

# TFG

---

## **SMOOTH TEA LYCEUM: DISEÑO DE PERSONAJES DESARROLLO PRÁCTICO**

**Presentado por Rubén Rico Miralles  
Tutor: Carlos Plasencia Climent**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2014-2015**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN / SUMMARY

Este proyecto forma parte de uno más grande: *Smooth Tea Lyceum*, una serie de animación 2D en fase de preproducción. Este trabajo ocupa el apartado de diseño de personajes, fase en la cual me he encargado de desarrollar los protagonistas de la serie y también los personajes secundarios, así como un amplio estudio de carácter morfológico y expresivo de ambos. En ella he buscado que cada personaje tenga una personalidad única y muy diversa en relación con el resto.

This project is part of a bigger one: *Smooth Tea Lyceum*, a 2D animation series in pre-production now. This work is concerned about the character design phase in which I have managed to develop the main characters of the series and also the supporting cast. In addition to this I have worked morphological and emotional expressions in order to give the character an unique and very different personality in relation to the rest.

## PALABRAS CLAVE / KEY WORDS

Animación, serie, preproducción, diseño de personajes, model sheet  
Animation, series, pre-production, character design, model sheet

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero agradecer este proyecto a mis compañeros, ya que sin ellos esto no habría sido posible. Todo el esfuerzo y el desgaste que hemos tenido para llevar a cabo un proyecto en el cual confiamos desde el principio ha tenido sus frutos, y yo se lo quiero agradecer.

En segundo lugar le quiero agradecer a mi tutor Carlos Plasencia la paciencia que ha tenido conmigo por cambiarle la idea de mi TFG dos veces. También agradecer a mis “co-tutores” no oficiales Sara Álvarez y María Lorenzo por todo el apoyo brindado en nuestras reuniones grupales. Una mención especial para Miguel Vidal y David Heras por su supervisión y consejos, y para Rodrigo Pérez que ha sido el artífice de que de verdad nos creamos lo que estamos haciendo.

En tercer lugar, y no por ello menos importante, le quiero agradecer a mis compañeros y amigos de la Facultad de Bellas Artes todo el apoyo y ayuda que nos han prestado.

Y por último, y pecando de ser tópico, agradecerle a mis padres su incommensurable ayuda y respeto por mis decisiones. Muchas gracias por vuestro apoyo en todas las decisiones que he ido tomando estos últimos años.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>04</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>06</b>
<b>2.1. Objetivos principales</b>	<b>06</b>
2.1.1. Objetivos secundarios	07
<b>2.2. Metodología</b>	<b>07</b>
2.2.1. Abordar el proyecto	07
2.2.1.1. El canon y las proporciones	08
2.2.1.2. Cuadro de correspondencias	10
2.2.1.3. Desproporción y exageración	11
2.2.2. Último paso: Model Sheet	12
<b>3. CUERPO DE LA MEMORIA</b>	<b>13</b>
<b>3.1. Análisis del punto de partida</b>	<b>13</b>
3.1.1. Estudio de mercado	14
3.1.2. Referentes personales	17
<b>3.2. Primer diseño de personajes</b>	<b>23</b>
3.2.1. Partir de la idea teórica base	23
3.2.2. Primer acercamiento gráfico	26
<b>3.3. Del cómic a la animación</b>	<b>28</b>
3.3.1. Simplificación y remodelación	29
3.3.2. El color	30
<b>3.4. Diseño de personajes definitivo</b>	<b>31</b>
3.4.1. Protagonistas	31
3.4.2. Secundarios	34
<b>3.5. Análisis expresivo y emocional</b>	<b>37</b>
3.5.1. Protagonistas	37
3.5.2. Secundarios	39
<b>4. CONCLUSIONES</b>	<b>42</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>43</b>
<b>6. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>44</b>
<b>7. ANEXO: GUÍA DE ESTILO PARA PERSONAJES</b>	<b>46</b>
<b>7.1. Model Sheets</b>	
7.1.1. Turn around	
7.1.2. Expresiones	

# 1. INTRODUCCIÓN

*Smooth Tea Lyceum* es un proyecto de serie de animación 2D ideado por Álvaro Serrano Sierra, Carlos Valles Lloría, Cristian Vicente Plaza Gallego y Rubén Rico Miralles, a finales de 2014, como un proyecto de serie de televisión para la asignatura Producción de Animación 1. Tras la finalización de la asignatura, este proyecto siguió desarrollándose en paralelo a los trabajos final de grado de cada uno, hasta que los resultados obtenidos en *Animac*, Lleida, donde el proyecto fue seleccionado, lo hicieron convertirse en el trabajo final de carrera y un proyecto que queremos seguir desarrollando.

El proyecto fue concebido como una serie de televisión de tono humorístico y políticamente incorrecto desde el primer momento, aspecto que no ha variado con su evolución, por lo que el target oscila entre el público adolescente y joven adulto. No obstante, se contempla la opción de que al público infantil también le guste debido a la estética de la animación y su tono divertido.

La primera vez que nos sentamos a hablar de la serie y a pensar en su historia, se desarrollan doce capítulos de siete-ocho minutos cada uno que en un principio conformarán la primera temporada. En ella, un grupo de amigos; *Mike, Candy, Bort, Tim* y *Artie*, pasan sus días en el *Smooth Tea Lyceum*, un colegio-internado donde conviven junto a más compañeros como *Greed*, una máquina tragaperras; *Axel*, un ser ígneo; *Lucy* y *Lolly*, unas gemelas muy traviesas, y muchos más. Su motivación en el liceo es divertirse, y para ello, ante todo, necesitan caramelos, su fuente de energía diaria.

Escapar al exterior y burlar la seguridad que les impone la autoridad del colegio se convierte en una prioridad cuando descubren que hay algo más allá de los límites impuestos por los muros del liceo: la ciudad. No obstante, no les será fácil, pues deben sortear el control impuesto por sus profesores, unos megáfonos fríos, efectivos y muy lógicos que tratan de manera indiferente a todos sus alumnos. Además, los megáfonos cuentan con una plantilla de guardias de seguridad con aspecto de sirena que castran, voluntariamente o no, las ansias de libertad y diversión de nuestros protagonistas.

Bajo la superficie de una escuela portentosa, se oculta la triste realidad: No se trata de un colegio-internado, ni el personal que allí trabaja es una plantilla de profesores. La realidad en la que viven *Mike* y compañía sólo es una proyección de su mente. En realidad se trata de internos con problemas mentales de diversa índole, que están viviendo encerrados en un psiquiátrico, el *San Lázaro*, custodiados por sus celadores (las sirenas) y evaluados por médicos especializados en los trastornos de la mente, que ven como profesores (los megáfonos). Las relaciones personales que se dan entre los internos, en muchos casos, rozan lo bizarro y dantesco, pero los sujetos no lo perciben

como tal. Además, en la propia institución se dan una serie de prácticas que están cercanas al terreno de la ilegalidad, como practicar lobotomías a pacientes peligrosos<sup>1</sup>. En *Smooth Tea Lyceum* interactúan los cinco protagonistas y diversos extras, dándose las más alocadas y, en segunda lectura, retorcidas aventuras. Todo lo que se muestra gráficamente tiene una correlación con una acción del mundo real en el que estos enfermos viven.

La precoz idea de doce capítulos en los que se presenta a cinco protagonistas, trece secundarios y dos extras, más el conflicto del escape del colegio, se difuminó rápidamente por la complejidad del argumento y se plantean dos temporadas:

La primera temporada consta del mismo número de capítulos, doce, y estará basada en los protagonistas y su relación con los personajes secundarios y el entorno en el que se mueven, dándose así una serie de episodios autoconclusivos centrados más en el humor que en una trama unitaria de todos los capítulos. En esta temporada establecemos un nuevo conflicto: la fuga de un interno muy peligroso, que culminará con un capítulo doble como final de temporada.

La segunda temporada cuenta ya con un hilo argumental sólido que se desarrolla a lo largo de los capítulos de esta parte, y consiste en el intento por parte de los protagonistas de escapar del colegio.

Con una temporada planteada y el hilo argumental para una segunda ideado, nuestra posición en el mercado es de un proyecto en vías de desarrollo (con un tráiler animado, el diseño de personajes y fondos completo de la primera temporada, guiones de tres capítulos escritos y storyboard del primer capítulo de la primera temporada dibujado) pero con una potencia y atractivo importante que alguna cadena de televisión o distribuidora quiera financiar. El mercado actual en el que nos encontramos apuesta fuertemente por las series de animación para niños de carácter absurdo y con un humor hilarante y toques surrealistas. Prueba de ello son series de animación que están triunfando actualmente como *Hora de Aventuras*, *Historias corrientes* o *Sanjay y Craig*. Creemos que *Smooth Tea Lyceum* tiene cabida en este mercado, ya que es una serie que, partiendo de este humor, aporta unas historias con segundas lecturas que son el punto fuerte de la serie, además de intentar deconstruir los roles de género para no encasillarse en los tópicos televisivos heteronormativos.

El factor clave de este producto para que salga adelante es sin duda el apartado visual. Un apartado gráfico con fuerza y muy estético es un gran reclamo para el público al que queremos enfocar el proyecto. Los niños verían

---

1 Referencia a *Sucker Punch* (2011), película que narra la vida de unas chicas internadas en un sanatorio a las cuales se les practican también lobotomías.

una serie con unos personajes muy divertidos y carismáticos que viven aventuras absurdas y surrealistas mientras los adolescentes podrían vislumbrar el oscuro trasfondo que tiene la serie.

A su vez, este apartado oscuro puede ser un punto en contra a tener en cuenta debido a la temática que tratamos: enfermos mentales internados en un psiquiátrico, que se ven ellos mismos como niños. Esto no es problema debido a que nuestro enfoque será siempre desde el punto de vista de los “niños” y de sus relaciones entre ellos. El subtexto se encontraría en segundo término donde daríamos a conocer detalles que darían pie a que los más adultos se planteasen qué están viendo en realidad y este hecho incentivase a volver atrás y volver a ver la serie de nuevo para ver qué se cuenta realmente.

La competencia es alta debido a las buenas series que se encuentran en el panorama actual. Por eso confiamos el éxito de nuestra serie en su potencial a nivel de guión y de querer romper un tabú, sin ofender a nadie, sobre los psiquiátricos y las personas con problemas mentales, protagonistas indiscutibles de nuestra historia. Además la idea de deconstruir los roles de género, para que no se vea reforzado ningún género en especial, ni chicos ni chicas, es un refuerzo positivo de cara a publicitar la serie. De hecho, tenemos dos personajes que son asexuados, ya que desconoce qué son realmente, además de otros personajes que aparentan una cosa y son otra realmente.

Las series de televisión se encuentran en un terreno bastante anquilosado entre series de niños y series de niñas y creemos que nuestro producto puede convertirse en otra opción a tener en cuenta a la hora de abrirse camino por su frescura y su irreverencia.<sup>2</sup>

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

Asumiendo el rol de diseñador de personajes, el objetivo principal que me planteo de cara a enfocar este proyecto es el de dar a entender perfectamente cómo son y cómo actúan los personajes que protagonizan nuestra historia. Puesto que la serie está pensada para animarse, mi labor es la de facilitar en la mayor medida de lo posible la tarea del animador.

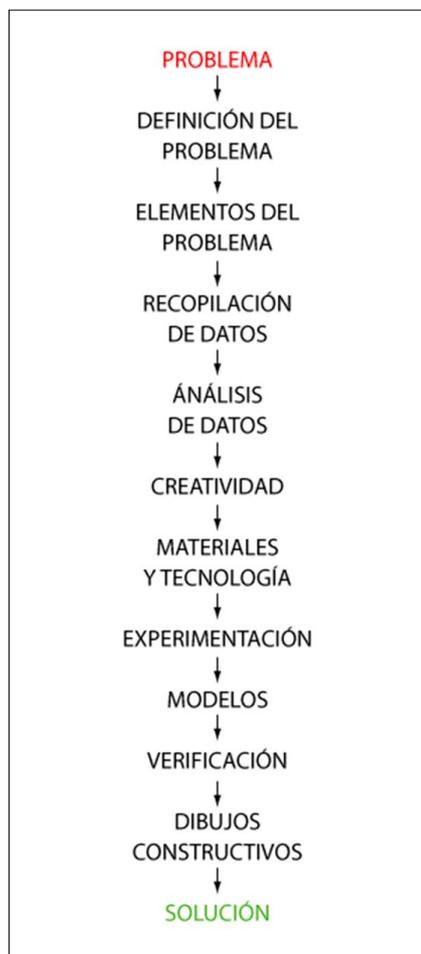
Así pues, mis objetivos principales son elaborar *model sheets*<sup>3</sup> completas a color de todos los personajes, tanto los protagonistas como los secundarios. Estas deben incluir el *turn around*<sup>4</sup> completo, una pose distintiva de cada personaje y una expresión.

---

2 *Introducción compartida entre todos los miembros del grupo.*

3 *Model sheet: Hoja modelo de personaje usada como referencia en animación.*

4 *Turn around: Vistas de una figura desde todos sus ángulos.*



1. Metodología conceptual de B. Munari

Elaborar model sheets completas de expresiones de todos los personajes principales y de los trece secundarios, contemplando en su elaboración cómo son estos personajes y cómo actúan y sienten. Partiendo de un paquete de expresiones básicas, que posteriormente explicaré en mi metodología de trabajo, he escogido distintas expresiones y así he desarrollado el *acting*<sup>5</sup> y la manera de expresarse de cada uno de ellos, dotándolos de una personalidad única y muy variada.

### 2.1.1. Objetivos secundarios

Mostrar, en la medida de lo posible, interrelaciones entre ellos o con el entorno. Esto se traduce en elaborar alguna expresión en la que veamos a más de un personaje relacionándose entre sí y reforzar de esta manera la unión, o rechazo, entre los mismos.

## 2.2. METODOLOGÍA

Cuando abordo un trabajo de diseño de personajes, sigo un modo de trabajar muy estricto extraído de otros campos como el del diseño, pero que son perfectamente extrapolables a cualquier tarea. Se me plantea un problema y he de presentar diversas soluciones de cara a solucionar este conflicto de la mejor manera posible. El problema viene a cargo del *briefing*<sup>6</sup>, el cual hay que analizar para encontrar diversos elementos que ayuden a solucionar la propuesta.

### 2.2.1. Abordar el proyecto

Abordar una propuesta de diseño de personajes, así como cualquier otra, es seguir un trayecto. El proyecto es una especie de viaje que tiene inicio, transcurso y final. El problema, indicado en el *briefing*, es el inicio; la investigación y recopilación de datos, el análisis de los mismos y la experimentación con ellos en búsqueda de la solución óptima conforman el transcurso; la verificación de la misma y la realización del prototipo o diseño final, finalizan el trayecto. Esta manera de concebir un proyecto, extraída de la metodología de proyectos de Bruno Munari<sup>7</sup>, sustentan toda la base que un trabajo debería tener.

En el caso que nos atañe, el diseño de personajes, parto de la base que me proporciona el conocimiento de la técnica que Munari utilizaba, a la que le añado diversos factores propios de la metodología de cara a crear un personaje, aprendidos el año pasado cursando Morfología Estética.

Cuando creamos un personaje, tenemos en cuenta primero muchos factores teóricos antes que prácticos. Mi propia experiencia en este campo me ha hecho ver que la creación de un personaje es mucho más compleja que

5 *Acting*: Interpretación de expresiones y de acciones. Forma de actuar.

6 *Briefing*: Propuesta de proyecto; el enunciado del mismo.

7 MUNARI, B. *¿Cómo nacen los objetos?* Ed. Gustavo Gili S.L. (1983)

ponerse a dibujar en un cuaderno de buenas a primeras. El primer punto es pensar; no dibujar, sino escribir, cómo será nuestro personaje: *¿Quién es? ¿De dónde viene? ¿Cómo es? ¿Qué proporciones tiene? ¿Cómo actúa? ¿Cómo se relaciona?*

Contestando estas preguntas, somos capaces de generar un listado de características tanto físicas como psíquicas y expresivas del personaje. Después de esto, por fin podemos realizar los primeros acercamientos gráficos al personaje en cuestión, pero sin profundizar en el lápiz y el papel, pues pronto debemos volver a la teoría para seguir trabajando más en él y poder sacarle más partido. Esto se consigue elaborando un cuadro de correspondencias para establecer una comparación entre la naturaleza física y psíquica del personaje, lo que nos ayudará finalmente a entender cómo es y cómo actúa y así dotarlo de rasgos característicos que le aporten mayor personalidad e interés al diseño.

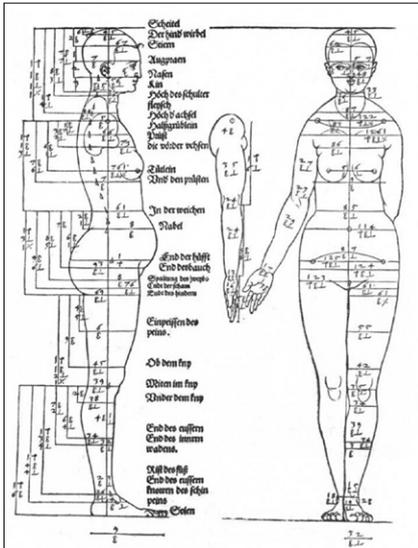
Si bien esta es la metodología general que he empleado en mi proyecto, me gustaría destacar ciertos puntos importantes a la hora de realizar un buen diseño de personaje y que cabría describir por separado y de manera un poco más detallada, ya que son partes fundamentales de la metodología que pasan inadvertidas o no se les da la importancia que debería cuando alguien se embarca en una propuesta de diseño de personajes.

