

TFG

DISEÑO DE PERSONAJES Y CONCEPT ART PARA UNA SERIE DE ANIMACIÓN EDUCATIVA INVESTIGACIÓN Y PROCESO DE CREACIÓN

Presentado por Yasmina Gutiérrez Rodríguez
Tutora: M^a Susana García Rams

Facultat de Belles Arts de San Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este trabajo recopila el proceso y resultado de una investigación teórico- práctica, dentro de la animación, como trabajo de *concept art* y diseño de personajes para un piloto de serie infantil educativa: Lolo y Olivia. La documentación y búsqueda de referentes - dentro de las series animadas y sus diferentes modalidades- a través de ejemplos de producciones y autores clásicos y contemporáneos; han constituido pasos fundamentales, seleccionando una vez catalogados, los más afines a nuestro propósito, dentro de la amplia variedad de técnicas y estilos del mercado. Sobre todo de la tipología de dibujo animado *2D* o bidimensional, excluyendo otras técnicas de animación como el *3D* o la animación tridimensional. Otro aspecto contemplado fue el tipo de público al que iba dirigida nuestra propuesta. A partir del estudio de los ejemplos referenciales, se empezaron a materializar las ideas personales, a definir los personajes y escribir la línea argumental de la serie y la trama del capítulo piloto. Pusimos el acento sobretodo en el punto de vista de los niños y niñas y de su propia interpretación del mundo. Los diseños fueron poco a poco consolidándose en una propuesta propia con un estilo definido y adecuado a la misma, teniendo en cuenta en todo momento la finalidad educativa de la serie y el público al que va dirigida. Finalmente tras un largo proceso, se concretaron los personajes y realizaron las cartas modelos apropiados al *target*, o audiencia, en este caso infantil de 3 a 6 años así como los fondos principales; todo ello con diferentes acabados y propuestas cromáticas.

AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo en todo su proceso fue realizado bajo la supervisión de mi tutora M^o Susana García Rams, a quien me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento por hacer posible la realización de un proyecto tan especial para mí. También agradecerle su paciencia y dedicación continua, dándome ánimo, opinando y apoyándose en los momentos de dudas y tensión tanto como en los de felicidad. Y sobre todo, por ayudarme a confiar en mi misma. Al igual que por las distintas e increíbles oportunidades que me ha concedido de poder tener contacto con grandes profesionales de la animación.

A la agradable y simpatiquísima Inma Carpe, por atenderme tan amablemente y concederme el honor de realizarle una entrevista personalmente.

Al colegio Vicente Gaos y a sus pequeños, por ayudarme en la investigación de mi proyecto con sus brillantes dibujos.

Gracias también a mis compañeras, que me han orientado para seleccionar en los momentos de dudas, aportando una mirada diferente.

A mi madre, a mi padre y a mi hermana, por acompañarme durante este proceso de formación y aportarme sus opiniones y puntos de vista. También a mi pequeña sobrina, por concederme una

mirada infantil y su sonrisa al ver los diseños, que me ha dado ilusión para continuar. Y, a ti, Efrén por orientarme con tus opiniones y por soportar mis peores momentos, animándome cada día a seguir adelante con tu cariño y tu comprensión.

Gracias a todos.

ÍNDICE

	Página
Introducción	6
Objetivos y metodología	6
1. Investigación	7
1.1. Referentes.....	8
1.1.1. Referentes clásicos.....	8
1.1.1.1. Disney.....	8
1.1.2. Referentes actuales.....	8
1.1.2.1. Mark Baker y Neville Astley.....	8
1.1.2.2. Gil Alkabetz.....	9
1.1.2.3. Craig McCracken.....	9
1.1.2.4. Henry Selick.....	10
1.2. Series de animación.....	11
1.2.1. Peppa Pig.....	11
1.2.1.1. Referencias conceptuales.....	11
1.2.1.2. Referencias estéticas.....	11
1.2.2. El pequeño Reino de Ben y Holly.....	11
1.2.2.1. Referencias conceptuales.....	12
1.2.2.2. Referencias estéticas.....	12
1.2.3. Juan y Tolola.....	12

1.2.3.1. Referencias conceptuales.....	12
1.2.3.2. Referencias estéticas.....	13
1.2.4. Foster. La casa de los amigos imaginarios.....	13
1.2.4.1. Referencias conceptuales.....	14
1.2.4.2. Referencias estéticas.....	14
1.3. Estudios.....	15
1.3.1. Estudios en España.....	15
1.3.1.1. Grangel Studio.....	15
1.3.1.2. Headless Studio.....	15
1.3.2. Estudios en Europa.....	16
1.3.2.1. Folimage.....	16
1.4. Contacto con los niños.....	16
1.5. Entrevista a Inma Carpe.....	17
2. Biblia de producción Lolo y Olivia.....	18
2.1. Presentación.....	18
2.1.1. Ficha técnica.....	18
2.1.1.1. Título.....	18
2.1.1.2. Género.....	18
2.1.1.3. Duración de los capítulos.....	18
2.1.1.4. Target.....	18
2.1.1.5. Frecuencia de emisión.....	18
2.1.2. Argumento.....	19
2.1.3. Descripción general del proyecto.....	19
2.2. Personajes.....	20
2.2.1. Protagonistas.....	20
2.2.1.1. Estudio previo de las características del personaje.....	20

2.2.1.2. El porqué de la elección de este tipo de personaje.....	21
2.2.1.3. Descripción física y psicológica.....	21
2.2.1.4. Cartas modelo.....	23
2.2.2. Secundarios.....	24
2.3. Episodios.....	25
2.3.1. Sinopsis de la temporada.....	25
2.3.2. Capitulo piloto.....	25
2.3.2.1. Sinopsis.....	25
2.3.2.2. Guión literario.....	26
2.4. Estética.....	27
2.4.1. Proceso de diseño.....	27
2.4.2. Coloreado.....	28
2.4.2.1. Psicología del color.....	28
2.4.2.2. Proceso de coloreado.....	29
2.4.3. Estética final.....	29
2.4.3.1. Fondos.....	29
2.4.3.2. Concept art.....	30
Conclusiones.....	31
Bibliografía.....	32
Índice de imágenes.....	34
Anexos.....	35

INTRODUCCIÓN

El origen de este Trabajo Fin de Grado, fue el descubrimiento de la animación, a través de la práctica en la carrera, como arte y futuro profesional. Dentro de este rico entorno, nos decidimos por una animación dirigida a un público infantil, por nuestras preferencias estéticas y atracción hacia el mundo de los niños. A esto se le añadió una finalidad educativa. Una vez se eligió el ámbito en el que se iba a trabajar se decidió qué tipo de trabajo en concreto se iba a realizar. El proyecto se centraría en el diseño de personajes y el trabajo de *Concept art* para el piloto de una serie de animación infantil. Por ajustarnos a los tiempos que este tipo de trabajo requiere y enmarcarlo adecuadamente dentro de nuestro TFG.

En primer lugar se hizo un extenso estudio sobre las series animadas contemporáneas de mayor audiencia. A continuación se enumeraron las series que podían servir como referencia, catalogándolas dentro de un target concreto (de 3 a 6 años) y con una finalidad didáctica. A partir de esta investigación, se extrajeron otros ejemplos referentes, que añadimos a los que ya se habían seleccionado anteriormente. De igual modo se realizó una búsqueda sobre los estudios de animación y sus características principales, a la hora de producir una serie.

Antes de empezar con el trabajo práctico, se llevó a cabo una exploración directa sobre la mirada de los niños. Se les hizo la propuesta de crear sus propios personajes con sus diferentes personalidades, gustos e historias. Esto fue crucial a la hora de elaborar un trabajo en el cual lo más importante era ponerse en la situación de la mirada de un niño, para poder comprender como se ven las cosas desde su punto de vista.

Después de ordenar todo el material conseguido, se empezó con la práctica. En el cual se puede ver una notoria evolución de los primeros bocetos y diseños, hasta conseguir el acabado final del proyecto.

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Objetivos:

1. El objetivo fundamental de este trabajo es el diseño de personajes y trabajo de *Concept Art* para una serie de animación infantil con una finalidad educativa. En el sentido de conciencia de los niños y niñas, mediante las situaciones, reacciones y comportamientos de los personajes, que les ayuden a saber la importancia de tomar decisiones, de razonar, por ellos mismos.
2. Lograr que la idea de la serie consiga educar y entretener o entretener educando.

3. Conseguir unos diseños que favorezcan modelos para que cada niño-a pueda identificarse y así entender qué está ocurriendo. En concreto me fascina como la animación puede tener un efecto tan poderoso sobre un niño-a, haciendo que se adentren en este mundo ficticio y sin darse cuenta se sienta parte del mismo.
4. Alcanzar una pureza en las imágenes: personajes, fondos y gama cromática que se adecue a la inocencia de los niños-as, pues pienso que es muy importante lo que se les muestra, ya que creen en lo que están viendo y esto conlleva una influencia directa sobre ellos.
5. Crear un producto con sello personal.

En cuanto a nuestra metodología de trabajo, la búsqueda documental primera ha sido muy importante. Partir de unos referentes concretos me ha ayudado a crear mi propio estilo tanto en concepto como en el diseño, el cual era una de los principales objetivos del trabajo. La estructura parte del estudio de los referentes y la experimentación del dibujo en la creación de personajes, hasta llegar al resultado final.

En relación a este último punto también se han estudiado los dibujos realizados por niños, para conocer modelos, analizar tipologías y ajustarnos a su punto de vista.

El paso más importante para mi en este proceso de creación ha sido abocetar, probar y rechazar; de tal modo que progresivamente consiguiéramos soltar miedos a lo conocido y hecho anteriormente y arriesgarnos para que el dibujo-diseño de cada uno de los personajes conectara con su personalidad y así conseguir el objetivo final. Dentro de este paso se ha relacionado y comparado diseños, se ha estudiado sobre las particularidades y temperamentos de los personajes así como con las posibilidades del acabado final. Dentro de este proceso se ha tenido en cuenta cómo y dónde va a ocurrir la historia, lo cual es fundamental para relacionarlo con los diseños y su adecuación en la serie.

Es entonces cuando se entra en la historia general y en el piloto en particular: aclarar qué va a ocurrir, cual es la esencia de la serie y cómo presentar a los protagonistas principales. Para posteriormente ajustar actores y escenarios.

Finalmente establecimos un orden entre todas las partes del proyecto y su relación adecuada para la redacción de la memoria y recopilación de todo lo producido en el proceso.

1. INVESTIGACIÓN

Este capítulo de la memoria se divide en cinco puntos principales de investigación y estudio de referentes. Para ello se ha servido de material bibliográfico, páginas web y material audiovisual tanto de Internet como de diferentes canales de televisión.

