

TFG

CONCEPT ARTBOOK IMAGINE: DISEÑO DE PERSONAJES. DESARROLLO DEL CONCEPT ART

Presentado por Irene Antón Tello
Tutor: Carlos Plasencia Climent

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN / ABSTRACT

Este trabajo ha consistido en la creación de un libro recopilatorio del *concept art* de *Imagine*, un proyecto de animación en 2D. Mis tareas se han centrado principalmente en el diseño y posterior desarrollo de los personajes que intervienen en la historia, abarcando todos los aspectos que ello conlleva, desde su morfología y psicología hasta las distintas formas de expresar las emociones y su simbología. A la hora de crearlos, he tratado de representar aspectos tan abstractos como lo son el pensamiento divergente y convergente, los hemisferios izquierdo y derecho del cerebro y el proceso creativo, para plasmar dichos aspectos en la esencia de la historia. Por otra parte, también me he hecho cargo de la creación de la historia y el guion.

PALABRAS CLAVE

Animación, pre-producción, concept art, diseño de personajes

This work consisted in the creation of a compilation book of the concept art of *Imagine*, a 2D animation project. Mainly, my tasks were focused on the design and subsequent development of the characters that get involved in the story, covering all aspects required, from their morphology and psychology to the different ways of expressing emotions and their symbology. When creating them, I have tried to represent aspects as abstracts as the divergent and convergent thinking, the left and right cerebral hemispheres and the creative process, in order to express these aspects in the essence of the story. On the other hand, I have also taken charge of the story creation and the script.

KEY WORDS

Animation, pre-production, concept art, character design

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, debo agradecerle su ayuda y dedicación a mi tutor Carlos Plasencia, quien nos ha guiado durante todo este largo proceso a mi compañera y a mí para poder sacar adelante nuestro proyecto y en todo momento ha tenido esperanza en nosotras. Muchas gracias por todo, Carlos.

También he de agradecer a mis profesores de animación por instruirnos en este campo y ayudarnos a mejorar nuestras habilidades. Gracias a ellos he descubierto lo amplio y gratificante que es el mundo de la animación y he disfrutado mucho trabajando en éste ámbito. Por ello, muchas gracias a Miguel Vidal, Sara Álvarez, M^a Susana García, M^a Carmen Poveda, María Lorenzo, Ignacio Meneu y M^a Ángeles.

Durante este largo trayecto también he contado con la ayuda de muchos de mis amigos y familiares, quienes han estado ahí para apoyarme y darme su opinión respecto a mi trabajo, pudiendo enriquecer su contenido. Muchas gracias a todos por vuestro apoyo incondicional.

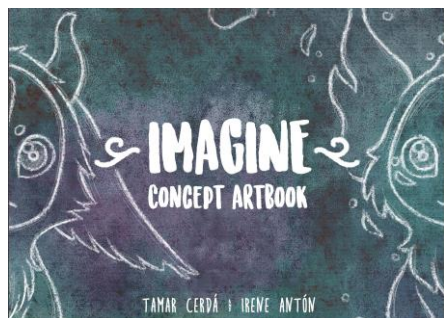
Y por supuesto, muchas gracias a mi compañera de TFG, Tamar Cerdá, sin la cual no habría podido llevar a cabo este proyecto yo sola. Gracias por su paciencia infinita y sus aportaciones a la hora de desarrollar el trabajo. He disfrutado mucho trabajando conjuntamente, ha sido una gran experiencia para mí.

A todos vosotros, muchas gracias.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	05
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	06
2.1. OBJETIVOS	06
2.2. METODOLOGÍA	07
3. PRE-PRODUCCIÓN DE <i>IMAGINE</i>	08
3.1. EQUIPO	08
3.2. ORIGEN DE LA IDEA	08
3.3. DOCUMENTACIÓN	09
3.4. REFERENTES	13
3.5. HISTORIA	15
3.5.1. <i>Guion Literario</i>	16
3.6. KOR	17
3.6.1. <i>Psicología</i>	18
3.6.2. <i>Estudio del color</i>	18
3.6.3. <i>Diseño final</i>	19
3.7. EDRI	20
3.7.1. <i>Psicología</i>	21
3.7.2. <i>Estudio del color</i>	21
3.7.3. <i>Diseño final</i>	22
3.8. CERVATILLO	23
3.8.1. <i>Estudio del color</i>	23
3.8.2. <i>Diseño final</i>	24
3.9. KORIE	25
3.9.1. <i>Psicología</i>	25
3.9.2. <i>Estudio del color</i>	25
3.9.3. <i>Diseño final</i>	26
3.10. CORTO EXPERIMENTAL	26
4. CONCLUSIONES	28
5. FUENTES	30
5.1. AUDIOVISUALES	30
5.2. BIBLIOGRAFÍA GENERAL	30
5.3. PÁGINAS WEB	31
6. ÍNDICE DE IMÁGENES	32
7. ANEXOS	33

1. INTRODUCCIÓN



1. ARTBOOK IMAGINE. Portada del libro.

Concept Artbook Imagine (fig. 1) ha consistido en la pre-producción en equipo para un cortometraje de animación 2D que trata sobre el proceso creativo, el cual buscaba representar el modo en que nacen las ideas y las fases por las que pasan antes de llegar a su forma final.

Esta historia no fue enfocada hacia un público infantil, a pesar de tener un aspecto propio de las películas infantiles, sino que se dirige a un público más amplio. Está destinada a todo el mundo ya que todas las personas, artistas o no, tenemos la capacidad de crear y seguimos el mismo proceso a la hora de dar vida a nuestras ideas. A partir de este concepto se desarrolló el resto del proyecto.

Principalmente fue realizado mediante técnicas digitales, aunque también se trabajó del modo tradicional, haciendo uso de muchas de las herramientas aprendidas a lo largo de la carrera y poniendo en práctica los conocimientos adquiridos.

En primer lugar, se realizó un extenso proceso de documentación sobre el pensamiento divergente y convergente, los hemisferios izquierdo y derecho del cerebro y el proceso creativo, para más adelante poder representar todo esto en la historia y en los personajes. A continuación, se hizo una búsqueda de referentes y ejemplos sobre el tipo de estilo que buscábamos. Más adelante, se procedió al reparto del trabajo dividiendo las tareas entre ambos componentes del grupo y poniendo *deadlines*¹ para las distintas fases del proyecto.

Mi parte del trabajo se centró en el proceso completo del diseño de personajes, por lo que la mayor parte del cuerpo de la memoria está dedicada a ello, desglosándose en varios apartados donde se presentan todas las fases requeridas para la creación de cada personaje. Así mismo, me encargué de la historia y el guion junto con parte de las ilustraciones finales, las cuales muestran escenas significativas del corto con un aspecto más acabado. Por último, me hice cargo de la maquetación del libro del *concept art* de *Imagine*.

Tras toda la investigación que se llevó a cabo, se recogieron las ilustraciones y bocetos para proceder al montaje del *artbook*² recopilatorio, donde se muestra ordenadamente todo el trabajo realizado. Este *artbook* es el formato final que buscábamos para nuestro proyecto, pudiendo sernos útil como carta de presentación, es decir, a modo de portfolio.

¹ *Deadline*: fechas límite para las distintas fases de un trabajo.

² *Artbook*: libro de arte que recopila las ilustraciones de una obra.

Como añadido, se llevó a cabo la animación del corto con el objetivo de experimentar todas las fases de la producción de una animación, pero sin pretender que el resultado obtenido fuera el corto final. Únicamente consistió en un medio para poner a prueba nuestras capacidades, con la intención de ir modificando y puliendo el cortometraje hasta conseguir realizar una animación profesional en el futuro.

Para concluir el trabajo encontramos las conclusiones a las que se llegó tras la finalizar el proyecto y observar los resultados obtenidos, junto con la bibliografía consultada y los anexos.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Mis objetivos generales fueron realizar el *concept art* necesario para el posterior desarrollo del cortometraje *Imagine*, experimentando durante el proceso todas las fases de un proyecto de animación, desde la pre-producción hasta la post-producción del corto, centrándose sobre todo en la primera de ellas.

En orden secundario, los objetivos específicos fueron:

- 1- Aprovechar el trabajo realizado para presentarlo como portfolio y mostrar mis habilidades artísticas.
- 2- Mejorar mi capacidad de coordinación a la hora de trabajar en equipo, siendo flexible para adaptarme al estilo de trabajo de mi compañera, así como poner en común nuevas ideas y valorar otros puntos de vista.
- 3- Poner en práctica todos los conocimientos y técnicas adquiridas a lo largo de la carrera en las distintas disciplinas (como pintura, dibujo, morfología y tecnologías de la imagen), profundizando en animación y producción.
- 4- Poner a prueba mi capacidad inventiva en cuanto a la creación de personajes y la originalidad de la historia.
- 5- Dominar y mejorar mis habilidades en programas como el *Toon Boom Harmony*³, *Adobe Premiere*⁴ o *Adobe Photoshop*⁵.

³ *Toon Boom Harmony*: Programa de animación 2D muy utilizado en la animación actual.

⁴ *Adobe Premiere*: Programa empleado para el montaje y edición de video.

⁵ *Adobe Photoshop*: Programa empleado para la ilustración digital y edición de fotografía.

2.2. METODOLOGÍA

Al tratarse de un tema tan complejo como lo son los procesos cerebrales aplicados a la creatividad, hubo que realizar una intensa búsqueda de documentación. Principalmente se recurrió a libros, documentos de texto, algunos documentales sobre el proceso creativo y diversos videos explicativos obtenidos en la red.

Una vez recopilada la información necesaria para abordar el proyecto, se procedió a buscar ejemplos de largometrajes que hubieran tratado el mismo tema que queríamos representar en este trabajo con el fin de observar los puntos en común y tomar referencias. El más destacado durante todo el proyecto fue *Inside Out* (Pete Docter, 2015), uno de los más recientes largometrajes de Pixar. Esta película fue un buen ejemplo para representar ciertos aspectos de nuestro corto, así como una gran inspiración.

El siguiente paso fue valorar el estilo gráfico que se buscaba. Para ello, fue necesario visionar varios cortometrajes, libros de *concept art* de otras producciones, fotografías de ambientes para inspirar los entornos de los personajes y algunas páginas de artistas conceptuales profesionales. Esto marcó un amplio abanico de ejemplos en los que inspirarse y a partir de los cuales se valoró los aspectos más interesantes y se concretó la idea para comenzar a realizar los esbozos que más adelante definirían el trabajo final.

