

TFG

COLORFUL MORNING I: DISEÑO DE PERSONAJES

DESARROLLO PRÁCTICO

Presentado por Ana María Cucó Sanz
Tutor: Raúl González Monaj

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2019-2020



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El trabajo presente se basa en la creación y diseño de personajes para un cortometraje de animación que pretende mostrar la diversidad sexual del ser humano. Centrándonos en la comunidad LGBT, elegiremos a personajes con opciones sexuales completamente diferentes unidos por la cotidianidad de una rutina matutina. El fin último del cortometraje es transmitir amabilidad, felicidad y, sobre todo, normalidad, mediante una narración sin conflicto, y desde un punto de vista contemplativo.

Palabras clave: Diversidad de género; LGBT; Igualdad; Biblia de animación; *Concept*.

SUMMARY AND KEYWORDS

The actual project is based on the character design for an animated short film, which intends to show the sexual diversity in the world. Focusing on the LGBT community, we will choose completely different characters bonded by the ordinality of a morning routine. The ultimate goal of the film is to transmit a nice, happy, and especially natural mood, through a plot without conflict, and from a contemplative point of view.

Keywords: Gender diversity; LGBT; Equality; Animation bible; *Concept*.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este Trabajo de Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por la alumna Ana María Cucó Sanz, para el grado en Diseño y Tecnologías Creativas dentro de la promoción 2016/2020. Este grado forma parte de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia.

El presente documento ha sido realizado completamente por el firmante; es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:



Fecha: 17/06/2020

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, me gustaría agradecer a mis compañeras de equipo Sandra Sanz, Mariya Dimitrova y Mar Perales por todo su apoyo a lo largo de este proyecto. Juntas hemos conseguido un trabajo del que nos podemos sentir orgullosas y que esperamos tenga cierta repercusión.

También quería agradecer especialmente a mi tutor Raúl González Monaj, por ayudarme y aconsejarme durante todo el proceso a pesar de las dificultades con que nos hemos encontrado este año.

Gracias a Al Davidson por crear una música que se adapta perfectamente a lo que teníamos en mente. Ahora no nos la podríamos imaginar de otra manera.

Gracias también a todos los profesores y compañeros de clase que me han ayudado a evolucionar y mejorar durante la carrera.

Por último, gracias a mi familia y amigos por apoyarme en lo que hago y espero que os guste este proyecto.

Con vosotros, todas las mañanas son de colores.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. JUSTIFICACIÓN	6
1.2. OBJETIVOS	7
1.3. METODOLOGÍA	8
2. DESARROLLO	9
2.1. REFERENTES	9
2.1.1. <i>Ramen</i>	9
2.1.2. <i>Paco Roca</i>	10
2.1.3. <i>El techo del mundo</i>	11
2.1.4. <i>El profesor Layton</i>	11
2.2. PRIMEROS ESTUDIOS DE PERSONAJE	12
2.2.1. <i>Descripción de los personajes</i>	13
2.2.1.1. <i>Martín y Alberto</i>	13
2.2.1.2. <i>Sara y Margarita</i>	15
2.2.1.3. <i>Helena</i>	15
2.2.1.4. <i>Rick</i>	16
2.2.2. <i>Primeros estudios gráficos</i>	17
2.3. DESARROLLO Y DISEÑO FINAL DE LOS PERSONAJES	19
2.4. BIBLIA DE ANIMACIÓN	22
2.4.1. <i>Giros de construcción y giros completos</i>	22
2.4.2. <i>Expresiones y poses</i>	27
2.4.3. <i>Vestimenta especial</i>	32
2.4.4. <i>Comparativa de tamaño</i>	32
2.4.5. <i>Props</i>	33
2.4.6. <i>Extras</i>	35
2.5. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	36
2.6. PREVISIÓN DE IMPACTO Y DIFUSIÓN	38
2.7. PRESUPUESTO	38
3. CONCLUSIONES	39
4. BIBLIOGRAFÍA	40
5. ÍNDICE DE FIGURAS	41

1. INTRODUCCIÓN

Colorful morning es un corto animado en 2D que representa distintas personas del colectivo LGBT¹ llevando a cabo su rutina mañanera. Este proyecto ha sido ideado y llevado a cabo por Mariya Dimitrova Toseva, Maria Perales Martí, Sandra Sanz Carrión, y yo misma.

El corto muestra escenas cariñosas y amables, sin una trama específica, ya que no se pretende contar una historia, sino introducirnos en la vida cotidiana de ocho desconocidos. Cada uno vive de forma distinta, y aunque no se conozcan, sus historias se ven enlazadas durante una cálida mañana. Queríamos que fuera un paseo agradable por la vida de los personajes, para hacer ver que todos somos distintos y a la vez iguales.

1.1. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto se llevó a cabo por la falta de representación LGBT en situaciones tranquilas y cotidianas; ya que habitualmente aparecen como personajes secundarios o para añadir drama a la historia. Además, el retrato del colectivo LGBT que muestran los medios es muy limitado, se muestra una única cara que, además, muchas veces termina siendo dañina. Especialmente en el mundo de la animación, la representación es mínima, por no decir casi inexistente. El corto tendrá una duración de aproximadamente 1 minuto, y formato de *spot* publicitario, ya que es la forma más rápida y eficaz de que llegue a la gente, por su corta duración y su inmediatez. Estará orientado tanto al público infantil como al adulto.

El objetivo de nuestro proyecto es transmitir y difundir los valores del colectivo LGBT desde una perspectiva que evite los clichés, con el fin de revertir esos estereotipos y poder retratar la heterogeneidad de las personas LGBT. También representar de forma diversa en la animación a los distintos grupos de gente del colectivo LGBT.

Se ha elegido la técnica 2D por diversos motivos. Primero, por su calidad para comunicar gráficamente. Debido a que no solo favorece la experimentación con el dibujo y la estética de la animación, sino que, además, consigue una mayor vinculación con las emociones. Por otra parte, el 2D facilita el uso de la geometrización, deformación y estilización para el diseño de personajes. Además, debido a que el corto se realizará desde cero, es necesario ser eficiente y práctico, por eso se ha optado por la técnica que más se domina.

1. LGBT: lesbianas, gays, bisexuales y transexuales.

Para la realización del proyecto, yo me encargué del diseño de personajes, extras y *props*. El proceso va desde pequeños estudios y conceptos a lápiz, hasta la creación digital de todo el contenido necesario para la posterior animación y *clean-up*. Para ello dividí mi trabajo en cuatro grandes bloques: búsqueda de referentes, ideación y estudios, diseño final de personajes, y finalmente, expresiones y material complementario. Maria Perales se encargó de realizar el guión, el *storyboard* y fondos secundarios. Mariya Dimitrova hizo el *layout*, la animación en *rough* y el diseño de fondos en línea. Sandra Sanz se encargó del *clean-up* de la animación, del color de cada escena, y de la post-producción. Al Davidson compuso la música original para este proyecto.

1.2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo ha sido crear y diseñar los personajes para un cortometraje de animación, llevado desde una perspectiva profesional y con los requerimientos de estudios de animación actuales.

Además existen varios objetivos secundarios para que el resultado sea el más adecuado posible. Uno de ellos es crear personajes atractivos, que se adapten a la temática y al mensaje del cortometraje. Por atractivo no me refiero a lo que comúnmente se entiende como una persona atractiva, bella; sino al *appeal* del personaje. Los mismos pioneros de la animación *Disney*, Ollie Johnston y Frank Thomas, de los conocidos *Nine Old Men*², ya definieron en *The Illusion of Life*³ el *appeal* como uno de los principios básicos de la animación. Esto quiere decir que el personaje tenga carácter y personalidad, o un diseño que llame la atención y que produzca interés en el espectador, por tanto un personaje puede ser realmente feo o deforme, y tener un gran *appeal* para la película, como es el caso de por ejemplo, el protagonista de *El jorobado de Notre Dame*⁴.

Un objetivo más específico es crear todo el contenido necesario para la posterior animación de los personajes. Esto incluye diseño definitivo de los personajes, gama cromática, giros de construcción y giros completos, comparativa de tamaño, descripción de la personalidad, poses, expresiones, extras y *props*. Todo este material conforma la biblia de animación, la cual proporciona toda la información necesaria para que el animador o los animadores puedan ejercer su trabajo sin problema y tratar de minimizar en lo posible los temidos “fuera de modelo” o “pérdida de volúmenes”.

2. *Nine Old Men*: fueron los pioneros en la producción de animaciones en la compañía de Walt Disney. Ellos son: Mark Fraser Davis, Milton Erwin Kahl, Oliver Martin Johnston, Jr., Franklin Thomas, Wolfgang Reitherman, John Lounsbery, Eric Larson, Ward Kimball y Les Clark.

3. *The Illusion of Life*: libro escrito por Frank Thomas y Ollie Johnston publicado en 1981. En él hablan del proceso de animación de *Disney* y dan algunas pautas como los doce principios de la animación.

4. *El jorobado de Notre Dame* (*The Hunchback of Notre Dame* en su versión original): película de animación *Disney* dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise, estrenada en 1996.

1.3. METODOLOGÍA

La metodología para nuestro proyecto se basa principalmente en el primer objetivo a cumplir, es decir, hacer un trabajo de creación e ideación de personajes profesional y de buena calidad, cumpliendo con las necesidades de los estudios de animación en la actualidad. Para ello, se hizo un estudio de otros diseños de personajes realizados para películas, series y cortometrajes que tenían un ambiente parecido al que queríamos transmitir; además de todos los conocimientos adquiridos en la asignatura de *Preproducción de Animación*, los cuales fueron muy útiles para realizar este proyecto.

Por tanto, el proceso de creación de los personajes comenzó por el planteamiento ideológico y psicológico de sus personalidades, estudiando primero cuáles eran sus características principales para después comenzar a reflejarlas sobre papel en los primeros bocetos. Una vez establecidas estas ideas mentales y teóricas iniciales, se comenzó a dar forma a los personajes (literalmente), ya que a cada uno se le asignó una forma geométrica básica para enfatizar su personalidad y a su vez diferenciarse de los demás personajes. Hablaremos de esto más detalladamente en la parte de desarrollo.

Al comenzar a trabajar de forma grupal, decidimos crear un documento en el que nos dividimos la carga total del trabajo del proyecto y se especificaron las tareas a realizar por cada integrante del equipo. Además, para añadir un enfoque más profesional al trabajo, especialmente tratándose de un proyecto grupal, se hizo un calendario compartido con fechas de entrega para cada integrante del equipo. De esta manera siempre podíamos saber en qué etapa se encontraba cada apartado del proyecto, y teníamos una base relativamente fiable de cuántos días debería tomar cada tarea. Así podíamos organizar el tiempo destinado a cada actividad sin interrumpir o retrasar el trabajo de nuestras compañeras. Finalmente, alguna fecha no se cumplió con exactitud, pero conseguimos arreglarlo para que todo volviera a cuadrar y el proyecto pudiera seguir adelante sin problemas mayores.

Respecto a los medios usados, para los primeros estudios se realizaron algunos en papel y otros directamente a ordenador. Sin embargo, todo el contenido final para mostrar en la biblia de animación se hizo directamente con dibujo digital, usando una tableta gráfica *Wacom*⁵, a veces acompañado de referencias fotográficas o bocetos a lápiz.

Toda la parte de preproducción se realizó durante el curso académico 19/20, con su etapa más atareada entre octubre y marzo. Durante el primer semestre yo estaba de Erasmus en Portugal, por lo que no podía en-

5. Wacom: tableta gráfica que permite traspasar trazos directamente al ordenador, mediante un programa de dibujo como Photoshop.



Fig 1. Fotograma del cortometraje *Ramen*.

Fig 2. Fotograma del cortometraje *Ramen*.

contrarme con mi equipo físicamente, pero hacíamos llamadas telemáticas regularmente en las que compartíamos dudas y veíamos el desarrollo del proyecto, por lo que creo que conseguimos sobrellevarlo bien y no afectó en gran parte a la ejecución de mi trabajo o del suyo. También a partir de marzo comenzó el periodo de aislamiento debido al COVID-19, por lo que de nuevo teníamos que volver a la conexión *online*. Solo pude quedar físicamente con mi equipo en febrero y a principios de marzo. Aun así creo que hemos conseguido comunicarnos bien y llevar el proyecto adelante a pesar de las dificultades y obstáculos a los que nos hemos enfrentado.

2. DESARROLLO

El desarrollo completo de este proyecto, se podría dividir simplificada-mente en cuatro etapas principales. Estas son: 1º) búsqueda y estudio de referentes, 2º) primeros acercamientos a la personalidad y diseño de los personajes, 3º) diseño y color definitivo de los personajes, y finalmente, 4º) creación de todo el contenido necesario para la biblia de animación. Además, se comentarán también los resultados obtenidos, la previsión de impacto y difusión, y el presupuesto para mi parte del proyecto.

