

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Desarrollo del lenguaje no verbal de un personaje y su planificación en el storyboard en una producción animada. ESTRATEGIA: Portal público Universidad Rafael Landívar.

PROYECTO DE GRADO

ERIK DAVID DUBÓN CARRILLO
CARNET 10578-11

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2015
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Desarrollo del lenguaje no verbal de un personaje y su planificación en el storyboard en una producción animada.

ESTRATEGIA: Portal público Universidad Rafael Landívar.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
ERIK DAVID DUBÓN CARRILLO

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2015
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. HERNÁN OVIDIO MORALES CALDERÓN
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. DANIA MARIA MOLLINEDO ROJAS

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

LIC. DAVID ALFARO VALLADARES
LIC. ERICKA NATALIA HERRERA HERRERA
LIC. RODRIGO TEJADA RUBIO

CARTA DE APROBACIÓN



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. DG.012-2015

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los veinte días del mes de mayo de
dos mil quince.

Por este medio hacemos constar que el (la) estudiante DUBÓN CARRILLO, ERIK
DAVID, con carné 1057811, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de
Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio
Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).


Mgtr. Rosario Muñoz
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Ramiro Gracias
Asesor Proyecto Digital


Lic. Dania Mollinedo
Asesor Proyecto de Estrategia

CARTA DE AUTORIZACIÓN



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 03344-2015

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado del estudiante ERIK DAVID DUBON CARRILLO, Carnet 10578-11 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0372-2015 de fecha 9 de julio de 2015, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

...INVESTIGACIÓN: Desarrollo del lenguaje no verbal de un personaje y su planificación en el storyboard en una producción animada.
ESTRATEGIA: Portal público Universidad Rafael Landívar.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADOR GRÁFICO en el grado académico de LICENCIADO.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 10 días del mes de julio del año 2015.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Alice Becker", is written over a circular official stamp. The stamp contains the text "UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR", "FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO", "SECRETARIO", and "Guatemala, C.A." around its perimeter.

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
FACULTAD DE
ARQUITECTURA
Y DISEÑO
SECRETARIO
Guatemala, C.A.

MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

ÍNDICE

Resumen	9	Producción	64
Introducción	11	Animación	65
Planteamiento del problema	15	» Storyboard	66
Objetivos de investigación	19	» Narrativa visual	69
Metodología	23	» Principios de animación	71
Contenido teórico y experiencias de diseño	31	» Tipos de animación, procesos e instrumentos	79
Desarrollo de personajes	33	La experiencia de Galen Chu supervisor de animación de la película “Rio”	90
» Guion	34	La experiencia de Enrico Casarosa artista de storyboard de “Ratatouille”	93
» Perfiles de un personaje	35	Descripción de resultados	97
» Construcción de un personaje	37	Interpretación y síntesis	135
» Tipos de personajes	44	Conclusiones y recomendaciones	157
» Características de los arquetipos	44	Listado de referencias e imágenes	163
» Model Sheet	51	Anexos	171
» Concept Art	52		
Lenguaje no verbal	55		
» Los gestos	56		
» La postura	56		
» Las expresiones faciales	57		
» Expresiones en personajes	58		
» Pantomima	61		

RESUMEN

El desarrollo de personajes es un campo que actualmente ha ido tomando fuerza y se ve aplicado en muchos campos, como el entretenimiento con los largometrajes o cortometrajes de cine, videojuegos, en la imagen visual y publicidad de diversas empresas, por esto debe ser bien desarrollado. El lenguaje del habla no es el único que comunica mensajes, es por medio del lenguaje no verbal por el cual un personaje exterioriza y expresa lo que siente, por ello en su desarrollo se debe considerar diversos factores, como el guion, su papel y sus perfiles morfológico, sociológico y psicológico. Cuando el personaje será animado, el proceso mencionado ayudará a que sea más simple comprender su comportamiento, por lo que en el proceso de planificación de las escenas en el storyboard, utilizando herramientas como la pantomima, buscarán desarrollar personajes creíbles y comunicativos

La presente investigación, busca identificar la importancia del desarrollo del lenguaje no verbal de un personaje, en especial cuando este se dirige al género narrativo (animación), y a su vez identificar el aporte que tiene el storyboard en la planificación de dicho lenguaje en especial cuando existe complejidad en su creación; con base a

tres personajes distintos que son Wall-E, Mérida de Brave y Dory de Buscando a Nemo los cuales tienen diferentes características físicas, se buscará entender lo importante que es la etapa de desarrollo y la planificación del storyboard en una producción animada.

1

INTRODUCCIÓN

Los personajes dentro de los distintos ámbitos en los que participan tienen como objetivo comunicar mensajes al público que los está observando, uno de los campos donde participan se trata de las producciones animadas, ya sea los largometrajes o cortometrajes de cine, o bien los videojuegos; y tienen que tener la capacidad de comunicar por medio de los elementos que conforman su físico diferentes mensajes que sean comprensibles por el grupo objetivo así como creíbles.

En el desarrollo de personajes los creadores y diseñadores deben armar el personaje e ir definiéndolo desde diferentes perspectivas que permitirán delimitarlo, y es por medio del contexto, guion o historia y del papel (arquetipo) que el personaje juega, que van surgiendo y tomando forma por medio de sus perfiles físico, social y psicológico. El desarrollo y planificación de dichos perfiles ayudará a definir el lenguaje no verbal con el que el personaje se expresará con detalles tan específicos como la forma de caminar, la forma de hablar, la forma de moverse en determinado sentimiento que esté teniendo, y es importante examinar detenidamente que estas sean comprensibles y transmitan correctamente lo que siente el personaje.

Cuando se va a realizar una producción animada, el desarrollo previamente mencionado será de mucha ayuda,

ya que cuando se está planificando el storyboard, se está plasmando visualmente la historia buscando transmitir mensajes a través de la narrativa y de los personajes presentes en esta, por ello los artistas/actores que realizan este trabajo se meten dentro de la piel del personaje a quien le darán vida, buscando transmitir el lenguaje no verbal a través de su morfología, para que en el momento de realizar la animación final se logre ver personajes sólidos que transmitan mensajes de manera creíble y natural.

Esta investigación describe cómo el desarrollo del personaje y de su lenguaje no verbal es fundamental, así como su planificación en el storyboard en una producción animada, para crear personajes que se logren expresar correctamente, para ello se seleccionó un grupo de expertos, los cuales brindaron información de sus conocimientos y experiencias y se seleccionó objetos de estudio, para observar la comunicación no verbal, lo cual permitió alcanzar los objetivos propuestos.



**PLANTEAMIENTO DEL
PROBLEMA**

Los personajes en la actualidad, juegan un rol importante en muchos campos del diseño y entretenimiento. Se pueden ver en libros, caricaturas animadas, en el cine, publicidad, marcas o en videojuegos, siendo relevante el desarrollo de estos desde varios aspectos que lo componen.

Fajardo (2007) explica que los personajes se desarrollan bajo tres ejes fundamentales: el perfil físico, el perfil psicológico y el perfil sociológico, los cuales tienen como fin crear al personaje y los rasgos que lo caracterizan. Egri, citado por Fajardo, explica que se incluyen aquellos rasgos internos conformados por un universo de motivaciones, causas y efectos, al igual que los factores externos como su historia o contexto, y todas estas características son las que determinarán su forma de hablar, vestir, comer, pensar, sus motivaciones, etcétera.

El perfil físico, define la apariencia del personaje que se está diseñando. Belotti (2014) dice que los personajes se van desarrollando en base a un guion o historia, y que es tarea del diseñador de personajes, imaginarse las características físicas de este para darle una apariencia. El perfil físico se encuentra limitado por las características morfológicas del personaje, como lo es su género, edad, raza, estatura, gestos y otros rasgos; este perfil es desarrollado visualmente para que pueda interactuar en la producción en la que participará.

La animación, es definida por la RAE (s.f.) como un procedimiento utilizado en los dibujos animados, la cual consiste en diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos. La animación es el campo que permite darle movimiento a objetos y personajes sin vida, con el fin de poder contar una historia a través de estos. El desarrollo de la animación es un proceso largo, donde existen herramientas que se aplican con el fin de dar vida y realismo al personaje, como son los principios de animación, y el *storyboard* que es una guía y planificación previa de la narrativa visual de la historia. Existen diferentes técnicas de animación por ejemplo, la animación 3D y la 2D; White (2012), menciona que el proceso de animación 3D o CGI (*computer generated imagery* o imágenes generadas por computador), es muy similar al de 2D, ya que su proceso de creación comienza con el dibujo a mano y termina en una animación final.

En la animación 2D y 3D es importante el proceso de desarrollo del personaje, ya que la construcción, ilustración y planificación de este, tiene como fin visualizar el físico del mismo, cómo serán sus facciones, sus expresiones, su tamaño, su raza, su etnia, si es alto o bajo, si es jorobado o no, cómo se moverá, etcétera, siendo todas estas características fundamentales en la animación y en el proceso que esta implica, ya que entre más detalles se determinan, el resultado final se apegará a lo planificado.

El lenguaje no verbal como explica Urpí (2004), es importante en la expresión de sentimientos que un ser tiene, por ejemplo el fruncir el ceño, estirar las orejas, arrugar la nariz, son movimientos muchas veces inconscientes, que exteriorizan lo que siente.

Cuando se desarrolla un personaje este elemento debe ser considerado por el diseñador y los animadores quienes le darán vida a esas expresiones, ya que estos movimientos permiten transmitir las emociones y personalidad, dándole credibilidad y naturalidad, por ello es importante planificarlo y plasmarlo en el *storyboard* de la animación para conocer y comprender mejor el comportamiento de este.

En la actualidad, el desarrollo de personajes y su animación se encuentran en auge, se puede observar en empresas que han tenido éxito haciéndolo, como Pixar, Disney y Capcom en el campo del entretenimiento, o marcas como Coca Cola, Nike y Pepsi con sus spots publicitarios animados; estas empresas han demostrado el potencial de esta herramienta para llegar al público. En Guatemala, estos campos han ido incrementando su aporte al mercado en la publicidad y entretenimiento, por ejemplo el videojuego Mayan Pitz que se trata del juego de pelota maya, Studio C colaborando con películas internacionales como Narnia, y Warex 3D una empresa que se dedica a hacer spots publicitarios para varias marcas como Shaka Laka o Sula.

En el campo del diseño gráfico, el modelado y animación de personajes puede ser una herramienta que utiliza el diseñador con el fin de desarrollar un elemento de apoyo para diferentes usos, como la creación de una campaña publicitaria, en la imagen visual de una organización o entidad, entre otros campos; a su vez este puede apoyar en el desarrollo del personaje, en el proceso de su concepción, creando perfiles, y desarrollando su parte gráfica, con el fin de que este se logre adaptar a un entorno o historia determinados, y tiene la capacidad de apoyar con conocimientos de creación del *storyboard*, principios y elaboración de una animación; por ello en el trabajo de desarrollo de un personaje que participará en una producción animada, el diseñador gráfico puede apoyar en las diversas áreas, para que el resultado terminado se adapte a la necesidad que se tiene.

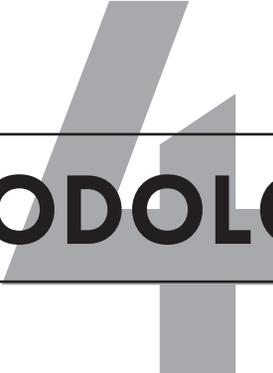
Todo esto lleva a plantear las siguientes interrogantes acerca del tema:

- » ¿Por qué es importante desarrollar la comunicación verbal de un personaje en la transmisión de emociones?
- » ¿Por qué el storyboard es importante en el desarrollo del lenguaje corporal al momento de transmitir emociones complejas?



OBJETIVOS

- » Analizar el desarrollo de la comunicación no verbal de un personaje, para comprender su importancia en la transmisión de emociones.
- » Comprobar el aporte del storyboard en el desarrollo del lenguaje no verbal de un personaje destinado a una animación, al momento de buscar transmitir emociones complejas.

A large, light gray, stylized number '4' is centered on the page. It is composed of a vertical bar on the right, a diagonal bar on the left, and a horizontal bar across the middle. The word 'METODOLOGÍA' is superimposed on the horizontal bar of the '4'.

METODOLOGÍA

4.1 SUJETOS DE ESTUDIO

Los sujetos de estudio, fueron seleccionados por ámbito, siendo los siguientes:

SERGIO DURINI

Correo: sdurini@gmail.com

[facebook.com/sergio.aurelio](https://www.facebook.com/sergio.aurelio)

Licenciado en Diseño Gráfico de la Universidad Rafael Landívar y desarrollador e Ilustrador de personajes. Se entrevistó con el fin de conocer cómo el lenguaje no verbal de un personaje, lo pueden representar así como el desarrollo de estas.

MARCO REVOLORIO

[facebook.com/Mackoantoniorevolorio](https://www.facebook.com/Mackoantoniorevolorio)

Licenciado Diseño Gráfico de la Universidad San Carlos de Guatemala, ha trabajado para Studio C, y ha hecho trabajos freelance, se dedica a la ilustración y desarrollo de personajes, animación y diseño gráfico. Se entrevistó con el fin de conocer cómo el lenguaje no verbal de un personaje, lo pueden representar así como el desarrollo de estas.

MELVIN ALONZO

[facebook.com/melvin.alonzo2](https://www.facebook.com/melvin.alonzo2)

Linkedin: [linkedin.com/in/malonzo](https://www.linkedin.com/in/malonzo)

Behance: [behance.net/MIMYKOZUDA](https://www.behance.net/MIMYKOZUDA)

Estudió Diseño Gráfico de la Universidad Rafael Landívar, trabaja para Milk & Cookies, y ha trabajado con Studio C y Central Flash, se dedica a la ilustración y desarrollo de personajes. Se entrevistó con el fin de conocer cómo el lenguaje no verbal de un personaje, lo pueden representar así como el desarrollo de estas.

GERMAN ALMARAZ

Correo: warex3d@gmail.com

web: <http://www.warex3d.com/>

Fundador de Warex 3D dedicada a la publicidad, ha realizado trabajos para empresas como Sula, Guatevisión, y trabajó en Studio C en la producción de la película Las crónicas de Narnia. Se entrevistó con el objetivo de conocer la importancia de la planificación de una animación y del desarrollo del lenguaje no verbal de un personaje, y cómo su transmitir sentimientos y emociones a través de este.

GUILLAUME LEBOURG

Correo: guillaume@esartedigital.com

Linkedin: linkedin.com/in/guillaumelebourg

Es un animador y experto en efectos especiales, ha trabajado para Studio C, Lion Works y es director y fundador de Esarte Digital. Se entrevistó con el objetivo de conocer la importancia de la planificación de una animación y del desarrollo del lenguaje no verbal de un personaje, y cómo su transmitir sentimientos y emociones a través de este.

RODRIGO TEJADA RUBIO

Correo: rodrigo.ca76@gmail.com

Vimeo: vimeo.com/rodtejada

Diseñador gráfico graduado de la Universidad Rafael Landívar, animador y artista de *storyboard* graduado de la Vancouver Film School en Canadá. Se entrevistó con el objetivo de conocer el aporte del storyboard en el desarrollo del lenguaje no verbal de un personaje previo a la animación, para comprender cómo ayuda a planificar expresiones complejas.

4.2 OBJETOS DE ESTUDIO

Como objetos de estudio, se seleccionó a tres personajes distintos, los cuales tienen características físicas distintas, con el fin de comprender los elementos corporales y/o faciales (con los que cuentan) que tienen estos que les permiten expresar lenguaje no verbal, y entender la importancia de su desarrollo.

WALL-E

Se seleccionó a Wall-E, como un personaje robotico, debido a que su morfología y la falta de algunos rasgos como nariz y boca.



Fuente: <http://bit.ly/1iIJ8Kb> (I), <http://bit.ly/1MV8cHm> (D)

VALIENTE

Se seleccionó a Merida de Brave, como un personaje humano, debido a que su morfología es la de un ser humano, con rostro y cuerpo.



Fuente: <http://bit.ly/1CF73UM> (I), <http://bit.ly/1FNgnf1> (D)

BUSCANDO A NEMO

Se seleccionó a Dory de Buscando a Nemo, como un personaje animal, debido a que su morfología es la de un un pescado, el cual tiene un rostro, pero un cuerpo distinto.



Fuente: <http://bit.ly/1RkIG6Z> (I), <http://bit.ly/1EB2WXu> (D)

SECUENCIA PELÍCULA WALL-E

Se seleccionó una secuencia (escenas) de la película Wall-E para la realización de un análisis sobre la comunicación no verbal en el personaje, viendo sus líneas imaginarias, su silueta, planos, elementos corporales y faciales, etc., dicha escena está comprendida desde el minuto 0:23:50 hasta el 0:29:17.



Fuente: Wall-E (2008), Pixar.

4.3 INSTRUMENTOS

GUÍA DE ENTREVISTA PARA SERGIO DURINI, MARCO REVOLORIO Y MELVIN ALONZO

Consta de 12 preguntas dirigidas al desarrollo de personajes (creación de perfiles, construcción e ilustración de este) y del desarrollo de su lenguaje no verbal, para conocer cómo influyen estas en todo el personaje (ver anexo A.1).

GUÍA DE ENTREVISTA PARA GERMAN ALMARAZ

Consta de 14 preguntas abiertas respecto al proceso de animación del lenguaje no verbal y cómo los principios de animación se aplican e influyen en representar a este (ver anexo A.2).

GUÍA DE ENTREVISTA PARA GUILLAUME LEBOURG

Consta de 8 preguntas abiertas respecto al proceso de animación del lenguaje no verbal y cómo los principios de animación se aplican e influyen en representar a este (ver anexo A.3).

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA PARA RODRIGO TEJADA

Consta de 6 preguntas abiertas respecto a la planificación y pantomima del lenguaje no verbal de un personaje en el storyboard cuando este va dirigido a una animación (ver anexo A.4).

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Consta de 4 rubros principales los cuales se analizan varios elementos respecto al desarrollo de los perfiles y lenguaje no verbal de un personaje (ver anexo A.5), a su vez se desarrolló un análisis sobre el lenguaje no verbal así como de líneas imaginarias, planos, siluetas, etc., de una secuencia de la película Wall-E (ver anexo A.6).

4.4 PROCEDIMIENTO

- » Selección del tema “Desarrollo del lenguaje no verbal de un personaje y su planificación en el storyboard en una producción animada”.
- » Desarrollo del planteamiento junto a cuestionantes respecto al tema y luego de realizaron los objetivos de la investigación.
- » Elaboración de metodología, con el fin de definir sujetos de estudio, objetos de estudio e instrumentos dirigidos a los expertos y conocedores del tema.
- » Desarrollo de contenido teórico y experiencias de diseño de información relevante e importante del tema.
- » Elaboración de instrumentos (guía y cuestionarios de entrevista) que permitieron la recopilación de información de los sujetos y objetos de estudio.
- » Se aplicaron las guías y cuestionarios de entrevista y cuestionario a los diferentes expertos y conocedores, así como con los objetos de estudio del tema.
- » Se hizo la descripción de resultados, para entender la información recopilada por los instrumentos aplicados.
- » Interpretación y síntesis, por medio de la comparación de los resultados obtenidos a través de los instrumentos con la información del contenido teórico y experiencias desde diseño y los objetivos planteados, dando el investigador su punto de vista.
- » Conclusiones y recomendaciones de la investigación respecto a los objetivos y argumento planteado anteriormente.
- » Listado de referencias de las que se obtuvo información importante del tema.
- » Anexos de los documentos que sirvieron de apoyo durante la investigación.
- » Se redacta la introducción y resumen de la investigación que permite conocer en un primer plano de que trata.



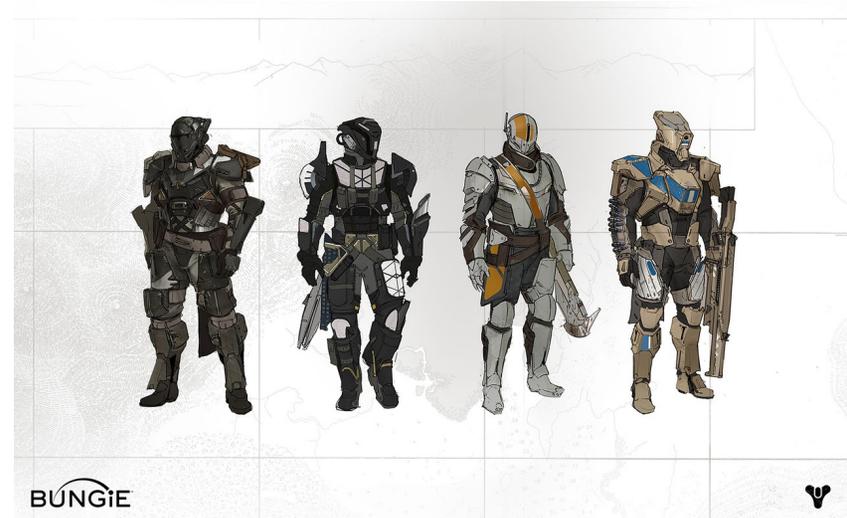
**CONTENIDO TEÓRICO Y
EXPERIENCIAS DESDE DISEÑO**

DESARROLLO DE PERSONAJES

La Enciclopedia Salvat (2004, p. 12046) define personaje como “criatura de ficción que interviene en una obra literaria, teatral o cinematográfica. A veces pueden ser animales, especialmente en dibujos animados” “Desde el punto de vista estrictamente literario, los personajes son criaturas ficticias creadas por un autor para dar dimensión humana a su obra y hacer creíble el mundo que en ella describe”.

Sáenz (s.f., en red) dice que “podemos definirlo como un conjunto de hábitos intelectuales, emocionales y nerviosos.” Un personaje es algo complejo y simple al mismo tiempo, ya que cada uno de estos representa un mundo totalmente distinto hecho de los factores que el creador quiere darle y “paradójicamente cuando más seguros estamos de conocerlos, más logran sorprendernos.” Pueden ser considerados como la materia prima para desarrollar la historia, ya que son el equivalente a un actor en una producción cinematográfica.

White (2006) menciona que la creación de personajes es importante en el desarrollo de una producción, tan importante como el guion mismo, ya que es por medio de este que la historia se desarrolla, y este tiene que lograr



Arte de personajes del videojuego “Destiny”
Fuente: <http://bit.ly/1b6moS5>

transmitir una personalidad y emociones al público que lo ve.

Davis (2001, pp. 17 - 22) explica que la creación de un personaje en un guión lleva un proceso de selección del autor, en cuanto a la inspiración que va a utilizar para crear dicho personaje, dice que “un personaje puede estar basado en un determinado individuo que el autor conoce, o puede haberse creado (al menos, aparentemente) de la nada. O puede ser un término medio.” esto significa que cuando un autor empieza a imaginarse las características de su personaje, puede usar varios medios para hacerlo, por un lado, puede inspirarse en su propia vida, viendo

a las personas cercanas a él, como lo pueden ser sus padres, hermanos, tíos, amigos, incluso en el mismo autor; pero existe la posibilidad de crear un personaje de la nada, imaginando su forma de ser, sus características, personalidad, etc.

Ambos tipos de inspiración para la creación de un personaje, tiene sus ventajas y desventajas, Davis (2001) menciona que utilizar a familiares o amigos da más confianza al creador, debido a que “era más difícil equivocarme” ya que dicho personaje se inspira en alguien con quien se ha relacionado y conoce bien.

Los personajes creados “de la nada” o que no están basados en nadie en concreto, permite al autor examinar y remitir a “un banco de conocimientos y sentimientos” que ha generado a lo largo del tiempo al tener contacto con muchas personas en diferentes ambientes, e incluso aquellas de las que ha escuchado hablar sin tener contacto alguno. En este caso el proceso de creación de personajes puede ser como una recopilación de diferentes individuos, no escogidos al azar sino con el objetivo de que dichos sujetos permitan crear personajes más creíbles, por ello es importante que cuando el personaje es una combinación de rasgos, estos logren encajar en la vida del personaje ficticio, para que esté lo más apegado a la realidad de la

historia, y sea creíble su perfil para las personas que lo están conociendo. No es solo cuestión de combinar rasgos de muchas personas en un solo personaje, sino que si se puede, crear personajes en base a un conjunto de rasgos personales, de un escenario, una historia, y objetivos, para que tome forma y permita que el autor pueda remitir a su experiencia para que el personaje “camine y respire”.

GUIÓN

Según la Real Academia Española (s.f.) un guion es “escrito en que breve y ordenadamente se han apuntado algunas ideas o cosas con objeto de que sirva de guía para determinado fin.”

El fin de un guion, que viene de guía, es el de crear una historia, en la cual existen detalles los cuales están conformados por personajes, lugares, un tiempo, situaciones, etcétera; que luego serán utilizados (como guía) para la realización de un contenido audiovisual.

Cámara (2006) explica que un guion es una base para la creación de la historia completa, incluyendo personajes, decorados, entre otros, en la cual los personajes deben contar con los elementos adecuados y necesarios que le permitan a un espectador situarse en un lugar y época

específica en la que ocurre la trama argumental, menciona a su vez que el guion tiene como fin el definir el perfil que tendrán los personajes en la historia.

PERFILES DE UN PERSONAJE



Personajes de Pixar "UP"
Fuente: <http://bit.ly/1MfSfgu>

En la creación del personaje, se deben desarrollar varias características y elementos que conforma el personaje. Esto significa que cuando se crea al personaje, el autor debe tomar en consideración lo antes mencionado, y tendrá que definir como explica Sáenz (s.f.) tres dimensiones principales que caracterizan a un personaje, que permitirán definirlo en su totalidad permitiéndole tener una forma de ser y de verse, estas tres dimensiones son la física, la sociológica y la psicológica.

PERFIL SOCIOLÓGICO

Este perfil se encuentra conformado por las características de la condición social que el personaje tiene, esto significa todo aquello que está rodeando su realidad y su vida, por ejemplo si el personaje nació en un barrio pobre y ha pasado toda su niñez jugando en la calle sin miedo, tendrá reacciones totalmente distintas a la de un personaje que nació en un barrio acaudalado y pasó su niñez jugando en su jardín o bien en algún parque.