1.1. REFERENTES

1.1.1. Referentes clásicos

1.1.1.1. Disney

Dentro de la animación clásica siempre me ha gustado a parte del estilo, el tratamiento de los personajes de Walt Disney. Sus formas redondeadas, lo cual me transmite un dibujo más dulce y dirigido a un público infantil. En especial, lo que más me influye en este caso es la personificación de los animales. Ya que en este proyecto lo que quiero conseguir es dotar de personalidad a animales, de conocimiento y cualidades propias de personas, fusionándolas a las características propias de cada animal.

De este tipo de animación también adopté el método de procedimiento que se emplea. El dibujo tradicional de lápiz sobre papel o animación 2D.

1.1.2. Referentes actuales

1.1.2.1. Mark Baker y Neville Astley

Mark Baker, nacido en Londres en 1959, es considerado uno de los mejores animadores británicos, su notoriedad en el mundo de la animación viene desde los años setenta. Su estilo es ampliamente personal, en el cual destacan las formas simples, rozando un diseño infantil. Aunque esta sencillez oculta tras de sí un sofisticado trabajo también orientado a los adultos.

Su formación en animación fue en el Surrey College West, donde nació su propio estilo a partir del corto *The Three Knights* (1982). En el cual ya se pueden apreciar las formas y sello que el autor ha mostrado hasta hoy en día.

Ha recibido diferentes nominaciones al Oscar por cortometrajes como: *The Hill Farm* (1988), *The Village* (1993) y *Jolly Roger* (1998).

También ha trabajado en comercial, produciendo anuncios para Richard Purdum Productions.

Posteriormente se matriculó en la NFTS¹ para estudiar cine de animación, en donde pasó la mayor parte del tiempo realizando *The Hill Farm* sin apenas ayuda.

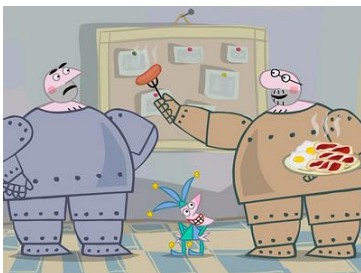
Después de graduarse en 1989, Baker continuó como animador freelance y también fue director de diversas empresas.

En 1994, Mark Baker se unió con su amigo y compañero Neville Astley, con el que fundaría la productora llamada Astley Baker Davies. De la cual también forma parte el productor Phil Davies.

Neville Astley y Mark Baker han estado colaborando desde 1994 en anuncios publicitarios, secuencias de títulos y cortometrajes.



Disney: *Blancanieves y los siete enanitos*, 1937.
Escena del largometraje realizado por Walt Disney.



Mark Baker: *The three Knights*, 1982.
Escena del cortometraje realizado por Mark Baker.

¹ National Film and Television School.

Actualmente Astley-Baker-Davies están trabajando en la producción de famosas series de televisión con un target preescolar, como *Peppa Pig* (2004) y *El pequeño Reino de Ben y Holly* (2009).

Todos ellos son modelos para este proyecto en cuanto a la creación de series de animación infantiles. Otro aspecto que me interesa de ellos es la finalidad educativa, la originalidad de los diseños y la sencillez que contienen. Al igual que la personificación de personajes ya que algunas de estas animaciones tratan de animales. He tomado como referencia también los colores planos y de tonos pastel. Al igual que el coloreado digital, aunque en mi caso el dibujo inicial sea a lápiz y el acabado a color final es con ayuda de un software.

Como afirma Mark Baker: “Mientras que un corto debe ser completo en sí mismo, con las series la historia nunca termina, tiene más que ver con situaciones y personajes”.²

1.1.2.2. Gil Alkabetz

Gil Alkabetz nació en Mashabei Sade Kibbutz, Israel, en 1957. Después de terminar sus estudios de diseño gráfico en Bezalel Academy of Art and Design, Israel, ha trabajado como ilustrador y animador *freelance*, también ha sido director y animador en Frame by Frame.

Más tarde se mudó a Stuttgart, Alemania, allí trabaja como cineasta independiente desde 1997 desde su propio estudio, Home Sweet Home.

Ha sido profesor invitado en diferentes universidades como: Rocky Mountain College of Art and Design, Denver, Colorado; en la Escuela de Arte y Diseño de Luzern, Suiza. Desde 2004 lo es de la Honrad Wolf, Postdam Babelsberg; y desde 2005 también enseña en la Filmakademie BW.

Me inspira la sencillez y simpatía de las formas y el toque infantil de sus diseños. En concreto destaco su cortometraje *A Sunny Day* (2008). También me parece un buen referente en cuanto a la narración de historias.

Una frase que tomo del propio autor es: “Si tienes un estilo personal, creas un mundo con sus propias reglas, que tú conoces y tú puedes jugar a romperlas”.³

De lo cual he aprendido que sólo cuando llegas a tu propio estilo, te sientes cómodo y te atreves a experimentar y probar nuevas cosas.

1.1.2.3. Craig McCracken

Craig McCracken nació en Charleroi, Pensilvania. Posteriormente se trasladó a California, donde realizaría sus estudios de arte y animación en la renombrada escuela de CalArts (California Institute of the Arts).



Gil Alkabetz: *A sunny day*, 2008.
Escena del cortometraje realizado por Gil Alkabetz.

² PILLING, J. *Animation 2D and beyond*, p.10

³ PILLING, J. *Animation 2D and beyond*, p.38.



Craig McCracken: *The Powerpuff Girls* (Las Supernenas), 1998.
Personajes principales de la serie creada por Craig McCracken.

Henry Selick: *Los mundos de Coraline*, 2009.
Escena del largometraje realizado por Henry Selick.



De su primer corto nació la serie conocida como *The Powerpuff Girls* (1998), con el cual ganó premios Emmy y Annie.

En 1993 fue contratado por la valiosa productora Cartoon Network, donde trabajó como director de *The Powerpuff Girls* (1998) y *El laboratorio de Dexter* (1996).

En 2004 comenzó a emitirse en el canal otra de sus creaciones en cuanto a series, *Foster's Home for Imaginary Friends* (2004), la que también le llevó a ganar premios Emmy y Annie.

Finalmente en 2009 se fue de Cartoon Network para dedicarse a otro tipo de trabajo, más enfocado a la imagen real.

Lo tomo como referente en el diseño de los personajes y su creatividad. La imaginación está presente al máximo en sus diseños al igual que la sencillez. Sus personajes adoptan unas formas blandas y me transmiten dulzura, lo que considero un aspecto infantil y divertido.

1.1.2.4. Henry Selick

Henry Selick, animador, productor, director y escritor que nació en 1952 en Glen Ridge, Nueva Jersey.

Considerado un maestro del *Stop-motion*, ha dirigido *Pesadilla antes de Navidad* (1993) junto a Tim Burton, la cual le llevó a ganar el Annie Award de A.S.I.F.A. Hollywood a la mejor dirección individual, al igual que participar en una candidatura a "Mejores Efectos Especiales". Ha creado y dirigido otros largometrajes como *James and the Giant Peach* (1996), en la que también mezcla imagen real, y finalmente una de sus más conocidas y la última de sus creaciones, *Coraline* (2009).

Ha estudiado en la escuela de CalArts, junto con los famosos John Lasseter, John Musker y Brad Bird.

También ha trabajado en Disney, y ha realizado numerosos anuncios publicitarios y comerciales memorables para la televisión.

Dota de personalidad a cada personaje a partir de diseños que la refuerzan singularmente. La estética y el diseño en general me inspiran en la creación de nuevos mundos de fantasía e imaginación.

De este gran animador acojo en mis diseños sus atmosferas y su capacidad de crear mundos paralelos.

1.2. SERIES DE ANIMACIÓN

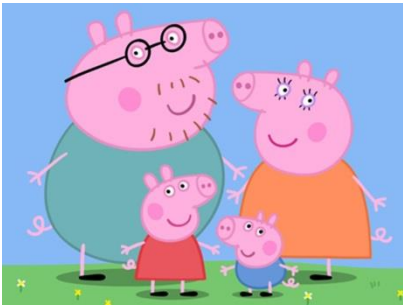
El estudio de las series de animación actuales ha sido una referencia crucial a la hora de elaborar mi proyecto. Es muy importante tener en cuenta las cualidades y características que debe tener una serie de hoy en día. Qué objetivos debe cumplir y qué estética debe tener en función al público al que va dirigida. En el anexo A se encuentra la tabla en la cual se ha clasificado la información de las series seleccionadas como punto de partida posterior a una clasificación y visionado general.

1.2.1. *Peppa Pig*

Peppa Pig es una serie de animación infantil de origen británico. Fue creada por Mark Baker y Neville Astley y estrenada en el año 2004 en un canal británico. En España está siendo emitida desde 2009 por el canal de televisión Clan.

La protagonista de esta serie es una cerdita llamada Peppa, que vive junto con su hermano pequeño George y sus padres Mamá Pig y Papá Pig.

La serie tiene un *target* preescolar. En ella se tratan diferentes temas para entretener a los niños y que aprendan nuevas cosas sobre la vida cotidiana. También aparecen otros personajes junto con sus familias. Todos los son animales humanizados, hablan, conducen coches, viven en una casa, van al colegio o comen pizza.



Mark Baker y Neville Astley:
Peppa Pig, 2004.
Personajes de la serie realizada
por Astley Baker Davies Ltd.

1.2.1.1. Referencias conceptuales

Esta serie es un modelo claro para mi trabajo por la finalidad de educar y entretener al mismo tiempo. Se tratan temas que adopto en mi trabajo como el valor de la amistad y la familia.

Otro rasgo que me interesa es la convivencia entre diferentes razas de animales.

1.2.1.2. Referencias estéticas

El uso de tintas planas y colores pastel. Una principal característica que he aplicado a mi trabajo es el contorno de los personajes en un tono más oscuro siguiendo la misma gama cromática.

1.2.2. *El Pequeño Reino de Ben y Holly*

El Pequeño Reino de Ben y Holly es una serie de animación creada por Mark Baker y Neville Astley que va dirigida a un público infantil.

La serie se estrenó en 2009 a través del canal Nick Jr. Y al igual que las demás series de estos autores su origen es británico.

En *el Pequeño reino de Ben y Holly* conviven hadas y duendes, de un tamaño muy pequeño. Holly es una princesa y aprendiz de hada y Ben es su

mejor amigo, un gnomo. También tienen una mascota llamada Gastón, la cual es una mariquita que ladra como un perro y al mismo tiempo vuela.

1.2.2.1. Referencias conceptuales

En esta serie se crea un submundo dentro de la realidad. Los personajes conviven con los humanos pero debido a su minúsculo tamaño, apenas son percibidos.

El aspecto conceptual que tomo como referencia es su finalidad educativa e infantil en cuanto a comportamiento y resolución de problemas que ocurren habitualmente. También el hecho de crear historias cargadas de imaginación y la posibilidad de un mundo nuevo con sus propias reglas, como por ejemplo el hecho de que una mariquita ladre.