2.1. REFERENTES

Como decía, tanto grupal como individualmente, se comenzó por la búsqueda y análisis de referentes; para así conseguir un resultado que se adaptara al mercado en el que estaría el corto, y un acercamiento estético adecuado para nuestra temática y el mensaje que queríamos transmitir. Entre los referentes estudiados hay cortos de animación, películas, videojuegos, autores y novelas gráficas. En concreto, vamos a entrar en detalle con: *Ramen* (Emmanuel d'Orlando, 2019), Paco Roca, *El Techo del Mundo* (Rémi Chayé, 2016) y *El Profesor Layton* (Akihiro Hiro, 2007-Actualidad), en orden cronológico según el estado de definición de la idea del proyecto.

2.1.1. *Ramen*

Uno de nuestros primeros referentes, tanto por la estética como por la narrativa, fue el corto de *Gobelins*⁶, *Ramen*⁷. En esta animación aparecen varias personas en situaciones distintas durante la preparación de este plato tradicional japonés. No hay ninguna conexión aparente entre los personajes, simplemente comparten el acto de estar preparando el ramen. Esto es una manera de mostrar que aunque no nos conozcamos de nada, siempre hay algo que nos mantiene unidos. Y eso es en parte lo que queríamos transmitir con nuestro cortometraje. A este tipo de historia se le suele llamar *kisho-*

6. *Gobelins*: escuela de animación y artes visuales francesa fundada en 1963.

7. *Ramen*: corto animado dirigido por Emmanuel d'Orlando, 2019.

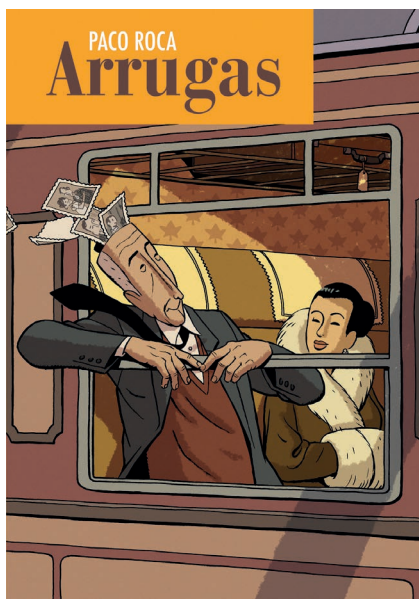


Fig 3. Portada de la novela gráfica *Arrugas*, de Paco Roca.

Fig 4. Fotograma de la película de animación adaptada *Arrugas*, dirigida por Ignacio Ferreras.

*tenketsu*⁸, lo cual es una historia en la que ocurren sucesos sin ningún tipo de conflicto.

Respecto al diseño de personajes, en un principio pensamos hacerlo también en este estilo más bien realista, pero finalmente optamos por un diseño más caracterizado para poder darle más personalidad y exagerar ligeramente los personajes, sin llegar a ser completamente *cartoon*⁹, como en las series de animación como *Hora de Aventuras*¹⁰ o *Steven Universe*¹¹. También nos inspiramos bastante en el uso del color en este corto, cada escena tiene su propia gama cromática restringida, pero entre cada escena también hay cierta correlación que hace que se unan armoniosamente. Este concepto fue usado tanto para el color de los personajes como para el color del fondo, realizado por mi compañera Sandra Sanz.

2.1.2. Paco Roca

En este caso tenemos a un referente de la novela gráfica, Paco Roca, por su manera de sintetizar personajes a partir de sus rasgos más característicos, y su capacidad de transmitir sus personalidades a la perfección a base de formas básicas sin llegar a salirse de un estilo bastante realista. Esto se puede observar perfectamente en su novela gráfica *Arrugas*¹², por ejemplo, donde *Emilio* y *Miguel* son los protagonistas. *Emilio* tiene una cara más alargada, lo que le hace parecer más frío y serio, mientras que *Miguel* tiene una cara más ancha, casi cuadrada (exagerando las formas), lo que desde el principio te transmite más carisma y simpatía, especialmente con su acento argentino que le añade además un toque de sinvergüenza. Este caso es especialmente interesante, ya que posteriormente a la novela, se realizó la versión animada. Por ese motivo tuvo que hacerse un ligero rediseño de personajes, en el que se simplificaron detalles como arrugas y pelos, y se dieron formas más sólidas a las cabezas y cuerpos de los personajes, pero sin llegar a perder el estilo original del autor. Para ello trabajaron conjuntamente Paco Roca y el equipo de animación, e incluso construyeron pequeños modelos en 3D de *Emilio* y *Miguel* para que los animadores alrededor de todo el mundo los tuvieran de referencia.

Para el diseño de personajes se tuvo en cuenta esta simplificación y extracción de rasgos característicos para crear unos buenos diseños diferenciados y con personalidad.

8. *Kishotenketsu*: forma narrativa sin conflicto propia de las historias orientales.

9. *Cartoon*: tipo de animación donde los personajes tienen formas exageradas y no mantienen las proporciones realistas del cuerpo humano.

10. *Hora de aventuras* (*Adventure Time* en su versión original): serie de animación creada por Pendleton Ward en 2007.

11. *Steven universe*: serie de animación creada por Rebecca Sugar para *Cartoon Network*, 2013.

12. *Arrugas*: novela gráfica creada por Paco Roca en 2007. Posteriormente en 2011 se convirtió en película animada dirigida por Ignacio Ferreras.



Fig 5. Cartel publicitario de la película animada *El techo del mundo*, de Rémi Chayé.

2.1.3. *El techo del mundo*

*El techo del mundo*¹³ es una película de animación franco-danesa dirigida por Rémi Chayé. La historia va sobre *Sasha*, una joven rusa de 15 años que sigue las pistas de su abuelo y se embarca en una aventura hacia el Polo Norte para encontrarlo, o al menos para limpiar su nombre.

Esta película es un gran referente tanto por el diseño de los personajes como por las texturas y el uso del color. Tiene un estilo muy cinematográfico, en el que personajes y fondo están perfectamente relacionados. Los personajes no tienen línea exterior, lo que le da un toque maduro y ayuda a que se mimeticen bien con el entorno. Además, usan formas geométricas simples para las cabezas de los personajes, lo que ayuda a distinguirlos fácilmente y además les da una personalidad especial; porque, como sabemos, distintas formas aportan distintas características a los personajes, según su verticalidad u horizontalidad, sus ángulos, sus curvas, etc. Por ejemplo, *Sasha*, la protagonista, tiene una cara básicamente redonda, lo que le proporciona un aspecto dulce e inocente, por esta misma razón ocurre que otros marineros no la toman en serio. Por otro lado, el capitán del barco tiene una cara rectangular, esto da sensación de poder y fuerza. También el padre de *Sasha* tiene una cara rectangular con una nariz muy angulosa, lo que recalca su personalidad estricta y a veces fría.

Por tanto, esta elección de formas geométricas para proporcionar personalidad a los personajes es un tema que se ha tenido muy en cuenta en su diseño. En nuestro proyecto se ha intentado aportar formas distintas a cada personaje para su fácil reconocimiento y diferenciación, ya que cada personaje apenas aparece durante unos segundos, y necesitábamos que su asociación fuera rápida.

2.1.4. *El profesor Layton*

*El profesor Layton*¹⁴ es una serie de videojuegos de puzzles y misterio creada en Japón por Akihiro Hiro. Tiene un diseño de personajes impresionante y muy variado. Hay alrededor de 100 personajes por juego, y actualmente se han sacado más de 6. Todos los personajes son aparentemente humanos, a parte de alguna mascota o animal callejero, y aun así consiguen que cada personaje sea especial, reconocible, y diferente; todos ellos ambientados en la Inglaterra de la década de los 80.

13. *El techo del mundo* (*Tout en haut du monde* en su versión original): película de animación dirigida por Rémi Chayé estrenada en Francia en 2016. Ese mismo año obtuvo el premio del público del *Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy*.

14. *El profesor Layton*: serie de videojuegos de misterio y puzzles para la gama de consolas *Nintendo DS* y *Nintendo 3DS*, creada por Akihiro Hino en 2007. Hoy en día siguen sacando juegos de esta serie.

Fig 6. Imagen promocional para el videojuego *El profesor Layton y la villa misteriosa*.



En este caso sí que exageran las proporciones bastante, siendo los personajes normalmente de estatura baja. Aun siendo anatómicamente deformes, el estilo hace que funcionen bien individualmente y en conjunto. Usan formas y colores muy sencillos, especialmente para los protagonistas *Layton* y su aprendiz *Luke*. El color principal de *Layton* es el naranja y el de *Luke* es el azul, cada uno acompañado de colores más neutros como marrón y negro. De esta forma siempre relacionamos el color con el personaje y se nos quedan en la memoria fácilmente.

Aquí también usan el recurso de las formas geométricas como esquema base para los personajes, especialmente para los extras, en los que a menudo este recurso resulta evidente. Encontramos personajes con una cabeza rectangular y aplastada, otros con forma de globo, cabezas triangulares, esféricas, etc. También hay personajes más altos o bajos, gordos, flacos, cojos, ciegos, ricos, pobres, abuelos, niños... Es decir, la variedad no falta. En resumen, hay un aprovechamiento de las formas y los rasgos al extremo para distinguir personajes y darles un toque especial. Aun así, por muy variados y locos que sean los distintos diseños, consiguen que todos estén perfectamente relacionados entre ellos y con el entorno, el cual tiende a ser más bien realista.

Volviendo al tema de mi proyecto, para comenzar a abordar el diseño de personajes, nos quedamos en cierto punto medio entre la exageración de diseños en *El profesor Layton*, y el semirealismo sintetizado de Paco Roca.

2.2. PRIMEROS ESTUDIOS DE PERSONAJE

Una vez tomadas las referencias estilísticas que queríamos para los personajes, empezamos a hacer una tormenta de ideas sobre cómo podrían ser sus personalidades, dónde y de qué forma vivían, con quién, cuál era la relación que existía entre los distintos personajes, etc. En esta primera fase hubo una colaboración bastante conjunta, en la que mis compañeras de equipo también compartían sus ideas o propuestas sobre los personajes. Entonces partimos de la idea de que queríamos que todos ellos fueran muy distintos y fáciles de reconocer, tanto físicamente como por personalidad y sexualidad. Por ello primero se definieron sus características psicológicas



Fig. 7. Pruebas estilísticas para algunos de los personajes.

principales. Para darle cierta unidad a todos los personajes, a pesar de que no se conozcan los unos a los otros, decidimos ponerlos a todos dentro de un mismo rango de edad de veinte años, entre los quince y los treinta y cinco. Además, queríamos que cada familia viviera en un ambiente completamente distinto, desde los más sibaritas hasta los más rurales. Pusimos sobre la mesa varias ideas sobre distintos tipos de hogar ya sea por cultura, estructura, localización, decoración, etc. Entre ellas pensamos en una casa al estilo mejicana, con muchos colores y mucha decoración; un piso clásico de estudiantes, con alguna grieta y un poco anticuado; una casa decorada elegantemente, con muchos muebles y artilugios caros; un *loft* minimalista; una típica casa valenciana con patio; una casa muy recargada y barroca; un apartamento pequeño algo sucio...

Respecto a la sexualidad, pretendíamos que se viera representada en la mayor variedad posible para un espacio corto de tiempo. De esta manera aparece una pareja de lesbianas, una pareja de gay y bisexual con un hijo, un chico transexual, y una chica transexual con su abuela. Queríamos que aparecieran distintos tipos de familia para revertir los estereotipos y mostrar la heterogeneidad de las personas LGTB. Durante este proceso de definición de personalidad, también me dediqué a hacer algunas pruebas para el estilo gráfico de los personajes. En este punto del proyecto estas pruebas no eran nada definitivas, por lo que hacía bocetos a medida que me venían ideas, ya fuera en la agenda, en un papel en sucio o en la libreta de dibujo. Lo que sí que tenía claro en estos primeros acercamientos, es que quería representar formas contundentes y fácilmente distinguibles.

A continuación, me encargué de redactar un documento oficial para el equipo donde se vieran reflejadas las relaciones entre los personajes y sus hogares, así como sus personalidades, sus hobbies y rasgos característicos. También se hizo un primer acercamiento a lo que serían las gamas cromáticas representadas finalmente en el cortometraje. En este momento también les asignamos un nombre a los personajes, a pesar de que luego el corto es mudo por lo que realmente el espectador no los conocerá. El documento quedó de la siguiente manera:

2.2.1. Descripción de los personajes

2.2.1.1. *Martín y Alberto* se conocieron hace 9 años en un concierto de Lady Gaga. Hace apenas 6 meses consiguieron adoptar un hijo. Viven en un apartamento en el centro de la ciudad. Disfrutan viendo *Netflix* y yendo al parque con su hijo.