#### **2.2.1.1. El canon y las proporciones**

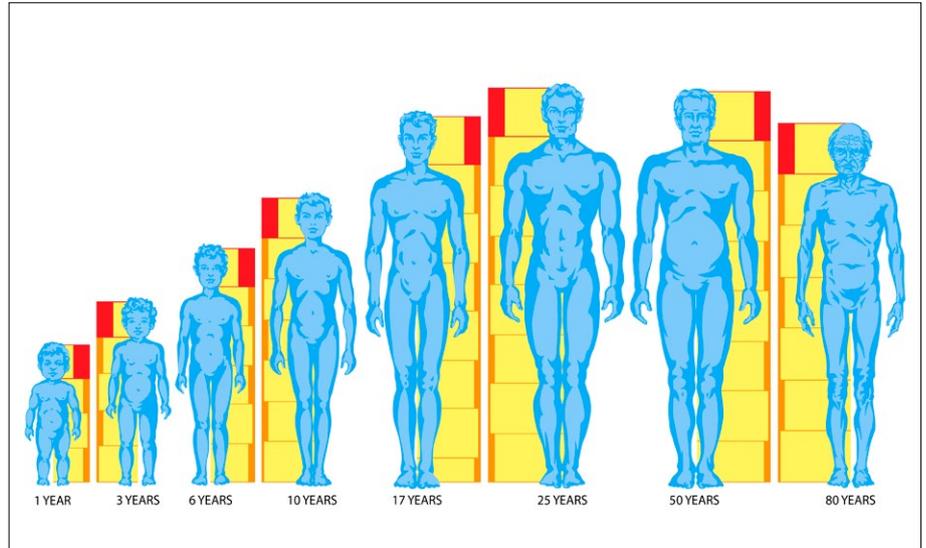
El canon es un concepto métrico que se refiere a las proporciones ideales de un cuerpo y a las relaciones armónicas entre sus diversas partes. Este concepto teórico de belleza y geometría ha estado presente durante toda la historia del arte y ha sido de vital importancia a la hora de estructurar un cuerpo sobre un soporte.

Me gustaría subrayar cuando hablo de belleza y de proporción y estructura, pues parecen términos que poco tienen que ver entre sí y precisamente detrás de ellos se esconde un amalgama de conceptos a la hora de construir una figura que provocan este hecho: la belleza en sí misma. Y es que cuando percibimos algo que nos resulta bello, nuestro cerebro razona de esta manera, no debido a nuestra percepción sensorial a través de la vista, sino a la percepción racional y lógica de los conceptos teóricos y armónicos que conforman ese algo. Creo que no hace falta entender, ni siquiera conocer, estos conceptos para disfrutar de una obra que está bien construida, pues nuestro cerebro funciona de tal manera que asume lo que ve y lo transmite a nuestros sentidos y nosotros, inconscientemente y sin saber explicar por qué, podemos afirmar que nos gusta lo que vemos.

Posteriormente cuando estudias el arte de la percepción visual y entiendes todo el trasfondo matemático y puramente geométrico que conlleva, es cuando reafirmas aún más la teoría de que la belleza son números y estos números conforman las proporciones que provocan la belleza de la naturaleza.



2. Estudios de proporción de A. Durero
3. Relación de proporciones con la edad



En el diseño de personajes, las proporciones son uno de los elementos fundamentales básicos porque te ayuda a generar una estructura modular que permite, por una parte, entender mucho mejor cómo funciona la figura; por otra parte, ayuda a poder construirla de diferentes formas y a reproducirla sin que pierda aquello que lo caracteriza: su forma. Y es que el módulo es una referencia que se ha tenido presente desde siempre a la hora de realizar una figura. Pongamos como ejemplo el Antiguo Egipto; podemos afirmar a ciencia cierta a día de hoy que su arte es constante, permanente y eterno. Con esto me refiero a que todo sigue una lógica racional y una manera metódica de construcción. Usaban diversos módulos, ya fuese el puño, el codo real, el codo pequeño o la braza. En su arte siempre había un método de construcción, un módulo con el que empezar a construir la figura. Otro ejemplo práctico es el Renacimiento, que significó una vuelta a los conocimientos clásicos. Gracias a los datos del arquitecto Vitruvio<sup>8</sup> se consiguió información sobre esta etapa y se estableció el canon de ocho cabezas como elemento fundamental.

Ahora bien, habiendo dejado claro que las proporciones y el sistema modular es algo que se repite una y otra vez en la construcción de la figura, debo comentar que a su vez estas relaciones armónicas varían atendiendo a diversas diferenciaciones, a saberse: el sexo, la edad e incluso la raza. Estos hechos son de especial interés conocerlos porque ayudan a construir personajes con una mayor fundamentación teórica y racional. De esta manera, afirmamos que las proporciones de la mujer con las del hombre coinciden en la altura (mismo número de módulos de la cabeza para un persona adulta, hombre o mujer) pero discrepan en su anchura, siendo la mujer más ancha. Asimismo, esta afirmación categórica puede variar tanto por la edad como por la raza. Las proporciones de una persona; niño o niña, de seis años, no son las mis-

8

VITRUVIO, M. (Roma, Italia, c. 80–70 a.C. - c. 15 a.C.) Arquitecto, escritor e ingeniero.

mas que un niño o niña de catorce ni las de este serán las mismas que las de un joven de veintitrés años. Esto se verá muy bien reflejado en el posterior diseño definitivo de los personajes de la serie, ya que en su mayoría son niños y niñas cuyas edades están comprendidas entre los seis y los diecisiete años. A su vez un hombre de raza negra no tendrá las mismas proporciones que un hombre de raza asiática por el desarrollo de cada uno de ellos en sus distintas condiciones. El conocimiento de todos estos hechos es muy positivo porque aporta una gran variedad gráfica y permite un abanico de posibilidades muy amplio a la hora de abordar un proyecto de diseño de personajes.

Servirnos del canon y las proporciones y sus diversas variantes nos permite entender mejor el mundo de las formas de la figura desde la racionalidad analítica, pero no olvidemos que es un medio y no un fin. Ayudarse de él nos permite avanzar y explorar diferentes retos y opciones en el diseño de personajes, pero no conviene ensimismarse únicamente con lo puramente matemático y olvidar algo muy importante también: nuestra sensorialidad artística, que es aquello que le aporta el broche final y personal a un proyecto de esta índole.

#### **2.2.1.2. El cuadro de correspondencias**

El cuadro de correspondencias es una tabla de relaciones entre las entidades físicas y los condicionantes expresivos que sirve como herramienta para diversificar y aumentar las posibilidades gráficas y expresivas a la hora de abordar el diseño de un personaje. Citando textualmente al eminente Sir Ernst Gombrich<sup>9</sup> en uno de sus ensayos:

*“La percepción fisionómica transmite una enérgica convicción inmediata. Esa impresión la tenemos todos al mirar un rostro y vemos su expresión sin darnos cuenta que lo que leemos son “signos”. Esta reacción global e inmediata no se limita a lecturas del rostro y sus gestos: el camello nos parece despectivo, el bulldog, triste; también nos parece triste el sauce llorón...”<sup>10</sup>*

A lo que se refiere Gombrich con este texto es que tanto objetos como animales, nos transmiten algo de manera directa e irracional. Interpretamos gestos que al igual que contaba anteriormente con la percepción de la naturaleza “irracionalmente racional” de la figura, consideramos que funcionan mejor que otros, o que transmiten de una manera más óptima que otros y posiblemente no sepamos explicar el por qué, pero así es. Los esquemas expresivos ayudan a reforzar esta teoría, pues la expansión en el rostro nos produce sensación de alegría y la concentración nos produce sensación de recogimiento y de pesadumbre. La horizontalidad nos transmite tranquilidad

9 GOMBRICH, E. (Viena, Austria, 1909 - Londres, 2001) *Historiador de arte*.

10 GOMBRICH, E. “*Meditaciones sobre un caballo de juguete*”. Ed. Debate (2003)

4. Cuadro de correspondencias propio sobre un diseño de personaje para cómic

EXPRESION	Sensación		Sexo		Estado	Condición paralela	Personalidad contraria	Característica tipológica	Edad	Animal	Forma	Color	Sensación táctil	Material
	+	-	M	F										
Bondad	*	*	*	*	Debil	Afabilidad	Maldad	Heladero	50-60	Pastor alemán	Redonda	Blanco	Blanda	Orgánico
Inteligencia	*	*	*	*	Medio	Sagacidad	Estupidéz	Científico	30-40	Lince	Angulada	Morado	Seca	Madera
Humildad	*	*	*	*	Debil	Sencillez	Soberbia	Obrero	40	Tortuga	Maleable	Verde	Cálida	Lana
Sabiduría	*	*	*	*	Fuerte	Sensatez	Necedad	Chamán	60-70	Bího	Recta	Azul	Rígida	Tierra
Magnanimidad	*	*	*	*	Medio	Generosidad	Vilera	Médico	50	Elefante	Grande	Gris	Robusta	Metal
Coraje	*	*	*	*	Fuerte	Fortaleza	Miedo	Bombero	30	León	Punzante	Naranja	Resistente	Bronce
Amor	*	*	*	*	Fuerte	Respeto	Odio	Madre	X	Ciervo	Curva	Rojo	Suave	Algodón
Tranquilidad	*	*	*	*	Debil	Perseverancia	Hipercactividad	Budista	50	Koala	Redonda	Azul celeste	Llana	Arena
Alegría	*	*	*	*	Fuerte	Optimismo	Tristeza	Niño	10	Defín	Pequeña	Amarillo	Candente	Agna
Maldad	*	*	*	*	Fuerte	Crueldad	Benignidad	Asesino	30	Tiburón	Puntiaguada	Negro	Fria	Ácido
Miedo	*	*	*	*	Fuerte	Alarma	Tranquilidad	Soldado	25-30	Araña	Deforme	Negro	Vibrante	Pelo
Insensatez	*	*	*	*	Medio	Riesgo	Racionalidad	Amateur	18	Gacela	Simple	Rojo	Resbaladiza	Hielo
Tristeza	*	*	*	*	Fuerte	Pesimismo	Alegría	Desahuciado	45	Barro	Handlida	Gris oscuro	Uña	Moho
Envidia	*	*	*	*	Medio	Envidia	Caridad	Deportista	26	Hiena	Crecida	Verde	Rugosa	Papel
Fuerza	*	*	*	*	Fuerte	Absorción	Calma	Víctima	25	Bélate	Punzante	Rojo	Agriente	Fuego
Pereza	*	*	*	*	Debil	Desinterés	Hipercactividad	Fatidante	16	Perezoso	Redonda	Verde	Llana	Musgo
Arrogancia	*	*	*	*	Medio	Orgallo	Humildad	Rico	30	Gato	Elevada	Morado	Áspera	Plata
Egoísmo	*	*	*	*	Medio	Avaricia	Altruista	Político	25-30	Mantis	Triangular	Morado	Fria	Oro
Fidelidad	*	*	*	*	Debil	Amor	Deslealtad	Amigo	23	Perró	Cuadrado	Azul	Caliente	Orgánico
Crueldad	*	*	*	*	Fuerte	Miedo	Bondad	Torero	25	Cocodrilo	Puntiaguada	Negro	Seca	Plomo
Pesimista	*	*	*	*	Medio	Desesperanza	Optimista	Enfermo	45	Ratón	Pequeña	Gris	Flácida	Barro
Oportunista	*	*	*	*	Debil	Egoista	Desinterés	Ladron	27	Buitre	Encorvado	Morado	Resbaladiza	Hiedra
Venganza	*	*	*	*	Fuerte	Exaltación	Perdón	Víctima	20-30	Serpiente	Angulada	Rojo	Caliente	Fuego
Euforia	*	*	*	*	Fuerte	Agitación	Tristeza	Ganador	25	Mono	Elevada	Amarillo	Ardiente	Luz

	Positivos
	Negativos

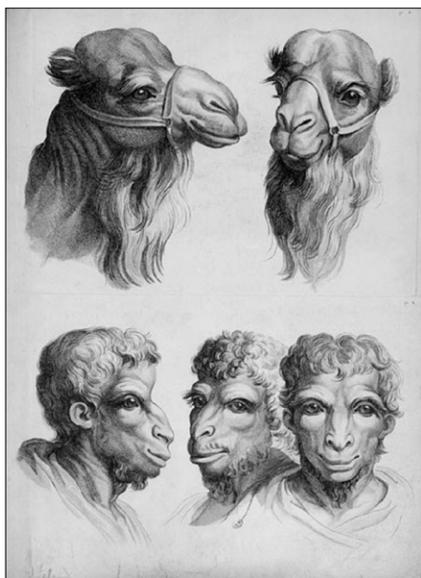
y sosiego, y la vertical intranquilidad, sorpresa o reacción. En el caso del bulldog que ejemplificaba Gombrich, el perro nos transmite tristeza porque su fisonomía está formada por líneas oblicuas que tienden a concentrarse hacia abajo, lo cual nos remite a sensación de pena o melancolía. Lo mismo pasa con el sauce llorón, que recibe ese nombre debido a que sus ramas están todas caídas, dando la sensación de decaimiento y tristeza.

No es gratuita la comparación existente entre los factores físicos y fisiológicos de las personas con referentes como animales, objetos, texturas, profesiones o formas, y es que estos referentes físicos nos dan la posibilidad de poder utilizarlos en el proceso del diseño de personajes para mejorar, por ejemplo, la expresividad de su rostro, su *acting* o, como incidiré en el siguiente apartado, para deformar su fisonomía hasta animalizarlo o incluso cosificarlo.

**2.2.1.3. Desproporción y exageración**

Otro método remarcable en la metodología de diseño de personajes que hemos decidido emplear ha sido la animalización y la cosificación como recurso expresivo a la hora de diseñar, en mayor parte, los personajes secundarios que conforman el elenco del *Smooth Tea Lyceum*.

La animalización es una hibridación fisionómica entre un humano y un animal, dotando tanto de rasgos físicos como de rasgos expresivos y *acting* animal a un personaje. Personajes protagonistas como *Artie*, o las hermanas gemelas *Lucy* y *Lolly* darán prueba de ello cuando hable de su respectivo diseño. Por otro lado, la cosificación consiste en una hibridación fisionómica entre un humano y un objeto. En este apartado creo que hemos arriesgado bastante a la hora de plantear ciertos personajes que son mitad humanos, o



5. Asociación animal a rostros humanos por Charles Le Brun

6. Model sheet de Tarzán joven.  
Walt Disney Studios, *Tarzán* (1999)

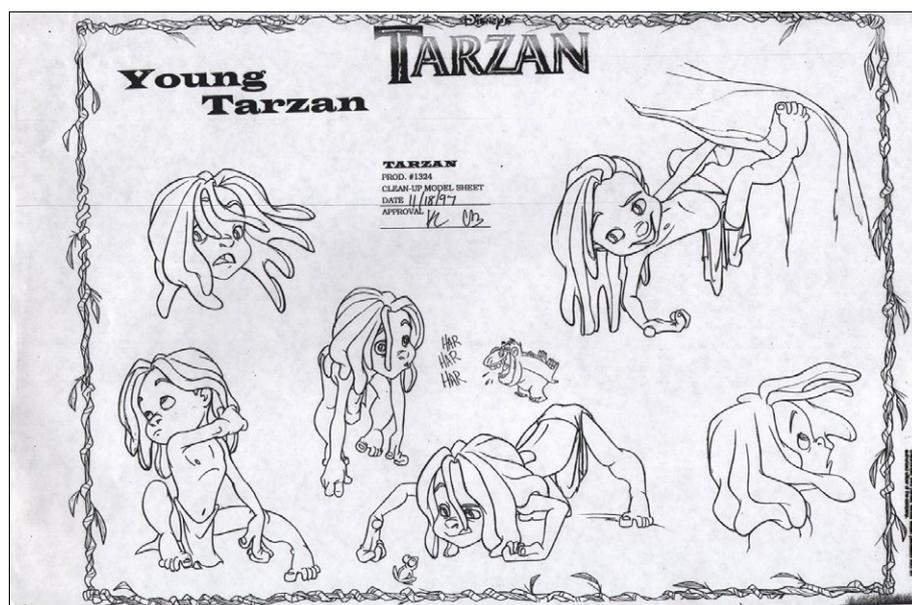
antropomorfos, y mitad máquinas. En el apartado de diseño de personajes definitivo hablaré de *Greed*, un personaje máquina tragaperras, entre muchos otros.

En este apartado me parece de vital importancia mencionar la investigación que hizo *Charles Le Brun*<sup>11</sup>, uno de los pioneros en la hibridación animal y la cual me ha servido como buen punto de partida.

