

TFG

LA SOMBRA II

DISEÑO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES PARA UN
CORTOMETRAJE ANIMADO

Presentado por Marta de Paz García

Tutor: M. Carmen Lloret Ferrándiz

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN/ SUMMARY

En este proyecto se abarca el proceso de preproducción y producción de un tráiler para un cortometraje de animación 2D, realizado en equipo junto a Manuel Martínez Padilla, en el que mi trabajo se ha centrado en los personajes, los cuales he estudiado, diseñado y animado, centrándome en darles una morfología y expresión corporal característicos, que enfatizen su personalidad y reflejen su mundo interior.

This essay is centered on the pre-production and production of a teaser for a 2D animation shortfilm, a group project done along with Manuel Martínez Padilla, in which I've mainly focused on studying, designing and animating the main characters, giving them a distinctive morphology and body language, in order to emphasize their personalities and reflect their inner worlds.

PALABRAS CLAVE

Animación experimental, Cortometraje, Diseño de personajes, Movimiento, Soledad, Muerte, Naturaleza Humana.

Experimental animation, Shortfilm, Character Design, Movement, Loneliness, Death, Human nature.

ÍNDICE

1. Introducción	4
2. Objetivos y Metodología	4
2.1. Objetivos.....	4
2.2. Metodología y organización del trabajo.....	5
3. Referentes	7
3.1. Referentes conceptuales.....	8
3.1.1. Carl Jung: La Sombra.....	8
3.1.2. Franz Kafka.....	9
3.2. Cineastas.....	9
3.2.1. Duddok de Wit.....	9
3.2.2. Akira Kurosawa.....	10
3.3. Referentes estéticos.....	10
3.3.1. Cómic franco-belga.....	10
3.3.1.1. Las aventuras de Tintín. Hergé.....	10
3.3.1.2. Moebius.....	11
3.3.2. Gianluigi Toccafondo.....	11
3.3.3. Juliaon Roels.....	12
3.3.4. Julien Bisarro.....	12
4. Cuerpo de la memoria	12
4.1. Estilo, género, temática.....	12
4.2. Diseño de personajes.....	13
4.2.1. Briefing.....	13
4.2.1.1. Luis.....	14
4.2.1.2. Aristóteles.....	14
4.2.1.3. La Sombra.....	14
4.2.2. Moodboards.....	15
4.2.3. Exploración de Personajes.....	15
4.2.4. Color.....	20
4.2.5. Diseño final.....	21
4.3. Estudio expresivo y emocional.....	22
4.4. Animación.....	24
4.4.1. Documentación.....	24
4.4.2. Proceso de producción.....	25
5. Conclusiones	30
6. Bibliografía	31
7. Índice de imágenes	32
8. Anéxos	33

1. INTRODUCCIÓN

La Sombra es un cortometraje, ideado por Manuel Padilla, que narra la historia de Luis, un hombre que, en un intento de suicidarse, acaba en otro mundo, donde intentará huir de su sombra, una manifestación de sus mayores miedos, para finalmente comprender que todos de mayor o menor tamaño proyectamos una sombra que para controlar debemos aceptar.

Este proyecto comenzó como colaboración durante el año anterior a la producción de este TFG, cuando viendo que ambos planeábamos hacer un tfg individual de animación 2d y que teníamos intereses comunes decidimos crear juntos un cortometraje. Este trabajo ha evolucionado y cambiado, tanto de guión como de diseño, durante los meses de su producción, hasta llegar al producto actual.

Así, esta memoria comprende el proceso de diseño y animación de los personajes de este cortometraje, señalando los referentes, metodología, problemas y decisiones a la hora de abordar este proyecto.

El proceso comenzará con el primer acercamiento del guión y la realización de un briefing de los personajes, realizado por mi compañero de trabajo, Manuel Padilla, a partir de este momento, comenzaré a explorar diferentes posibilidades de diseño, que no se limitarán solo a los aspectos visuales, como la forma o el color, sino que haré también un estudio psicológico de los personajes. Esto último, junto con el análisis meticuloso del movimiento y los principios de la animación, serán la base del proceso de animación, con la finalidad de lograr el mejor resultado posible para narrar la historia.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

General:

Diseñar y animar los personajes del cortometraje animado *La Sombra*.

Específicos:

Crear una estética interesante para un cortometraje del género psicológico y de suspense.

Estudiar la personalidad de Luis, Aristóteles y la Sombra, así como la manera en que estos se relacionan entre sí.

Dar a cada personaje un modo particular de moverse, enfatizando la

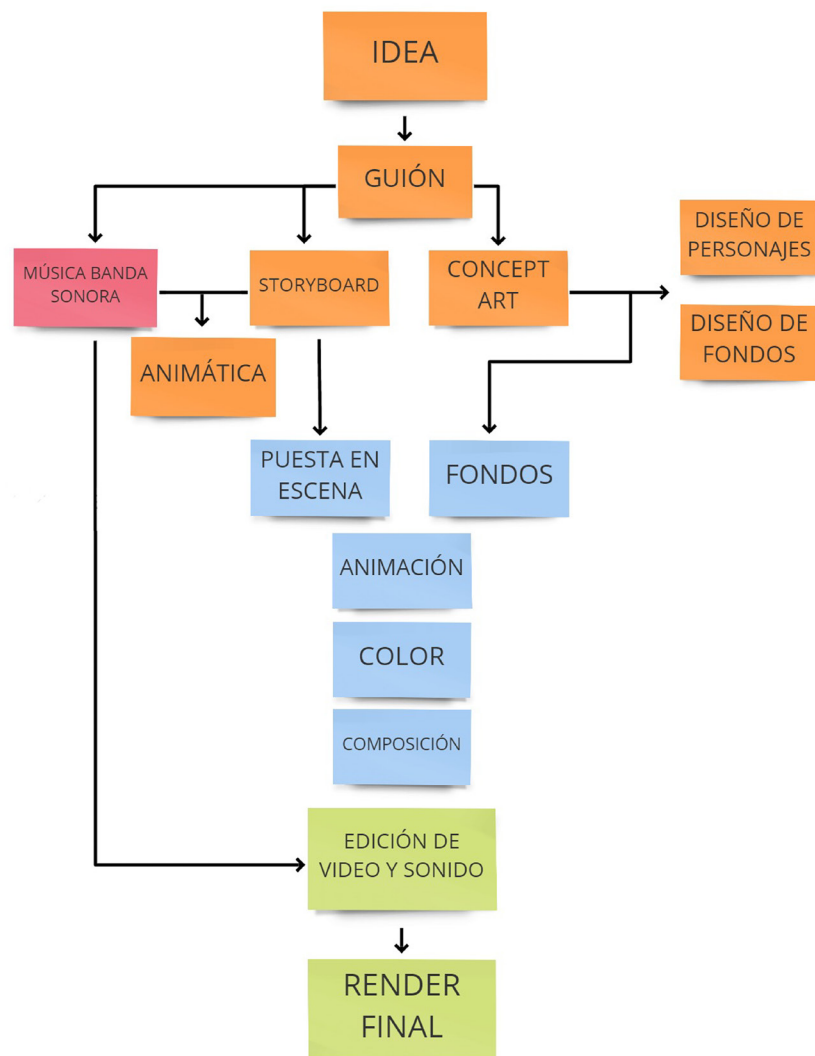
personalidad de cada uno de ellos, haciendo uso de la expresión corporal y el timing.

2.2. METODOLOGÍA

Debido a la envergadura de un proyecto de animación, es necesario un plan de trabajo para asegurar que el trabajo fluya y conseguir resultados de calidad, por tanto, estudiamos cual era el proceso creativo utilizado generalmente para este tipo de producciones audiovisuales. Este proceso suele dividirse en tres partes: pre-producción, producción y post-producción, dentro de cada cual hay diferentes papeles.

En el siguiente gráfico se muestra el proceso que seguiremos, desde la Idea inicial hasta el producto final:

1. Esquema del proceso de producción utilizado en el corto *La Sombra*.



Al tratarse de un trabajo en equipo creímos que era recomendable dividir

los roles que cada uno realizaría en cada parte del proyecto. Trabajar en un equipo pequeño, compuesto por solo dos personas, nos permitía dividirnos básicamente dependiendo de nuestros gustos y capacidades personales.

La preproducción de un proyecto, se trata de la fase en la cual desarrollaremos las ideas y el planning. En animación específicamente, se trata de todo el trabajo realizado antes de empezar a animar. En esta fase Manuel Padilla realizó el guión, storyboard y fondos, mientras que yo me centré en el diseño de personajes.

El diseño de personajes, es el proceso que se realiza tras la concepción de un personaje, mediante el cual hemos definido el aspecto físico del mismo. Una vez desarrollado el diseño se crearán hojas de modelo y de expresiones que ayudan a la hora de animar a ser consistentes con la apariencia de los personajes el el proceso de animación.

Como el diseño de personajes se realiza de manera paralela al guión o story, es frecuente que haya cambios que afecten al resto de la preproducción. No quiere decir que todo el material se deseche, pero si que es necesario reconsiderar algunas características del diseño, descartar algunas cosas y crear contenido nuevo. Tras el importante cambio que se realizó a principios de enero, que mantenía los mismos personajes, pero con una historia y personalidad muy distintas, hubo un rediseño de los personajes, las decisiones tomadas para adaptar el diseño, para así representar mejor la historia, está recogida en esta memoria.

Una vez completada la preproducción, pasamos al proceso de producción, que comprende la fase de animar las escenas. Esta es normalmente la fase más larga del proceso.

Valoramos varias técnicas de animación, para finalmente decantarnos por la animación digital, esto se debe principalmente a que el proyecto está planteado para continuar tras la presentación del tfg y al no residir en la misma ciudad, decidimos que era la mejor idea, ya que nos permitía enviarnos archivos y coordinarnos a distancia más fácilmente.

La producción de animación sigue un riguroso proceso el cual hemos seguido, pasando por varias fases nombradas a continuación:

Puesta en escena/Layout:

La primera fase de la producción, sirve como puente entre el storyboard y la animación final de la escena. Aquí es donde se planifican los posibles movimientos de los personajes y de la cámara virtual, así como su relación con el fondo.

Es esencial que esta fase sea clara y simple, para facilitar el futuro trabajo de animación y evitar futuros problemas. Los personajes deben de estar ya diseñados y se debe limitar el número de dibujos a los más esenciales, posiciones claves en el escenario y cambios importantes en la expresión o interpretación del personaje.

Fondos:

Escenarios estáticos sobre los cuales ocurre la animación, al igual que los animadores, los artistas de background deben de mantener una continuidad estilística a la hora de dibujar fondos.

Animación clave:

Se dibujan todas las imágenes que determinan dónde empieza y dónde acaba el movimiento, es decir, todos los cambios de expresión facial o corporal.