A continuación, se procedió a realizar la pre-producción, la cual consistió en el *storyboard*⁶, el diseño de personajes junto con los escenarios y la animática⁷ provisional del corto. Tras comprobar que algunas partes no funcionaban bien, consideramos rediseñar los personajes y rehicimos el *storyboard* para, más tarde, realizar el cortometraje experimental. El último paso fue en maquetar el *artbook* donde se recopiló todo el trabajo realizado para *Imagine*.

⁶ *Storyboard*: conjunto de ilustraciones que sirven para y pre-visualizar una animación o película antes de realizarse o filmarse.

⁷ Animática: animación sencilla a base de recortes utilizada para mostrar una idea general del cortometraje.

3. PRE-PRODUCCIÓN DE *IMAGINE*

3.1. EQUIPO

El equipo formado para llevar a cabo este proyecto está compuesto por Tamar Cerdá Calero e Irene Antón Tello. Ambas compartimos intereses comunes tanto en el ámbito profesional como en expectativas de cara al futuro. Durante estos años hemos forjado una muy buena relación, por lo que decidimos que trabajar conjuntamente era una buena idea, ya que nuestros puntos fuertes se complementan. Por ello quisimos aprovechar esto para realizar nuestro trabajo final de carrera en conjunto.

El equipo se formó en septiembre de 2015, cuando nació el proyecto de *Imagine*, el cual comenzamos juntas y ha ido sufriendo diversos cambios desde entonces. Buscábamos realizar un trabajo que nos permitiera experimentar el mundo de la animación, con la intención de realizar un cortometraje primerizo el cual se pudiese continuar en el futuro.

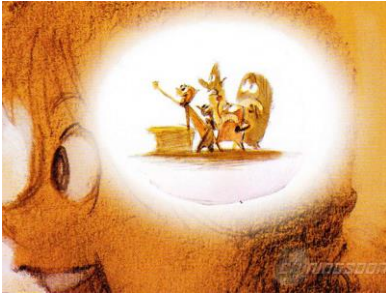
Al comienzo del proyecto, cada una se encargó de un personaje a la vez que ambas investigábamos el funcionamiento del proceso creativo. Sin embargo, a medida que el proyecto avanzaba, vimos en qué áreas del trabajo nos defendíamos mejor cada una. Por ello decidimos dividir el trabajo agrupándolo en: diseño de entornos, *props*⁸, *storyboards* y *colorscript*⁹ (realizados por Tamar Cerdá), y diseño de personajes, historia, guion y maquetado (llevados a cabo por Irene Antón) junto con las escenas finales realizadas por ambas.

3.2. ORIGEN DE LA IDEA

La idea inicial proviene de una situación de bloqueo creativo en el que éramos incapaces de concebir ninguna historia. Precisamente esto fue lo que hizo detenerme y pensar en cómo surgen las ideas, qué proceso creativo seguimos a la hora de crear. Comencé a darle vueltas a esa idea e imaginarme los dos polos opuestos: por una parte, lo positivo, lo que nos impulsa a intentar las cosas; y por otro, lo negativo, nuestros fallos y aquello que nos hace caer o darnos por vencidos. Como resultado de dicha combinación obtenemos un aprendizaje general, es decir, ambos factores nos hacen avanzar.

⁸ *Props*: todos aquellos elementos que interactúan con los personajes de la historia, ya sean parte de los accesorios, estenografía o vestuario.

⁹ *Colorscript*: pequeñas ilustraciones, sin mucho detalle, realizadas para tener una idea clara del color, la iluminación y la composición.



2. *INSIDE OUT*. Concept art.

La idea de hacer dos personajes de personalidades completamente opuestas y complementarias nos resultó muy interesante desde el primer momento, pues nos daba mucho juego a la hora de interactuar entre los personajes. A partir de esta premisa, comenzamos a desarrollar nuestra historia y personajes.

Tuvo una clara influencia la reciente película de Pixar llamada *Inside Out* (fig. 2), ya que tomamos como inspiración la idea de que los personajes estuvieran dentro del protagonista. Es decir, queríamos contar la historia representando de manera figurativa el proceso abstracto de nuestra mente.

3.3. DOCUMENTACIÓN

Desde la antigüedad, la creatividad ha sido un tema tratado por distintos filósofos y pensadores. Esta cuestión ha resultado una gran incógnita para muchos de ellos y también uno de los focos de estudio para algunos psicólogos durante años. Hay diversas teorías acerca del funcionamiento del proceso creativo y la forma en que se originan las ideas, muchas de ellas coincidiendo en algunos aspectos.

El proceso creativo es una de las características más complejas de los seres humanos y se aplica no sólo en el ámbito artístico, sino en todos los aspectos de la vida. La creatividad es una capacidad que todos poseemos, independientemente de nuestra edad. Aunque es cierto que el periodo más creativo es durante la infancia, esto no significa que con la madurez perdamos dicha capacidad. Hay personas más imaginativas u originales que otras, pero esta cualidad permanece siempre con nosotros y la ponemos en práctica a lo largo de toda nuestra vida. Por ello, este es un tema de gran influencia.

Podemos definir la creatividad como la capacidad de producir cosas nuevas, valiosas e inusuales. Es una habilidad innata del ser humano, está vinculada a su propia naturaleza. Incluso se ha demostrado que algunos animales también poseen esta habilidad, aunque en distinto grado.

David Hume (1711-1776) establece una clara distinción entre imaginar y pensar. Mientras la imaginación forma, une y separa ideas; la razón las compara. Según Hume, todas las clases de razonamientos consisten en una comparación de las relaciones de dos o más objetos entre sí. Afirma que las ideas proceden a partir de impresiones. Todo lo que imaginamos es lógicamente posible, es decir, aquello que puede imaginarse incluye la idea de su posible existencia.

Wilbur Marshall Urban (1873-1952) defiende que la creatividad es el resultado de la acción conjunta de tres componentes cognitivos (pensamiento divergente, conocimiento general base y conocimiento específico) y tres componentes de la personalidad (compromiso con la tarea, motivación y tolerancia a la ambigüedad). Urban explica que para la creación de una respuesta creativa es necesaria la participación del pensamiento divergente y

de una serie de características de la personalidad. Según él, el sujeto podrá alcanzar un nivel más alto de procesamiento y aplicación de la información dependiendo de la motivación que posea.

Por otro lado, Robert J. Sternberg (1949) explica que no es posible generar ideas novedosas en un ámbito que no se conozca, ya que se necesita un cierto conocimiento que oriente al sujeto. El cimiento de la creatividad es el conocimiento.

Joy Paul Guilford (1897-1987) diferencia dos tipos de pensamientos: el convergente y el divergente, y afirma que la creatividad es la clave de la educación, así como la solución a los problemas de la humanidad.

Graham Wallas (1858-1932) fue uno de los primeros en modelizar el proceso creativo, en su obra *The art of thought* (1926). En su estudio define este proceso en cuatro fases:

- 1- Preparación: es la fase en la que se identifica el problema o necesidad a resolver y comienza a recogerse la información que pueda ser útil para la solución.
- 2- Incubación: comienzan a generarse posibles soluciones al problema. Inicialmente se consideró una fase inconsciente. Implica apartarse del problema y evitar una búsqueda consciente de la solución, lo cual puede abarcar desde segundos hasta años. En esta etapa se suele dar la frustración al no lograr alcanzar una solución.
- 3- Iluminación: fase en la que comienzan a emerger las ideas que nos acercan a la solución. Es lo que otros autores han denominado la experiencia *eureka*. Es una fase de sucesivas intuiciones que conducen a la solución y suele durar segundos o, como máximo, horas. En la iluminación es usual un aumento del optimismo y la alegría.
- 4- Verificación: es la última etapa, en la que se comprueba que la idea obtenida puede solucionar el problema. En caso de que no lo haga, el proceso vuelve al punto de inicio.

El modelo de Wallas ha influido en la mayoría de modelos sobre el proceso creativo que se han planteado hasta la actualidad. Por ello es el modelo que más peso ha tenido en cuanto a nuestro trabajo, sin embargo, no ha sido el único, pues también nos influyeron Mihály Csíkszentmihályi (1934) y Teresa Amabile (1950).

Tanto Mihály como Amabile, dividieron el proceso de creatividad en cinco puntos a partir de la teoría de Wallas:

- 1- Preparación del problema: en esta fase se identifica el problema y se acumula información. Es posible que se experimente miedo a lo desconocido, incluso frustración.
- 2- Preparación: es una fase de distanciamiento del problema. Se realizan conexiones y relaciones de manera inconsciente, dando lugar a combinaciones inesperadas. Cualquier elemento puede ser útil si se producen las conexiones adecuadas.
- 3- Generación de respuestas o *insight*¹⁰: es el momento en que, de forma súbita, la persona toma consciencia de la idea y se conectan los elementos. Esto conlleva encontrar un camino al problema.
- 4- Evaluación: se realiza una autocrítica con el fin de comprobar si la intuición es valiosa. Es la fase más difícil, cuando se siente mayor inseguridad.
- 5- Resultado: esta fase conlleva un mayor tiempo. Se trata de dar forma a la idea para transmitirla de forma comprensible. Se debe tener una mentalidad abierta, ya que surgen constantemente nuevas intuiciones o iluminaciones.

A partir de los modelos anteriores sobre el proceso creativo, diseñamos uno propio que se adaptara a las distintas escenas del cortometraje, representando así cada fase. Nuestro modelo constaba de siete etapas:

- 1- Planteamiento
- 2- Generación
- 3- Incubación
- 4- Iluminación
- 5- Evaluación
- 6- Elaboración
- 7- Resultado

Un factor clave que hay que nombrar al hablar sobre el proceso de la creatividad son los hemisferios en los que se divide nuestro cerebro (fig. 3). Por un lado, tenemos el hemisferio izquierdo, cuya función consiste en procesar la información analítica de forma lógica y lineal. Este hemisferio analiza, cuenta, mide el tiempo, planea procedimientos, verbaliza, piensa en palabras y en números (contiene la capacidad para las matemáticas, leer y escribir).