### 2.2.2. Último paso: Model sheet

Las *model sheet*, u hojas modelo, dan el punto y final al trabajo de diseño personaje y por tanto, a la metodología de trabajo del mismo. Estas hojas son plantillas que sirven para presentar al personaje en sus diferentes posiciones para agilizar su comprensión y facilitar la labor del animador en su posterior proceso de animado.

Estas plantillas conforman una guía de estilo visual y teórico-práctico que se debe seguir estrictamente. En ellas, es común que aparezca un *turn around* del personaje con sus vistas anterior, posterior y perfiles, además del personaje en posición de tres cuartos anterior y posterior. A su vez, es corriente ver indicaciones de los colores a usar para su coloreado y algún texto indicativo que sirve de gran ayuda para el animador, puesto que las *model* están a su servicio y un buen diseñador de personajes ha de dejar las cosas lo más claro y fácil de entender posible para que posteriormente no se produzcan incongruencias o errores de *raccord*<sup>12</sup> en la animación.



11 LE BRUN, C. (París, Francia, 1619 - 1690). Pintor y teórico de arte.

12 *Raccord*: Relación existente entre los diferentes planos de una filmación.

## 3. CUERPO DE LA MEMORIA

### 3.1. ANÁLISIS DEL PUNTO DE PARTIDA

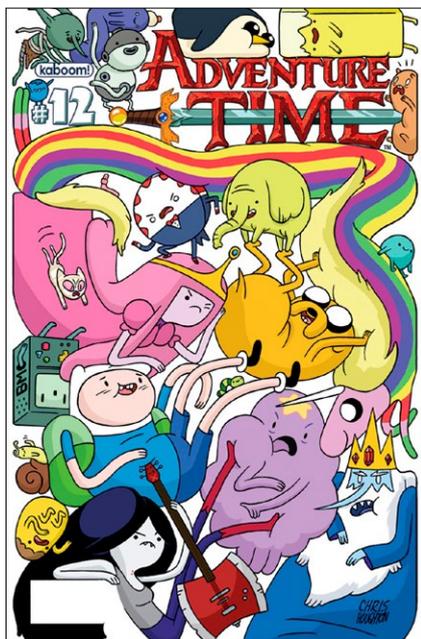
De manera general, la situación del proyecto en su conjunto en el momento de convertirse en TFG era la siguiente: contábamos con una idea sólida del estilo de la serie a nivel argumental y un acercamiento a su estética. Dentro del aspecto argumental, había desarrollado el hilo conductor de la primera temporada y la idea general sobre lo que tratarían cada uno de los doce capítulos que la componen. Una de estas ideas, la del primer capítulo, ya estaba redactada y pasada a storyboard.

Por otro lado, teníamos un total de cinco personajes principales y ocho personajes secundarios diseñados. Tenían dos problemas: estaban hechos por diferentes personas, por lo que no había un estilo definido y no eran personajes animables. Además, el color había sido puesto individualmente, dando como consecuencia una gran cantidad de tonos, algunos muy similares entre sí, que les restaban funcionalidad y cohesión. Todos estos errores serán comentados posteriormente, así como los logros de los primeros diseños.

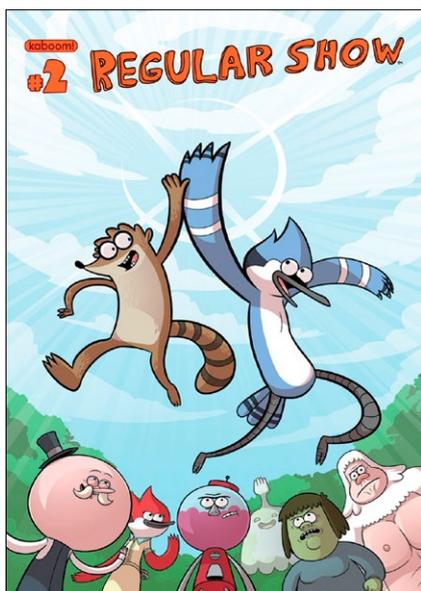
A nivel de narrativa visual, aparte del storyboard del primer capítulo, contábamos con la animática de lo que pensábamos que sería el tráiler de la primera temporada de la serie. Sin embargo, este tráiler, aparte de ser muy largo, era confuso en general y no dejaba claro el estilo y los objetivos del argumento de la serie en particular.

Con todo esto sobre la mesa, las cuatro personas que conformamos el equipo nos repartimos roles en función de las necesidades del momento: Una persona que rediseñara a todos los personajes e hiciera sus hojas de guía para animación (este proyecto); otra persona que reescribiese el guión del primer capítulo y diese forma al capítulo de cierre de la temporada, así como replantear el storyboard que había en función del nuevo guión; otra persona que se dedicase en exclusiva al entorno en que se mueven los personajes, por tener una gran importancia en la serie y no haber nada realizado todavía; y otra persona que dirigiese el tráiler que se estaba animando. Además, nos evidenciaron la necesidad de elaborar un presupuesto si realmente queríamos llevar el proyecto más allá de este trabajo, rol que hubo de asumir uno de nosotros. Para concluir la división de tareas, uno de nosotros asumió además la dirección general del proyecto; esto es, hacer que se cumplan los plazos de los proyectos, gestionar el registro del proyecto, ponerse en contacto con el Instituto Ideas para participar en StartUPV o llevar a la APIV material donado para la subasta benéfica por el suceso de Nepal.

Así, al final los roles asumidos fueron Diseñador de personajes; Guionista, Artista de storyboard y Director General; Director de Desarrollo visual; y Director de animación.<sup>13</sup>



7. Póster de Adventure Time



8. Póster de Regular Show

### 3.1.1. Estudio de mercado

Realizar un buen estudio de mercado ayuda a situarse en el contexto en el cual se quiere trabajar con el proyecto. Uno no puede ir a ciegas a la hora de abordar un diseño de personajes, pues se puede encontrar con muchas dificultades y al final el resultado que puede salir a raíz de ello puede no ser todo lo óptimo que se quisiera.

En mi opinión, realizar un estudio previo al trabajo es de vital importancia para llegar a una solución de manera más rápida y también más eficaz. Como ya he mencionado anteriormente en mi metodología, la búsqueda y recopilación de datos y el análisis de los mismos ocupa una gran parte del tiempo que empleo en realizar un diseño. Poniendo un ejemplo práctico y hablando de dos de mis referentes básicos en el terreno del diseño de personajes fantásticos, me gustaría resaltar lo descabellado que habría sido el hecho de que John Howe y Alan Lee se hubieran puesto a diseñar los *concepts*<sup>14</sup> de *El Señor de los Anillos* sin siquiera haber analizado los textos de los que partían, o haber indagado en el terreno del diseño de orcos, dragones, elfos y ambientaciones medievales, por mencionar algunos.

El *¿Qué se ha hecho antes?*, *¿Cómo se ha hecho antes?* y el *¿Por qué funciona?* me parecen unas preguntas muy importantes que todo diseñador debe contestar antes de enzarsarse en un proyecto.

De esta manera, en este apartado he querido analizar cuáles son los puntos fuertes de los diseños de personaje del terreno en el cual queremos mover nuestra serie. He contestado las preguntas anteriormente enunciadas sobre dos series de animación, que a mi parecer, son los referentes más potentes que existen actualmente en el mercado de la animación de tono humorístico absurdo: *Hora de aventuras* e *Historias corrientes*.

#### 3.1.1.1. Hora de aventuras

*Hora de aventuras* (*Adventure Time*<sup>15</sup> en su versión original), es una serie de animación de humor que basa su historia en las aventuras y desventuras de sus protagonistas: *Finn*, un humano, y *Jake*, su fiel perro hablador y multiforme. En su trama principal, bajo una apariencia desenfadada y colorida, se esconde un futuro post-apocalíptico después de que una bomba asolara la *Tierra de Ooo* e irradiara y mutara a sus habitantes, humanos y no humanos.

Considero que *Hora de aventuras* es un gran referente por la temática que toca y su doble realidad, ya que ese concepto es algo que en nuestra serie se ha tratado directamente. *Jake* y *Finn* viven en un mundo en el cual el espectador es ajeno en un principio a lo que realmente ha pasado ahí. En nuestro proyecto ocurre algo muy similar: El espectador observa y vive las aventuras de nuestros protagonistas sin tener constancia, en un primer momento, de

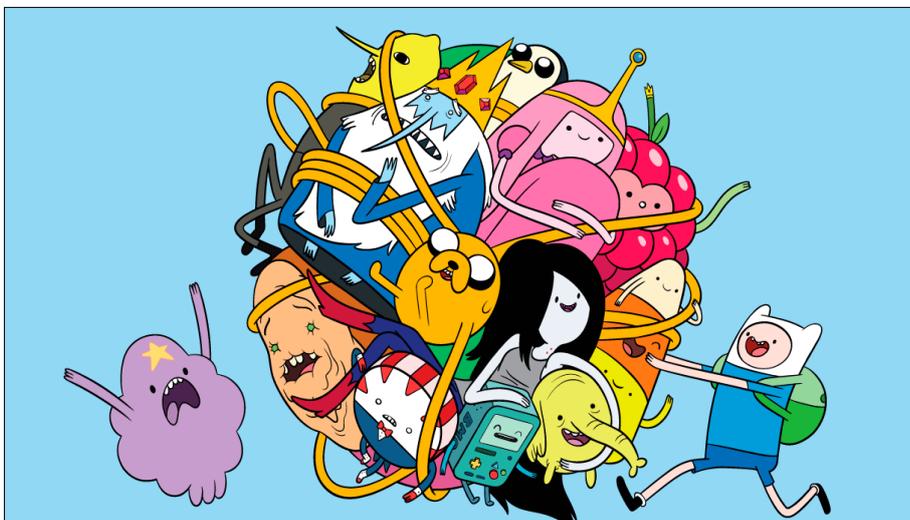
14 *Concept*: Representación visual de un diseño o idea antes de que se lleve a cabo.

15 *Adventure Time*: Serie de animación creada por Pendleton Ward en 2007.



9. Jake el perro y Finn el humano, los protagonistas.

10. Elenco de personajes de *Adventure Time*.



que lo que ve no es realmente lo que ocurre, ya que los niños no son en realidad niños ni su colegio es un colegio en el que se da clase. Dejando la historia de lado, vuelvo a incurrir en los personajes, que es lo que me atañe:

*Finn* el humano tiene un diseño simple y efectivo. Es largo y estilizado, con un gorrito de oso polar que le cubre la cabeza y deja ver únicamente su rostro. Su diseño funciona muy bien en animación ya que no recurre a una cantidad de detalles que te distraen. Además, el *acting* sobreactuado del personaje es un punto importante, posiblemente el que más a tener en cuenta, puesto que un buen diseño de personaje sin una buena forma de actuar y de expresarse es un personaje vacío y sin gracia. Como un detalle adicional, el misticismo de cómo es su pelo bajo ese gorrito en los primeros capítulos le da un valor de interés añadido al personaje. Ese efecto lo hemos querido añadir en nuestro personaje *Artie*, por ejemplo, al que me referiré más tarde.

*Jake el perro* tiene unas características similares a *Finn* en cuanto a simplicidad en su diseño y, como él, su forma de hablar y de actuar le aporta una riqueza sustancial al personaje. Además, es importante recordar el punto que he mencionado en el apartado anterior sobre la animalización y cosificación. *Jake* es un perro que puede hablar y actuar como un humano, además a esto se le añade su capacidad de prolongar y manipular su cuerpo a su antojo, que le otorga un factor característico muy personal.

El *rey Hielo* se presenta como el antagonista de la serie. Los factores fisiológicos de su diseño son bastante acusados y si no conoces al personaje; sus formas picudas, su silueta encorvada y su piel fría, de color azul, te transmiten de manera instantánea una sensación maléfica. A esto me refería cuando antes he mencionado la teoría de Gombrich y la percepción fisionómica.

Podría seguir describiendo personajes, pero *Hora de aventuras* es una serie con una plantilla tan extensa que acabaría abarcando todo mi trabajo. Aun así, mencionar el amplio apartado de personajes antropomorfos, anima-



11. *Mordecai y Rigby*, los protagonistas  
12. *Skips*, el yeti trabajador.

lizados y cosificados: *Arcoíris*, un unicornio alargado en forma de este fenómeno luminoso; *Princesa Grumosa*, una nube púrpura flotante; *Chiclebot*, un robot espadachín de chicle, entre otros.

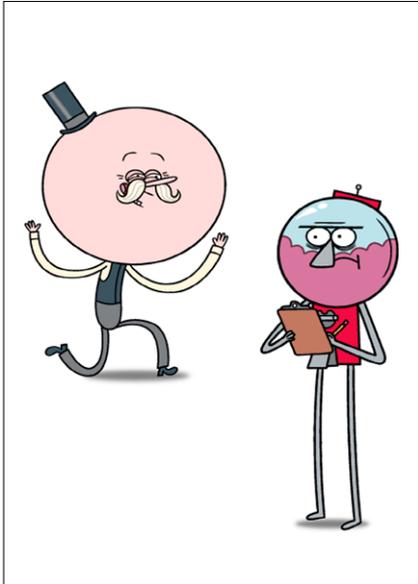
He incidido en la animalización y la cosificación porque son factores que si los tenemos en cuenta, nos ayudan a darle una perspectiva diferente a nuestros personajes, a conseguir variedad y a evitar la monotonía. En este aspecto *Hora de aventuras* es un referente absoluto.

### 3.1.1.2. Historias corrientes

*Historias corrientes* (*Regular Show*<sup>16</sup> en su versión original), al igual que *Hora de aventuras*, es otra serie de animación de *Cartoon Network*. Su trama principal se basa en situaciones cotidianas que viven dos amigos, *Mordecai* y *Rigby*, los cuales se inventan historias con tal de no trabajar. Estas aventuras, de carácter surrealista, tienen lugar dentro de un mundo en el que conviven tanto humanos como animales humanizados y objetos de carácter antropomórfico.

La elección de esta serie como referente viene dada tanto por la trama como por los personajes que aparecen en ella. Analizando en primer lugar a sus protagonistas, *Mordecai* y *Rigby*, encontramos a simple vista que son un pájaro azul y un mapache antropomorfizados, respectivamente. Su interrelación personal provoca que el espectador empatice en seguida con ellos debido a su forma de actuar, de hablar y de expresar. En cuanto a su diseño, usan formas bastante simples y unas siluetas muy reconocibles que facilitan su animación y caracterización. Sus colores representan la contraposición de ambos, pues uno tiende a los tonos fríos y el otro a los tonos cálidos, ídem de su forma; *Mordecai* tiene formas más angulosas mientras que *Rigby* posee formas más suaves y curvas.

Además de los protagonistas, hay muchos otros personajes como *Margaret*, el amor platónico de *Mordecai*, que es un petirrojo de un color muy vivo. Otras animalizaciones están presentes en *Skips*, un yeti enorme al que le encanta trabajar. Su morfología musculosa y exagerada hace de él un personaje diferente al dúo protagonista, que son raquítricos y con formas que tienden a la verticalidad; transmitiendo sensación de hiperactividad, y no a la horizontalidad; mientras que *Skips*, su anchura tiende a la horizontalidad y nos transmite ser un personaje calmado. En cuanto a las cosificaciones de esta serie, me parece importante recalcar en tres personajes: *Benson*, el jefe del dúo protagonista es una máquina expendedora de chicles. De tonos apagados y mirada más seria, su cuerpo es antropomórfico hasta que llegamos a su cabeza, donde podemos observar la esfera repleta de chicles. Es realmente interesante el hecho de dotar de rasgos expresivos y forma humana a los objetos porque el resultado es muy distintivo.



13. Pops y Benson, dos personajes cosificados

El mismo caso ocurre con *Pops*, un señor mayor piruleta o el fantasma *Chócala*, un espectro sin forma humana pero con un brazo muy largo con una mano al final.

Lo más interesante y remarcable de *Historias corrientes*, al igual que pasa en *Hora de aventuras*, es la cantidad de personajes diferentes que existen y cómo forman una unidad que no desentona en absoluto en conjunto. Observando el elenco de personajes de *Historias Corrientes*, comprobamos que los protagonistas encajan perfectamente con el yeti *Skips* o incluso con el fantasma *Chócala* y el resto de personajes no animales o humanos, como el gruñón *Musculitos*, un humano forzado y bastante poco inteligente. Para esto cabe destacar la buena labor realizada de diseño y simplificación de los personajes y la adecuación de los mismos al tono de la historia. Si una historia es surrealista y absurda, los personajes absurdos tienen total cabida en ella.

### 3.1.2. Referentes personales de cómic y animación

Los referentes sobre los que escribo a continuación muestran claramente que mis intereses parten del campo del cómic más que de la animación. Antes de decidirme a trabajar enteramente en este proyecto, mi intención era la de realizar una preproducción para un cómic personal en el que también realizaría el diseño de personajes y algunas páginas prototipo del acabado final. Era un proyecto muy avanzado, tenía la trama escrita y los roles de los personajes principales y secundarios desarrollados. Además, también tenía en mente como quería que fuesen y había realizado unos diseños previos. En la asignatura de Narrativa Secuencial pude realizar el storyboard de la primera parte de la historia donde se podía comprobar de primera mano que los personajes tenían vida y se expresaban de una manera o de otra, dependiendo de la personalidad de cada uno.