Intercalación:

Una vez aprobada la animación clave, se dibujan los fotogramas necesarios entre los fotogramas claves, para completar los movimientos del animador clave. La función de las intercalaciones es básicamente suavizar los movimientos, así como dar más realismo a los mismos, utilizando el timing marcado por el animador.

Asistencia/Clean Up:

Una vez se hace una prueba de línea y se aprueba la animación, se redibujan los dibujos realizados en sucio por los animadores e intercaladores. Esta fase es muy importante ya que los dibujos deben cumplir con unos requisitos estilísticos, y el encargado de esta fase es responsable de la apariencia final del plano.

Entintado y color:

Comprende el proceso de colorear los fotogramas de animación.

Composición:

Una vez el plano ha pasado por las etapas anteriores, se montan todas las capas de animación de personajes o efectos y los fondos en una misma imagen o secuencia, siendo este el resultado final que llega a la audiencia.

En un equipo de animación estos roles serán ejecutados por diferentes personas, sin embargo, en equipos pequeños como el nuestro, realizamos varias tareas cada uno. Yo realicé todo el proceso de animación comprendido desde la puesta en escena a la intercalación. Manuel Padilla se encargó de realizar los fondos del corto, así como, una vez realizada la animación, de la tarea de asistencia, entintado y color.

3. REFERENTES

En el siguiente apartado expondremos los referentes que han influido en la creación de nuestro cortometraje. Por una parte tenemos referentes generales, que son los que más influencia han tenido en el corto, como en

la estética general del cortometraje o la temática, estos son compartidos por Manuel Padilla y por mí. Por otro lado cada uno tenemos una serie referentes específicos individuales, que son aquellos que solo han influido en una etapa del proceso, como en mi caso el diseño de personajes.

3.1. REFERENTES CONCEPTUALES

3.1.1. Carl Jung: La Sombra

Carl Gustav Jung (1875-1961) fue un psiquiatra, psicólogo y ensayista suizo, una figura clave en las primeras etapas del psicoanálisis y posteriormente fundador de la escuela de la psicología analítica. Entre sus trabajos más importantes, se encuentra su análisis de la psique, la cual Jung define como la totalidad de los procesos psicológicos, tanto conscientes como inconscientes.

Jung va a dividir la psique en 3 estratos: el ego, el inconsciente personal y el inconsciente colectivo, quizás siendo este último uno de los más característicos.¹

Esta nueva dimensión de la psique, conocida como inconsciente colectivo, se diferencia del inconsciente personal, que se adquiere a través de experiencias personales de carga afectiva, en que es común a todos los seres humanos, desde el inicio de los tiempos e independiente de nuestra vida y experiencias individuales. Esta parte de la psique está formada por arquetipos, que son ideas o formas universales que dan forma a contenidos psíquicos.

De estos arquetipos, uno de los que más interesó a Jung y uno de los que tienen más relevancia en nuestro proyecto, debido a que aparece como uno de los personajes principales, es el arquetipo de la sombra.

La sombra² según Jung está compuesta por todos los aspectos no deseables que reprimimos o desconocemos, al no ser compatibles con nuestra personalidad consciente o con las normas sociales, y que nos negamos a reconocer como propias. Aunque estas características suelen ser potencialmente negativas, es posible que aspectos positivos aparezcan, pero que sean igualmente reprimidos en la sombra al encontrar una incompatibilidad entre lo que la persona o su entorno considera aceptable y normal.

La sombra aparece generalmente en mitos y relatos, en forma de un antagonista, generalmente contrario a la figura del héroe.

Jung va a explicar como, todos los seres humanos tenemos una sombra, que se vuelve más peligrosa y destructiva cuanto más luchamos por reprimirla, proyectándola en los demás en muchos casos.

Dicho esto, para llegar a ser un yo completo, es necesaria la integración armónica de todos los elementos de la personalidad. Este proceso es muy complicado, ya que supone encontrarse con la sombra, y por lo tanto equilibrar partes que son contrarias entre sí.



2. Fotografía del psiquiatra, psicólogo y ensayista suizo Carl Gustav Jung.

1. Jung model of the psique Disponible en <https://www.thesap.org.uk/resources/articles-on-jungian-psychology-2/carl-gustav-jung/jungs-model-psyche/> [Acceso: 5 Julio 20129]

2.Shadow, Disponible en <https://www.carl-jung.net/shadow.html> t[Acceso: 21 Junio 2019]

3.1.2. Franz Kafka

Franz Kafka (1883-1924) nacido en Praga, es un escritor de cuentos y relatos cortos. Su obra esta marcada por el oscurantismo de la novela gótica del siglo XX. Normalmente relata historias con protagonistas de clase media que sufren terribles consecuencias a través de un entorno o situaciones fantásticas a la parde horrendas. Obras destacadas son *La Condena* (1913), *La metamorfosis* (1915),

Un médico rural (1919) o *La muralla china* (1931), este último publicado tras su muerte.

Nuestro proyecto habla sobre un protagonista que vive bajo una terrible depresión y este se suicida al ver que no puede mantener su cordura. Tras el suicidio, se encuentra con un entorno oscuro y metafórico, donde tendrá que huir de su propia sombra. Leer y analizar a Franz Kafka nos ha ayudado a confeccionar nuestro relato, nos hemos fijado sobre todo en su manera de narrar y la fantasía que suele cubrir todos sus cuentos.



3. Fotograma de *Father and daughter*.



4. Fotograma de *La tortuga roja*.

3.2. CINEASTAS

3.2.1. Michaël Dudok de Wit

Michaël Dudok de Wit (1953) es un director, guionista y animador, nacido en Abcoude, Holanda . Entre sus trabajos más conocidos se encuentran sus cortometrajes, como *El monje y el pez* (1995) o el corto ganador de un oscar *Father and Daughter* (2001).

Su estilo artístico se caracteriza por una animación 2D tradicional minimalista, con fondos resueltos con manchas de tintas y personajes dibujados con finas líneas de tinta.

Sus cortometrajes suelen carecer de diálogos, usando la expresión corporal de los personajes y los aspectos visuales como única herramienta narrativa.

Estas características, tanto estilísticas como de este tipo de narración, eran similares a lo que buscábamos para nuestro proyecto, lo que nos llevó a la referencia y análisis de la obra de Dudok de Wit. Entre ellas, probablemente la más relevante fue su primer largometraje titulado *La tortuga Roja* (2016).

Esta película, que narra la historia de un náufrago sin nombre, es su primer trabajo a gran escala, que sin embargo mantiene las características esenciales de su trabajo, combinándolo con un estilo inspirado en el cómic belga, principalmente en la obra de Hergé, analizada en los siguientes capítulos de esta memoria.

Por otra parte, aunque el argumento es muy diferente, hay ciertos momentos que sirven de referencia para la puesta en escena y el acting de los personajes, como los efectos del agua, sobre todo la lucha del hombre por no ahogarse en un mar tormentoso, o la situación de los personajes, que son náufragos en una tierra desconocida.



5. Fotograma de *Barbarroja* (1965) de Akira Kurosawa.

Fuente: elcineenlasombra.com

3.2.2. Akira Kurosawa

Akira Kurosawa (1910 - 1998) nacido en Tokio, es un cineasta japonés que es conocido a nivel internacional. Su obra contempla películas de una variedad de géneros muy extensa, desde batallas samuráis con *Los siete samuráis* (1954) o *Barbarroja* (1965) hasta *Ikiru* (1952), que cuenta la vida de un hombre de clase media en sus últimos días de vida.

Este cineasta representa a través de sus películas aquello que queremos transmitir nosotros en cada uno de los planos que utilizamos. Nosotros hemos estudiado exhaustivamente cada uno de los planos que queremos utilizar con un Storyboard junto al guión técnico. Es muy importante para nosotros que cada plano cuente y sea importante para el espectador. Akira Kurosawa nos transmite lo que queremos llegar a lograr. Un cortometraje con planos que hablen por sí solos.

También, nos ha ayudado a la hora de confeccionar información para el desarrollo de los personajes. Akira Kurosawa trabaja detalladamente en cada uno de ellos. En sus películas podemos observar como cada personaje tiene su personalización, su forma de hablar o de gestualizar. Tienen un acting muy marcado y ayudan al espectador a entender cada uno de los sentimientos o sensaciones de estos.

3.3. REFERENTES ESTÉTICOS

3.3.1. Cómic franco-belga

Conocemos como cómic franco-belga a las historietas producidas en países de habla francesa como Bélgica, Francia y Suiza, que son conocidas por el nombre de Bandes dessinées.³

Junto con el cómic americano y japonés, es una de las corrientes de cómic más importantes, así como la que más relevancia ha tenido en Europa. En estos países tienen muy buena reputación y han servido de inspiración para artistas de otros países.

Actualmente no es posible clasificar la historieta franco-belga en un solo estilo, aunque han existido algunas corrientes de gran importancia, como podrían ser el estilo dinámico, la línea clara o el estilo realista.

De esta tradición de historietistas, George Remi Hergé y Jean Giraud, y sus respectivas obras, han sido los que más han influido en nuestro trabajo.

3.3.1.1. Las Aventuras de Tintín

Las Aventuras de Tintín es una serie de historietas protagonizadas por el joven reportero Tintín, que viajaba por todo el mundo junto con su perro Milú. Un total de 24 álbumes fueron creados entre 1930 y 1976 por el autor belga George Remi (1907-1983), que escribía bajo el seudónimo de Hergé, siendo uno de los cómics europeos más influyentes del siglo XX.



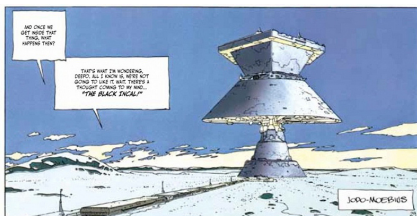
6. Viñeta de *Las Aventuras de Tintín: Tintín y la isla negra*. Hergé. Publicado en *La Petit Vingtième*. (1937-1938)

3. Historieta franco-belga, Disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_franco-belga [consulta: 6 de julio]

La estética de nuestro cortometraje, ha estado fuertemente influenciado por el estilo que Hergé utiliza en su trabajo, que se conoce como Línea clara.

La línea clara es la seña de identidad de la Escuela de Bruselas, a la que pertenecían numerosos autores de la historieta belga. Se caracteriza por eliminar todos los efectos de luz y sombra, las texturas y las graduaciones de color, dando prioridad a los colores planos. Se utiliza un trazo de grosor idéntico en todos los elementos que aparecen en el dibujo, tanto personajes como fondos.⁴

Este tipo de estilo no tiene una finalidad simplemente estética, sino que utiliza la claridad visual como una herramienta para facilitar al lector la comprensión de la historia.