Casa: tonos cálidos, muebles marrones, sencilla.



Martín, bisexual:

- Desenfadado.
- Patoso.
- Dramático
- A veces un poco despistado.
- Su *hobby* es tocar la guitarra.
- Trabaja en el departamento de marketing de una empresa de telefonía. Le encantan sus compañeros de trabajo, pero le gustaría cambiar de empresa.
- Come mucho aunque no lo parezca, le encanta el dulce.
- Perdió algunos amigos cuando salió del armario, pero eso no le impidió hacer más y mejores.
- Es bisexual. Ha salido tanto con chicas como con chicos, pero *Alberto* es quien le ha robado el corazón.
- Piensa que *Alberto* siempre se preocupa demasiado por todo.



Alberto, gay:

- Deportista.
- Energético.
- Amigable.
- Parece que esté siempre de buen humor pero alguna vez tiene episodios depresivos.
- Da buenos consejos.
- Puede ser pesimista a veces.
- Se hizo su tatuaje de la calavera con labios en un viaje a Irlanda, no iba demasiado sobrio.
- Siempre ha sido un poco inseguro con su tamaño.
- Va a las manifestaciones del orgullo gay desde que tiene 14 años, aunque entonces sus padres no sabían que él era parte del colectivo.
- Intenta convencer a *Martín* para que vaya a correr con él, pero es bastante difícil moverle del ordenador.



Álex, bebé:

- Risueño.
- Juguetón.
- Duerme todas las noches del tirón.
- Le gusta tocar todo lo que ve.
- Nació en Mongolia.
- Lo adoptaron cuando tenía 1 año, ahora ya tiene un año y medio.
- Sus padres le dejarán escoger sus juguetes y ropa a medida que crezca.
- Le encanta abrazar a su papá *Alberto* porque es grande y blandito.
- Juega todas las tardes con su papá *Martín* a las palmitas.

Fig 8. Concept inicial de Martín.

Fig 9. Concept inicial de Alberto.

Fig 10. Concept inicial de Álex.

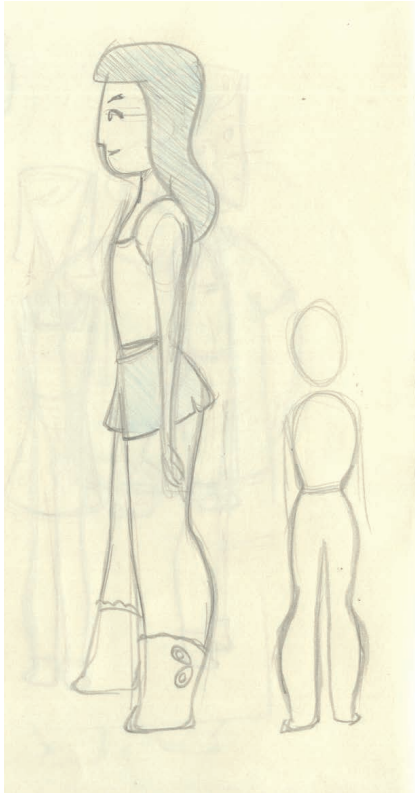


Fig 11. Concept inicial de Sara.

Fig 12. Concept inicial de Margarita.



2.2.1.2. *Sara y Margarita* se conocieron por un amigo de ellas que las presentó. Al principio no se causaron muy buena impresión, pero se siguieron conociendo y se enamoraron enseguida. Su sueño es abrir su propio negocio y vivir en una casa con terreno para adoptar muchos animales. Actualmente tienen una gata llamada *Minnie*.

Casa: tonos naranjas y pasteles, habitación estilo mejicana, colcha con retales.

Sara, lesbiana:

- Responsable.
- Un poco perezosa.
- Le gusta la astrología.
- Hace pilates todas las semanas, le ayuda a mantener la mente clara.
- A veces puede ser borde.
- Nunca miente, por lo que a veces llega a ser hiriente.
- Trabaja en una peluquería.
- Tiene síndrome de *Asperger*.
- Ha tenido relaciones abiertas en el pasado, pero ahora está solo con *Margarita*.
- Cree que *Margarita* no tiene nada de paciencia.

Margarita, lesbiana:

- Enfadona.
- Cariñosa.
- Miope, usa lentillas fuera de casa porque no le gusta cómo le quedan las gafas.
- Siempre tiene la razón, o eso cree.
- Nació en Colombia y se mudó a España con su familia cuando tenía 14 años.
- Le encantan los juegos de mesa y las comidas familiares.
- Trabaja de directora en un instituto a las afueras.
- Es voluntaria en una organización que fomenta la educación en Sudamérica.
- No salió del armario hasta los 22 años porque no estaba muy informada del tema, simplemente pensaba que no había ningún chico que le llamara la atención.
- Dice que *Sara* tarda mucho en arreglarse siempre.

2.2.1.3. *Helena* pasa muchos días con su abuela, ya que su madre viaja mucho por causa del trabajo. A ella no le importa, adora a su abuela y además cocina de categoría. Siempre que va, *Consuelo* le hace sus natillas favoritas.

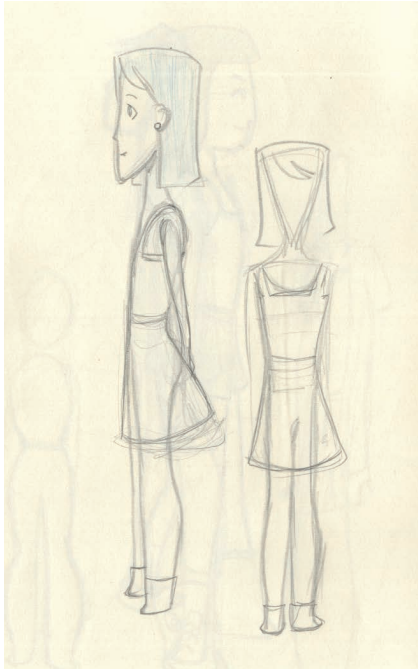


Fig 13. Concept inicial de Helena.

Fig 14. Concept inicial de María Consuelo.

Casa: tonos claros, clásica valenciana con patio, azulejos anticuados, espejo y baño retro.

Helena, chica transexual:

- Tímida.
- Tranquila.
- Hace natación.
- Buena con las matemáticas.
- Le encantan los chistes malos.
- Su serie favorita es *Over the Garden Wall*¹⁵.
- Sigue en el instituto y quiere estudiar ingeniería aeroespacial.
- Su padre murió cuando ella tenía 10 años.
- Desde pequeña ya sentía que no encajaba bien en su cuerpo pero no entendía por qué. A los 16 años, con el apoyo de su familia y su mejor amigo, decidió empezar la transición.
- Quiere muchísimo a su abuela, le encanta hacer ganchillo con ella.

María Consuelo, abuela:

- Cariñosa.
- Recatada.
- Independiente.
- Buena cocinera.
- Siempre está de mal humor, menos cuando ve a su nieta.
- Trabajó como costurera durante más de 50 años, le gusta hacer pasatiempos y alimentar a los gatos callejeros.
- Le gustan los pendientes grandes y coloridos.
- Se divorció de su exmarido hace unos años, ahora disfruta quedando con sus amigas cuando no está con *Helena*.
- No pertenece al colectivo LGTB, pero gracias a su nieta está aprendiendo cada vez más, y hace lo que puede por apoyarla.
- Piensa que *Helena* va a hacer grandes cosas en la vida, y no quiere perderse.

2.2.1.4. *Rick* es un chico de 22 años que vive en un pueblo cerca de la ciudad.

Casa: *loft* pijo minimalista, blanco, gris.

Rick, chico transexual:

- Seguro de sí mismo.
- Masculino.
- Fuerte.

15. *Over the garden wall*: serie de animación creada por Patrick McHale en 2014 para Cartoon Network.

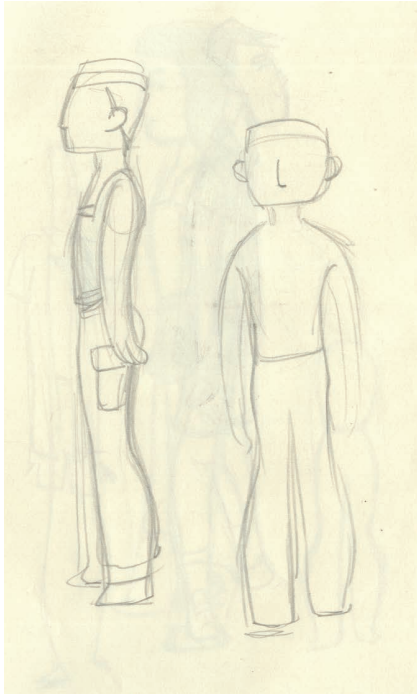


Fig 15. Concept inicial de Rick.

- Juega al baloncesto.
- Es *realfooder*¹⁶, pero le encanta el helado.
- Le gustaría viajar por todo el mundo.
- Su ídolo es Rihanna.
- Tiene una cicatriz en la espalda de una pelea en la que se metió de pequeño.
- Antes de salir del armario como chico trans, sus compañeros y compañeras de clase le hacían bullying diciendo que era una marimacho. Ha sido un camino difícil para él pero tiene el apoyo de su mejor amigo y eso le da ánimos.
- Se preocupa por el medio ambiente

2.2.2. Primeros estudios gráficos

Tenía claro que quería que *Alberto* fuera un hombre grande y atlético, con una postura que pueda llegar a parecer forzada. A pesar de hacer varias pruebas estilísticas, siempre se tuvieron estas formas básicas en cuenta, ya que, no importa que el diseño final sea más estilizado o menos, siempre ha de acompañar a la descripción psicológica realizada previamente. Por contraposición está *Martín*, que tiene una estructura mucho más fina y relajada, llegando a pasota, de acuerdo con su personalidad desenfadada y despistada. Además podemos decir que es el estereotipo de una pareja moderna, totalmente al día con las nuevas tecnologías. Van acompañados de *Álex*, un bebé adoptado de Mongolia con un año y medio de edad, al que quieren con locura. El bebé no tiene una personalidad muy desarrollada, a parte de ser especialmente risueño y amigable para su edad; por ello, tiene unas formas más bien redondeadas.

Por otra parte, está la pareja de lesbianas, *Sara* y *Margarita*. *Sara* es más esbelta y delgada, acorde con su personalidad responsable y a momentos fría, mientras que *Margarita* tiene una forma más bajita y culona, para enfatizar su personalidad enfadada y cariñosa a la vez.

Rick es el único personaje que no aparece acompañado en su escena. Es un chico transexual fuerte y confiado, por ello tiene una estructura cuadrada tanto para la cabeza como para su cuerpo.

Finalmente están *Helena*, una chica transexual, y su abuela *María Consuelo*. *María Consuelo* es una abuela increíblemente cariñosa, que daría todo por su nieta a pesar de que a veces no la comprenda del todo. Experimentamos con diferentes estructuras más huesudas y delgadas, pero finalmente nos decidimos por unas formas redondeadas para expresar su dulzura y amabilidad con todos, pero especialmente con *Helena*. De esta

16. *Realfooding*: tendencia de alimentación que consiste en evitar comer ultraprocesados.

Fig 16. Primeros *concepts* a color para las distintas posibilidades de personajes.



manera hacía contraste con la cara angulosa de su nieta. *Helena* por otra parte es una chica más tímida y tranquila. Fue un reto especialmente duro diseñar a *Rick* y a *Helena*, ya que son dos personajes transexuales, y teníamos que conseguir que los espectadores vieran eso sin hacerlo demasiado obvio o caer en los clichés. Por ello el diseño de *Rick* usa un *binder*¹⁷ por debajo de la camiseta, el cual se ve en la escena mientras se está vistiéndose. *Helena* por su parte tiene una cara angulosa, una complexión del cuerpo bastante plana, con curvas muy ligeras, y unas cejas pobladas.

Una vez definidas todas estas características tanto físicas como psicológicas para cada personaje, empecé a darles forma y a hacer bocetos de sus caras y de sus cuerpos. También experimentando con prendas de ropa que se adaptaran a la personalidad de los personajes a la vez que a la situación. Ya que algunos de los personajes van en pijama, otros vestidos, otros en delantal o con ropa de ir por casa... Muchos de estos bocetos fueron realizados a lápiz inicialmente, para luego comenzar a hacer *concepts* a color digital con las opciones que más nos parecían iban de acuerdo con los personajes.