1.2.2.2. Referencias estéticas

Al igual que en la serie *Peppa Pig*, ya que el tratamiento es el mismo, adopto la gama cromática plana y de tonos pastel. Al igual que el contorno de las formas en una línea realizada con la misma paleta de color pero adaptando un tono más oscuro.

La simplicidad y sencillez de los personajes y los paisajes es una nota clave en mi trabajo. Los entornos, que se basan en un bosque me sirven de inspiración para mis fondos, ya que mi proyecto también ocurre en un bosque, solo que en mi caso, los personajes fantásticos de la serie no interactúan con humanos, ni siquiera viven cerca de ellos.

1.2.3. *Juan y Tolola*

Juan y Tolola es una serie de animación adaptada de los libros de la escritora e ilustradora Lauren Child. *Charlie and Tolola* como se conoce la serie en su versión original, es una serie dedicada a los niños en la cual se les enseña comportamientos y educación.

Su primera emisión fue en el año 2005 a través de un canal de televisión británico, de donde procede la serie.

El argumento de la serie versa a través de la relación de dos hermanos, Juan y Tolola. Tolola es la hermana pequeña de Juan y este debe cuidar de ella y enseñarle cómo afrontar los pequeños problemas que los niños deben vivir cada día: como comer alimentos saludables aunque no les gusten, o irse a dormir a la hora adecuada.

1.2.3.1. Referencias conceptuales

La característica con la cual tomo de referencia esta serie es la capacidad educativa. Contiene un fuerte valor en enseñar a los niños.



Mark Baker y Neville Astley: *Ben and Holly's little kingdom* (El pequeño reino de Ben y Holly), 2009.

Personajes de la serie realizada por Astley Baker Davies Ltd.

Lauren Child: *Charlie and Lola* (Juan y Lolola), 2005.

Personajes principales de la serie creada por Lauren Child.

Lo que resalto en particular es la forma de enseñar de una forma muy imaginativa, lo cual divierte a los niños y les ayuda a incrementar su capacidad creativa.

Asimismo, Tolola refleja las actitudes reales de los niños, lo cual les ayuda a identificarse con el personaje y lo que le sucede.

1.2.3.2. Referencias estéticas

En cuanto a estética no recibo tanta influencia como en concepto, ya que en esta serie se entremezcla la animación 2D con *collage* o imagen real.

Lo que puedo extraer de ella es el diseño de los personajes, con un trazo simple y unos colores planos. Su sencillez en las formas roza el tipo de dibujo de un niño, lo cual también he pretendido conseguir en mi trabajo, ya que esto es lo que ayuda a los niños a comprender mejor y a sentirse más relacionados con los personajes.

1.2.4. Foster. La casa de los amigos imaginarios

Foster. La casa de los amigos imaginarios es una serie animada de las más vanguardistas y divertidas del canal Cartoon Network. Su versión original se titula *Foster's home for imaginary friends*, y su origen es estadounidense.

Creada por Craig McCracken, animador que también he tomado como inspiración. Fue producida por el canal Cartoon Network y se estrenó en un principio como un cortometraje de noventa minutos en el año 2004. Más tarde se emitiría como una serie de seis temporadas que llegó a su fin en el año 2009.

El argumento de la serie trata sobre donde van a parar los amigos imaginarios cuando los niños que los crean se hacen mayores y les olvidan. El protagonista de la serie, llamado Mac, es un niño que no quiere deshacerse de su amigo imaginario Bloo, pero su familia le obliga a hacerlo porque ya es demasiado mayor para tener un amigo imaginario. Así que Mac lleva a Bloo a Foster, la casa donde habitan los amigos imaginarios los cuales han sido abandonados por sus autores. En Foster, una gran mansión, Mac visita cada día a su amigo Bloo y del mismo modo se divierten con los demás amigos imaginarios y viven muchas aventuras.

1.2.4.1. Referencias conceptuales

La imaginación que emana esta graciosa y simpática serie es una fuerte fuente de inspiración para mi proyecto. En ella absorbo la idea de crear historias que no dejan límite a nuestra imaginación, en las que todo es posible.

La particularidad que adopto de esta producción para mi trabajo es el valor de la amistad. Y también la capacidad de poder crear un mundo en el que todo es posible, un mundo de amigos imaginarios en el que todo niño se ha sentido en algún momento, lo cual les ayuda a identificarse con los personajes. Y finalmente otro factor conceptual y muy importante que me influye ante todo, es la diversión en el aprendizaje.

1.2.4.2. Referencias estéticas

En cuanto al tratamiento de los diseños me interesan por su originalidad y personalidad que otorgan a los personajes.

No adopto tanta influencia en cuanto a los fondos ya que a diferencia de mi proyecto, esta serie va dirigida a un público algo más mayor, por lo que la resolución de los fondos es más elaborada, debido a que el *target* al cual se dirige tiene una capacidad mayor de percepción y comprensión que la de un público menor como en el caso de mi producción.

Otra característica que me interesa de la serie es los colores planos que rellenan todo el personaje y las gamas de color pastel. Aunque el proceso de diseño cambia respecto a mi trabajo, en este caso el diseño y coloreado son ambos digitales.



Craig McCracken: *Foster's Home For Imaginary Friends* (*Foster. La casa de los amigos imaginarios*), 2004.

Personajes de la serie creada por Craig McCracken y producida por Cartoon Network.

1.3. ESTUDIOS

1.3.1. Estudios en España

1.3.1.1. Grangel Studio

Grangel Studio es un estudio barcelonés fundado por los hermanos Carlos y Jordi Grangel. Este estudio tiene un reconocido valor tanto en España como en el extranjero, ya que muchas películas de grandes productoras confían sus diseños en esta empresa.

El papel que realiza este estudio es la creación y diseño de personajes, ya sean destinados a películas 2D, 3D o incluso para *Stop-motion*.

La base de la que parten para crear sus diseños es siempre artística, como los hermanos expresan. Y a partir de ahí se procede a adaptar el diseño a la técnica que el personaje requiera como acabado final.⁴

A pesar de resultarles difícil describir como es su estilo, la gente les define como muy artísticos, con un toque de caricatura y realismo al igual que cargado de mucha elegancia.

Destacan por su perfección y meticulosidad a la hora de elaborar los diseños, al igual que su esfuerzo y empeño, lo cual se ve reflejado en la altísima calidad de sus productos finales.

Entre sus influencias destacan las películas como *Pesadilla antes de Navidad* (1993), la cual ha marcado una historia en el mundo de la animación, todas las producciones de Pixar y también los clásicos de Disney como por ejemplo *101 Dálmatas* (1961). Se sienten influidos con todas las películas que se han realizado con un alto nivel profesional y que les ayuda a mejorar en sus creaciones.⁵

Han realizado diseños de los personajes de muchas películas entre las cuales están *El Príncipe de Egipto* (1998), *El Espantatiburones* (2004), *La novia cadáver* (2005), *Madagascar* (2005), *Kung Fu Panda* (2008) y *Hotel Transylvania* (2012), entre muchas otras.

1.3.1.2. Headless Studio

Headless Studio es un estudio de animación creado por Alfredo Torres, Adrián García y Víctor Maldonado. Empezaron trabajando en proyectos para otras empresas hasta que finalmente a partir de su primera propia película llamada *Nocturna* (2007), se fundó el estudio de forma independiente. Su nombre proviene del primer proyecto que elaboraron juntos como estudio.

El objetivo de este estudio es desarrollar sus propias ideas y proyectos. Entre sus referentes afirman que son infinitos al mismo tiempo que ninguno.

⁴ *Frame a Frame. Grangel Studio. Vimeo. Min. 01:36.*

⁵ *Frame a Frame. Grangel Studio. Vimeo. Min. 10:03.*



© Warner Bros.

Grangel Studio: *Corpse Bride*
(*La novia cadáver*), 2005.
Diseño de personaje para el
largometraje *La novia cadáver*
de Tim Burton.

Headless Studio: *The strange
case of dad's missing head*.
Concept art para el
cortometraje.



Muchas veces les inspiran trabajos anónimos o de jóvenes estudiantes, los cuales contienen una creatividad y frescura que les absorbe.

Sus diseños se caracterizan por alegres coloridos y tintas planas.

1.3.2. Estudios en Europa

1.3.2.1. Folimage

Folimage es un estudio Francés fundado por Jacques-Rémy Girerd en 1981 en el cual trabajan diferentes autores. Esta empresa se encarga de producir series de televisión, cortometrajes y largometrajes.

La animación es un pilar fundamental en este estudio, ya que desde los inicios su propósito ha sido formar a jóvenes autores. Entonces se fundó La Poudrière en 1999, una escuela dedicada al cine de animación. Asimismo en 2004 se creó L'Equipée, asociación que se encarga de promover el cine de animación.

El estudio apoya fuertemente el cine de autor y ha ganado notoriedad gracias a un catálogo que incluye más de cuarenta y cinco cortometrajes, series infantiles y largometrajes entre los cuales se encuentra *Un gato en París* (2010), que fue nominado al Oscar en el año 2012 en la categoría de mejor película de animación.

La empresa se encuentra en continua evolución produciendo actualmente nuevos largometrajes y series animadas.

1.4. CONTACTO CON LOS NIÑOS

El objetivo principal de mi proyecto era conseguir crear un nuevo diseño atendiendo al público al que iba dirigido, niños de entre tres y seis años. Por lo tanto, una de las tareas más difícil era conseguir un diseño sencillo, simple y que a la vez que reflejase mi propia personalidad y estilo pudiera ser captado al máximo por ellos e identificarse al mismo tiempo.

Cuando somos niños tenemos una capacidad que se va perdiendo a medida que vamos creciendo. Los niños ven la realidad a su manera, en cierto punto artística e imaginativa, y les es sencillo materializar lo que ven. Esta capacidad o virtud se va perdiendo conforme se va llegando a la madurez. Mi objetivo era

crear un diseño infantil, donde los niños pudiesen identificarse. Por esto la propuesta que realicé fue pedir a los niños y niñas de una clase de infantil en el Colegio público Vicente Gaos, que dibujasen una familia de búhos, los cuales son los protagonistas de la serie, y al mismo tiempo que les dotaran de personalidad y aficiones. Lo que resultó en esta práctica fue una maravilla y lo he disfrutado al máximo pudiendo entrar en el mundo que los niños ven.

Esto me ayudó muchísimo a arriesgar en mis dibujos poniéndome en el lugar de los pequeños, estudiando como lo ven ellos e intentando adecuar el estilo de mi diseño a su percepción de las cosas.

Con el tiempo fui ganando soltura y mis diseños fueron tomando forma cogiendo como referentes los dibujos realizados por los pequeños artistas y las ideas que fui adoptando a partir de ellos.

En el anexo B se encuentran algunos trabajos de esta práctica.

