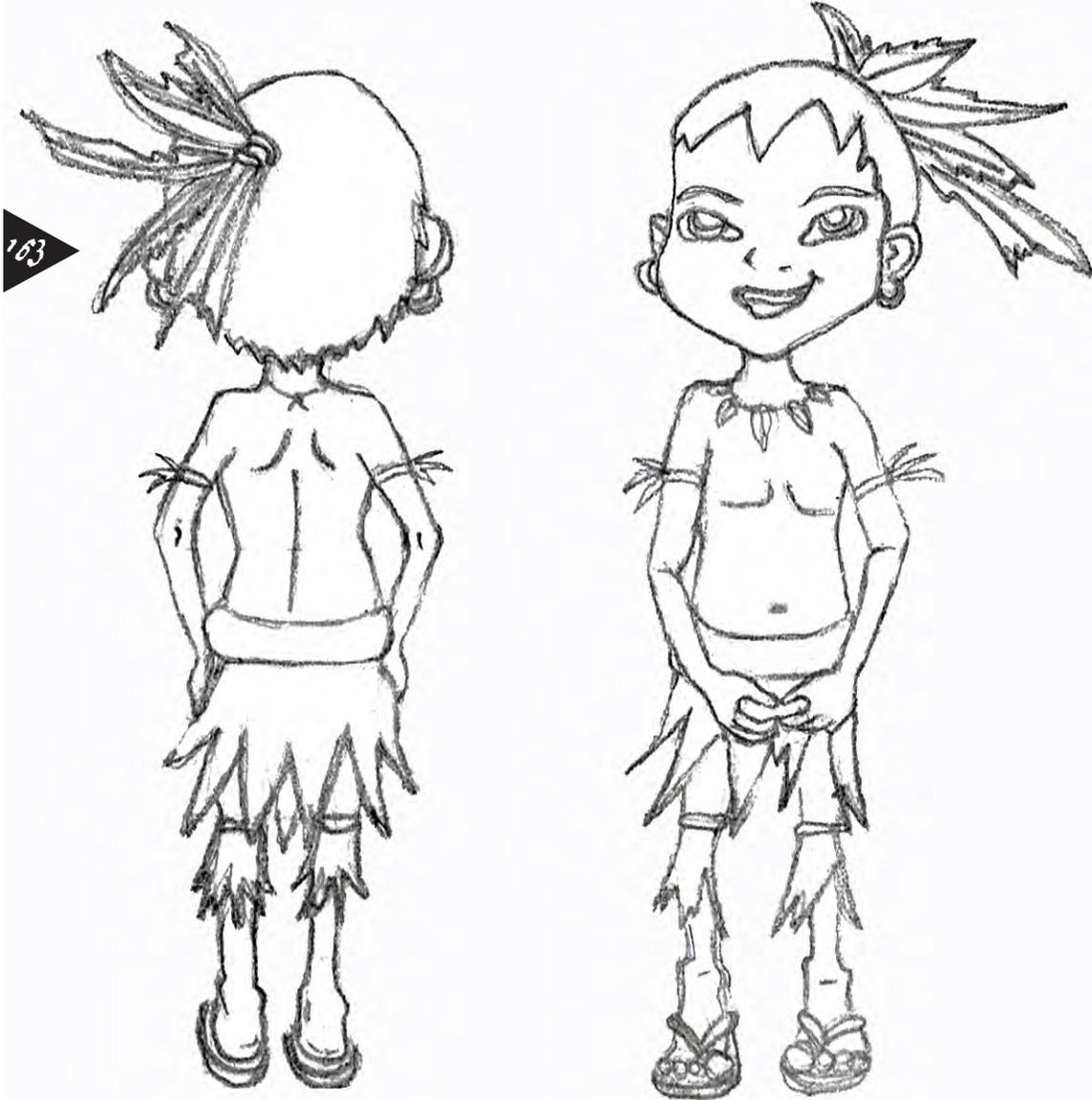


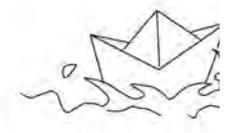
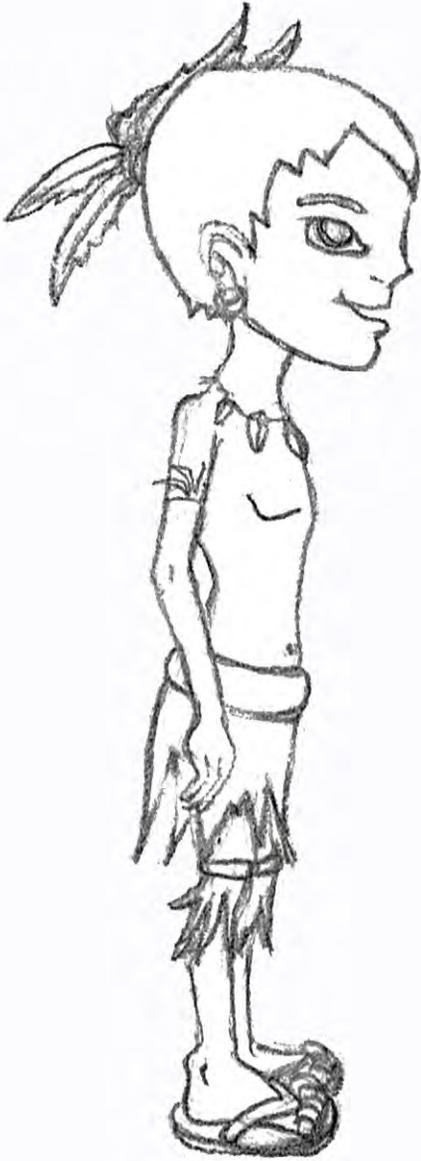
Hoja de Giro Jefe Langosta