Para todos estos estudios gráficos, no sólo se tuvieron en cuenta las referencias estilísticas y mis conocimientos de dibujo previos, también se usaron referencias fotográficas y estudios del natural para todos los personajes; especialmente para *Álex*, ya que estaba menos familiarizada con las formas de los bebés. También usé referencias culturales, ya que hay personajes de distintas etnias. El bebé es de Mongolia, *Margarita* es colombiana, *Alberto* nació en España pero tiene ascendencia nórdica... Quería que a pesar de ser diseños ligeramente caricaturizados, mantuvieran su esencia y fueran fieles hasta cierto punto a la realidad. Digo "hasta cierto punto", porque una vez estudiados los rasgos y las historias de los personajes, se

17. *Binder* o *chest binder*: prenda de vestir que usan algunos chicos transexuales para comprimir sus pechos.



Fig 17. Diseño final de Alberto.

Fig 18. Diseño final de Martín.

Fig 19. Concepts finales para todos los personajes, excepto el bebé.

puede tomar lo que se llama la licencia artística, la cual permite dejar de lado o modificar alguna característica real del personaje, con el objetivo de que el resultado artístico sea más atractivo y consiga llamar la atención.

2.3. DESARROLLO Y DISEÑO FINAL DE LOS PERSONAJES

A partir de los estudios y los bocetos realizados en la fase anterior, empecé a diseñar el *concept* final para las caras de los personajes. Gracias a las referencias y a las pruebas realizadas anteriormente se decidió usar formas geométricas básicas para crear la construcción de la cabeza de los personajes. De esta manera tenemos personajes muy distintos y fáciles de reconocer, pero que a su vez funcionan bien en conjunto. Esto es especialmente interesante para un formato corto de tiempo como el que es usado.

Por tanto, hubo que hacer un proceso de simplificación de los personajes, ya que inicialmente usaba formas más orgánicas para acercarme a un estilo más semirealista. Había que transformar dichos bocetos a formas simples manteniendo la esencia de los personajes, o mejor aún, remarcándola.

De esta manera, la cara de *Alberto* tiene forma trapezoidal, compuesta por un cráneo cuadrado y su grande barba, mientras que su cuerpo es un trapecio invertido. Se mantiene la misma forma para la cabeza y para el cuerpo de manera que todo queda más consistente. Además, esta forma remarca claramente su carácter atlético y a la vez amigable y abierto. *Mar-*



Fig 20. Diseño final de *Álex*.

Fig 21. Diseño final de *Sara*.

Fig 22. Diseño final de *Margarita*.

tín por su parte tiene cara de rectángulo aplatanado, de igual forma que la estructura básica de su cuerpo. Esta estructura sirve de contraste con la de *Alberto*, pero manteniendo la línea estilística para que sigan quedando bien grupalmente. Además también se produce contraste en los detalles, *Alberto* contiene formas redondeadas mientras que *Martín* incluye formas más angulosas; esto se puede diferenciar claramente en el cabello de cada uno. *Álex* tiene una cara redondeada, con una gran mejilla regordeta. Todo su cuerpo está compuesto por formas redondeadas y suaves, no solo para contrarrestar la forma de sus padres sino también porque no tiene la personalidad muy definida, a parte de ser un bebé alegre y juguetón.

Sara tiene cara de óvalo vertical, mientras que la cara de su pareja *Margarita* es un óvalo horizontal, esto hace que se las vea conectadas pero contrapuestas a su vez. Igualmente, el cuerpo de *Sara* es alargado, enfatizando su personalidad responsable y, figuradamente hablando, estirada. *Margarita* es más bajita y ancha, de acuerdo con su carácter enfadón pero cariñoso. Además, su estatura también se debe a su origen, ya que la altura media de las mujeres colombianas es de 1,56 metros, mientras que en España es de 1,63 metros.

Rick, como hemos mencionado antes, mantiene su estructura cuadrada tanto para su cráneo como para su cuerpo. Esta forma acompaña su personalidad fuerte y confiada. Además, se aleja del estereotipo de que los chicos transexuales tienen formas femeninas y redondeadas.

Helena finalmente tiene una composición facial de triángulo invertido, al igual que puede verse en la forma de su torso. Esta geometría muestra sus formas angulosas y planas sin entrar en un territorio demasiado masculino, de manera que nada más verla, se reconozca fácilmente que se trata de una chica. Además, tiene una estructura muy delgada, tanto en su torso

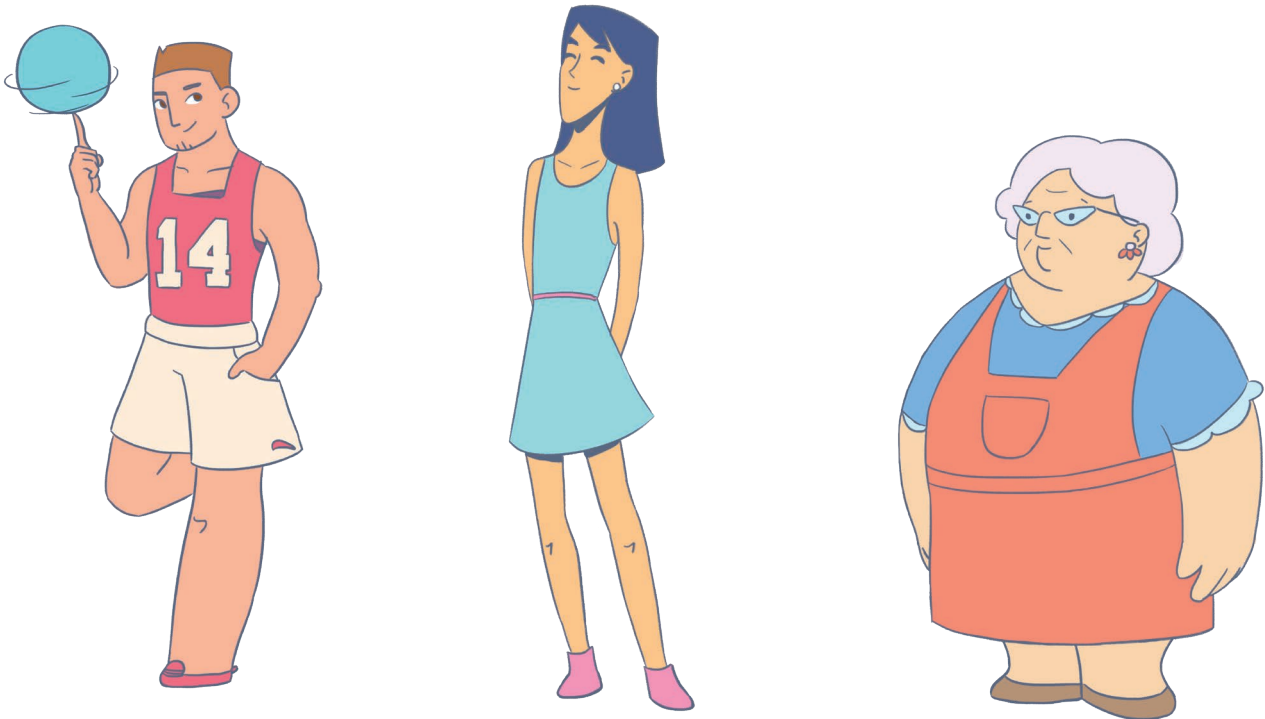


Fig 23. Diseño final de Rick.

Fig 24. Diseño final de Helena.

Fig 25. Diseño final de María Consuelo.

como en sus piernas y brazos. Para concluir, la abuela *María Consuelo* está básicamente compuesta de esferas; una gran esfera para el cuerpo y otra más pequeña para la cabeza, con unos brazos largos y unas piernas muy cortas, de forma que queda bajita y simpática. *Helena* y *María Consuelo* tienen formas tan opuestas para mostrar que son distintas tanto por dentro como por fuera, pero que de igual manera se quieren con locura aunque no se comprendan todo el tiempo.

Una vez tenía estas formas bases ya asentadas, había que definir más la fisonomía facial y la expresión de cada personaje, todo ello acompañando su descripción principal. Además, había que concretar la ropa y los detalles de cada personaje, de manera que todos tengan cosas interesantes de mirar y que les dé personalidad, pero con una construcción y un diseño adecuado para ser animado posteriormente. Con esto me refiero a que no hubiera líneas sueltas especialmente confusas, ya que estas luego en la animación suelen temblar.

Con este *concept* de caras y el conjunto de ropa para cada personaje ya definido, se comenzó a crear la pose definitiva en tres cuartos para cada personaje. Dicha pose debe ser característica del personaje y expresar su personalidad con facilidad. Además, esta pose final es la que se usa en los estudios como referencia absoluta del personaje, junto con los giros de personaje y el resto de material de la biblia de animación, como concretaremos más adelante.

Para obtener el diseño final de los personajes ya solo faltaba adaptar la gama cromática a cada uno de ellos. Para ello se tomó como referencia la

gama cromática destinada a cada una de las escenas y la bandera LGBT correspondiente a cada uno de los personajes, excepto *Álex* y *María Consuelo*, los cuales no pertenecen al colectivo. La gama cromática de cada escena cambia a medida que avanza la mañana. Empieza con unos tonos rosas y naranjas cálidos del amanecer, correspondiente a la escena de *Sara* y *Margarita*. Continúa con unos tonos más amarillos y pastel, correspondiente a la escena de *Alberto*, *Martín* y *Álex*. A continuación, la luz se va aclarando con la escena de *Rick*, hasta que finalmente la luz pasa a ser blanca de plena mañana, con la escena de *Helena* y *María Consuelo*.

Por tanto, para cada uno de los personajes había que adaptar los tonos de su bandera, cambiando saturación y luminosidad, así como añadiendo nuevos tonos para que se integraran en los colores de la escena armoniosamente.

2.4. BIBLIA DE ANIMACIÓN

Este último apartado, es el que tiene la mayor carga de trabajo práctico. Durante toda la realización de la biblia de animación se ha mantenido el uso de una línea con textura de color azul oscuro. Se decidió de esta manera porque una línea negra y plana recuerda demasiado a grandes producciones o a series de animación producidas en masa. Queríamos darle un estilo más personal y manual, ya que luego se aplicaría también en la etapa del *clean-up*.

Para cada uno de los protagonistas, hay un giro de construcción de personaje, un giro completo, expresiones o poses, vestimenta especial en el caso de que fuera necesario, y finalmente una comparativa de tamaño de todos los personajes. Además, he diseñado los *props* para cada escena y los veinte extras que aparecerán rápidamente en la última escena. A continuación, hablaré más detalladamente de cada uno de estos apartados.

2.4.1. Giros de construcción y giros completos

El giro de construcción del personaje se trata de una composición de imágenes donde se ven las formas básicas del personaje desde diferentes ángulos: vista frontal, vista tres cuartos, vista lateral, vista tres cuartos trasera y vista trasera. El animador hace uso de estas formas básicas para hacer la animación en sucio o los primeros bocetos de poses clave.

El giro completo del personaje usa las mismas vistas que en el caso anterior pero esta vez con el dibujo completo del personaje, incluyendo rostro, ropa, y todos los detalles que deban verse luego en escena. El animador o intercalador usa este documento como referencia para hacer la animación