7. Viñeta de *El Incal* Les Humanoïdes Associés (1980).

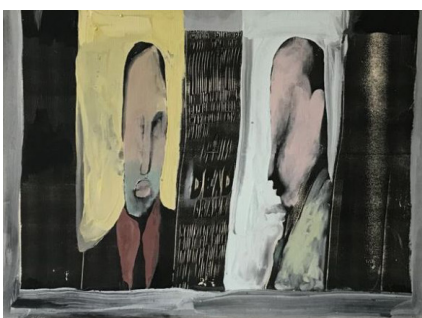
Fuente: ifanboy.com

3.3.1.1. Moebius

Jean Giraud (1938 - 2012) es un historietista e ilustrador francés, que se dió a conocer a principios de los 80 con el seudónimo Moebius. Obras que podemos encontrar de este artista son *El garaje hermético* (1976 - 1979) o *El Incal* (1980).

Su trabajo esta dentro del género de la ciencia ficción y toda su obra presenta un dibujo bastante suelto junto con a unos colores muy sutiles y degradados.

Moebius ha sido de gran inspiración para nuestro proyecto, nos hemos inspirado en él, sobre todo, en la utilización de los degradados en el color. Mayormente observamos y analizamos sus paisajes, ya que son simples pero muy funcionales y queríamos esto para nuestro cortometraje.



8. Fotograma de *Il criminale*, Gianluigi Toccafondo.

3.3.2. Gianluigi Toccafondo

Gianluigi Toccafondo (1965) es un dibujante y animador italiano, formado en el ISA de Urbino, donde desde su época de estudiante comenzó a volcarse en el cine y comenzó a pensar en infundir movimiento a sus pinturas.

Desde 1989, ha creado un total de siete cortometrajes de autor que han sido presentados y premiados en numerosos festivales en Annecy, Clermont-Ferrand y Venecia, así como colaboraciones con el cine de Hollywood o en el campo de la gráfica y la publicidad.

En sus trabajos utiliza un método basado en reelaborar la imagen, en lugar de comenzar desde cero utiliza imágenes o fotografías, modificándolas y animándolas a través de una pintura densa.

Este autor, principalmente en su cortometraje *Il criminale* (1993), ha tenido una gran influencia en el personaje de la Sombra. En ciertos momentos del corto se ven figuras negras con caras deformadas blancas, esto me dio la idea de insinuar la forma de la cara utilizando la silueta que formaría la luz en un rostro humano.

4. Línea clara, un estilo de cómic que Hergé popularizó con Tintín. [consulta: 2 Julio de 2019] Disponible en <https://www.creativosonline.org/blog/linea-clara-un-estilo-que-comic-que-herge-popularizo-con-tintin.html>



9. Ilustración de Juliaon Roels.

3.3.3. Juliaon Roels

Juliaon Roels, es un diseñador de personajes francés que ha realizado diversos trabajos de desarrollo visual y diseño de personajes para varios proyectos en empresas como Sony Animation, Illumination o Laika.

Descubrí a este artista durante la etapa de concepción y elección de estilo para nuestro cortometraje. Lo que principalmente me atrajo de su estética, fue su manera de diseñar personajes con formas muy distintas y definidas, sobre todo en los rostros, que están muy estilizados. Utilizando siempre esta caricaturización logra una gran variedad en cuanto a diseño, creando un gran número de personajes diferentes, que nos sugieren diferentes personalidades o características, incluso con propuestas del mismo personaje.

Por otro lado, también tuvo una gran influencia en el diseño de personajes su gráfica tan dinámica y expresiva, sobre todo en sus bocetos.

3.3.4. Julien Bisarro

Julien Bisarro es un cineasta francés que ha trabajado como animador en diferentes largometrajes como *Ernesto y Celestina* (2012) y *Le Tableau* (2011). Tras terminar sus estudios fílmicos, realizó su primer corto titulado *Bang! Bang!* (2014), el cual ha sido nominado a numerosos premios.

Me atrajeron en particular sus diseños simples y geométricos, sobre todo los de los animales que aparecen en el cortometraje, estos me sirvieron mucho a la hora de dar forma a los primeros diseños de Aristóteles.

4. CUERPO DE LA MEMORIA.

4.1. DISEÑO DE PERSONAJES

4.1.1. Estilo, estética y temática

A la hora de afrontar la tarea de visualizar la apariencia de los personajes del cortometraje *La Sombra*, me planteé que es lo que hace que un diseño de personajes sea un bueno y eficaz, y que recursos podría utilizar para lograr llegar a alcanzar este objetivo, con la finalidad de aplicar esto a la creación de los personajes del cortometraje y en futuros proyectos.

Crear un diseño de personaje que sea visualmente atractivo es importante, sin embargo, los aspectos visuales siempre deben de estar al servicio de la historia. El personaje debe de ser reconocido y entendido por la audiencia, sirviendo como una ventana a su personalidad y al contexto por el que se mueve.

Sabiendo esto, la primera cuestión a plantearse es a que público va dirigido el proyecto, un trabajo para un público infantil requeriría unos diseños con siluetas muy diferentes, colores saturados, más reconocibles, cuando proyectos como el nuestro, que está orientado hacia un público adulto permiten mayor complejidad estilística y en cuanto a personalidad o comportamiento del personaje.



10. Exploración de estilo para el cortometraje *La Sombra*.

El género y la trama también influyen en el diseño, ya que buscaremos un estilo visual que transmita mejor las experiencias por las que pasa el personaje o el ambiente que buscamos. Antes de empezar a visualizar el aspecto de los personajes, realizamos algunas pruebas de estilo para tantear el terreno. Con el primer guión, buscábamos un ambiente más oscuro y asfixiante, decidimos que sería completamente en blanco y negro o tonos muy monocromos, utilizando un grafismo que recordara a las técnicas tradicionales y texturas que vibraban, pero a medida que avanzó el guion, el proyecto pedía otro tipo de acabado visual. Añadimos el color en el cortometraje, así como inspirados por el cómic francés y la estética de Dudok de Wit, eliminamos las texturas y sombras, utilizando un estilo más simple y claro, que fomenta la narrativa.

El estilo elegido fue cartoon experimental, a medio camino entre un estilo realista y uno caricaturizando la apariencia física de los personajes con fines expresivos.

11. Ilustración original para el cortometraje *La Sombra*.



Por último, es necesario tener en cuenta el medio del proyecto, ya que va a limitar diferentes aspectos estéticos. En nuestro caso, un corto de animación 2d dibujado fotograma a fotograma, debemos optimizar el diseño, concentrándonos en la simplicidad y en una forma reconocible que sea fácil de dibujar, esto fue la razón para desechar o tener que modificar algunos diseños creados cuando probábamos el estilo del cortometraje, que al no cumplir con estas características no eran aptos para el proyecto.

Abordar este tipo de cuestiones ayuda a orientar la dirección que va a tomar el diseño, en el siguiente punto procedo a explicar los pasos que he seguido a la hora de crear a los personajes y las herramientas que he decidido utilizar.

4.1.2. Briefing.

El proceso de diseño de personajes comienza con un briefing⁵ del personaje, este comprende una descripción de los aspectos físicos y psicológicos del personaje, por tanto marca por que camino debe ir el trabajo del diseñador del personaje.

En nuestro trailer aparecerán 3 personajes principales: Luis, Aristóteles y La Sombra, estas son las descripciones de cada uno de ellos, realizadas por Manuel Padilla al comienzo de la fase de preproducción:

Luis:

Luis es un hombre de 43 años. Luis es una persona seria y solitaria, algo callado. Tiene una situación difícil en su vida, se encuentra bloqueado y solo, a causa de esto, ha entrado en una profunda depresión. Se debate suicidarse y acabar con su vida o seguir adelante. Luis no duerme casi nada y siempre que sale a la calle va mal vestido, no le importa nada su estética y cuidado. A su lado siempre va Aristóteles, un perro jovencito y alegre que adoptó cuando aún vivía su mujer. Luis está deprimido, perdido en recuerdos que no le permiten avanzar y valorar su vida. No está solo, pero él mismo se mantiene en soledad. Solo ve que su única salida al sufrimiento es la muerte.

Aristóteles:

Aristóteles es un perro joven, juguetón y alegre. Es muy cercano a su dueño y siempre está buscándolo para jugar con él. Es un perro fiel a su amo. Su complexión es media, fuerte y delgado. Su tamaño es mediano. Tiene las orejas caídas y una mandíbula semi alargada. Siempre busca a su dueño mordiendo su ropa, arrastrándose o trayendo objetos para que juegue con él.

La Sombra:

La sombra es distante y tranquila pero a la vez amenazante. Persigue continuamente a su dueño siguiendo sus mismos pasos, pues la sombra forma parte siempre de un algo o alguien. Cuando la sombra se muestra ante su dueño y lo envuelve. El dueño sufre una gran depresión y alucinación, pues viene hacia él todos sus peores temores y recuerdos. La sombra es lenta y sin rostro, pues muestra el reflejo depresivo y moribundo de aquel quien persigue. Su forma es igual a la de su "dueño". La sombra no es mala si se mantiene junto al cuerpo en equilibrio, la sombra es mala cuando se separa del cuerpo y se muestra, como un ser independiente, ante su persona.