Todo esto lleva a definir qué aspectos se deben tomar en cuenta a la hora de realizar su dimensión social, estos pueden ser:

- » Clase social: alta, media, baja.
- » Ocupación: tipo de trabajo, horario, actitud hacia el trabajo, donde estudia, o a qué se dedica.
- » Educación: nivel logrado, colegio, sus aptitudes, gustos, las materias que le gustan, o las que odia.
- » Hogar: con quienes vive, estado civil, es separado o divorciado, hábitos que tiene en su hogar.
- » Religión: qué religión es, la practica
- » Nacionalidad y raza
- » Comunidad: su comportamiento con sus amigos y vecinos, práctica algún deporte o asiste a algún club.

- » Afiliaciones políticas
- » Distracciones: pueden ser hobbies que tiene, libros que lee, películas que le gustan, la televisión, uso de internet, etcétera.



Personaje de Monopoly, es de una clase social alta.
Fuente: <http://bit.ly/1wMC3Qo>

PERFIL PSICOLÓGICO

Nascimento (2008) explica que la dimensión psicológica, busca definir características del personaje más profundas, ya que añade cualidades como sus actitudes, emociones y valores, también algunos detalles de su comportamiento y forma de ser en general.

Por ello Sáenz (s.f.) presenta algunos aspectos que ayudan a definir la psicología y forma de pensar del personaje:

- » Vida sexual – moral
- » Ambiciones
- » Frustraciones
- » Temperamento: Melancólico, Flemático, Sanguíneo, Colérico.
- » Actitud hacia la vida
- » Complejos
- » Introvertido – Extrovertido – Ambiguo
- » Cualidades: imaginativo, juicioso, gusto, equilibrado
- » Inteligencia
- » Talentos



Pato Lucas un ejemplo de temperamento colérico, extrovertido y frustrado por sus fracasos ante las situaciones que vive.
Fuente: <http://bit.ly/1A529tT>

PERFIL FÍSICO

En el desarrollo del personaje, el perfil morfológico o el físico del personaje, es el que tiene la tarea de definir las

características visuales que tiene el personaje, es gracias a esto que se le puede dar forma que permite ver el personaje.

El aspecto físico dice Sáenz (s.f., en red) “no es difícil entender como nuestra apariencia física nos influencia constantemente, modificando nuestro comportamiento, afectando nuestro punto de vista o simplemente resulta en terreno fértil para generar nuestros complejos, tanto de superioridad como de inferioridad”. Esto quiere decir que el perfil físico tiene una influencia en los otros perfiles, ya sea positiva o negativa, siendo de mucha ayuda al personaje en su forma de ver la vida y en la forma en que se siente consigo mismo dándole seguridad o inseguridad.

Los aspectos físicos que se puede evaluar del personaje son:

- » Género
- » Edad: si es niño, joven, adulto o viejo.
- » Altura y peso.
- » Color del pelo ojos y piel, recordando que estos pueden variar dependiendo de la raza del personaje, si es humano o no.
- » Postura
- » Apariencia: su morfología (si es delgado, o sufre de

sobrepeso), limpio, placentero, desaliñado, forma de la cabeza, cara, ojos, su postura, sus gestos, cómo habla, cómo se mueve, etcétera.

- » Defectos físicos: jorobado, tuerto, manco.
- » Herencia

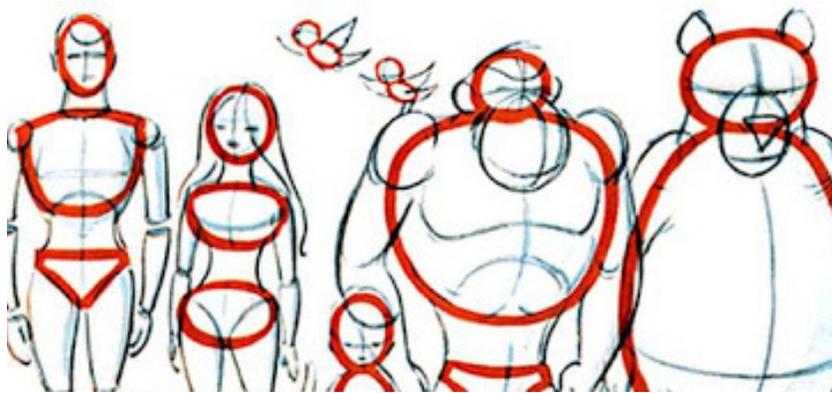


Minnie Mouse es un ratón hembra, joven adulta.
Fuente: <http://bit.ly/1E9Gwdi>

CONSTRUCCIÓN DE UN PERSONAJE

Cámara (2006) dice que la construcción es la manera más sencilla y usual para conseguir homogeneidad en el desarrollo de personaje, ya que por medio de la utilización de estructuras geométricas simples como círculos, que con una medida y proporción correcta se logra encajar estas en el personaje dándole forma.

El proceso de construcción es diverso en las diferentes partes del personaje, ya sea su cabeza, su cuerpo, manos, en sus gestos y posiciones, entre otros, por ello es importante el conocer los métodos básicos para realizar cada uno de estos.

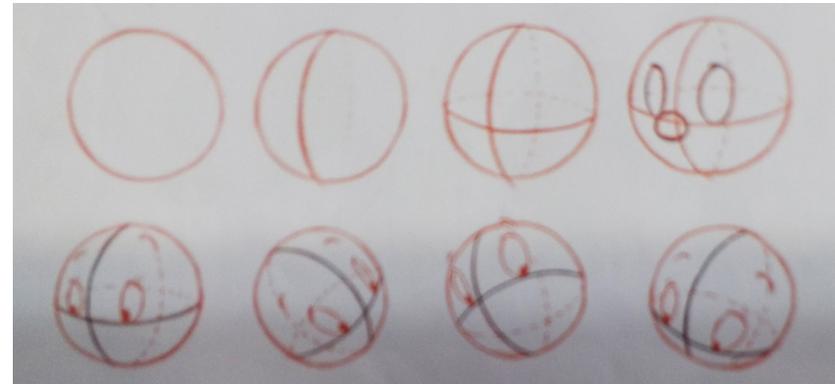


Construcción de diferentes personajes
Fuente: <http://bit.ly/1E9Gwdi>

CONSTRUCCIÓN DE LA CABEZA

Para la construcción de la cabeza, se empieza por lo más básico, definiendo su estructura craneal como si se tratase de una masa redonda menciona Cámara (2006), ya sea con una forma esférica o bien ovalada. Dependiendo del tamaño de esta estructura entre mayor su volumen corresponde genéticamente a un personaje con mayor capacidad intelectual, las pequeñas para personajes más

simples y otras más ovaladas, puntiagudas o angulosas para personajes intrigantes o siniestros. Los ejes, tienen como función indicar la colocación de los rasgos que tiene el rostro del personaje y la perspectiva que está manejando. Por un lado está el eje vertical que divide la cara a lo largo y sirve para indicar el grado de inclinación de la cabeza, mientras que el eje horizontal, permite entender si la cabeza está viendo hacia arriba o abajo.

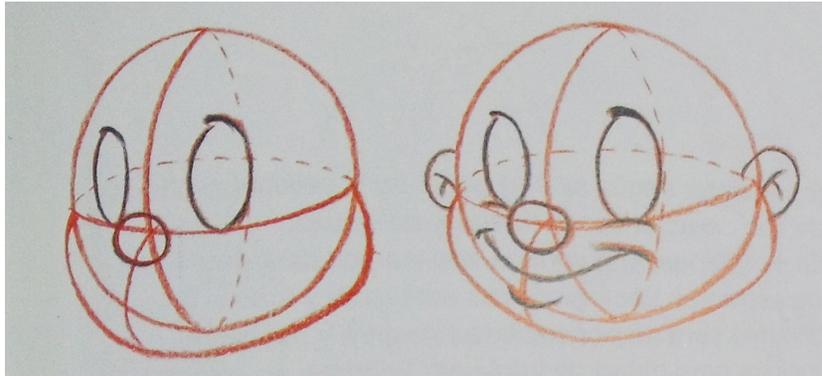


Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

Luego del trazo de las circunferencias y ejes, se continúa con una forma circular para la construcción del área maxilar, indicándose los ejes que permiten centrar los rasgos al centro del rostro.

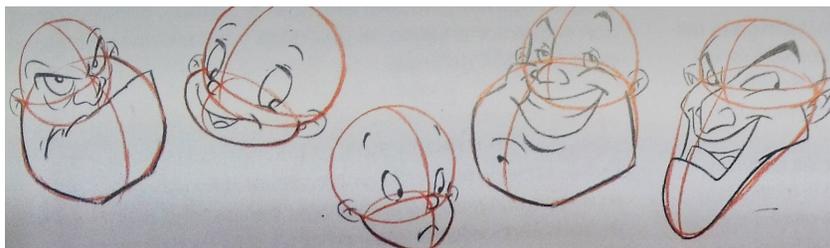
Las dos estructuras que conforman la cabeza tienen diferentes propiedades, ya que la craneal es una estructura

rígida, mientras que la maxilar es blanda y moldeable, lo que permite realizar las diferentes expresiones que el



Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

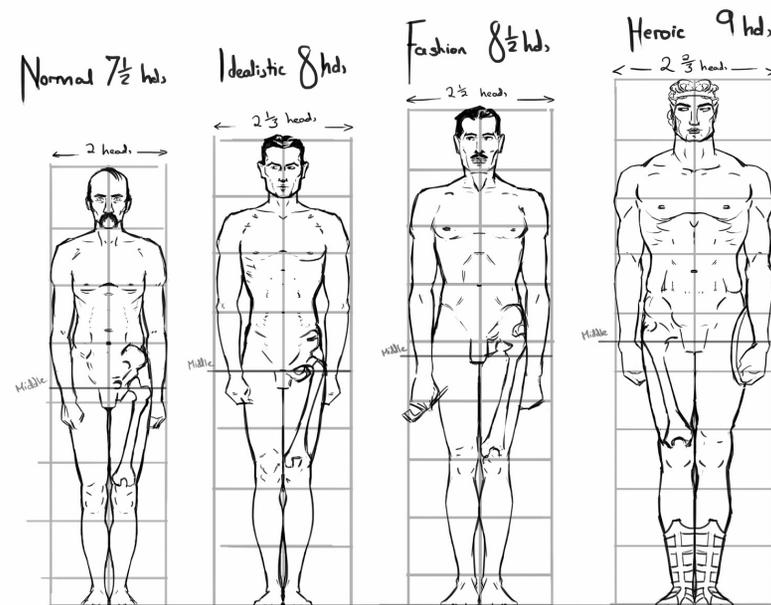
personaje realice cuando este hable o haga alguna mueca. En la construcción del rostro, Fernández (2012) menciona que cuando se dibuja el rostro, hay cuatro elementos mínimos a ser representados, uno son los dos ojos, uno es la nariz y el otro es la boca, estos elementos permiten definir que se trata de un rostro, pero esto no es ley ya que hay muchos casos donde varios de estos elementos falta, siendo aún perceptible un rostro.



Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

PROPORCIÓN DE CABEZAS

Utilizar las cabezas como un medio de medir las proporciones de un personaje, ha sido un método utilizado desde mucho tiempo atrás, ya que esta es una medida que se logra repetir a lo largo de la altura.



Diferentes Proporciones
Fuente: <http://bit.ly/1E9Gwdi>

White (2006) explica que el promedio de altura es de ocho cabezas de altura, lo que significa que la cabeza es una

unidad y el cuerpo corresponde a siete. Pero en la industria de los personajes, se encuentran casos en los que se juega con esto, por ejemplo las chicas súper poderosas tienen una altura de dos cabezas, siendo una de la cabeza y la otra para el cuerpo. Entre más se juegue con el estándar, se logran resultados más caricaturescos, exagerados e irreales.

CONSTRUCCIÓN DEL CUERPO

Para la construcción de un cuerpo, se selecciona el canon clásico académico, que permite proporcionar las características del cuerpo, este canon se encuentra conformado por ocho cabezas de altura total, siendo esto considerado un personaje proporcionado, pero este puede ser adaptado a las necesidades creativas del diseñador del personaje, por ello Cámara (2006) aclara “No obstante, una buena base de dibujo realista tomado del natural y un estudio claro y detallado de las proporciones y del funcionamiento de las articulaciones, músculos y huesos nos hará afrontar nuestro momento creativo con mayor seguridad” (p. 64).

Tomando como base el guión se define la tipología del personaje utilizando la fórmula de masas esféricas y óvalos, acentuando los rasgos típicos y característicos de cada personaje que se esté realizando según sea su papel



Varios ejemplos de construcción con biotipos diferentes.
Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

en la historia y las características definidas en el perfil físico y psicológico.

En la construcción del cuerpo se utilizan óvalos para representar la caja torácica y abdominal al igual que piernas y brazos, la forma de la estructura es la que marcará la morfología del personaje que se está desarrollando, siendo estas formas las principiantes del desarrollo de las características finales que cada personaje tendrá particularmente, por medio de los detalles.

Por lo general dice Cámara (2006), “se hace un primer planteamiento de la figura mediante ejes y esqueleto. Sobre esta estructura previa planificamos la volumetría general con las masas esféricas y óvalos” (p. 65).

Fernández (2012) menciona que cuando se está realizando el personaje, es conveniente que aunque no se vaya a ilustrar para una animación, es siempre importante el realizar varias vistas de un personaje, ya que esto permite valorar mejor la forma, proporción y altura.

FORMA Y PROPORCIÓN

White (2006) explica que la proporción puede interferir con la personalidad del personaje, ya que por ejemplo un obeso raramente llegue a ser el heroico protagonista masculino, ya que este papel requiere usualmente otro tipo de físico que le permita tener fuerza y agilidad; por ello es importante que su forma y proporción sean bien pensadas, porque esta permitirá expresar de mejor forma su personalidad.

POSE DE UN PERSONAJE

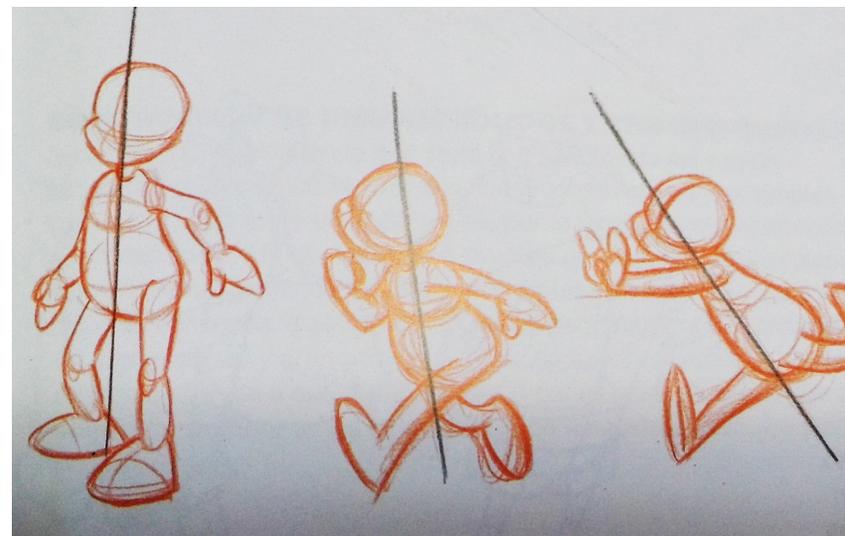
Cámara (2006) habla que en el desarrollo del personaje, es importante definirle una posición o gesto, que le permita el comunicar algo al espectador por medio de esta. Dice que “los personajes, ya sean heroicos, dulces o villanos, no sólo se caracterizarán por su morfología y por sus detalles, lo harán también por su pose” (p. 66), ya que por medio de estas poses pueden transmitir su estado de ánimo, su actitud, sus intenciones, etcétera. Por ejemplo un personaje

depresivo, debe tener una pose caída y floja, o por otro lado un héroe que es energético y fuerte, debe tener una pose heroica y potente.

Hay recursos gráficos que permiten realizar una pose correcta en el personaje, estos son los ejes, las líneas de flotación, la construcción de dibujos sólidos y tridimensionales, construcción de estructuras asimétricas, la línea de acción y la silueta.

LOS EJES

Se pueden definir como un conjunto de líneas imaginarias que permiten al personaje tener equilibrio y estabilidad sin



Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

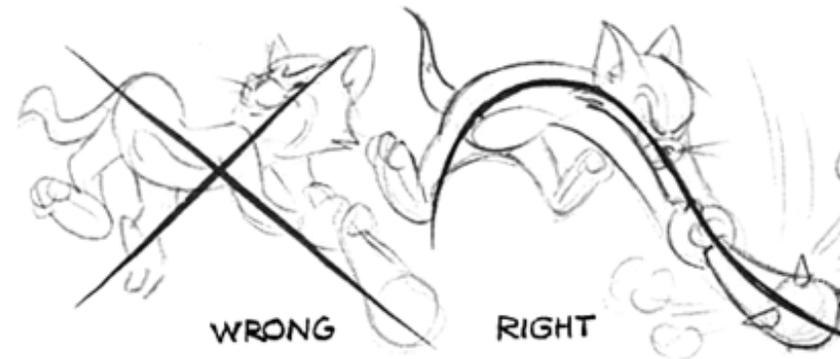
importar la pose o acción que estén realizando, estas ayudan al dibujante a construir con una perspectiva correcta.

Alguno de los ejes que se pueden utilizar son el de gravedad, que permite al personaje mantener el equilibrio estático, y también dinámico que es cuando el personaje se encuentra ejecutando una acción, el eje de los hombros y caderas, que permiten entender la perspectiva del personaje sobre el plano, permiten entender que cualquier movimiento o giro realizado en cualquier dirección afectará siempre un movimiento en la dirección opuesta, ambos ejes estarán condicionados al eje de gravedad y por último están los ejes de perspectiva de los pies en el suelo, los cuales le dan una base para sentarse, permitiendo mostrar de forma sólida, estable u real al personaje.

LA LÍNEA DE ACCIÓN

Es una de las líneas imaginarias más importantes, ya que esta se extiende a lo largo del personaje cuando este se encuentra realizando una acción, tiene como objetivo el reforzar el efecto dramático, la intención del movimiento en su expresión, dinamismo y la dirección en la que corre la energía.

Cámara explica que lo más común es realizar la construcción del personaje a partir de la línea de acción y sobre esta se dibujan las estructuras sólidas que componen la tipología del personaje. La línea de acción tiene como característica que a lo largo de una acción esta va evolucionando con el personaje en un movimiento de “latiguo” que tiene como fin darle suavidad a las acciones.



Ejemplo del uso correcto de la línea de acción.
Fuente: <http://bit.ly/1E9QaMM>

CONSTRUCCIÓN DE DIBUJOS SÓLIDOS Y TRIDIMENSIONALES

Es importante que el dibujo realizado, a pesar de ser plano y simple, transmita tridimensionalidad y volumen, ya que por medio de esto le damos más realismo y permitir al espectador admirar más rasgos del entorno y del personaje, por ello un consejo que Cámara (2006) explica

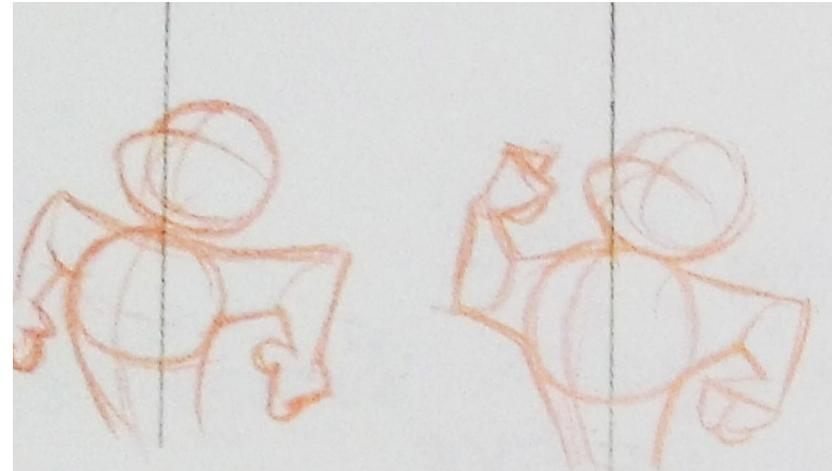
es “la construcción de tres cuartos nos ayuda a conseguir tridimensionalidad”, evitando poses frontales o de perfil a solo que tengan una razón (p. 69).



Ejemplo de construcción de un dibujo sólido y tridimensional.
Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS ASIMÉTRICAS

Construir una estructura asimétrica, ayuda a romper la monotonía en la pose de un personaje, y ayudará a darle dimensión y volumen, reforzando la naturalidad que el personaje dotará y de realismo al dibujo.



Ejemplo de un personaje asimétrico.
Fuente: El dibujo animado. Cámara (2006)

LA SILUETA

La silueta tiene como fin el poder comprobar si una acción determinada que está realizando el personaje es



Es importante definir la silueta para ver si la acción se comprende.
Fuente: <http://bit.ly/19fILUK>

comprensible y clara, y permita describir la intención de la acción del personaje, por ello deben ser claras.

TIPOS DE PERSONAJES

Cada personaje tiene sus propias características como ya se ha mencionado, pero cada uno juega un papel en la narración e historia diferentes por lo que es importante definir cada una. Cámara explica que la psicología y el personaje en sí, pueden llegar a ser más importantes que la acción en sí, dependiendo de la historia en la que se están desarrollando, tiene que tener la capacidad de transmitir su estado de ánimo, actitud y personalidad de un modo simple y eficaz.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ARQUETIPOS

Un arquetipo según la Real Academia Española (s.f.) es “Representación que se considera modelo de cualquier manifestación de la realidad” esto significa que es una representación o imagen ideal (arraigada al inconsciente colectivo) que se tiene sobre un objeto, idea o sujeto del cual se desprenden otros conceptos que lo toman como base, en el caso de un personaje los arquetipos se encuentran representadas por aquellas características ideales que un

personaje debe tener en un papel determinado con el fin de que este represente dicho papel lo mejor posible.

Vargas (s.f.) explica que los arquetipos de los personajes se encuentran presentes en diversas obras cinematográficas, teatrales o literales; hay casos donde los arquetipos no pertenecen a un solo personaje sino que un personaje puede representar varios arquetipos, moviéndose de uno a otro dependiendo de lo que sucede en la historia.

Vogler (2007) menciona que en las historias existen arquetipos que son fundamentales para poder contar una historia, los arquetipos que son más frecuentes en las historias y que suelen ser más útiles para los escritores son el héroe (hero), el mentor, el guardián del umbral (threshold guardian), el heraldo (herald), el camaleón (shapeshifter), la sombra (shadow), el aliado (ally) y el bufón. Existen muchos otros arquetipos, como lo son el cazador, el lobo, la bruja, el príncipe o princesa, etc., que tienen una función más específica.

A continuación se presentan los diversos arquetipos que Vogler menciona en su libro *The writers journey*.

EL HÉROE



Bilbo Baggins - The Hobbit
Fuente: <http://bit.ly/1GFflph>

El héroe es aquel personaje que se caracteriza por proteger y servir, es aquel que está dispuesto a sacrificar sus propios deseos y necesidades a favor de los demás. Desde la perspectiva psicológica representa el ego, que es la parte de la personalidad que nos separa de la madre convirtiéndose en un ser totalmente independiente, el viaje de muchos héroes comienza separándose de aquello que les es propio como su familia o su tribu, en busca de crecer interior y exteriormente y así superar los defectos que puede tener.

Desde una perspectiva dramática el héroe tiene la función de hacer que la audiencia vea el mundo a través de sus

ojos, y así identificarse con él y su situación, por ello es que debe tener características que sean admirables.

Suele ser el personaje más activo en el guión por lo que se mantiene en constante acción, pero el sacrificio se convierte en una de sus mayores cualidades, incluso siendo capaz de dar su vida en favor de un ideal o grupo. Por ello un personaje que represente un arquetipo distinto por medio de sus acciones e incluso sacrificio puede mostrar que es un héroe.

Existen variaciones de este arquetipo, los cuales tienen un papel y características distintas, usualmente se lo suele ver como un personaje positivo pero el héroe puede expresar su ego de forma oscura o negativa.

Alguna de sus variaciones son el héroe con voluntad, aquel que es activo, que quiere aventura y no duda de sus decisiones, motivado y valiente; otra variación es el héroe reactivo, el cual está lleno de dudas, es muy pasivo, y necesita ser presionado y motivado a aventurarse por fuerzas exteriores a él.

Otra variación es el Antihéroe, siendo un personaje que suele ser socialmente marginado, pero es un personaje que suele ser simpático para la audiencia, suele ser aquel

personaje solitario que ha rechazado y ha sido rechazado, este suele tener un pasado oscuro. Suelen tener muchas cualidades, pero sus defectos resaltan más.

Están los héroes que están orientados a pertenecer a una sociedad, estos personajes suelen comenzar sus historias en una parte de la sociedad y en su aventura terminan en una tierra desconocida y lejos de su hogar. Estos personajes suelen enfrentar la decisión de regresar a su mundo ordinario, o seguir y conocer un nuevo lugar. También están los héroes solitarios los cuales tienen la naturaleza de mantenerse en soledad, donde comienzan entrando en un grupo, conoce y comparte con el grupo y luego regresa a la soledad o bien permanecer con esta.

Esta el héroe catalizador el cual no tiene una gran transformación a lo largo de la historia pero es un personaje que cumple la función de transformar y guiar a los otros para que estos crezcan.

EL MENTOR

Se trata de un arquetipo que usualmente suele ser una figura positiva dentro de la historia, el cual ayuda y entrena al héroe, le enseña y protege así como le dan dones que lo ayudarán a lo largo de su travesía que le permitirán enfrentarse a los enemigos y situaciones que se enfrente.



Maestro Yoda - Star Wars
Fuente: <http://bit.ly/1QOfnIT>

Desde una perspectiva psicológica representa la parte noble y sabia (el self), se convierten en en la más alta aspiración a la que el héroe puede llegar si sigue el camino que escogió. Un mentor suele ser un héroe que sobrevivió a lo largo de su vida transmitiéndole su conocimiento y sabiduría, su imagen está muy relacionada con la proyección de los padres que el personaje tiene.

Desde una perspectiva dramática tiene varias funciones, entre estas está la enseñanza de sus conocimientos al héroe aprendiendo uno del otro, el entrenamiento, la motivación, algunos mentores juegan el papel de la consciencia del héroe, quienes le recuerdan un código moral que evita que se desvíen.