1.5. ENTREVISTA A INMA CARPE

Para profundizar en mi investigación he tenido el gusto de poder contactar con una profesional del mundo de la animación y el *concept art*, como es Inma Carpe.⁶

Inma Carpe es una diseñadora de concepto y desarrollo visual en animación 2D. Se licenció en Bellas Artes con especialización en animación. Se ha convertido en una reconocida animadora y actualmente trabaja como profesora en el Animation Workshop de Dinamarca y ha colaborado en festivales de cine en California. Además tiene una amplia experiencia como animadora *freelance*.

En sus diseños refleja su propio estilo mediante la combinación de técnicas, *collage* y texturas, con los cuales consigue mostrar los sentimientos humanos.

Entre sus cortometrajes destacan *Prayer in the Night* (2008) y *The Dressmaker, remnants of a life* (en producción y premiado en el Pitch Forum de Anifest 2012).

Esta entrevista me sirvió como gran referente en mi trabajo ya que fue una ocasión única poder hablar con una profesional de *concept art* como ella y poder ayudarme a profundizar en mi trabajo.

En el anexo C, se encuentra un link a la entrevista completa, dentro de mi propio blog de trabajo personal.

⁶ <http://www.carpeanimation.com>

2. BIBLIA DE PRODUCCIÓN LOLO Y OLIVIA

En el siguiente bloque se dividen las diferentes partes del trabajo práctico realizado.

Las partes que conforman este bloque son: Una presentación, en la cual se explican las características que contiene la serie en general; una explicación de los personajes, tanto principales como secundarios; una sinopsis; y finalmente una explicación en cuanto al proceso de diseño y coloreado para conseguir el acabado final.

2.1. PRESENTACIÓN

2.1.1. Ficha técnica

2.1.1.1. Título de la serie: *Lolo y Olivia*

Este título sería el de su origen y tratándose de los nombres de los protagonistas, se podría adaptar de igual forma a cualquier país extranjero.

2.1.1.2. Género

Además de serie animada infantil, su género también es educativo. En concreto educar desde un punto de vista indirecto. Con esto me refiero a mostrar a los niños lo correcto mediante acciones que les ayuden a comprender mejor el mundo y con las cuales aprendan a afrontar los problemas que puedan llegar a tener algún día.

2.1.1.3. Duración de los capítulos

La serie constaría de diferentes temporadas que contendría aproximadamente entre quince y veinte capítulos. Cada capítulo tendría una duración de alrededor de unos 5 minutos.

En cada capítulo se trataría un pequeño tema, en el cual se planteara un problema y una resolución final.

2.1.1.4. Target

El target o público al que va dirigido la serie está entre los tres y los seis años. Una edad en la cual los niños empiezan a percibir de otro modo las cosas cotidianas y se percatan de lo que ocurre a su alrededor. Es un modo de crear una percepción del mundo que les ayude a comprender mejor las cosas que ocurren en su día a día.

2.1.1.5. Frecuencia de emisión

La serie tendría una frecuencia de emisión de capítulo nuevo por día. El horario de emisión correspondería a cualquiera de los horarios en que los niños de edad entre tres y seis años se encuentran en casa, ya sea a la hora del

desayuno (ocho y media de la mañana aproximadamente), a la hora de la comida (doce del mediodía) o incluso a la hora de la merienda (alrededor de las cinco de la tarde).

2.1.2. Argumento

Lolo y Olivia es una serie que trata sobre dos búhos gemelos, un niño y una niña que se mudan a vivir a un nuevo hogar llamado Forest Town, junto con sus padres Adelpho y Carina Sleepy. El motivo de su mudanza es porque el señor Sleepy ha sido llamado para substituir al antiguo médico de Forest Town. En este lugar conviven junto con otros personajes. Los mejores amigos de Lolo y Olivia son un conejo llamado Teo Colita de Algodón y Lily Denti, una simpática ardilla. En cada capítulo ocurre algún problema con el que los personajes se deberán enfrentar y terminaran solucionando al mismo tiempo que aprenden nuevas cosas sobre la vida cotidiana.

2.1.3. Descripción general del proyecto

La finalidad de este proyecto es el diseño de personajes y trabajo de *concept art* para una serie de animación infantil. Dentro de la animación infantil, una finalidad educativa. Educación en el sentido de conciencia, mediante acciones y comportamientos de los personajes. Acciones que les ayuden a saber qué decisiones tomar por ellos mismos.

La novedad que quiero aportar con mi producto es educar y entretener. Educar mediante acciones que no perciben directamente, como por ejemplo qué decisiones se toman en determinados momentos y aprender a razonar por ellos mismos. Crear un diseño que ayude a identificarse a cada niño y al mismo tiempo entender qué está ocurriendo en su entorno.

Los temas principales que se tratan son: La igualdad entre las diferentes especies y las posibilidades de convivencia. Relacionado con las razas humanas. También se contempla la posibilidad de adaptación en diferentes lugares, relacionado el respeto a la emigración.

Las características de cada animal están presentes y le dan la personalidad a cada personaje. A continuación se enumeran las características que se han tenido en cuenta a la hora de diseñar cada tipo de animal.

1. -Los búhos son considerados animales que duermen mucho, de donde proviene su apellido Sleepy (dormilón en inglés).
2. -Los conejos suelen ser animales dulzones y suaves como el algodón, de ahí el nombre de colita de algodón. Su característica puede llevarles a ser más cariñosos y dóciles.
3. -Las ardillas se caracterizan por sus grandes dientes, las cuales le sirven de gran herramienta para comer, por eso esta familia se llama Denti (dientecillas en italiano). Sus dientes son una

característica a desarrollar como por ejemplo que son tan fuertes que las pueden utilizar en la serie para diferentes cosas.

4. -Los erizos son animales que destacan por su cuerpo de pinchos, de ahí proviene su nombre Stachels (pinchitos en alemán). Esta característica puede estar presente en cuanto a que es un problema cuando se acercan mucho a alguien porque le pinchan, lo cual dificulta sus relaciones con los demás animales.
5. -Las mofetas, cuyo apellido es Odorant (oloroso en francés), tienen la particularidad de desprender un olor que espanta a los demás.
6. -Las serpientes en su gran mayoría suelen ser venenosas, lo que le puede llevar a dañar sin querer. Y en este caso he elegido en concreto la cascabel, de ahí el nombre Gerinkel (cascabeleo en holandés). También se puede mostrar esta característica de sonido particular que tienen.

He elegido animales completamente diferentes para poder resaltar sus diferencias y mostrar de una forma más notoria el hecho de la dificultad de relacionarse a causa de los contrastes de cada uno, comparándolo con la convivencia entre las diferentes razas, idiomas, religiones y culturas. Conceptualmente sus apellidos y nombres han sido extraídos del idioma del país del cual proceden para remarcar esta finalidad.

2.2. PERSONAJES

2.2.1. Protagonistas

2.2.1.1. Estudio previo de las características del personaje

En primer lugar se ha realizado un estudio de los búhos para poder trabajar mejor en los diseños y en su construcción como personaje en general tanto física como psicológicamente.

Los búhos se tratan de las aves más inteligentes. Son aves adaptables lo cual provoca que su distribución sea amplia en el mundo independientemente de las cualidades del lugar en el que habiten, ya que son adaptables a diferentes ambientes y cambios. Se trata del cazador más fuerte y potente, están situados en el tope de la cadena alimentaria lo cual no les aporta ningún problema y difícilmente son cazados por otros animales. Son un tipo de animal que se mantiene activo durante la noche. Se caracterizan por tener una amplia variedad de sonidos y vocalizaciones. Entre sus sentidos más desarrollados se encuentran la vista y el oído. Además son animales monógamos, lo cual significa que únicamente tienen una pareja de por vida.

2.2.1.2. El porqué de la elección de este tipo de personaje

El búho es un animal que siempre me ha gustado. Pienso que es una especie muy especial y única. Muchas veces se les relaciona con la magia, lo cual les aporta cierto misticismo. Físicamente es un animal muy poco ordinario, lo que más me llama la atención de ellos son sus oscuros y brillantes ojos y su plumaje casi perfecto.

Además, siempre me he sentido identificada en cuanto a mi forma de vida personal, porque al igual que ellos me siento más activa cuando se acerca la noche.

En el anexo D se encuentran algunos bocetos previos en los que se ve la evolución en el diseño de los personajes y fondos.

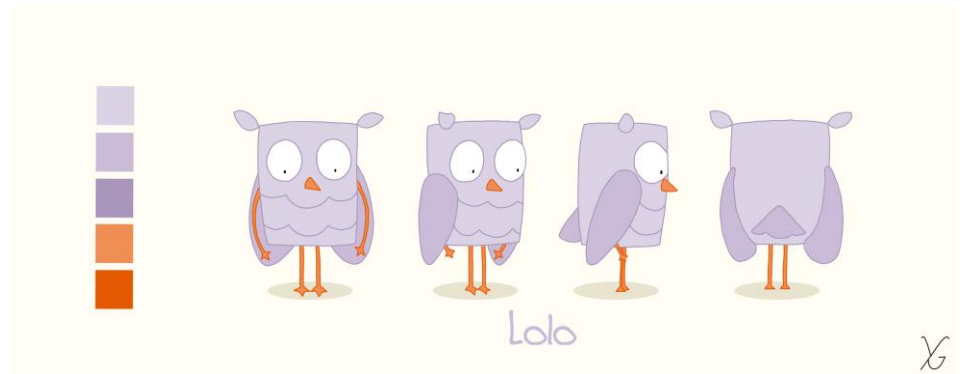
2.1.1.3. Descripción física y psicológica

La familia Sleepy es la protagonista de la serie, se trata de búhos procedentes de Estados Unidos y está formada por:

Lolo Sleepy

-*Descripción física*: Lolo es un pequeño búho de color morado pastel. Su estética es cuadrada y sus ojos son enormes, más que los de los otros animales.

-*Descripción psicológica*: Es el hijo pequeño de los Sleepy, tiene seis años. Lo que más le caracteriza es su inteligencia y valentía. Afronta los problemas con sabiduría y paciencia. Es muy nervioso y tiene una cantidad infinita de energía. Le encantan las aventuras y siempre quiere descubrir y explorar cosas nuevas.



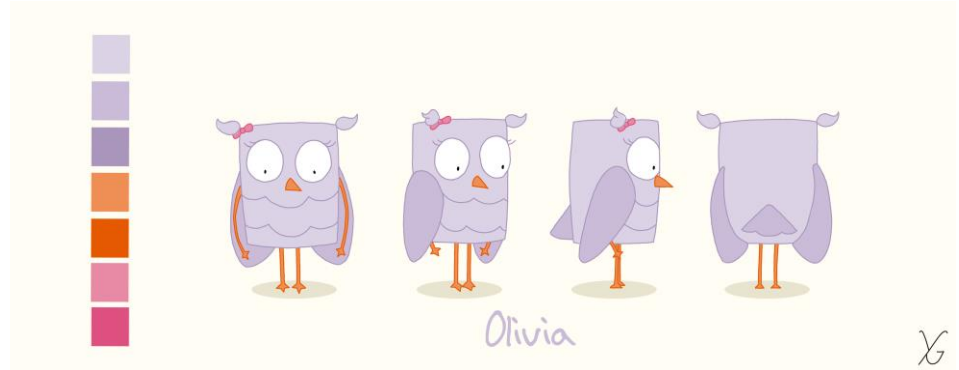
Yasmina Gutiérrez: *Lolo y Olivia*, 2014. Rotación para el personaje Lolo.