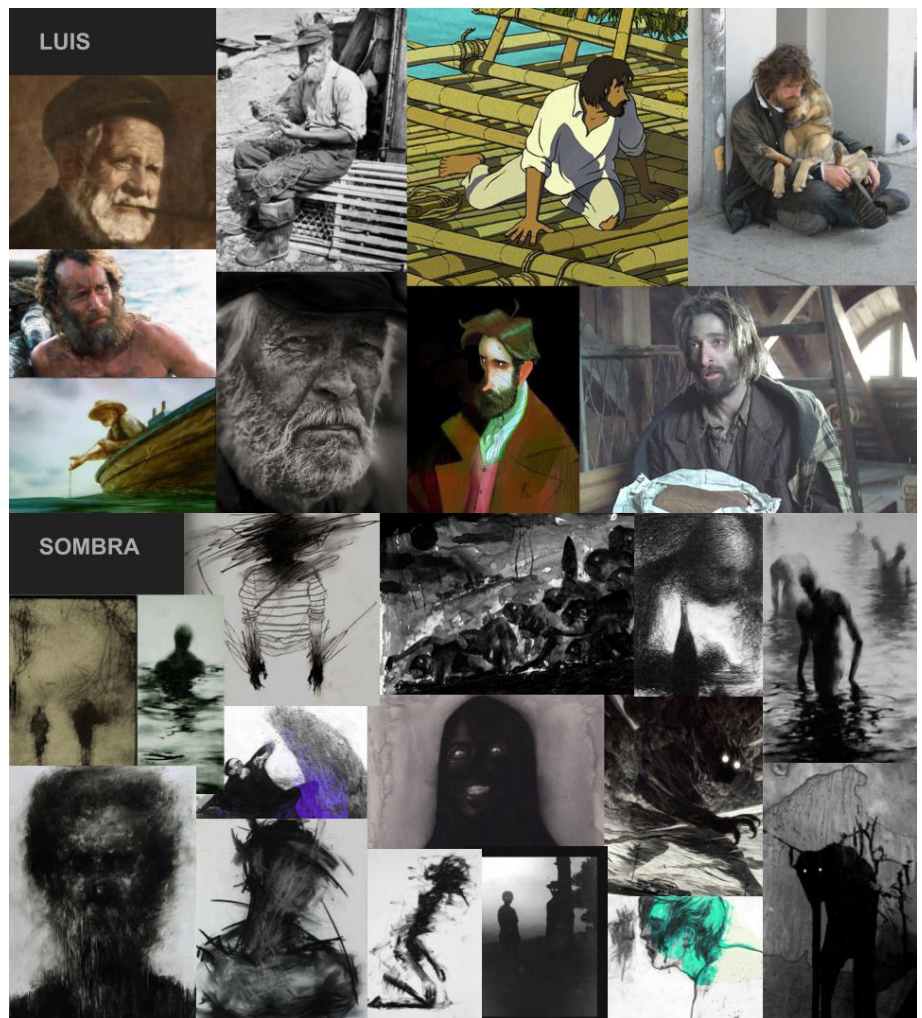
5. Briefing: Se trata de instrucciones o información dada a otra persona antes de comenzar un proyecto creativo. En animación específicamente, el briefing suele consistir en descripciones de personajes, fondos o planos, o cualquier otro material que sea necesario crear.

4.1.3. Moodboards

Una vez tenemos una idea aproximada de la apariencia física del personaje en mente, recopilamos una serie de imágenes a modo de moodboard⁶. Esta es una buena manera de visualizar la apariencia del personaje, escenario, o prop que tenemos en mente, de manera que a simple vista se pueda entender como va a ser el personaje y que camino va a seguir el proceso de diseño.

7

12. Moodboard para el personaje de Luis.
13. Moodboard para el personaje de la Sombra.



4.1.4. Exploración de personajes

Una vez habíamos determinado las características físicas y emocionales de los personajes, era hora de decidir como vamos a traducirlas visualmente.

Hay que tener en cuenta que los seres humanos normalmente creamos una opinión de las personas y una imagen mental de su personalidad a pocos segundos de conocerlas, por eso las primeras impresiones son tan importantes. Debemos tener esto en cuenta a la hora de diseñar personajes ya que

6. Un moodboard es un collage inspiracional de imágenes

7. En el Anexo 2 se puede encontrar el resto del material

tenemos que conseguir que nuestra audiencia identifique la personalidad del personaje con solo verlo la primera vez que aparezca en la historia. Presentar un personaje interesante es también una manera de hacer que el espectador se interese por lo que está viendo, queriendo saber más de él.⁸

Con esto en mente, esta etapa se centrará en explorar el máximo posible de posibilidades e ideas, buscamos la esencia del personaje, no características definidas, visualizar que proporciones, movimientos, expresiones funcionan mejor o como se relacionan los personajes unos con otros.

Durante esta fase he intentado desarrollar una metodología que me permita trabajar rápido, dándome la posibilidad de jugar con más ideas, comparándolas para ver qué funciona y qué no.

Un recurso muy útil en la búsqueda de la apariencia de un personaje es trabajar con siluetas, ya que nos permiten ver la información de manera muy simple, y crear variaciones muy rápido. Además hay que entender que hay un significado psicológico detrás de las formas. Bryan Tillman en su libro *Creative Character Design*⁹, explica como formas muy simples pueden transmitirnos diferentes sensaciones, las formas curvas o redondas suelen percibirse como agradables, ya que carecen de puntas, que están relacionadas con el peligro, las formas cuadradas nos transmiten una sensación de rigidez, de confianza, honestidad, orden, conformidad. Las formas triangulares son percibidas como activas, agresivas, enérgicas, conflictivas y tensas, así como cada tipo de cuerpo se percibe de manera distinta.

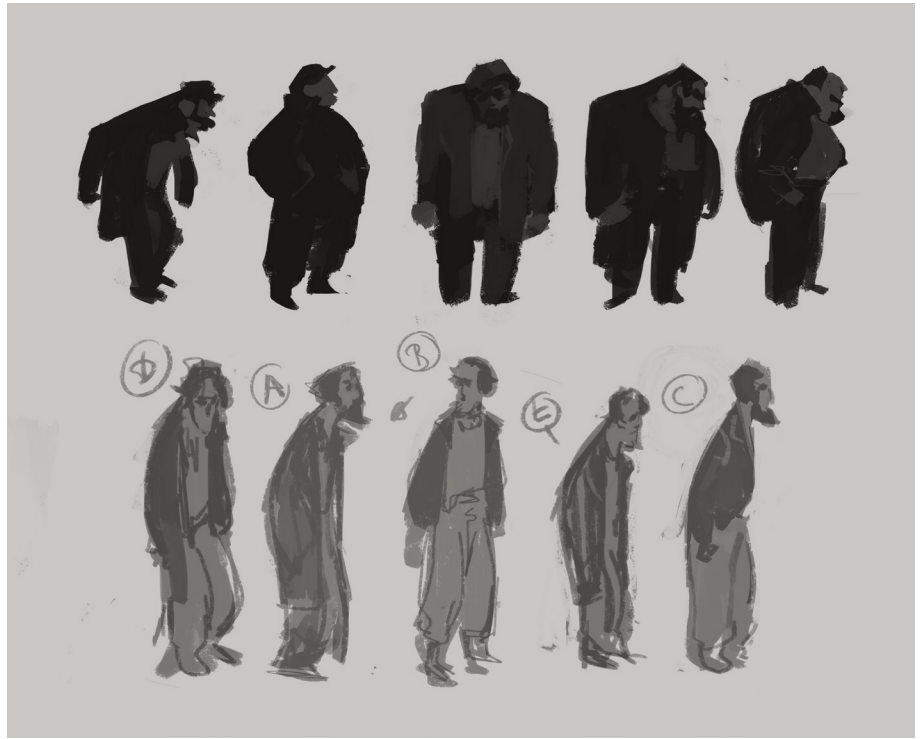
Este es un ejemplo de la importancia de las siluetas en el diseño de personajes, durante el proceso de creación, hubo varios cambios de guion, en los cuales los personajes cambiaban psicológicamente, por lo tanto, era necesario hacer cambios físicos también, para , como he dicho antes, potenciar su personalidad.

En nuestra primera versión Luis era un hombre agresivo que viaja en su barca con un perro viejo y triste. Lo visualizamos como un hombre grande, que resultara intimidante, con la espalda ancha y expresión de enfado. En la versión final Luis es un hombre que sufre una grave depresión, su perro Aristóteles un cachorro joven y juguetón, simplemente utilizar la silueta del anterior diseño para este nuevo guion habría cambiado la manera de percibirlo. Cuando cambió su personalidad, este personaje es más delgado y va encorvado, siendo menos intimidante y dando un aspecto inseguro y débil.

8. ISBISTER K. *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. p. 5- 16.

9. TILLMAN. B. *Creative Character Design*.

14. Exploración del personaje de Luis mediante siluetas.



Igualmente trabajar con siluetas permite al espectador diferenciar con más facilidad a cada personaje y crear contraste entre ellos, lo que es de mucha utilidad en la mayoría de las producciones, sobre todo en aquellas donde hay un amplio número de personajes.

Es importante saber esto, ya que estos recursos nos permiten decidir que información que damos al espectador. Pretendemos que al ver al personaje el espectador perciba al personaje como es el personaje, no queremos que tenga una imagen errónea de él por su diseño. Dicho esto también es interesante cómo conocer estos recursos, nos da poder para manipular qué queremos que el espectador sepa o no sepa de primera mano del personaje, lo cual podría dar más profundidad a algunos personajes, un personaje rígido con un interior tierno, un personaje muy atractivo que esconde un lado oscuro etc.

Luis es el protagonista del corto, que gira en torno a su mundo interior, por lo que quizás de los tres personajes es el más complejo psicológica y conceptualmente. Por tanto es también el que merece más tiempo de reflexión y diseño, tanto en su diseño físico como en el posterior estudio expresivo.

El diseño de Luis giró en torno al modelo de marinero viejo, triste, descuidado y delgado definido en el briefing.

Antes de realizar cualquier tipo de boceto, me gusta escribir, hacer una especie de asociación de las características que quiero reflejar y las características físicas que asocio con ellos. Esto pueden ser la complexión, la expresión, el rostro, el color, algunos detalles de vestimenta.

Buscamos características físicas que indican este estado mental: ojeras, una barba dejada de varios días, postura encorvada, pelo desaliñado, mirada

triste o inexpresiva.

Tuve que tener cuidado ya que como es un personaje de mediana edad de aspecto descuidado, era muy fácil que el diseño se acabara acercando más a el de un hombre cansado por la edad, o si estaba demasiado desaliñado a un vagabundo

Prueba y error nos llevaron al primer diseño que se acercaría al resultado final de Luis, cambiamos la barba y el pelo blanco por una de color oscuro, dándole un aspecto más joven. Seguirá yendo desaliñado, pero sin la ropa tan suelta, lleva un traje con camisa y un abrigo, pero va vestido con mucha dejadez, llevando la camisa por fuera o calcetines rotos.



15. Bocetos del personaje de Luis.

16. Acercamiento al diseño final de Luis.

A partir de este resultado comencé a hacer pequeñas variaciones de proporción o expresión, siempre conservando los aspectos del diseño antes mencionados.

Aunque Aristóteles es quizás el personaje menos complejo, cambió bastante desde los primeros diseños hasta el final. Aristóteles es el compañero y mejor amigo de Luis, teniendo una personalidad opuesta a la de Luis, creando un gran contraste.

Desde la primera versión del guion, Aristóteles, era un perro mestizo, mezcla de varias razas, como podrían ser Dálmata, Labrador, Golden Retriever u otras razas de estatura media con características similares.

Como no estoy familiarizada con el diseño de personajes que son animales, hice un pequeño estudio para visualizar mejor la fisionomía de diferentes razas de perros, ayudándome a ver que formas caracterizaban a cada raza. Esto me ayudó, no como para transferirlo directamente al diseño, sino para ver que características debía mantener o exagerar al diseñar.

Nos gustó un diseño más robusto pero más delgado por lo que fuimos experimentando por ahí.

17. Estudios de diferentes razas de perros realizados para buscar la forma de Aristóteles.



Cuando empecé a experimentar llegé a un diseño que ilustraba bien la idea que teníamos de Aristóteles, sin embargo, carecía de personalidad. Al volver atrás reconsideré un diseño realizado para la primera versión del cortometraje.