Así como el héroe existen diferentes tipos de mentores como el mentor oscuro aquel que se oculta detrás de una máscara para luego atraerlo al peligro. El mentor caído en crisis debido a problemas que tienen. El mentor continuo que constantemente asigna una tarea. Múltiples mentores, los cuales le enseñan habilidades específicas al héroe. El mentor cómico que tiene un toque de gracia ante la audiencia. El mentor shaman que está relacionado con aquel que guía al héroe a través de palabras.

EL GUARDIÁN DEL UMBRAL



Cerberus guardián del inframundo.
Fuente: <http://bit.ly/1GxE5lq>

El guardián es aquel obstáculo que el héroe se encuentra en el camino a lo largo de su aventura, donde en cada entrada a un nuevo mundo hay un poderoso guardián cuidando el lugar, evitando que todo aquello que no lo merezca o

no cumpla con el mérito para ingresar, pero estos pueden ser sobrepasados por el héroe incluso convirtiéndolos en aliados. No son los villanos principales o los antagonistas, pero pueden ser ayudantes del villano, también puede ser personajes neutros que simplemente son parte del paisaje del lugar, o bien pueden ser figuras puestas en el camino del héroe para probarlo.

Desde una perspectiva psicológica estos representan los problemas cotidianos con los que se lidia (neurosis), tales como el mal clima, mala suerte, prejuicios, opresión, o personajes hostiles, pero profundamente estos representan los demonios interiores del personaje, aquellas auto limitaciones que evitan que progrese y crezca.

Desde una perspectiva dramática es probar al héroe, ya que este para continuar debe resolver el problema o la prueba que demuestra su capacidad de seguir. El héroe por medio de esta situación se fortalece y crece en diversos aspectos tanto interior como exterior.

EL HERALDO

Se trata de un arquetipo que representa a aquel personaje que como en la época medieval anuncia al protagonista,



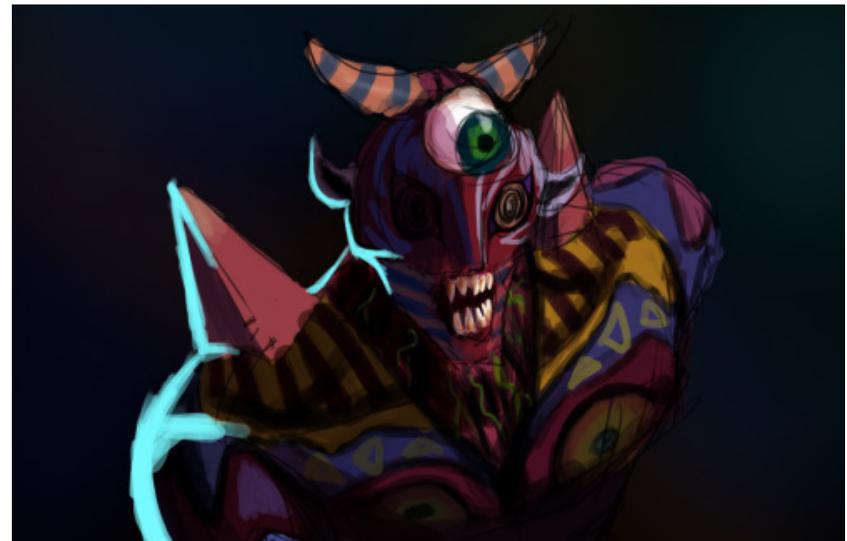
Silver surfer, heraldo de Galactus en Los 4 Fantásticos.
Fuente: <http://bit.ly/1eyOMOa>

eran los oficiales de protocolo en aquella época, es un personaje que suele darle información al héroe por lo que suele romper su balance provocando que la situación cambie. Desde la perspectiva psicológica tiene la función de anunciar una necesidad de cambio, la cual puede venir de diversas formas, un sueño, una persona real o una nueva idea.

Desde la perspectiva dramática el heraldo tiene como fin el motivar y mostrar un reto al héroe haciendo que la historia continúe.

Hay diferentes tipos de heraldo, puede ser positivo, negativo o una figura neutral, pudiendo ser el villano principal que reta al héroe para que se implique en el problema, o puede ser bueno llamando al héroe a una aventura positiva.

LA SOMBRA



Majora's wrath jefe principal de The legend of Zelda Majora's Mask
Fuente: <http://bit.ly/1fxTbSm>

El personaje de la sombra representa una energía que está del lado oscuro en la historia, es aquel personaje representado por los aspectos rechazados o reprimidos de algo. La parte negativa de las sombras en las historias suelen ser representadas por los personajes que se conocen como

villanos, antagonistas o enemigos. Los villanos y enemigos usualmente se dedican a la destrucción y la propagación de la muerte, o bien destruir al héroe; el antagonista no es tan hostil como los otros, pueden ser aliados con la misma meta pero que no aprueban el modo de trabajar del héroe.

Su función psicológica de este personaje es representar la psicosis, el poder de los sentimientos reprimidos, la sombra puede ser algo incluso interno del personaje, una parte de él con la que siempre lucha y que puede terminar por vencerlo.

Desde una perspectiva dramática su función es retar al héroe en la historia, creando conflicto y provocando a su vez que el héroe saque lo mejor de él poniéndolo en una situación peligrosa, haciendo que si un enemigo es fuerte el personaje tenga que esforzarse más para vencerlo. Los héroes o heroínas pueden manifestar un lado oscuro que los lleve a un estado de duda y culpa, alejándolos de su meta y apropiándose de él.

Este arquetipo es como una máscara que puede portar cualquier personaje en la historia, pudiendo combinar diferentes arquetipos con este que pueden crear personajes con fines diferentes.

EL CAMALEÓN



Ada Wong del videojuego Resident Evil
Fuente: <http://bit.ly/1lcmq8w>

Este personaje tiene la característica de ser un personaje con una naturaleza cambiante e inestable, cuando se empieza a analizar al personaje se observa una transformación en este. Los héroes frecuentemente encuentra figuras del género opuesto que como característica principal es que empiezan a volverse inconsistentes al punto de vista del héroe o heroína. Muy seguido son aquellos relacionados a su interés amoroso quienes manifiestan estas características. Suelen afectar al héroe engañándolo.

Desde una perspectiva psicológica estos juegan el rol del animus y el anima (cualidades masculinas en el inconsciente femenino y viceversa, que crea un balance interno necesario para la supervivencia).

Su función dramática es traer duda y suspenso a la historia, que hace cuestionarse si el personaje es confiable o no, haciendo que el héroe se sienta confundido.

EL BUFÓN



Burro de Shreck
Fuente: <http://bit.ly/1lcnnxK>

Este arquetipo es aquel que engloba todas aquellas energías traviesas y con un deseo de cambio, muy comunes en cuentos de hadas, muchos de los personajes que suelen ser payasos o cómicos suelen ser de este arquetipo.

Desde una perspectiva psicológica tiene muchas funciones importantes, ellos bajan el gran ego que tienen los héroes poniendo sus pies en la tierra. Son enemigos de lo formal,

es una energía que busca romper los momentos serios. Su función dramática es liberar la tensión, que proviene de la tensión constante, el suspenso y el conflicto reviviendo el interés de la audiencia. Este personaje puede ser un sirviente o aliado del héroe o de las sombras, incluso ser el mismo héroe quien tiene este arquetipo.

Estos personajes suelen ser catalizadores afectando la vida de otros personajes pero sin cambiar la suya.

EL ALIADO



Robin compañero de Batman
Fuente: <http://bit.ly/1LsaP7f>

El arquetipo del aliado se trata de aquel personaje que acompaña al héroe a lo largo de su travesía, es un personaje que lo ayuda con varias funciones como el hacerle compañía, compañero de combate, ayudarlo con labores, enviando mensajes o ayudándolo a conocer

nuevas locaciones. Una de sus funciones importantes es humanizar al héroe, cambiando su personalidad o retándolos a ser más abiertos y balanceados.

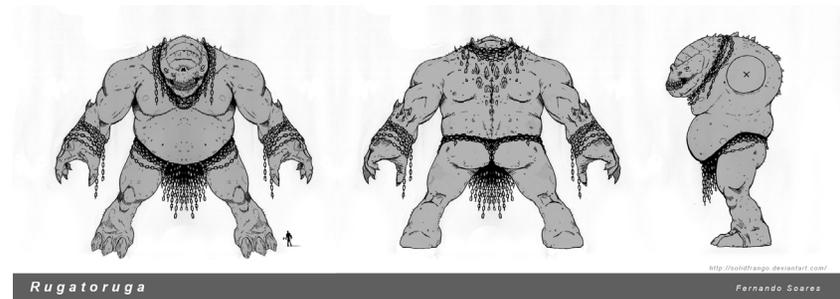
Durante el viaje épico del héroe este puede conocer a muchos aliados que lo ayudaran a lo largo de su aventura, creando su propio grupo.

Un aliado no tiene por qué ser de la misma raza que el héroe, hay casos donde el aliado es un espíritu protector, un ángel, un animal que suele ser un aliado muy común en las historias y culturas.

Desde una perspectiva psicológica representa aquello parte que no es expresada y no es utilizada de la personalidad que deben ser traídas a la acción para realizar su tarea, en las historias nos recuerdan aquellos amigos o relaciones que han sido de ayuda en el viaje.

MODEL SHEET

Cámara (2006) dice que es también conocida como hoja modelo, es una herramienta utilizada en el diseño de personajes que tiene como fin el mostrar a los personajes en distintas actitudes y expresiones, y a su vez apreciar



Model sheet de construcción y tamaño del personaje
Fuente: <http://bit.ly/1xiJCsl>

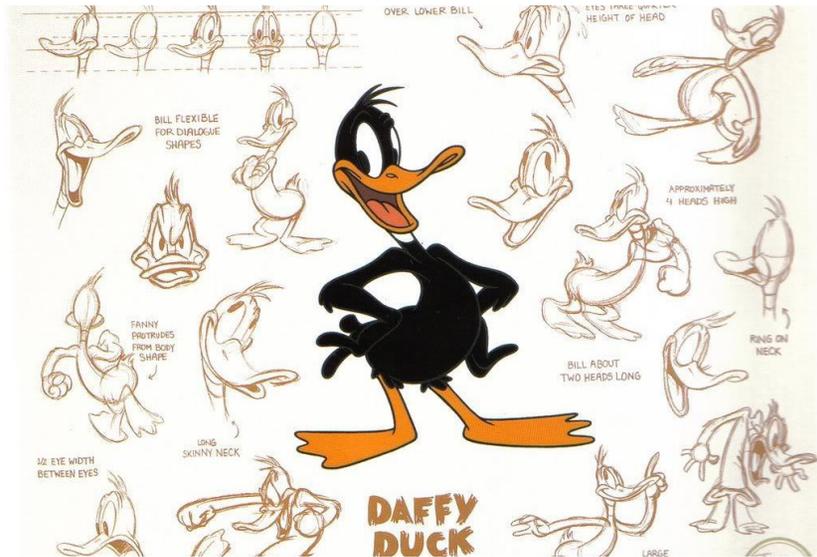
detalles de su estructura, etc., además sirve como referencia para los artistas del personaje en su totalidad.

White (2006) afirma que la *model sheet* es un modelo que muestra el personaje, definiendo el tamaño, construcción y la proporción de este, donde se muestra de diferentes puntos de vista fundamentales conformados por la vista frontal, visa de perfil, vista trasera y de tres cuartos. En esta se puede mostrar otros detalles como las manos, la boca o los pies.

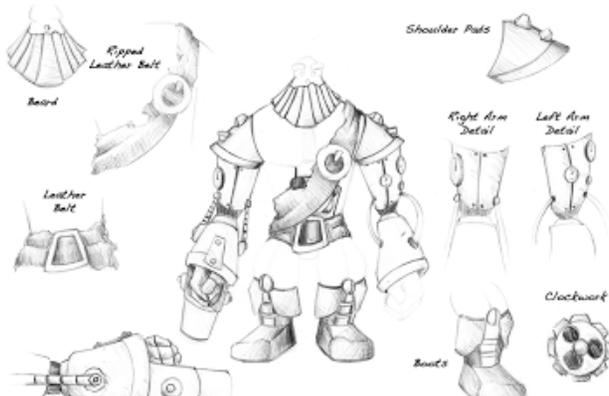
Las hojas modelos suelen constar de varios tipos, algunas de estas son:

- » Modelo de características generales (chalk-talk).
- » Giro de 180° o de rotación..
- » Modelo de expresiones y actitudes.

- » Modelo de manos, siendo un elemento importante para que el personaje se exprese.
- » Modelo de vocalización (Mouth chat).



Model sheet de expresiones y movimiento
Fuente: <http://bit.ly/1ByYwQX>



Model sheet de accesorios
Fuente: <http://bit.ly/1GNBFED>

También se realizan hojas modelo que tratan de comparar a todos los personajes de una misma historia, para que los artistas cuenten con la referencia a la hora que dos personajes aparezcan o interactúen juntos.

Cada producción cuenta con los “*model props*”, los cuales se tratan de los diferentes elementos u objetos con los cuales el personaje interactúa. Siendo la última parte de todo el realizar los modelos de color que tratan de definir la coloración del personaje.

Cuando ya se han realizado las model sheets, White (2006) dice que realizan lo color models los cuales definen que colores conformarán el personaje e incluso texturas que se le implementarán. En el caso de personajes en 2D, se puede definir el estilo de la línea de contorno y su calidad de línea.

CONCEPT ART

Cuando una producción se encuentra en desarrollo existen diferentes partes del proceso que permitirán que el proceso de trabajo, visualización y desarrollo del material sea el más óptimo y funcional, para que el resultado final del trabajo sea el esperado.



Fuente: <http://bit.ly/1EAXUKL>

El *concept art* es parte de dicho proceso, y como APZ Media (s.f.) lo define, el arte conceptual o bien conocido como concept art, es una forma de ilustración la cual tiene como fin el representar visualmente una idea, diseño y entre otros, siendo una herramienta indispensable para la dirección de arte de una producción pudiendo ser para cine, videojuegos, animación, libros, etc.

Swann (1990), explica que la ilustración tiene como característica la flexibilidad y libertad que tiene un artista, siendo esta el elemento del diseño “más característico y prestigioso” (p. 44), ya que el creador tiene la libertad de trabajarlo como le guste, pudiéndolo hacer en un tablón de madera por medio de grabado, hasta el uso de las últimas tecnologías digitales.

En el proceso de desarrollo de un concepto, su primera fase consiste en trabajar de una manera rápida y estimulante, conseguir mucho en poco tiempo, ya que esto permite la creación de un mayor volumen de referencias y recursos, que poco a poco en las siguientes fases se va consumiendo más tiempo según va evolucionando el trabajo, para que este se vayan definiendo mejor y sea lo más fiel al resultado final.

Coronado (en red, 2013), menciona que el trabajo o resultado final de un videojuego, animación o película, es solamente “la punta del iceberg de todo el trabajo realizado”, y que detrás de ello se encuentra un largo proceso de documentación, conceptualización, contextualización, y cohesión del trabajo. Por ello cuando se desarrolla una producción los creativos de un trabajo, deben poder planificar y visualizar los diferentes elementos que aparecerán en una producción.

Cualquier boceto a mano, dibujo, ilustración puede ser considerado concept art, ya que la finalidad del concept art es “busca presentar como sería la forma ideal de plasmar los elementos”, esto significa que se trata de representar los elementos de la manera más apegada a la historia y temática de una producción, donde se realizan artes de los personajes, escenarios, props, accesorios, entre otros que conformarán parte del trabajo.

El concept art tiene dos fines diferentes, por un lado es mostrar lo más fidedigno posible los elementos del trabajo para que los animadores, digitalizadores y modeladores puedan crear los elementos gráficos, y por otro lado tiene pretensiones artísticas, que permite como explica coronado “nos dice que lo que se enseña es mucho más grande de lo que se ve, pero que irremediamente queda intrínsecamente anexado a la composición”



Fuente: <http://bit.ly/1MV0Cwx>

Este arte está hecho como una parte del desarrollo de la producción, pero en algunas áreas donde se aplica como los videojuegos, este ha sido explotado y mostrado al público con el fin de vender y mostrar la idea que se está planeando, por lo que hay que diferenciar en lo que es una ilustración con fines promocionales y el concept art que simplemente fue creado como un medio visualizador de la idea, propio de la empresa o desarrolladora.

EL LENGUAJE NO VERBAL

Los seres vivos, tienen la capacidad de poder exteriorizar sensaciones, sentimientos, su personalidad, entre otros, a través de diversos medios por una lado encontramos el habla, incluso el silencio transmite un mensaje, pero existe también la capacidad de poder exteriorizar esto por medio de movimientos y expresiones corporales.

Peace (1981), habla que cuando hay una comunicación, debe haber presencia de varios factores, como lo es un emisor y un receptor del mensaje, la expresión del cuerpo, que abarca los movimientos y la postura están relacionados con el físico de la persona, hay tres movimientos observables, por un lado los faciales, los gesticulares y los de postura estando fuertemente entrelazados.

Urpí (2004) explica que el lenguaje corporal es un medio por el cual un ser puede aportar información de su inconsciente, por ejemplo fruncir el ceño, el estirar las orejas, o arrugar la nariz, son expresiones que indican que los movimientos están “impregnados de sentimientos” (p. 56), todo esto nos lleva a deducir, que el lenguaje que el cuerpo tiene al transmitir mensajes, se convierten en una forma de expresiones no verbales.

Todo el tiempo se comunican cosas de formas no verbales, desde un suspiro, una sonrisa, el ángulo de nuestro cuerpo, incluso el pensamiento interno puede expresarse por medio de estos movimientos.

James (1995, p. 53) menciona que “el lenguaje corporal de una persona hace hablar a su subconsciente y por eso dicha comunicación es poderosa”, por medio de dicho lenguaje es que los demás pueden entender una forma de ser, o como se siente la persona.



Fuente: <http://bit.ly/1EbFZHz>

Dichos movimientos son conocidos como filtraciones, siendo las señales que transmiten el lenguaje corporal, por ejemplo, si una persona está nerviosa, algunas señales que indican esto podrían ser piernas y brazos cruzados, apretar libros u hojas al pecho, retorcerse las manos, balancear la pierna, rascarse mucho, etcétera. Muchos de estos movimientos pueden ser considerados hábitos,

volviéndose movimientos comunes que una persona o ser realiza cuando siente determinado sentimiento o sensación.

LOS GESTOS

Los gestos son movimientos que una persona realiza cuando está haciendo una acción determinada, por ejemplo cuando una persona habla, un movimiento propio de esta acción se trata de mover los brazos, pero al realizarlos se debe controlar a la hora de utilizarlos, ya que estos pueden llegar a contradecir lo que se está expresando en el mensaje.



Fuente: <http://bit.ly/1wESCxl>

Peace (1985) menciona como cualquier otro lenguaje, el cuerpo tiene también palabras, frases y puntuación, siendo los gestos las palabras los cuales pueden tener diversos significados como el rascarse la cabeza, que puede significar olvido, mentira, inseguridad, así como caspa,

sudor, piojos, etc., solo cuando se ve el conjunto de gestos es que se logra comprender como frases que transmiten la verdad de los sentimientos y actitudes, siempre y cuando se considere el contexto en el que se están produciendo.

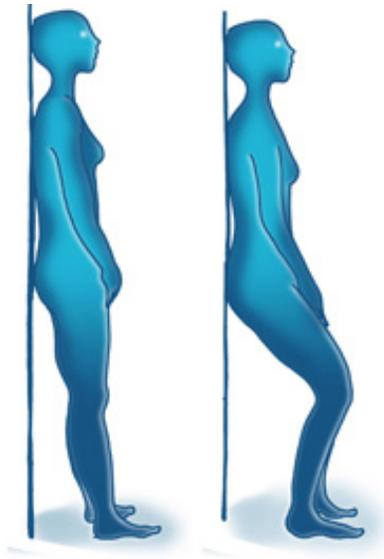
LA POSTURA

La postura es uno de los elementos del lenguaje no verbal más fácil de descubrir, tienen mucha importancia ya que esta puede transmitir a las otras personas que la ven, determinado sentimiento o personalidad del ser, por ejemplo si una persona está leyendo, pero esta entrecruza las piernas y brazos puede expresar agresividad o que es alguien reservado y distante hacia los demás.

En una conversación la postura puede determinar quienes están de acuerdo con el mensaje que se transmite y quienes no, siendo no solo una clave acerca del carácter sino una expresión de la actitud hacia las personas que están en el mismo entorno.

James (1995), menciona que el caminado es un factor que también influye en el mensaje que se transmite, ya que alguien agresivo camina dando zancadas, haciendo pisotones sonoros, balanceando brazos y manos, frunciendo el ceño, etc., alguien pensativo anda con la cabeza baja, y

manos cruzadas en la espalda, con paso lento y postura ligeramente inclinada hacia adelante. Y es con elementos tan simples de la vida cotidiana como sentarse y moverse que se transmite emociones.

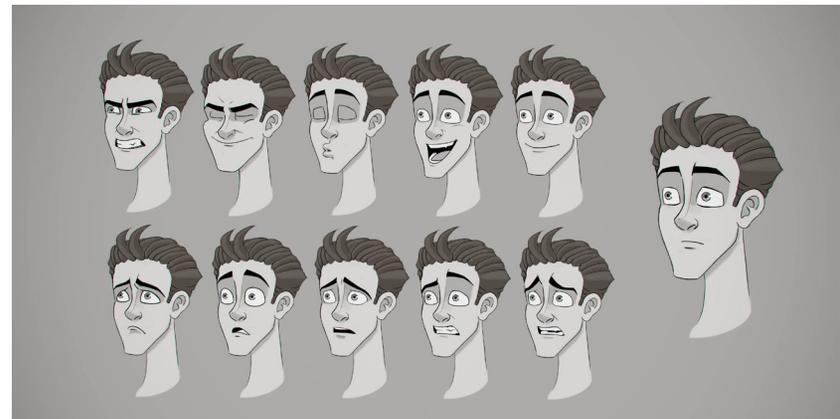


Fuente: <http://bit.ly/1wESCxl>

LAS EXPRESIONES FACIALES

Este elemento en el proceso de comunicación no verbal, es el que está más abierto a interpretaciones, estas expresiones son uno de los indicios más precisos cuando se trata del estado emocional de una persona, ya que esta puede transmitir alegría, tristeza, rabia, miedo, sorpresa, aburrimiento, asco, afecto.

Rubín (2014), explica que se han encontrado 21 expresiones faciales distintas que una persona puede realizar, incluyendo algunas emociones complejas, estas emociones son, en base a un estudio de la universidad de Ohio, felicidad, tristeza, miedo, enfado, sorpresa, asco, felicidad-sorpresa, felicidad-asco, tristeza-miedo, tristeza-enfado, tristeza-sorpresa, tristeza-asco, miedo-enfado, miedo-sorpresa, miedo-asco, enfado-sorpresa, enfado-asco, asco-sorpresa, horror, odio y asombro.



Fuente: <http://bit.ly/1EbHHc0>

Estos movimientos se pueden realizar gracias a los diversos músculos que existen en el rostro, ya que estos al contraerse el rostro realiza diferentes movimientos, como una sonrisa, o el fruncir el ceño.

Según Peace (1985) los ojos, son uno de los factores más importantes en la comunicación facial, siendo el “foco más expresivo de la cara”, debido a que en la comunicación entre dos individuos, el contacto ocular es clave.

Por otro lado, James (1995) explica que las expresiones faciales se pueden convertir en una máscara de lo que realmente siente el personaje, ya que alguien puede estar aburrido mientras oye la conversación pero su rostro muestra otro mensaje.

EXPRESIONES EN PERSONAJES

Es importante que cuando a un personaje se le crean las emociones y expresiones del rostro, hay que tomar en cuenta que existen muchos rostros distintos, pero que para transmitirlos a un personaje, hay que comprender lo básico del comportamiento del rostro humano.

Gomes (2013), explica que los fundamentos de la creación de rostros son varios, por un lado está comprender el rostro humano, este se encuentra compuesto de músculos que se contraen y relajan para formar las diferentes formas que caracterizan una expresión, para que haya una expresión debe haber uso de músculos, incluso alguien que reflexiona y está calmado utiliza ciertos músculos para transmitir este estado o sentimiento.

Cuando una emoción está siendo realizada, en el campo de las caricaturas se exagera mucho la emoción, ya que esto permite a la audiencia el comprender cual exactamente es el gesto que se está utilizando.

En los dibujos animados, se utilizan varias expresiones faciales como las más comunes de usar, las cuatro principales que son alegría caracterizada por una boca curva hacia arriba, cejas elevadas y ojos abiertos; enojo caracterizada por una boca curvada hacia abajo, cejas levemente sobrepuestas sobre el ojo, y ojos bien abiertos; miedo caracterizado por una boca erradamente curva, cejas elevadas con una forma irregular y ojos abiertos; y tristeza formada por una boca curva hacia abajo, cejas con la punta



Fuente: Gomes (2013) <http://bit.ly/18jm68Q>

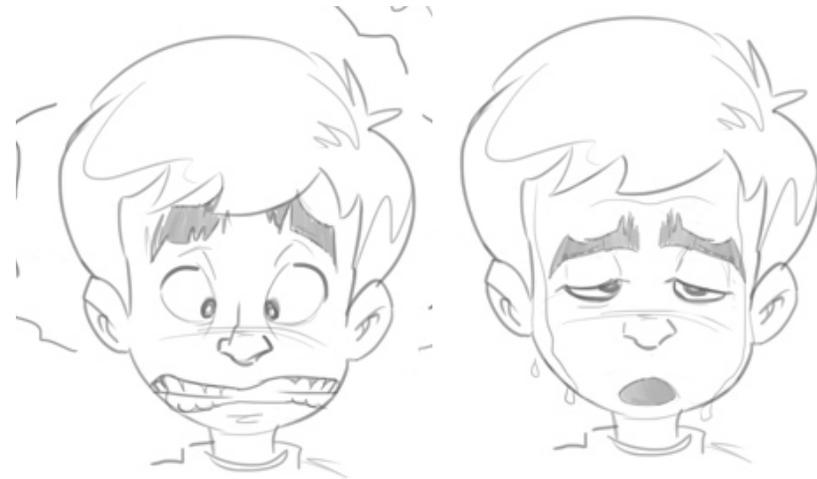
hacia arriba y ojos levemente abiertos. También hay otras expresiones menos utilizadas, son asombro y vergüenza.