Olivia Sleepy:

-*Descripción física*: Olivia tiene el mismo tamaño que su hermano Lolo, ya que son gemelos. Se caracteriza también por el color morado. Lo que la diferencia de su hermano es la forma del plumaje que tienen en los extremos de la cabeza y tener unas pestañas marcadas.

-*Descripción psicológica*: A pesar de ser mayormente igual físicamente que Lolo, su personalidad es completamente diferente. Olivia es frágil e ingenua.

Su carácter sensible provoca que muchas veces termine llorando por cualquier cosa, lo cual la hace más infantil que su hermano. Es muy meticulosa con sus cosas. Y finalmente otra particularidad suya es que siempre está sonriendo.



Yasmina Gutiérrez: *Lolo y Olivia*, 2014. Rotación para el personaje Olivia.

Adelpho Sleepy:

-*Descripción física:* Su tamaño es más pequeño que el de los adultos de las demás especies animales. Se caracteriza por llevar gafas, una particularidad al tratarse de un médico. Su físico es poco más corpulento que el de su esposa Carina, para remarcar que la complexión del hombre es más ancha que la de la mujer. Su color es de la misma tonalidad que la de los demás Sleepy.

-*Descripción psicológica:* Adelpho es amable y muy educado. Es muy sabio, y cualquier cosa que sus hijos preguntan, no duda en darles la respuesta correcta. Sus estudios como doctor le atribuyen un alto intelecto.



Yasmina Gutiérrez: *Lolo y Olivia*, 2014. Rotación para el personaje Adelpho.

Carina Sleepy:

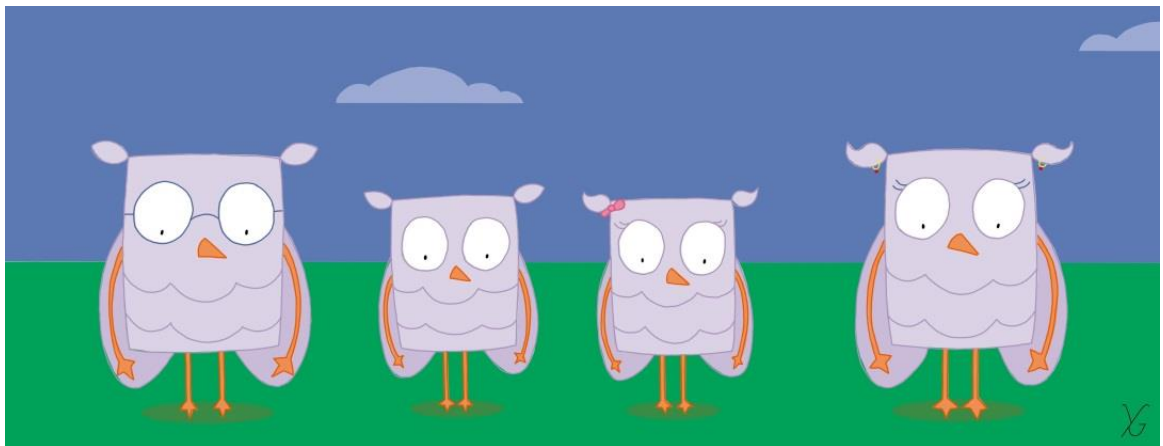
-*Descripción física:* Su tamaño es aproximadamente como el de Adelpho, y sus colores son los mismos que los de toda la familia. Por tratarse de una mujer, se caracteriza al igual que su hija por la forma del plumaje de los extremos de la cabeza, aunque esta además lleva dos pendientes colgando de ellos. Pero en su caso, al tratarse de una mujer adulta, se le añaden unas pestañas de color, lo cual indica que utiliza maquillaje.

-*Descripción psicológica:* Como cualquier madre, Carina es cuidadosa y paciente con sus hijos. Les cuida con mucha dulzura. Y en su caso he querido reflejar la situación de las madres en la actualidad, que además de ser madres y cuidar de su casa y sus hijos, tienen un trabajo propio. Carina trabaja como contable en el ayuntamiento de Forest Town.

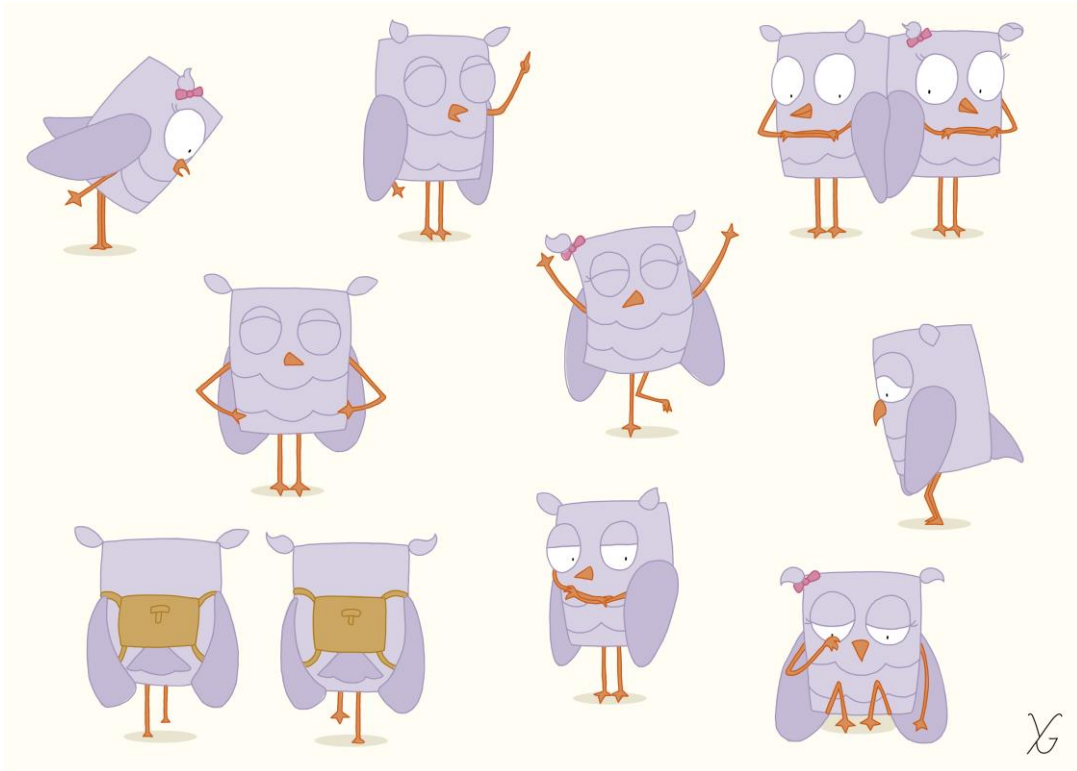


Yasmina Gutiérrez: *Lolo y Olivia*, 2014. Rotación para el personaje Carina.

2.2.1.4. Cartas modelo



Yasmina Gutiérrez: *Lolo y Olivia*, 2014. Line Up de la familia Sleepy.



Yasmina Gutiérrez: *Lolo y Olivia*, 2014. Actitud y poses de los protagonistas.

En el anexo E se encuentran más diseños definitivos de los personajes principales de la serie.

2.2.2. Secundarios

Familia Colita de algodón:

La familia Colita de algodón es una familia de conejos de procedencia española. Está formada por Teo, el hijo, Ciro, el padre y Cloe, la madre. Ciro Colita de algodón es el alcalde de Forest Town, esto lo he querido reflejar sobre el personaje mediante un bigote. Son los vecinos de la familia Sleepy y viven en una madriguera. Estos personajes se caracterizan por su color azul pastel, y por tener unas orejas muy largas. Otra de sus particularidades es su cola, semejante a algodón, de ahí proviene su apellido. Teo se convierte en el mejor amigo de Lolo.

Familia Denti:

La familia Denti es una familia de ardillas procedente de Italia. Se compone por Lily, la niña, Carlo, el padre y Gina, la madre. Viven en un árbol. Su característica es una paleta de colores naranja pastel. Lily se convierte en la mejor amiga de Olivia. La particularidad de Lily son unos grandes dientes y lleva la enorme cola recogida con un lazo.

Familia Stachels:

La familia Stachels proviene de Alemania y está formada por erizos. Gabi es el hijo de Bruno y Alina. Alina es la profesora de Tree School. Su característica es una gama de color rosado pastel y están llenos de pinchos ya que se tratan

de erizos. Esta familia no aparece en tantas ocasiones como las familias Colita de algodón y Denti.

Charlotte Odorant:

Charlotte es un personaje que aparece en menos ocasiones que Lily o Teo, se trata de una simpática mofeta francesa que va a la misma clase que los demás y se caracteriza por un color grisáceo a rayas blancas como es particular en el pelo de las mofetas. Siempre lleva el pelo recogido con un lazo rojo que le da personalidad.

Aris Gerinkel:

Aris es una serpiente cascabel de origen holandés que al igual que Chalotte también comparte clase con los demás niños. Su característica es su color verde y su cola. Tratándose de una serpiente cascabel esto se refleja en el final de su cola, de color amarillo para resaltar. Otra peculiaridad de este personaje es su cresta, que lo convierte en un personaje con un toque más travieso. Finalmente, también tiene una larguísima lengua, característica de las serpientes.

En el anexo F se encuentran los diseños de los personajes secundarios.

2.3. EPISODIOS

2.3.1. Sinopsis de la temporada

En Forest Town viven diferentes familias formadas por distintas especies animales que pueden convivir en un bosque. Los padres trabajan mientras que los niños van al colegio y se divierten aprendiendo.

En cada capítulo los/las protagonistas se van a plantear preguntas que les van a hacer descubrir nuevas cosas y van a ayudarles a incrementar su imaginación, su inteligencia emocional, a la vez que su conocimiento.

Los horarios se adaptan a los diferentes hábitos de cada familia, para no perder las cualidades de cada uno. El colegio se haría por la tarde-noche, ya que por la mañana están durmiendo.

En cada capítulo se mostrará también la importancia de valores como: ayudar a los demás cuando tienen algún problema, la adaptación a nuevos entornos y la posibilidad de que distintas personalidades puedan convivir en armonía en un mismo lugar.

2.3.2. Capítulo piloto

2.3.2.1. Sinopsis

Lolo y Olivia Sleepy se mudan a Forest Town porque su padre Adelpho Sleepy ha de encargarse del puesto de médico, ya que el anterior es muy anciano y no puede continuar trabajando. También se han mudado junto a su

madre, Carina Sleepy, que va a trabajar como contable en Forest Town. Lolo y Olivia tienen seis años.