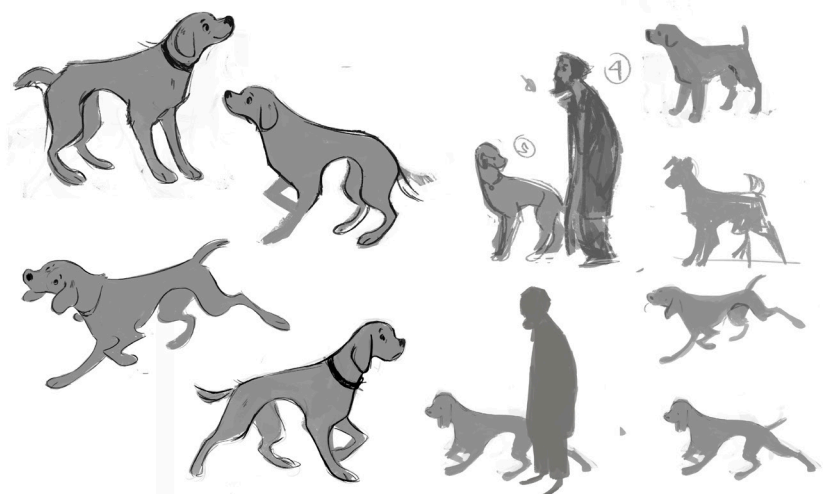
En la versión antigua Aristóteles era un perro viejo y triste que se llamaba Chucho, busqué un diseño de un perro raquítico, con la cara y las orejas caídas, es decir todas las líneas de dirección apuntando hacia abajo.

Este diseño ya no concordaba con la nueva personalidad de Aristóteles, pero la forma del personaje tenía mucho potencial, por tanto nos inspiramos en este diseño antiguo, y aunque sigue siendo un perro delgado, haciéndolo más joven y afable, con formas más curvas y armónicas, hace que automáticamente pareciera un personaje más agradable y cálido.



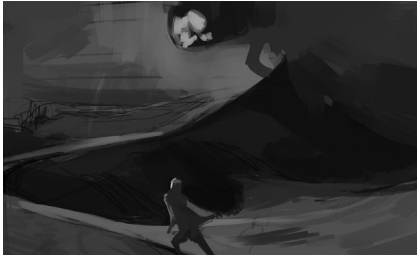
18. Diseño de Aristóteles descartado anteriormente.

19. Bocetos del personaje de Aristóteles.



Por último, la Sombra, aunque no fuera un personaje tan complejo como Luis, fue un reto para mí ya que nunca me había propuesto diseñar un personaje que fuera prácticamente abstracto y que fuera cambiando tanto, no solo en el tiempo si no que se transforme y deforme según la escena, en algunos casos interactuando con fondos o con los personajes, ya que es en definitiva una sombra.

Para el rostro busqué formas que recordaran a un rostro humano, pero considerablemente abstraído, pudiendo moverse hasta ser completamente abstracto. Hice algunos experimentos inspirados en las películas de Toccafoni-



20. Concept art de la Sombra

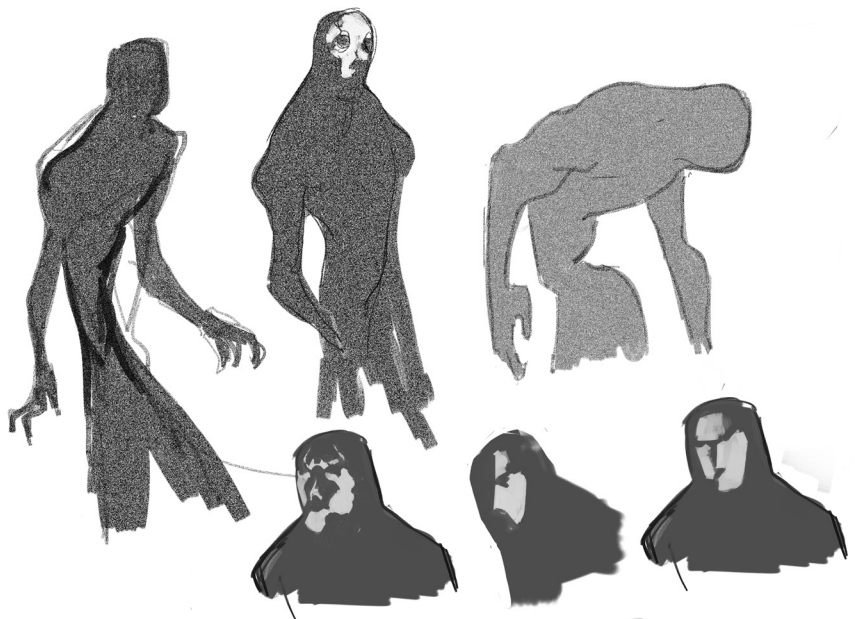
do, así como en las manchas de tinta de los tests de Rorschard.¹⁰

La Sombra comenzó como un personaje muy abstracto, que cambiará de forma continuamente, desde ser una gran masa oscura hasta alargarse en las horas de más luz.

Poco a poco fue tomando una forma más antropomorfa, la idea es que fuera delgado como Luis, pero imponente, con unos hombros anchos y sacando pecho. Poco a poco se fué alejando más del primer concepto, en los últimos bocetos marqué más la anatomía del personaje, haciéndolo más humano, ya que un cuerpo humano reconocible, pero deformado, me parecía más inquietante que una forma sólida y abstracta.

Aunque la Sombra haya ganado forma sigue deformándose en diversas ocasiones: cuando se despega de Luis la sombra es una especie de masa viscosa y crece dependiendo del momento, siguiendo las teorías junglianas, la Sombra es más grande y peligrosa cuanto más reprimida está y aunque no desaparece nunca, cuando la aceptamos alcanza un tamaño normal, del tamaño de Luis, con la cual se puede vivir.

21. Aproximaciones al diseño final de la Sombra.



4.1.5. Color

Así como la forma, en color causa diferentes impresiones en el espectador En el libro *Psicología del color*¹¹ de Eva Heller se explica como cada color tiene diferentes significados positivos y negativos, así como al hacer variaciones de tono, saturación o color o combinarlos de una u otra manera, cambia la

10.Técnica creada por Herman Rorschard (1884-1922) que consiste en una serie de manchas de tinta anbigüas cuya interpretación sirve para evaluar la personalidad de los pacientes, dependiendo el diagnóstico de sus respuestas.

11.HELLER.E. *Psicología del color*.

percepción de los mismos.

En una lluvia de ideas, antes de empezar a hacer pruebas, definí varias gamas cromáticas que podrían servir en cada personaje.

Luis es un personaje triste, apagado y desgastado, así que la experimentación rondaría por azules y marrones, pero siempre fríos o agrisados, que el personaje carezca de alguna manera de color.

Aristóteles es un personaje opuesto a Luis, usamos colores cálidos principalmente para transmitir su personalidad más afectuosa y llena de vida.

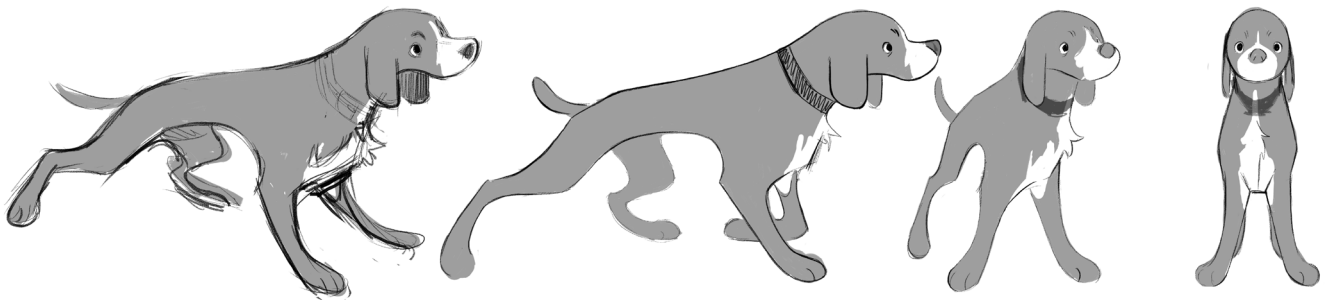
Para la Sombra ya habíamos determinado que sería totalmente de color negro, menos el rostro que tendría las manchas blancas anteriormente mencionadas.

22. Pruebas de color para el personaje de Luis.



4.1.5. Diseño final

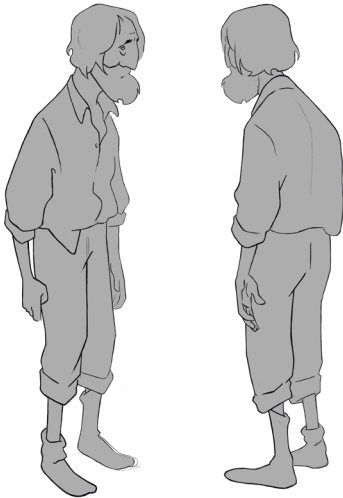
Una vez hechas las pruebas necesarias y aprobados los diseños creamos el material necesario para animar: los turnarounds¹², hojas de expresiones y hojas de poses.



23. Turnaround de Aristóteles.

Hay casos en los que los personajes necesitarían más de un turnaround. El personaje de Luis por ejemplo, va a cambiar de atuendo durante el cortome-

12. Serie de dibujos de un personaje desde distintos puntos de vista..



24. Turnaround de Luis para las escenas del desierto.

traje, así que creé 3 referencias, una inicial, en el que Luis lleva su abrigo, una tras naufragar, cuando sale del agua empapado, con la ropa deshilachada, y una última para cuando, en el desierto, se quita el abrigo y los zapatos y se remanga la ropa.

Por otro lado la Sombra, que es un personaje que cambia continuamente, no solo necesita una rotación para que entendamos al personaje, sino también un estudio de algunos de sus estados en los que se deforma, ya que al salirse del modelo, es necesario hacer un estudio de como va a cambiar el personaje y hacer varias referencias más para facilitar el posterior trabajo de animación.

4.1.6. Estudio expresivo y emocional

Como he explicado en los puntos anteriores, la apariencia que tienen nuestros personajes va a determinar la primera impresión que tenemos de ellos, sin embargo, como los personajes actúan, reaccionan y se mueven en cada situación nos dice mucho más sobre ellos que su apariencia física.

Los científicos, generalmente de ramas como psicología social, investigan que efecto tiene la expresión corporal en la manera en que otras personas nos perciben y en que decisiones toman a partir de estos juicios, siendo una herramienta que puede usarse para proyectar una imagen adecuada de nosotros, o más específicamente, en un proyecto audiovisual, podemos manipular que información le damos al espectador, contando historias sobre el personaje a través de ella.