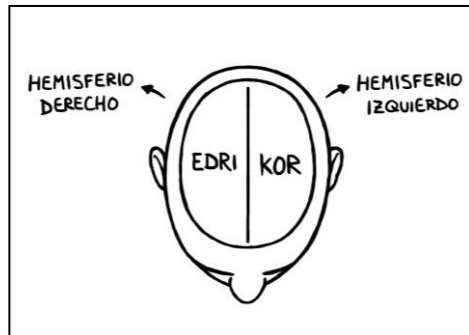
¹⁰ *Insight*: es una clave que nos permite encontrar la solución a un problema, un camino, un dato que nos sugiere como resolver un problema.

El hemisferio izquierdo emplea un estilo de pensamiento convergente, conocido como pensamiento lógico o racional. Es analítico, reproduce las enseñanzas recibidas y avanza en el sentido que impone la lógica tradicional. Obtiene nueva información a raíz de usar datos ya disponibles formando nuevas ideas. Aprende rápidamente detalles, hechos y reglas, analizando la información paso a paso. Se mueve en una única dirección, buscando una respuesta determinada o convencional, y encontrando una única solución a los problemas que suelen ser conocidos.

Por otro lado, está el hemisferio derecho, el cual se encarga de sintetizar la información que recibe. Esta parte es la que hace posible comprender las metáforas, soñar y crear nuevas combinaciones de ideas. Procesa la información de manera global partiendo del todo para entender todas las partes. Es intuitivo, piensa mediante imágenes, símbolos y sentimientos; tiene la capacidad imaginativa y fantástica. Este hemisferio emplea un estilo de pensamiento divergente, el cual consiste en la búsqueda de múltiples soluciones creativas diferentes para la resolución de un problema. Supone un motor de cambio, ya que rompe paradigmas aportando nuevas respuestas a problemas conocidos. Gracias a este tipo de pensamiento se obtienen progresos importantes para la humanidad.



3. HEMISFERIOS DEL CEREBRO. Características. (Fuente: página web *Lamentees Maravillosa*)



4. ESQUEMA. Representación de la ubicación de los personajes.

Estos dos aspectos se representan en nuestra historia no solo mediante los personajes, sino también en el escenario. Se trata de una cueva cerrada que simboliza nuestra mente, de modo que los personajes están situados en los respectivos hemisferios tal y como estarían en nuestro cerebro (fig. 4). También guarda su simbología: a la izquierda, en el lado correspondiente a Kor, podemos ver una estantería con libros y una especie de mesa de trabajo. Este lado representa el conocimiento, el intelecto, la experiencia y el pensamiento analítico. La parte derecha del escenario muestra dos pequeñas cuevas, lugar donde duermen nuestros personajes, y algunos garabatos en las paredes. Este lado corresponde a Edri y representa los sueños, la imaginación y la conciencia artística.

Otro aspecto importante son los *bloqueos de la creatividad*, representados en el corto con la actitud de Kor. Este concepto fue desarrollado por el norteamericano Alvin L. Simberg, y se pueden clasificar en tres tipos dependiendo de su origen o causa:

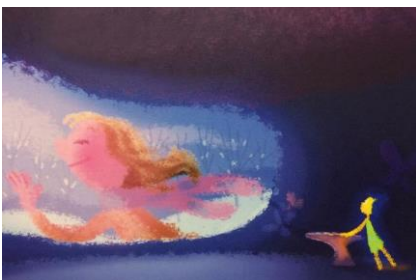
- 1- Bloqueos cognoscitivos: tienen lugar debido a dificultades en alguna aptitud intelectual que influyen negativamente en la capacidad para descubrir soluciones nuevas cuando nos enfrentamos a un problema.
- 2- Bloqueos emocionales: en general, se debe a tener miedo a hacer el ridículo o a equivocarnos. Está relacionado con una autocrítica negativa, inseguridades y falta de confianza en las propias capacidades.
- 3- Bloqueos culturales: se refieren a las limitaciones de la creatividad provocados por la educación o la cultura.

Estos bloqueos suelen desembocar en frustración, aunque puede ser causada por otros motivos, ya sean internos o externos.

3.4. REFERENTES

Consultamos gran variedad de información para las distintas fases del proyecto. En cuanto al tema, nos inspiramos notablemente en la película *Inside Out* (fig. 5), siendo uno de nuestros principales referentes. Ésta película nos ofreció un punto de vista muy interesante sobre cómo procesamos la información que nos llega. La idea de que los personajes vivieran en la mente de la niña nos pareció un método muy simple y a la vez claro para hacer llegar el mensaje, por lo que tomamos prestado este punto.

A raíz de visionar el largometraje detenidamente, fueron surgiéndonos una serie de cuestiones que responder, las cuales nos ayudaron a desarrollar nuestra historia. Por ejemplo, plantearnos cuándo es la primera vez que surge la creatividad, para qué creamos, por qué y cómo lo hacemos. Nuestra historia guarda algunas similitudes con el film como, por ejemplo, las bolitas luminosas



5. *INSIDE OUT*. Imágenes del *concept art*.

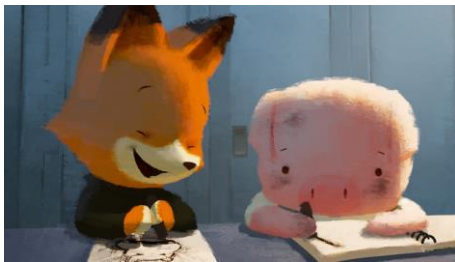


6. BING BONG. Personaje de la película *Inside Out*. Pixar, 2015.

que representan las ideas en *Imagine* recuerdan en cierto modo a las esferas que contienen los recuerdos en *Inside Out*. Esta película también nos ayudó a ver las diferentes y muy marcadas personalidades de cada personaje. Todos sus protagonistas están muy bien definidos y su físico representa su carácter y temperamento. Tuvimos esto muy en cuenta a la hora de crear a nuestros propios personajes.

Otro de los personajes que nos llamó la atención e influyó a la hora de crear a *Edri* fue *Bing Bong* (fig. 6). En la película, este personaje es un amigo imaginario de la niña. Físicamente es una mezcla de diversos animales y dulces (mitad elefante, mitad mapache, cuerpo de algodón de azúcar y, en lugar de lágrimas, derrama caramelos), y es capaz de hacer cualquier cosa usando el poder de la imaginación.

Por último, otro de los puntos más importantes en relación a esta película es el paralelismo que hay entre nuestros protagonistas y los personajes *Alegría* y *Tristeza* de *Inside Out*. Ambos son completamente opuestos, pero que se retroalimentan mutuamente, sus personalidades se complementan. Se necesitan para poder desempeñar su función.



7. THE DAM KEEPER. Referencia visual.

En cuanto a estilo visual, buscábamos algo parecido al del cortometraje *The Dam Keeper* (Robert Kondo y Daisuke Tsutsumi, 2014), (fig. 7). Queríamos un aspecto agradable y algo infantil con un trazo suelto. Cosa que en el cortometraje de *Imagine* no fue posible reproducir debido a que nuestros conocimientos en cuanto al programa de animación eran escasos. También nos planteamos algo parecido al estilo que tanto caracteriza a Pixar, con un acabado más bien digital. Ambas posibilidades nos atraían bastante. En cuanto a personajes y *acting*, tomamos como referencia el arte de Karl Hadrika. Se trata de un animador que ha realizado varios trabajos, entre los cuales nos interesó especialmente el cortometraje de *Roadkill Redemption* (fig. 8), donde aparece un mapache bastante carismático que nos ayudó a concebir el aspecto de nuestros protagonistas.



8. ROADKILL REDEMPTION. Referencia visual (Karl Hadrika, 2013).

También nos gustó el hecho de que se tratara de un cortometraje mudo. La idea de que fuera así surgió a raíz de los cortometrajes *Out of Sight* (fig. 9), *Missing Halloween* (fig. 10) y *Draw with Me* (fig. 11). En éste último también tomamos referencias en cuanto a la gama de colores usados, los cuales eran un apoyo muy sutil a la hora de seguir la historia.



9. OUT OF SIGHT. Referencia audiovisual, 2010.



10. MISSING HALLOWEEN (Mike Inel, 2015).



11. DRAW WITH ME (Mike Inel, 2009).

3.5. HISTORIA

La historia narrada en el corto ha ido variando a lo largo de su realización, tanto en aspecto como en contenido. En sus inicios, el cortometraje trataba de representar un personaje positivo y otro negativo. Sin embargo, tras documentarnos, el proyecto se tornó más complejo hasta llevarlo al terreno de los hemisferios cerebrales y el tipo de pensamiento creativo.

En el cortometraje puede verse una breve escena donde los protagonistas se presentan y van creando varias ideas hasta ponerse de acuerdo para acabar dando vida a una más grande y mejor elaborada que las anteriores, la cual será la idea definitiva.

El orden de escenas durante el desarrollo de la historia corresponde a cada una de las fases de creación según el modelo que planteamos tras observar los modelos del proceso creativo de Wallas y Amabile (ambos nombrados en el apartado de documentación). Adaptamos las fases a las escenas con el fin de guardar una similitud que hiciera más sencillo al espectador comprender la historia.

La primera escena donde aparecen los protagonistas pensativos corresponde a la primera etapa (planteamiento). Después vemos cómo *Edri* comienza a crear pequeñas ideas, ésta es la segunda etapa (generación). *Kor* comienza a descartar todas las ideas de su compañero, lo que representa la tercera fase, donde la idea aún no está madura y no se sabe bien lo que se busca con certeza (incubación). A continuación, tiene lugar la cuarta fase (iluminación), donde *Edri* se da la vuelta y comienza a crear una idea mucho más grande. *Kor* la contempla dando lugar a la quinta fase (evaluación de la idea) y acto seguido comienza a modelar junto a su compañero, lo cual corresponde a la sexta fase (elaboración). La última escena es la del ciervo terminado, la cual representa la fase final (resultado).

3.5.1. GUIÓN LITERARIO

INT. CUEVA

Nos encontramos en una cueva, los distintos elementos dispersos por la estancia nos indican que es la morada de los personajes. En la parte derecha podemos observar dos madrigueras, a la izquierda vemos distintos utensilios. También podemos intuir una mesa de trabajo.

El ambiente es calmado, la estancia es algo oscura. La única fuente de luz es la que emiten unas pequeñas bolitas (ideas) que deambulan alrededor de los personajes.