Teniendo estas expresiones básicas, se logran construir diferentes expresiones, por ejemplo combinando la expresión de felicidad y tristeza se logra una expresión de somnolencia.



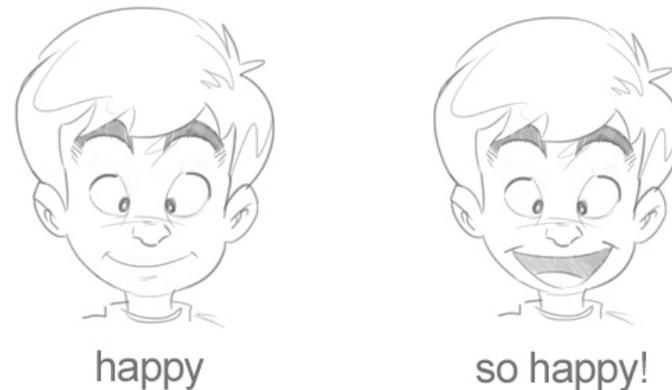
Fuente: Gomes (2013) <http://bit.ly/18jm68Q>

También hay expresiones que vienen del estado físico del personaje, las cuales pueden llegar a tener diferentes e impredecibles formas.



Fuente: Gomes (2013) <http://bit.ly/18jm68Q>

Otro factor que los dibujantes pueden utilizar en las expresiones es el exagerar elementos y agregar elementos adicionales para mostrar la intensidad de una emoción, ya que alguien alegre puede poner una sonrisa, pero alguien muy alegre abre la boca de la emoción que siente.



Fuente: Gomes (2013) <http://bit.ly/18jm68Q>

Cambiar de ángulos puede crear más impacto en las expresiones de los personajes, ya que permite crear efectos de dramatismo en el rostro del personaje, creando mucho más dinamismo en la escena y expresión. Estos ángulos tienen diversos usos y efectos ya que una vista de arriba abajo da inferioridad al personaje, y una vista de abajo a arriba, da el efecto de una actitud amenazante, que permite reforzar la expresión.



Fuente: Gomes (2013) <http://bit.ly/18jm68Q>

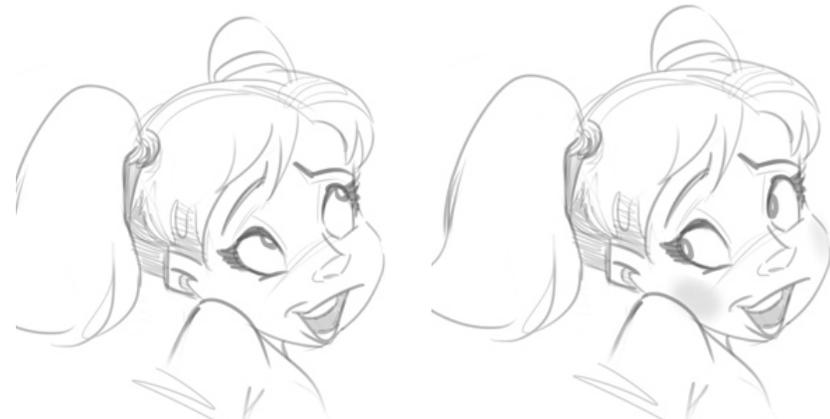
Jugar con el contexto y estereotipos ayuda a definir también las expresiones, ya que una expresión puede transmitir un mensaje pero si a esta misma se le agregan elementos externos puede llegar a transmitir una idea diferente, y a su vez expresar un sentimiento diferente, por ejemplo un

personaje que esté gritando de rabia, pero si a la misma expresión se le agregan lágrimas puede significar un dolor o tristeza profunda.



Fuente: Gomes (2013) <http://bit.ly/18jm68Q>

Y es muy importante los signos faciales, elementos tan sencillos como la posición de los ojos, que permiten transmitir, inseguridad o timidez o una personalidad más agresiva, decidida y dominante.



Fuente: Gomes (2013) <http://bit.ly/18jm68Q>

PANTOMIMA



Charles Chaplin realizó cine mudo.
Fuente: <http://bit.ly/1HdUTmd>

La enciclopedia Salvat (2004, p. 11693) define pantomima como “Representación teatral por figura y gestos sin que intervengan palabras”, esto significa que se trata de un arte que trata de comunicar de una forma no verbal en donde un sujeto por medio de su cuerpo y rostro de sus expresiones y gesticulaciones transmite diferentes emociones y logran narrar una historia a través de estos.

Algo importante de este arte es que lo que se trata de comunicar sea algo claro para la audiencia y este logre interpretar la acción o lo que está sucediendo por medio de la actuación del personaje.

Ivern (2004) explica que la pantomima es un termino que surgió a mediados del siglo XIX donde se utilizó este termino para designar aquellos espectáculos mudos, de los cuales surgieron diversos tipos de pantomima las cuales se enfocaban en un estilo narrativo y temas diferentes.

Pérez, Haro y Fuentes (2012) mencionan que cuando se realiza una pantomima, la persona que lo está realizando debe tomar algunas consideraciones que lo ayudarán a que su mímica o pantomima sea.

- » Es importante el acentuar la expresión del rostro, ya que por medio de este se puede expresar sensaciones, emociones y expresiones a la hora de la actuación.
- » Es importante también acentuar la posición del cuerpo cuando este está expresando algo, al ser el responsable del movimiento este está cargado de significado.
- » Al momento que existen objetos imaginarios en la escena es importante que se consideren los factores que tiene dicho objeto en la realidad como su peso, su forma, su tamaño, etc.

- » Es importante que cuando se actúa haya solamente un foco de atención en la acción.
- » Para que la acción sea comprendida es importante no darle la espalda al público para que se interprete correctamente.

La pantonimia es un arte que se aplica a diversos campos del entretenimiento actual, como lo es el campo de la cinematografía con sus inicios en el cine mudo donde por medio del movimiento facial y corporal, así como de las expresiones y demás se lograba transmitir la acción al público, los mimos a su vez son artistas que utilizan la pantomima y la mímica para poder expresar y narrar una acción sin necesidad de expresar una sola palabra, y es importante también en el campo de la animación.

Joule (2014), menciona que cuando se va a animar a un personaje es importante que el animador conozca al personaje y entienda su personalidad ya que este será quien se encargará de darle la vida, y de hacer que la actuación del personaje se vea interesante y creíble. Para un animador entonces es importante planear el movimiento del personaje, y también actuarlo es algo crucial ya que esto se vuelve una referencia para el artista a la hora de transmitir el lenguaje no verbal al personaje.



Shreck

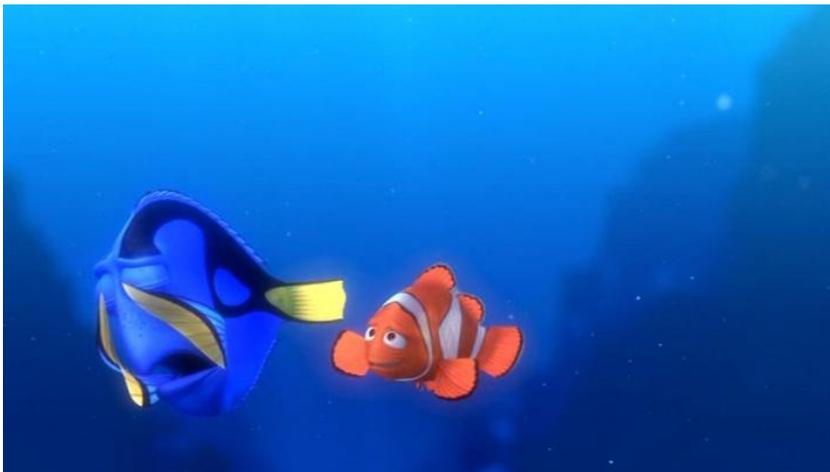
Fuente: <http://bit.ly/1FAcwHD>

Es importante incluso que el personaje que va actuar refleje la personalidad que este tiene ya que el cuerpo, el rostro y sus movimientos deben de tener la capacidad de expresar cada característica que engloba el personaje.

Comey (2002) menciona que los sentimientos o emociones son reacciones naturales que surgen de nuestro cerebro, alguien puede decidir qué pensar, pero no puede decidir qué sentir. Cuando se está actuando los sentimientos deben salir como sentimientos reales, que florecen de una escena

y su situación. Comey cita a Stanislavsky mencionando que dicho autor expresa que existen actores mediocres que no pueden transmitir las emociones, siendo actores mecánicos, quienes usan sus expresiones faciales, su mímica, su voz, y gestos que al final no expresan nada más que una máscara de sentimientos sin vida. Esto significa que un actor o bien un animador deben tener la capacidad de sentirse en la piel del personaje, y es importante que sus expresiones en general sean naturales y creíbles, aún sabiendo que se tratan sentimientos externos a los que este siente realmente.

ello concentrarse en las emociones de otras personas se vuelve una fuente creativa para la actuación, por medio de la concentración se puede sentir las emociones de las otras personas y así poder sentir el papel del personaje y su situación mejor.



Dory llorando de tristeza.
Fuente: <http://bit.ly/1HqW2ZT>

La observación es algo importante, por medio de esta se comprende el comportamiento natural de algo, por

PRODUCCIÓN

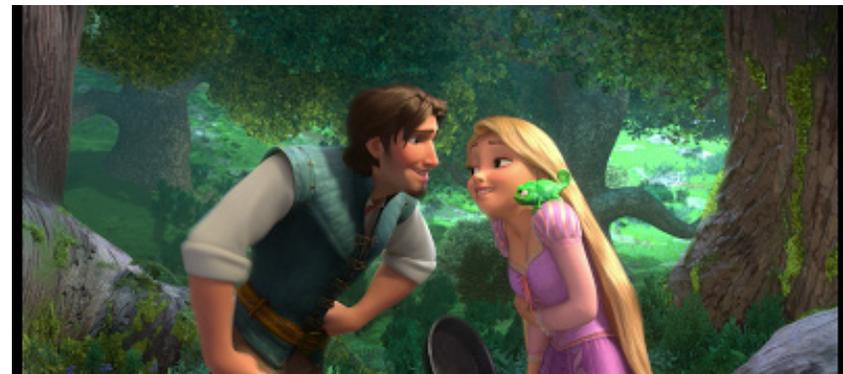
La Enciclopedia Salvat (2004) define producir como “fabricar, elaborar cosas útiles”, por lo que la producción es la acción de crear o fabricar elementos útiles en un campo de acción como lo son las diversas industrias entre estas la animación.

En la creación de una animación, el proceso de producción es largo, White (2006) menciona que antes el proceso de producción de una animación requería de un largo equipo de artistas en un estudio de animación, pero con los avances tecnológicos para poder crear esto, ya no es necesario tener grandes equipos ya que con un pequeño equipo o bien una sola persona con una computadora puede crear una animación.

El proceso de producción tiene diferentes etapas variando un poco entre la animación 2D y 3D, White menciona que lo principal en las producciones como películas o videojuegos animados es la animación en sí, ya que esto permitirá darle naturalidad a todos los movimientos en el trabajo.

El sitio Pixar Animation (s.f.) menciona que el proceso de producción de una animación es un trabajo largo, y este

comienza desde lo más simple hasta el producto final, en la cual conlleva un trabajo de desarrollo visual utilizando herramientas tradicionales como lo es el dibujo, la pintura o la escultura, y el guión. El proceso basado en el estudio de animación Pixar, consiste primero en la creación de la idea y su guion; seguido del storyboard que visualmente representa las acciones y el diálogo de la animación, lo que significa que se hace un primer borrador de las voces; luego de esto se realiza el arte conceptual e ilustraciones del entorno y personajes de la historia, ya que permite visualizar colores, superficies, iluminación, entre otros; el modelado de los personajes, así como los ambientes y elementos tridimensionales que estarán en la película; luego se realizan las tomas, la animación, texturización e iluminación de la animación final para finalmente ser renderizado y editado con sonido y efectos especiales de la producción realizada.



Ejemplo de producción animada 3D, Tangled
Fuente: <http://bit.ly/1BNex92>

ANIMACIÓN

La animación, es definida por la RAE (s.f.) como un procedimiento utilizado en los dibujos animados, el cual consiste en diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos, la animación es el campo que permite darle movimiento a objetos y personajes sin vida, con el fin de poder contar una historia a través de estos.

Williams (2002), explica que la animación ha tenido un origen muy antiguo, desde épocas pasadas, el hombre ha tratado de transmitir una acción por medio del dibujo, y los métodos han variado de acuerdo a las formas de comunicación de cada época, desde la figura rupestre donde se dibujaba a un hombre con cuatro piernas para dar la sensación de movimiento, pasando por civilizaciones como los egipcios y griegos quienes hacían pinturas de seres cambiando sus posiciones o realizando una acción.



Vasija griega de hombre corriendo
Fuente: <http://bit.ly/1FLs2Vo>

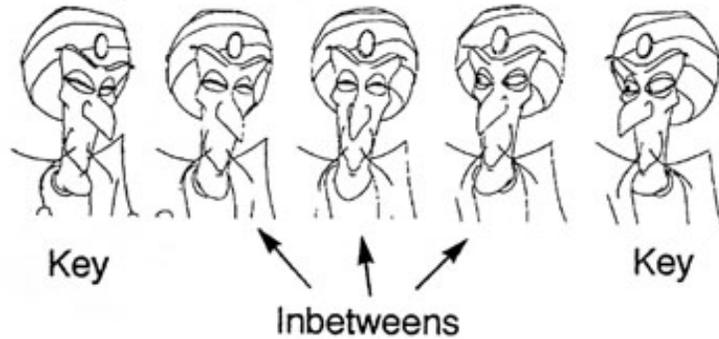
En épocas más modernas han pasado a otras técnicas como fue el *Phenakistoscope* o Fenaquistiscopio, el *zeotrope*, o el praxinoscopio, que se trataba de inventos que mostraban una sucesión de imágenes que al utilizar un movimiento circular creaban movimiento, hasta llegar a una de las técnicas aún usadas en la actualidad que se trata de the flip book que consiste en utilizar una simple libreta con la animación, y esta al cambiar de páginas crea movimiento del elemento dibujado.



Un praxinoscopio y un *flipbook*
Fuente: <http://bit.ly/1xGpG3e> (I) <http://bit.ly/1xGqnJZ> (D)

White (2012), en la animación, finalmente se creó un proceso de trabajo que sigue siendo utilizada en tiempos actuales, este proceso permite que el trabajo de animación sea consistente y estandarizada para un equipo de artistas,

se trata de las poses claves o “key” y de los “breakdown” e “in-between”.



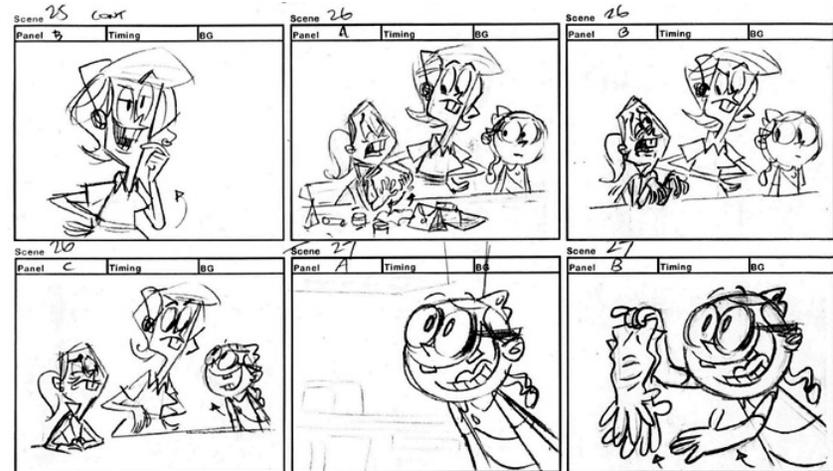
Fuente: <http://bit.ly/1GzynBG>

Ha sido el dibujo desde entonces un elemento importante y fundamental en la aparición de la animación, considerándose como una naturaleza propia del animador, y con los avances tecnológicos y la aparición de nuevas tecnologías digitales, el dibujo y el dominio de los principios de animación son elementos esenciales de cualquier animador cuando está realizando su trabajo.

STORYBOARD

El storyboard se trata de un paso del proceso de animación, Selby (2013) menciona que una vez se han realizado todos

los pasos previos, cuando se llega este punto del desarrollo de la animación llega el momento de que ésta adopte una forma física más detallada, haciendo que las ideas que se han desarrollado inicialmente se pongan en práctica. Es importante que el equipo de producción comprenda todo el material que se ha desarrollado a lo largo de la pre producción, y desarrollar un storyboard es uno de los primeros pasos.



Ejemplo de un storyboard.
Fuente: <http://bit.ly/1BLrv6i>

Selby explica que el storyboard se desarrolla con el fin de ilustrar la narrativa emergente para poder establecer escenas que tendrá la animación, así como la presentación de los personajes, viendo dónde cabrá el diálogo en la acción, haciendo pruebas de diferentes planos y tiros de cámara con el fin de ver cuál resulta más efectiva en la

transmisión del mensaje, y determinar los efectos de sonido a lo largo de la trama.

Este contiene una serie de imágenes estáticas las cuales llevan un orden numerado el cual muestra fotogramas de la película de momentos fundamentales, ilustrando estos puntos importantes los cuales son conocidos como “fases clave” del guión de forma cronológica en su aparición. Este instrumento se convierte en un importante apoyo visual taquigráfico, que sirve de ayuda al equipo para entender la información básica de la historia para poder animarla.

Mientras el storyboard y la producción van avanzando la calidad de este va mejorando, White (2006) explica que un storyboard puede ser desde un sketch simple, hasta documentos totalmente coloreados de las escenas con el fin de vender la película. En los primeros años del cine y animación no existía este instrumento, Selby menciona que se empleó de manera industrial por primera vez por los estudios de Walt Disney.

Los formatos para un storyboard se manejan de diversas maneras dependiendo de la productora que está realizando el proyecto, estos se encuentran conformados por paneles individuales conocidos como “cuadros”, las cuales deben tener el mismo formato que tendrá la producción; los formatos cambian dependiendo de la región, productora

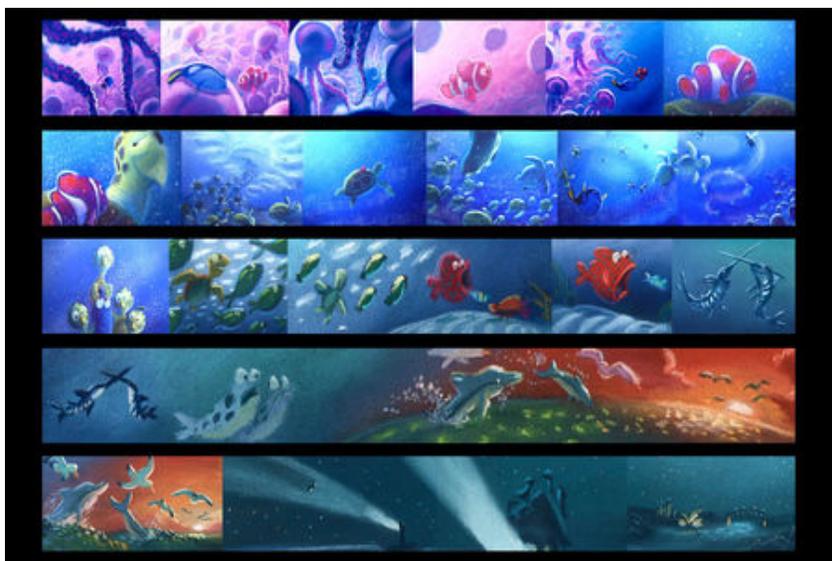
y estándares distintos que tiene cada país y región. Los cuadros normalmente se agrupan en conjuntos de 12, 24 hasta 36 cajas. White (2006) menciona que muchos cineastas realizan sus propias plantillas de storyboard, y hay también software que se especializan en esto por ejemplo BoardMaster o Storyboard Quick, que hacen el proceso de realización y presentación más eficiente.

White menciona que previo a comenzar a realizar el storyboard, es crucial que se lea el guión muchas veces, ya que así se entiende lo que el cineasta o el escritor tratan de decir y transmitir en las diferentes escenas.

Selby (2013) explica que cada uno de los paneles debe contener la siguiente información:

- » Una secuencia cronológica con su correspondiente número de plano.
- » Breve narración descriptiva, o un conjunto de símbolos, como flechas, las cuales ilustrarán el modo en que la cámara se moverá.
- » Una descripción del plano utilizado, especificando si será largo, medio, primer plano, etc.

- » Información adicional como insertos de guion, notas del director o ideas narrativas.
- » Pasajes provisionales de narración o diálogo para complementar la información visual.



Ejemplo de un storyboard a color (final).
Fuente: The art of Finding Nemo

Este explica que el proceso del storyboard tiene tres fases básicas en su realización, la primera consiste en la elaboración de un borrador en miniatura, en blanco y negro con una paleta de colores limitada, que sirve para establecer acciones importantes rápidamente para identificar visualmente los acontecimientos y fotogramas

claves de la historia. En la segunda fase se traslada dichos dibujos a un mayor tamaño que contienen más material de referencia, dando información más detallada sobre posibles movimientos de cámara. Por último está la versión final o presentación de cuadros adicionales que rellena los espacios entre los cuadros de los fotogramas clave. Esta pieza explica Selby “actúa como sólido marco visual y de referencia para la animatic y permite la inclusión de diálogos provisionales y una versión de prueba de la banda sonora, con lo que se crea un borrador del proyecto” (p. 76).

El storyboard puede convertirse en un instrumento que ayuda a resolver problemas sonoros y visuales de manera económica, también ha demostrado ser un lugar en el que los animadores pueden expresarse visualmente por medio de su interpretación, “separándose de tratamientos rutinarios para presentar algo atractivo, original e inventivo” (p.76).

Las características visuales de una animación están conectadas en la visión estética personal, pero colectiva, de la fase del storyboard, donde el guión y la historia cobran vida por medio de ideas visuales. Una de las grandes ventajas del uso del storyboard es que ayuda a que la planificación de la producción de ideas atrevidas para crear historias con potencial, evitando invertir muchos recursos y dinero que posiblemente no puedan recuperarse.

El lenguaje simplificado que se maneja en las tiras cómicas por medio de sus tiras y paneles secuenciales están muy relacionados con el storyboard. Muchos animadores reconocieron que en esta etapa es el lugar en el cual podían probar el modo en que los personajes captaban la atención el público, realizando pruebas con planos, dibujando fotogramas claves con primerísimos planos, “haciendo que el personaje ‘supiera’ que el público estaba mirando, para lo que añadían narrativas aparte de la cámara” (p.78).

NARRATIVA VISUAL



Up de Pixar.
Fuente: <http://bit.ly/1Jqk07N>

Es importante la selección del estilo narrativo visual que tendrá la producción, ya que por medio de esta se mostrarán la historia, esta suele ser determinada por el director, el cual

seleccionará el aspecto que tendrá la historia y tendrá una convicción de cómo se sentirá público cuando esté viendo la animación.

Es importante representar un “campo de la imagen”, esto significa que en el storyboard dar la sensación de un espacio en tres dimensiones por medio de una representación en dos dimensiones, es fundamental el organizar el campo de la imagen y todos los elementos dentro de la escena con el fin de crear un entorno donde se sienta el espacio y se logre crear una narrativa visual creíble. “La eficacia de las composiciones se puede controlar mediante la exploración del visionado y la interpretación del material visual en el campo de la imagen.” Esto significa que por medio del juego y manejo de planos, de la línea de horizonte y otros elementos se puede lograr transmitir mensajes y crear un efecto diferente en el espectador.

Por ello es crucial crear una atracción visual al público ya que esto ayuda a que este sienta empatía por los personajes, y a que la idea se logre vender al público.

Cámara (2006) menciona que mantener la atención de la audiencia es lo esencial cuando se cuenta una historia, ya que no se debe aburrir a la audiencia con encuadres monótonos y sin interés, pero tampoco fatigarlo visualmente con una carga muy elevada de elementos, contrastes

visuales y cambios de ángulos muy constantes. Por ello es importante crear equilibrio en el storyboard y buscar encuadres de interés y que sean fáciles de analizar, ya que el espectador tiene poco tiempo para analizar una escena y todos los elementos que están en la misma.

Para apoyarse de la composición es importante hacer una buena planificación de los componentes en la escena, desde la posición y movimiento de la cámara, dar profundidad, la asimetría, el uso de líneas que guíen la vista a un punto de la acción, o la regla de los tercios que apoyaran en la narrativa visual para que el espectador comprenda mejor la escena.



Ejemplo de plano general extremo.
Fuente: <http://bit.ly/1IC8sbS>

Existen diferentes tipos de planos, los cuales tienen un uso distinto para lograr transmitir diferentes sensaciones, y

ayudan a que la narrativa sea más interesante y deje de ser monótona, el plano general extremo tiene un ángulo de corte amplio, pudiendo mostrar un paisaje o cualquier espacio amplio, pudiendo ser su uso para presentación; el plano general sigue teniendo un ángulo de corte amplio, pero los personajes se muestran en totalidad viendo detalles como su físico o vestimenta, con este plano se puede relajar la tensión y diálogos de planos más cortos ya que se percibe más información del entorno; el plano americano muestra un corte en los personajes por encima o debajo de sus rodillas, sirve mucho para resaltar la expresividad corporal del personaje; el plano medio tiene un ángulo de corte a la cintura, mostrando siempre parte del escenario, este plano



Ejemplo de plano americano.
Fuente: <http://bit.ly/1ebg1OR>

sirve para aumentar la importancia al rostro y expresiones del personaje; el primer plano tiene un ángulo de corte se enfoca en el rostro cortando el cuello ocupando el rostro u elemento todo el campo de visión, este plano ayuda a crear tensión dramática; y el plano de detalle se enfoca en un detalle o fragmento, se utiliza para remarcar algo en específico de la escena.

PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

Existen fundamentos y principios propios de la animación, estos tienen como fin el darle más realismo a la animación, estos consisten doce principios fundamentales en la animación de personajes que surgieron en base al comportamiento de las cosas en la realidad, estos fueron descubiertos por los animadores de Disney y fueron los que los definieron. Basado en Thomas y Johnston (1981) *The illusion of life*.