Así, en la animación, sobre todo en películas que como la nuestra son mudas, la expresión corporal y facial toman un rol fundamental en la narración de la historia.

Para determinar como Luis iba a actuar, me centré sobre todo en estudiar en que se caracteriza la expresión corporal de personas que como él sufren de depresión, siendo las más significativas las siguientes:¹³

Posturas cerradas: Una actitud común es adoptar posturas cerradas, como un signo de inseguridad, como andar encorvado, con los brazos muy pegados al torso, también es muy frecuente inclinar ligeramente la cabeza, de manera que siempre mire hacia abajo.

Movimientos lentos o menos frecuencia: En estados depresivos, las personas pierden una cantidad significativa de energía, esto resulta en un relentizamiento general de los movimientos del cuerpo, igualmente, realizan menos movimientos que los que realizaría una persona normal mientras camina o está sentado.

Menos reacciones emocionales: Cuando una persona está deprimida

13. 2KNOWMYSELF. *The body language of depression*. © 2006-2017 [consulta: 30 junio 2019] Disponible en https://www.2knowmyself.com/The_body_language_of_depression

sus reacciones emocionales se apagan, a diferencia de una persona normal, que reaccionaría muy emocionalmente a un hecho emocionante o provocador, estos reaccionan con menos intensidad, no reaccionan para nada o podrían tardar más en reaccionar.

Esto también quedaría reflejado en las expresiones faciales, ya que Luis casi siempre tendrá una expresión decaída en el rostro, no llegando a ser una expresión triste. Debido a su estado mental, anteriormente mencionado prácticamente no sufrirá ninguna variación, consistiendo básicamente de pequeñas microexpresiones de la mirada o movimientos muy lentos. Sin embargo en ciertas ocasiones probablemente revelará lo que Luis piensa o siente de verdad, aunque este quiera ocultarlo.

25. Estudio de expresiones para el personaje de Luis.



Aunque fuera poco expresivo, iba a tener cambios de expresión durante el transcurso de su historia, pero no quería que perdiera esa esencia de persona que ha pasado por mucho y está agotado por lo que le ha traído su vida, incluso cuando Luis es capaz de reírse cuando se separa de su sombra, reacciona muy lentamente, estando primero incrédulo, pasando de una leve sonrisa a reírse a carcajadas.

Por otra parte, Aristóteles, es un cachorro joven más energético y feliz que Luis, esto permite, sin llegar a perder la esencia y el tono del corto, usar una animación más cómica y energética, con movimientos más rápidos y con más exageraciones, utilizar un squash and stretch¹⁴ más exagerado.

La sombra es la que tiene una expresión corporal más interesante, ya que este personaje, como se ha explicado en puntos anteriores, cambia de forma durante el cortometraje. También se tuerce mucho y se deforma su anatomía, marcando algunas zonas concretas como el estómago, ayudando a que la sombra parezca más grotesca.

14. Squash and stretch (encoger y estirar): Se trata de uno de los principios básicos de la animación. Este principio sostiene que para evitar que parezcan rígidos, los objetos se deforman estirándose o encogiéndose, siempre manteniendo su volumen y variando el grado de deformación según la elasticidad del objeto.

En algunos momentos interactúa con lo que le rodea, sufriendo deformaciones, como cuando se despega de Luis que lo hace como una masa viscosa.

Otro punto determinante, es la relación que tienen los personajes entre sí. Ya que la manera en la que va a reaccionar Luis durante el corto cuando interactúe con los demás personajes, va a hablar también de su personalidad.

La Sombra, que es su lado más oscuro, lo que más odiamos de nosotros, debe de ser algo que él tema, posiblemente lo que más tema.

Aristóteles, su perro, es posiblemente su amigo más cercano, por lo que podemos pensar que él a pesar de ser una persona decaída y sin motivación, el perder a su perro debe ser una preocupación mayor que debe motivarlo con mucha fuerza.

A parte de cómo es la personalidad y de cómo actúa el personaje en general, para animar correctamente es necesario a partir del guion, pensar en qué quiere conseguir el personaje en cada situación y a qué dificultades se enfrenta, con dificultades refiriéndome a situaciones, otros personajes o sentimientos propios, que en conflicto con las intenciones del mismo harán que reaccione de una u otra manera.¹⁵

4.2. ANIMACIÓN

4.2.1. Estudio y documentación.

Una vez terminada la preproducción es el momento de traducir los storyboards realizados por Manuel Padilla a layout, mientras él, en paralelo realizaría los fondos, y plantear cómo va a afrontarse el proceso de animación.

Sin embargo, durante trabajos pasados, intentaba animar directamente desde un Layout o Storyboard y notaba muchos fallos en mi animación, que aunque era posible corregir, retrasaban mucho el proceso de trabajo. Por tanto empecé a observar como animadores profesionales trabajaban, con la finalidad de conseguir resultados más efectivos.

Descubrí cómo en la mayoría de las películas animadas, ya sea 2d o 3d, se contratan actores que interpretan diversas escenas, hacían disfraces, creaban coreografías, incluso en películas donde había animales, traían a animales al estudio, todo para servir de inspiración y referencia a los animadores, ya sea mediante grabaciones o como observación y dibujo del natural.

Este periodo de estudio podía durar meses, pero una vez completado los animadores eran capaces de trabajar sin la necesidad de volver a mirar estas referencias

Aunque esto solía hacerse en los años de oro de Disney, este y muchos otros estudios han continuado esta práctica, como en el caso de *La tortuga roja*, o incluso en producciones de animación 3D.



26. Estudios del natural para animar a Aristóteles.

15.YOUTUBE,FILM RADAR. *True detective. How to Develop Characters*. [consulta: 30 junio 2019] Disponible en https://www.youtube.com/watch?time_continue=283&v=qgs-saf5Se8

Por tanto comprendí que para dar coherencia a mi acting, debía no copiar, si no observar y entender qué caracteriza a un movimiento y le da realismo, y una vez comprendido e interiorizado, pude utilizarlo como un recurso más.

Para referencia de acting y animación de efectos fue muy útil el montaje realizado por Manuel Padilla, inicialmente orientado a visualizar como quedaría el corto, antes de realizar la animática, pero que me fue de mucha utilidad en esta fase.

A parte de realizar estudios a partir de videos, dediqué algunos días del trabajo a estudiar movimientos en vivo. Ya es algo que llevo haciendo desde hace algunos años, no aplicándolo a un proyecto normalmente, sino a modo de diario visual que llevo a todos lados. Dibujar en vivo, no en sesiones de desnudo, sino al aire libre, o en cualquier lugar público, es un método que permite adquirir movimientos y sucesos que ocurren de manera aleatoria, por lo que es un método con mucho potencial y que pueden aplicarse al acting. A pesar de que esto puede parecer cotidiano enriquece la animación haciéndola más interesante a la vez que se vuelve más natural y real.

Por otra parte al estar continuamente observando se está continuamente expuesto a diferente información, comparando continuamente qué hace un movimiento o a una persona diferente de otros y al ser dibujos rápidos fuerzan a solo concentrarse en los detalles esenciales de lo que estamos dibujando, pudiendo ser esto una característica física o un movimiento, sin centrarnos en anatomía u otros detalles innecesarios, creando así dibujos más vivos.

Por último, una vez tengo toda la información que necesito, procedo a estudiar como se podría plantear cada plano.

Cuando estudiaba el libro de Richard William: *The animator's Survival Kit*¹⁶, descubrí que los animadores en su proceso de trabajo, recomiendan realizar pequeños dibujos de los movimientos que aparecen en la escena. En animación, la planificación es esencial, dibujando pequeñas ideas podemos explorar rápidamente diferentes opciones y ver lo que funciona y no funciona, antes de lanzarnos a animar, lo cual me ha ahorrado bastante tiempo a la hora de trabajar.

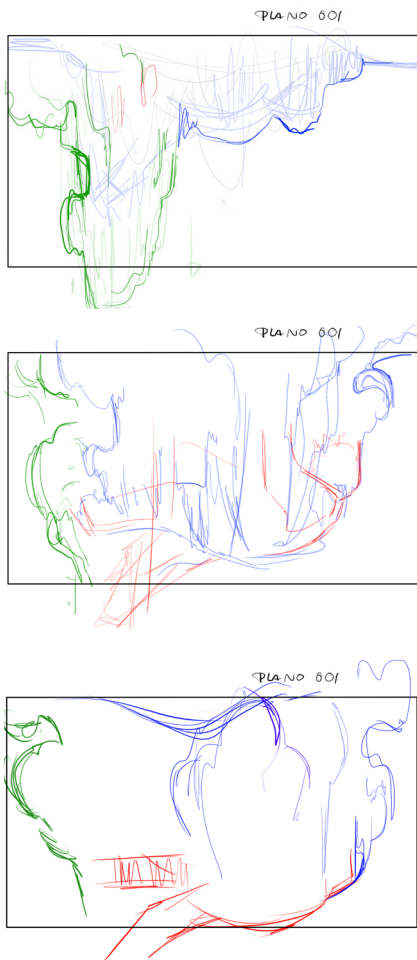
4.2.2. Proceso de producción

En el siguiente punto, me centraré en los diferentes planos que componen el trailer de nuestro cortometraje, analizando, por orden de aparición en el trailer, los recursos que he utilizado para llegar a conseguir la sensación que buscaba en cada momento de la narración.

El tráiler comienza con un plano en el que Luis acaba de lanzarse al agua. El reto principal en esta escena es lograr el movimiento de la caída de Luis y el que hace el agua cuando él cae.

Como la animación de efectos es un campo en el cual me considero aún muy principiante, al menos en comparación con la animación de personajes,

16.RICHARD WILLIAMS. *The Animator's Survival Kit*. pág 338.



27. Fotogramas claves abocetados.

fue necesario una documentación y estudio muy intensivo, para saber que caracteriza a cada movimiento, y poder recrearlos.

En el libro de Joseph Gilland, *Elemental Magic*¹⁷, se analiza como animar una gran variedad de efectos, entre ellos, hay una sección dedicada al movimiento del agua, por tanto es en general mi principal referente a la hora de empezar a estudiar como funcionan diferentes elementos.