Hoja de Giro Maka





165





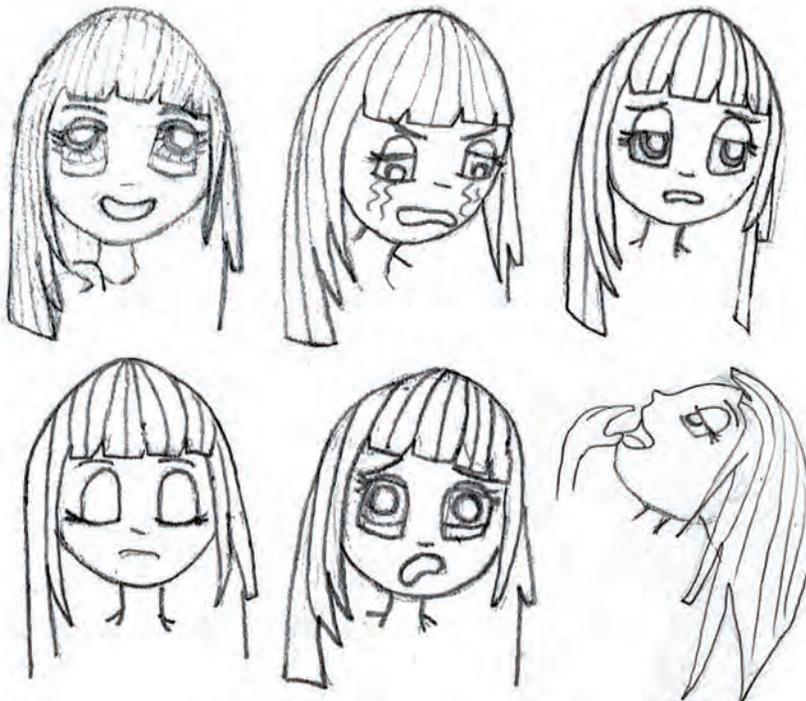
5.3.3 Hojas de expresiones

Sirven para dar información sobre la manera en que responden los distintos elementos de la cara cuando se realiza uno u otro gesto. Estas hojas son muy útiles cuando el cortometraje o animación lo realizan un grupo de personas. En el caso de que el proyecto lo realice un grupo reducido o una sola persona y vaya a ser el mismo diseñador del personaje quien haga el resto de dibujos de éste, sigue siendo conveniente realizar esta hoja de modelo para familiarizarse con el dibujo del personaje.

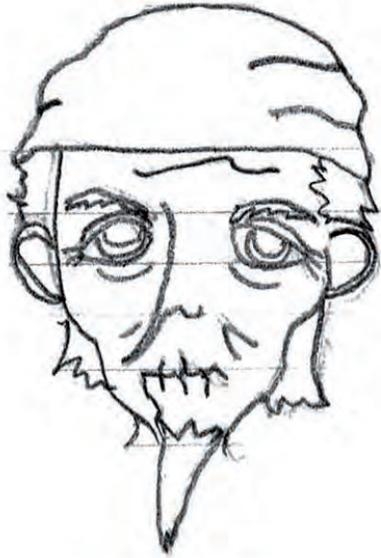
En estos casos, es útil también realizar en estas hojas, algunas de las expresiones que el personaje tendrá en la animación, de este modo, llegado el momento de realizar los planos donde aparezcan estas expresiones habrá más material que servirá de apoyo para trabajar.

167

Para el caso de los personajes de éste proyecto, se eligieron las expresiones más representativas de cada uno, con respecto al guión, con el fin de saber sus reacciones en caso de contemplarse el desarrollo del proyecto de animación.