Aún así, mis ganas de continuar con el proyecto que pone nombre a este trabajo final de grado eran también muy sustanciales y finalmente decidimos por consenso grupal continuar trabajando en él. Gracias a este hecho he podido investigar más este terreno que es la animación, más allá de ver películas en 2D o 3D y disfrutarlas, sino de valorar de verdad el cómo están realizadas y el enorme esfuerzo que ellas suponen. Este proyecto ha hecho que me interese por nuevos artistas que tienen mucho potencial tanto estético como expresivo en sus animaciones, ya que ver un personaje en viñetas te transmite ciertas cosas y verlo animado te transmite otras tantas muy diferentes, y la verdad, es que cuando vi el tráiler de nuestra serie por primera vez animado; con nuestros personajes; con mis diseños por fin con vida, sentí que de verdad ha valido la pena todo el esfuerzo y que el cambio de idea de nuestro trabajo final de grado ha sido todo un acierto.

He hecho una selección de mis mayores referentes, algunos por ser mis referentes desde siempre y otros por ser los que más me han ayudado a mejorar y a expandir mi conocimiento en el área del diseño de personajes.



14. Los tres grandes Super Saiyans. Ilustración a acuarela realizada por A. Toriyama

15. *Dr. Slump nº1* (Ultimate Edition)  
Ed. Planteta DeAgostini (2010)

16. Ilustración promocional del anime *Dragon Ball GT*, Toei Animation, 1996



### 3.1.2.1. Akira Toriyama

Akira Toriyama<sup>17</sup>, el archiconocido mangaka japonés creador de míticas series como *Dragon Ball*<sup>18</sup> o *Dr. Slump*<sup>19</sup>, es a día de hoy, el mayor referente que he tenido en mi vida. Descubrí su trabajo como todo niño preadolescente de los noventa viendo los dibujos animados y posteriormente leyendo los cómics de *Bola de Dragón*. Le seguí la pista y llegué a *Dr. Slump*, su obra primigenia y por la cual consiguió renombre en Japón. Tras el éxito de *Dragon Ball* y *Dragon Ball Z*, seguí leyendo otras cosas nuevas que sacaba al mercado: *Kajika*<sup>20</sup>, *Sandland*<sup>21</sup>, *Nekomajin*<sup>22</sup> y comprando sus libros de ilustraciones completas a acuarela.

Lo que me sigue fascinando aún a día de hoy de su trabajo es su imaginación. Poniendo como ejemplo la época de su trabajo comprendida desde el 1984 hasta 1987, época en la que ya había concebido *Dr. Slump* y estaba creando su obra magna, *Dragon Ball*, me vienen a la cabeza la innumerable cantidad de personajes diferentes y característicos que salían en la primera parte de la historia de las aventuras de *Son Goku* y sus amigos.

El universo DB era tan grande que todo tenía cabida en él, desde humanos conviviendo con animales antropomorfos a mutantes y monstruos varios luchando contra robots. Esto ya era una seña de identidad del autor en *Dr. Slump* pero que explotó de forma definitiva en *Dragon Ball*.

Sin embargo, otro proyecto de Akira Toriyama hizo que me centrara aún más en su faceta de diseñador de personajes: *Dragon Quest*<sup>23</sup>, una serie de

17 TORIYAMA, AKIRA (Nagoyoka, Japón, 1955 - ). *Dibujante de manga japonés*.

18 TORIYAMA, AKIRA. *Dragon Ball*. Ed. Shūeisha (1984).

19 TORIYAMA, AKIRA. *Dr. Slump*. Ed. Shūeisha (1980).

20 TORIYAMA, AKIRA. *Kajika*. Ed. Shūeisha (1998).

21 TORIYAMA, AKIRA. *Sandland*. Ed. Shūeisha (2000).

22 TORIYAMA, AKIRA. *Nekomajin*. Ed. Shūeisha (1995).

23 HORII, YUJI y TORIYAMA, AKIRA. *Dragon Quest*. Chunsoft y Enix (1986).



17. Ilustración promocional de *Dragon Quest X*, Square Enix, 2012

videojuegos ideada por Yuji Horii y Akira Toriyama encargado de la parte gráfica en 1986. En estos, el artista se encargó de desarrollar todo el plantel de personajes, tanto protagonistas como antagonistas y monstruos. Es tal la cantidad y la variedad de diseños que ha realizado; ya no para el primer juego únicamente, sino para el resto de continuaciones del mismo, que me parece imposible enumerar algún diseño sobre el resto.

Posteriormente participaría en el desarrollo visual de otro juego, *Chrono Trigger*<sup>24</sup>, juego de rol al igual que *Dragon Quest*, ideado por el mismo Yuji Horii. En este juego participaría elaborando los personajes y los distintos monstruos a los que se enfrentan en la historia.

Es notable su amplio conocimiento de conceptos como la animalización o la deformación y exageración en busca de una mayor expresividad, así como el uso de distintas proporciones y tamaños que varían la forma del personaje para transmitir diferentes sensaciones, según lo que se quiera contar. Akira Toriyama ha trabajado en casi todos los campos del diseño de personaje y en todos ha destacado por tener una capacidad imaginativa desbordante para abordar de tantas maneras diferentes el diseño de cada personaje. En su imaginario siempre he encontrado una buena fuente de referentes.



18. Diseño de personajes con diversas fisionomías de Cécile Carre.

### 3.1.2.2. Cécile Carre

Esta artista es una de mis referentes más actuales, descubierta en el período que pasé investigando y buscando más referentes dentro del ámbito de la animación pura. El trabajo de esta chica me ha interesado mucho de cara a cómo aborda el diseño de personajes y las expresiones faciales de los mismos. Me ha servido de ayuda fijarme en qué tipos de expresiones utiliza y cómo las representa, así como la manera en que emplea el *acting* para convertir sus dibujos en seres con vida y personalidad, algo muy propio de alguien que viene del terreno de la animación. Además, tiene un conocimiento del dibujo y de las proporciones elevado y eso se refleja en la cantidad de morfologías y fisionomías que utiliza para sus diseños, ofreciendo un carisma especial y único en cada uno de sus trabajos.

El trabajo de Cécile Carre<sup>25</sup> me ha ayudado mucho en cuanto a dinamismo y expresión tanto facial como gesticular en mis personajes. Viniendo del terreno del cómic, me notaba dubitativo y con miedo a romper el esquema casi hierático de mis diseños y proyectos como los de Carre me han aportado muchos conocimientos nuevos y me han hecho perder el miedo a forzar la posición de la figura y sus líneas de movimiento, entendiendo el *squash & stretch*<sup>26</sup> como un elemento básico de la animación y perfectamente extrapolable a otros campos como son el cómic, de donde venía. Gracias a estos conceptos mi trabajo ha ganado en riqueza expresiva y dinamismo, como se verá en el próximo apartado junto a las *model sheet* de expresiones definitivas. Cabe destacar también que el trabajo de esta artista, incidiendo en el uso de color que utiliza para crear la ambientación de sus cortometrajes, nos ha ayudado mucho de cara a crear la atmósfera de nuestro tráiler animado.

### 3.1.2.3. Jin Kim

Jin Kim<sup>27</sup> es todo un referente del mundo de la animación y conocido por sus trabajos en películas de Disney como *Tarzán* (Tarzan, 1999), *El emperador y sus locuras* (The Emperor's New Groove, 2000) o *El Planeta del Tesoro* (Treasure Planet, 2002). Mi interés por su trabajo viene dado por sus participaciones como diseñador de personajes en las últimas películas de la factoría Disney *Enredados* (Tangled, 2010), *Frozen, el reino del hielo* (Frozen, 2013) y *Big Hero 6* (2014).

Su trabajo ha consistido en el diseño de los protagonistas: *Flynn Rider* y *Madre Gothel* en *Enredados*; las hermanas *Elsa* y *Anna* en *Frozen* y *Hiro Hamada* y *Baymax* en *Big Hero 6*. El análisis morfológico y expresivo que realiza sobre las distintas expresiones de cada personaje me ha sido de gran ayuda de cara a realizar un "paquete básico" de expresiones para cada personaje. La alegría, la tristeza, la risa, la ira, el orgullo, el miedo, entre otros, son estados

25 CARRE, C. *Estudiante de animación en Gobelins, L'école De L'image, París, Francia.*

26 *Squash & stretch*: Técnica de animación que aporta mayor expresividad a los personajes a través de la deformación de sus formas.

27 KIM, JIN. *Animador de origen coreano. Trabaja en Disney desde 1995.*



19. Hoja de expresiones de *Elsa (Frozen)*, Jin Kim.

emocionales básicos en el diseño de los personajes y analizando las *model sheet* que crea Jin Kim los vemos reflejado perfectamente. Cada personaje tiene su paquete de expresiones respectivo adecuado a su forma de ser, previamente descrita y estudiada.

Cuando ves las *model sheet* de expresiones que realiza en seguida notas el alma del personaje. Notas cómo se expresa, cómo siente y cómo actúa, lo sientes vivo. Es un punto muy importante a alcanzar y muy difícil. En el diseño de las expresiones emocionales de cada personaje, se corre el peligro de atender únicamente conocimientos puramente teóricos sobre la expresión facial. Tal y como he mencionado anteriormente, confiar en los números y las matemáticas toda razón mecánica para construir una figura, nos inducirá a aportar unas soluciones de resultado estéril y vano. En el estudio expresivo de los personajes pasa exactamente igual, el resultado de un estudio mecánico basado en los conocimientos que uno tiene sobre la miología facial de la figura reflejará unos personajes vacíos y sin personalidad alguna.

Jin Kim conecta perfectamente lo que es un buen análisis expresivo con los conocimientos básicos que tomé prestados de Cécile Carre sobre la teoría de la expresión y su dinamismo para crear personajes llenos de alma. Ese sentimiento es algo que he intentado buscar en todas las expresiones que he realizado de nuestros protagonistas y secundarios del *Smooth Tea Lyceum*.

#### 3.1.2.4. Juanjo Guarnido

Juanjo Guarnido<sup>28</sup> es a nivel nacional y europeo, el dibujante de cómics al que mayor respeto y admiración le profeso. Creador junto a Juan Díaz Canales de la saga de novelas gráficas *Blacksad*<sup>29</sup>, estas tratan sobre un detective y sus aventuras policiales, todo ello narrado con un toque de cine negro que ayuda a crear una atmósfera oscura de tensión e intriga, resuelta con una maestría en el dibujo y la acuarela envidiable.

Lo que he aprovechado del trabajo de Guarnido para mi proyecto es su capacidad de crear personajes animalizados, o como le gusta llamarlos: “animales antropomorfizados”. La saga *Blacksad* nos presenta a un gato detective, *John Blacksad* y a su entorno donde todos los personajes son animales con forma humana. Es muy interesante el uso que hace de las teorías sobre la percepción fisionómica de Gombrich: el camaleón como un personaje escurridizo y orgulloso; el cocodrilo como un personaje malvado y peligroso; la rata como un personaje sucio y deshonesto, etc. Cada animal antropomorfo remite claramente lo que él busca transmitir con su personalidad. Se puede afirmar que ningún rol en su bestiario está elegido al azar, no hay más que comprobar que el detective es un gato negro con muy mala suerte y su jefe es un pastor alemán, símbolo por excelencia del perro que acompaña siempre a la policía.

28 GUARNIDO, J. (Granada, España, 1967 - ). *Dibujante de cómics español*.

29 GUARNIDO, J. *Blacksad*. Ed. Dargaud (2000 - Actualidad)



20. Ilustración de *Blacksad, un lugar entre las sombras*, Ed. Dargaud (2000)

21. Viñeta a acuarela de *Blacksad, un lugar entre las sombras*, Ed. Dargaud (2000)



El trabajo que el granadino realiza en el *acting* y las expresiones de cada personaje, sea principal o secundario, en sus historias es algo a resaltar. En mi opinión Juanjo Guarnido es el elemento perfecto que conecta cómic con animación, sendos campos en los que se ha basado este proyecto. Es interesante ver cómo su paso por Disney como animador en *Tarzán* ha ayudado a Juanjo a evolucionar y refinar su estilo de dibujo y su manera de recrear a los personajes dentro de las viñetas, que bien parecen fragmentos sacados de una película animada por lo bien que está tratado el movimiento y la expresión del personaje. Además, él mismo se ha enzarzado últimamente en un proyecto de animación para un videoclip de una banda de música. Este proyecto, acuñado como *Freaky Proyect* y trabajado a *full animation*<sup>30</sup>, ilustra el videoclip de *Freak of the week*<sup>31</sup>, interpretado por la banda *Freak Kitchen*, en el que se puede ver a los músicos animados por el estilo de dibujo característico del dibujante español y donde podemos apreciar conceptos básicos de la animación como el *squash & stretch* en su fisionomía y sus expresiones.

Para concluir con Juanjo, me gustaría añadir un fragmento de una entrevista que se le realizó en ZonaNegativa.com y que ilustra un sentimiento que he tenido a la hora de participar en este proyecto:

*“A mí lo que más me satisface es cuando no me reconozco en lo que acabo de hacer. Cuando hago un dibujo que no parece mío. Porque eso quiere decir que he dado un paso adelante. He sobrepasado un poquito los límites que creía tener. Me pasa muy raramente, pero de vez en cuando me sale un dibujo en el que veo que he tocado un terreno que no me veía capaz de acometer”<sup>32</sup>.*

Esa sensación es la que he obtenido con este proyecto, porque he conseguido ir más allá de mi estilo de dibujo anterior y apostar por uno más simple y dinámico que le aporta mayor expresividad y carácter a cada uno de los personajes.

30 *Full animation*: 24fps (frames por segundo).

31 FREAK KITCHEN - *Freak of the week*, © 2014, Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=y2vzBdlejVY>>

32 ZONA NEGATIVA. ZN entrevista a Juanjo Guarnido. [Consulta: 2015-06-24] Disponible en: <<http://www.zonanegativa.com/zn-entrevista-a-juanjo-guarnido/>>

## 3.2. PRIMER DISEÑO DE PERSONAJES

Tras el análisis del marco teórico sobre el que he basado mi proyecto, el siguiente punto es mostrar los primeros acercamientos a los diseños definitivos de los personajes y señalar cuáles han sido los logros y cuáles los errores de las primeras versiones de los mismos.

### 3.2.1. Partir de la idea base: Enfermedades mentales

Como he mencionado en la introducción, el proyecto parte de un planteamiento donde existen dos realidades que conforman la historia: la que vemos, interpretada por los niños y la subtrama que se desarrolla de fondo, que es la verdadera historia real que viven los protagonistas. Cada personaje está planteado en torno a una enfermedad mental que lo define, dotándole de unos manierismos y rasgos expresivos característicos.

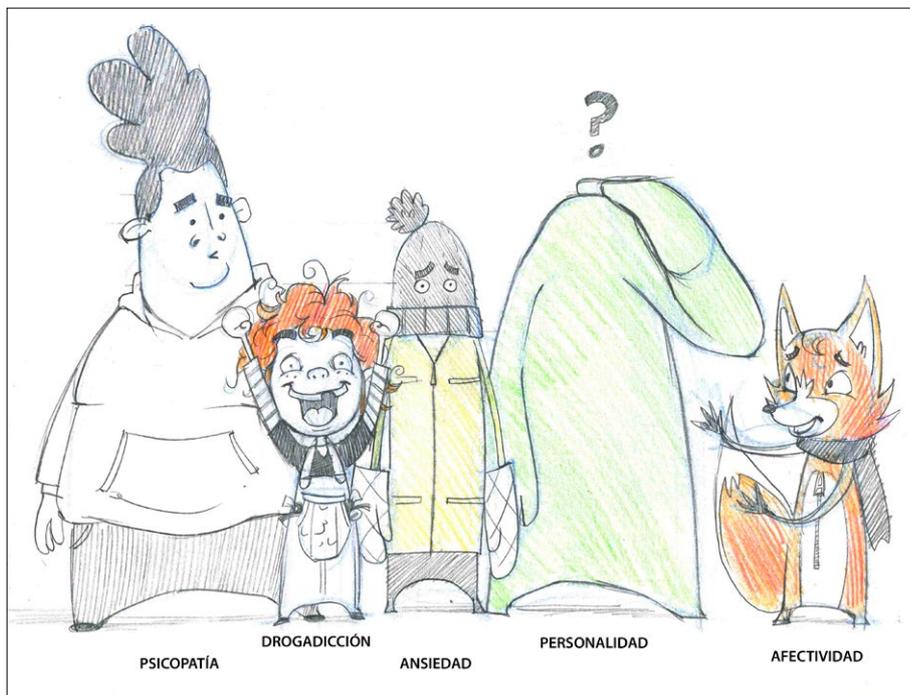
#### 3.2.1.1. Personajes principales

El quinteto protagonista lo forman *Artie*, *Bort*, *Candy*, *Mike* y *Tim*. La historia principal y las aventuras que se viven en el *Smooth Tea Lyceum* giran en torno a ellos y a sus acciones, determinadas por hechos que acontecen en la realidad superficial en la que viven: el psiquiátrico *San Lázaro*, ubicado en la ciudad de Nuevo México y ambientada la acción en los años ochenta. Estos personajes, que se ven a sí mismos como niños, sufren de muy diversas patologías mentales que explico a continuación.