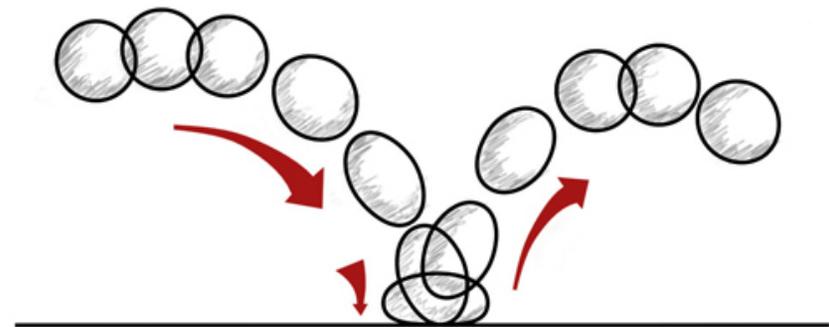
ENCOGER Y ESTIRAR -*SQUASH AND STRETCH*-

El principio del *squash and stretch* o encoger y estirar, se trata de un principio que trata de quitarle rigidez a los personajes, ya que las formas rígidas existen en los objetos que están en un entorno como una silla, un plato, entre otros,

pero cualquier cosa que se encuentre compuesta de carne y hueso, muestra un movimiento en sí cuando este está realizando una acción, un ejemplo de esto es cuando los músculos se encogen y estiran cuando una persona sonríe, o cuando alguien se encuentra masticando un alimento.

Ambos elementos van juntos ya que por un lado el *squash* tiene como fin el mostrar al elemento encogido, y el *stretch* mostrarlo lo más extendido, en los dibujos animados, este permite darle un estilo más cómico al dibujo o darle realismo.

Algo importante de este principio es que cuando se realiza el volumen del personaje debe mantenerse constante ya que ningún objeto puede variar su masa cuando se encuentra en movimiento, este se deforma manteniéndolo constante.



Fuente: <http://bit.ly/1wnK8VK>

Williams (2002) ejemplifica este principio con una pelota cuando rebota, esta se estira cuando va cayendo, y en

el momento que topa con el suelo, esta se aplasta por la fuerza a la que viajaba, deformando su forma redondeada a una ovalada, retomando de nuevo una forma estirada cuando salta y recobrando finalmente su forma normal circular cuando está en su posición original.

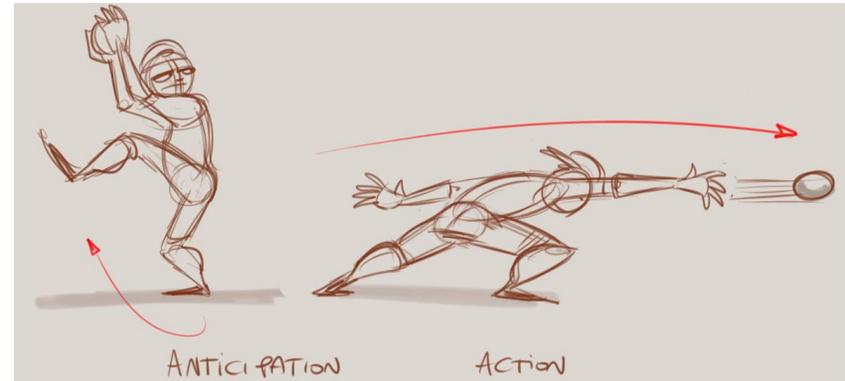
ANTICIPACIÓN -ANTICIPATION-

Cuando una acción está sucediendo en una escena, es necesario el planear la secuencia de la acción, que permita a la audiencia que ve la animación el comprender y anticipar que es lo que va a suceder.

Tiene como fin el guiar la mirada al lugar que sucederá la siguiente acción en la secuencia animada, dicho movimiento puede estar conformado por cambios simples en la expresión del personaje, o más bruscos como el movimiento anticipado de un beisbolista antes de pegarle a la pelota.

No aplicar la anticipación no es malo, pero esto suele ser usado para otro tipo de fines, por ejemplo cuando una audiencia está esperando que algo suceda, cuando de repente sucede algo totalmente diferente sin aviso alguno (algo muy utilizado en producciones de suspenso y terror).

En la vida real la anticipación se trata de un movimiento natural del ser humano, como cuando alguien va a tomar un objeto, su movimiento anticipativo puede ser el voltear la mirada para ubicarlo.



Fuente: <http://bit.ly/1HbK2tN>

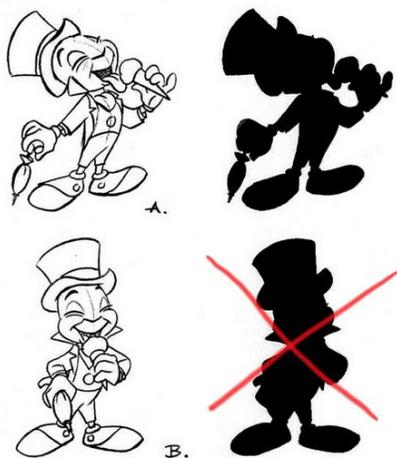
PUESTA EN ESCENA -STAGING-

Este principio abarca mucho, ya que trata de ver que las expresiones y acciones que está realizando un personaje sean comprensibles en la escena y logren transmitir lo que se desea a la audiencia que ve la animación.

Se consideran todos los elementos desde el tipo de toma que tiene una escena en específica, por ejemplo el uso de las tomas puede afectar lo que se transmite, una toma cerrada puede ser más graciosa, como una toma abierta donde se puede apreciar los elementos del escenario así como el personaje.

Es importante que en la puesta en escena, se esté presentando una acción a la vez ya que de lo contrario puede crear confusión.

Cuando se realiza este proceso, se suele colocar a los personajes en siluetas ya que si en silueta la acción se logra comprender, esto significa que cuando esté terminada la acción, esta será comprensible para la audiencia.



Arriba un ejemplo en que la silueta es entendible.
Fuente: <http://bit.ly/1Th4EEq>

ACCIÓN DIRECTA Y POSE A POSE -STRAIGHT AHEAD ACTION AND POSE TO POSE-

Son dos formas de animar distinta, por un lado la acción directa consiste en una forma de animar en la que el artista

va realizando la animación dibujo tras dibujo, aplicando nuevas ideas y mientras este va trabajando la escena, conociendo las acciones que va a realizar su personaje y calculando el momento en que estas sucederán, pero la misma libertad de este procedimiento puede provocar que el mismo animador tenga poca idea de cómo va a terminar la animación y poco control sobre la duración final de la escena.

Este tipo de animación se caracteriza por que sus acciones y el dibujo tienen un acabado más fresco, fluido y ligeramente surrealista.

Por otro lado está el proceso de pose a pose, este consiste en realizar las poses importantes en una escena, las cuales definirán una acción o suceso, y luego de haberlas realizado se realizan los cuadros o *in-betweens* que van entre cada acción, volviéndolo una forma de animar donde hay más control en la escena pero menos espontaneidad en la animación.

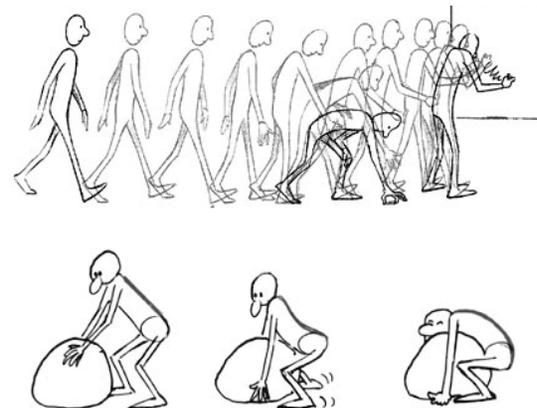
Cada tipo de animación tiene sus propios usos, y pueden ser utilizados para transmitir diferentes mensajes y acciones, ya que si una escena tiene las acciones muy marcadas, usar pose a pose es más recomendable, sino que si una escena tiene más continuidad, esta puede ser hecha con acción directa.

Williams (2002) resalta algunos pros y contras de ambos tipos de animación, la acción directa permite un movimiento más natural y espontáneo dándole vitalidad gracias a la improvisación del animador, también se vuelve un proceso más creativo al realizar la acción mientras esta va sucediendo, puede crearse sorpresas mientras se realizan y le da más libertad al animador, sus contras consisten en que las cosas pueden no solo errar, sino que las escenas puede alargarse demasiado, el personaje puede deformarse encogiéndose o creciendo en el proceso, se puede descontrolar el tiempo de las tomas llegando al momento equivocado en el tiempo equivocado, y es una producción más cara, más incierta y complicada de limpiar cuando está lista.

Por otro lado el pose a pose es claro en su definición de las acciones, es estructurado, calculado y lógico, se puede conseguir buenos dibujos con posiciones fáciles de comprender, sucede la acción en el momento y tiempo planificado, en cuanto a su forma de trabajo, es más rápido de realizar, fácil de limpiar al final. Pero sus contras se encuentran uno de los fuertes de la acción directa, le falta fluidez a la acción, viéndose levemente poco natural, le falta naturalidad y espontaneidad.

Por ello se puede crear algo mucho más interesante cuando se utilizan ambas técnicas de animación, ya que esto permite crear una estructura más planificada integrando la

naturalidad y fluidez, creando un balance entre planificación y espontaneidad.

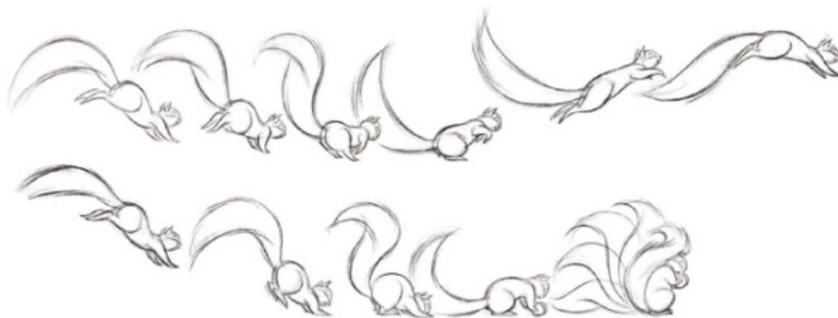


Straight Ahead (Arriba), Pose to Pose (Abajo)
Fuente: <http://bit.ly/1NbfN6p>

ACCIÓN CONTINUA Y ACCIÓN DESFASADA -FOLLOW THROUGH AND OVERLAPPING ACTION-

Cuando un objeto o una persona está realizando una acción, no es natural que esta se detenga completamente antes de comenzar a realizar otro, por ello cuando un personaje tiene elementos como una cola o un saco, estas partes siguen en movimiento cuando el cuerpo se ha detenido, esta acción es común y fácil de observar en la naturaleza, y este movimiento debe ser acorde a su peso y forma para que dicha acción se vea natural.

Otra característica de este principio es que cuando un cuerpo se mueve, no se mueve todo al mismo tiempo, ya que mientras el cuerpo se detiene, el brazo o la mano de un personaje sigue en movimiento, lo podemos ver también en personajes que tienen un exceso de piel, ya que cuando estos se mueven, estos excesos continuarán a una velocidad menor a la acción, estos movimientos permiten crear naturalidad en el movimiento del personaje.

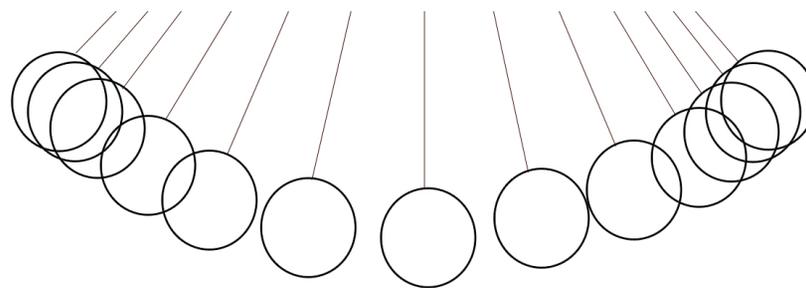


Fuente: <http://bit.ly/1x997C7>

ACELERAR Y DESACELERAR -SLOW IN AND SLOW OUT-

Este principio consiste en que cuando una animación está comenzando o está terminando, esta se ralentiza el principio y final de una acción, mientras que en el medio de esta va acelerando, este principio le quita un movimiento mecánico al personaje, y le da más dinamismo y naturalidad.

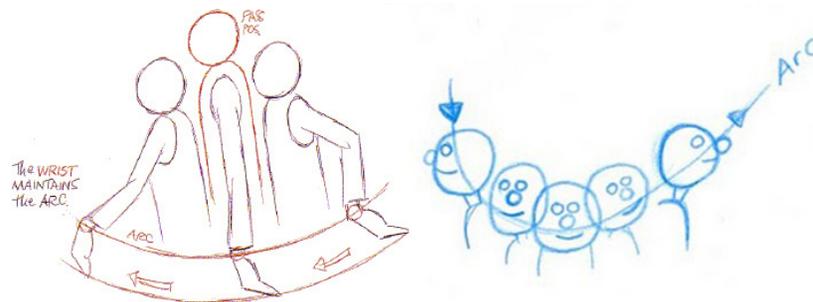
El aplicarlo a un movimiento menciona Williams (2002), puede darle un tono más relajado, o bien un tono mucho más agresivo y fuerte a una acción.



Fuente: <http://bit.ly/1CER9d2>

ARCOS -ARCS-

Los arcos son parte del movimiento que tiene la mayoría de los seres vivos en el planeta, existen pocos animales que tienen movimientos mecánicos de izquierda a derecha o arriba hacia abajo precisos.



Dos ejemplos de movimientos en arco
Fuente: <http://bit.ly/1xCWgqf>

La mayoría de las acciones realizadas por los seres vivos tienen un movimiento circular, esto tiene que ver con la estructura en la que se encuentra compuesta la vida, este movimiento permite mostrar naturalidad.

Por ejemplo cuando alguien levanta la mano o saluda, los movimientos realizados por las diferentes articulaciones utilizados tienen una forma arqueada.

ACCIÓN SECUNDARIA -SECONDARY ACTION-

Es una acción que un personaje realiza al mismo tiempo que se realiza la acción principal, esta tiene como fin el apoyar y reforzar, pero no robarle el protagonismo.



La acción principal es pensar, y la secundaria el movimiento de la mano.
Fuente: <http://bit.ly/1R0oPsy>

Esta puede ser una acción que sea consecuencia de la acción principal, o bien un movimiento que siga la acción principal.

Esta acción debe ser cuidadosamente planificada por ejemplo cuando un personaje está llorando y tiene un rostro decaído y triste, la acción de la mano de quitarse la lágrima es considerada secundaria, siendo la principal llorar.

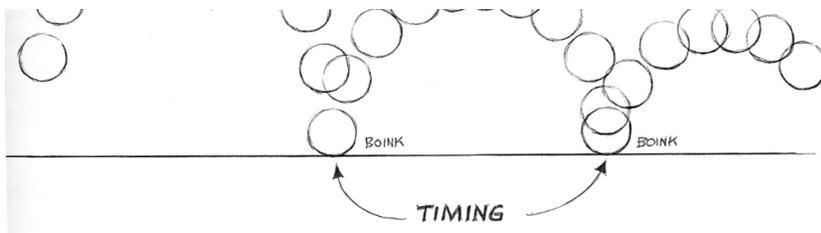
TIMING

El *timing* consiste en planificar y precisar el tiempo exacto que una acción que el personaje está realizando debe tardar. El *timing* es importante para que una acción realizada pueda ser comprendida por la audiencia, ya que si está pasa muy rápido puede volverse confuso y si pasa muy lento puede llegar a aburrir. White (2006) menciona también que este principio ayuda a transmitir diferentes sensaciones, por ejemplo rapidez o lentitud, sutileza o impacto, peso o ligereza en la acción, el *timing* puede darle un significado al movimiento o bien incrementar la tensión de la acción, todo dependerá de cómo se aplique.

Por ello cuando una acción va a suceder se planifica desde antes el tiempo que tardará la anticipación de la acción, la acción y la reacción de dicha acción, permitiendo que

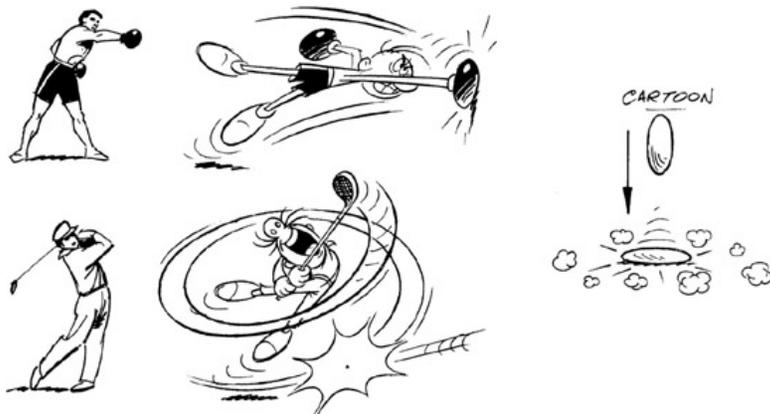
la audiencia pueda seguir lo que está sucediendo en la historia, y comprender lo que se quiere transmitir.

Un ejemplo del *timing* explica Williams (2002), se puede observar en el rebote de una bola, este es muy utilizado ya que grafica de manera simple este principio, cada vez que la bola rebota en el suelo es un *timing*, el cual disminuirá de longitud en cuanto menos fuerza tiene esta en su rebote



Fuente: <http://bit.ly/1bk0rPQ>

EXAGERACIÓN -EXAGGERATION-



Fuente: <http://bit.ly/1AQu29k>

La exageración ayuda a los personajes o a un objeto a transmitir y reforzar una acción que está realizando para volverla más obvia, pero a la vez dotarle de más realismo y vida.

DIBUJO SÓLIDO -SOLID DRAWING-

Este principio consiste en dotarle a un personaje de peso, profundidad y balance, por medio de un dibujo sólido y bien definido del personaje, lo que permite crear formas que tienen volumen, fuerza y rigidez, pero a su vez poseen la capacidad de flexibilidad, permitiendo darle vida a una forma.



Fuente: <http://bit.ly/1CCBwRU>

ATRATIVO -APPEAL-

Consiste en crear personajes de calidad, atractivos (ignorando una apariencia estereotípica) y fascinantes

para la audiencia, desde su personalidad hasta su diseño. El dibujo tiene mucho que ver con el atractivo que si el personaje tiene un diseño pobre, formas y movimientos torpes, provocan que el personaje tenga menos atractivo.

Por ello es importante que la historia, el personaje, sus expresiones y movimientos logren captar la atención del espectador, para que este disfrute de los personajes, así como de la animación.

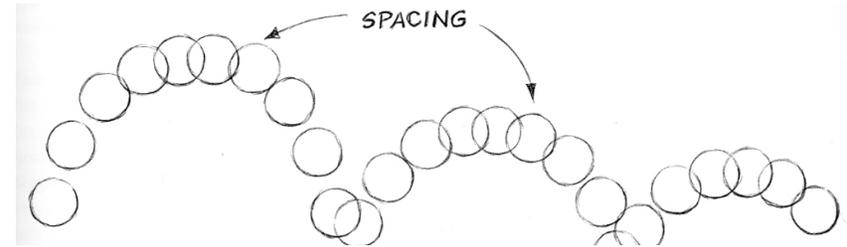


Fuente: <http://bit.ly/1HbaWAc>

OTRO ELEMENTO EL ESPACIADO -SPACING-

Este elemento no es parte de los doce principios de animación, pero es un elemento básico en la lógica de este, Williams (2002) menciona que consiste en que cuando un

objeto se mueve, este se superpone cuando va lento, y se separa más en los momentos que va más rápido, también es fácil de observar en el ejemplo de la pelota rebotando.



Fuente: <http://bit.ly/1bk0rPQ>

TIPOS DE ANIMACIÓN, PROCESOS E INSTRUMENTOS

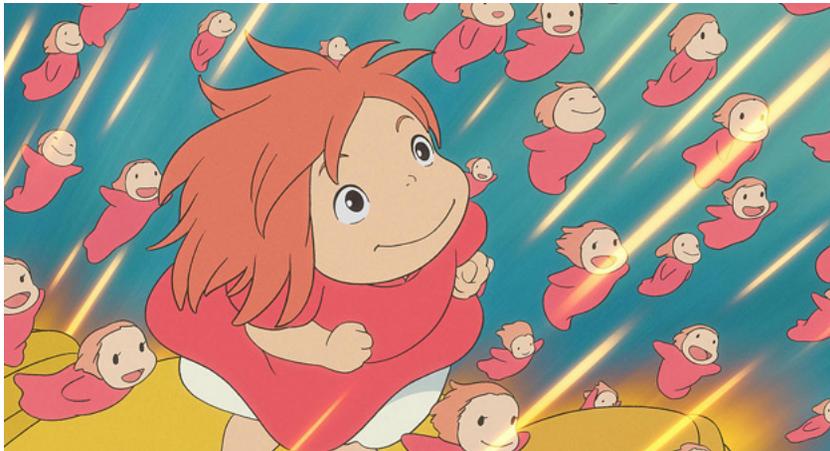
En la era moderna, se ha ampliado los campos en los que la animación ha incursionado, así como la forma en que esta se realiza, con el desarrollo de nuevas tecnologías, la animación se ha expandido a otras técnicas que permiten a la audiencia disfrutar de estas.



Buddy en 3D y Aladdín en 2D
Fuente: <http://bit.ly/1H9Sc2k>

ANIMACIÓN 2D

White (2006), menciona que la animación 2D tiene como principal herramienta para su desarrollo el lápiz y el papel, con la tecnología actual se ha agregado software que ayudan a realizar alguno de los procesos de manera digital, como la parte del coloreado y la edición final de la animación.



Ponyo de Studio Ghibli
Fuente: <http://bit.ly/1FLKT2O>

Este suele ser un estilo mucho más extenso, pero más flexible y adaptable que la animación 3D, pero con una estética artística y única, propia del dibujante o estudio que realiza el trabajo.

El proceso de animación 2D basado en White (2012), consiste de varios pasos que van desde la inspiración de la animación, hasta su realización y forma de trabajar, este proceso puede variar dependiendo de la forma de trabajo de un animador pero lo importante es que este encuentre la forma en que mejor trabaja.

Al comenzar es importante que el animador tenga un panorama general de todos los aspectos, es importante que conozca la historia, las emociones que rodean a las escenas, y muy importante que conozca y entienda al personaje.

Es importante empezar a visualizar después de esto, algunas poses claves que tendrán los personajes en algunas escenas, esto tiene como fin el permitir que los animadores tengan una mejor idea de cómo transmitir y comunicar lo que la historia requiere.

Antes de la animación, un sabio consejo consiste en la observación, esto es importante a la hora de crear un objeto animado ya que se trata de que este tenga un comportamiento más natural, por ello el observar videos del movimiento ayuda a entender una acción o movimiento lo que evita que la animación termine siendo inspirada por la memoria o imaginación del dibujante.

La creación de las poses de un personaje permite la visualización del movimiento que está realizando, esto significa que es importante que se empiece a crear una secuencia que se aproxime al resultado deseado, para finalmente definir las poses claves finales del personaje. Esta parte del proceso es importante ya que si es necesario se ajusta o extiende la animación modificando el dibujo, o bien el *timing* de una acción o escena para que se exprese correctamente y logre ser entendible para la audiencia que lo ve.



Poses clave o key
Fuente: <http://bit.ly/1BJnwT4>

Cuando las poses claves están listas, se comienza el proceso de crear los *breakdown* y los *in-between*, ambos son similares pero distintos a la vez, un *breakdown* es el dibujo que se localiza en medio de dos poses claves la cual describe la acción entre los key, su posición no será siempre en un punto medio, esta puede variar dependiendo de la

velocidad de la acción, después de observar la integración de poses claves y los *breakdown*, se crean los *in-between*, que son el resto de dibujos que terminan de unir las poses. Los animadores tradicionales suelen trabajar “*two’s*” esto significa que hacen un dibujo por cada dos cuadros, para revisar si la animación de la acción es correcta, y una vez es aprobado, agregan “*one’s*” lo que significa que agregan cuadros normalmente a acciones que suelen ser complejas y de rápidos movimientos, o bien si una animación aparece por un largo tiempo en pantalla.

Cuando ya está listo y se revisó los *in-betweens* y el resto, se comienza el proceso de pasarlo a limpio o “*clean-up*”, que es cuando el animador empieza a redibujar los cuadros de forma clara y precisa con el fin de reflejar y representar al personaje que se trabajó, cuando una producción es grande, en esta etapa se homogeniza todos los cuadros cuando son trabajados por diferentes animadores, corrigiendo dibujos. Y estando aprobado finalmente se digitalizan (se escanean), agregándoles color y metiéndolos a software de edición de películas para sacar el render final.

ANIMACIÓN 3D

La animación 3D, se trata de un tipo de animación realizado en computador, por medio de programas especiales



Big Hero 6
Fuente: <http://bit.ly/1FeAgXa>

dedicados a este campo, dichas animaciones son realizadas con objetos modelados tridimensionalmente, esto significa que tienen un volumen en “x” “y” y “z”.

White (2006) explica que los diversos software que existen en el mercado ofrecen las herramientas para animar, pero el mayor logro en la animación no se debe al programa, sino al animador en sí, quien será el encargado de darle vida a dichos objetos aplicando los principios necesarios de la animación.

Menciona que el proceso de animación no es algo sencillo en el computador, ya que el reflejar personalidad y encanto a la animación dependerá de alguien que realmente conoce más que el software, se necesita el talento de la

observación para poder traducir lo visto en un personaje que vive y respira. Por ello el dibujo es parte importante del proceso ya que permite que el ojo y la mano se entrenen para convertir lo visto en una realidad.

Es importante el conocer al personaje y sus limitaciones, Williams y Levito citados por White (2006), explican que es importante realizar un estudio previo de las figuras o estructuras del objeto que se animará, ya que esto facilitará el entendimiento de sus movimientos, especialmente cuando dichos objetos pueden ser animales como una rana.

Antes de comenzar el proceso de animación de un modelo, este debe estar preparado para su animación, esto quiere decir que se le ha agregado su estructura interna, y definido sus puntos de movimiento para permitir y facilitar la tarea de darle movimiento que son el proceso de *rigging* y *weighting*.

El proceso de animación en 3D basado en White (2012), no es totalmente diferente al de la animación tradicional (considerando los principios, no las herramientas). Este proceso comienza con lo más básico, comprender lo que se quiere lograr en el proceso, esto quiere decir identificar y comprender la animación.