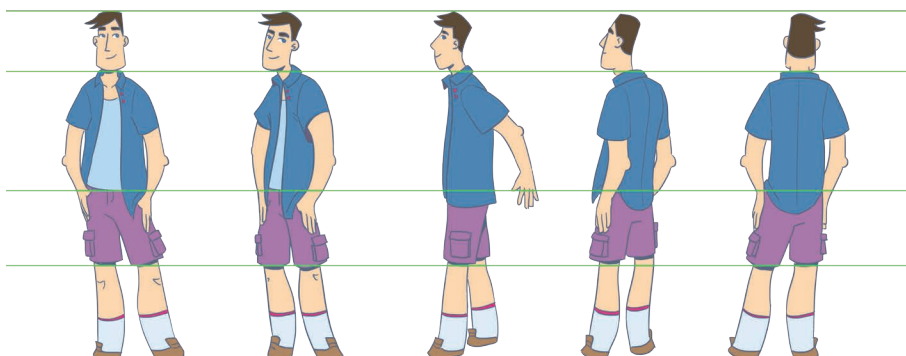
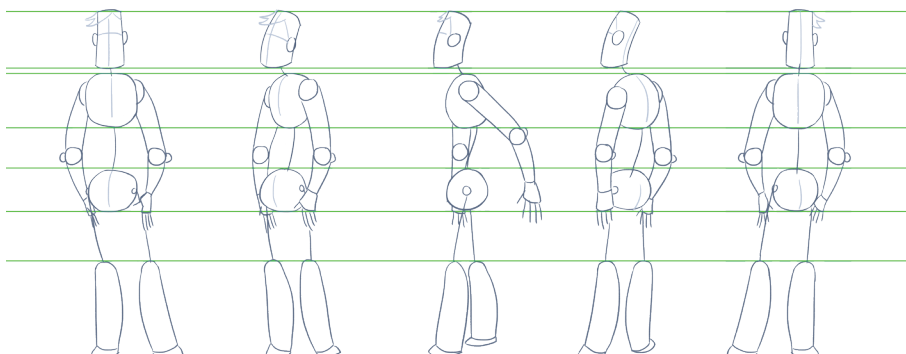
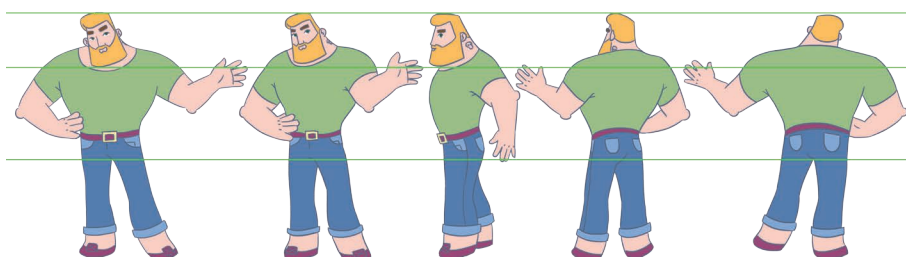
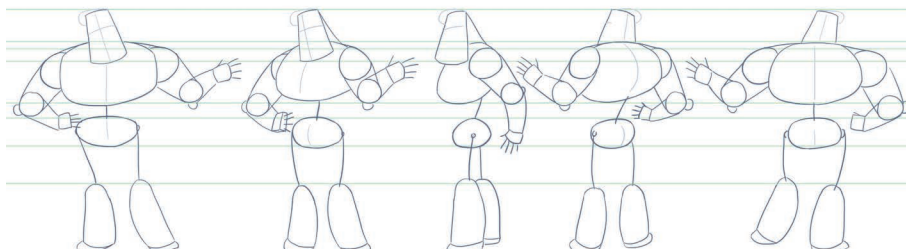
más definida, con *overlap* y *follow-through*¹⁸ de todos los elementos, para posteriormente hacer la animación final en limpio, el *clean-up*.

Fig 26. Giro de construcción de Alberto.

Fig 27. Giro completo de Alberto.

Fig 28. Giro de construcción de Martín.

Fig 29. Giro completo de Martín.



18. *Overlap* y *follow-through*: uno de los principios de animación ideados por Frank Thomas y Ollie Johnston. Trata de que los apéndices del cuerpo y prendas de ropa han de ser animadas por separado y siguiendo el movimiento del cuerpo.

Fig 30. Giro de construcción de Álex.

Fig 31. Giro completo de Álex.

Fig 32. Giro de construcción de Sara.

Fig 33. Giro completo de Sara.

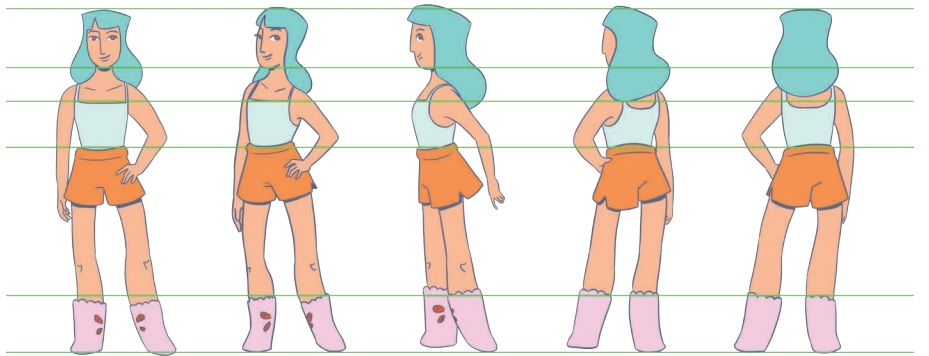
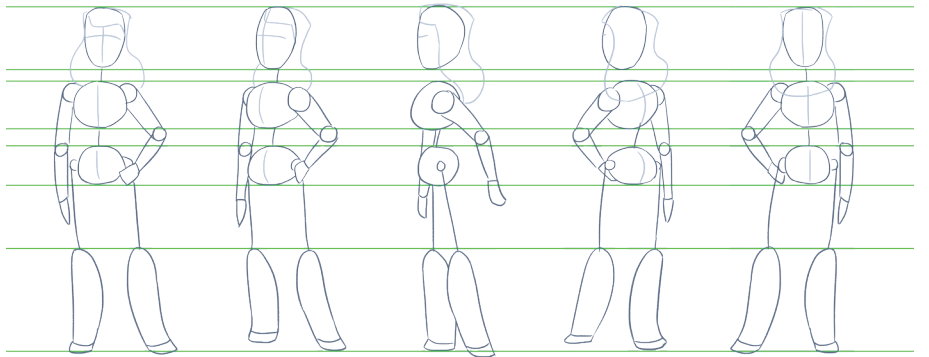
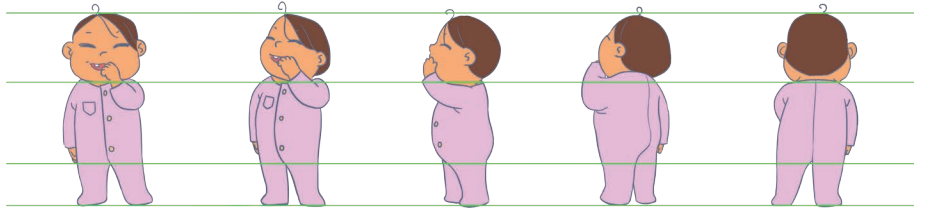
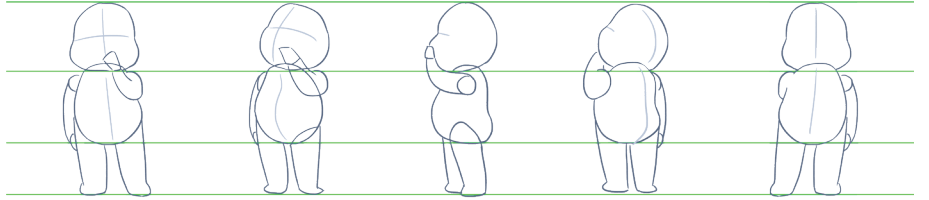


Fig 34. Giro de construcción de Margarita.

Fig 35. Giro completo de Margarita.

Fig 36. Giro de construcción de María Consuelo.

Fig 37. Giro completo de María Consuelo.

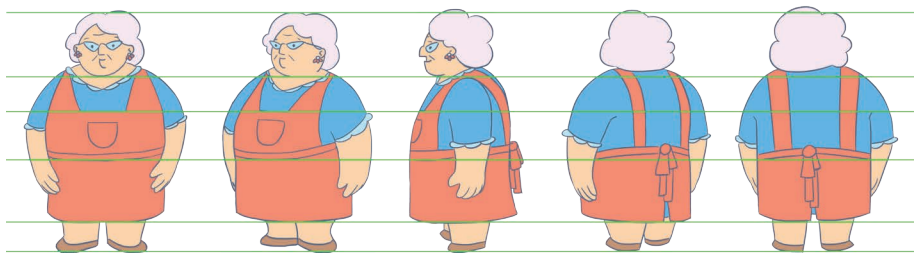
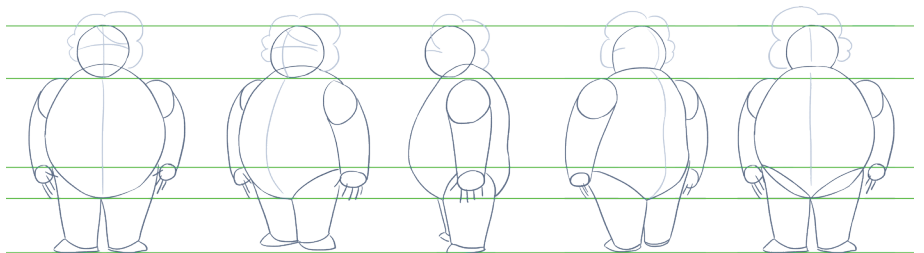
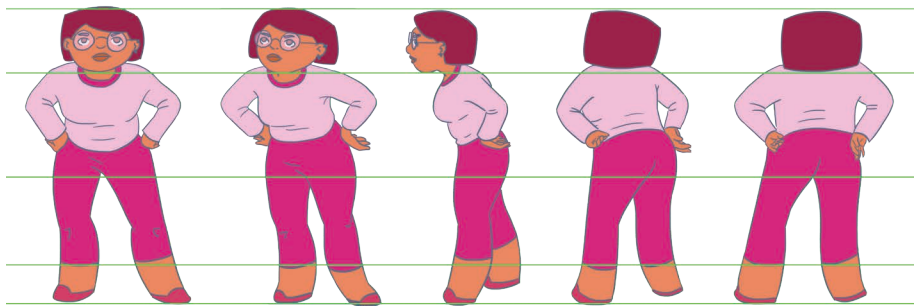
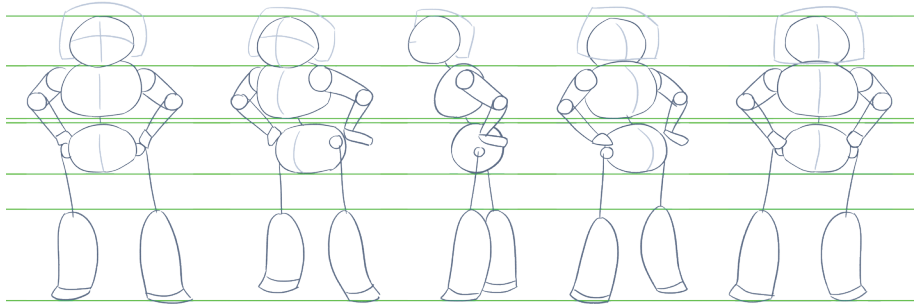
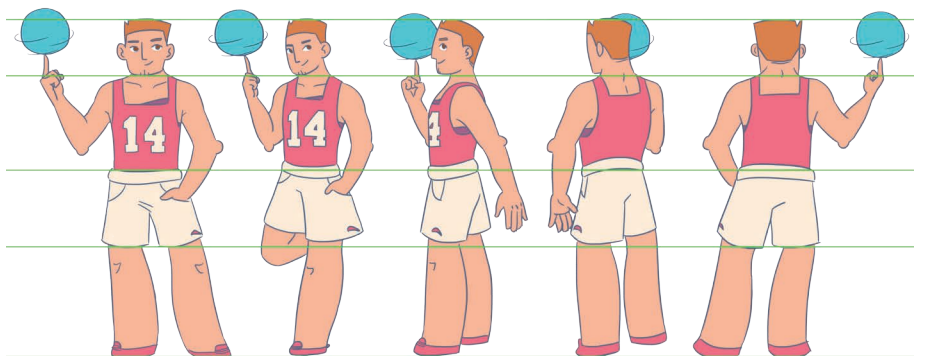
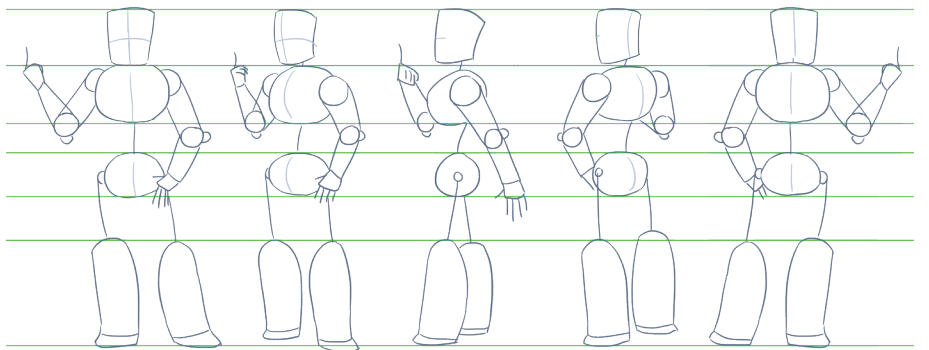
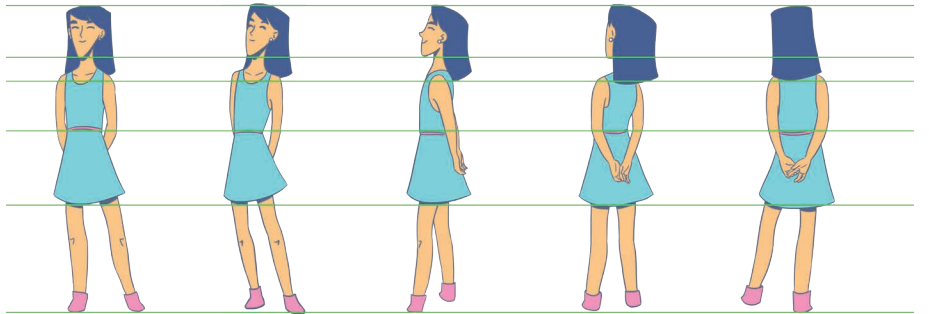
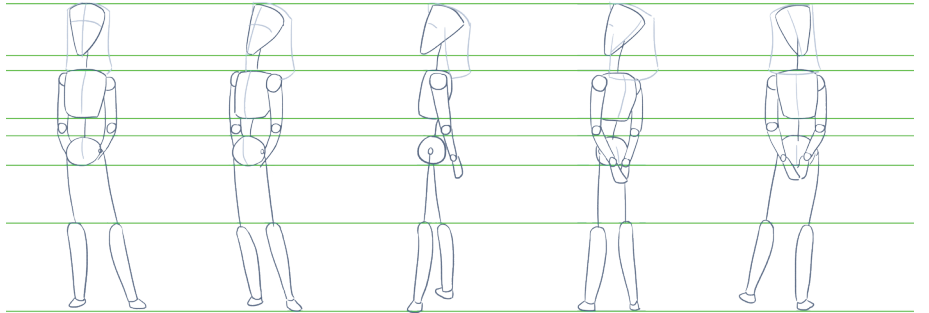


Fig 38. Giro de construcción de Helena.