La escena nos presenta a *Edri* y *Kor* pensativos en el centro de la sala. Vemos como *Edri* se concentra, levanta sus manos sobre su cabeza, crea una idea nueva y se la muestra a su compañero. *Kor* niega con la cabeza. *Edri* sigue pensando y se fija en una idea que pasa flotando ante sus ojos, la coge y se la entrega a *Kor*. Éste la observa unos instantes y finalmente la lanza, dejando ver en el suelo ideas que ya había desechado anteriormente. Se desanima y agacha la cabeza entristecido.

Edri no se da por vencido, así que crea otra idea con la esperanza de que le convenza a su compañero. Extiende su mano mostrándosela. *Kor* levanta la vista, coge la idea e intenta darle forma. Tras varios intentos no logra alcanzar el resultado que busca y la lanza. Se cruza de brazos y se sienta enfurruñado. *Edri* se acerca y *Kor* mediante señas le explica sus expectativas. *Edri* se da la vuelta de espaldas y empieza a crear algo diferente, mezclando nuevas ideas y cogiendo otras anteriores. Al poco tiempo vuelve a girarse con una idea más grande que las anteriores. *Kor* muestra una expresión distinta, y se queda admirando esta nueva idea.

Entre ambos van modificando la idea y añadiéndole otras anteriores. Tras horas de trabajo le van dando forma y expresión. Más tarde vemos sus caras de satisfacción y la idea terminada. Ésta, ya acabada, cobra vida propia, pues se ha convertido en algo real al pasar de ser un concepto abstracto a algo físico y con una forma definida. Es el ciclo del proceso creativo.

INT. HABITACIÓN-DÍA

Vemos una habitación algo desordenada e infantil, por la parte derecha podemos observar la cama y a la izquierda la mesa de trabajo. En el suelo hay botes de pintura y pinceles esparcidos. Frente a la pared esta *Korie* (13), observando alegre el dibujo que acaba de pintar: un precioso ciervo alado.

CRÉDITOS-FIN

3.6. KOR

El personaje de *Kor* fue bastante complejo de definir. Tras documentarnos ampliamente, supe transmitir las características más significativas a cada personaje, cuidando todos y cada uno de sus aspectos.

El nombre de *Kor* es una abreviación de *Kore*, una antigua diosa griega también conocida como *Perséfone*. Según cuenta la mitología, destacaba por ser una niña realmente curiosa. Tanto era así que su curiosidad le hizo querer conocer el submundo. Buscaba nuevos conocimientos continuamente, alimentando así su experiencia. También simboliza la energía para comenzar de nuevo. Estas cualidades tienen diversos puntos en común con nuestro personaje, por lo que decidimos bautizarlo con ese nombre.

Kor representa el hemisferio izquierdo del cerebro. Este hemisferio se rige por el pensamiento convergente o lógico-matemático. Dicho pensamiento utiliza el razonamiento lógico y explicativo. Utiliza el intelecto y los conocimientos adquiridos en base a su experiencia para llegar a una solución. Es la parte que se encarga de evaluar las ideas. Todas estas características están muy presentes en la personalidad de *Kor* y fueron la base para definirlo.

También representa nuestras limitaciones, los miedos y las dudas que nos asaltan y hacen que nos pongamos barreras. Además, hace referencia a los bloqueos creativos que tienen lugar en nuestra mente cuando sufrimos situaciones de estrés o no encontramos soluciones a nuestras necesidades.

En cuanto al diseño, como he indicado al inicio, hubo muchos cambios. En un principio, se eligió un modelo mucho más simple en el que *Kor* tenía un aspecto más triste representando la desmotivación que lo caracteriza en ciertos momentos. Este diseño fue utilizado para realizar la animática, pero no representaba con exactitud todas las facetas de su personalidad, dando la sensación de ser un personaje apático. Por este motivo hubo que rediseñarlo, aunque algunas características originales se mantuvieron como, por ejemplo, las orejas largas agachadas, el pelaje y los pequeños colmillos (figs. 12 y 13).



12. PERSONAJES. Diseño antiguo de *Kor*, 2015.



13. PERSONAJES. Diseño actual de *Kor*, 2016.

3.6.1. PSICOLOGÍA

El carácter de *Kor* es complicado. Es un personaje algo introspectivo, suele guardarse para sí sus sentimientos. Esto hace que sea menos accesible y más difícil de ser comprendido por su compañero.

Se toma su labor muy en serio, siempre trabaja de forma organizada y trata de concentrarse al máximo para lograr el mejor resultado, es muy exigente. Le gusta planificar las cosas con antelación y no soporta el desorden. Es muy metódico, para él solo hay un modo de hacer las cosas. Cuando realiza algo trata de buscarle siempre una utilidad u objetivos viables. Su carácter realista y crítico le hace detectar rápidamente los defectos y evaluar las ideas propuestas por *Edri* para determinar si son o no útiles.

A menudo se frustra cuando las cosas no salen como él espera y acaba perdiendo la motivación. Estos cambios de humor se deben a la impotencia y a la frustración por no poder alcanzar sus expectativas. Es bastante inseguro ante aquello que desconoce. Tiene una visión pesimista de la realidad basada en el miedo ante la incertidumbre general. En ocasiones esta actitud es motivo de abandono y frustración ante muchos proyectos.

Cuando esto ocurre es difícil animarle, pues se muestra lleno de negatividad y es bastante complicado hacerle cambiar de opinión. En esas situaciones, *Edri* trata de hacerle entender que lo único que necesita es alejarse para ver el problema desde otra perspectiva.

A pesar de su parte negativa, su personalidad es muy importante a la hora de crear, sin él no sería posible llevar a cabo ninguna idea. Su punto de vista es un elemento clave en el proceso de creación.

3.6.2. ESTUDIO DEL COLOR

Los colores escogidos para *Kor* en un principio fueron tonos morados y lilas algo apagados para darle un aspecto más serio. Pero más adelante se realizaron varios cambios, ya que, según la psicología del color, los tonos elegidos no representaban el carácter de *Kor*. Finalmente escogí tonos de la gama de azules, dicho color alude a la inteligencia, la concentración, la confianza y la ciencia (fig. 14).

Durante las pruebas de color realizadas también se cambió la luminosidad de los colores, aunque se mantuvo la paleta de colores en tonos fríos. Se combinaron con algunos colores propios de su compañero *Edri* en zonas

puntuales como, por ejemplo, los ojos o las manchas de la cara. De este modo se establece de forma sencilla un vínculo visual entre ambos.



14. PERSONAJES. Pruebas de color de Kor.

3.6.3. DISEÑO FINAL

Después de darle tantas vueltas y cambiar varias veces el diseño de ambos personajes, nos decantamos por este último (fig. 15). Su apariencia está basada en la imagen de un zorro, mezclada con la de un lince. Ambos animales destacan por su inteligencia, una de las principales características de Kor. Los cuernos representan su carácter cabezota, también se asocian al sentimiento de frustración y a los bloqueos creativos que sufre. Representan la parte negativa que le lleva a desmotivarse. Por otra parte, las marcas pintadas en su rostro se sitúan en la parte superior de su cara, en la frente. Estas marcas simbolizan que es un personaje que se guía por la razón y el conocimiento.



15. PERSONAJES. Diseño final de Kor.

La estructura biomecánica de éste personaje es realista, posee un esqueleto y una movilidad verosímil según su diseño. Su cuerpo está cubierto por un pelaje largo y grueso. Sus dedos son bastante pequeños, muy útiles a la hora de manipular y darle forma a las ideas creadas.

3.7. EDRI

El personaje de *Edri* también fue bastante complejo de definir. Crear un personaje que representara la creatividad era muy difícil, suponiendo un gran reto para mí.

El nombre del personaje proviene, al igual que el de su compañero, de la mitología griega. Se trata de una abreviación del nombre de *Edrielle*, quien estaba vinculada al dominio de la creatividad y la imaginación. Según cuenta la mitología, era la Diosa de la Inspiración y solía tener una apariencia no corpórea, parecida a un espíritu (aspecto reflejado en el diseño final de *Edri*). Su carácter era algo caótico y se la consideraba un ser irracional. Los animales consagrados a ella eran las mariposas, cuyo detalle puede apreciarse en la habitación de la niña.

Edri corresponde al hemisferio derecho del cerebro, el cual está ligado al pensamiento creativo o pensamiento divergente, que se caracteriza por ser aleatorio y abstracto, y por utilizar un lenguaje no verbal. Es de carácter intuitivo, en él radica la capacidad imaginativa. Gracias a este tipo de pensamiento tienen lugar las ideas originales y la inspiración. A este hemisferio del cerebro le corresponden los sentimientos, la pasión y la ilusión. Todo ello son aspectos claves que conforman la personalidad de *Edri*.

El diseño de este personaje, al igual que el de *Kor*, sufrió diversos cambios antes de llegar a su diseño final. En un principio se eligió un diseño muy simple con rasgos basados en un ave, el cual podemos ver en la animática. Este diseño no terminaba de adaptarse al personaje por lo que también fue remodelado. Algunas de las características originales se conservaron como, por ejemplo, la parte superior de su cabeza, de donde surgen las ideas que va creando y el aspecto etéreo (figs. 16 y 17).



16. PERSONAJES. Diseño antiguo de *Edri*. 2015.



17. PERSONAJES. Diseño actual de *Edri*. 2016.

3.7.1. PSICOLOGÍA

La personalidad de *Edri* es bastante alegre. Tiene un carácter desenfadado, no se preocupa en exceso por los problemas y sabe mantener una actitud positiva en todo momento. Suele tener algunos problemas para comprender a su compañero, pero siempre sabe cómo levantarle el ánimo.

Siempre parece estar lleno de energía, siendo raro verlo quieto durante mucho tiempo. Se guía según su intuición, es un ser soñador por naturaleza. Le apasiona inventar, aunque sus ideas son algo abstractas y a menudo sin sentido. Muestra gran curiosidad por todo lo que le rodea y en sus ratos libres se dedica a pensar en nuevas formas de divertirse.