Cuando llegan a su nueva casa, Teo Colita de algodón el conejo que es su vecino, va a darles la bienvenida junto a sus padres. Mientras los padres se quedan hablando, Teo invita a Lolo y Olivia a enseñarles su nueva ciudad. De camino van a por Lili Denti, la ardilla. Los tres van juntos al parque a jugar, pero Lily se cae y se rompe la pierna. Van a la casa de los Sleepy y el señor Adelpho le cura.

Se está haciendo de noche y mañana les espera su primer día de clase en Tree School.

2.3.2.2. Guión literario

DURACIÓN: 6 minutos (aproximadamente).

ESCENARIOS: Exteriores de las casas de las familias Sleepy, Denti y Colita de algodón, parque de Forest Town, interior de la casa de la familia Sleepy.

PERSONAJES: Lolo, Olivia, Adelpho y Carina Sleepy; Teo, Ciro y Cloe Colita de algodón; Lily, Carlo y Gina Denti.

INTRODUCCIÓN:

Escena 1: Nos encontramos en el exterior de la casa de la familia Sleepy. LOLO, OLIVIA, ADELPHO Y CARINA llegan cargados de maletas a su nuevo hogar. Entran en la casa y posteriormente TEO, CIRO Y CLOE COLITA DE ALGODÓN les llaman a la puerta.

La familia Colita de algodón se presenta y da la bienvenida a la familia Sleepy.

Teo ofrece a Lolo y Olivia ir a enseñarles el parque y jugar, así que se marchan los tres.

Escena 2: De camino al parque, Teo, Lolo y Olivia pasan por casa de Lily. Le llaman a la puerta y Teo les presenta a GINA Y A LILY. Le proponen a Lily que vaya a jugar con ellos. Los tres emprenden camino hacia el parque.

Escena 3: Teo, Lolo, Olivia y Lily llegan al parque. Se echan unas risas y se divierten mucho jugando hasta que Lily se cae y se rompe una pierna. Lily se pone a llorar desconsoladamente y sus amigos la cogen en brazos para llevarla a casa de los Sleepy para que Adelpho la cure.

Escena 4: Llegan a la casa de la familia Sleepy y Adelpho lleva a Lily rápidamente a su camilla para atenderla. Mientras Teo se marcha para avisar a

los padres de Lily de lo ocurrido. La señora Carina Sleepy prepara unos zumos para todos. Lily ya se encuentra mejor, el doctor Adelpho le ha vendado el pie.

Escena 5: Teo avisa a CARLO Y GINA DENTI de lo ocurrido y se dirigen los tres rápidamente a casa de los Sleepy.

Escena 6: Teo, Carlo y Gina llegan a la casa de los Sleepy. Le agradecen amablemente al doctor Adelpho que haya curado a su hija Lily. Carina sirve unos zumos para todos y charlan y ríen. Pero se ha hecho tarde y al día siguiente les espera un intenso día de colegio.

Escena 7: En el exterior de la casa de la familia Sleepy se despiden todos hasta el día siguiente.

2.4. ESTÉTICA

2.4.1. *Proceso de diseño*

El proceso de elaborar los diseños tanto en personajes como en fondos se ha realizado de una forma totalmente artística, es decir, a lápiz sobre papel. Desde mi punto de vista, el arte de crear logra su mayor expresión con lápiz y papel, de forma manual más que digitalmente, a pesar de preferir un coloreado digital para el acabado.

En los primeros bocetos realizados se aprecia un claro acercamiento hacia un aspecto más realista y unos personajes incluso demasiado humanizados para la finalidad del proyecto, teniendo en cuenta que va dirigido a niños de entre tres y seis años.

A partir de la práctica del contacto con los niños, los diseños cambiaron notoriamente. Me restringí simplemente a formas básicas y sencillas que identificaran rápidamente el tipo de animal y sus características más específicas.

A partir de este momento gané confianza en mis diseños y arriesgue y experimenté hasta llegar a un o varios modelos únicos entre los que me decantaría, hasta acordar el definitivo.

Una vez conseguido el estilo de los personajes principales, la tarea siguiente fue adaptar ese estilo a los demás animales de la serie, creando una uniformidad entre el conjunto entero.

Al mismo tiempo que iba evolucionando el diseño de los personajes también evolucionaba el diseño de los fondos, ya que de igual modo debían de ir adaptándose al estilo de los personajes.

2.4.2. Coloreado

El color es tan importante como el dibujo, ya que juntos deben formar un todo organizado y que las dos partes se entiendan entre sí. Por esto he tenido en cuenta diversos factores en cuanto al coloreado que se exponen a continuación.

En el anexo G se encuentra el proceso y estilos antes de decidir el coloreado final.

2.4.2.1. Psicología del color

El color es significado además de apariencia. Por ello es muy importante pensar qué color es el adecuado dependiendo de cada tipo de personaje. A pesar de tratar personajes como animales existentes, no en todos se ha utilizado necesariamente su gama tonal originaria.

Otro factor que se ha tenido en cuenta ha sido una vez más el público al cual va dirigida la serie, y tratándose de niños de corta edad, los colores que he aplicado son tonos pastel, sin ningún contraste excesivo de gama de color entre el conjunto en sí.

A continuación se explican los motivos de elección del color que se ha atribuido a cada personaje.

Familia Sleepy: El color morado es un color ampliamente seleccionado como favorito entre los niños de edad preescolar. Además tiene un carácter especial, casi sagrado en el mundo de la naturaleza. Y también impulsa la imaginación y creatividad artística en un niño. Este color ayuda a equilibrar la mente, capaz de combatir el miedo y aportar la paz. El morado es el identificador de la realeza, lo cual se puede relacionar con los búhos, conforman la realeza en cuanto a que se sitúan en la cúspide de la cadena alimentaria de los animales, cazan mucho a la vez que son extremadamente poco cazados por otros animales.

Familia Colita de algodón: El color azul es un color fresco, tranquilizante y pertenece a la parte más intelectual de la mente. Entre los adjetivos que describen el color azul se encuentran: estabilidad, confianza, inteligencia y verdad. Estos adjetivos se pueden relacionar con Teo en cuanto a que se convierte en el mejor amigo de Lolo. Al igual que con su padre, Ciro, el alcalde de Forest Town, el cual debe manifestar verdad y confianza hacia su persona.

Familia Denti: El color naranja se asemeja con el color nativo de las ardillas. Este color libera las ideas negativas. Además estimula la mente, y es ideal para calmar los nervios. Algunos adjetivos lo describen como energético, felicidad y creatividad. Estos adjetivos concuerdan con la personalidad de Lily en todos sus aspectos.

En este apartado me he limitado a explicar la elección únicamente del color de los personajes que aparecen más veces en la serie, aunque todos los colores

que he descrito son semejantes entre sí, y también con los demás personajes y entornos, en cuanto a las sensaciones que transmiten.

El color es importante en la percepción de un niño, lo que transmiten es fundamental, ya que tratándose de niños no pueden radiar valores negativos o demasiado complicados para su edad como otros colores más oscuros.

2.4.2.2. Proceso de coloreado

Después de terminar los diseños a lápiz se han escaneado y transferido al ordenador para ser coloreados digitalmente a través de un software, en este caso Adobe Photoshop. Mediante tableta gráfica y utilizando diferentes herramientas del programa.

Para llegar al color definitivo se han ido comparando diferentes tonalidades hasta llegar a la paleta de colores final de cada personaje y entorno.

2.4.3. Estética final

La estética final de los diseños se caracteriza por la sencillez en las formas y tonalidades para facilitar la comprensión de lo que se quiere transmitir a los niños. Además el estilo roza un carácter infantil, con lo cual los niños pueden sentirse identificados.

2.4.3.1. Fondos

Los fondos se relacionan con el diseño de los personajes. Son paisajes sencillos siempre con las mismas tonalidades y colores planos. No contienen abundante información teniendo en cuenta la edad del público al que va dirigido, de modo que es más fácil captar lo esencial que se quiere transmitir.



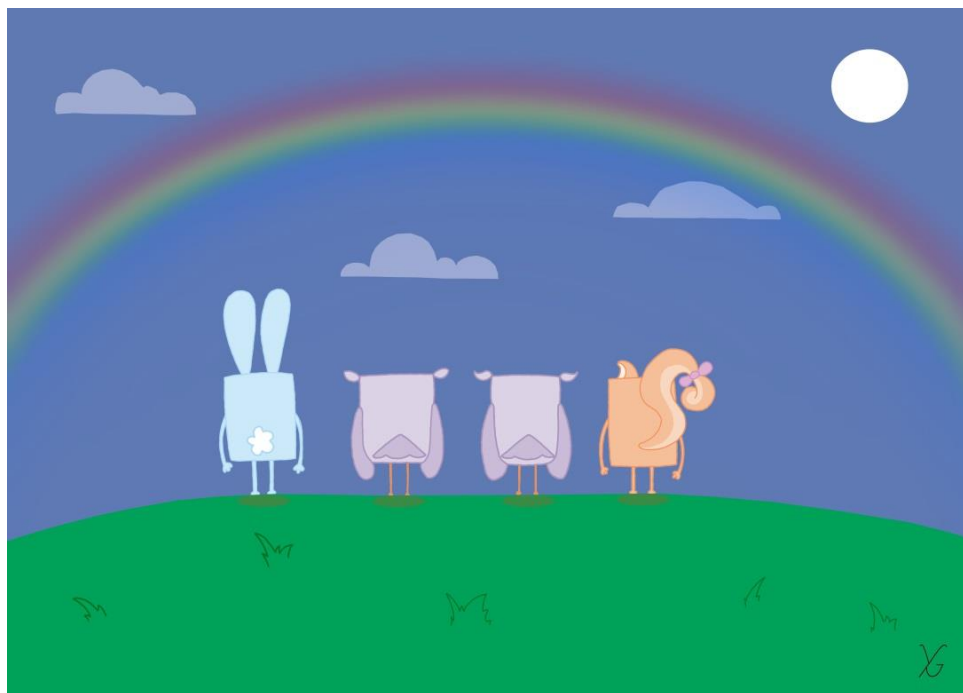
Yasmina Gutiérrez: *Lolo y Olivia*, 2014. Fondo para la serie.

En el anexo H se encuentran otros diseños para fondo.

2.4.3.2. Concept Art

El trabajo de concept se basa en ilustrar una idea o diseño. Desde la creación de personajes hasta la materialización de escenarios y acciones donde se refleja la actitud y personalidad de los personajes a través de diferentes escenas de la producción para la que se trabaje, en este caso para una serie de animación.

El anexo I contiene más diseños de Concept.



Yasmina Gutiérrez: *Lolo y Olivia*, 2014. Concept art para la serie.