Este es un esquema de como animar un personaje u objeto que cae al agua:

1 El cuerpo cae hacia abajo, por lo que esta es la dirección de la fuerza principal, este movimiento es muy rápido, y decidí potenciarlo con líneas muy verticales, en la superficie se crean olas en las superficie del agua, el agua salpica hacia los lados

2. El cuerpo sigue hundiéndose, pero la caída va ralentizándose. Al entrar en el agua se crea una bolsa de aire.

3. Las olas siguen alejándose del punto de impacto y la bolsa de aire se estrecha por el centro.

4. La caída del cuerpo se ralentiza cada vez más, mientras la bolsa de aire se sigue estrechando.

5. La bolsa de aire termina por romperse, formando burbujas que suben a la superficie

6. Burbujas atrapadas bajo el agua continúan subiendo mientras se dividen en burbujas más pequeñas.

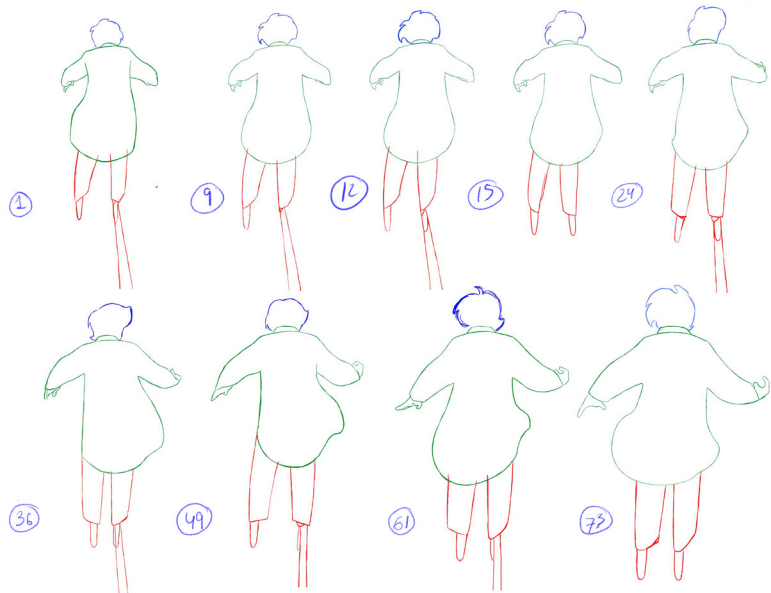
En el siguiente plano Luis empieza a hundirse más lentamente, la animación principal es él cayendo en perspectiva. Como la animación es tan lenta me he concentrado en que los dibujos fueran buenos y no tuvieran ninguna desproporción o deformación notable, ya que, como la escena transcurre a un ritmo muy lento, al visualizarlo se vería como se deforma.

Utilicé de referencia para entender la física un plano de la película *Resident Evil: Retribution* (2012), que aparece en el montaje anteriormente mencionado. En este plano el personaje de Alice, cae al agua como el nuestro y la cámara también está situada en el mismo sitio. La observación me ayudó a identificar lo que caracteriza a esta escena y aplicarlo a la animación, para lograr cierto grado de realismo

Los elementos primarios, que son principalmente el torso y la cabeza, caen muy lentamente, todos los demás movimientos, que serían el pelo, las piernas y en nuestro caso, el abrigo, realizarían pequeños movimientos circulares, pero con un poco más de velocidad que los elementos primarios.

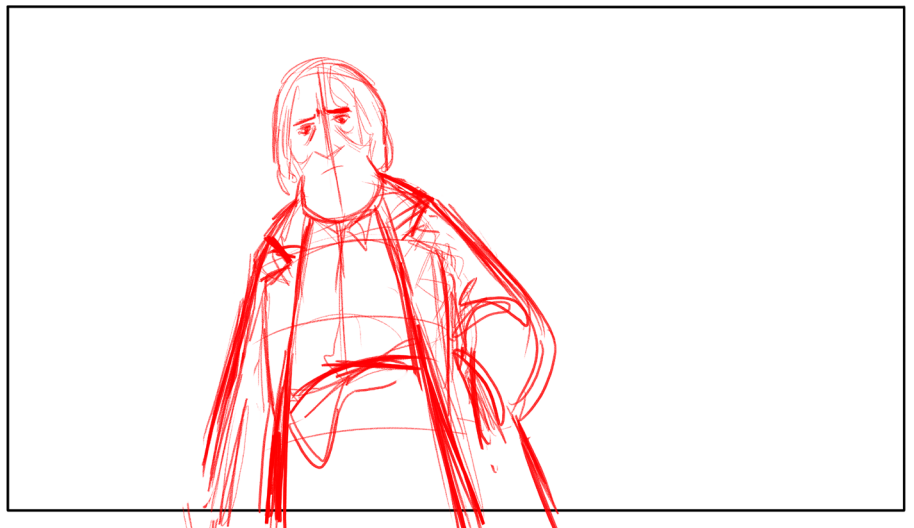
17. GILLAND.J. *Elemental Magic: The Classical Art of Hand-Drawn Special Effect Animation*.

28. Extracto de la animación del cortometraje *La Sombra*.



En las escenas siguientes volvemos atrás en el tiempo, momentos antes de que Luis se monte en su barca para suicidarse.

29. Layout del cortometraje *La Sombra*.

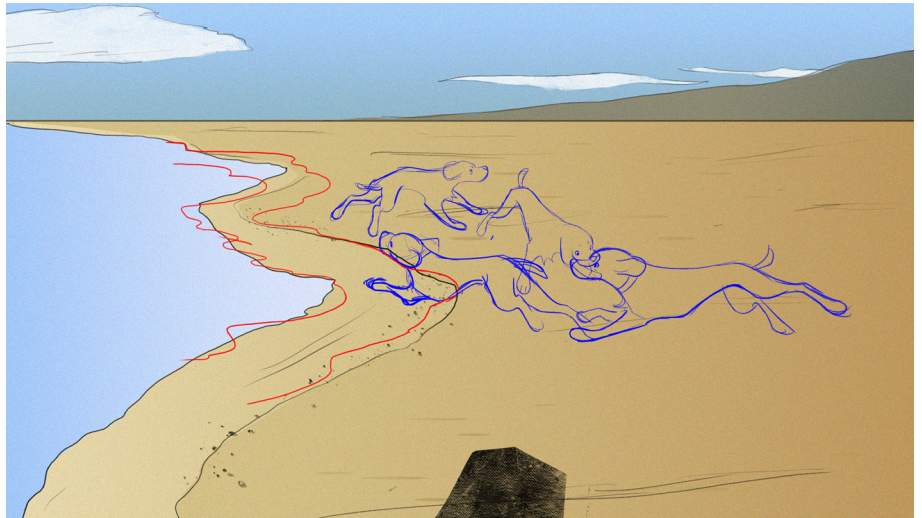


En planos estáticos, como en el que vemos a Luis, es importante recordar que aunque no haya ningún movimiento, si dejáramos un fotograma estático en el plano, parecería que la imagen se ha congelado, por lo que hay que realizar varios dibujos iguales del mismo personaje y repetirlos varias veces, esto hace que la línea vibre y no de esta sensación.

A continuación se introduce a Aristóteles al espectador, que está jugando por la playa. Al ser la primera escena en la que aparece, debemos dejar clara

la actitud alegre y dinámica del cachorro. La mayoría del plano está animado con animación directa, es decir, está dibujada cuadro a cuadro, sin utilizar fotogramas claves e intercalaciones para llenar los espacios, dando más fluidez y dinamismo a la animación.

30. Layout del cortometraje *La Sombra*
Fondos de Manuel Padilla.



Hay que tener en cuenta, que si utilizamos trayectorias rectas en nuestra animación, acabaría teniendo un acabado mecánico y artificial, ya que, en la naturaleza casi cualquier movimiento sigue una trayectoria circular, por lo que el uso de arcos hace la animación más natural y armónica.

31. Ejemplos de arcos sobre fotogramas extraídos de la animación de *La Sombra*.



A medida que avanza el tráiler, seguimos viendo varias escenas en las que Luis cae, y a continuación se introduce un nuevo escenario, localizado en este nuevo mundo surrealista en el que ha naufragado Luis, el desierto.

Luis se encuentra en una nueva situación, camina exhausto por este desierto, hasta encontrar un pequeño pueblo.

Las principales dificultades a la hora de animar este plano, fueron expre-

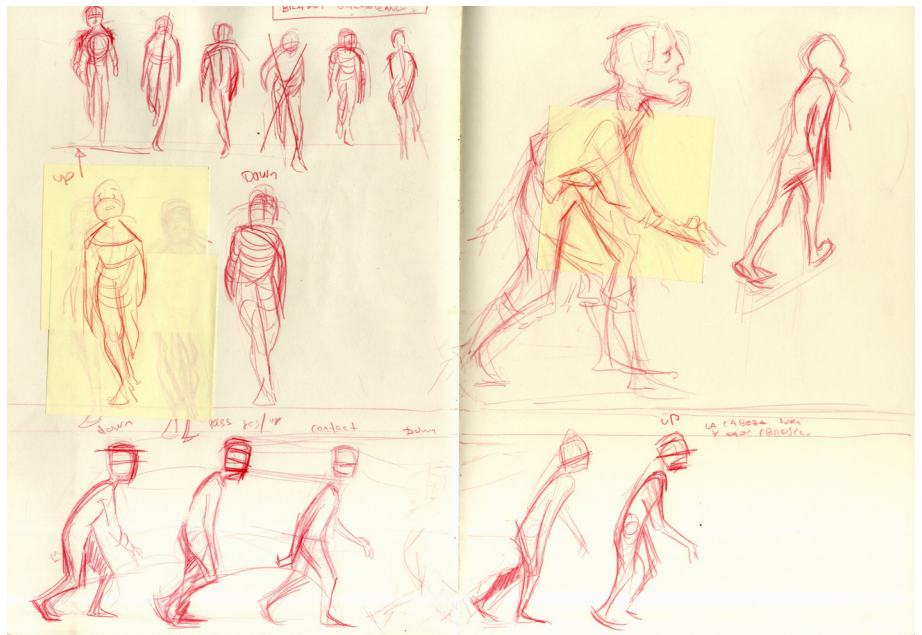
sar el estado de ánimo del personaje y animar en perspectiva.

En esta escena del desierto, Luis lleva andando varias horas bajo un sol abrasador, en esta escena debe verse bien lo agotado que está el personaje.