*Artie* es un personaje zorro de género no definido que oculta su identidad bajo un disfraz. Tras una apariencia alegre y extrovertida que se ve reflejada en forma de zorro en su realidad imaginada, se oculta un joven con serios trastornos de afectividad derivados de la muerte de su mascota, un zorro, a manos de un vecino en la granja solitaria de su tío, donde él vivía explotado. Este zorro, que era su único amigo cuando él era niño, se colaba en la granja del vecino y se comía algunas de sus gallinas, por lo que el hombre decidió tomarse la justicia por su cuenta. El niño, traumatizado ante la pérdida de su ser querido, no fue tratado de ningún modo y su problema se fue agravando hasta su posterior internamiento en el *San Lázaro*. Su problema se deja entrever en la serie en el acting del zorrillo, que busca siempre la atención y el reconocimiento, ya sea de sus amigos o de los antagonistas los megáfonos, hecho por el cual muchas veces se ha ganado la repudia de sus compañeros.

*Bort* es una masa de color verde sin una forma predeterminada. Esta rasgo característico aparentemente sin importancia oculta una realidad más profunda: Su contraparte real sufre un trastorno de personalidad desde niño que le ha impedido desarrollar una personalidad propia. *Bort* nació en una cárcel con un problema genético que le obligaba a permanecer en una celda de aislamiento y a vivir dentro de una burbuja de plástico, pues era altamente vulnerable a todo tipo de virus y enfermedades. Este hecho, a tan

## 22. Line up de los primeros diseños de los personajes



temprana edad, provocó que el pequeño no desarrollase las capacidades funcionales básicas de comunicación. Luego de vivir en un internado para niños y no notar mejoría, es internado en el *San Lázaro* a la edad de 6 años, siendo este el más joven de todos los protagonistas de la historia; hablando de su vida real, claro.

*Candy* es la pieza central sobre la que gira la serie. Es una chica extrovertida, hiperactiva e histriónica y adicta al azúcar y los dulces. Bajo su dulce y risueña apariencia encontramos en la vida real una joven que sufre de drogodependencia, especialmente de pastillas. Este problema la convierte en un personaje con una doble personalidad, la divertida e hiperactiva y la violenta y agresiva, especialmente cuando sufre carencias de caramelos, el reflejo de las pastillas y los medicamentos en el mundo que ven los niños. En la vida real tuvo una relación sentimental con el por aquel entonces combatiente del Vietnam *Miguel Connors (Mike)*, la cual no volvió a retormarse debido al internamiento de *Candy* en un centro de desintoxicación, además de las secuelas de guerra que *Mike* arrastró.

Todo esto se agravó cuando *Polp* pidió el traslado de *Candy* al *San Lázaro* y *Mike* y *Candy* se reencuentraron, hecho que provocó la fatal muerte de *Candy* a manos de *Mike*, una tragedia narrada de forma metafórica en el primer episodio de la serie: *Descubre al asesino*, el cual los niños, incluida *Candy*, ven en ello un simple juego. Desde ese momento, los protagonistas no asumen la muerte de su compañera de reclusión y deciden proyectarla mentalmente, haciéndose creer a ellos mismos que no ha muerto y sigue con ellos. En la serie esto se refleja de diversas maneras: *Candy* pasa a no tener



23. Primer boceto de Candy

24. Primer boceto de Mike

sombra proyectada y deja de relacionarse de manera directa con los personajes secundarios. La única forma para que interactúen con ella es si va siempre acompañada de algún protagonista. En la vida real, tanto los internos como los celadores y médicos, les siguen la corriente al cuarteto principal para que no se pongan nerviosos.

*Mike* es el componente más grande del grupo, tanto de tamaño como de edad. Como he mencionado anteriormente, luchó en Vietnam, hecho que le marcó psicológicamente. Desde ese momento, sufre secuelas psicológicas severas. Su problema es un trastorno psicopático que se ve reflejado en el asesinato de su excompañera sentimental *Candy*. Tras esto, es considerado un interno peligroso y los médicos de la institución le practican una lobotomía y destruyen, de manera parcial y simbólica, la parte oscura y trastornada del cerebro del excombatiente.

Desde ese momento, es un personaje tranquilo y ausente y sus remordimientos por la muerte de *Candy* afloran en la percepción que tiene de sí mismo en el mundo imaginario del *Smooth Tea Lyceum*. En él, se puede comprobar que *Mike* le tiene mucho afecto a *Candy* y que vela por ella, cosa que no hizo en la vida real cuando la joven aún estaba con vida.

*Tim* es el personaje que más ha sufrido de todos los protagonistas. Padece un trastorno de ansiedad obsesivo compulsivo debido a su oscura infancia; presencié la muerte de su madre a manos de su padre, un luchador de lucha libre mexicana, y fue violado por los curas del internado religioso que lo acogió tras ese incidente. Esto le provocó una profunda crisis de pánico a la autoridad y al orden que se fue agravando hasta internarlo en el *San Lázaro* para su tratamiento. Su contraparte en el mundo ficticio es un niño ojoso y miedoso que encuentra en *Bort* su mayor aliado y amigo durante su internamiento, debido a que ve en este personaje un ser aún más inofensivo que él por su carencia de personalidad.

### 3.2.1.2. Personajes secundarios

El amplio elenco de personajes secundarios está formado realmente por otros internos que conviven con los protagonistas en el *San Lázaro*.

*Axel*, el ser ígneo, está internado en el psiquiátrico debido a su piromanía. *El Peligroso*, el principal antagonista de la primera temporada, es en realidad un criminal sociópata que fue internado en el *San Lázaro* en vez de ir a la cárcel. *Estru*, la chica avestruz, es otra interna del psiquiátrico con tendencias suicidas. *Greed* es uno de los internos de mayor edad en el psiquiátrico. Ingresó a finales de los cincuenta debido a su grave problema de ludopatía. Las hermanas gemelas *Lucy* y *Lolly*, que sufren un serio problema de ninfomanía, ingresaron simultáneamente en la institución debido a conductas agresivas mientras practicaban sexo con sus clientes, ya que su profesión era la de señoritas de compañía.

Por último, otro de los internos del *San Lázaro* y amigo de los protagonistas es *Stuart*, el interno más anciano del grupo. Su pasado es muy oscuro, fue un médico alemán que sirvió a Hitler en la Alemania nazi durante la guerra, y en al terminar esta, escapó a Sudamérica y siguió con sus macabros experimentos, empeorando así su problema de autolesión y autofagia.

Estos internos están tutelados por los megáfonos y las sirenas, que como he explicado anteriormente no son más que médicos y celadores que los controlan. El sargento *Polp* también forma parte de la institución. Al quedar minusválido debido a la guerra del Vietnam; donde perdió un brazo batallando con su pelotón, del que *Mike* formaba parte, por sus honores de guerra el gobierno de los Estados Unidos lo empleó como bedel en el *San Lázaro*, donde veló desde ese momento por su amigo *Mike*, esperando mejorías. Para acabar, *El Sr. P* es un personaje enigmático, pues tiene serios problemas de cleptomanía pero no es un personaje que está interno en el psiquiátrico.

A estos secundarios se le suman diversos extras, que si bien no tienen problemas mentales como estos, participan en el juego interpretativo y de doble sentido que genera la serie y sus personajes. Los *Dynamo Bros* son una banda de jazz formada por pacientes, *El Enterrador* es un personaje que los niños ven como un frutero que roba plátanos pero realmente es un personaje que se lleva los cadáveres de la institución y *El Último Taco* es una versión ultraviolenta de *Tim* que surge cuando este se enfada y pierde los papeles recordando a su padre, el luchador mexicano *El Taco*.

### **3.2.2. Primer acercamiento gráfico**

La primera vez que nos sentamos en grupo para elaborar a los personajes fue cuando ya teníamos elaborado el perfil psicológico de cada uno de ellos y de las enfermedades que he expuesto arriba. Realizamos cinco diseños previos de cada protagonista sobre los que cada miembro del grupo trabajó. Echando la vista atrás y viendo los primeros diseños de los protagonistas, me gustaría mencionar tanto los logros como los errores que cometimos.

Elaborar el plantel de los cinco protagonistas era el reto más importante de la preproducción de nuestro proyecto. En ellos se basaría una historia densa y complicada de entender, por lo que debían tener un carisma lo suficientemente potente y un diseño lo bastante atractivo para que el espectador siguiese la serie sin ningún tipo de pereza. Me gustaría aclarar que cuando me refiero al primer acercamiento gráfico, me refiero a los primeros bosquejos de personajes<sup>33</sup>. Posteriormente mostraré los que creímos que serían los definitivos<sup>34</sup> antes de que finalmente me encargara de volver a darles

---

33 *Índice de imágenes: 22.*

34 *Índice de imágenes: 29.*



una nueva forma y una personalidad que seguían sin tener, y de prepararlos para su animación. Dejando claro esto, hablaré de los primeros prototipos de personaje que diseñé en la búsqueda conjunta de los protagonistas ideales.

Viendo con perspectiva los primeros diseños<sup>35</sup>, puedo observar perfectamente que el estilo que usé para abordarlos no era el adecuado. Me costaba alejarme del estilo de dibujo que solía usar para mis cómics y eso se definió en dibujos abigarrados y con poca movilidad y gestualidad. La preocupación por el dibujo me indujo a no atender conceptos básicos como la simplificación y el movimiento y el resultado fue una serie de diseños impersonales sin carisma ni vida. Pese a esto, me gustaría destacar el diseño morfológico y expresivo de *Candy* que, pese a ser descartado para la versión definitiva de la que hablaré al final de este apartado, se mantuvo hasta el final sufriendo leves variaciones. Una de ellas fue el pelo, que en seguida nos dimos cuenta de que no era llamativo y perdía el punto de hiperactividad que tanto caracterizaba al personaje.



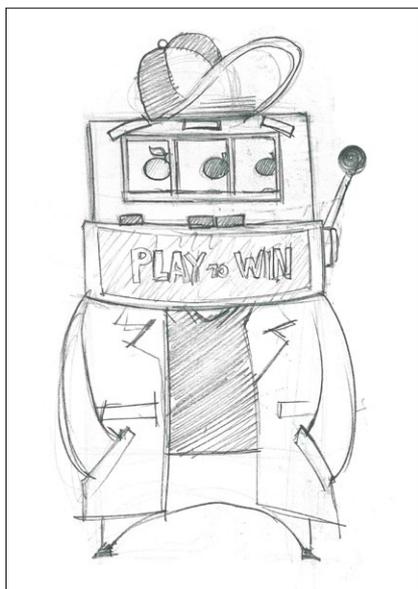
Otro protagonista complejo de abordar ha sido *Tim*. Su personalidad obsesiva, cuadrada y temerosa provocó que el primer diseño del que partiésemos fuera un hoja de papel con ojos. Observando este diseño como carente de interés, intenté enfocarlo desde otras perspectivas. Le añadí manoplas de cocina para protegerse y un gorro que le tapase la cara para ocultarse. Como contrapunto, me pareció interesante el hecho de añadirle un chubasquero de color amarillo chillón por el simple hecho de lo mucho que le gusta pasar desapercibido y sin embargo, las ropas de color saturado que usa. Más adelante reservaríamos las manoplas y cambiaríamos el chubasquero amarillo por una sudadera amarilla para el definitivo.

Con *Bort* tuvimos muchas dudas acerca de cómo iba a ser. Lo interesante de su personalidad es justo la carencia de ella, por lo que su diseño debía remitir lo menos posible a algo con forma humana. Probé con diversos diseños de monstruos-masa pero ninguno funcionaba, además, el hecho de no ponerle ojos ni rasgos faciales me resultaba costoso y al final acababa incidiendo en un diseño más figurativo de lo que quería. Más tarde hablaré de su diseño definitivo, pero es uno de los que mejor funciona dentro de todo el casting de personajes.

Finalmente y tras el primer acercamiento, llegamos en conjunto a lo que a su día coincidimos en que eran los diseños definitivos de los protagonistas. En cuanto a los extras, quiero mencionar el hecho de que sus diseños vinieron después de tener a los protagonistas ya diseñados. El primer acercamiento al diseño de personajes del que quiero hablar es *Greed*.

25. Primer diseño de *Candy* a color

26. Primer diseño de *Tim* a color



27. Primer boceto de Greed

28. Primer boceto de Lucy



Con él surgía la tarea de diseñar un personaje no humano en el que debíamos mezclar formas antropomórficas con una cabeza de tragaperras muy grande. Su primer diseño remitía demasiado a un niño de muy corta edad por lo que decidimos que debía mantener un canon más cercano a un personaje de edad adolescente, por su obsesión con los videojuegos. Tanto en el diseño de *Greed* como en el diseño de *Lucy* ya empezaba a notarme más suelto y tenía la sensación de que me iba alejando poco a poco de mi estilo inicial de dibujo. Esto marcaría un punto de inflexión del que hablaré en el siguiente apartado y que creo que es de vital importancia en este trabajo.

### 3.3. DEL CÓMIC A LA ANIMACIÓN

Antes he mencionado la importancia del mundo del cómic en mi trabajo. Siempre que planteaba un nuevo proyecto de cómic y me enfrentaba al diseño de personajes de su historia, entendía este ejercicio como un mero apunte general de cómo debía ser el personaje sin profundizar más allá de su cáscara exterior. Mi intención era la de abordar su personalidad y su forma de actuar mediante los diálogos y directamente sobre las propias viñetas. A día de hoy pienso en ello y veo claramente el error y las consecuencias que este planteamiento generan: historias sin unos personajes fuertes y asentados que las sustenten. El peligro de ello en el mundo del cómic es plantarte con más de cuarenta páginas esbozadas de storyboard y notar que aquello no fluye como debería y es porque los personajes no ayudan a que la historia se vaya construyendo. Cuando esto pasa, observas que la historia avanza y que tus personajes no están a la altura de seguir la trama, porque no tienen los niveles de profundidad necesarios que tú has impreso en la historia. Huelga decir que este hecho es debido a un mal análisis y una vaga preparación inicial.

En este proyecto he pasado por las diferentes fases: los diseños previos nos ayudaron para llegar a los primeros personajes que tomamos como definitivos junto con las primeras expresiones que realizamos. El problema, como he mencionado en el inicio de este capítulo, fue que como cada diseño estaba realizado por un integrante del grupo, la unidad que debe tener todo proyecto se perdía en una maraña de estilos muy diferentes, todos ellos más cercanos al lenguaje del cómic por sus detalles que al de la animación. Con esto no quiero tirar piedras sobre mi propio tejado. Me explico, el cómic sigue siendo el medio de comunicación en el que más cómodo me desenvuelvo, pero el estilo de registro que empleo para ello no es un estilo asumible de cara a animar nuestra serie.

De esta manera, la nueva labor como ser el encargado de realizar los diseños definitivos de los personajes toma relevancia en el posterior apartado. En este proceso, he buscado una simplificación y una remodelación de los personajes, aunando su estilo en uno definitivo y preciso y teniendo muy en cuenta su posterior animación.

29. Primer line up definitivo de los protagonistas a color



### 3.3.1. Simplificación y remodelación

La simplificación de los personajes vino dada por un estudio de su estructura interna donde busqué una simplificación a formas simples: cilindros, esferas, ojivas, huevos, etc. Este hecho, por simple que parezca, es muy importante pues te delimita la forma general que va a tener tu personaje. La percepción formal que se tenga del personaje así como de su silueta ayuda mucho a la hora de hacerlo característico y diferente al resto. Considero que en los diseños definitivos anteriores las siluetas se perdían y no quedaban claras, dando pie a una confusión general que ha sido solventada en los nuevos diseños. En cuanto a más aspectos sobre la forma que han cambiado, quiero añadir la importancia de las proporciones en los nuevos diseños. Usando un *line up*<sup>36</sup> grupal, primero de protagonistas y seguidamente con todos los secundarios en conjunto, he buscado una armonía de formas y proporciones que conecten todos los personajes entre sí. Un ejemplo que prueba esto es la altura de *Mike*, equivalente a dos *Candys*, una sobre los hombros de la otra.