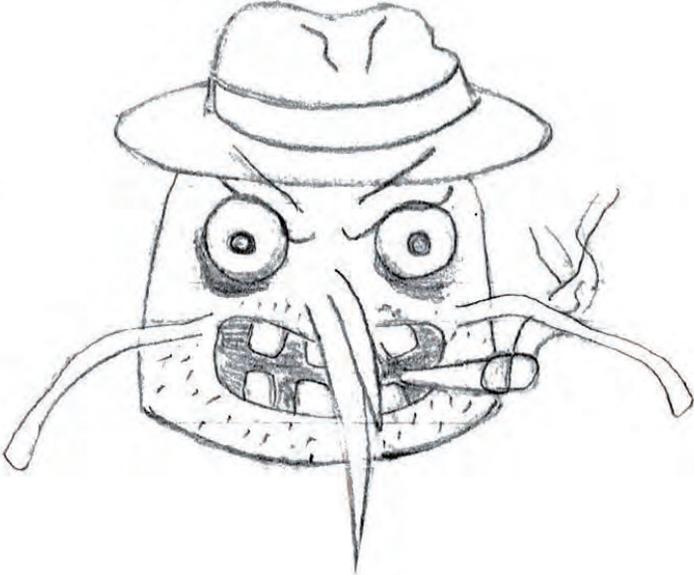


Expresiones Cornelio



Expresiones Jefe Langosta

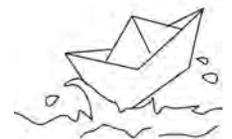
169



Expresiones Maka



170



Expresiones Yuko

177



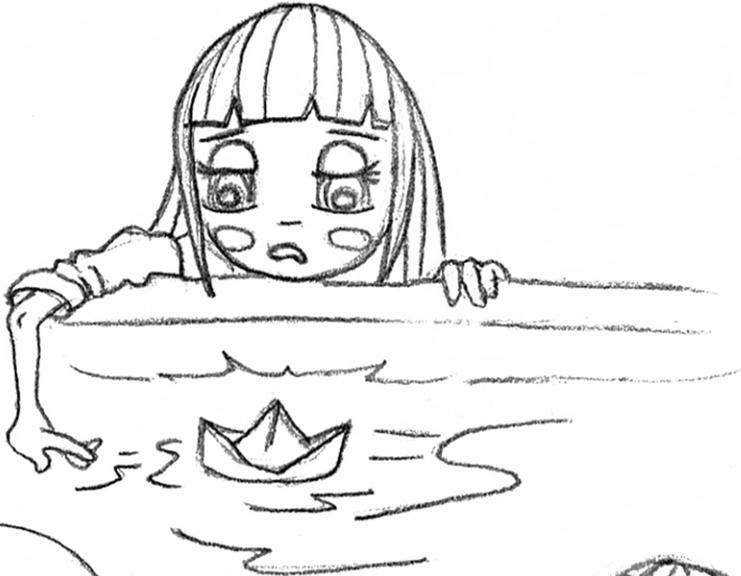
5.3.4 Hojas de poses

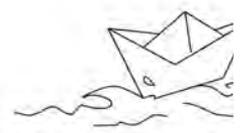
Las hojas de poses ayudan a saber cómo dibujar el personaje en distintas posiciones. Como en el caso de la hoja de expresiones, es útil para grupos pequeños y reducidos. La cantidad de hojas de modelo que se realicen tanto de hojas de expresiones como de poses es muy variable. Se recomienda hacer tantas como el tiempo lo permita, sin embargo, hay que tener en cuenta la importancia y el tiempo en escena del personaje.

Hoja de Poses Cornelio

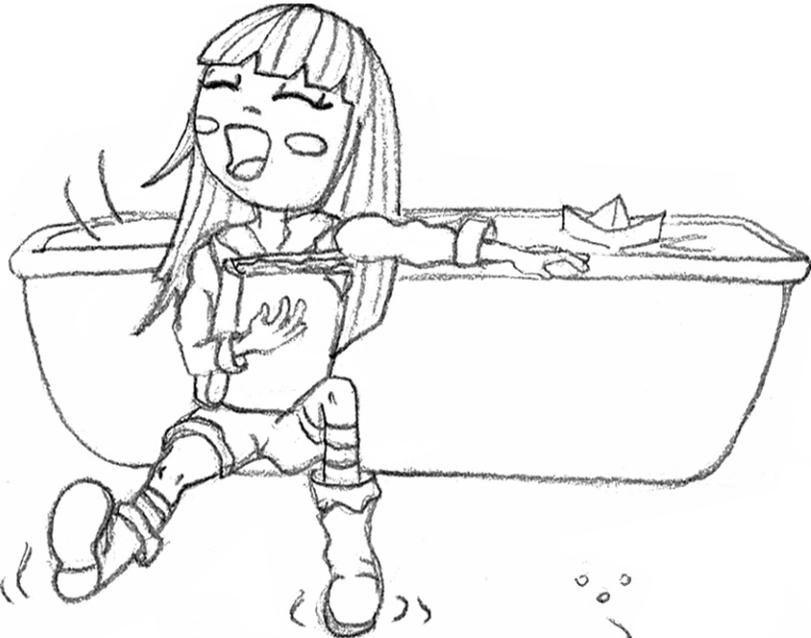


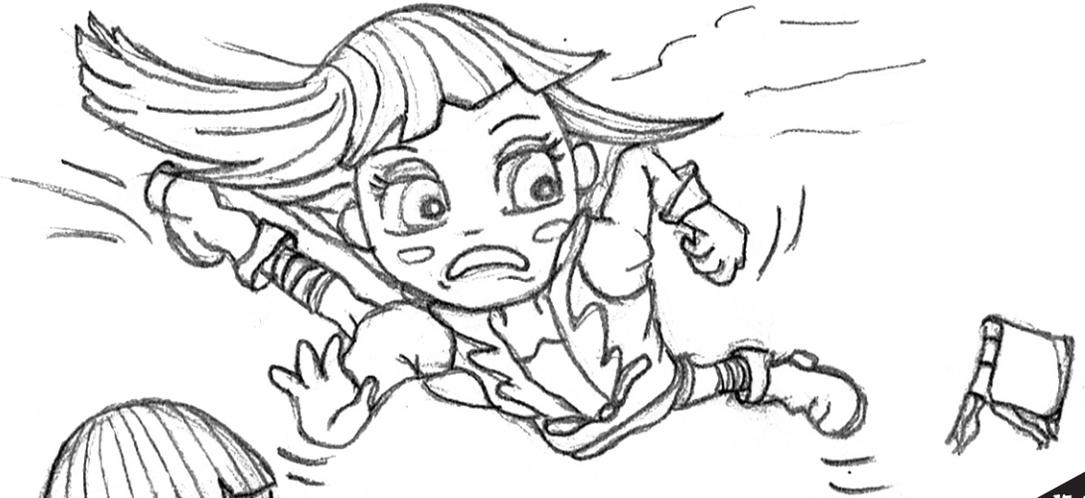
73





175







177

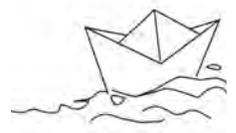
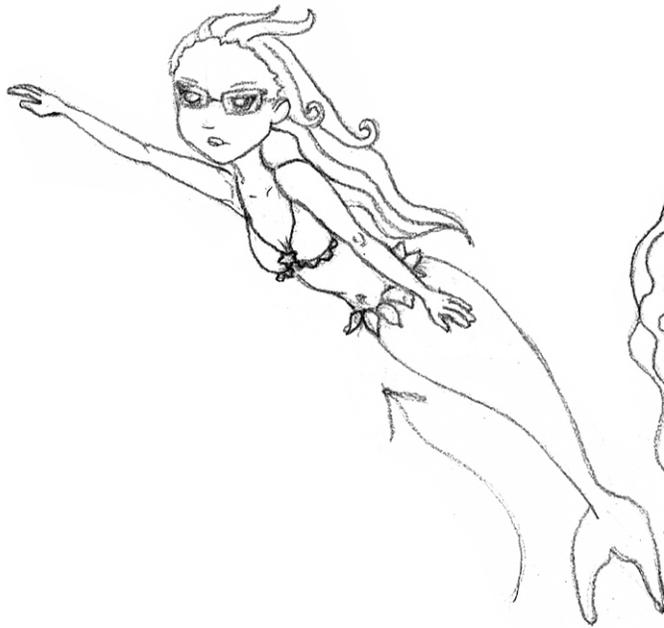