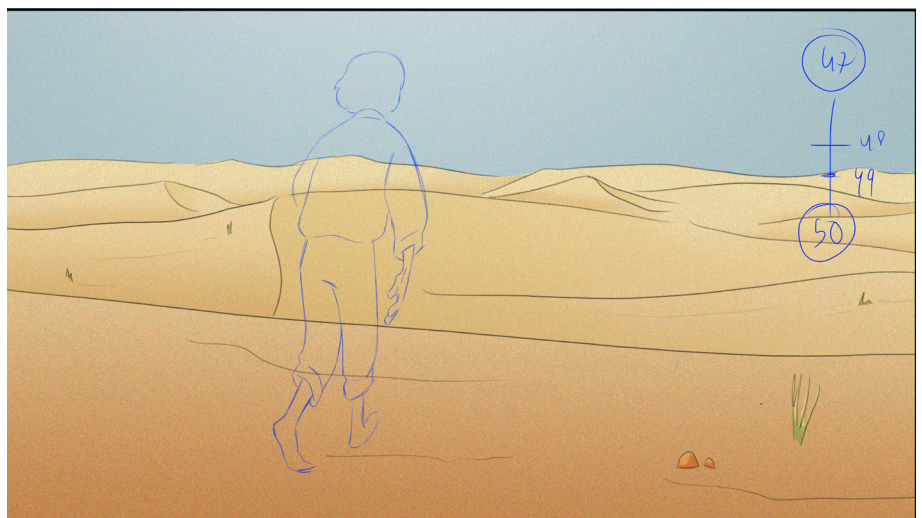
Esto puede lograrse utilizando un timing muy lento, si un caminado normal va a 12 o 16 fotogramas por ciclo podemos utilizar 20 o 24 fotogramas. Además hacer que camine a trompicones, es decir hacer bajadas más rápidas, que el personaje no tenga fuerzas para frenar y se deje caer, y que al levantarse lo haga muy lentamente, con muy poca fuerza.

En casos en los que tengo que animar cosas que me parecen muy complejas, como por ejemplo animar en perspectiva, intento traducirlos a algo que me resulta más fácil de animar, ya sea esquematizando las formas o pasándolo a un campo que controle. En este caso, planteé bocetos de los movimientos que debía hacer el personaje en perfil y luego en frontal, para entender el movimiento de los hombros y las caderas.

32. Cuaderno de campo con anotaciones para animar a Luis.



33. Fotograma de animación en sucio de *La Sombra*.



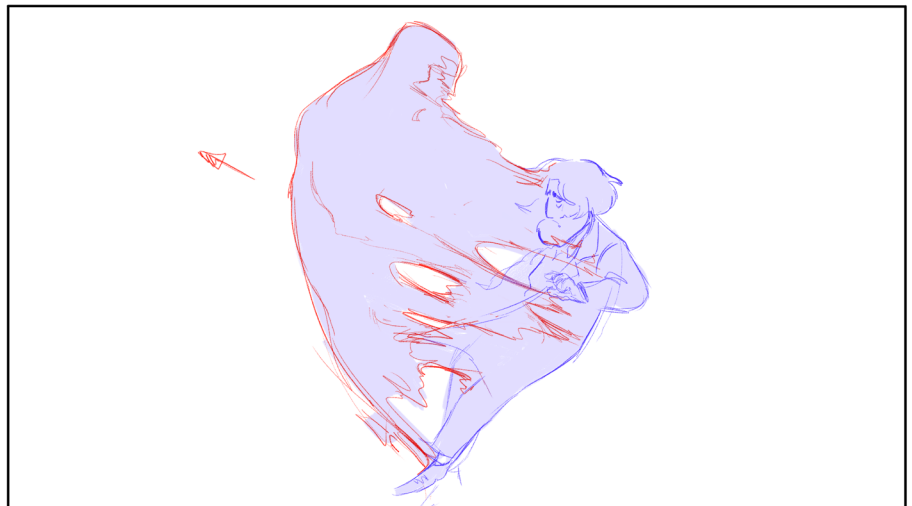
Sabiendo los movimientos que quiero hacer, utilicé un método que se explica en el libro *The animator Survival Guide*, para dibujar a un personaje que se mueve en perspectiva. Este consiste en trazar líneas a partir de la posición de nuestro personaje, esto va a ayudar a marcar la altura del personaje en diferentes posiciones del escenario, o a marcar las proporciones, esto evita que al trasladarlo en el espacio se deforme. Dibujamos la pose de contacto de cada ciclo del caminado y luego añadimos las poses de subida y bajada.

En los siguientes planos vemos aparecer a la Sombra por primera vez.

Una sombra enorme, fruto de la represión de Luis, sale de él como una masa viscosa, Luis, tras darse cuenta de que acaba de separarse de los aspectos más traumáticos e indeseados de su personalidad, comienza a reírse a carcajadas.

Por último, el corto se cierra con una última escena de Luis ahogándose, mientras su propia Sombra se abalanza sobre él.

34. Layouts de *La Sombra*, la sombra se separa de Luis.



Una vez terminado todo el proceso de animación e intercalación, los planos serán completados por Manuel Padilla, quien se encargará de la asistencia, entintado, color y composición del cortometraje, realizando la imagen final que veremos en el cortometraje.¹⁸

5.CONCLUSIONES

Este proyecto ha supuesto un reto para mí ya que nunca había trabajado en un proyecto de tal envergadura como un cortometraje de animación, que requiere una metodología y planteamientos específicos para hacer que funcione.

Aunque ya había entrado en contacto con el mundo del diseño de personajes y la animación en la producción en algunas asignaturas cursadas en

18. Para esta memoria se ha seleccionado el material de mayor relevancia, el resto de los Layout se encuentran en el Anexo 2, y la animación realizada para el tráiler en el Anexo 3.

los años anteriores, como Concept Art o Producción de animación II, realizar este proyecto me ha supuesto embarcarme en un proceso de aprendizaje, donde he tenido que buscar soluciones y corregir mis propios errores para poder lograr resultados competentes y que fueran realizables.

Por otra parte, me ha servido para replantearme lo que de verdad quiero conseguir como diseñadora de personajes o animadora, ya que me he dado cuenta de que dar prioridad a un diseño de personajes o a una animación pensada como una herramienta para transmitir al espectador los aspectos que queramos, en lugar de pensar en ello como un elemento totalmente objetivo del proyecto, no solo es más enriquecedor para el proyecto sino que es más gratificante para mí como artista.

En general estoy satisfecha con los resultados con el resultado del proyecto, considerando alcanzados los objetivos que fueron planteados al comienzo de este trabajo, así como con los conocimientos que he ido adquiriendo.

Dicho esto, estos campos que he podido tocar durante la realización del trabajo aún pueden ser ampliados, sobre todo aquellos relacionados con la actuación y la expresión corporal o las posibilidades expresivas de la animación en sí como técnica, que sin duda van a beneficiar tanto el proyecto de *La Sombra*, que planeamos continuar, como en futuros trabajos .

6. BIBLIOGRAFÍA

DUDOK DE WIT, M. *La tortuga roja* [película] Francia, Bélgica, Japón: Prima linea productions. 29 de Junio de 2016

GALCERÁ, I. *La tortue rouge de Michaël Dudok de Wit. Análisis fílmico*. [TFG] UPV: Facultad de Belles Arts de Sant Carles, 2018.

GILLAND, J. *Elemental Magic: The Classical Art of Hand-Drawn Special Effect Animation*. Estados Unidos: Focal Press. 2009

HELLER, E. *Psicología del color*. Barcelona: Gustavo Gili. 2017.
Historieta franco-belga, Disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_franco-belga [consulta: 6 de julio]

ISBISTER, K. *Better Game Characters by Ddesign: A Psychological Approach*. Estados Unidos: Elsevier INC. 2006

Jung model of the psique Disponible en <https://www.thesap.org.uk/resources/articles-on-jungian-psychology-2/carl-gustav-jung/jungs-model-psyche/> [Acceso: 5 julio 2019]

Shadow, Disponible en <https://www.carl-jung.net/shadow.html> [Acceso: 21 junio 2019]

2KNOWMYSELF, *The body language of depression*. © 2006-2017 [consulta: 30 junio 2019] Disponible en https://www.2knowmyself.com/The_body_language_of_depression

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. *The Illusion of Life*. Nueva York: Abbeville Press, 1981.

TILLMAN, B. *Creative Character Design*. CRC Press, 2011.

TOCCAFONDO, G. *Il criminale* [película] Italia. Trans Europe Film. 1994

WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit*. Estados Unidos: Faber and Faber Inc. 2001.

YOUTUBE, FILM RADAR. *True detective. How to Develop Characters*. [consulta: 30 junio 2019] Disponible en https://www.youtube.com/watch?time_continue=283&v=qgs-saf5Se8

7.ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1. Esquema del proceso de producción utilizado en el corto *La Sombra*.

Figura 2. Fotografía del psiquiatra, psicólogo y ensayista suizo Carl Gustav Jung.

Figura 3. Fotograma de *Father and daughter*.

Figura 4. Fotograma de *La tortuga Roja*.

Figura 5. Fotograma de *Barbarroja* (1965) de Akira Kurosawa.

Figura 6. Viñeta de *El Inca!* de Moebius Les Humanoïdes Associés (1980).

Figura 7. Viñeta de *Las Aventuras de Tintín: Tintín y la isla negra*.

Figura 8. Fotograma de *Il criminale*.

Figura 9. Diseño de personajes por Juliaon Roels.

Figura 10. Exploración de estilo para el cortometraje *La Sombra*.

Figura 11. Ilustración original para el cortometraje *La Sombra*.

Figura 12. Moodboard para el personaje de Luis.

Figura 13. Moodboard para el personaje de la Sombra.

Figura 14. Exploración del personaje de Luis mediante siluetas.

Figura 15. Bocetos del personaje de Luis.

Figura 16. Acercamiento al diseño final de Luis.

Figura 17. Estudios de diferentes razas de perros realizados para buscar la forma de Aristóteles.

- Figura 18. Diseño de Aristóteles descartado anteriormente.
- Figura 19. Bocetos del personaje de Aristóteles.
- Figura 20. Concept art de la Sombra.
- Figura 21. Aproximaciones al diseño final de la Sombra.
- Figura 22. Pruebas de color para el personaje de Luis.
- Figura 23. Turnaround de Aristóteles.
- Figura 24. Turnaround de Luis para las escenas del desierto.
- Figura 25. Estudio de expresiones para el personaje de Luis.
- Figura 26. Estudios del natural para animar a Aristóteles.
- Figura 27. Fotogramas claves abocetados.
- Figura 28. Extracto de la animación del cortometraje *La Sombra*.
- Figura 29. Layout del cortometraje *La Sombra*.
- Figura 30. Layout del cortometraje *La Sombra*, con fondos realizados por Manuel Padilla.
- Figura 31. Ejemplos de arcos sobre fotogramas extraídos de la animación de *La Sombra*.
- Figura 32. Cuaderno de campo con anotaciones para animar a Luis.
- Figura 33. Fotograma de animación en sucio de *La Sombra*.
- Figura 34. Layouts de *La Sombra*, la sombra se separa de Luis.

8. ANEXOS

Debido al gran número de material práctico realizado, añadimos en esta sección aquellos que no hemos podido incluir en esta memoria:

Los anexos pueden encontrarse en el siguiente enlace:

https://drive.google.com/open?id=1tgceBs7q7tGFPnCw0JU754uRJDFT_TKI

Anexo 1: Montaje de referencias cinematográficas para el trailer de *La Sombra*.

Anexo 2: Concept art y Layouts para el Cortometraje *La Sombra*.

Anexo 3: Tráiler del cortometraje *La Sombra*.