CONCLUSIONES

El proyecto realizado ha cumplido exitosamente los objetivos principales que se acordaron en el inicio: el diseño de personajes y trabajo de *Concept Art* para una serie de animación infantil; logrando que la idea de la serie consiga educar y entretener de una forma tan sencilla como clara y atractiva para los niños y niñas.

El extenso visionado y análisis de series de animación y autores, ha sido una ayuda primordial en el momento de crear la idea y entender cómo materializarla. Igualmente fundamentales han sido los referentes estudiados y sus distintas particularidades aplicadas en la práctica posterior.

De mis inspiraciones he ido adaptando en el proceso de creación una pequeña característica de cada uno, que me ha posibilitado poder conseguir diseños que favorezcan modelos para que cada niño-a pueda identificarse y así entender qué está ocurriendo en su mundo. El resultado tiene esa frescura a la que aspiraba en las imágenes: personajes, fondos y gama cromática, parecida a la inocencia de los niños-as. Se le dedicó mucho tiempo a la parte de la investigación teórica y luego práctica, experimentando en formas, texturas y estilos, liberándonos progresivamente de rigideces hasta llegar a una obra con sello personal. Este Trabajo Fin de Grado ha sido una gran experiencia de consolidación y de la cual he aprendido muchísimo. He logrado una de las tareas que suponía más difícil para mí y era sintetizar, simplificar los diseños, lo cual he conseguido adentrándome en el mundo de los niños, conectando con ellos para poder finalmente cumplir mis objetivos. A pesar de algunos malos momentos de desesperación, he de decir que me siento completamente orgullosa y lo más importante me gusta y me siento identificada con mi proyecto, he expresado finalmente mi estilo y he reflejado mi personalidad.

El método aplicado ha sido artístico y tradicional. El inicio fue duro, porque no conseguía soltar toda mi energía y arriesgar experimentando. El uso de lápiz y papel me lo permitió, perdiendo ese temor, ganar confianza en mí misma y realizar finalmente lo que me había propuesto.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- AMIDI, A. *Cartoon Modern: Style and design in fifties animation*. San Francisco: Chronicle Books. 2006
- BENDAZZI, G. *Cartoons: 110 años del cine de animación*. Madrid: Ocho y medio. 2003
- BLAIR, P. *Dibujos animados: el dibujo de historietas a su alcance*. Köln, Alemania: Evergreen. 1999
- DURAN, J. *El cine de animación norteamericano*. Barcelona: UOC. 2008
- GARCÍA, R. *La magia del dibujo animado*. Madrid: Mario Ayuso. 1995
- SELBY, A. *La Animación*. Barcelona: Blume. 2013
- PILLING, J. *Animation 2D and beyond*. Crans-Près-Céligny, Suiza: Rotovisión. 2001
- WIEDEMANN, J. *Animation Now! Hohenzollernring*, Köln, Alemania: Taschen. 2004

PÁGINA WEB

- ASTLEY BAKER DAVIES LTD. *Astley Baker Davies*. [consulta: 2013-11-02]. Disponible en: <<http://www.astleybakerdavies.com/aboutabda.html>>
- CARPE; Inma. [consulta: 2014-02-01]. Disponible en: <<http://www.carpeanimation.com>>
- CARTOON NETWORK. *Foster. La casa de los amigos imaginarios*. [consulta: 2013-11-16]. Disponible en: <http://www.cartoonnetwork.com/tv_shows/fosters/index.html>
- CARTOON NETWORK WIKIA. *Craig McCracken*. [consulta: 2013-11-08]. Disponible en: <http://cartoonnetwork.wikia.com/wiki/Craig_McCracken>
- CHARLIE AND TOLOLA. Juan y Tolola. [consulta: 2013-12-20] Disponible en: <<http://www.charlieandlola.com>>
- DEVIANT ART. *Craig McCracken*. [consulta: 2013-11-08]. Disponible en: <<http://cmcc.deviantart.com/gallery>>
- DIGITAL MEDIA FX. *Layers: A look At Henry Selick*. [consulta: 2013-11-10]. Disponible en: <<http://www.digitalmediafx.com/Features/henryselick.html>>
- DISNEY. *Disney Animation Studios*. [consulta: 2013-10-18]. Disponible en: <<http://www.disneyanimation.com/studio/ourstudio>>
- FOCUS FEATURES. *Henry Selick*. [consulta: 2013-11-10]. Disponible en: <http://www.focusfeatures.com/coraline/castncrew?member=henry_selick_1>
- FOLIMAGE. *Folimage studio*. [consulta: 2014-01-04]. Disponible en: <<http://www.folimage.fr/fr/studio>>
- GIL ALKABETZ. *Gil Alkabetz*. [consulta: 2013-11-08]. Disponible en: <<http://www.alkabetz.com>>
- GRANGEL STUDIO. *Estudio Grangel*. [consulta: 2013-12-27]. Disponible en: <<http://www.grangelstudio.com>>

HEADLESS. *Headless Studio*. [consulta: 2013-12-27]. Disponible en:
<<http://headlessstudio.tumblr.com>>

LAUREN CHILD. Juan y Tolola. [consulta: 2013-12-20]. Disponible en:
<http://www.milkmonitor.com/the_characters/charlie_and_lola>

PEPPA PIG. *Peppa Pig*. [consulta: 2013-12-05]. Disponible en: <<http://es.peppapig.com>>

RTVE. *Series Clan*. [consulta: 2013-28-09]. Disponible en: <<http://www.rtve.es/infantil/series>>

AUDIOVISUALES

Frame a Frame. Grangel Studio. En: *Vimeo*. 2013-06-29. [consulta: 2013-11-08]. Disponible en:
<<http://vimeo.com/60947375>>

ÍNDICE DE IMÁGENES

	Pág
Imagen nº 1. <i>Blancanieves y los siete enanitos</i> , Disney, captura extraída de la película.....	8
Imagen nº 2. <i>The three knights</i> , Mark Baker, captura extraída del cortometraje.....	8
Imagen nº 3. <i>A sunny day</i> , Gil Alkabetz, captura extraída del cortometraje.....	9
Imagen nº 4. <i>The powerpuff girls</i> , Craig McCracken, captura extraída de la introducción de la serie.....	10
Imagen nº 5. <i>Los mundos de Coraline</i> , Henry Selick, captura extraída del largometraje.....	10
Imagen nº 6. <i>Peppa Pig</i> , Mark Baker y Neville Astley, imagen extraída de la página de Facebook oficial de Peppa Pig: https://www.facebook.com/OfficialPeppaPig	11
Imagen nº 7. <i>El pequeño reino de Ben y Holly</i> , Mark Baker y Neville Astley, captura extraída de un episodio de la serie.....	13
Imagen nº 8. <i>Juan y Tolola</i> , Lauren Child, captura extraída de un episodio de la serie.....	13
Imagen nº 9. <i>Foster. La casa de los amigos imaginarios</i> , Craig McCracken, imagen extraída de la página web de Cartoon Network: http://www.cartoonnetwork.com	14
Imagen nº 10. <i>La novia cadáver</i> , Grangel Studio, imagen extraída de la página web oficial de Grangel Studio: http://www.grangelstudio.com	16
Imagen nº 11. <i>The strange case of dad's missing head</i> , Headless Studio, imagen extraída del blog oficial de Headless Studio: http://headlessstudio.tumblr.com	16
Imagen nº 12. <i>Lolo y Olivia</i> . Rotación Lolo, Yasmina Gutiérrez.....	21
Imagen nº 13. <i>Lolo y Olivia</i> . Rotación Olivia, Yasmina Gutiérrez.....	22
Imagen nº 14. <i>Lolo y Olivia</i> . Rotación Adelpho, Yasmina Gutiérrez.....	22
Imagen nº 15. <i>Lolo y Olivia</i> . Rotación Carina, Yasmina Gutiérrez.....	23
Imagen nº 16. <i>Lolo y Olivia</i> . Line up familia Sleepy, Yasmina Gutiérrez.....	23
Imagen nº 17. <i>Lolo y Olivia</i> . Actitud y poses Lolo y Olivia, Yasmina Gutiérrez.....	24
Imagen nº 18. <i>Lolo y Olivia</i> . Fondo para Lolo y Olivia, Yasmina Gutiérrez.....	29
Imagen nº 19. <i>Lolo y Olivia</i> . Concept art para Lolo y Olivia, Yasmina Gutiérrez.....	30
Imagen nº 20. <i>Lolo y Olivia</i> . Concept art para Lolo y Olivia, Yasmina Gutiérrez.....	30

ANEXOS

	Pág
ANEXO A: Tabla de series referentes.....	36
ANEXO B: Contacto con los niños.....	37
ANEXO C: Entrevista a Inma Carpe.....	37
ANEXO D: Proceso de diseño	38
ANEXO E: Diseño de personajes principales.....	39
ANEXO F: Diseños de personajes secundarios.....	40
ANEXO G: Proceso de coloreado y estética.....	40
ANEXO H: Diseño de fondos.....	40
ANEXO I: Diseño de <i>Concept art</i>	41

ANEXO A: TABLA DE LAS SERIES REFERENTES

Después de clasificar todas las series visionadas de hoy en día, se ha elaborado un resumen de todas en la tabla expuesta aquí, atendiendo la técnica y target que se adecuaba a mis preferencias para la realización del trabajo. Se han señalado en color rojo las series que se han tomado definitivamente como referentes.

PRODUCCIÓN (AÑO)	PRODUCTORA (PAÍS)	AUTOR/ES	TARGET	ESTILO	DESTACO
ARTHUR (1996)	Cookie Jar Entertainment (Canadá)	Debra Toffan, Greg Bailey	6 años	2D	Finalidad educativa, técnica y colores planos
BABY LOONEY TUNES (2002)	Warner Bros (EEUU)	Jeffrey Gatrall, Michel Hack, Scott Heming	0-2 años	2D	Humor infantil, colores planos, valor amistad
CAILLOU (1998)	Cookie Jar Entertainment (Canadá)	Nick Rijgersberg, Jean Pilotte	2-4 años	2D	Imaginación, amistad, niños reflejados en el personaje
DORA LA EXPLORADORA (2000)	Nickelodeon (Canadá-EEUU)	Henry Madden, Gary Conrad, Katie McWane, George S. Chiattas, Sherie Pollack, Amie Wrong	2-4 años	2D DIGITAL	Gran valor educativo, técnica
EL PEQUEÑO REINO DE BEN Y HOLLY (2009)	Astley Baker Davies Ltd., Rubber Duck Entertainment (Reino Unido)	Mark Baker, Neville Astley	3 años	2D DIGITAL	Diseño de personajes, fondos, gama cromática, colores planos, técnica, valor amistad, educativo, imaginación
FOSTER. LA CASA DE LOS AMIGOS IMAGINARIOS (2008)	Cartoon Network (EEUU)	Craig McCracken	6 años	2D DIGITAL	Amistad, imaginación, fantasía, técnica, diseño de personajes, gama cromática, colores planos.
JUAN Y TOLOLA (2005)	Tiger Aspect Productions (Reino Unido)	Lauren Child, Kitty Taylor	2-6 años	2D Y COLLAGE	Educación, sencillez, diseño, colores planos, aventuras, personalidad en los diseños
LOS PITUFOS (1981)	Hanna-Barbera, SEPP International S.A. (EEUU-Bélgica)	José Dutilien, George Gordon, Bob Hatchcook, Don Lusk, Ray Patterson, Jhon Rust, Carl Urbano, Alan Zaslove	2-6 años	2D	Amistad, hacer caso a los mayores
PEPPA PIG (2004)	Astley Baker Davies Ltd., Contender Group (Reino Unido)	Neville Astley, Mark Baker	2-4 años	2D DIGITAL	Diseño de personajes, fondos, gama cromática, colores planos, técnica, valor amistad, educativo, imaginación
TOM Y JERRY (1990)	Hanna-Barbera Productions, Turner Entertainment, Wang Film Prod. Company, Cukoo's Nest Studios, Mr. Big Cartoons (EEUU)	Robert Alvarez, Don Lusk, Paul Somer, Carl Urbano, Oscar Dufan, Jay Sarby	2-8 años	2D	Cartoon Tradicional, aventuras
WOW! WOW! BUZZY! (2006)	Hibbert Ralph Animation Limited, Bolder Aspect Media for Boys and Girls, Chalkline Productions, Nickelodeon (EEUU)	Bob Boyle, James Burks, Ron Crown, Steve Daye, Larry Hall	3-6 años	2D DIGITAL	Diversión, amistad, diseño de personajes, fondos, colores planos, gama cromática.