Fig 39. Giro completo de Helena.

Fig 40. Giro de construcción de Rick.

Fig 41. Giro completo de Rick.



2.4.2. Expresiones y poses

Cada personaje tiene un conjunto de expresiones o poses, dependiendo qué fuera lo necesario para cada caso, ya que algunos de los personajes aparecen solamente en plano medio o primer plano, y otros aparecen de cuerpo completo. Estas expresiones y poses deben mostrar a la perfección la personalidad de los personajes, para que luego los animadores puedan traspasar esta energía adecuadamente. A pesar de que cada uno aparece apenas unos segundos durante el corto, es importante tener una personalidad definida, aunque luego no se llegue a mostrar todo el rango de emociones.

Fig 42. Expresiones de Alberto.

Fig 43. Expresiones de Martín.



Fig 44. Expresiones de Álex.

Fig 45. Poses de Martín, Alberto y Álex.

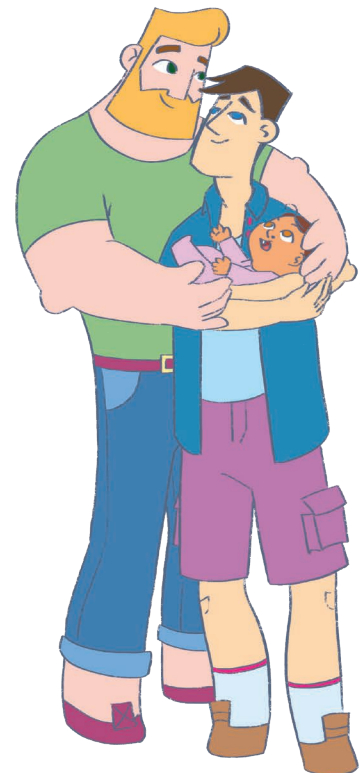
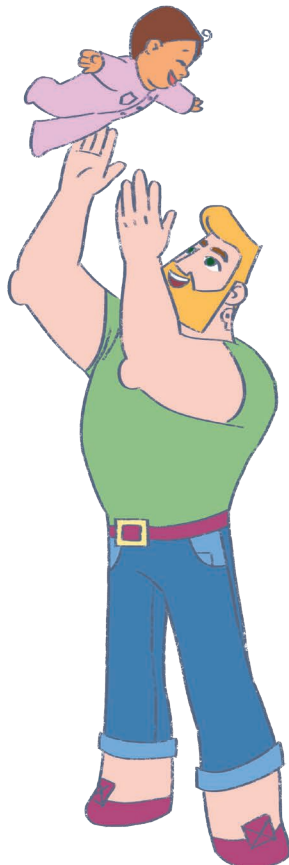


Fig 46. Expresiones de Sara.

Fig 47. Expresiones de Margarita.

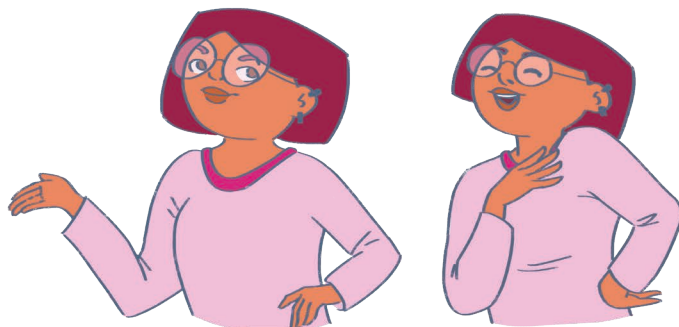
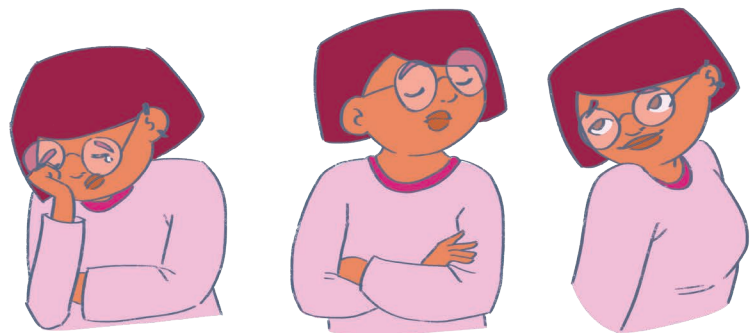
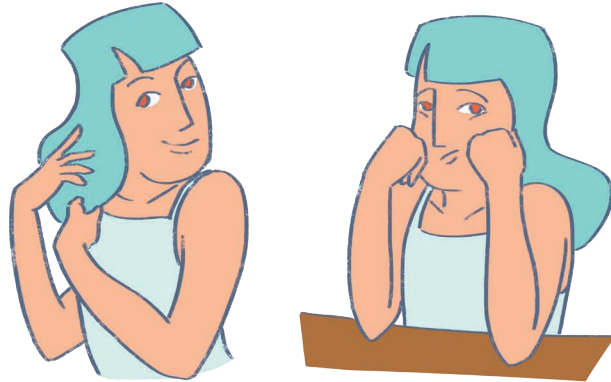


Fig 48. Poses de Sara y Margarita.
Fig 49. Poses de María Consuelo.

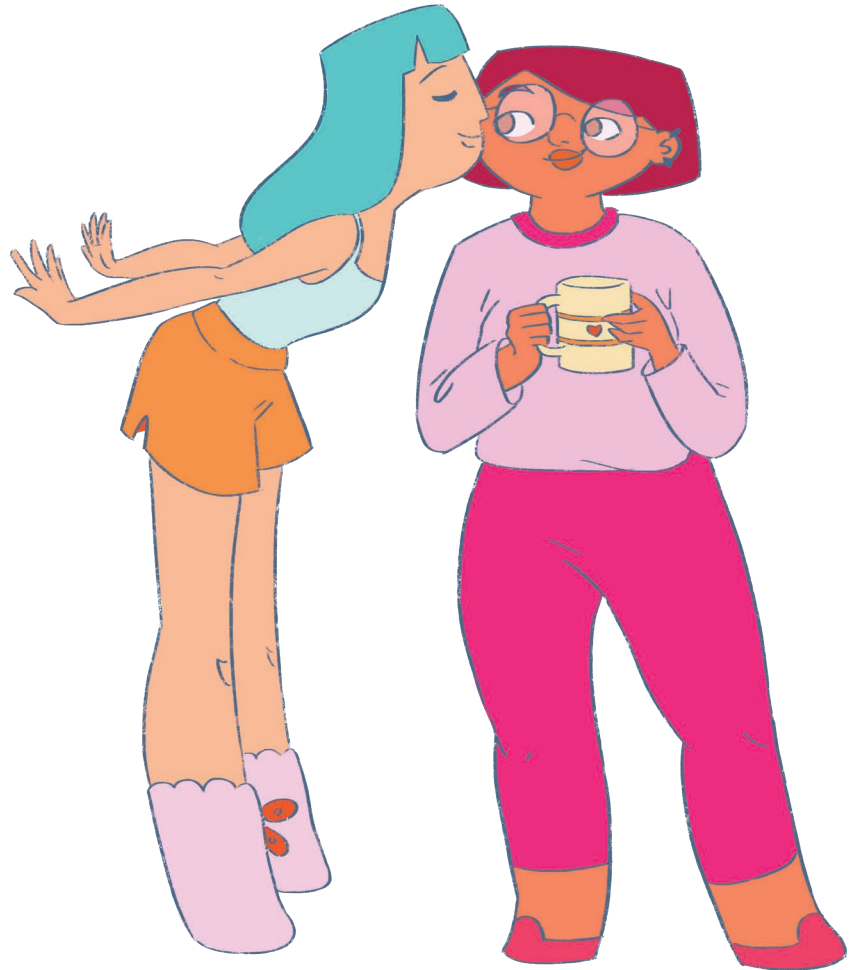
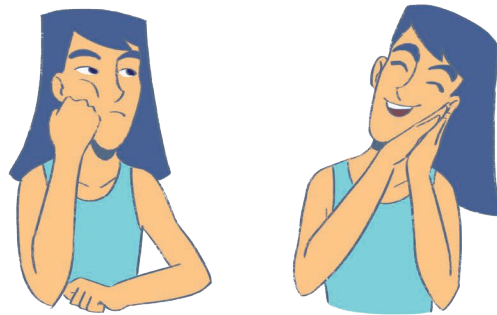
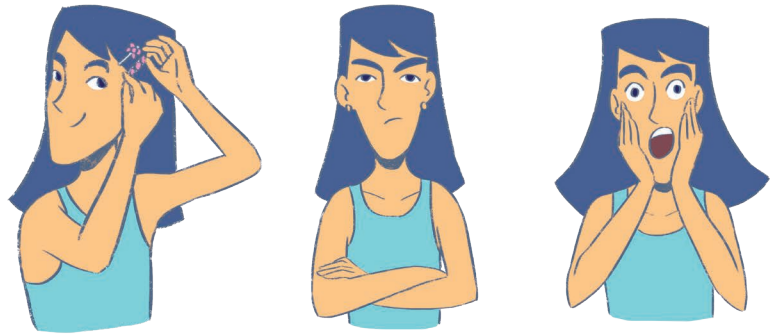


Fig 50. Expresiones de Helena.

Fig 51. Poses de Helena y María Consuelo.



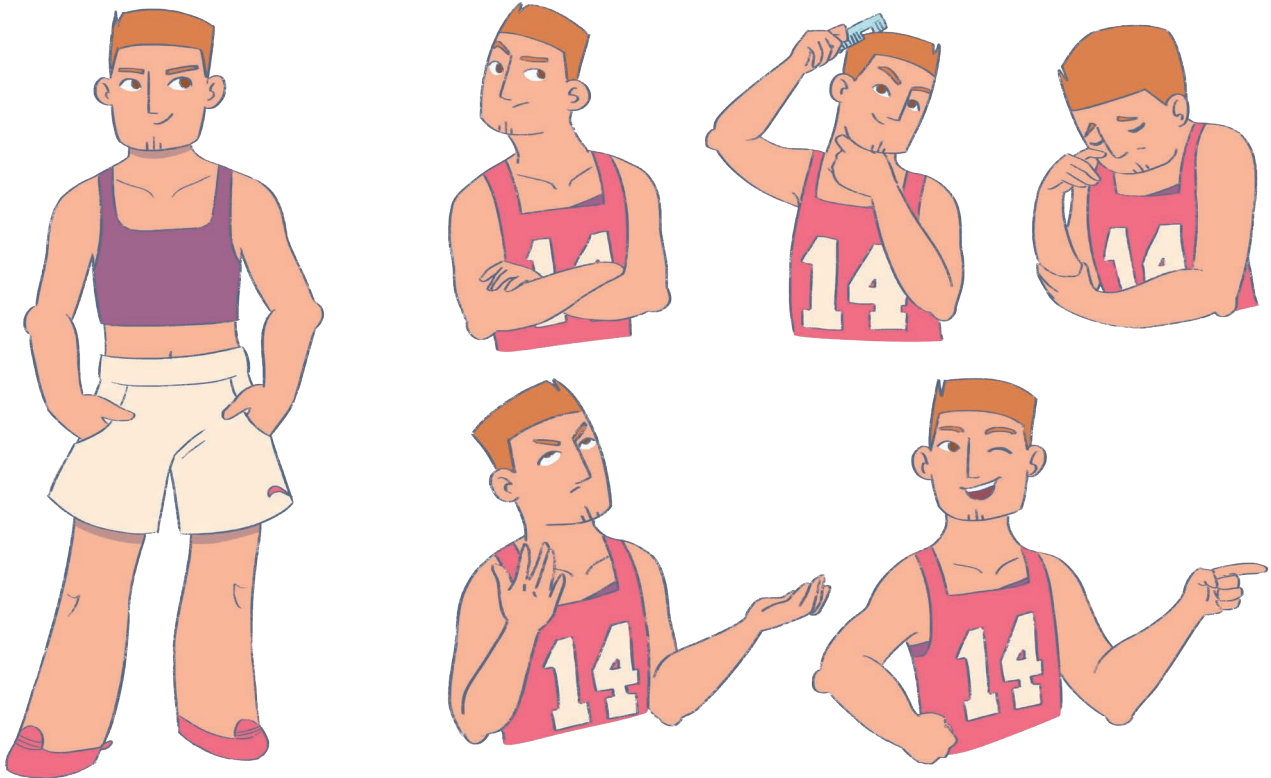


Fig 52. Vestimenta especial de Rick.