Hoja de Poses Yuko

179



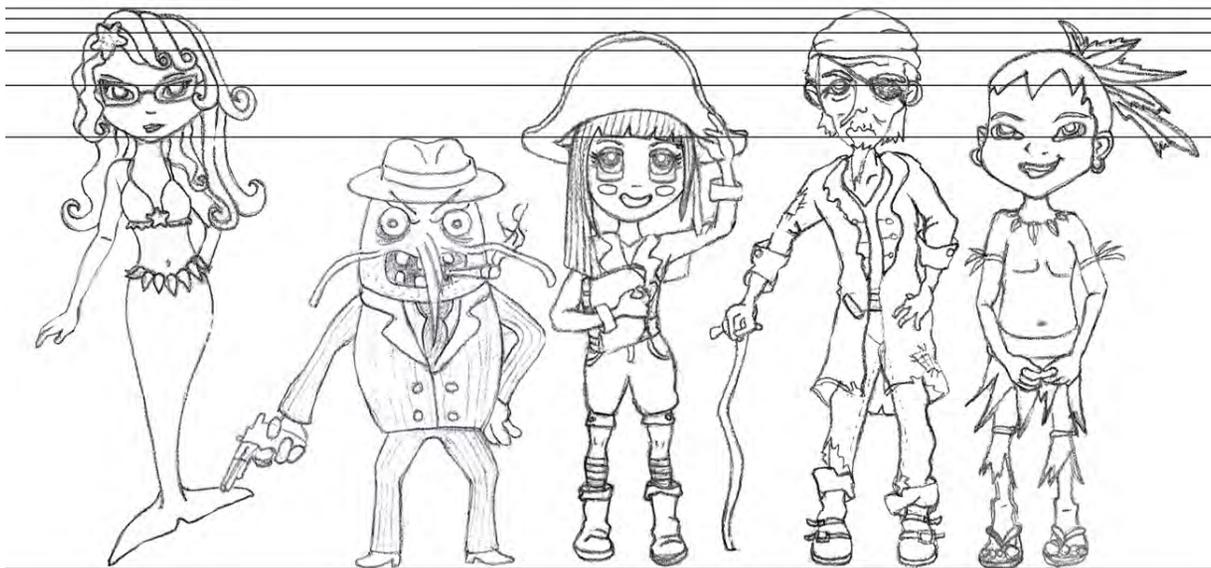


Hoja de Poses Jefe Langosta



5.3.5 Hoja de tamaños comparativos

No sólo hay que cuidar las proporciones dentro del propio diseño del personaje, también hay que hacerlo en relación con el resto de los personajes, para ello se utiliza la hoja de tamaños comparativos. Se traza una línea, que será tomada como la línea de suelo, y sobre ella se colocan los distintos personajes dibujados a una misma escala, de manera que pueda comprobarse a la hora de dibujar cada plano, la relación de alturas y volúmenes que hay entre cada personaje. La Hoja Comparativa de Tamaño ayuda al animador a estar seguro del personaje[3]



5.3.6 Otras hojas de modelo

Hay varios tipos más de hojas de modelo que se pueden hacer. Se trata de dar la mayor información posible sobre los personajes para que exista la menor cantidad de dudas y problemas posibles al dibujarlo.

*Hoja de modelos de mano. Las manos son un elementotísimo de un personaje, son de mucha utilidad para acentuar la expresividad de un personaje y son difíciles de dibujar. Es por ello que suele ser necesario hacer este tipo de hojas de modelo.

*Hoja de modelos de props y complementos. En producciones medianas y grandes, no sólo se desarrollan estas hojas de modelo, sino que suele haber una o varias personas dedicadas en exclusiva al desarrollo de estos elementos.

183

Los props, como se recordará, son todos aquellos elementos que aparecen en una animación y que no forman parte del personaje ni del fondo: un coche, un lápiz, una espada, una botella de vino, etc.

*Hojas de modelo con guías e indicaciones para dibujar y animar los personajes. Estas hojas pueden ir desde una pequeña guía paso a paso para hacer la construcción del personaje, hasta hojas en las que se nos dan notas y dibujos que nos ayudarán al dibujar al personaje andando, hablando y nos marcarán las claves de la expresión corporal.

[1]cfr. <http://damealgo.es/tag/diseño-de-personajes-para-animación>

[2]cfr. *Character design*, p. 75, *Animation from script to screen*,

[3]cfr. *Comparative size charts*, p.83 Hart Christopher, *How to draw animation*

5.4 Digitalizando los dibujos

El uso de computadoras en la producción de arte ha revolucionado por completo a la industria, ya que introduce una gran cantidad visual de oportunidades a los artistas de cualquier nivel de experiencia y sólo deben verse como herramienta para complementar el trabajo producido sobre papel, aunque también puede ser utilizado como reemplazo del papel. Cada paso del proceso creativo ahora puede ser digitalizado, dando infinitas oportunidades en cuanto a la libertad y flexibilidad de experimentación y así crear el mejor diseño posible.

Con el uso de una computadora con algún software especializado para la creación y edición de imágenes, se puede crear una apariencia perfecta para el personaje que se está construyendo.

La aplicación de sombreado es un aspecto distintivo para darle un acabado y buena presentación a nuestros personajes, para conservar ese aspecto caricaturesco se delimitarán las sombras por medio de tonos oscurecidos y para las luces se emplean tonos más brillantes o incluso blancos, poniendo atención sobre la dirección de la luz y considerar la forma y volumen de los cuerpos.[1]



El uso de software apropiado le dará los acabados finales a los personajes

No obstante, tener herramientas como la computadora para trabajar es útil, pero no esencial para la planeación temprana de los personajes. Muchos de éstos fueron diseñados exitosamente hace años cuando nadie tenía computadoras ni programas de diseño tales como Photoshop o Illustrator. Por lo tanto, deben seguir funcionando cuando se haga sobre papel con un simple lápiz.