Posee una gran confianza en sí mismo, la cual fomenta su carácter optimista. Cuando trabaja lo hace volcando de lleno sus sentimientos y dando lo mejor de sí. Es muy persistente, muestra un gran afán de superación en todo lo que hace. Suele trabajar de manera aleatoria, improvisando lo que va a hacer para dar rienda suelta a su imaginación. Es flexible en cuanto a sus decisiones y siempre se muestra abierto a realizar cualquier cambio necesario con el fin de mejorar el resultado. A menudo se ensucia mientras trabaja en cosas nuevas, tiene una facilidad increíble para mancharlo todo, pero incluso esto le resulta divertido. Además, es bastante desordenado, cosa que *Kor* no soporta.

En ocasiones tiene que lidiar con la falta de motivación de su compañero *Kor*, quien suele frustrarse a menudo debido a bloqueos creativos que sufre. Cuando esto ocurre, *Edri* trata de inspirarle seguridad y animarlo para continuar adelante. El carácter positivo de *Edri* es un factor muy importante, ya que para *Kor* supone su principal apoyo moral.

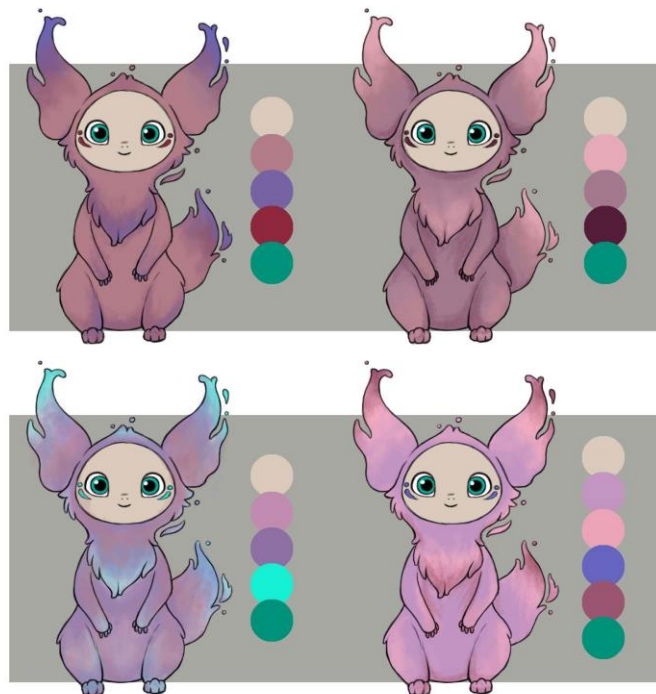
A pesar de ser tan distintos, ambos son una pieza clave del proceso de creación, pues éste no podría llevarse a cabo de no ser por ellos dos. Ambos se necesitan mutuamente para poder llevar a cabo sus funciones.

3.7.2. ESTUDIO DEL COLOR

La gama de colores escogida inicialmente para *Edri* fueron los tonos azules y turquesas. No obstante, por el mismo motivo que su compañero, acabé sustituyéndolos por los morados que en un principio correspondían a *Kor* para que el significado de estos colores representara su personalidad según la psicología del color. Las tonalidades moradas encajaban mucho mejor con el personaje *Edri*, ya que estos colores representan la creatividad, la originalidad, la fantasía y la magia. Del mismo modo que su compañero, *Edri* también

comparte los colores azules en algunos lugares concretos con el fin de evidenciar el vínculo entre ellos (fig. 18).

Las ideas creadas por *Edri* se realizaron de distintos colores muy pálidos, casi blancos. Se trataban de tonos pasteles muy suaves, pero cuando la idea entra en contacto con las manos de *Kor* el color se vuelve mucho más intenso. En cambio, cuando son desechadas pierden su luminosidad y mueren. El motivo de elegir colores tan claros se debe a que las tonalidades blancas representan el comienzo, lo nuevo, aquello que nace, aludiendo así a la neutralidad.



18. PERSONAJES. Pruebas de color de *Edri*.



19. PERSONAJES. Diseño final de *Edri*.

3.7.3. DISEÑO FINAL

Fue bastante difícil elegir un diseño final para *Edri*. Tras muchas pruebas, finalmente escogimos este diseño (fig. 19). Su aspecto se basa en el de un conejo mezclado con el de una ardilla, su carácter activo, energía y agilidad recuerdan mucho a dichos animales. Sus orejas siempre están levantadas, como señal de su curiosidad. Sus movimientos son rápidos y enérgicos. Las marcas pintadas en su rostro están situadas justo al lado de sus ojos, simbolizando que su principal motor es la ilusión, representada con unos ojos grandes y una mirada llena de sueños.



20. MORFO. Personaje de *El Planeta del Tesoro* (R. Clements y J. Musker, 2002)

Edri es un personaje más abstracto en comparación a *Kor*. La estructura de este *Edri* es versátil, posee un esqueleto interno flexible y maleable, lo cual le da un aspecto blandito. Tiene la capacidad de deformarse a su antojo y tomar la forma deseada, esto se inspiró en *Morfo* (fig. 20). Su cuerpo está cubierto por un pelaje fino por la parte inferior que va tomando un aspecto etéreo y fluido conforme se llega a las orejas y la cola, como si se tratara de una llama. La parte superior de su cabeza le permite crear y extraer pequeñas ideas, que una vez creadas emiten una luz tenue. *Edri* es el único de los dos con habilidades especiales, al tratarse de una representación del hemisferio creativo quise dotarlo de capacidades fantásticas. Esto se hizo para marcar claramente las diferencias entre ambos, *Kor* cuenta con características más realistas y *Edri* con otras más fantasiosas.

3.8. CERVATILLO

El diseño del personaje para la idea que finalmente modelan *Edri* y *Kor* fue bastante difícil de decidir. Al tratarse de un personaje que sólo se muestra al final y cuyo resultado es fruto de un largo proceso, debía ser lo suficientemente impactante y original. Por ello muchas de las ideas no me convencían para dicha finalidad. El objetivo de este personaje era representar todo ese proceso imaginativo, pero al ser algo completamente libre y sin justificación racional (fig. 21).



21. PERSONAJES. Diseños para la idea final.

3.8.1. ESTUDIO DEL COLOR

El color para este personaje fue algo complejo de decidir debido a que se trata de una mezcla de animales. Cuando aparece en la cueva diseñado por *Kor* y *Edri*, tiene una tonalidad semejante al resto de las ideas creadas, es decir, un color claro y luminoso. También desprende luz, al igual que el resto de las ideas abstractas creadas por *Edri* y que deambulan libremente por la habitación. Le dimos este aspecto para dar a entender que todas las ideas están hechas del mismo material maleable y luminoso.

En cambio, cuando vemos el ciervo pintado por la niña en la pared de su habitación observamos unos colores mucho más vivos y alegres, los cuales le dotan de personalidad. Cuando finalmente vemos el dibujo acabado podemos apreciar cómo la idea inicial ha pasado de ser una idea mental a ser algo físico, por eso sólo en esta parte aparece a color, mostrando que la idea ha llegado a su objetivo final.



22. PERSONAJES. Diseño final del cervatillo.

3.8.2. DISEÑO FINAL

Realicé diversos modelos, algunos inspirados en criaturas extrañas, pero de aspecto solemne como, por ejemplo, seres semejantes a dragones con cuernos. Opté por mezclar partes de distintos animales con el fin de obtener un ser fantástico digno de tal protagonismo en la historia. Muchos de los bocetos compartían algo en común: la cornamenta. Tenía claro que quería que tuviera un aspecto majestuoso, y al mezclar esto con la idea de los cuernos pensé que un híbrido que partiera de un ciervo podría ser interesante. Finalmente me inventé un animal fantástico a partir de mezclar el aspecto de un cervatillo con la cola de un lobo y las alas de lechuza, elegidas por su significado simbólico (fig. 22).

Los ciervos son animales de aspecto frágil a la vez que fuertes, tranquilos y ágiles. Representan la belleza y son considerados los reyes del bosque debido a su noble imagen. La primera representación de un ciervo fue en las pinturas rupestres, cuyo significado se relacionaba con el misterio de la transformación de joven en adulto y el paso del tiempo. Para las tribus celtas, simbolizaba la fuerza de la luz ante las tinieblas. Su cornamenta se asociaba a la luz y al destello del fuego. El carácter elegante y místico propio de estos animales los dota de un aspecto misterioso y lo relaciona con el mundo fantástico. También se asocia a la encarnación de espíritus y leyendas.

El lobo es un símbolo de luz y además, representa la fuerza y el valor. Según la cultura hindú, simboliza el honor. Para los antiguos chamanes era considerado un maestro, un guía que indicaba el camino a seguir. En cambio, en China y Japón es un animal asociado con la protección.

Por último, la lechuza o el búho es el símbolo de la sabiduría, pero también es un animal envuelto en misterio y misticismo. Se asocia con atributos mágicos, representa la luz en la noche y la confianza.

Consideré basarme en el lince, símbolo de la sabiduría y del mundo oculto, pero sus características ya estaban presentes en *Kor*, así que no quería reutilizarlo. Mi idea era emplear animales representativos en la cultura chamán, por lo que también pinté símbolos y manchas en sus rostros para dotarlos de un aspecto más místico. Finalmente, elegí los tres anteriormente mencionados porque todos ellos eran símbolo de luz y coraje, con la idea de que la niña buscaba alejar el miedo a la oscuridad con ese dibujo. Un dato más es que algunas partes del dibujo las pinta con pintura fluorescente, por lo que brilla en la oscuridad dando sentido redondo a la simbología de este personaje.

3.9. KORIE

3.9.1. PSICOLOGÍA

Korie es una niña de 13 años con una imaginación desbordante. Le encanta hacer manualidades, dibujar y pintar todo lo que se le ocurre. Cuando se enfada tiene un carácter algo difícil, pero por lo general es una niña alegre y muy optimista. Es un poco desordenada, a menudo olvida sus utensilios de pintura esparcidos por la habitación. También tiene talento para cantar y, en algún momento, alguien le enseñó a tocar la vieja guitarra que guarda en su cuarto (fig. 23).

Aunque el personaje de *Korie* queda en un segundo plano, podría decirse que ella es la protagonista, pues la historia es una representación del proceso que tiene lugar en su mente para llegar hasta la idea que finalmente acaba pintando en la pared de su cuarto.