Fig 53. Expresiones de Rick.

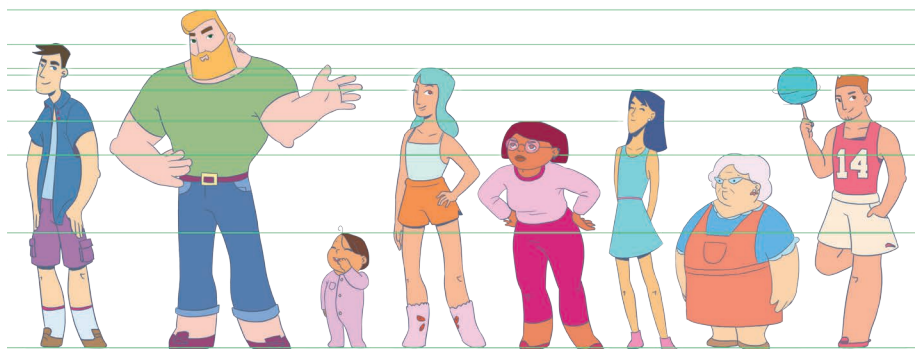
Fig 54. Comparativa de tamaño.

2.4.3. Vestimenta especial

Para Rick se hizo un diseño de vestimenta especial sin la camiseta, ya que en la escena aparece poniéndosela.

2.4.4. Comparativa de tamaño

Además, hay una comparativa de tamaño de los personajes, en la que vemos a todos ellos en fila con una vista de tres cuartos para ver la diferencia de altura y de tamaño de cada uno de ellos. Esto es necesario para mantener las proporciones correctas tanto dentro de una escena como en comparación con las demás.



2.4.5. Props

Los *props* son elementos que aparecen en la escena y van a ser movidos por alguno de los personajes, por lo que hay que diseñarlos individualmente del fondo para ser posteriormente animados. En nuestro caso aparecen *props* en todas las escenas. En la escena de *Sara y Margarita*, los *props* son: la colcha y los almohadones de la cama, los cojines, el reloj despertador, y las gafas de *Margarita*. En la escena de *Alberto y Martín* el único *prop* es el móvil de cuna del bebé. Para la escena de *Rick* está el espejo-estantería abierto y cerrado para ver su funcionamiento, y un peine. Finalmente, para la escena de *Helena y María Consuelo*, están los ganchitos de *Helena*, la silla y el taburete de la cocina, la sartén, el plato, cubiertos, servilleta y el vaso de leche . Todos los *props* van acompañados de los personajes para ver su tamaño relativo.

Fig 55. Props de Sara y Margarita.

Fig 56. Props de Alberto, Martín y Álex.

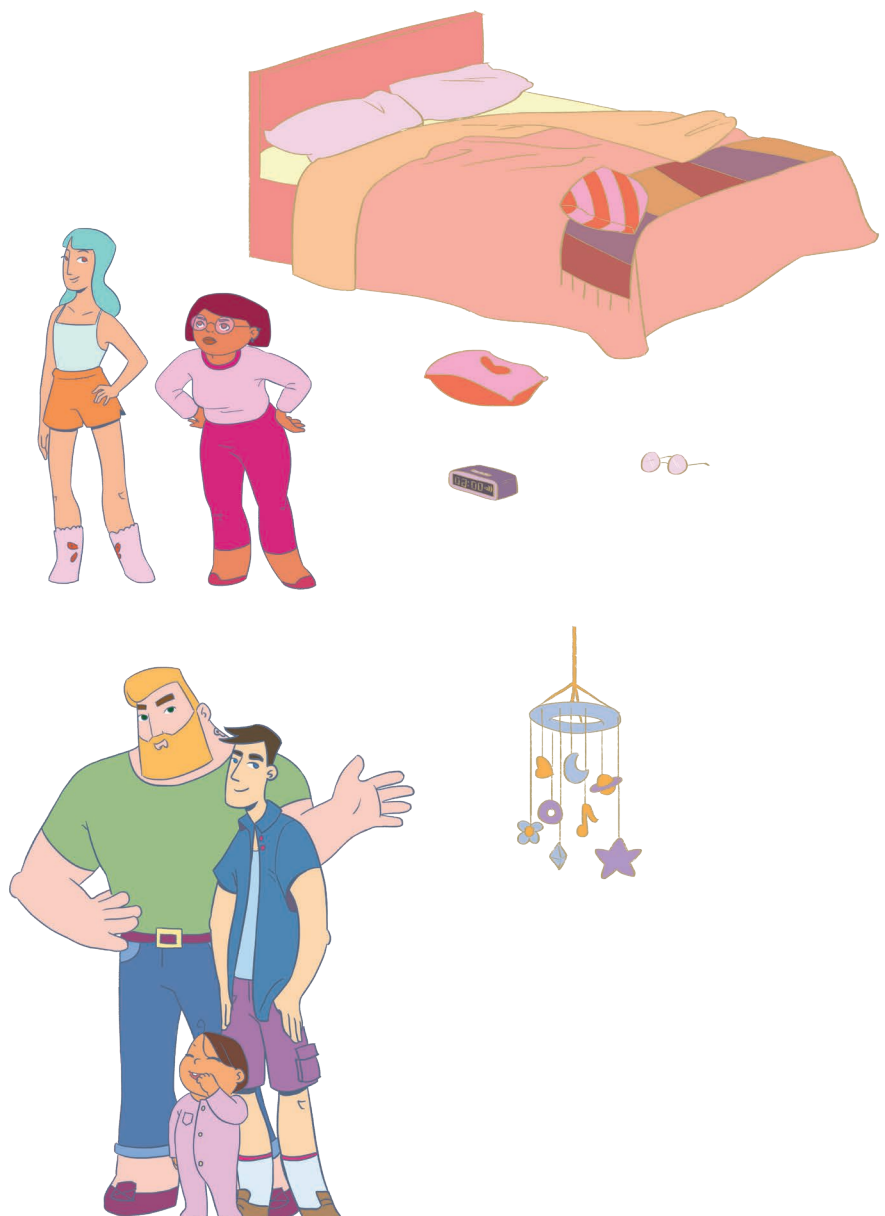
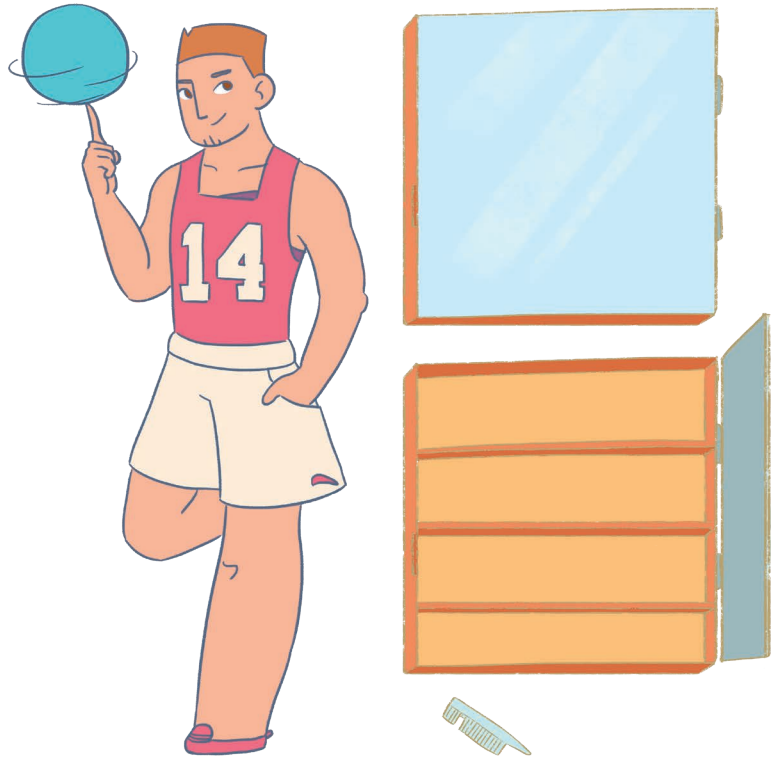


Fig 57. Props de Rick.

Fig 58. Props de Helena y María Consuelo.



2.4.6. Extras

Por último, hay un total de veinte personajes extra diseñados, todos ellos en la misma pose porque cada uno aparecerá apenas unos instantes en la escena final.

Fig 59. Conjunto de extras.



2.5. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los resultados obtenidos de diseño de personajes se adaptan adecuadamente a la totalidad del cortometraje, tanto por el mensaje a transmitir como por los referentes visuales y estéticos que teníamos en mente. Hemos conseguido un estilo gráfico que saca las características clave y expresa la personalidad de los personajes sin llegar a perder su humanidad. Hemos intentado crear un elenco de personajes muy variado y fácilmente diferenciable, pero que a la vez quedan bien en su conjunto; añadiendo un toque especial y personal que hace a estos personajes únicos.

Después de trabajar durante tanto tiempo con esta historia y estos personajes, no nos los podríamos imaginar de otra manera. A cada uno de ellos le hemos dado una vida privada, un pasado, y una personalidad más allá de lo que se ve finalmente en el cortometraje. Cuando el animador tiene un personaje y una historia en mente, es mucho más fácil que consiga transmitir su personalidad de manera fiable y que el público consiga entenderla, que si solamente mueve un dibujo sin vida. Porque de eso trata la animación, de darle alma, del latín *ánima*, a los personajes. Para culminar con este tema, me gustaría poner un extracto de una entrevista hecha a Glen Keane por Didier Ghez para *Walt Disney Feature Animation France*. En ella cuenta que tenía problemas para animar a un pequeño barrendero llamado Bernard en la película de *Los rescatadores*¹⁹, y Eric Larson le contestó así:

[...]And he said: "OK. What kind of guy do you think Bernard is?" I said: "I don't know what you mean." "He thinks he must do a good job, don't you think?" I said: "Yes, yes..." "He puts his whole heart in everything he does doesn't he?" "Yeah, I guess so..." "That's the kind of a guy he is, he really loves his job..." and he started talking about Bernard and you could see this light in his eyes. This is a speck, no one will see in the film, but he got caught up into the character Bernard and he became this little guy. I could just see what he was talking about: sincerity. He believed in the character. He did not tell me any secrets about drawing or animating, but he showed me how to feel. (G. Keane, 1997)

Cada personaje, con sus diferencias físicas y psicológicas, muestra también la gran variedad que existe dentro del colectivo LGBT. Muestra que a pesar de ser todos tan distintos y no conocerse los unos a los otros, están conectados a lo largo de la mañana mediante su rutina diaria. Finalmente muestra que todos somos distintos, pero siempre habrá algo que nos mantendrá unidos.

19. *Los rescatadores* (*The rescuers* en su versión original): película de animación Disney estrenada en Estados Unidos en 1977, dirigida por Wolfgang Reitherman y John Lounsbery.

Fig 60. Imagen grupal de los personajes.



El resultado de este proyecto, en concreto de la parte que me atañe, la preproducción, creemos que es perfectamente válido para tratarse de un *spot* publicitario de corta duración. Se ha tenido en cuenta el público objetivo y se ha adaptado todo el trabajo a ello. También se han tenido en cuenta muchas otras cuestiones, como el medio donde debe reproducirse el cortometraje, el tamaño al que será visto la mayoría del tiempo, las proporciones, el significado del color, etc. Todo ello para crear un trabajo que cumpla con todos los requisitos manteniendo el toque único y personal que le queríamos dar.

Estimamos que los métodos usados para la realización de este proyecto han sido adecuados. Gracias a ello, el proceso nos ha encaminado a conseguir un trabajo profesional y de calidad, tal y como se buscaba desde un principio. Además, gracias a la organización y a la buena comunicación que hemos mantenido dentro del equipo, hemos conseguido compaginar nuestras tareas para obtener un flujo de trabajo eficiente y de acuerdo con los estándares de calidad actuales. Todo el material gráfico creado para este proyecto ha sido posteriormente usado por mis compañeras para proseguir con la animación y el *clean-up*.