[1] Furniss Maureen, *Art in motion: Animation Aesthetics, Computer coloring basics, Light and shade*, p. 520, Indiana University Press, Sydney, 1998.



5.4.1 Tipos, resolución y tamaño de la imagen

Entre los tipos de Imagen, de acuerdo a sus características, se pueden distinguir los siguientes:



*Imagen en blanco y negro: Es toda imagen que esté resuelta a base de líneas blancas y negras, es decir, sin grises ni tramas.

185



*Imagen en escala de grises: La imagen resultante estará compuesta de niveles de gris; ésta es la opción que elegiremos para bocetos a lápiz, ya que captará todos los matices.



*Imagen en color: La imagen compuesta de colores ya sea fotografía o dibujo, indicada para los originales pintados a mano que queramos modificar con Photoshop.

En cuanto a la resolución de la imagen, ésta se mide en píxeles por pulgada, abreviadas ppp (puntos por pulgada) o en inglés dpi (dots per inch) y cuantos más píxeles tenga una imagen, mayor será la calidad, pero también mayor el tamaño y el peso. La óptima es de 300 dpi para lograr un zoom de buena calidad sin pixelaciones, sin embargo para mostrar en pantalla para imágenes en páginas web, video e internet, la Standard es de 72 dpi.

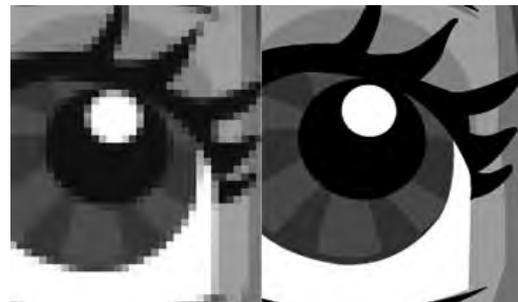
En cuanto al tamaño de la imagen, después de haberla digitalizado se puede cambiar el tamaño del documento, sin embargo, se perderá la calidad determinada con anterioridad.

5.4.2 Mapa de bits y gráficos vectoriales

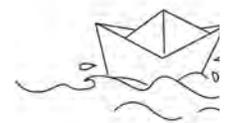
Los mapas de bits almacenan, manipulan y representan las imágenes como filas y columnas de pequeños puntos llamados píxeles, son el medio más usado para trabajar las representaciones de tono continuo, como fotografías o pinturas digitalizadas, pueden perder detalle y mostrar bordes irregulares si se modifica el tamaño en pantalla o se imprimen en una resolución inferior a la que se creó.

Una imagen en mapa de bits no puede pasar a color sin antes transformarla a escala de grises, pues las líneas dejan de tener el aspecto duro que tenía la opción de mapa de bits.

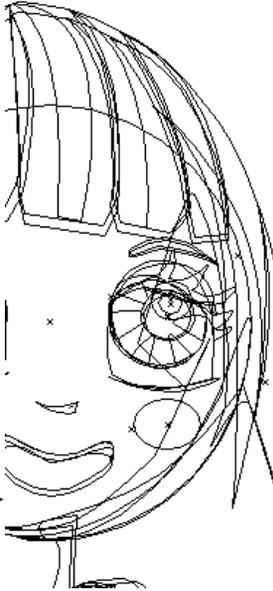
Por otro lado, los gráficos vectoriales son las creaciones digitales construidas a partir de secuencias de ecuaciones matemáticas dando como resultado representaciones gráficas, como los gráficos obtenidos de Illustrator o Flash que ocupan poco espacio en el disco duro y pueden ser ampliados sin perder calidad.



A diferencia de los mapas de bits, los vectores pueden ampliarse sin perder calidad



Cuando la gente empezó a dibujar personajes con gráficos vectoriales, usaban brújulas, regla y galerías de símbolos para hacer que sus personajes fueran planificables y fáciles de repetir. Hoy en día los programas de computadora a través de las cajas de herramientas han perfeccionado esta tarea de manera satisfactoria, el espectador moderno ha desarrollado un entrenamiento visual mucho mejor y es capaz de leer formas geométricas muy simples o complicadas.



Los gráficos vectoriales se componen a base de secuencias de ecuaciones matemáticas

Caracteres generados a través de gráficos vectoriales son ideales para un contexto dominado por las formas y técnicas de diseño similar o situaciones generadas por los programas informáticos similares.

Para el acabado final de los personajes de éste proyecto se optó por utilizar el programa de Adobe Illustrator CS3. El proceso consistió en escanear los bocetos finales ya aprobados y mediante el software mencionado, se trazó digitalmente a través de vectores, se realizó de igual manera las formas base, así como las luces, sombras, brillos y arrugas.

5.4.3 Pruebas y paletas de color

Para los personajes, hacer algunas pruebas de color hasta dar con unos colores más o menos definitivos, es algo que no necesariamente debe hacerse a este punto, se puede hacer más adelante en conjunción con el diseño de color de fondos para que todo quede bien integrado.

A continuación se presentan las pruebas realizadas para elegir el color de cada personaje y las modificaciones realizadas hasta llegar a la paleta de color final.



Paleta de color Amanda



Cabello				
Piel				
Ojos				
Boca				
Blusa				
Calcetas				
Pantalón				
Botas y sombrero				
Libro				





Paleta de color Cornelio



Paliacate



Cabello



Piel



Ojos/Parche



Camisa



Pantalón



Bastón



Saco



Botas





190

Paleta de color Jefe



Piel				
Ojos				
Traje				
Puro				
Dientes				
Sombrero				
Pistola				
Boca				





Paleta de color Maka



Penacho



Piel



Ojos



Boca



Aretes y adornos



Sandalias



Haku kakaka (taparrabos)



Cabello





Paleta de color Yuko



5.6 El layout

Del mismo modo que se creó una historia para un personaje, se tiene que crear un ambiente para él, que ayude a cimentar más la veracidad de nuestra creación. El mundo en el que viven los personajes e interactúan debe de cierta manera tener sentido para quien es el personaje y lo que está haciendo.[1]

Existen distintos estilos y modos en la animación, incluyendo realismo, realismo extremo, realismo simplificado, sugestión, fantasía, fantasía realista, formal, caricaturesco, expresionista y muchas más.