ANEXO B: CONTACTO CON LOS NIÑOS

En este apartado se incluye alguno de los diseños realizados por los niños del colegio Vicente Gaos que me ayudaron para mi propuesta de crear una familia de búhos para una serie de animación.



ANEXO C: ENTREVISTA A INMA CARPE

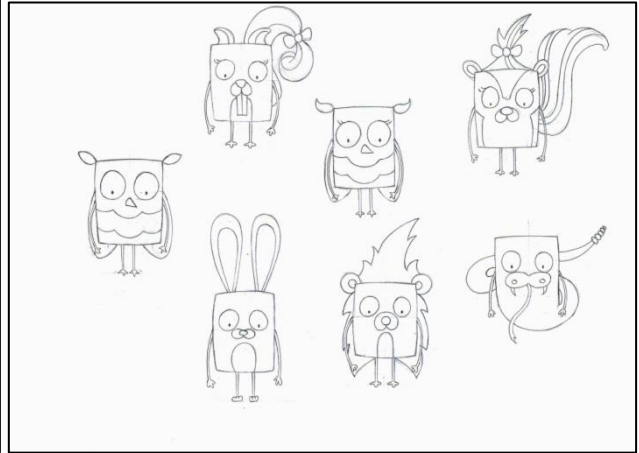
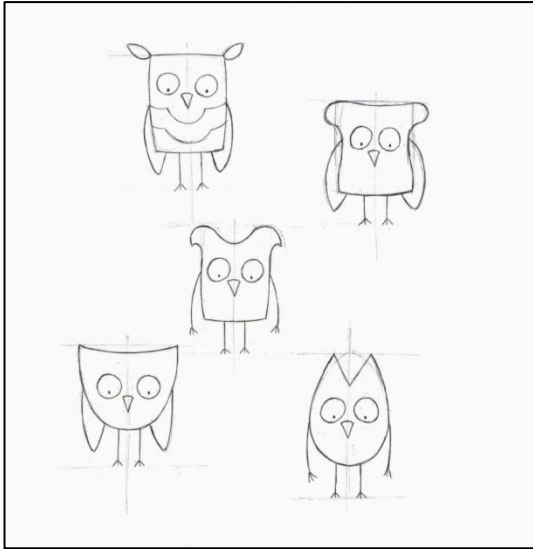
En el siguiente link se expone la entrevista completa realizada a Inma Carpe:
<http://yasminagutierrez.blogspot.es/1403288589/entrevista-a-inma-carpe/>

ANEXO D: PROCESO DE DISEÑO

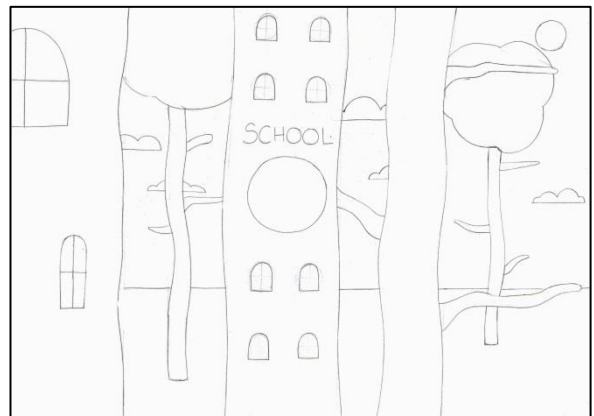
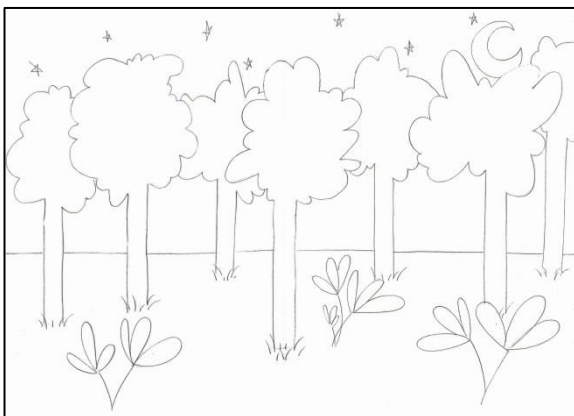
En este apartado se exponen algunos bocetos por orden cronológico del proceso de creación de los personajes y los fondos.

Personajes:





Fondos:



Se puede apreciar una clara evolución en los diseños tanto en personajes como en fondos. Al final se ha conseguido sintetizar la información sin perder el significado en sí.

ANEXO E: Diseño de personajes principales

En los siguientes links se exponen más diseños realizados de los personajes principales, así como el estudio de expresiones faciales de los protagonistas.

<http://yasminagutierrezrodriguez.500px.com/#/0>

<http://yasminagutierrezrodriguez.500px.com/expressions/#/0>

ANEXO F: Diseños de personajes secundarios

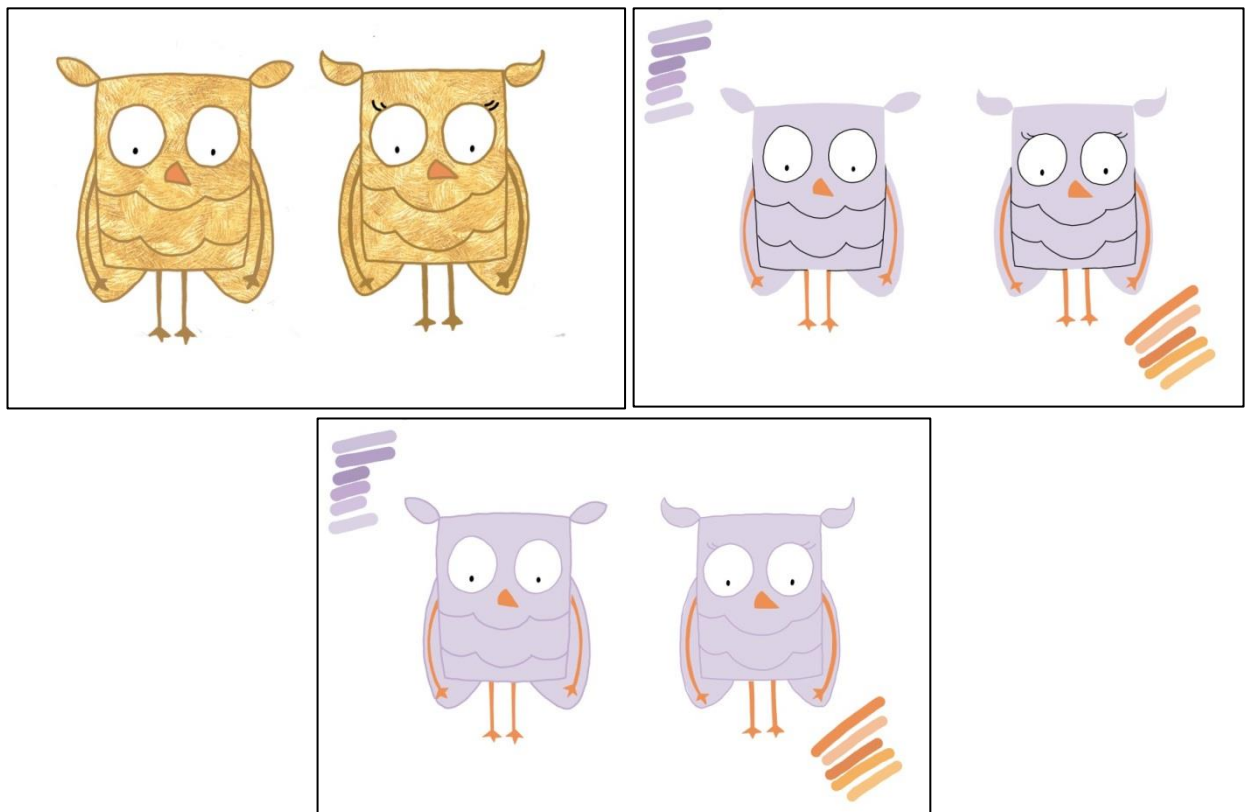
En este anexo se exponen los diseños de todos los personajes secundarios que se pueden ver en los portfolios “Line up” y “Turn around” en los links expuestos a continuación:

http://yasminagutierrezrodriguez.500px.com/line_up/#/1

http://yasminagutierrezrodriguez.500px.com/turn_around/#/4

ANEXO G: Proceso de coloreado y estética

En este apartado se muestran los diferentes acabados estéticos que se experimentaron para conseguir el resultado final.



ANEXO H: Diseño de fondos

En el siguiente link al portfolio “Backgrounds” se expone otro fondo realizado para la serie, en este caso el interior de la casa de la familia Sleepy:

<http://yasminagutierrezrodriguez.500px.com/backgrounds/#/1>

ANEXO I: *Concept art*

En este anexo incluyo el siguiente link al portfolio "*Concept Art*" en el cual se muestran las ilustraciones de concept. Aquí se puede apreciar una escena en la que aparecen todos los compañeros mientras dan una clase en Tree School con la profesora Alina Stachels.

http://yasminagutierrezrodriguez.500px.com/concept_art/#/1

Todos los links expuestos anteriormente direccionan a un portfolio dividido en cinco apartados en el que se encuentran todos los diseños de este TFG en alta calidad. Estos se pueden consultar también en el siguiente link con una calidad inferior, dentro de mi blog artístico:

<http://yasminagutierrez.blogspot.es/>