Luego se realizan bocetos de la animación en 2D, para

visualizar el objetivo, por lo que es importante ver referencias de los movimientos (videos, pueden ser hechos por el mismo animador). Entre más referencias hayan, mejor quedará la animación final.



Animación de un personaje
Fuente: <http://bit.ly/1BXfeZo>

Dibujar todas las poses claves y expresiones del personaje, será una referencia mientras se está realizando la animación. Estos cuadros se deben traducir los dibujos a modelos con volumen y tridimensionalidad, estos cuadros tendrán que mostrar la acción que el personaje realiza, teniendo la ventaja que el software permiten ver la reproducción de manera inmediata. Es importante ver la composición en este paso que el personaje tenga un balance y dinamismo en la acción, no solo de un punto de vista sino de varios.

Luego de que las poses claves son convincentes, se agregan los *breakdown* de la animación hasta que la animación esté lista y se manda a revisión. Si existen correcciones o cambios estos se deben volver a realizar hasta que esté finalmente aprobado.

Cuando está listo, se agregan los *in-betweens* de la animación para verla completa, y estos se ajustan para que el *timing* de la animación sea la correcta (usualmente la computadora lo automatiza, pero es tarea del animador el corregir estos movimientos para que se vean más realistas).

Es importante también que cuando la escena se está construyendo que cada elemento cuente con un tamaño, posición, diseño y localización adecuada. White (2006) explica que el layout en una animación permite ordenar los elementos en una animación, existe un layout para los fondos el cual se enfoca en ajustar y ver el diseño de los fondos, mientras que la capa de los personajes muestra todas las posiciones del personaje sobre el fondo.

El layout del personaje debe comunicar las emociones, la historia, y las diferentes poses del personaje en la escena, su posición y tamaño.

Finalmente se renderiza la animación una vez esta es aprobada, para luego realizar la composición final, agregándole corrección de color, música, voces, sonidos, etc.

MODELADO 3D

Slick (s.f.) explica que un modelo en 3D puede ser definido como una representación matemática de un objeto tridimensional, cuando nos referimos a tridimensional es que cuenta con un elemento más con el que los objetos en 2D no cuentan, se trata de la profundidad, esto quiere decir que un objeto en 3D se encuentra conformado en los tres ejes que lo representan (estos son los ejes X para ancho, Y para alto y Z para profundidad), a esto se le conoce como el espacio cartesiano, siendo la coordenada 0,0,0 el punto de inicio o bien conocido como “*ground zero*”.



Ejemplo de modelo 3D, visto desde dos angulos distintos
Fuente: <http://bit.ly/1BWMJhA>

Una de las ventajas que ofrece este tipo de modelos, es que por medio de software dedicado a esto, se puede visualizar desde cualquier ángulo, y estos pueden ser modificados de diferentes formas, como escalarlos, rotarlos o bien modificarlo libremente. El modelado entonces se define como el proceso de crear y darle forma a objetos tridimensionales.

Fernández (2011) menciona en su investigación acerca de modelado, texturizado y ajuste de malla, que en la actualidad y con la evolución que ha tenido las tecnologías digitales, ha sido posible el poder integrar elementos creados por medio de un ordenador, en películas, spots publicitarios, videoclips, entre otros, dando lugar a nuevos campos que se han desarrollado en la actualidad como la animación digital o los videojuegos.

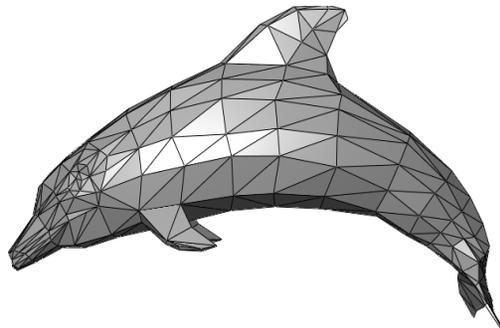
El modelado puede ser visto como un proceso digital en el que se van modelando una figura, al igual que en el mundo real, dándole forma mediante distintas técnicas y software de los cuales, existen programas para las diferentes etapas de este, desde su modelado hasta su texturizado y animación.

En el proceso de modelado, existen diferentes tipos de procesos en este, donde dependiendo lo que se quiere lograr

o realizar, el modelador seleccionará el tipo de modelado que escogerá, Slick (s.f.) menciona principalmente dos tipos primarios que se diferencian en la forma de ser creados y manipulados, estos son NURBS Surface y Polygonal Model.

El proceso de modelado por medio de NURBS (*Non-Uniform Rational B-Splines*) es una técnica (Hernan, 2005) que consiste en construir mallas (mesh) de alta complejidad, el cual utiliza como punto de partida splines, figuras en 2d con la cual se logra a través de diferentes procesos y modificadores, crear objetos tridimensionales.

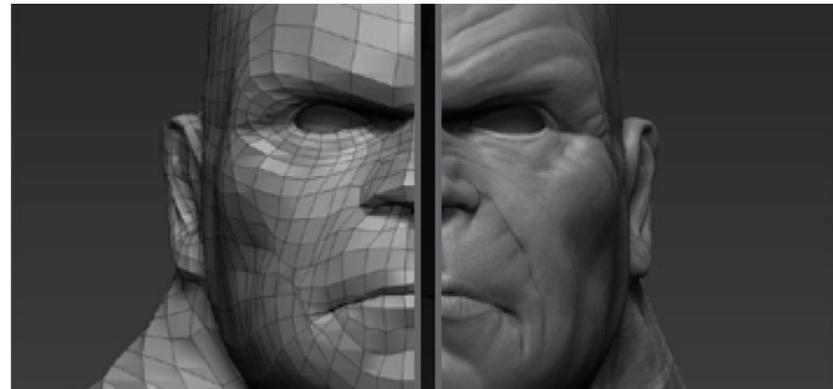
Y el proceso de modelado por polígonos, Slick (s.f.) explica que esta técnica de modelado es una de las más comunes e utilizadas, son también conocidos como “*meshes*”, estos objetos son muy similares a las figuras geométricas, ya que estas se encuentran conformadas por caras, bordes y uniones (faces, edges, and vértices).



Modelo de polígonos.
Fuente: <http://bit.ly/1L6MHrt>

Mucho de los modelos complejos en 3D, comienzan siendo figuras geométricas simples, estos pueden ser esferas, cubos, pirámides, cilindros, etc., Los objetos pueden ser modelados y manipulados a las necesidades del artista para que este pueda crear el modelo que quiere realizar.

Todas estas figuras se encuentran conformadas por características modificables, como la altura, ancho, la cantidad de segmentos, radio, etc., dependiendo de los parámetros que se pueden cambiar del objeto creado.



Fuente: <http://bit.ly/1FYIvoa>

White (2006), menciona que existen dos tipos de uso de los polígonos, por un lado se encuentran los modelos con pocos polígonos o *Low-poly model*, los cuales son utilizados normalmente para videojuegos o animaciones web, ya que estas necesitan la menor cantidad de información y peso, por otro lado los modelos conformados por una mayor

cantidad de polígonos conocidos como *High-poly model* utilizados para películas animadas, permiten crear mayor detalle teniendo una apariencia más enriquecedora.

RIGGING Y WEIGHTING



Proceso de *rigging*
Fuente: <http://bit.ly/1CclGO3>

Una vez el modelo se encuentra terminado, este se convierte en una estructura inerte y no puede ser modificado a nivel de posición, gestos y otras características que permiten al objeto tomar vida.

White (2006) menciona que terminado el modelo este es un elaborado pero vacío, por ello el *Rigging* consiste en colocarle una estructura ósea que permite al modelo el poder cambiar de posición, creando sus articulaciones que permitirán al objeto tener un movimiento adecuado para su forma o bien topología.

Uno de los problemas que existe en este paso es que el modelo al tener articulaciones, tiende a tener deformaciones en estos puntos cuando un brazo se tuerce o una rodilla, provocando deformaciones en la *mesh* o malla, por ello el modelador debe rediseñar estas áreas para permitir que se vea lo más natural posible cuando esto sucede.

El proceso de *weighting* tiene como fin, el evitar que una articulación haga una acción o un movimiento que no es natural del personaje, por ejemplo una rodilla o codo no puede moverse libremente adelante y atrás. Este puede restringir movimientos y agregar tensión a las articulaciones para que el movimiento del cuerpo sea lo más natural posible.

TEXTURIZADO, MATERIALES, MAPAS E ILUMINACIÓN

White (2006), menciona que en el proceso de modelado,



Fuente: <http://bit.ly/1GMP7Zm>

la parte de texturizado e iluminación tiene una importancia significativa, ya que permite definir la naturaleza de la

superficie del objeto, ya sea un prop, la piel de un personaje, la ropa, incluso transparencias, brillos y materiales ya que estas reaccionan de diferente manera cuando una luz les pega.

Fernández (2011), menciona que la textura es la que acabará dándole el realismo al objeto, permitiendo agregarle color, sino también un material (ya sea metal, madera, vidrio, etc.) Por ello el proceso se divide por un lado lo que son Texturas y los materiales, ya que ambos tienen el mismo objetivo que es enriquecer visualmente el modelo, pero diferentes características al ser aplicados.

En los programas de modelado, se encuentra la herramienta de editor de materiales, este asigna diferentes características a un material, dependiendo del acabado que se le quiere dar al objeto.

Estos materiales “proporcionan los componentes del color, la opacidad, la auto iluminación y otros parámetros.” Siendo estos aplicados adecuadamente para que interactúen con la iluminación, logrando el aspecto y apariencia que se quiere simular del mundo real. (ya sea liso, brillante, opaco, etc.).

Slick (s.f.) menciona que las texturas se tratan de imágenes

en dos dimensiones que pueden ser colocadas sobre el modelo para que se adapte a su superficie, siendo este proceso llamado *texture mapping*, pudiendo ser imágenes con colores planos y simples, hasta imágenes con textura realistas.

Los mapas según Fernández (2011), tienen la característica de simular la superficie, incluso el relieve del objeto sin necesidad de alterar la forma de este.

STOP - MOTION

El stop-motion se trata de una técnica de animación, en la



Fuente: <http://bit.ly/1dpjnNh>

cual se utilizan una serie de imágenes donde se manipulan los elementos en la escena con el fin de darles vida por

medio de esto, finalmente utilizando las imágenes como fotogramas de la animación. Selby (2013), explica que entre más delicado sea el movimiento en cada fotograma, más suave será la transición al reproducir las imágenes en secuencia. Es una técnica que consume mucho tiempo en su realización, para poder realizar un segundo de animación será importante manipular, anclar, iluminar y filmar veinticuatro frames o fotogramas. Esta puede ser realizada bidimensional o tridimensional.

El bidimensional se puede realizar con diferentes técnicas, las cuales se caracterizan por ser maleables, puede estar hecho en óleo o arena sobre cristal, lo que permite moldear y manipular los materiales sobre una superficie no absorbente, y por medio de una cámara sobre esta se realizan la toma. También está la técnica del paper cut-out, en esta se utiliza el papel retorciéndolo, doblándolo y manipulándolo fotograma por fotograma, dando por medio de los materiales un acabado muy artístico.

El tridimensional permite crear, manipular y captar formas tridimensionales, en estos proyectos de animación se desarrollan sets, props y personajes se construyen de una gran variedad de materiales. Este tipo de stop-motion hace uso de armaduras y marionetas que serán la estructura ósea del personaje así como su parte física, y será esta

la que será manipulada por el marionetista. Históricamente las marionetas han sido utilizadas para contar historias y es en el campo de animación donde por medio del stop-motion que se han logrado crear gemas cinematográficas. Estas marionetas tienen la ventaja de poder construirse a diferentes escalas para que se puedan adaptar a los escenarios construidos. También existe la animación con plastilina o claymation la cual utiliza dicho material por su maleabilidad, manipulando figuras, objetos y el entorno para crear movimiento de bajo coste y flexibilidad.

PIXILACIÓN

Selby (2013) explica que la pixilación es un estilo de animación donde se utiliza un elemento de la naturaleza como la figura humana y manipular estos para que actúen de maneras estilizadas creando resultados sorprendentes e inesperados. Por medio del movimiento de la figura o elemento se graba un cuadro, creando una secuencia final que, reproduciéndose se mire al objeto en movimiento.

La cámara en este estilo de animación puede seguir la acción o bien estar fija, y la velocidad a la que se reproducirán los fotogramas obtenidos se puede determinar antes, durante o bien después de captar los movimientos.



Fuente: <http://bit.ly/1Hov0Cr>

MOTION CAPTURE

Dent (2014), también conocido como mocap, es un método de animación 3D, con el cual se trata de transmitir movimientos complejos del cuerpo y rostro a un personaje animado.



Motion capture de personaje en Planet of the Apes
Fuente: <http://bit.ly/1BXfeZo>

En la animación 3D se encuentran dos métodos principales para la animación de un personaje, por un lado está el *keyframing* que se trata de crear las poses del personaje manualmente, y está este método que es un proceso automatizado.

Estos movimientos se realizan por medio de trajes que capturan el movimiento del actor, este proceso solía ser realizado únicamente en estudios especiales, con cámaras que capturaban los movimientos del traje del actor. Pero actualmente dependiendo de la necesidad, este proceso puede ser realizado en el set de filmación, que permite al actor interactuar con el resto del equipo y escenarios.

Esto funciona por medio de rastreo, donde un programa detecta la posición del actor en una acción determinada, y esta es ensamblada en el modelo del personaje. Las marcas de rastreo pueden ser hechas por medio de pelotas o bien puntos pintados, aunque existen programas que detectan elementos del actor como su ropa o su nariz, en vez de las marcas.

LA EXPERIENCIA DE GALEN CHU SUPERVISOR DE ANIMACIÓN DE LA PELÍCULA “RIO”

Rio una película de 20th Century Fox y Blue Sky Studios tiene como protagonistas de su historia a un guacamayo azul llamado “Blu”, y en la que aparecen otra variedad de aves como el tucán, una cacatúa, entre otros. La animación de esta película fue liderada por Galen Chu, un animador con varios años de experiencia animando películas como “La era de hielo” o “Robots”.

Doering (2011) del sitio web birdchannel, entrevistó a Chu, en esta se explica el gran reto que significó animar a un pájaro y no solo en la animación sino en el modelado y rigging del personaje para su animación. A continuación se muestra una traducción de algunas partes del artículo escrito por dicha página y de la entrevista hecha.

-- Inicio de la entrevista --

Al tratarse de una película donde los protagonistas no son humanos, el equipo de animación tuvo que ir a un viaje de campo, con el fin de conocer y comprender la forma en que los pájaros y las guacamayas se mueven y expresan, y a

su vez tener una mirada más cercana al animal. “Fuimos capaces de observar la anatomía y cómo estos se mueven” también mencionó que “podimos observar a un pájaro parcialmente emplumado, lo que ayudó mucho ya que pudimos observar como sus piernas se posicionan juntas” esta visita les sirvió como punto de partida para comenzar la animación de la películas.

Por medio de esta visita pudieron conocer todo acerca del animal desde cuál es su dieta, cómo interactuaba con ellos, “tomamos video de nuestras cámaras para documentar cómo el pájaro se movía e interactuaba, incluso contratamos a un experto biomecánico para que explicará cómo es que se movían estos pájaros” incluso tuvieron que estudiar documentales de national Geographic.



Fuente: <http://bit.ly/1aEmMqn>

Chu explicó que en las tareas de animación debe haber diferentes departamentos encargados de diferentes partes del proceso de animación. Por ejemplo el departamento de rigging es responsable de agregar huesos y músculos al modelo del personaje, siendo crucial que el artista conociese dónde están estos elementos en un pájaro real para que se moviese como un pájaro.



Fuente: <http://bit.ly/1OPcv9W>

Fue necesario incluso el traer a los animales al estudio para poder estudiarlos detenidamente y poder capturar su esencia. “Los animadores, modeladores y riggers tomaban turnos para tener a los guacamayos y la cacatúa por una tarde” “Los muchachos del plumaje se fijaban en la apariencia y clase de plumas, cómo éstas eran más largas y cortas en diferentes partes del pájaro.”

Mientras tenían a los pájaros se dio cuenta de cuán fuertes y flexibles eran las patas del pájaro, y cómo este es mucho más pesado de cómo se mira.

Cuando se le preguntó si fue un reto darle expresiones humanas a un animal que no tiene forma humana, este contestó que “se tiene que buscar formas creativas para enunciar sonidos con la anatomía que te den. Si tú estás lamiendo la esquina de tus labios o enunciando la letra “L”, no es algo tan largo. Una mueca también sería difícil de transmitir, incluso desde la perspectiva de un animador. Creo que nos basamos más en los ojos del pájaro (para las expresiones). Nos tomamos la libertad con sus ojos, por lo que son mucho más grandes.”

Los personajes en “Rio” tenían que transmitir una amplia gama de emociones, las cuales explicó Chu significó un gran reto creativo ya que las aves debían utilizar sus alas como sus manos. “Una ala anatómica real no puede (gestos de manos) así que tuvimos que encontrar una manera de que pudiesen reconocer estos gestos.” Chu mencionó que para diseñar e implementar el *rigging*, se tomó mucho tiempo en poder perfeccionar un ala que se reconociese como un ala real para volar para luego convertirse en un ala que pudiese realizar gestos con las manos como un humano. “La envergadura del ala es bastante larga; imagínate tratar de

utilizar esta larga envergadura para los gestos; obviamente tuvimos que escalar esto un poco. Otra vez, tuvimos que tomarnos ciertas libertades con la anatomía”, “Para lograr que el ala hiciese ambas acciones (volar y hacer gestos) tomó aproximadamente un año.



Fuente: <http://bit.ly/1GUJJnt>

Muchos aficionados a las películas no son conscientes de lo tedioso que es el trabajo que involucra traer a la vida una animación. Las primeras páginas de diseño de la película comenzaron tres o cuatro años antes de su estreno, y su animación tomó mucho tiempo debido a que “por cada 10 segundos de animación, tomaba aproximadamente tres semanas a un solo animador” “incluso tomó tres semanas para que un modelador realizara únicamente el modelo de un personaje”

En su apogeo, el departamento de Chu contaba con aproximadamente 70 animadores. “Nos encargamos del movimiento y rendimiento, no del modelado o del proceso de rigging, que son las articulaciones que se encuentran en las articulaciones que el personaje mueve en una dirección, o cuando el ala no está desplegada todo el plumaje colapsa. Y cuando tu abres el ala, el plumaje se extiende... alguien tiene que resolver cuán largo el plumaje debe ser; cómo se debe ver al contraerse y extenderse, etc.”

-- Fin de la entrevista --

LA EXPERIENCIA DE ENRICO CASAROSA ARTISTA DE STORYBOARD DE “RATATOUILLE”

El sitio animatedviews.com (2007), realizó una entrevista al artista de *storyboards* Enrico Casarosa, quien ha realizado dicho papel en películas animadas como *Ratatouille* o *Up*; en esta entrevista comparte su experiencia desarrollando *storyboards* explicando lo fundamental que es en el proceso de animación de una película.

Por esto, a continuación se muestra fragmentos de la entrevista a Enrico y su papel en el desarrollo del *storyboard* en la producción de *Ratatouille*.

-- entrevista --

“Existen diferentes tipos de artistas del *storyboard*, incluso aquí en Pixar tenemos algunas personas que están más especializadas en hacer chistes (*gags*), pero un buen artista puede trabajar de todo: desde un drama, hasta dibujos graciosos, buscando la manera de contar la historia a través del dibujo”.

En una producción animada, la historia pasa por muchos cambios, en donde es importante contarla lo mejor posible,



Fuente: <http://bit.ly/1LKOETc>

menciona que “en cada película hay cambios, cambios y más cambios en el guion”, estos cambios se traducen como un “*re-storyboarding*” debido a que este debe adaptarse junto al guion. Cuando se está comenzando, el guion se trata de un concepto no visual, por lo que uno de los primeros retos menciona fue “cómo mostramos las cosas y que estas sean geniales, y es así como comenzamos a crear ideas por medio de un *brainstorming*”, lo importante de este proceso es que se logre contar la historia lo mejor posible. “Cuando el *brainstorming* se está realizando, es usual el tener algún problema, el cual necesita ser profundizado más, por lo que para resolverlo reunimos al guionista de la historia y muchos de los artistas en un cuarto, en donde se comienza a dibujar y tirar ideas”, de esta forma el cerebro de todo equipo trata en conjunto para llegar a una solución, pero si

no se logra se cambia el *storyboard* y el guión de la historia, “Brad Bird o cualquiera de los escritores aparecen con seis o siete páginas, o dos o tres páginas del guión, y es ahí donde tú tienes que ir adelante y visualizar el contenido para transmitirlo en el *storyboard*”.

Cuando se está realizando el *storyboard*, el guión no se convierte en algo escrito en piedra, sino que se vuelve en un proceso flexible que busca adaptarse a la situación como se mencionó previamente, Enrico indica que “con muchos de los directores con los que he trabajado, existe la oportunidad de que algo puede ser agregado o sufrir algún cambio, se puede discutir acerca ya que ellos están abiertos a las ideas”, de esto menciona un ejemplo en la película “En una secuencia de la película, se encuentra solamente Rémy caminado por la calle, y está muy confiado y feliz de que trabajará en el restaurante, y agregué un saludo con el dedo que le hace a alguien fuera de la pantalla... luego esta bicicleta aparece y el tipo que va en ella choca el carro que hay detrás”, este es un ejemplo que le presentó al director, quien fue muy abierto a la sugerencia, y recalca que el guión de la película estaba tan bien hecho que este tipo de cosas no sucedió muy frecuentemente, además esto busca enriquecer la animación y llegar al público que mira el film, por ello detalles como estos se plasmaron previamente en el *storyboard*.



Fuente: <http://bit.ly/1C39L6K>

Es importante que previo a comenzar el *storyboard*, existan ya algunos diseños de los personajes, los cuales son versiones preliminares del diseño final , “no existe un diseño hecho en piedra, pero tienes una buena idea de su diseño simplemente siguiendo la descripción”, estos diseños fueron cambiando levemente durante el proceso, por lo que pasó de un largo proceso desde los diseñadores de personajes quienes utilizan su propio estilo (ilustrativo) para plasmar al personaje, hasta su modelado en 3D, “hay cambios leves pero teníamos instrucciones del ilustrador. Esto puede variar, hay momentos donde tenemos un dibujo o un pequeño sketch, y el *storyboard* tiene la característica de que no todo es exacto o tiene la mejor calidad, ya que



Fuente: <http://bit.ly/1emUqD7>

aún se está ajustando el modelo. Pero teníamos muy buenos diseños”.

En el proceso de desarrollo del *storyboard*, Enrico se topaba con escenas poco fáciles de transmitir visualmente, incluso una de las escenas donde Rémy fantasea con los sabores de la comida y los ingredientes, le fue difícil representar esta escena que incluso repitió 15 veces para conseguir el resultado deseado por el director, por lo que hacer esto evita que el proceso de producción tenga problemas más adelante, por lo que se tiene que llegar al resultado esperado previo a continuar.

Por último menciona el término “story beat”, estos se tratan de pequeños fragmentos de un *storyboard*, en donde por medio de una, dos o tres imágenes vendes la escena

entera y logras transmitir los sentimientos de esta, siendo un recurso utilizado al principio para poder visualizar la secuencia de la escena, y así poder inspirarse para realizarla completamente.

-- Fin de la entrevista --

Por lo que el *storyboard* tiene un papel crucial para la producción y para el mismo director de la película quien se apoya de dicho material para poder dirigir a todo el equipo, y así visualizar toda la producción ayudando a que al final se consiga el objetivo y resultado.



**DESCRIPCIÓN DE
RESULTADOS**

Para la recopilación de información acerca del tema se utilizó diversos tipos de instrumentos, los cuales se aplicaron con diferentes expertos y profesionales de diversas ramas relacionadas al tema de investigación. Por el lado de desarrollo de personajes Sergio Durini, Marco Revolorio y Melvin Alonzo, por el lado de Animación a German Almaraz, Guillaume Lebourg, y con *storyboard* a Rodrigo Tejada Rubio.

A continuación se muestran las entrevistas o cuestionarios de entrevistas que se realizaron.

ENTREVISTA PERSONAJES SERGIO DURINI

1. ¿Cuáles son los perfiles que usted maneja para desarrollar un personaje? (perfiles que engloban su parte física, su forma de ser, etc) Ejemplifique.

Depende de la complejidad del proyecto, se necesita crear un perfil o varios perfiles, o bien los perfiles pueden llegar a ser puntuales o express, versus si es para un comic o para un largometraje por ejemplo, en este caso si hay que sentarse más a formar la complejidad de los perfiles, mientras si el personaje es para un centro comercial en Zanarate, que puede ser algo local y comercial, y no va a pasar se buscan más las cualidades que llegan a resumir los perfiles.

En los perfiles está el morfológico, psicológico y el sociológico.

El morfológico es lo más superficial y lo genético del personaje que viene siendo su anatomía su raza, su estatura, su complexión, biotipo, etc., y mientras va creciendo va decidiendo que accesorios, por lo que también incluye la parte de cómo se peina, cómo se viste, todo lo que lo acompaña.

Psicológico define la personalidad, esa parte del personaje que tiene que ver con su pasado, como fue su crianza, etc., eso fue formando en él, una forma de reaccionar ante la vida y eso puede determinar sus miedos, sus deseos, su vocación, etc.

Sociológico es más desde el ente social, en qué ocupa su tiempo, qué tipo de gente prefiere, o con quién le toca estar, en qué parte del mundo o la historia está ubicado, es un personaje de la Grecia antigua o uno de un futuro cercano y dónde está, es de este planeta, es de otro planeta, etc.

2. ¿Cómo influyen estos perfiles en las expresiones de un personaje, tanto faciales como corporales?

Definitivamente, ya sea que sean perfiles extensos o muy básicos, si va a influenciar totalmente ya que al final todo es comunicar y todos los signos comunican, si quieres comunicar que el personaje es ambicioso, esto se debe reflejar en su mirada, en cómo se peina y viste ante los demás, versus un personaje puramente dulce y pacífico, decidimos también rasgos, colores, etc., por lo que si influye directamente.

3. ¿Qué tan importante es que antes de comenzar a diseñar un personaje, empaparse del contexto e historia? Ejemplifique.