Al tratarse de un cortometraje con un equipo pequeño y bajo presupuesto, no se ha creado tanto material como se hace para otras superproducciones o películas de larga duración. Pero todo el contenido que se ha creado es correcto y de una calidad acertada para el objetivo grupal de producir un buen cortometraje de animación.

2.6. PREVISIÓN DE IMPACTO Y DIFUSIÓN

Este proyecto fue ideado desde un principio como un *spot* televisivo de corta duración para la propagación de nuestro mensaje. Trataremos de hablar con cadenas y programas de televisión que estuvieran dispuestos a mostrar y distribuir el cortometraje. Además, debido a su naturaleza y a su corta duración, es también una buena pieza para presentar a festivales de animación y de cortometrajes.

Respecto a su difusión, también lo distribuiremos mediante redes sociales y aplicaciones de vídeo como *Youtube* y *Vimeo*, ya que todo nuestro material, desde la idea hasta la música, es original y de buena calidad. Esperamos que llegue especialmente a una gran parte del público joven, pero también a sus padres, madres y abuelos, dado que el mensaje de nuestro cortometraje es básicamente eso, amor en todo tipo de familias.

El cortometraje no tiene diálogo, por lo que su difusión en el extranjero también es muy factible, especialmente en países donde este tema está en auge como en Estados Unidos, Canadá, o el norte de Europa.

2.7. PRESUPUESTO

Al tratarse de un proyecto personal, no ha habido un presupuesto definido desde el inicio; por lo que he basado mi presupuesto ficticio en las diferentes tareas realizadas, las horas de trabajo dedicadas a cada una de ellas, y otros factores de los que hablaremos a continuación más detalladamente.

Uno de los factores principales para presupuestar este proyecto es la percepción de un sueldo digno. Este sueldo debe ser organizado en una jornada laboral de ocho horas diarias y cinco días laborales a la semana. Además, se han de añadir los gastos generados por el material necesario, el *software*, el equipo técnico, y cualquier otro gasto posible que se pueda generar durante la evolución del proyecto. El desglose de tareas y su tiempo dedicado respectivo es el siguiente:

- Ideación y conceptos de personajes (20h)
- Diseño final de personajes (15h)
- *Props* y extras (15h)
- Biblia de animación (70h)

Las horas totales de trabajo práctico con 120h, lo que iguala a 15 jornadas completas de trabajo. Sabiendo que son cinco días laborales semanales, este proyecto tardaría en realizarse 3 semanas. La jornada de trabajo en animación se cobra entre 200€ y 250€, yo al ser iniciada cobraría un 25% menos, lo que quedaría en 170€ el día. Teniendo en cuenta que son 3 semanas de trabajo, 19 días descontando el último fin de semana, el presupuesto completo del proyecto sería de 3.230€.

3. CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta mis conocimientos previos, y los objetivos de los que partí para involucrarme en este proyecto, he conseguido un resultado que ha superado mis expectativas y que muestra mi evolución no solo a lo largo del proceso, sino también a lo largo de la carrera.

A pesar de las limitaciones que hemos tenido durante el proyecto, especialmente debido a la distancia y al confinamiento, hemos conseguido organizarnos bien y apoyarnos para crear un trabajo conjunto del que todas hemos formado parte, tanto en el desarrollo práctico, como en la toma de decisiones y en la aportación de ideas. Nos hemos dividido el trabajo equitativamente y todas hemos sacado lo mejor para este proyecto.

Mi objetivo principal era crear un diseño de personajes de calidad y que cumpliera con los estándares actuales de las empresas de animación, tanto por el resultado, como por el flujo de trabajo. Durante el proceso siempre he tenido esto en cuenta, estudiando los personajes y sus personalidades antes de ponerme a dibujar, para así obtener un resultado fiel a la realidad y personajes con carácter que el espectador no podrá olvidar fácilmente tras ver el cortometraje. El planteamiento original del proyecto ha sido el adecuado para alcanzar estos objetivos.

Otro de los objetivos era crear todo el contenido correspondiente a la biblia de animación, para que luego los animadores pudieran ejecutar su trabajo sin problemas y con una referencia sólida. He creado todo el contenido necesario para que esto pueda ocurrir, los animadores tienen un buen punto de partida para crear un cortometraje de calidad y con un estilo personal y único.

Con estos objetivos cumplidos, ahora me gustaría continuar diseñando personajes con otros estilos y otras historias, para así tener una buena base que mostrar a las empresas. Sigo disfrutando mucho de la animación, pero me gustaría especializarme en esta fase de diseño de personajes concretamente. Sin un buen diseño de personajes es muy difícil hacer una buena animación, ya que no se puede sacar personalidad donde no la hay. Creo que es una fase esencial, artística, y una de las más bonitas. Además, cuando después de tan duro esfuerzo ves a tus personajes cobrar vida a través del animador, se crea un sentimiento de orgullo y felicidad increíble, realmente sientes que has formado parte de ello.

4. BIBLIOGRAFÍA

- 3DTotal. (2018). *Creating stylized characters*. 3dtotal Publishing.
- 3DTotal. (s. f.). *Dynamic Characters*. [Última consulta: 2020-06-24] Recuperado de <http://www.3dtotal.com>
- Adventure time wikia. (s. f.). *Characters*. [Última consulta: 2020-06-24] Recuperado de <http://adventuretime.wikia.com/wiki/Category:Characters>
- Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality*. Watson Guptil.
- Bancroft, T. (2012). *Character mentor*. Focal Press.
- Chayé, R. (2015). *Tout en haut du monde*. FR: Sacrebleu Productions, Maybe Movies.
- Díez, I. (18 de agosto de 2017). *Diez años de El Profesor Layton resumidos en diez momentazos*. [Última consulta: 2020-06-24] Recuperado de <https://www.vidaextra.com/rpg/diez-anos-de-el-profesor-layton-resumidos-en-diez-momentazos>
- D'Orlando, E. (2019). *Ramen*. FR: Gobelins. [Última consulta: 2020-06-24] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=4poyENnFKm4>
- Ghez, D. (2 de mayo de 1997). *Interview with Glen Keane*. Montreuil, FR. [Última consulta: 2020-06-24] Recuperado de <http://www.aimeemajor.com/anim/dkeane.html>
- Gobelins. (s. f.). *GOBELINS, l'école de l'image : animation, photographie, design graphique, motion design, design interactif, jeux vidéo, communication imprimée et plurimédia, vidéo et son*. [Última consulta: 2020-06-24] Recuperado de <https://www.gobelins.fr/gobelins-l-ecole-de-l-image-animation-photographie-design-graphique-motion-design-design-interactif>
- McHale, P. (2014). *Over the Garden Wall*. EEUU: Cartoon Network.
- Oh My Disney. (2016). *9 things you didn't know about Disney's Nine Old Men*. [Última consulta: 2020-06-24] Recuperado de <https://ohmy.disney.com/movies/2016/10/07/9-things-you-didnt-know-about-disneys-nine-old-men/>
- Pinterest. (s. f.). *Character Design*. [Última consulta: 2020-06-24] Recuperado de <https://www.pinterest.com/characterdesigh/>
- Redaccion vida de hoy. (16 de octubre de 2013). *¿Está usted dentro del rango de estatura promedio de los colombianos?*. [Última consulta: 2020-06-24] Recuperado de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13128617#:~:text=Dentro%20de%20los%20principales%20hallazgos,148%2C5%20y%20171%20cm>.
- Roca, P. (2007). *Arrugas*. FR: Delcourt
- Stanchfield, W. (1979-1990). *Gesture drawing for animation*. Leo Brodie.
- Simblet, S. (2001). *Anatomy for the artist*. London, UK: Dorling Kindersley.
- Sugar, R. (2013). *Steven universe*. EEUU: Cartoon Network.
- Ward, P. (2007). *Adventure time*. EEUU: Cartoon Network.
- Williams, R. (2001). *The animator's survival kit*. Nueva York, EEUU: Farrar, Straus and Giroux.

5. ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Fig 1.</i> Fotograma del cortometraje <i>Ramen</i> .	9
<i>Fig 2.</i> Fotograma del cortometraje <i>Ramen</i> .	9
<i>Fig 3.</i> Portada de la novela gráfica <i>Arrugas</i> , de Paco Roca.	10
<i>Fig 4.</i> Fotograma de la película de animación adaptada <i>Arrugas</i> , dirigida por Ignacio Ferreras	10
<i>Fig 5.</i> Cartel publicitario de la película animada <i>El techo del mundo</i> , de Rémi Chayé.	11
<i>Fig 6.</i> Imagen promocional para el videojuego <i>El profesor Layton y la villa misteriosa</i> .	12
<i>Fig 7.</i> Pruebas estilísticas para algunos de los personajes.	13
<i>Fig 8.</i> <i>Concept</i> inicial de <i>Martín</i> .	14
<i>Fig 9.</i> <i>Concept</i> inicial de <i>Alberto</i> .	14
<i>Fig 10.</i> <i>Concept</i> inicial de <i>Álex</i> .	14
<i>Fig 11.</i> <i>Concept</i> inicial de <i>Sara</i> .	15
<i>Fig 12.</i> <i>Concept</i> inicial de <i>Margarita</i> .	15
<i>Fig 13.</i> <i>Concept</i> inicial de <i>Helena</i> .	16
<i>Fig 14.</i> <i>Concept</i> inicial de <i>María Consuelo</i> .	16
<i>Fig 15.</i> <i>Concept</i> inicial de <i>Rick</i> .	17
<i>Fig 16.</i> Primeros <i>concepts</i> a color para las distintas posibilidades de personajes.	18
<i>Fig 17.</i> Diseño final de <i>Alberto</i> .	19
<i>Fig 18.</i> Diseño final de <i>Martín</i> .	19
<i>Fig 19.</i> <i>Concepts</i> finales para todos los personajes, excepto el bebé.	19
<i>Fig 20.</i> Diseño final de <i>Álex</i> .	20
<i>Fig 21.</i> Diseño final de <i>Sara</i> .	20
<i>Fig 22.</i> Diseño final de <i>Margarita</i> .	20
<i>Fig 23.</i> Diseño final de <i>Rick</i> .	21
<i>Fig 24.</i> Diseño final de <i>Helena</i> .	21
<i>Fig 25.</i> Diseño final de <i>María Consuelo</i> .	21
<i>Fig 26.</i> Giro de construcción de <i>Alberto</i> .	23
<i>Fig 27.</i> Giro completo de <i>Alberto</i> .	23
<i>Fig 28.</i> Giro de construcción de <i>Martín</i> .	23
<i>Fig 29.</i> Giro completo de <i>Martín</i> .	23
<i>Fig 30.</i> Giro de construcción de <i>Álex</i> .	24
<i>Fig 31.</i> Giro completo de <i>Álex</i> .	24
<i>Fig 32.</i> Giro de construcción de <i>Sara</i> .	24
<i>Fig 33.</i> Giro completo de <i>Sara</i> .	24
<i>Fig 34.</i> Giro de construcción de <i>Margarita</i> .	25
<i>Fig 35.</i> Giro completo de <i>Margarita</i> .	25
<i>Fig 36.</i> Giro de construcción de <i>María Consuelo</i> .	25

<i>Fig 37. Giro completo de María Consuelo.</i>	25
<i>Fig 38. Giro de construcción de Helena.</i>	26
<i>Fig 39. Giro completo de Helena.</i>	26
<i>Fig 40. Giro de construcción de Rick.</i>	26
<i>Fig 41. Giro completo de Rick.</i>	26
<i>Fig 42. Expresiones de Alberto.</i>	27
<i>Fig 43. Expresiones de Martín.</i>	27
<i>Fig 44. Expresiones de Álex.</i>	28
<i>Fig 45. Poses de Martín, Alberto y Álex.</i>	28
<i>Fig 46. Expresiones de Sara.</i>	29
<i>Fig 47. Expresiones de Margarita.</i>	29
<i>Fig 48. Poses de Sara y Margarita.</i>	30
<i>Fig 49. Poses de María Consuelo.</i>	30
<i>Fig 50. Expresiones de Helena.</i>	31
<i>Fig 51. Poses de Helena y María Consuelo.</i>	31
<i>Fig 52. Vestimenta especial de Rick.</i>	32
<i>Fig 53. Expresiones de Rick.</i>	32
<i>Fig 54. Comparativa de tamaño.</i>	32
<i>Fig 55. Props de Sara y Margarita.</i>	33
<i>Fig 56. Props de Alberto, Martín y Álex.</i>	33
<i>Fig 57. Props de Rick.</i>	34
<i>Fig 58. Props de Helena y María Consuelo.</i>	34
<i>Fig 59. Conjunto de extras.</i>	35
<i>Fig 60. Imagen grupal de los personajes.</i>	37