La habitación de la niña guarda una relación directa con la cueva donde habitan los personajes, pues se organizó la disposición de los elementos del cuarto de forma que siguieran la misma estructura en la cueva. La cama corresponde con las madrigueras de los personajes principales, la ventana está representada en la cueva como un orificio con estalactitas; el escritorio corresponde al trozo de madera que les sirve como mesa de trabajo a *Edri* y *Kor* junto el tocón que emplean como sustituto de la silla. La estantería se puede apreciar claramente en ambos escenarios, y por último el *puff* corresponde con una roca de igual tamaño. Además de los muebles de la habitación, también se aprecian similitudes en algunos detalles presentes en los dos escenarios.

3.9.2. ESTUDIO DEL COLOR

Los colores escogidos para ella fueron colores muy vivos, acordes con su personalidad alegre. En primer lugar, decidí optar por un tono rubio para su cabello. No obstante, deseché dicha idea para sustituir este tono tan común por otro más especial. Por ello decidí decantarme por una tonalidad pelirroja que le proporcionaba un aspecto más travieso. En el diseño de la ropa, decidí utilizar colores uniformes que no desentonaran demasiado con el resto del personaje.



23. PERSONAJES. Bocetos para el diseño de *Korie*.

3.9.3. DISEÑO FINAL

Finalmente, *Korie* no fue un personaje demasiado complejo. Logré darle el aspecto desaliñado y travieso que buscaba para ella. Le recogí el pelo en una coleta, dejando varios mechones sueltos pero suficiente para apartarle el pelo de la cara. El detalle de los dientes le dio un aspecto más infantil, al dejarle una pequeña separación entre sus incisivos centrales. Además, le añadí algunas pecas en el rostro y la vestí de un modo algo destartalado, con una camiseta notablemente grande para su estatura y unos viejos pantalones llenos de remiendos, perfectos para pintar sin miedo a ensuciarse. Por último, pensé que sería buena idea que fuera descalza ya que le daba un aspecto de comodidad y naturalidad acorde con su carácter (fig. 24).



24. PERSONAJES. Diseño final de *Korie*.

3.10. CORTO EXPERIMENTAL

El corto de *Imagine* (fig. 25) fue realizado durante las clases de producción de animación. Durante el proceso contamos con las indicaciones de nuestros profesores de animación, gracias a esto pudimos ir mejorando las escenas que no funcionaban bien y lograr un mejor resultado.

Comenzamos la animación de manera tradicional, realizando los *layouts*¹¹ (fig. 26) y las primeras escenas. Sin embargo, comprobamos que era más cómodo y rápido animarlo de manera digital, por lo que finalmente se realizó mediante *Toon Boom Harmony*. Para el montaje de las escenas y el audio se utilizó *Adobe Premiere*.



25. *IMAGINE*. Fotograma del cortometraje.



26. *LAYOUT*. Escena 7 poses clave de *Imagine*, 2016.

ACCIÓN: KOR MIRA LA "IDEA" Y LA LANCHA

¹¹ *Layout*: boceto que representa las acciones principales que tienen lugar en la escena, incluyendo movimientos de cámara, *props* y personajes, con el fin de dar una idea aproximada al animador.



27. *IMAGINE*. Comparación del storyboard inicial (2015) con el definitivo. (2016)

Previamente a la producción del corto, se realizó un animática siguiendo el antiguo *storyboard*. En ella podemos apreciar los cambios más significativos que ha sufrido el corto durante el proceso (fig. 27). El más notable es el cambio de diseño de los personajes. También varió el tono de la historia, el cual en un principio pretendía ser más tranquilo e intrigante, pero finalmente se le dio un tono más alegre con una música que invitaba a meterte en la historia y disfrutar junto con los personajes.

Al tratarse de un cortometraje mudo, los movimientos y las gesticulaciones debían ser lo más exagerados y acertados posibles para transmitir la historia correctamente, ese fue uno de nuestros mayores retos. Por este mismo motivo, la música también era un punto clave, ya que es la única información auditiva que se recibe y debe plasmar lo que sucede mediante sonidos musicales. Dependiendo del tema escogido, la impresión que deja en el espectador era muy diferente, por ello decidimos sustituir la melodía de la animática por una más alegre, con el fin de evitar crear una sensación tan seria o monótona y darle una sensación más entretenida y animada (fig. 28).

Debido a que es una historia tan compleja y siendo solo dos personas en el equipo, debíamos escoger bien las escenas a realizar, pues era imposible abarcar el proyecto completo tal y como se planteó en un principio. Suprimimos las escenas innecesarias y resumimos muchas otras, con el fin de poder mostrar un corto acabado que narrara la esencia de la historia que queríamos contar.



28. *IMAGINE*. Fotograma del cortometraje experimental, 2016.

El corto tiene una duración de 01:05 minutos, de los cuales las escenas animadas por cada una de las integrantes son las siguientes:

Tamar Cerdá – 00:00 al 00:17 (bolitas), 00:17 al 00:19, 00:22 al 00:27, 00:29 al 00:32, 00:34 al 00:37 y 00:46 al 00:50.

Irene Antón – 00:00 al 00:17 (personajes), 00:19 al 00:21, 00:27 al 00:28, 00:33 al 00:34, 00:38 al 00:45 y 00:51 al 00:53.

Enlace al video de la animática realizada previamente para la producción de *Imagine*. Disponible en:

< <https://vimeo.com/180660134?ref=fb-share&1> >

Enlace al video del cortometraje *Imagine*. Se presentará en la defensa del TFG como parte del trabajo realizado. Disponible en:

< <https://vimeo.com/180660680?ref=fb-share&1> >

4. CONCLUSIONES

Con este trabajo hemos puesto en práctica muchos de los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera. Hemos podido experimentar todas las fases de una producción de animación, desarrollando por completo el *concept art* para la pre-producción de *Imagine* y poniendo en práctica nuestros conocimientos en animación durante la realización del corto experimental.

Trabajar en equipo nos ha brindado la oportunidad de mejorar nuestra coordinación y flexibilidad en cuanto al trabajo, así como a valorar las ideas y el punto de vista de la otra persona. Este aspecto fue realmente enriquecedor para mi experiencia. Además, pude poner a prueba mi capacidad inventiva y originalidad, explorar cómo mejorar mis habilidades y progresar en cuanto al dominio de programas esenciales como son *Toon Boom Harmony*, *Adobe Premiere* o *Adobe Photoshop*. Puedo decir que he alcanzado todos mis objetivos fijados al inicio del proyecto.

El resultado de este trabajo se contempla en la realización de *Imagine Concept Artbook*, donde se ve de forma clara y profesional todas las fases que nos han llevado hasta los resultados finales. Este libro tiene como objetivo adicional que en un futuro pueda servirnos como carta de presentación de nuestro trabajo. En él se demuestran nuestras habilidades artísticas en distintos ámbitos y se aprecia el nivel que somos capaces de alcanzar. Además del *artbook* realizado, contamos con la animática y el corto de *Imagine*.

Uno de los puntos fuertes de este trabajo es el hecho de habernos encargado entre ambas de todas las fases que hubo que realizar, obligándonos a aprender cosas nuevas en varios ámbitos diferentes y haciendo que nos desarrolláramos en un terreno nuevo para nosotras. Al ser un trabajo en equipo, hay variedad de estilos y es más rico en contenido. Hemos podido abarcar mucho más que de haberlo realizado individualmente y ante todo hemos aprendido la una de la otra.

Por otra parte, me hubiera gustado haber profundizado más en ciertos apartados como, por ejemplo, la animación del cortometraje, la cual es poco fluida debido a nuestra falta de experiencia. Creo que podríamos haberle sacado mucho más partido al programa de animación *Toon Boom Harmony* si hubiéramos dispuesto de más horas para conocer su interfaz y aplicaciones. Además, habría sido idóneo haber tenido tiempo suficiente para añadir la escena final post-créditos que da sentido a la historia para concluir el corto con más coherencia. Sin embargo, en ese caso, habríamos quitado tiempo de trabajo a la fase de pre-producción y el *artbook* final tendría menos contenido, siendo éste último nuestro principal objetivo.

Una de nuestras limitaciones más influyentes ha sido el hecho de ser tan solo dos personas en este proyecto, pues considero que un equipo de animación ha de dividirse en más sectores para que el trabajo sea más eficiente y de mayor calidad.

Todo el trabajo realizado hasta ahora pretende ser la base para mejorar y seguir desarrollando el proyecto en un futuro. Después de todo el camino recorrido durante estos meses, nos hemos encariñado con nuestra historia y personajes. Por eso nos gustaría seguir trabajando en ellos con el fin de ir un paso más allá. Nuestra intención es lograr dar un aspecto totalmente acabado al corto *Imagine*, mejorar en el *timing*¹² y *acting*¹³ de los personajes, pulir todas las escenas que no funcionan y profundizar en la post-producción. Si lográsemos un cortometraje lo suficientemente bueno, nos plantearíamos la posibilidad de presentarlo en diversos certámenes de animación.

Este trabajo ha sido fruto de mucho esfuerzo y dedicación, de cuyo resultado me siento sumamente satisfecha. Ha sido muy gratificante para mí. Cuando emprendimos este proyecto no pensé que pudiéramos abarcar todas las metas propuestas, pero después de meses de trabajo, el resultado es mejor de lo que esperaba. He adquirido nuevos conocimientos y experiencias durante su desarrollo que han resultado realmente útiles para mí.

¹² *Timing*: es el tiempo que tarda un personaje en realizar una acción, o las interrupciones y dudas en los movimientos definen la acción.

¹³ *Acting*: la actuación de los personajes.

5. FUENTES

5.1. AUDIOVISUALES:

EDUARD PUNSET. *Redes: La Inteligencia Creativa* [programa TV]. España: Smart Planet, 2012. Disponible en:
<<https://www.youtube.com/watch?v=VLYvQ8FgkPY>>

EDUARD PUNSET. *Redes: Los secretos de la creatividad* [programa TV]. España: Smart Planet, 2011. Disponible en:
<<https://www.youtube.com/watch?v=TOHaSdZfwP4>>

EDUCARCHILE. *Los enemigos de nuestra creatividad* [Canal Youtube]. 2013. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=IXdj_0Xphyw>

FRANCISCO MELO. *El Proceso Creativo: fluidez, flexibilidad y originalidad* [Canal Youtube]. 2012. Disponible en:
<<https://www.youtube.com/watch?v=J-7rTIWKWOA>>

GRUPO IB. *El Proceso Creativo* [canal Youtube]. 2012. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=CBho-_D1yKg>

INTUICIÓN EVOLUTIVA. *Hemisferios del Cerebro y Funciones Cerebrales* [Canal Youtube]. 2015. Disponible en:
<<https://www.youtube.com/watch?v=eNeUDwOWqaw>>

5.2. BIBLIOGRAFÍA GENERAL:

AMABILLE, T.M. *The Motivation to be Creative*. En: Isaksen, S.G. (Ed.). *Frontiers of Creativity Research: Beyond the Basics*. Buffalo, NY: Nearly, 1987

BEAUDOT, A. *La creatividad*. Ed. Marcea. España, 1980.