El estilo del layout es determinado por diversos factores, incluyendo la historia, personajes y color. Un estilo específico y atmósfera es usualmente logrado alterando formas, temas, patrones, etc o la combinación de éstos. [2]

193

5.6.1 Storyboard, composición y fondos

El storyboard es una información visual que surge de la interpretación del guión. Diversas propuestas son probadas en las etapas del storyboard antes de ser decididas, es un paso importante y creativo, puede haber modificación en los diálogos, las tomas y movimientos de cámara. Simplemente sirve para visualizar lo que veremos en la animación, siendo de suma importancia porque nos guiará al momento de la planeación.

Los layouts son las versiones técnicas de los storyboards y actúan como anteproyecto para los animadores, animadores de efectos, operadores de cámara y el departamento de pintura. [1]

La composición es la combinación armoniosa de formas y espacio. Una consideración importante es el correcto balance entre espacio y el área negativa, que es todo aquello alrededor de los objetos o personajes. El diseño del layout debe guiar al ojo al área donde la acción toma lugar, es decir, al escenario. Una bue-

[1]cfr. http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/20_character_design_tips

[2]cfr.. Hart Christopher, *How to draw animation, Storyboard & Layout*, p.127

na composición en los escenarios maneja una variedad de tamaños y espacios, se recomienda tener conocimientos sobre forma, espacio, color, composición y comunicación visual.[2]

Un fondo terminado es el elemento que agrega un extra de encanto, calidez y calidad al storybook.

Los Artistas de layout, crean los escenarios en los cuales los personajes animados actuarán, son los que construyen las escenas, ayudan a crear y establecer el modo, atmósfera, tiempo, espacio, escala, patrón de acción, iluminación, ángulo de cámara y el estilo de la escena. Los prerrequisitos para convertirse en un artista de layout es, antes que todo, habilidad para el dibujo, conocimiento sobre perspectiva, composición y diseño, investigación, edición, técnicas artísticas o estilo, conocimientos sobre animación y el uso de la cámara.



Al crear un escenario para la animación es recomendable primero que nada, planear las poses de nuestros personajes y de este modo, construir un entorno alrededor de él. Trabajando así se delimitará el área de acción del personaje libremente. Al momento de planear no se aconseja hacer el dibujo con demasiado detalle, esto con el fin de que no se haga confuso el seguimiento del personaje en acción.

Por supuesto, elementos como la perspectiva y el ángulo de cámara deben ser planeados primero, así como el contraste, la oscuridad frente a la luz y la luz frente a la oscuridad. [3]

Siempre escoger ángulos que sean apropiados para nuestros personajes, por ejemplo manejar un escenario desde el punto de vista del personaje y no del nuestro será interesante para dar mayor versatilidad a la animación, generando mayor variedad al espectador.

[1]cfr.. Hart Christopher, *How to draw animation, Storyboard & Layout*, p.127

[2]cfr.The Art of Mulan, Kurtti Jeff, Hyperion, New York, 1998

[3]cfr.. Hart Christopher, *How to draw animation, Composition & Design*, p.131



Dibujo

El dibujo es la representación, por medio de líneas o sombras, de objetos reales o imaginarios. Suele hacerse a lápiz, tinta, carboncillo o gis, o bien, combinando algunos de estos procedimientos. El lápiz permite hacer líneas, así como trazos suaves o gruesos y sombreados difuminados.

Dibujar consiste en registrar las impresiones recibidas básicamente a través de la vista, sin embargo, como no es posible presentar en un solo plano todos los aspectos de un objeto, el arte del dibujo está en la capacidad del artista para sugerir. Por lo general, lo primero que hace el creador es observar el modelo con el que trabaja o que imagina, repasa mentalmente sus rasgos y hace apuntes sobre las líneas dominantes para luego incorporar los detalles. Se requiere ligereza en el trazo y seguridad en la línea.

195

Las técnicas de dibujo varían según el medio empleado y la superficie sobre la que se dibuja. Entre las superficies sobre las que el ser humano ha dibujado a lo largo de la historia se cuentan: cavernas, yeso, papiro, pergaminos, seda, tablas, bloques de piedra, láminas de metal y, principalmente, sobre papel de distintas consistencias y tonos.

5.7 Técnicas y materiales

A continuación se explicarán brevemente las técnicas y materiales más usados por los artistas y diseñadores para crear todo lo que conlleva el proceso de pre-producción de una animación, donde se incluyen: bocetos, storyboards, sketches, fondos, layouts, art books, etc. Cabe señalar que las técnicas se dividen en:

*Técnicas secas: No utilizan ningún solvente, aguarrás o agua para su aplicación;

Grafito (Lápiz)

Cuando dibujamos con un lápiz sobre un papel lo que está sucediendo es que el

papel raspa al lápiz provocando que este se desgaste y deje pequeños pedacitos atorados en la rugosidad del papel. Si el lugar en el que vamos a dibujar con el lápiz es demasiado liso entonces este no pinta o pinta muy poquito. Como por ejemplo si tratamos de dibujar sobre un vidrio.

Los lápices están hechos de un material que se llama grafito y es lo que pinta, éste es mezclado con arcilla. Los lápices se clasifican según la mina, “B” para los blandos, “HB” para los de mina normal y “F” Para los de mina dura. Lo preferible es tener entre nuestros elementos más de un lápiz del tipo “B” pues son los ideales para dibujar, sin embargo, existen de más denominaciones (8B, 3B, B, HB ,2H ,4H ,6H,etc)

Ventajas del 6B : se consiguen zonas oscuras con mucha facilidad, desventaja: Mancha fácilmente la hoja si no se tiene el suficiente cuidado y pasamos la mano por encima del dibujo , se recomienda no marcar detalles.