Si el personaje va dirigido para un contexto simple, se toma en cuenta los parámetros que el cliente da, por ejemplo se quieren 3 personajes que reflejen cualidades de un niño de 12 años con esta información se crea el contexto, aunque el contexto que tomamos en cuenta es la del cliente, ya que no es lo mismo diseñar para una zapatería en Nueva York que para una zapatería muy local en un pueblo de Latinoamérica.

En el caso del narrativo la idea viene de un equipo que generó la sinopsis y la trama, por lo que si hay que empaparse mucho y vivir el personaje, proyectar al personaje en la mente, como cuando se lee un libro, es algo bien automático no se necesita estudiar para esto, la mente genera las proyecciones mientras se lee, pero hay que hacerlo más consciente ya que el público suele hacerlo muy automático, por ejemplo si es alguien que ha tenido una vida estresante y ha tenido que trabajar mucho, esto puede traer consecuencias como ojeras, o algún tic que el personaje tenga por ello, por esto es de ir nutriendo tu imaginación con estos signos que caracterizarán los perfiles.

4. ¿Cuál es el proceso que sigue para desarrollar un personaje? Ejemplifique.

Los personajes narrativos que he hecho, han sido para teatro, en donde hay un guión inventado y a partir de este guión sabemos cómo vamos a vestir y demás de los personajes.

Ha sido más a la experiencia que he tenido que no es narrativa, comienzo investigando y entrevistando a la persona para la que trabajo, e incluso le pongo hipótesis cuando las ideas no son muy claras de parte del cliente, cuestionándolo si el personaje debería ser haragán o flácido, que no hace ejercicio y que está gordo, y el cliente explica su idea, descartando las características que no aplican y dejando las que sí.

En el caso del narrativo, como te decía si tienes abierto a proponer, tú puedes decidir que signo siempre y cuando haga sentido con el sentido común, como con el ejemplo del ojoso, y se puede tomar las libertades de que si no te dijeron donde ni de qué raza tu puedes proponer las características.

Honestamente no tengo una metodología, uno aplica lo que sabe automáticamente como la psicología del color, los

materiales de la ropa, peinados y sus características, pero no tengo un orden.

En el curso no hemos llegado a algo tan narrativo, por ejemplo el que se desarrolla en cuatro etapas de su vida, los pasos son sus perfiles el psicológico y sociológico, y luego enlazar su personalidad y contexto con los signos que va a tener morfológicamente.

A los estudiantes les ayuda mucho a hacer test de personalidad, de su personaje, ya que ahí preguntan por ejemplo ¿qué tan abierto es a nuevas ideas?, que tan importante es para usted la seguridad?, por lo que estas preguntas te ayudan a definir mejor el personajes y para hacerlo más complejo.

5. ¿Qué es un *modelsheet* (hojas modelo)?

Es una hoja de estilo, que de hecho la palabra está en singular pero puede ser en plural, nuevamente depende del proyecto y su complejidad, sirve para establecer las proporciones, la anatomía y los rasgos de un personaje y que queden establecidos y se vuelva algo oficial, como realizar un manual de logotipo donde se indica cómo si, cómo no y cómo debe ser en casos hipotéticos, pero la función le veo tres principalmente.

La primera si es un trabajo o proyecto en que pagan, es mejor presentarle al cliente recibir de una forma metódica a mandarle varios archivos separados, y que pueda ver todo el personaje

Segundo es cuando se trabaja en un equipo, en una agencia o una productora de cine, como el tener los lineamientos a los cuales va a tener acceso el equipo de modelado y animación, ya que así no dependen de tener presente al creador del personaje para tomar decisiones, ya que ahí están esas reglas a las que pueden avocarse por ejemplo cuando el personaje corre lo hace de tal manera.

Tercero es cuando se va a registrar un personaje en el registro de propiedad intelectual, hay que presentar el *modelsheet*, ya que así es menos probable que se plagie en una posición que no se aprecie.

6. ¿Qué importancia tiene el desarrollar las *modelsheet* de un personaje que está destinado a la animación?

Sería el caso dos mencionado, y también tomar en cuenta que hay varios tipos de *modelsheet*, hay como el de vistas y proporciones, está el de poses en la que se dice como corre, como brica, etc., también hay *modelsheet* de vestuarios/

peinados, de detalles, de *lipsync* que especifica la forma en que habla, también de expresiones faciales.

7. ¿Por qué cree que es importante la construcción y arte conceptual de un personaje y sus expresiones previo al proceso de modelado y animación 3D?

SI, por que el modelado y animación hay muchas maneras de lograr las cosas, los software ofrecen muchos caminos, por lo que el modelador y animador en base al *modelsheet*, van a decidir si les conviene animar con huesos, o si les conviene animar más flácido, y detalles como eso.

Si tiene importancia, no es mi área, pero si está seguro que la información que les das si les va a servir para decidir la geometría del personaje a la hora de construirlo, y del esqueleto que lo va a permitir animarlo, incluso los músculos que se le pon en 3D, ya que hay personajes planos por ejemplo un personaje pocos expresivos como Daria de Mtv, siempre está seria, por lo que a ella no sería necesaria hacerle muchos músculos en la frente o la comisura de los labios, pero otro personaje como Dory de Nemo que se duerme y bosteza y grita, ella necesita mucho más específico los músculos para animarla.

8. ¿Qué elementos faciales y corporales considera, pueden expresar la personalidad y sentimientos de un personaje?

Lo que dice Joan Costa “no todo comunica pero todo significa”, la verdad todo desde tono de piel, con que el pongas blush a un personaje le das más vitalidad versus si es muy blanco tiene otro significado, incluso las cejas no solo su forma y maleabilidad sino su grosor también, ya que los personajes rudos tienden a transmitir la idea de fuerza y coraje, y todo, definitivamente es todo, por ejemplo los ojos, y no solo los ojos sino los párpados y sus pliegues, la nariz siempre ha sido un rasgo que han tomado los animadores en cuenta, si va a ser picuda, prominente, ancha, en la vida real, como ves a la persona su lenguaje no verbal comunica mucho lo que está sucediendo adentro, por más que se maquille o quiera ocultarlo, nuestro cuerpo es el reflejo de lo que somos, pómulos también, barba o no barba, que tanta barba, la forma de la boca, prácticamente es todo.

El más importante de la cara podría ser ojos pueden comunicar todas las emociones básicas del ser humano que son ira, tristeza, alegría.

Corporal puede influir el biotipo o anatomía, esto tiene que ver con altura y grosor, esto cuenta bastante para hablar

del perfil de un personaje como el nivel de musculo, hueso y grasa, al igual que las manos.

9. ¿En la expresión de los sentimientos y personalidad del personaje, es más importante el rostro o el cuerpo?

El rostro.

10. ¿Qué ventajas y desventajas existen en un personaje que cuenta con menos recursos para expresarse? (que no tenga ojos, boca, brazos, etc)

Ventaja uno podría ser originalidad, ya que la mayoría tiene, cuando alguien se atreve a no ponerle pienso que es valiente, ya que propone algo poco común que puede ser ventajoso. Es menos trabajo, se anima menos cosas, se le pone atención a menos cosas. Otra ventaja o reto, es utilizar otras partes del cuerpo para comunicar emociones, tal vez no tendrás boca pero tendrás cola, o va a tener un cuerpo versátil que le permita manifestar emociones, por ejemplo el tapete de Aladino que solamente es un cuadrado, y cómo increíblemente si se doblaba se entendía que estaba triste, si se extendía mucho era eufórico.

Desventaja es que es mucho más necesario tener sonido, o sea que el sonido o los signos auditivos necesitan complementar, por ejemplo los perros de Up, que no se mueven pero se escucha el audio, esto sería una desventaja ya que tienes que apoyarte de otros recursos. Tendrías que manipular a tu favor ciertas cosas que en la vida real no son así, por ejemplo puedo pensar en Mike Wazowski que solamente tiene un ojo, pero me gusta como solucionan su expresividad facial con una sola ceja, entonces en la vida real una ceja no se dobla en una V, pero ahí si ya que si no se doblara no entenderíamos que está enojada pudiendo ser esto una desventaja o reto el manipular estos elementos. Y quizá con algunos personajes puede ser difícil que no tenga ciertos rasgos ya que las personas pueden no entenderlo, por lo que hay que asegurarse que con los otros signos alternativos lo entiendan.

11. ¿Qué tan exhaustivo debe ser el proceso de estudio y desarrollo de las expresiones corporales y faciales de un personaje?

Nuevamente depende de lo que se necesita, pero asumamos que si es para un largometraje, primero se toma en cuenta el rol del personaje en la historia, será un personaje que aparecerá en toda la película o un personaje

que aparecerá en solo una escena como un policía, por lo que obviamente a él no se le hace un estudio profundo versus un protagonista.

También es de ver el abanico de emociones de un personaje, por ejemplo si es muy estereotipado y siempre está enojado, no es necesario hacerle expresión de ternura si no lo demanda su perfil, es de ver que tan estereotipado es o que tan versátil es en su gama de expresiones. Todo el mundo nos ayudamos del mundo real, hace un tiempo vi un blog donde vi que Tom Cruise es Aladin, esto significa que lo contrataron para hacer los movimientos y las expresiones de él para hacer al personaje, necesitas tener a un modelo, aunque actualmente hay tecnología de sensores que transmiten el movimiento a la computadora de manera rápida. Pero siempre hay que documentar la gama de expresiones del personaje.

12. ¿Qué varía en el proceso de desarrollo de expresiones en personajes con tipología diferente, como un animal y un humano? ¿Cuál es más complejo de realizar?

Las emociones son las mismas, es la misma cantidad, si considero más difícil el animal ya que no es solo reproducir

un rasgo o una pose sino adaptarla a la otra anatomía, a mí me implica más trabajo, y más adaptación en personajes animales, sobre todo que estamos más familiarizados con un perro, pero si te toca una marmota, posiblemente ni has visto una, por lo que hay que hacer más exhaustivo el estudio de la anatomía y lo que permite hacer, y la solución de la plataforma en la que se trabaja, puede ser 3D pero puede ser complejo, versus uno versátil, por ejemplo un ave tiene un pico rígido y si nos apegamos a esto y lo hacemos muy básico, solo podrá abrir y cerrar el pico, pero si hay tiempo y presupuesto y demás, se puede hacer uno más elástico permitiendo más flexibilidad en la expresión.

Por lo tanto si es más complicado.

CUESTIONARIO PERSONAJES

MARCO REVOLORIO

1. ¿Cuáles son los perfiles que usted maneja para desarrollar un personaje? (perfiles que engloban su parte física, su forma de ser, etc) Ejemplifique.

Todo depende de que engloba la historia si es un villano, que tipo de villano, sádico, psicológico, introvertido, con doble personalidad.

En donde esta enfocada la historia, lugar, país, época etc. Si es el bueno que características quiere el autor que tenga, heroico, caballero, todo depende de la época y la historia escrita.

2. ¿Cómo influyen estos perfiles en las expresiones de un personaje, tanto faciales como corporales?

Influyen mucho en cuanto a su manejo desde como caminaría un personaje con obesidad a uno que es flaco y anciano cual es su masa muscular si trabaja con objetos pesado o en un escritorio todo determina la manera de moverse y las expresiones de un súper héroe son mas confiadas que las de un villano quien duda en si su plan se vera afectado.

3. ¿Qué tan importante es que antes de comenzar a diseñar un personaje, empaparse del contexto e historia? Ejemplifique.

Es muy importante ya que la historia te da todos los tips para que el personaje tenga carácter y presencia no puedes poner a un robot por un caballero medieval, las armaduras tienen su lugar, tiempo, historia y hasta la manera de fabricarse eso hará que el personaje se apegue a la narrativa.

4. ¿Cuál es el proceso que sigue para desarrollar un personaje? Ejemplifique.

Primero estudiar la historia, segundo bocetar posibles perfiles de acuerdo a lo que el escritor quiere que el personaje tenga, tercero pulir las posibles cualidades desechar lo que no es correcto en cuanto a la historia, cuarto buscar una paleta de color según la historia y lugar en donde el personaje vive dentro de la historia.

5. ¿Qué es un *modelsheet* (hojas modelo)?

Un *modelsheet* es la hoja que contiene todo concerniente a un personaje, desde la paleta de color utilizada, sus

implementos (props), las expresiones y los movimientos a detalle que servirán al animador a tener una guía práctica de cómo debería verse el personaje en diferentes acciones, o a un modelador 3D para poder modelar al personaje utilizando los diferentes ángulos ahí proporcionados.

6. ¿Qué importancia tiene el desarrollar las *modelsheet* de un personaje que está destinado a la animación?

El *modelsheet* es tu guía en todo el desarrollo del proyecto, y siempre es importante tenerla a la mano para no obviar ningún detalle ahí expuesto.

7. ¿Por qué cree que es importante la construcción y arte conceptual de un personaje y sus expresiones previo al proceso de modelado y animación 3D?

Para que en el camino no se inventen expresiones que se vean falsas en un personaje ya que las expresiones podrían variar y no ser consistentes y el personaje podría perder carácter y presencia en la historia.

8. ¿Qué elementos faciales y corporales considera, pueden expresar la personalidad y sentimientos de un personaje?

La forma en como esta de pie el personaje, la sonrisa, un elemento extra podría dar vida a un y quedar marcado, un claro ejemplo es el pelo de Goku, podrías poner solo el diseño del cabello sin nada mas y saber que personaje es o los ojos de Garfield y saber quien es elementos que a simple vista no parecen obvios pueden marcar a un personaje y quedar en la mente de muchos el sombrero de woody etc.

9. ¿En la expresión de los sentimientos y personalidad del personaje, es más importante el rostro o el cuerpo?

En la ilustración usamos la línea de acción esta nos muestra si el personaje esta de animo o va a correr o esta en posición de ataque siento que la expresión corporal ayuda en un 90 % a la lectura de la acción en un personaje, podrías poner a tu personaje con una cara ansiosa pero si el cuerpo no muestra eso podría pasar por alto o confundir a la audiencia.

10. ¿Qué ventajas y desventajas existen en un personaje que cuenta con menos recursos para expresarse? (que

no tenga ojos, boca, brazos, o varios de estos al mismo tiempo, etc.)

Mucho depende de que tan bueno seas contando la historia no creo que exista desventajas un ejemplo magnifico de un objeto es la alfombra de Aladino o la cucarachita de Wall-E no tenían ojos a los cuales ver y expresaban mucho y la alfombra era aun mas compleja Era una alfombra... me entiendes.

11. ¿Qué tan exhaustivo debe ser el proceso de estudio y desarrollo de las expresiones corporales y faciales de un personaje?

Tiene que ser muy exhaustivo ya que eso le dará a tu personaje la vida que necesita sin importar si es villano o héroe las expresiones le darán la vida que necesita.

12. ¿Qué varía en el proceso de desarrollo d expresiones en personajes con tipología diferente, como un animal y un humano? ¿Cuál es más complejo de realizar?

Siento que el humano es muchísimo mas complejo ya que cuenta con un sinfín de expresiones, el animal puede contar una historia simplemente olfateando y caminando sobre las vías del tren intentando regresar a su dueño.

CUESTIONARIO PERSONAJES

MELVIN ALONZO

1. ¿Cuáles son los perfiles que usted maneja para desarrollar un personaje? (perfiles que engloban su parte física, su forma de ser, etc.) Ejemplifique.

Perfil psicológico, perfil sociológico, perfil fisiológico.

2. ¿Cómo influyen estos perfiles en las expresiones de un personaje, tanto faciales como corporales?

Son la guía para desarrollar cualquier personaje, sus perfiles definen sus movimientos, sus ademanes, el diseño de su ropa, definen la época en que estos personajes existen. Básicamente sin perfiles un personaje simplemente no existe.

3. ¿Qué tan importante es que antes de comenzar a diseñar un personaje, empaparse del contexto e historia? Ejemplifique.

El contexto de un personaje define su existencia en el espacio, es una referencia para poder diseñar los personajes. Como ejemplo esta Asterix, sin sus perfiles y la referencia cronológica de su ser. No se podría llegar a definir que vestuario que ademanes que idioma etc.

4. ¿Cuál es el proceso que sigue para desarrollar un personaje? Ejemplifique.

- » Definir la necesidad (historia)
- » Definir como el personaje influye en la historia
- » Definir sus perfiles
- » Bocetar personajes
- » Definir línea grafica
- » Crear hoja de modelo

5. ¿Qué es un *modelsheet* (hojas modelo)?

Una hoja de modelo, ayuda a ver como reacciona el personaje a distintas expresiones, posiciones y perspectivas. El personaje tiene que mantener la misma unidad a lo largo del proyecto, sin perder su personalidad. En la hoja de modelo podemos ver si los rasgos físicos sirven para transmitir el mensaje.

6. ¿Qué importancia tiene el desarrollar las *modelsheet* de un personaje que está destinado a la animación?

Lo mismo de la pregunta anterior.

7. ¿Por qué cree que es importante la construcción y arte conceptual de un personaje y sus expresiones previo al proceso de modelado y animación 3D?

La animación es un proceso muy complejo, el cual lleva varias etapas para asegurar el éxito del proyecto, por eso importante la etapa de conceptualización, por que una vez aprobada esta parte, es muy difícil retroceder en el proceso, afecta tanto tiempo como recursos.

8. ¿Qué elementos faciales y corporales considera, pueden expresar la personalidad y sentimientos de un personaje?

Todos los elementos fáciles son importantes, las orejas la nariz, la sonrisa, cualquier elemento es importante en una animación, hay animaciones solo de un cubo y se utiliza cada elementos que se pueda para poder transmitir el mensaje.

9. ¿En la expresión de los sentimientos y personalidad del personaje, es más importante el rostro o el cuerpo?

Los dos son igual de importantes, es más la necesidad que define que elemento utilizar en cada situación.

10. ¿Qué ventajas y desventajas existen en un personaje que cuenta con menos recursos para expresarse? (que no tenga ojos, boca, brazos, etc.)

Ninguna un buen animador, puede transmitir mensaje con tan solo un punto.

11. ¿Qué tan exhaustivo debe ser el proceso de estudio y desarrollo de las expresiones corporales y faciales de un personaje?

La conceptualización es el 80% del éxito del proyecto.

12. ¿Qué varía en el proceso de desarrollo de expresiones en personajes con tipología diferente, como un animal y un humano? ¿Cuál es más complejo de realizar?

Con un buen estudio de personaje, cualquier personaje es igual de complejo animar.

CUESTIONARIO ANIMADOR

GERMAN ALMARAZ

1. ¿Cuáles son los pasos para realizar la animación de un personaje? Ejemplifique.

Diseño de personaje, modelado, texturización, rig, animación.

2. ¿Cuáles son los principios de animación? (explicarlos brevemente)

Anticipación todo movimiento tiene una anticipación, exageración, se utiliza exageración para marcar más los movimientos, movimientos secundarios, cada movimiento va seguido de movimientos más delicados. Ver 12 principios de animación.

3. ¿Cuáles de estos principios se aplican a la animación 3D?

Dependiendo de la escena algunos de los principios pueden ser usados más que otros, en general siempre se usan todos.

4. ¿Qué sucede cuando no se aplican?

Al no usar adecuadamente los principios de animación esta tiende a verse rara o robótica.

5. Cuando se animan las expresiones faciales y corporales de un personaje en 3D, ¿qué aporte tiene aplicar los principios de animación a estas?

Le da mucha riqueza a la animación, el personaje se ve “vivo”.

6. Cuando los principios de animación son mal aplicados, ¿cómo puede afectar esto en la transmisión de las emociones de un personaje en sus expresiones? Ejemplifique.

Provoca rechazo al espectador, siente que algo está raro aunque no sabe cómo explicarlo.

7. ¿Cómo debe ser la comunicación entre el animador y el desarrollador de personaje?

Entre los dos debe haber una comunicación clara de lo que el personaje va a hacer, los movimientos que va a realizar, si va a hablar como deben estar hechos los controles faciales y el rig en general.

8. ¿Por qué es importante en el proceso de animación, la previa planificación de los movimientos y expresiones de un personaje?

Es muy importante la planificación del personaje para evitar cambios más adelante en la producción. Un cambio mínimo al final de la producción podría resultar en re hacer el personaje entero y por consiguiente rehacer cualquier render trabajado.

9. ¿Cuál animación en 3D es más compleja de realizar la del rostro o la del cuerpo? ¿Por qué?

El cuerpo tiene más movimientos, hay que considerar todas las articulaciones, manos y dedos, etc. En general es más laborioso la animación del cuerpo.

10. ¿Qué elementos faciales y corporales considera, pueden expresar la personalidad y sentimientos de un personaje?

Los ojos son una parte muy importante del rostro, en el cuerpo las manos podrían ser un elemento importante.

11. ¿Qué ventajas y desventajas existen en un personaje que cuenta con menos recursos para expresarse? ¿Es más complicado realizar la animación de sus expresiones? (por ejemplo que no tenga ojos, o boca, o brazos, o varios a la vez, etc.)

Si un personaje carece de elementos faciales siempre se puede recurrir al movimiento corporal, un ejemplo podría ser un mimo, sus movimientos corporales exagerados pueden contar la historia. La posición del cuerpo y de las manos pueden transmitir sentimientos sin necesidad de usar la cara.

12. ¿Qué tan exhaustivo debe ser el proceso de estudio de las expresiones corporales y faciales de un personaje antes de animarlo?

Debe ser muy importante hacer estudios de expresiones para entender que tanto se puede deformar.

13. ¿Qué varía en el proceso de animación 3D de personajes con tipología diferente, por ejemplo un animal y un humano?

Un personaje orgánico realista siempre será más complicado que uno cartoon, lo más importante será siempre mantener una topología limpia para que no de problemas en la deformación más adelante. Un personaje humano como animal pueden llegar a ser similares en la topología.

14. ¿Cómo ha sido su experiencia en la animación de expresiones faciales y corporales de los personajes que ha realizado? Ejemplificar.

He tenido la oportunidad de hacer varios tipos de personajes, aplicando las técnicas y el procedimiento correctamente se logra crear personajes de forma eficiente.

ENTREVISTA ANIMADOR GUILLAUME LEBOURG

1. Cuando se animan las expresiones faciales y corporales de un personaje en 3D, ¿qué aporte tiene aplicar los principios de animación a estas?

Pues tiene todo el aporte, si no animas algo con los principios de animación no te va a salir como debería ser (no se vería natural), las expresiones faciales se ven más complicadas, cuando los aplicas a un cuerpo se ve más sólido, el peso, la gravedad, el squash and stretch se ve más obvio, pero en la arte de las expresiones facial también están, la gravedad está en los cachetes, toda la piel se estira con el movimiento, al igual que el peso de los elementos, en el caso de los ojos la anticipación con el parpadeo por ejemplo; no todos se aplican, pero si son necesarios, ya que permite crear una buena base para la animación.

Los tres procesos de animación son el *blocking* (las poses claves), *splining* (interpolación) y el *finishing*, aplicando los principios al *blocking* y *splining* da una buena base para realizar el *finishing*, de una forma u otra los principios son importantes ya sea en cuerpo o facial.

2. Cuando los principios de animación son mal aplicados, ¿cómo puede afectar esto en la transmisión de las emociones de un personaje en sus expresiones? Ejemplifique.

Mira, yo no sé si el término mal aplicados aplica allí, ya que si aplicas un principio no lo aplicas a medias, la falta de aplicación de principios de animación afecta, cada animación es diferente y si no los vas a aplicar, se está trabajando con una mala base lo que complica el terminar (el proceso), están allí para ayudarte, y a la hora de hacerlo uno las aplica de memoria.

Qué tanto apliquen los principios de animación depende de la forma de observar al mundo del animador, y es el encargado de darle ese movimiento, la belleza, un toquecito que hace que la animación se vea mejor.

3. ¿Cuáles son los principios de animación que tienen más importancia al aplicarse a las expresiones faciales y corporales de un personaje en 3D? (Enumerar en orden de importancia y explicar cómo se aplican cada uno, por ejemplo primero exageración por esta y esta razón, segundo *stretch and squash* por esto y esto...)

El principio que más olvida la gente es el de *posing* (pose to pose) poner en pose al personaje, dicho principio lo aplicas para tener las poses claves (este es el más importante), por ejemplo un personaje va a estar enojado se posiciona el rostro en dicho sentimiento.

Squash and stretch porque las deformaciones del rostro y cara de los personajes apoya mucho, aunque dependiendo de lo caricaturesco de la animación limitará su uso, en una animación foto realista este es muy olvidado, la gente no nota todas las deformaciones pequeñas que puede tener un rostro, esto resulta en animaciones tías, hace que los cachetes, pómulos se estiren, las cejas. Pero el principal es *posing*.



Publicidad Squiz, aplicación principios.
Fuente:

4. ¿Por qué es importante en el proceso de animación, la previa planificación de los movimientos y expresiones de un personaje?



Publicidad Squiz expresiones.
Fuente: <http://bit.ly/1HbGbxq>

Te ahorra trabajo, lo que hace un animador antes es actuar la escena el mismo, se graba la cara y el cuerpo, los gestos, actúa varias veces la escena, el animador es un actor, este debe meterse en la piel del personaje, si se enoja se comporta de tal manera.

5. ¿Cuál animación en 3D es más compleja de realizar la del rostro o la del cuerpo? ¿Por qué?

Depende del animador, hay animadores que les cuesta el rostro, dependiendo del fuerte del animador ya que a uno le puede costar el lipsync mientras que para otro es simple, otros son buenos en los movimientos del cuerpo, animándolo para una batalla, o realizando un saltos, pero no se enfocan en la cara, uno no es más difícil que el otro. Pero animar un rostro es como animar un cuerpo ya que ambos tienen la misma cantidad de controladores, pero hay animadores que tienen mayor sensibilidad transmitiendo por medio del rostro y sus gestos, logran transmitir sentimientos por los ojos, el cuerpo por otro lado es más directo a la acción, por lo que el rostro es más profundo a nivel de psicología.

6. ¿Qué ventajas y desventajas existen en un personaje que cuenta con menos recursos para expresarse? ¿Es más complicado realizar la animación de sus expresiones? (por ejemplo que no tenga ojos, o boca, o brazos, o varios a la vez, etc.)