CORBALÁN BERNÁ, F. *Creatividad como estilo cognitivo*. Investigaciones Psicológicas, 1992

GONZÁLEZ MONAJ, R. *Manual para la realización de Storyboards*. Ed. UPV. España

MARCO ANTONIO, W.M. *Psicología de la Creatividad. El pensamiento creativo y el pensamiento convergente*, Ed. Trillas, 2010

MUÑOZ, J. *El pensamiento creativo. Desarrollo del "programa Xènius"*. Barcelona: Octaedro, 1994

POLLERT, L.H.; FELDHUSEN, J.F.; VAN MONFRANS, A.P. y TREFFINGER, D.J. *Role of Memory in Divergent Thinking*. Psychological Reports, 1969

RODRIGUEZ, M. *Psicología de la creatividad*. Ed. Pax-México. México, 1985

5.3. PÁGINAS WEB:

BLOGGER. *Realización de creatividad. Métodos de Creatividad*. 2009. [Consulta: 2016-01-12]. Disponible en:
<<http://realizaciondecreatividad.blogspot.com.es/2009/05/metodos-de-creatividad.html>>

BLOGSPOT. *Living Lines Library, Collection of animated lines. Toy Story 3 color scripts*. 2013. [Consulta: 2016-04-05]. Disponible en:
<<http://livlily.blogspot.com.es/2011/08/toy-story-3-2010-color-scripts.html>>

CHARACTER DESIGN REFERENCES. *Character Design References*. [Consulta: 2016-04-09]. Disponible en: <<http://characterdesignreferences.com/>>

CINÉFILA.MX. *La neurociencia detrás de Inside Out*. 2015. [Consulta: 2016-01-23]. Disponible en: <<http://cinefila.mx/2015/06/actualidad/la-neurociencia-detras-de-inside-out/>>

FRIKIRATOS. *Los colores de Inside Out no son casualidad*. 2015. [Consulta: 2016-01-25]. Disponible en: <<http://www.frikiratos.com/los-colores-de-inside-out-no-son-casualidad/>>

MATERIALES DE LENGUA. *La descripción de personajes*. [Consulta: 2016-05-17]. Disponible en:
<http://www.materialesdelengua.org/aula_virtual/descripcion/descripcionpersonajes.htm>

WIKIHOW. *Cómo describir bien la apariencia de un personaje*. [Consulta: 2016-05-17]. Disponible en: <<http://es.wikihow.com/describir-bien-la-apariencia-de-un-personaje>>

WIKI EOI. *Pensamiento convergente / Pensamiento divergente en Innovación y creatividad*. 2012. [Consulta: 2016-01-28]. Disponible en:
<http://www.eoi.es/wiki/index.php/Pensamiento_convergente/_Pensamiento_divergente_en_Innovaci%C3%B3n_y_creatividad>

XATAKA. *Del Revés (Inside Out) y cómo son los sentimientos en la realidad*. 2015. [Consulta: 2016-01-23]. Disponible en:
<<http://www.xataka.com/cine-y-tv/del-reves-inside-out-y-como-son-los-sentimientos-en-la-realidad>>

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1. ARTBOOK IMAGINE. Portada del libro. 2016.
- Fig. 2. INSIDE OUT. Diseños de *concept art*. (Pete Docter, 2015).
- Fig. 3. DOCUMENTACIÓN. Características de los hemisferios del cerebro.
- Fig. 4. ESQUEMA. Representación de la ubicación de los personajes.
- Fig. 5. REFERENTES. Diseños de *concept art* del film *Inside Out*. Pixar, 2015.
- Fig. 6. BING BONG. Personaje de la película *Inside Out*. Pixar, 2015.
- Fig. 7. THE DAM KEEPER. Referencia visual. (R. Kondo y D. Tsutsumi, 2014).
- Fig. 8. ROADKILL REDEMPTION. Referencia visual. (Karl Hadrika, 2013).
- Fig. 9. OUT OF SIGHT. Referencia audiovisual. (Taiwan, 2010).
- Fig. 10. MISSING HALLOWEEN. Referencia audiovisual. (Mike Inel, 2015).
- Fig. 11. DRAW WITH ME. Referencia audiovisual. (Mike Inel, 2009).
- Fig. 12. PERSONAJES. Diseño antiguo de *Kor*. 2015.
- Fig. 13. PERSONAJES. Diseño actual de *Kor*. 2016.
- Fig. 14. PERSONAJES. Pruebas de color de *Kor*, 2016.
- Fig. 15. PERSONAJES. Diseño final de *Kor*, 2016.
- Fig. 16. PERSONAJES. Diseño antiguo de *Edri*. 2015.
- Fig. 17. PERSONAJES. Diseño actual de *Edri*. 2016.
- Fig. 18. PERSONAJES. Pruebas de color de *Edri*, 2016.
- Fig. 19. PERSONAJES. Diseño final de *Edri*, 2016.
- Fig. 20. MORFO. Personaje de *El Planeta del Tesoro*. (Ron Clements y John Musker, 2002)
- Fig. 21. PERSONAJES. Diseños para la idea final, 2016.
- Fig. 22. PERSONAJES. Diseño final del cervatillo, 2016.
- Fig. 23. PERSONAJES. Bocetos para el diseño de *Korie*, 2016.
- Fig. 24. PERSONAJES. Diseño final de *Korie*, 2016.
- Fig. 25. IMAGINE. Fotograma del cortometraje. 2016.
- Fig. 26. LAYOUT. Escena 7 poses clave. *Imagine*, 2016.
- Fig. 27. IMAGINE. Comparación de storyboards (2015, 2016).
- Fig. 28. IMAGINE. Fotograma del cortometraje experimental *Imagine*. 2016.

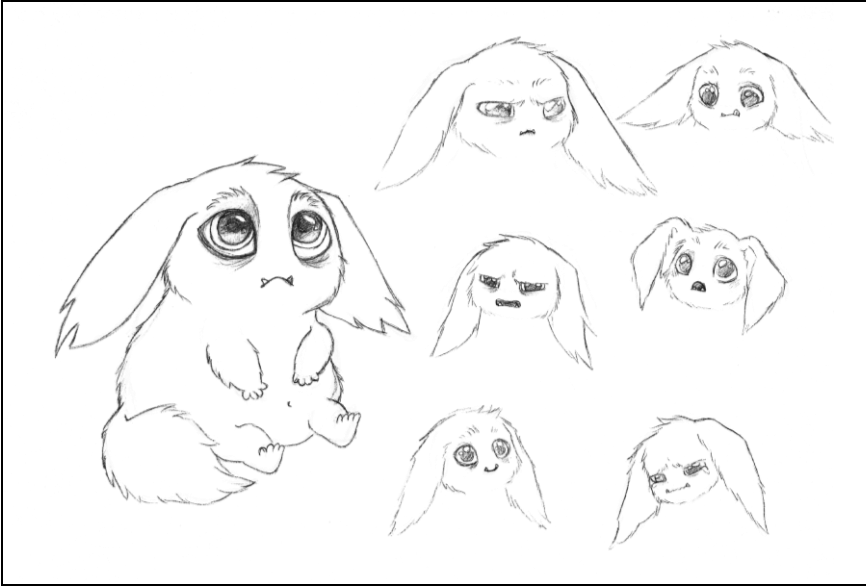
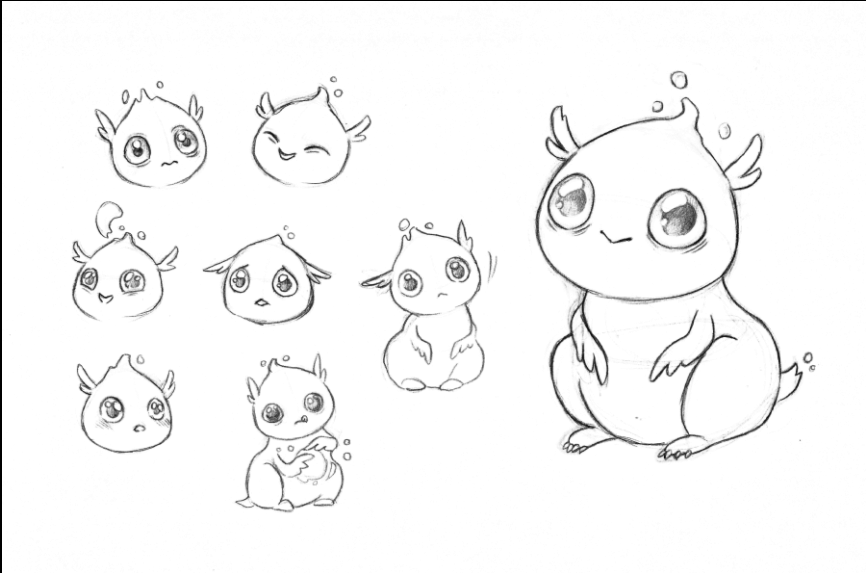
7. ANEXOS