4B: tiene casi las mismas características del anterior, sólo que genera menos oscuridad pero por otra parte se gasta la mina más rápido, es difícil de borrar.

2B: debido a que la mina es de menor grosor, se pueden dar mas detalles al dibujo, es bueno para sombrear.

HB: Es el intermedio, es decir no es tan suave como los anteriores y no tan duro como los que siguen a continuación, no mancha la hoja, aunque su línea es gris y ya no tan negra como los B.

Algunas herramientas que se utilizan en ésta técnica son:

Reglas , escuadras y plantillas

Es recomendable tener una regla corta de unos 15 cm y otra de 30cm, esta última para trazar líneas para las perspectivas y la corta para líneas dentro del dibujo. Las plantillas de círculos son útiles para círculos perfectos y los curvígrafos para generar curvas precisas, mientras que las escuadras serán de ayuda para el trazo de líneas para la ubicación de las partes del cuerpo de los personajes al momento de dibujarlos.

Minas de sanguina azul o roja:

Estos lápices de color rojo o azul se utilizan para hacer bocetos rápidos Son de



estos colores porque cuando los dibujos se llevan a la imprenta esos colores no salen en las impresiones ahorrándole al dibujante tener que borrar los bocetos, lo mismo sucede con las fotocopiadoras, obviamente que esto funciona siempre y cuando se utilicen suavemente sobre la hoja y día a día más dibujantes optan por el portaminas por su versatilidad.

Plantillas para borrar

Son piezas metálicas delgadas que tienen varias aberturas que permiten borrar detalles pequeños sin tocar lo que ha de quedar en el dibujo.

Sacapuntas

Un sacapuntas cualquiera funciona aunque son más recomendables los de metal. También se puede utilizar un cutter o navaja para afilar las puntas de los lápices.

197

Gomas

La mas convenientes son las de migajón, que son suaves y no manchan aunque también hay de otros tipos, tales como las que vienen en forma de lápiz que son muy buenas para borrar pequeñas zonas, poseen una goma cilíndrica retráctil que son las del tipo que no dejan muchos residuos sobre el papel.[1]

*Técnicas húmedas: Utilizan agua o solventes; a continuación se explican brevemente las principales.

Acuarela

Es la pintura realizada con pigmentos disueltos en agua, que se caracteriza por la transparencia; incluso la superficie del papel sobre la que se pinta con acuarela llega a ser visible a través de sus finos colores, creando un efecto velado, muy diferente del grosor y opacidad de otras técnicas como el óleo, que utiliza pigmentos disueltos en aglutinantes más densos. Las acuarelas, en estado sólido, se disuelven en agua y se aplican sobre el papel con un pincel. Si bien la

acuarela es un tipo de pintura relativamente moderno, a lo largo de la historia se han utilizado diferentes pinturas a base de agua, como es el caso de los frescos medievales.

Acrílico

Es la técnica que brinda un efecto similar al del óleo constituida a base de la mezcla de pigmentos, agua y resinas que no amarillea, seca rápidamente sin cambiar de color y sin oscurecer con el tiempo. Una de las ventajas del óleo sobre el acrílico es que tiene mayor brillo.

Gouache

Es una técnica similar a la acuarela. En el gouache los pigmentos están aglutinados con cola o mezclados con pigmento blanco. Aunque carece de la delicada luminosidad de la acuarela, es más sustancioso que ésta y su textura se parece a la de la pintura al óleo. Además, la tendencia de los colores del gouache a aclarar a medida que se secan permite una amplia gama de efectos nacarados. También conocido como ténpera.



Algunos materiales utilizados en la aplicación de técnicas húmedas son:

Tintas

Para entintar se pueden utilizar rotuladores indelebles para zonas amplias, rotulador con la punta en forma de pincel para líneas cinéticas, estilógrafos para los detalles, plumas para entintar, pinceles de diferente puntas, gouache blanco o ténpera profesional para solucionar problemas y tinta china de color negro.

Marcadores

Marcador indeleble negro de punta gruesa: Útil para zonas negras grandes. Marcador tipo pincel: Posee una punta puntiaguda y larga, es ideal hacer las líneas cinéticas de nuestro personaje.



Estilógrafos

Son como una especie de lapiceros recargables, se utilizan especialmente en el dibujo técnico y en nuestro caso para realizar los fondos, vienen en varios grosores y se les puede poner tinta de cualquier color, es recomendable tener como mínimo 3, un grueso, un mediano y otro muy fino.

Plumas

Es lo mejor para entintar, existen una infinidad de formas, tamaños y marcas así que solo es cuestión de probar cual se ajusta mejor a lo que deseamos.

Técnicas Mixtas

Así se le llama cuando el autor combina una o más técnicas secas o húmedas. Los artistas siempre prueban todo, así es como van inventando los materiales y las técnicas que usan. El ir inventando nuevas formas de hacer las cosas es también parte del que hacer de los artistas. [2]

Conclusión

El campo del Diseño y la Comunicación Visual es tan amplio, que el Diseñador siempre se encuentra ante la necesidad de investigar sobre cualquier tema; ya que tiene la misión de comunicar de manera efectiva y funcional, teniendo un receptor que va desde un público al que busca vender o informar algo, hasta el espectador que mira una animación y se identifica con sus personajes.



Se comprendió la importancia de los Diseñadores y Animadores, encargados de que los personajes plasmados en papel cobren vida y nos cuenten una historia.

Específicamente en esta área, como se pudo ver, crear personajes requiere de muchas horas de investigación y trabajo, razón para que mediante ésta propuesta, se pretendiera acercar a aquellas personas, ya sean estudiantes del medio, o simplemente aquellos que deseen conocer este interesante proceso, todos los requerimientos, tales como: imaginación para la creación de un guión, documentación visual y escrita, bocetaje, así como la aplicación de los conocimientos adquiridos durante la carrera en las áreas de Diseño, Dibujo, Dirección de Arte, Producción Audiovisual, Color y Animación.