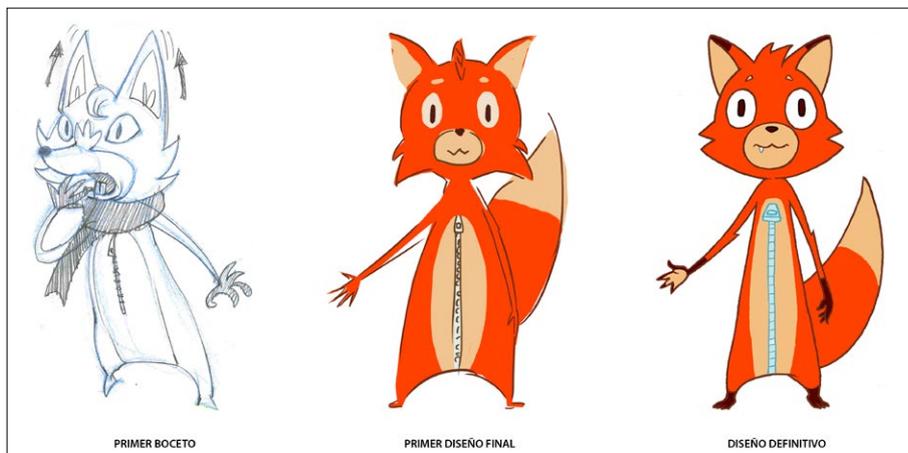
Otro elemento que nos proporcionaba verdaderos quebraderos de cabeza era el caótico pelo de la chica de los dulces, por lo que propuse una estructura modular que siguiese un patrón memorable para así acometer su dibujado desde cualquier posición posible y sin atender a ningún error. Este patrón se puede observar en la model sheet del personaje en cuestión.

Por último, quiero incidir en el trabajo unificador que se ha buscado mediante la línea de contorno. Usando únicamente el estilógrafo de 0.4 para detalles y 0.8 para contornos más importantes, la tinta también ha ayudado a que todos y cada uno de los diseños tengan el mismo resultado a nivel gráfico y que por tanto, no existan discrepancias estilísticas así como pasaba en los anteriores diseños. En ellos teníamos personajes a tinta coloreados y otros que únicamente estaban a lápiz, lo cual daba como resultado unos acabados sucios y *rough* que no eran lo buscado.

36

*Line up*: Método comparativo usado en animación o en cómic para comparar las distintas relaciones de proporción entre los personajes de una historia.

30. *Proceso de remodelación.* Comparación entre las distintas fases del diseño de personaje de *Artie*



La simplificación y el redibujado de los protagonistas y de los extras, así como una revisión completa del color de los personajes me ha aportado a nivel personal una mayor destreza en el dibujo y en el entintado y coloreado digital además de un mayor control sobre las formas y sobre la expresividad del movimiento y del acting del personaje. A su vez, esta unión estilística ha aportado la cohesión que necesitaba un proyecto de estas características de cara a afrontar nuevos retos profesionales en el sector de la animación.

### 3.3.2. El color

Con el color, al igual que con el abigarramiento del diseño de los personajes, sufría una masificación tonal que había que corregir. Como he apuntado en la introducción de este capítulo, el hecho de que cada uno de nosotros hubiésemos coloreado de manera individual y sin seguir ningún criterio alguno los diseños antiguos, provocó que cada personaje tuviese unos tonos que no existían en ningún otro y de esta manera se creó un casting de personajes sin unidad tonal alguna. La solución ha sido sencilla: hemos otorgado un máximo de tres colores principales a cada personaje, hecho que ya simplifica y diferencia a cada personaje. Después de ello, se ha afinado un poco más y se le han añadido diversos tonos secundarios a cada personaje que los relacionan entre sí.

Lo que he intentado siempre a la hora de colorear tanto los diseños como las expresiones es no crear ningún tono nuevo y visitar la biblioteca de colores que usamos en nuestra serie, para ver si algún tono empleado en otro personaje funciona para el siguiente. De esta manera te aseguras una misma unidad en todo el conjunto, que se puede apreciar perfectamente en el line up completo de todos los personajes de la primera temporada de *Smooth Tea Lyceum*.

### 3.4. DISEÑO DE PERSONAJES DEFINITIVO

#### 3.4.1. Personajes principales

El diseño definitivo de los protagonistas ha sido el más laborioso de hacer debido a la importancia de los mismos. Partí de unas ilustraciones del proyecto que trabajamos para la asignatura de Producción de animación 1. En ellas, el estilo de los personajes era el estilo que buscábamos pero aún faltaban muchas cosas por pulir: *Candy* necesitaba una simplificación y una remodelación de sus formas porque estaba demasiado estilizada y aparentaba ser más mayor. Con *Bort* nos dejamos llevar por la anatomía de su cuerpo y no tuvimos en cuenta que no era un personaje figurativo y que por tanto no era necesario ni lógico incidir tanto en su morfología. Los personajes de *Tim* y *Artie* funcionaban pero tenían demasiados detalles y echábamos en falta una estructuración de ambos ya que no teníamos claras sus proporciones y muchas veces se les dibujaba o muy estilizados o demasiado anchos. En la ilustración, el *Mike* que había era el personaje mejor conseguido y varió muy levemente.



31. Ilustración de la que partiría para realizar el diseño definitivo de los personajes

De esta manera, analizando pormenorizadamente, me quiero centrar primero en *Artie*. El zorro es el personaje que junto a *Candy* y *Mike*, más ha cambiado de su diseño anterior.

El primer diseño de *Artie* presentaba desinterés por su línea de contorno, abierta y sin ajustarse a las formas del diseño. Además, la falta de personalidad y de detalles que lo hiciesen característico era evidente, siendo uno de los diseños previos más simples que chocaba visualmente en relación a otros diseños primerizos como el de *Candy* o el de *Tim*. Su estructuración basada en una esfera para su cabeza con diferentes puntas para su pelo y orejas, y

32. Turn around de *Artie*

33. Turn around de *Candy*



un cono para su cuerpo ayudó en gran medida al reajuste de su forma. Su perfil ha sido quizás el más difícil de abordar ya que tiene un morro que si lo exageras corres el peligro de que se asemeje más a un lobo que a un zorro. Además, sus pelos de punta en su vista frontal ha sido difícil trasladarlos a su perfil sin que su silueta se vea perjudicada. Finalmente, la solución gráfica definitiva se distancia de la anterior y le aporta mayor carácter.

*Candy* es otro punto importante que quiero tratar en cuanto a su diseño. Pese a que su fisonomía y sus rasgos faciales estaban claros, su personaje necesitaba una simplificación básica de su pelo y sus formas. Además, he tenido que buscar la manera en la que el pelo sea igual desde cualquier punto de vista y así facilite la labor del animador. El resultado es una *Candy* totalmente diferente a la anterior pero que sigue guardando sus rasgos principales y ha ganado mucho carisma, que se verá luego reflejado en sus expresiones.

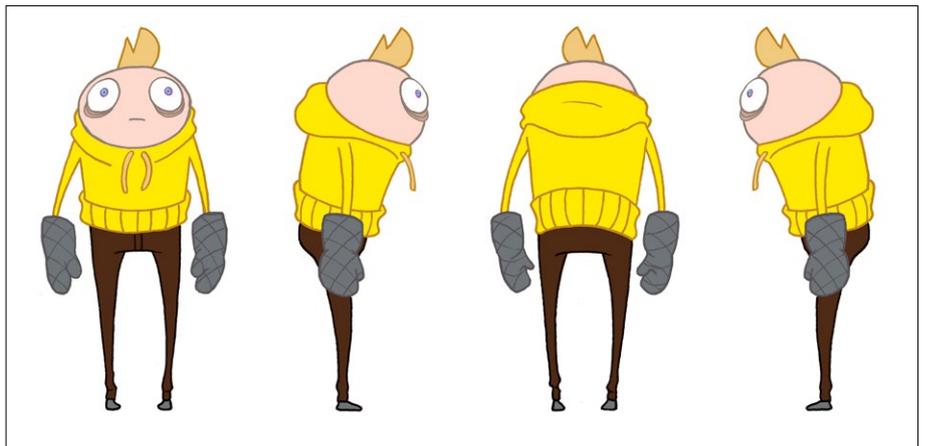


Por otro lado, quiero mencionar el diseño de *Mike* como otro de los que más ha cambiado desde su diseño anterior. Así como el antiguo no reflejaba su estado de enajenación absoluta de la realidad, la expresión neutral del nuevo funciona perfectamente. Además, su forma se ha adaptado más a un huevo, lo que le dota de una mayor envergadura y lo convierte en un diseño más efectivo.

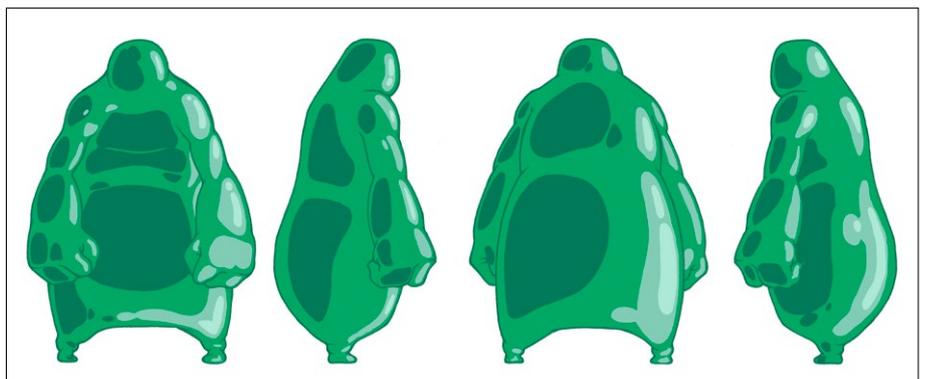
- 34. Turn around de *Mike*
- 35. Turn around de *Tim*
- 36. Turn around de *Bort*



Para concluir con los protagonistas, mencionar de *Tim* que es un personaje que más que variar de su diseño anterior, se ha adaptado estilísticamente a los nuevos personajes y se le han establecido unas proporciones fijas para que su silueta no varíe tal y como pasaba con su diseño anterior.



El suavizado anatómico de *Bort* y el acento en su figura gelatinosa le aporta un nuevo sentido al personaje y gracias a ello te crees la capacidad que posee el personaje de transformarse en cualquier personaje o cosa.

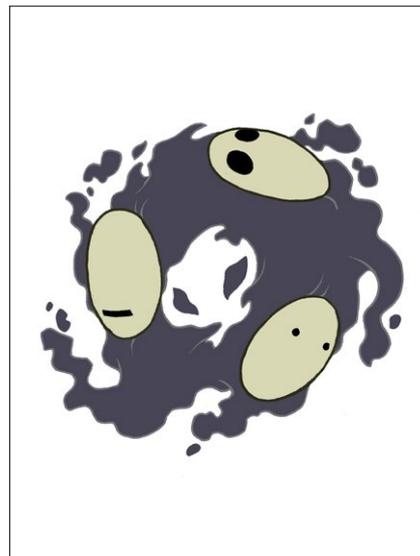




37. Diseño definitivo de Axel

38. Diseño definitivo de El Enterrador

39. Diseño definitivo de El Peligroso



### 3.4.2. Personajes secundarios

Así como los protagonistas ya estaban predefinidos, los personajes secundarios aún necesitaban alguna vuelta de tuerca y una mejora en su diseño. Además, todos necesitaban una simplificación de tonos porque cada extra, aparte de ser más complejo en su dibujo que algún protagonista, tenía más de nueve tonos y no era un hecho asumible de cara a su animación.

El diseño previo de Axel se ha mantenido pero variando su ropa y su color de línea de contorno, que chirriaba en el diseño anterior. Además, el chaleco que se le ha añadido le aporta un rasgo diferente y va bien con su personalidad chulesca y un tanto abusona.

Los *Dynamo Bros* es un conjunto de personajes que había que rediseñar de cero porque básicamente, su diseño antiguo era un plátano, una pastilla de jabón, una patata y una esponja sin nada más. Me he documentado sobre bandas de jazz, qué instrumentos suelen tocar y qué ropajes pueden llevar y he elaborado un logo, homenajeando a *The Beatles*, que adorna el parche de la batería.

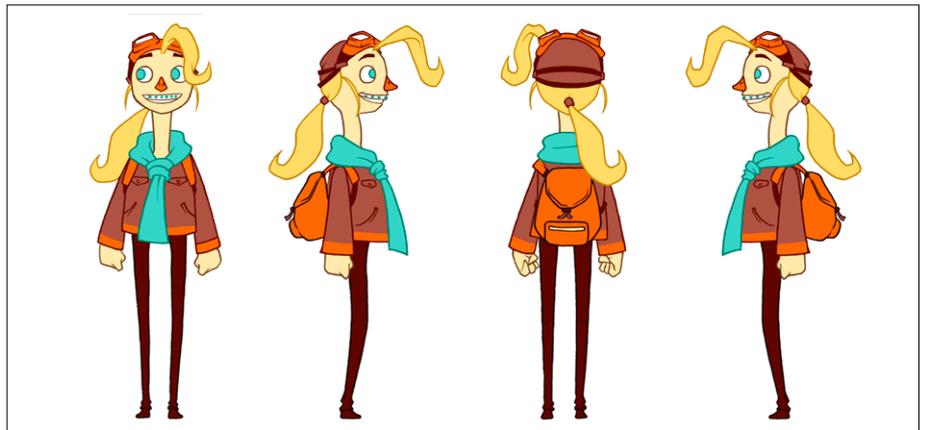
En cuanto al *Enterrador*, era un personaje enigmático que había que resolver. El primer diseño era demasiado humano y optamos por algo más misterioso y de proporciones más exageradas. Su complejidad formal me preocupaba y le simplifiqué elementos como las frutas de su sombrero o el color de su línea de contorno, además de sus tonos generales.

*El Peligroso* es el personaje más nuevo y el último que he diseñado, partiendo completamente de cero. Teníamos la idea en mente pero el primer acercamiento que hizo un compañero sobre él era una versión oscura y maligna de *Artie*. Esto ocurre debido a que es un personaje que, al igual que

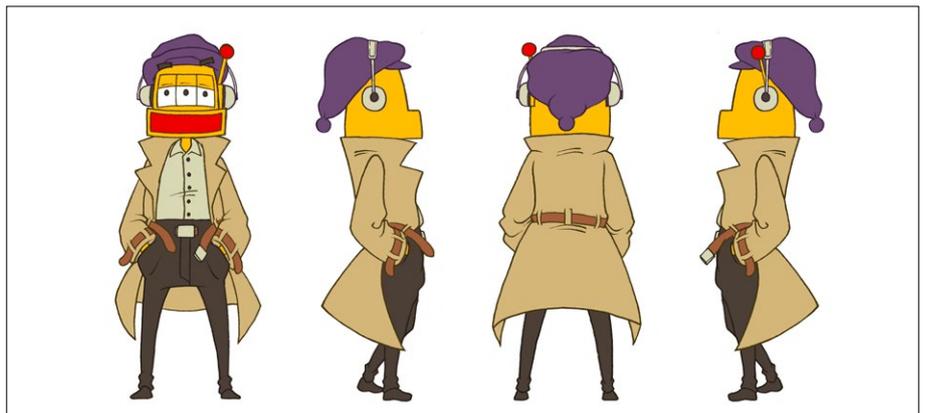
40. Turn around de *Estru*  
41. Turn around de *Greed*

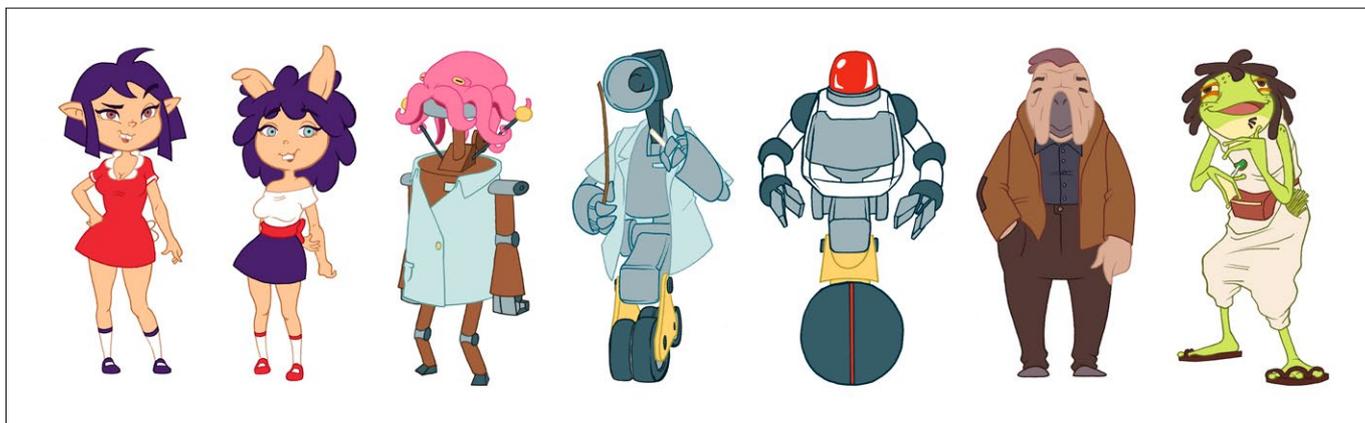
*Bort*, tiene la capacidad de transformarse en otros, pero él utiliza esto para manipularlos y desestabilizarlos. Este primer diseño, pese a que era atractivo, no funcionaba en cuanto a lo que queríamos transmitir con este personaje, que era terror y tensión. Leí hace algún tiempo sobre la teoría del terror, que “tememos a lo que no podemos ver o reconocer”. Por eso los mayores asesinos seriales de la historia del *slasher* en el cine de terror llevan máscara, y además, su presencia sólo se revela hasta alcanzar el último tramo del largometraje para que la tensión no se vea mermada. De esta manera, elaboré el personaje como un ser sin rasgos expresivos, más que una boca sonriente cosida que oculta tras una máscara inexpresiva. Además, su cuerpo no tiene una forma definida, transmitiendo aún más inestabilidad.