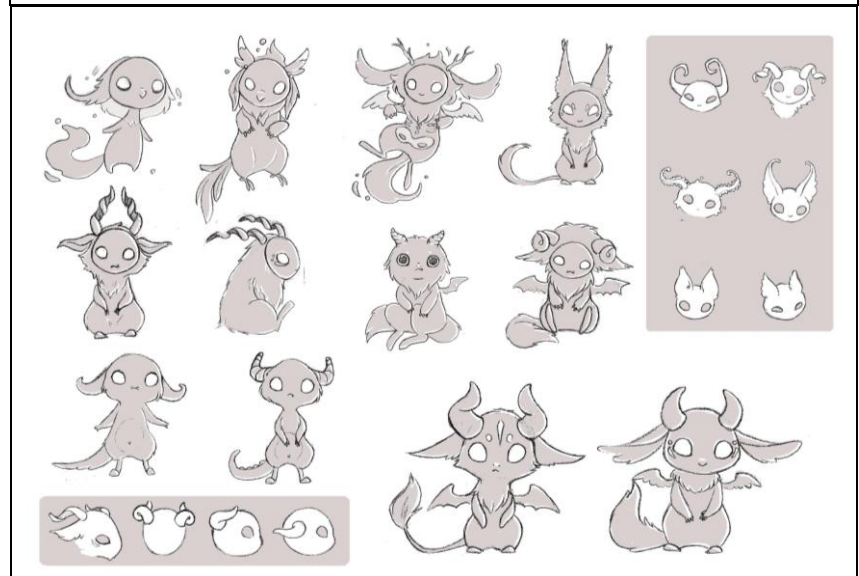
STORYBOARD

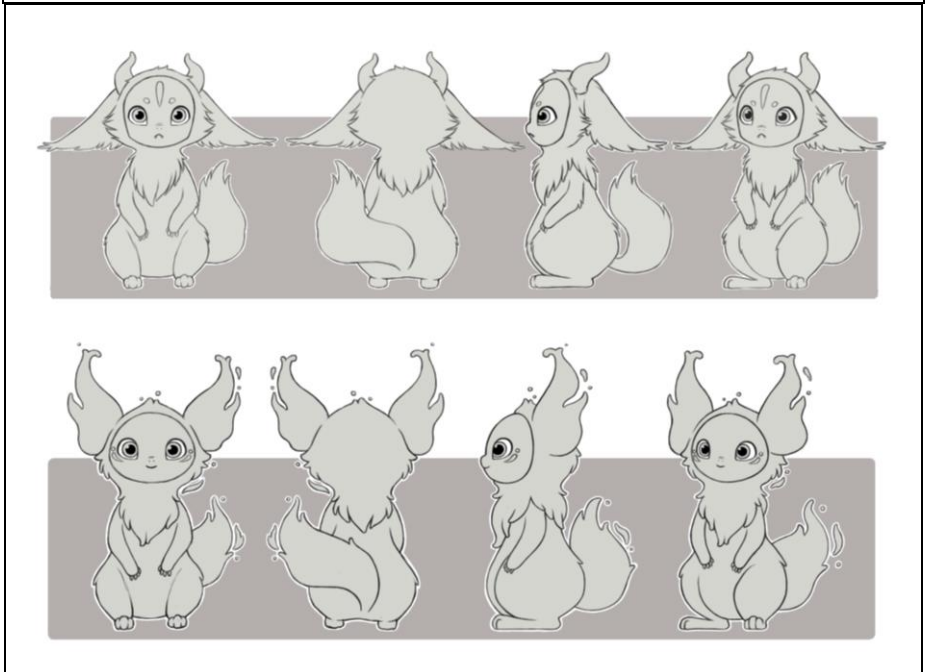
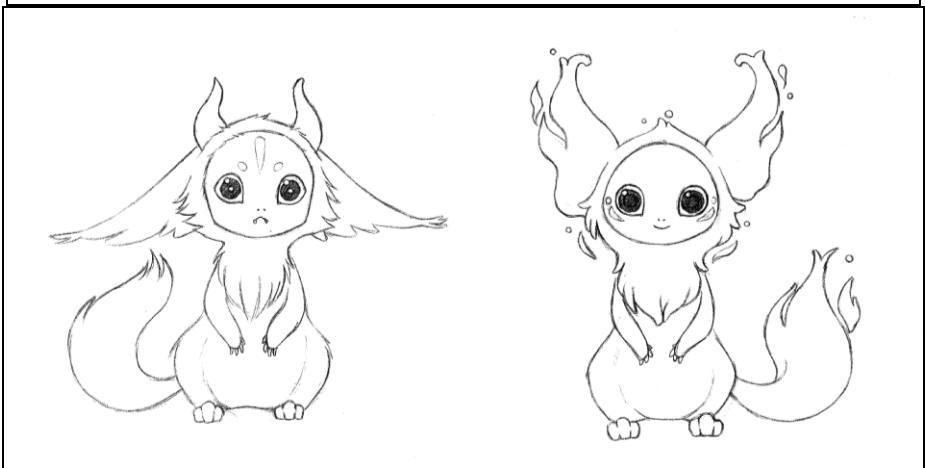


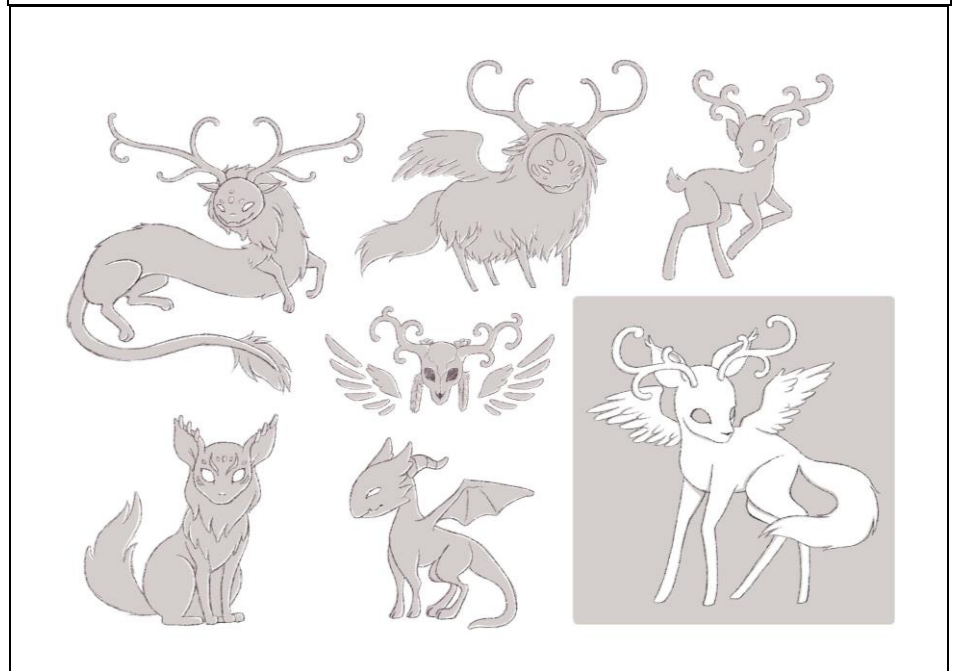


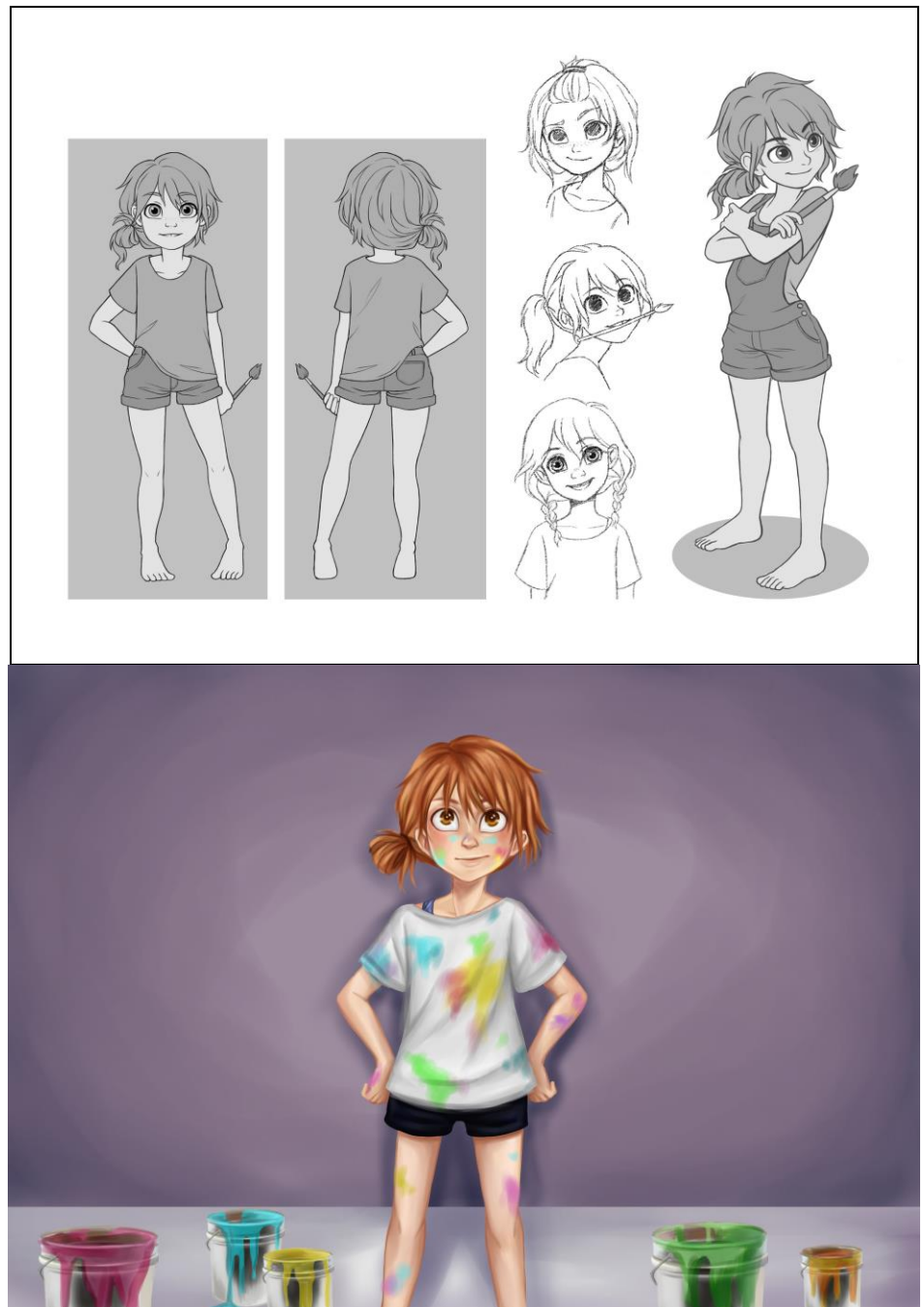
DISEÑOS DE PERSONAJES











IMAGINE CONCEPT ARTBOOK

Enlace al sitio web donde se encuentran las ilustraciones del libro *Imagine Concept Artbook*. Disponible en:
<<https://500px.com/irantel94>>