El presente trabajo de investigación es apenas el comienzo para seguir con la especialización en el Diseño de personajes, demostrando que el alumno de Diseño y Comunicación Visual en el Área de Audiovisual y Multimedia está capacitado para desarrollar éste tipo de proyectos, además de involucrar otras áreas del Diseño como Editorial e Ilustración para la realización del mismo.

Por otro lado, es muy fácil encontrarse con un corto o largometraje de animación;



sin embargo, el público difícilmente conoce el proceso de cómo se realizó lo que mira en pantalla o en qué consiste la animación, cuando surgió y como ha ido evolucionando a lo largo de los años y al desarrollo de nuevas tecnologías, que han facilitado la difusión de éstas, al igual que su proceso de creación.

Al realizarse esta proyecto, referente a lo que se trató en cada uno de los capítulos fue posible crear una propuesta donde mediante un guión, se tuvieron las bases para la creación y diseño de sus personajes, así como sus perfiles psicológicos, bocetaje, diseño final, hojas de modelo y paletas de color para que se cumpliera el objetivo general de éste. Por lo que en un futuro, con el equipo de producción, tiempos y costos necesarios, se pretende la realización de la animación a partir del guión y los personajes desarrollados.

Bibliografía

*BOU LOUIS, The Spray Files, Collins Design, 2005

*BURTON TIM, Pesadilla antes de Navidad, Burton por Tim Burton, Alba Editorial, 1995

*CÁCERES GERMÁN, Entre Dibujos, marionetas y píxeles: notas sobre cine de animación, La Crujía, Buenos Aires, 2004.

* COTTA VAZ MARK, The Art of Finding Nemo, Chronicle Books, California, 2003

*CULHANE SHAMUS, Animation from script to screen, St. Martín Press

*DENICKE LARS, THALE PETER, Pictoplasma: The Character Encyclopaedia, Berlín, 2001

*DOCTER PETE, LASSETER JOHN, The Art of Monsters, Inc, Chronicle Books, California, 2001

*DONDIS ANDREA DONDIS, La Sintáxis de la Imagen. Introducción al alfabeto visual, GG Diseño, 2007

* FURNISS MAUREEN, Art in motion: Animation Aesthetics, Indiana University Press, Sydney, 1998

*GANZ NICHOLAS, Graffiti Mujer: Arte urbano de los 5 continentes, GG, 2006

*HALAS JOHN Y MANVELL ROGER, La técnica de los dibujos animados, Ediciones Omega, 1980.

202



*HART CHRIS, Mangamania Shonen, Chris Hart Books, NY, 2008

* HART CHRISTOPHER, Everything you ever wanted to know about cartooning but you were afraid to draw, Watson- Guptill Publications, New York.

* HART CHRISTOPHER, How to draw animation, Watson-Guptill Publications, New York, 1997

*IMAGINE FX, Artist insight, Effective Character design, February 2007

203

*KURTTI JEFF, The Art of Mulán, Toppan Printing Co. Ltd, Japón, 1998

*MUNARI BRUNO, Diseño y comunicación Visual , GG, España, 1978

*OZAWA TADASHI, Cómo dibujar anime: 1 el diseño de personajes, Norma Editorial, España, 2001.

*PROPP VLADIMIR, Morfología del Cuento, Traducción de F. Diez del Corral, Akal bolsillo, Madrid, 1985, 275 pp.

*RIB DAVIS, Escribir guiones: Desarrollo de Personajes, Piados Manuales de escritura.

*RICHARD TAYLOR, Enciclopedia de técnicas de Animación, Acanto, Barcelona, 2000

*SÁENZ VALIENTE RODOLFO, Cómo hacer un buen guión para animación.

*SWEATDROP STUDIOS, 500 Manga Characters, Collins Design, 2007

*THALER PETER, Pictoplasma 2: Contemporary Character Design (Vol 2).

*TSUKAMOTO HIROYOSHI, Manga Matrix: Create Unique Characters Using The Japanese Matrix System, Collins Design, 2004.

REVISTAS

*24x segundo Magazine, número 23, Octubre, 2005

*Calcomanías de moda especial, número 10, diciembre 2005

*Dia Siete semanal, año 4, número 195



ENTREVISTAS

*Jiménez Ahuactzin Eduardo, Productor Ejecutivo de “La Leyenda de la Nahuala”, Animex 2D, 18 de septiembre de 2007

CONFERENCIAS

*Anime y Manga, del Negocio a la Expresión Cultural, ponentes: Masaki Motoi, Shino Suefusa y Koizumi Mariko. Centro Multimedia del CENART, 28 de abril de 2010.

RECURSOS AUDIOVISUALES

* Episodio 100 de la serie de animación, “Gintama”, Hideaki Sorachi , TV Tokyo, Sunrise, 2008.



FUENTES ELECTRÓNICAS

*http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/20_character_design_tips]

* http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animación

*<http://ddsign.wordpress.com/2006/05/15/los-12-principios-de-la-animacion/>

*<http://www.lamatatena.org/es/las-palabras-del-cine/pixilacion.html>

*<http://www.broad.cat/eng/news/59>

* <http://es.wikipedia.org/wiki/Rotoscopio>

205

*<http://damealgo.es/tag/disenio-de-personajes-para-animacion>

*http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/20_character_design_tips

*<http://aimeemajor.com/anim/chardesign.html>

*<http://es.wikipedia.org/wiki/Personaje>

*http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario_anima_03/personaje.php

*<http://draoyama.cristalab.com/2007/11/03/los-personajes-secundarios-los-menospreciados-de-siempre/>

*<http://www.definicion.org/personaje>

*http://www.redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/proyectos/acercarte/como_ves_tecnic.htm

<http://comodibujarmanga.iespana.es/lecciones/nbasico/mat1.htm>