*Estru* es un personaje que apenas ha variado de su diseño previo porque se concibió en plena etapa de desarrollo de lo que es actualmente el proyecto de *Smooth Tea Lyceum*, por lo que su diseño era bastante acertado, y únicamente lo adecuó al estilo de dibujo del resto.



En cuanto a *Greed*, es un personaje cuyo diseño previo tenía demasiados detalles y colores. Su diseño era uno de los más impactantes y sin embargo por esos problemas era de los que menos lucía, así que lo rediseñé simplificando sus formas y eliminando detalles que eran innecesarios y confundían al espectador.





42. Personajes secundarios en orden: *Lucy*, *Lolly*, *Polp*, *Megáfono*, *Sirena*, *Sr. P* y *Richard*.

Las gemelas *Lucy* y *Lolly* han sufrido un cambio enorme desde sus diseños primigenios. Diseñadas como el punto pícaro y juguetón de la serie debido a su problema, los primeros diseños no reflejaban esto ni mucho menos la relación que tienen entre ellas. Lo interesante de sus personajes es que *Lucy* siente una envidia enorme hacia su hermana *Lolly*, ya que esta tiene más busto que ella y desde muy pequeña siempre ha atraído más a los chicos. Este hecho permite que veamos dos personajes antitéticos pero que arrastran el mismo problema: por un lado tenemos a *Lucy* que actúa como la hermana mandona y obliga a su hermana a hacer lo que ella dice, que por otro lado es conducida al mundo oscuro en el que las dos hermanas pierden los estribos. En los nuevos diseños, sobre todo en las expresiones, vemos reflejado el carácter de ambas. Además, el nuevo color de estos personajes, complementario en ambas hermanas, ayuda mucho a distinguir cuál es la hermana con buenas intenciones y cuál es la hermana con menos buenas intenciones.

Los diseños de los megáfonos y de las sirenas no han variado de su diseño previo ya que consideramos que era eficaz y mi labor ha sido la de redibujarlas y unificar sus colores.

*Polp* es el personaje secundario que necesitaba con mayor urgencia una revisión, ya que su diseño anterior tenía una gran cantidad de detalles y era tan complejo, que cuando realizamos la primera animática de lo que iba a ser el primer tráiler de la serie, ningún integrante del grupo pudo dibujarlo como tocaba y así uno de los diseños más originales y atractivos perdió totalmente su esencia con malas aproximaciones al mismo. Por esta razón, me he encargado de simplificar su diseño y adaptarlo a una animación sana, eliminando elementos que entorpecían su movimiento.

En cuanto al diseño de *Richard* y el *Sr. P*, redibujarlos y simplificar sus tonalidades era mi prioridad. Con la transformación de *Tim*, *El Último Taco*, apliqué los mismos conceptos de simplificación tonal de personaje.

Por último, *Stuart* es un personaje secundario que a mi juicio, es el que más ha cambiado a parte de *Greed* y las gemelas en cuanto a lo que a su diseño anterior se refiere. El nuevo debía tener una proporción más exagerada y no tan estilizada como el antiguo, por lo que adapté su forma a una forma ovoide (como el diseño de *Mike*) y a partir de ahí trabajé con él. Sus proporciones ahora son adecuadas y ha ganado un aspecto más caricaturesco que le favorece, lo cual se ve reflejado las expresiones que mostraré en el siguiente apartado.

### 3.5. ANÁLISIS EXPRESIVO Y EMOCIONAL

Llegados a este punto, en este análisis de la expresión y la morfología del acting de cada personaje, podemos observar cómo he aplicado los conocimientos y la metodología citados en el capítulo dos de este trabajo de final de grado, con el objetivo de conseguir que los personajes pasen de ser un simple diseño a un personaje con personalidad y vida.

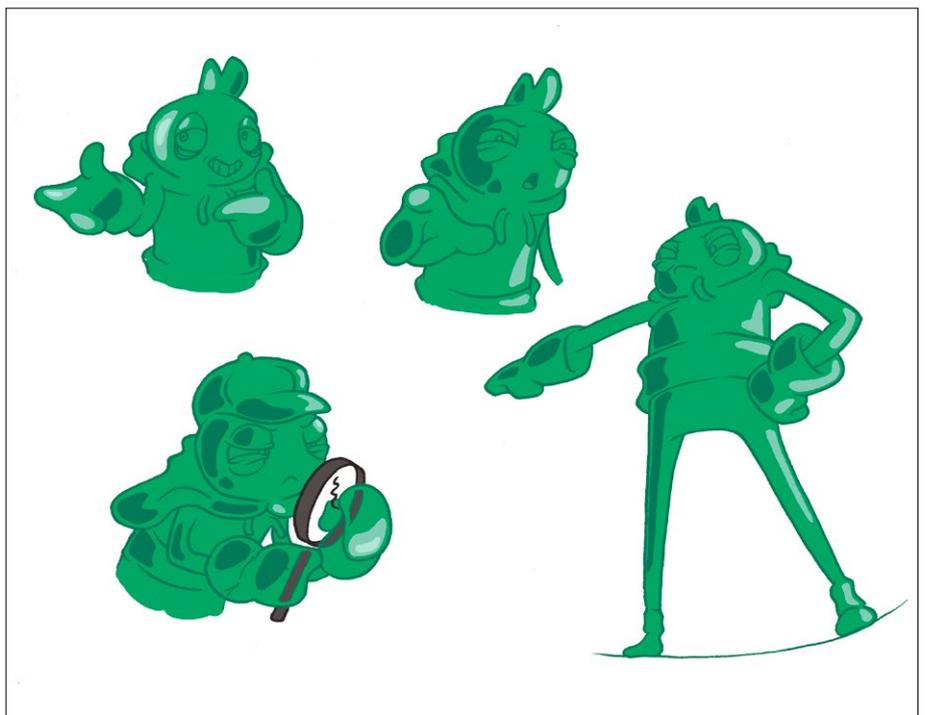
Basando las expresiones en un pack de expresiones básicas trabajado por mis compañeros en Producción de Animación 2: Miedo, sorpresa, orgullo, ternura, enfado, alegría, risa, tristeza, ira y reflexión; he adecuado estas emociones a cada personaje, modificando o eliminando aquellas emociones que no iban acordes a la personalidad de cada uno de ellos para así poder caracterizar sus personalidades de una mejor manera.

#### 3.5.1. Personajes principales



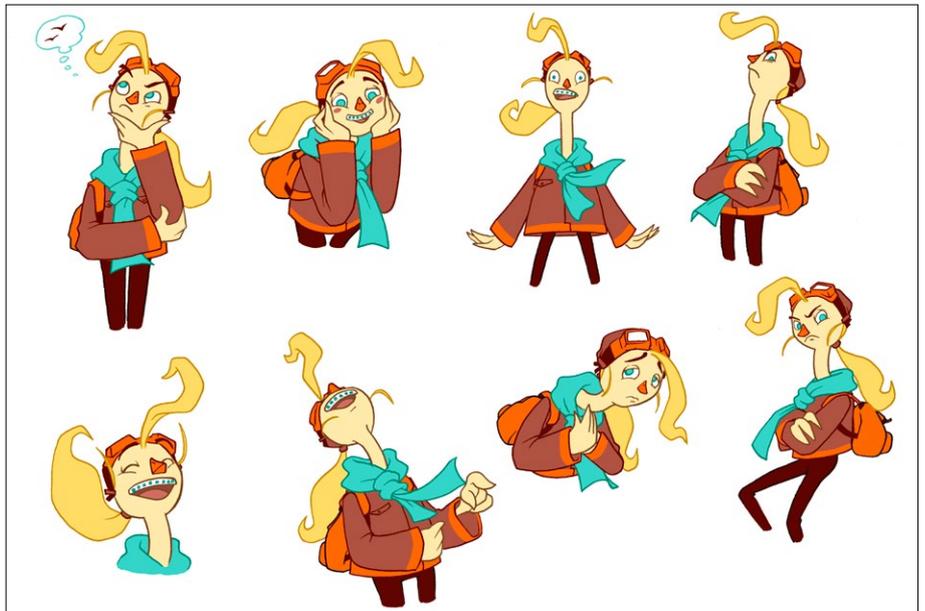
44. Expresiones de *Mike*

45. Expresiones de *Bort* metamorfoseado en *Tim*.

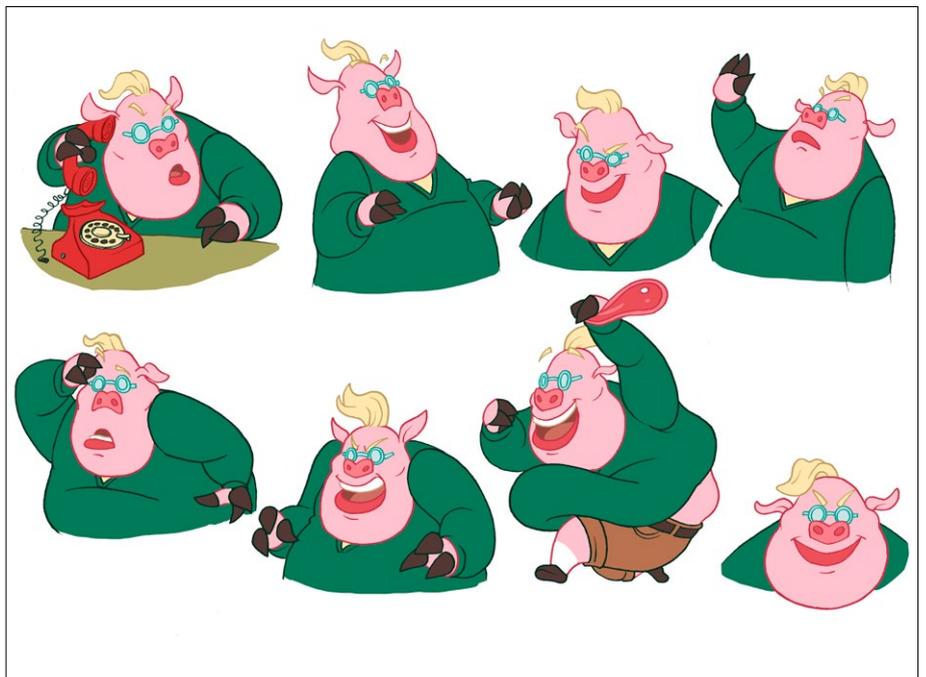
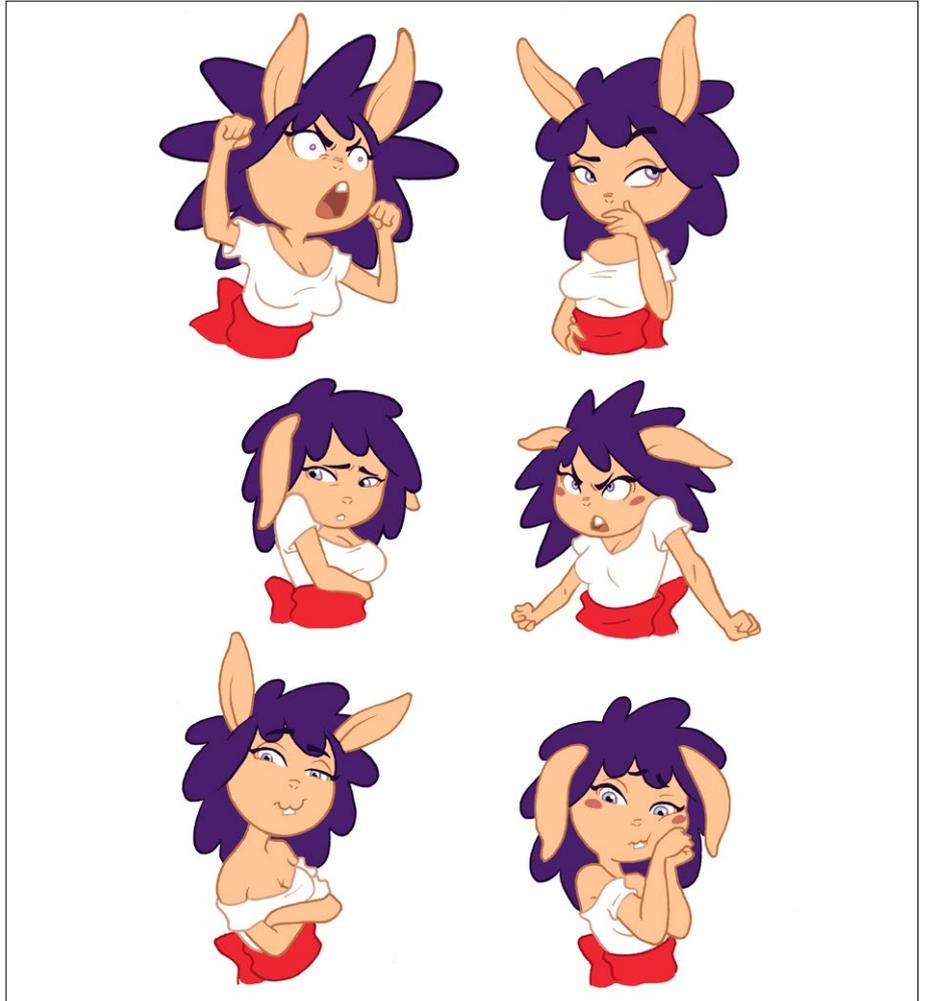


- 46. Expresiones de Axel
- 47. Expresiones de Estru
- 48. Expresiones de Greed

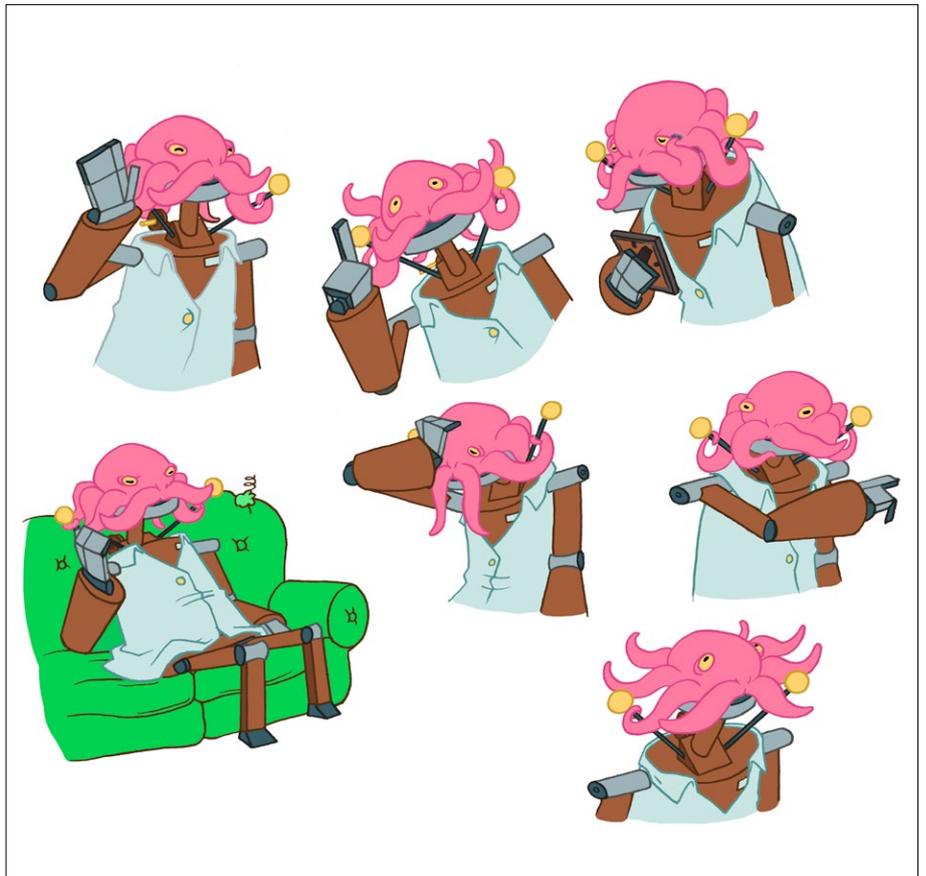
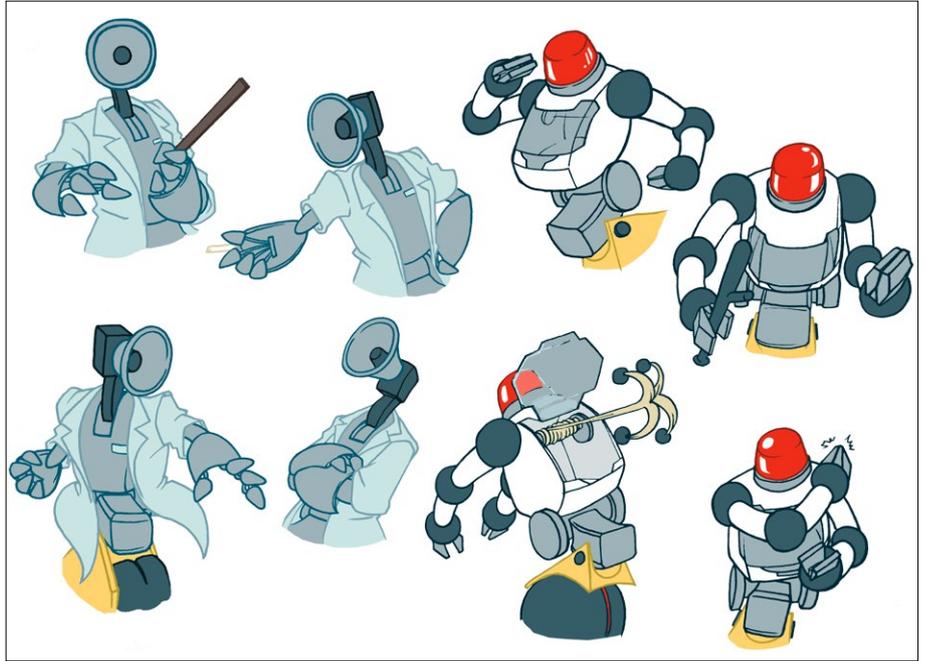
**3.5.2. Personajes secundarios**



- 49. Expresiones de Lolly
- 50. Expresiones de Stuart



- 51. Expresiones de los megáfonos y las sirenas
- 52. Expresiones de *Polp*



## 4. CONCLUSIONES

Tras haber estado todo un año trabajando en este proyecto, desde que lo ideamos en Producción de animación 1 hasta a día de hoy que he finalizado este proyecto, me he dado cuenta de las ganas que tengo de seguir trabajando en él y es algo haremos en un futuro. Este proyecto me ha brindado la oportunidad de mejorar e ir un paso más hacia delante. Con él he podido nutrirme de artistas y referentes de un campo tan amplio como es la animación, que me han ayudado a mejorar mis capacidades expresivas a la hora de abordar un dibujo. Con este trabajo me he planteado muchas cosas antes de coger un lápiz y un papel y enzarzarme a dibujar. Una de ellas, que el análisis de lo que se tiene entre manos y de lo que existe a tu alrededor es importantísimo y ayuda en gran medida a que lo que queremos crear obtenga un valor diferenciador y se desbanque del resto.

A nivel de dibujo, gracias a este proyecto he ganado mucho en dinamismo y movimiento y además, he descubierto una nueva herramienta de la que ahora cuesta que me despegue: la tableta gráfica. Debo reconocer que hasta que empecé a trabajar en nuestra serie, nunca había trabajado digitalmente mediante la tableta. Gracias al trabajo que he asumido, he ganado mucha soltura con ella y ahora forma parte de mis herramientas de trabajo habituales como lo son el lápiz y el papel, de los que sigo siendo un verdadero fanático. Este trabajo lo he dibujado enteramente a lápiz y he hecho uso de un portaminas azul y otro naranja para el esbozo, lo que considero otro gran descubrimiento y una gran práctica a la hora de dibujar porque te permite no crear una maraña de líneas que entorpezcan su posterior entintado y además, a la hora de escanear y retocarlo digitalmente, el azul o el naranja son de gran utilidad porque luego puedes eliminar su canal en Adobe Photoshop y los dibujos a tinta quedan perfectamente limpios.

Para concluir, he de admitir que estoy muy satisfecho con el trabajo que he realizado, con los objetivos cumplidos, tanto principales como secundarios, y por el resultado final de todo nuestro trabajo en conjunto. Me siento realizado con todo el progreso que he obtenido y todo lo que he podido aprender de mis compañeros y del profundo análisis que he realizado para acometer este trabajo y, volviendo a parafrasear a Juanjo Guarnido, estoy muy sorprendido porque observo los dibujos y no reconozco que son míos, lo cual significa que estoy en continuo progreso y que este no ha sido más que otro peldaño hacia arriba.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

ADVENTURE TIME WIKIA, *Characters*, [Última consulta: 2015-06-24] Disponible en: <<http://adventuretime.wikia.com/wiki/Category:Characters>>

ANIMACIÓN DIGITAL, *Hojas modelo o model sheets*, [Última consulta: 2015-06-23] Disponible en: <<http://danielcollazosanimacion.blogspot.com.es/2010/12/hojas-modelo-o-model-sheets.html>>

ARTNATOMÍA, *Artnatomía Aplicación*, [Última consulta: 2015-06-18] Disponible en: <<http://www.artnatomia.net/es/artnatomy2014.html>>

BOING, *Historias corrientes*, [Última consulta: 2015-06-24] Disponible en: <<http://www.boing.es/series/historias-corrientes/personajes>>

BRANDT, R. *Flipbook's Stuff*, [Última consulta: 2015-06-27] Disponible en: <<http://www.flipbooksnstuff.blogspot.ie/>>

CARRE, C. *Cecile Carre book*, [Última consulta: 2015-06-23] Disponible en: <<http://carrececile.tumblr.com/>>

CARRE, C. [Vídeo] *Soup'cière*, [Última consulta: 2015-06-16] Disponible en: <<https://vimeo.com/126793429>>

COSMOANIMATO, *Jin Kim book*, [Última consulta: 2015-06-25] Disponible en: <<http://cosmoanimato.tumblr.com/>>

DISNEY WIKIA, *Jin Kim*, [Última consulta: 2015-06-24] Disponible en: <[http://disney.wikia.com/wiki/Jin\\_Kim](http://disney.wikia.com/wiki/Jin_Kim)>

DROSSROTZANK [Vídeo] *Las 7 enfermedades mentales más aterradoras*, [Última consulta: 2015-05-17] Disponible en: <[https://www.youtube.com/watch?v=9Wt2sQ\\_OHeU](https://www.youtube.com/watch?v=9Wt2sQ_OHeU)>

GOMBRICH, E. H. *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, Debate, 1999, 1ª Edición.

GUARNIDO, J. *Blacksad Edición Integral*, Norma Editorial, 2014, 1ª Edición.

MUNARI, B. *Cómo nacen los objetos*, Gustavo Gili, 2002, 1ª Edición.

PINTEREST, *Character Design*, [Última consulta: 2015-06-21] Disponible en: <<https://www.pinterest.com/characterdesigh/>>

PLASENCIA, C. *El rostro humano: Observación expresiva de la representación facial*, Universitat Politècnica de València, 1988, 1ª Edición.

REGULAR SHOW WIKIA, *Characters*, [Última consulta: 2015-06-24] Disponible en: <<http://regularshow.wikia.com/wiki/Category:Characters>>

WITHROW, S. Y DANNER, A. *Diseño de personajes para novela gráfica*, Gustavo Gili, 2009, 1ª Edición.

ZONA NEGATIVA, *Entrevista a Juanjo Guarnido*, [Última consulta: 2015-06-24] Disponible en: <<http://www.zonanegativa.com/zn-entrevista-a-juanjo-guarnido/>>

## 6. ÍNDICE DE IMÁGENES

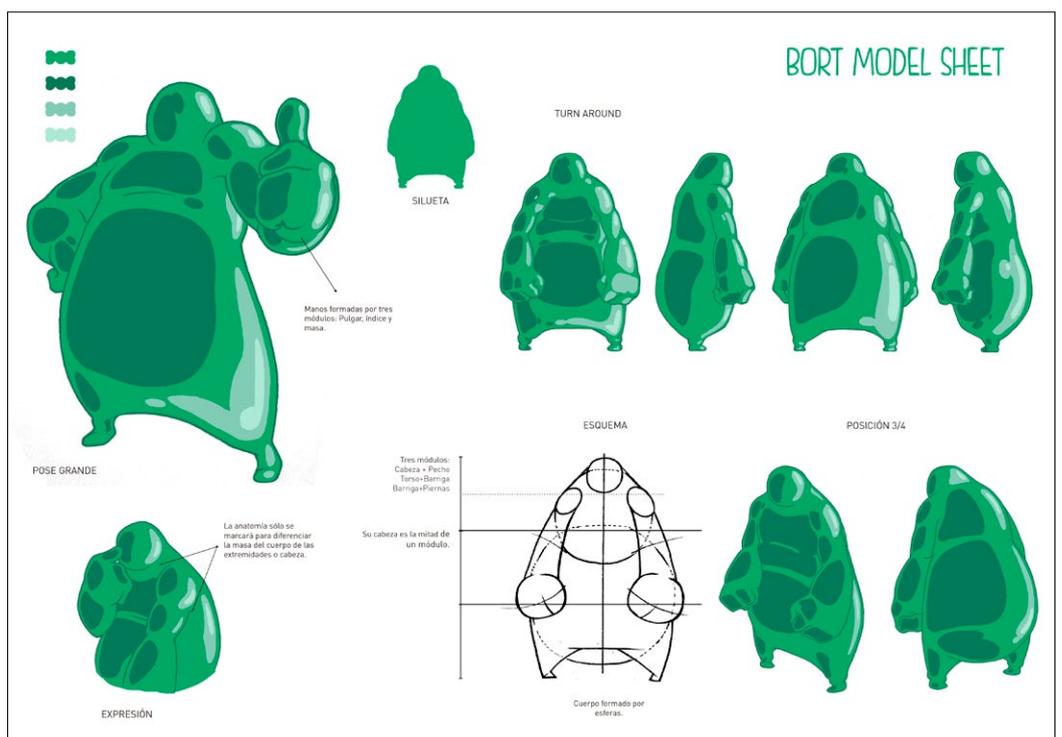
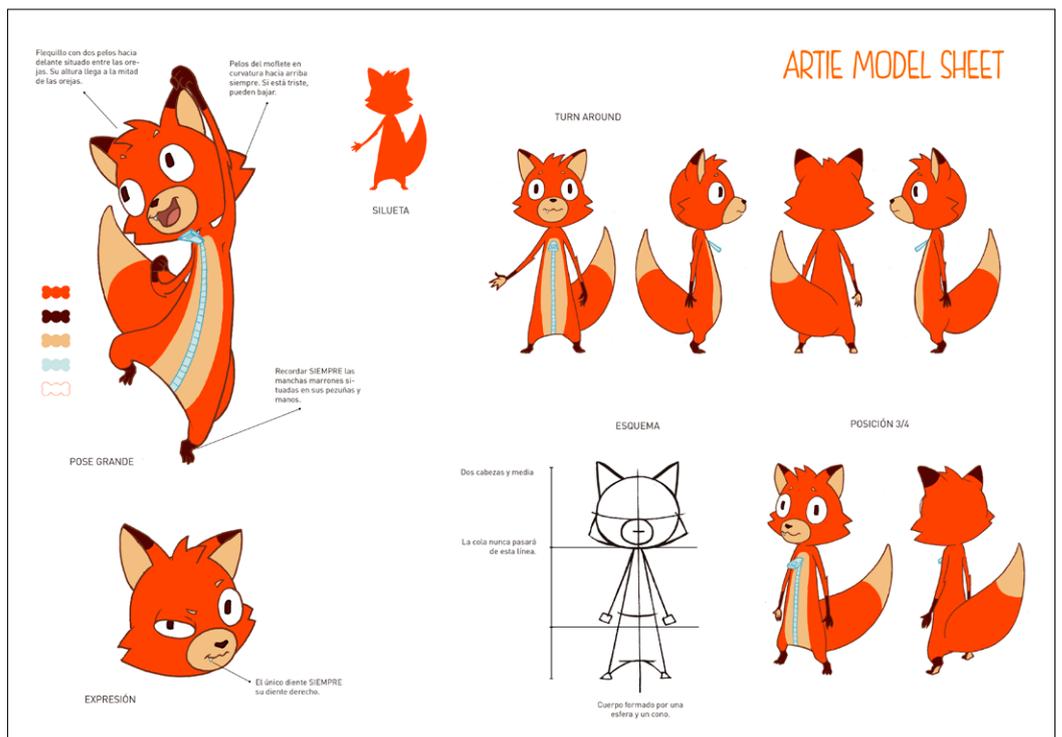
1. Metodología conceptual de B. Munari	07
2. Estudios de proporción de A. Durero	09
3. Relación de proporciones con la edad	09
4. Cuadro de correspondencias	11
5. Asociación animal a rostros humanos por Charles Le Brun	12
6. Model sheet de <i>Tarzán</i> joven	12
7. Póster de <i>Adventure Time</i>	14
8. Póster de <i>Regular Show</i>	14
9. <i>Jake</i> el perro y <i>Finn</i> el humano, los protagonistas	15
10. Elenco de personajes de <i>Adventure Time</i>	15
11. <i>Mordecai</i> y <i>Rigby</i> , los protagonistas	16
12. <i>Skips</i> , el yeti trabajador	16
13. <i>Pops</i> y <i>Benson</i> , dos personajes cosificados	17
14. Los tres grandes <i>Super Saiyans</i>	18
15. <i>Dr. Slump</i> nº1 (Ultimate Edition)	18
16. Ilustración promocional del anime <i>Dragon Ball GT</i>	18
17. Ilustración promocional de <i>Dragon Quest X</i>	19
18. Diseño de personajes con diversas fisionomías de Cécile Carre	20
19. Hoja de expresiones de <i>Elsa</i> ( <i>Frozen</i> ), Jin Kim	21
20. Ilustración de <i>Blacksad, un lugar entre las sombras</i>	22
21. Viñeta a acuarela de <i>Blacksad, un lugar entre las sombras</i>	22
22. Line up de los primeros diseños de los personajes	24
23. Primer boceto de <i>Candy</i>	25
24. Primer boceto de <i>Mike</i>	25
25. Primer diseño de <i>Candy</i> a color	27
26. Primer diseño de <i>Tim</i> a color	27
27. Primer boceto de <i>Greed</i>	28
28. Primer boceto de <i>Lucy</i>	28
29. Primer line up definitivo de los protagonistas a color	29
30. <i>Proceso de remodelación</i> . Comparación entre fases	30
31. Ilustración de la que partiría el diseño de personajes	31
32. Turn around de <i>Artie</i>	32
33. Turn around de <i>Candy</i>	32
34. Turn around de <i>Mike</i>	33
35. Turn around de <i>Tim</i>	33
36. Turn around de <i>Bort</i>	33
37. Diseño definitivo de <i>Axel</i>	34
38. Diseño definitivo de <i>El Enterrador</i>	34
39. Diseño definitivo de <i>El Peligroso</i>	34
40. Turn around de <i>Estru</i>	35
41. Turn around de <i>Greed</i>	35

42. Personajes secundarios	36
43. Expresiones de <i>Candy</i>	37
44. Expresiones de <i>Mike</i>	38
45. Expresiones de <i>Bort</i> transformado en <i>Tim</i>	38
46. Expresiones de <i>Axel</i>	39
47. Expresiones de <i>Estru</i>	39
48. Expresiones de <i>Greed</i>	39
49. Expresiones de <i>Lolly</i>	40
50. Expresiones de <i>Stuart</i>	40
51. Expresiones de los megáfonos y las sirenas	41
52. Expresiones de <i>Polp</i>	41

# 7. ANEXO

## 7.1. MODEL SHEETS

Aquí añado algunas model sheet que he realizado para este trabajo. El trabajo completo se encuentra en el PDF anexo a esta memoria.



### CANDY MODEL SHEET

La "luna" es el carácter más distintivo del pelo de Candy. Coni ser en TODAS posiciones.

El pelo de Candy seguirá siempre un patrón único. Se iniciará de las orejas con pico y seguirá intervalos de pico-ondulación.

Sus pupilas se empujueñecen cuando toma dulces. La vuelven más "loca".

La camiseta de manga larga es blanca con rayas rojas. Siempre iniciará y acabará con una franja blanca, quedando las tres rojas en medio.

Son MUY importantes las rayas alrededor del ojo. Siempre son tres.

SIEMPRE tendrá tres pecas, formando un arco en la comisura. La forma de las pecas es ovalada.

La falta un diente en su parte central-izquierda.



POSE GRANDE

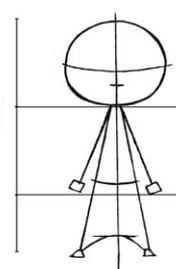


SILUETA

TURN AROUND



POSICIÓN 3/4

Tres cabezas.

Más pequeña que Artie, pero en proporción, las orejas de Artie hacen que tenga la cabeza más grande y un canon de 2 y 1/2.

Cuerpo de forma ovoide.



### MIKE MODEL SHEET

El pelo siempre formado por cuatro salientes redondeados, ligeramente inclinados hacia nuestra derecha. El pelo siempre seguirá la dirección de la cabeza para facilitar su animación.

Los ojos se ensanchan si ocurre algo que lo perturba.

Su altura, pelo incluido, es de casi dos Candys. Es más alto que Bort únicamente por su pelo.



POSE GRANDE

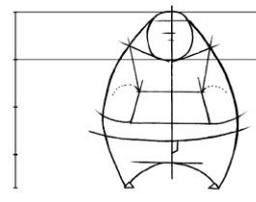


SILUETA

TURN AROUND



ESQUEMA



POSICIÓN 3/4



Cuerpo de forma ovoide.