Tienes menos controladores, en el caso de Wall-E son movimientos muy mecánicos, la desventaja es que es más complicado transmitir los sentimientos. Lo primero que hizo Pixar fue animar la lámpara de lujo jr. jugando con la pelota, y lograron transmitir vida por medio de ella con sus movimientos, y Wall-E por ejemplo pasa hora y media en la película y no habla, pero comparada con películas

más recientes por ejemplo Frozen, Brave, entre otras; mi opinión personal es que pasas menos sentimientos que un Wall-E, tienen la ventaja de tener todos los controladores necesarios, incluso en Frozen ya tenían la planificación completa del squash and stretch del personaje del cuerpo y cara y llevaron esta película aún más allá que sus anteriores, pero aún así no se siente tanto el sentimiento, en Frozen sí pero aún le falta. O Toy Story sus juguetes, te transmiten el sentimiento, te cuentan la historia y eso es lo que se quiere, o yendo más allá por ejemplo Beowulf ahí lograr hacer que los humanos traspasen sentimientos a través de la pantalla y son modelos foto realísticos.

7. ¿Qué tan exhaustivo debe ser el proceso de estudio de las expresiones corporales y faciales de un personaje antes de animarlo?

Es muy importante que se haga el proceso de actuación para luego pasar ese proceso al personaje, después se puede hacer un storyboard, poses claves, sacar poses claves de un video, el trabajo previo de planificación te ahorra tiempo ya que sabes qué hacer, que tantos pasos va a dar en la escena, qué tanto va a variar la expresión de la cara cuando siente esto o lo otro.

8. ¿Cuántos años lleva animando y cómo ha sido su experiencia en la animación de expresiones faciales y corporales de los personajes que ha realizado? Ejemplificar.

Llevo más de 10 años animando, pero mi experiencia ha sido más en comerciales, y en comerciales te enfocas a las expresiones que el cliente necesita en ese momento, por ejemplo el muñeco está contento, y te mantienes en una gama de expresiones muy limitadas de contento a super contento ya que necesitan vender el producto, o de juguetón a super juguetón y allí te quedas ya que triste no lo vas a ver (a no ser que sea necesario), y si habla el lipsync es simple, se usa principalmente las vocales y la m, la t y la b, ya que con estas logra el movimiento necesario.

ENTREVISTA ANIMADOR/ ARTISTA DE STORYBOARD RODRIGO TEJADA RUBIO

1. ¿Qué elemento crees es más importante en la comunicación no verbal, el rostro o el cuerpo?

En definitiva es el rostro, ya que los humanos (y la mayoría de los primates cercanos al hombre) vemos primordialmente a los ojos al momento de tener una conversación o al observar a alguien. El lenguaje corporal tiene mucho peso, pero no tanto como el de las micro-expresiones y expresiones del rostro.

2. ¿Por qué es fundamental utilizar la pantomima en un personaje, mientras se realiza el *storyboard*?

Es fundamental ya que el *storyboard* es una especie de mapa de acción o un plano de cómo se llevara a cabo la animación. Al momento de aterrizar una idea, guion o secuencia en un formato de *Storyboard*, se debe de incluir un tiempo aproximado por acción (el termino técnico de esto es *slugging*) Y es por eso que en esta primera etapa ya se empieza a comunicar de una forma no verbal.

Aunque el personaje en cuestión tenga un dialogo, es muy importante recordar que cuando nos comunicamos, no

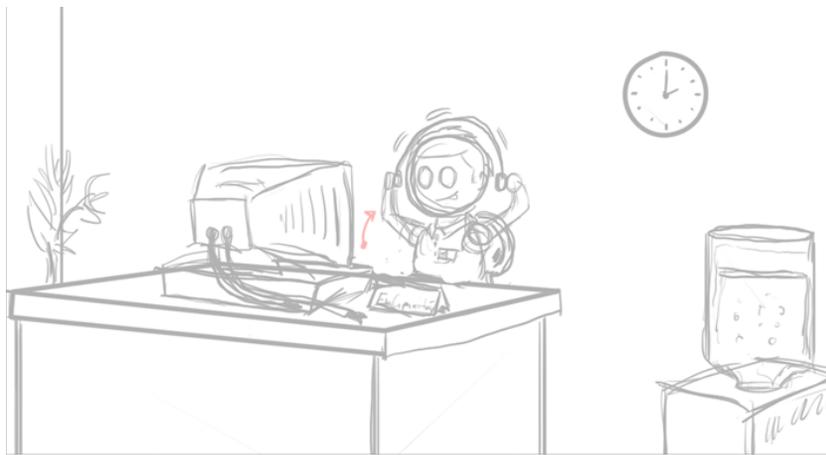
separamos los lenguajes verbales y no verbales sino que se expresan en CONJUNTO y esto debe estar presente en el *Storyboard*, aunque sea de una forma esquemática.

3. ¿Qué haces cuando el personaje de la historia tiene una morfología compleja (animal, monstruo, robot), o si este tiene menos elementos para expresarse (como Wall-E que tiene un rostro conformado por ojos y cejas)? Ejemplificar

Lo primero que se debe de analizar es la fisiología del personaje (¿Tiene o no boca? ¿Tiene o no brazos? etc.) y partiendo de esa base, se debe buscar las motivaciones del personaje.

Travis Tahohill, animador de ILM, tiene un gran artículo acerca de cómo se debe de utilizar la pantomima (<http://www.animationtipsandtricks.com/2011/01/can-you-provide-some-tips-for-good.html>) y al leer el artículo en donde nos recuerda la parte más bien técnica (una buena silueta, claridad en las poses, etc.) también nos hace referencia de forma indirecta a los principios del *Method Acting* de Stanislavsky, que dicen que cualquier actor (o en este caso, el animador-actor expresándose a través de un modelo 3D, marioneta 2D tipo cutout o cualquier otra técnica de animación) se mueve y dice únicamente si tiene un motivo

interno para hacerlas. Entonces, en resumen, el animador debe conectarse con sus experiencias previas y acercarse a pensar, sentir y moverse como su personaje (y si hay una limitación física obvia, el imaginarse él como podría expresarse a pesar de dicha limitación).



Storyboard (arriba) Animación final (abajo)
Fuente: Entrevista Rodrigo Tejada Rubio

Wall-E es un excelente ejemplo de ello.

Un ejemplo que puedo anexar es un cuadro en donde se ve la exageración y la silueta clara de un personaje al momento de colocarse unos audífonos. Este trabajo entra en la categoría de pantomima ya que en ningún momento se utiliza dialogo para comunicar el mensaje y al ser bastante caricaturesco se podía exagerar la flexibilidad de los audífonos para un efecto cómico.

4. ¿Cómo influye el perfil social y psicológico de un personaje en la forma que este se expresa, y cómo te logras meter en la piel de personajes con diversas personalidades y situaciones, para luego ilustrarlos en el storyboard?

Va de la mano con la respuesta anterior. La respuesta en resumen es un rotundo y enfático SI influye e influye absolutamente todo sus distintos perfiles, es precisamente esto lo que hace único al personaje.

Recordando que el animador es un actor, y así como un actor reconocido debe de meterse en personaje y representarlo, así mismo los animadores deben saber de actuación para poder comunicar. Es particularmente importante la escuela de Stanislavsky de teatro, al lograr que los actores sintieran y no que imitaran el cómo se ve dicho sentir. Hay una gran

diferencia a nivel de comunicación no verbal y es lo que separa a un gran actor al de un actor principiante.

Los animadores llevan en su formación clases de actuación, especialmente enfocadas en pantomima y expresión no verbal. Grandes animadores de la historia, como Glen Keane, han animado a mujeres o incluso adolescentes de forma convincente.



Ariel de La Sirenita es un personaje animado por Glen Keane.
Fuente: <http://bit.ly/1HboxV2>

Dicho todo lo anterior, es parte del estudio de personaje por parte del animador el entender a través de su perfil social y psicológico lo que hace a ese personaje ser como es y luego,

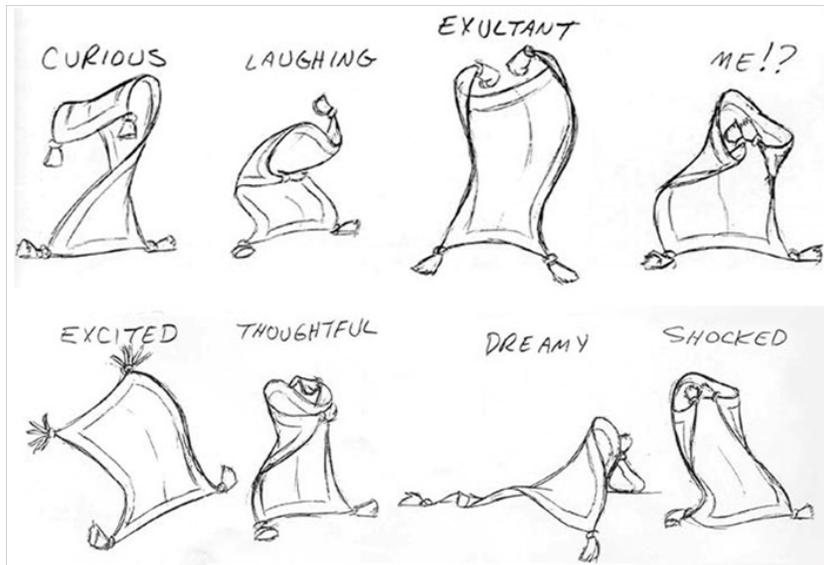
a través de técnicas de actuación, poder conectarse con esos sentimientos y transmitirlos de una forma natural para dicho personaje. Es de esa manera que logras darles vida a través del *Storyboard* o ya al momento de ser animados.

5. ¿Qué haces cuando en la historia, el personaje tiene una emoción compleja y no sabes cómo transmitirla en el *storyboard*? Ejemplificar y acompañar de imagen.

En casos como este, lo primero sería preguntar: preguntarme a mí mismo si realmente entiendo lo que está viviendo el personaje; preguntarle al director o supervisor el contexto de la escena o secuencia para entender de donde viene y hacia dónde va el personaje.

Si luego de haber recibido respuestas a esta pregunta aun no encuentro el cómo abordar la expresión de dicha emoción, buscaría de alguien que haya vivido una experiencia similar a ella y tratar de ahondar en ella. Uno puede creer que entiende, pero no suele ser el caso. Es mejor hacer un trabajo de investigación y ya luego conectarse uno con sus sentimientos y traerlo a “la vida”.

Un ejemplo que se podría utilizar es el de Randy Cartwright, animador de Walt Disney, y encargado de darle vida a la alfombra mágica en la película *Aladino* o *Aladdin*.



La alfombra mágica de Aladino.
Fuente: <http://bit.ly/1UwDsDf>

6. ¿Cómo ha sido tu experiencia realizando *storyboards* e interpretando las expresiones de los personajes? Ejemplificar y acompañar de imágenes.

Hasta el momento ha sido una experiencia muy gratificante, ya que es el primer paso en ayudar a contar una historia y usualmente es en esta etapa en donde podemos ver los inicios de cómo un personaje empieza a cobrar vida.

Es un trabajo que recién comienza en Guatemala, por lo que no tengo demasiados ejemplos para compartir, ya

que en su mayoría son *Storyboards* base utilizados en la producción de anuncios de Televisión.

Próximamente estaré iniciando el proceso de un cortometraje animado y veo con mucha ilusión comenzar esta parte en el proyecto.

Rodrigo complementó información extra por medio de una llamada telefónica, en la que amplía la creación del perfil físico y la forma en que se trabaja.

En el *storyboard*, hay una descripción del personaje, pero no se ve terminado aún, ya que el creador de este lo sigue definiendo. Este perfil no está aterrizado totalmente, no está escrito en piedra, en una producción grande usualmente los personajes son creados por un grupo de artistas (entre 3 y 4 aproximadamente) los cuales presentan las propuestas del personaje y se va definiendo, hay casos donde una producción está influenciada bajo el estilo de un artista conocido por lo que los creadores finalmente se basan en este para crear al resto de personajes.

GUÍA DE OBSERVACIÓN 1



Fuente: <http://bit.ly/1aIDPYn>

Descripción: Wall-E es un personaje de la película “Wall-E” de Pixar, se trata de un robot encargado de compactar basura, se caracteriza por ser bondadoso, amoroso y alegre.

Tipología:

- » Robot

Arquetipo:

- » Héroe

Proporción (anexo A.7.1):

- » 5 cabezas.

Perfiles del personaje

Perfil físico

- » Robot
- » Masculino
- » Es viejo (oxidado)
- » Pequeño
- » Solo tiene ojos por cabeza
- » Orugas por piernas

Perfil psicológico

- » Curioso
- » Cariñoso
- » Leal
- » Amigable
- » Protector

Perfil sociológico

- » Perfil social bajo
- » Se dedica a compactar basura
- » Vive en el planeta tierra abandonado
- » Sus hobbies son recolectar objetos interesantes que encuentra en los desechos, y es fanático de la película “Hello, Dolly!” y bailar.

Desarrollo del personaje

Técnicas utilizadas para el arte conceptual de expresiones (anexo A.7.2):

- » Manual
- » Digital

Nivel de detalle y calidad del arte conceptual de las expresiones (anexo A.7.2):

- » Skech
- » Ilustración manual
- » Ilustración digital

Elementos corporales utilizados para expresarse (subrayados los que más utiliza):

- » Manos
- » Brazos
- » Cuerpo
- » Cuello

Elementos faciales utilizados para expresarse:

- » Ojos
- » Cejas

GUÍA DE OBSERVACIÓN 2



Fuente: <http://bit.ly/1DmPYct>

Descripción: Merida es un personaje de la película “Valiente” de Pixar, se trata de una princesa caracterizada por ser valiente y jovial.

Tipología:

- » Humano

Arquetipo:

- » Héroe

Proporción (anexo A.8.1):

- » 7 1/2 cabezas.

Perfiles del personaje

Perfil físico

- » Mujer
- » Joven
- » Desalineada
- » Caucásica
- » Alta
- » Delgada
- » Ojos celeste claro
- » Pelo rojo rizado
- » Piel blanca
- » Facciones redondas

Perfil psicológico

- » Valiente
- » Positiva
- » Impulsiva
- » Jovial
- » Rebelde
- » Tenaz
- » Testaruda
- » Energética
- » Extrovertida
- » Colérica
- » Aventurera

Perfil sociológico

- » Clase alta (realeza)
- » Princesa
- » Vive en un castillo con sus padres y hermanos
- » Soltera
- » Hobbie practicar el arco.

Desarrollo del personaje

Técnicas utilizadas para el arte conceptual de expresiones (anexo A.8.2):

- » Manual
- » Digital

Nivel de detalle y calidad del arte conceptual de las expresiones (anexo A.8.2):

- » Skech
- » Ilustración manual
- » Ilustración digital

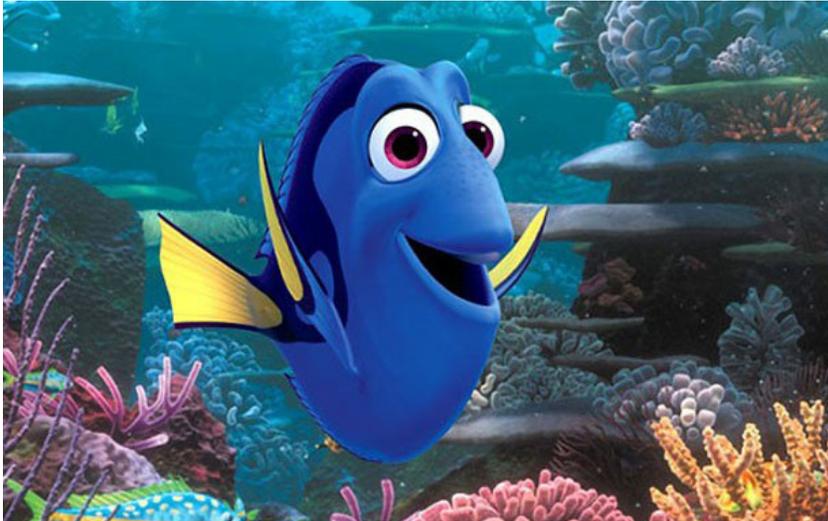
Elementos corporales utilizados para expresarse (subrayados los que más utiliza):

- » Manos
- » Brazos
- » Cuerpo
- » Piernas
- » Pies

Elementos faciales utilizados para expresarse:

- » Ojos
- » Cejas
- » Boca
- » Nariz
- » Orejas
- » Pómulos
- » Cabello

GUÍA DE OBSERVACIÓN 3



Fuente: <http://bit.ly/1Dqc0v2>

Descripción: Dori es un personaje de la película “Buscando a Nemo” de Pixar, se trata de una pez cirujano azul caracterizada por ser impulsiva, alegre y torpe.

Tipología:

- » Animal

Arquetipo:

- » Aliado

Proporción (anexo A.9.1):

- » 3 cabezas.

Perfiles del personaje

Perfil físico

- » Pez cirujano azul
- » Femenino
- » Ojos violeta
- » Piel azul, negra y amarilla con escamas.
- » Pecosa

Perfil psicológico

- » Temperamento flemático y sanguíneo
- » Positiva
- » Extrovertida
- » Torpe
- » Infantil
- » Dulce
- » Amable
- » Leal
- » Servicial
- » Odia estar sola

Perfil sociológico

- » Clase social media
- » Soltera
- » Vive en el arrecife
- » Hobbie es aventurar, jugar y divertirse

Desarrollo del personaje

Técnicas utilizadas para el arte conceptual de expresiones (anexo A.9.2):

- » Manual

Nivel de detalle y calidad del arte conceptual de las expresiones (anexo A.9.2):

- » Skech
- » Ilustración manual

Elementos corporales utilizados para expresarse (subrayados los que más utiliza):

- » Aletas
- » Cuerpo
- » Cola

Elementos faciales utilizados para expresarse:

- » Ojos
- » Cejas
- » Boca
- » Pomulos

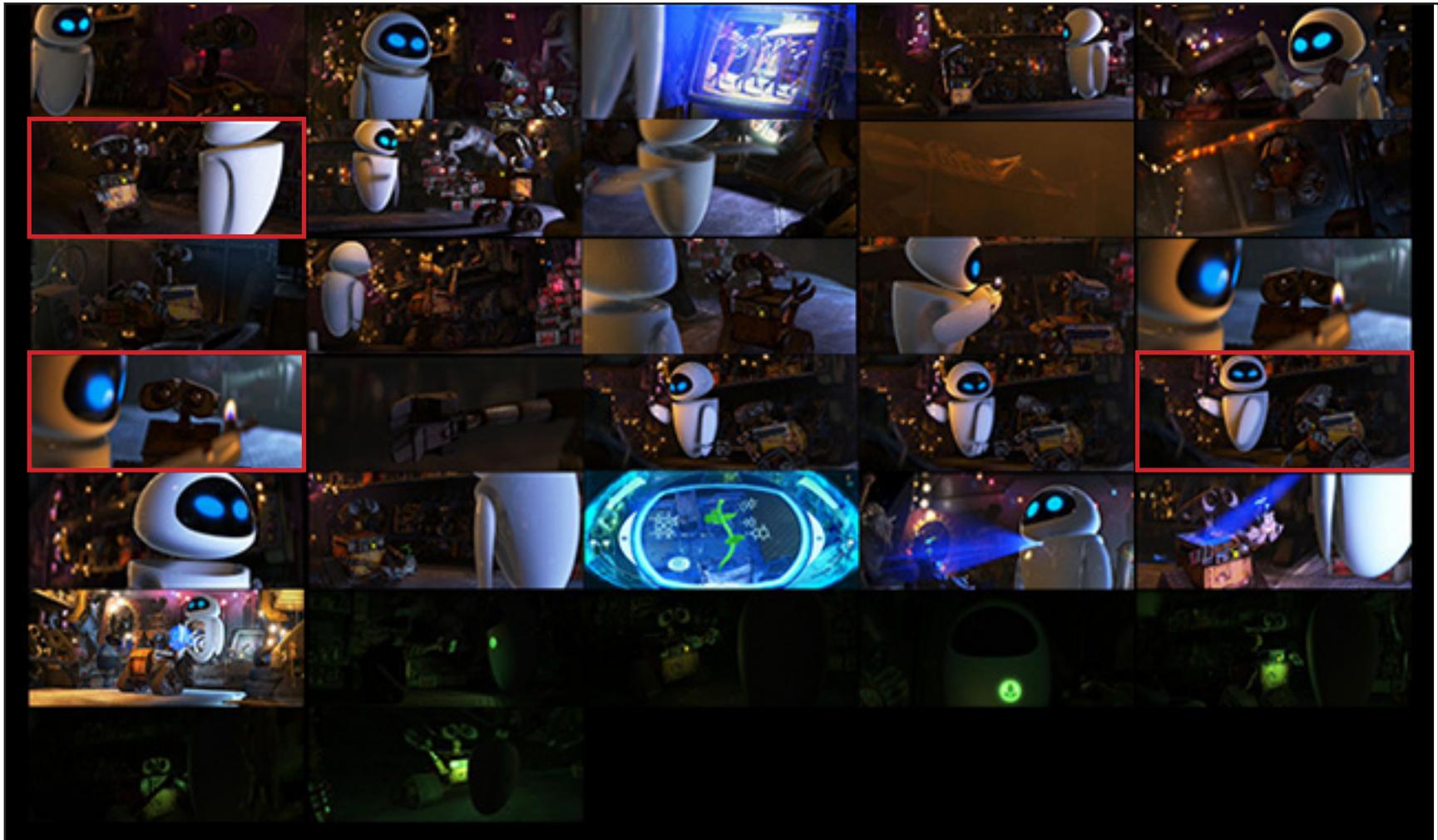
GUÍA DE OBSERVACIÓN 4

A continuación se desarrolla un análisis más detallado de la planificación del lenguaje no verbal en un personaje, para dicho análisis se seleccionó a uno de los tres objetos de estudio. Wall-E fue seleccionado debido a la complejidad de su anatomía para expresarse, así como el factor de que no habla, por lo que debe explotar aún más su lenguaje no verbal.

SECUENCIA ESCENA

0:23:50 a 0:29:17





Secuencia Wall-E.
Fuente: Wall-E (2008), Pixar.

De la secuencia del capítulo seleccionado, se consideraron algunas de las expresiones que el personaje realizó a lo largo de esta, para realizar un análisis más detenido del lenguaje no verbal que este realiza en la acción.

SENTIMIENTO/ EXPRESIÓN: SUSTO/ SORPRESA



Plano:

- » Plano general

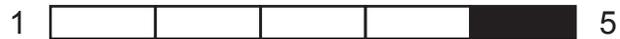
Elemento corporal que más expresa:

- » Brazos y cuello por igual.

Elemento facial que más expresa:

- » Ojos y cejas por igual.

Que tan intensa de 1 a 5 la expresión del personaje
(de 1 a 5, siendo 1 suave y 5 intenso):



Eje y línea de acción:

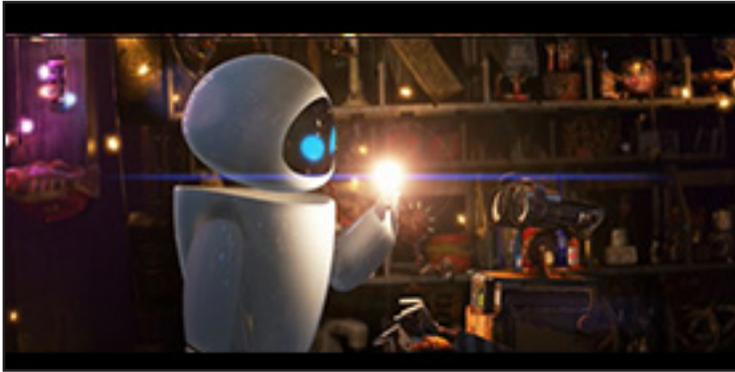


- » Amarillo (eje)
- » Celeste (línea de acción)

Siluetas:



SENTIMIENTO/ EXPRESIÓN: SORPENDIDO



Plano:

- » Plano medio

Elemento corporal que más expresa:

- » Manos

Elemento facial que más expresa:

- » Cejas

Que tan intensa de 1 a 5 la expresión del personaje
(de 1 a 5, siendo 1 suave y 5 intenso):



Eje y línea de acción:



- » Amarillo (eje)
- » Celeste (línea de acción)

Silueta:



SENTIMIENTO/ EXPRESIÓN: ESPERANZA/ DESESPERACIÓN



Plano:

- » Plano medio

Elemento corporal que más expresa:

- » Manos

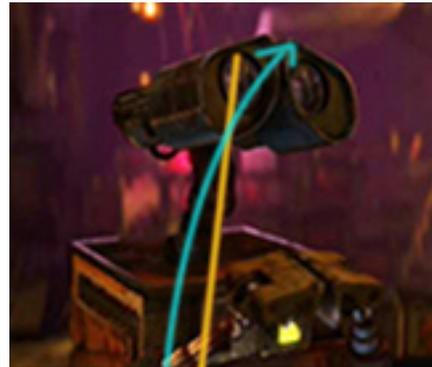
Elemento facial que más expresa:

- » Ojos

Que tan intensa de 1 a 5 la expresión del personaje
(de 1 a 5, siendo 1 suave y 5 intenso):



Eje y línea de acción:



- » Amarillo (eje)
- » Celeste (línea de acción)

Silueta:



SENTIMIENTO/ EXPRESIÓN: IDEA



Plano:

- » Plano general

Elemento corporal que más expresa:

- » Mano

Elemento facial que más expresa:

- » Ojos

Que tan intensa de 1 a 5 la expresión del personaje
(de 1 a 5, siendo 1 suave y 5 intenso):



Eje y línea de acción:



- » Amarillo (eje)
- » Celeste (línea de acción)

Silueta:



SENTIMIENTO/ EXPRESIÓN: ADMIRACIÓN/ ENAMORADO



Plano:

- » Plano medio

Elemento corporal que más expresa:

- » Cuello

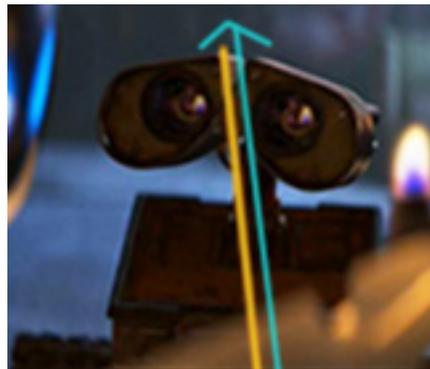
Elemento facial que más expresa:

- » Ojos

Que tan intensa de 1 a 5 la expresión del personaje
(de 1 a 5, siendo 1 suave y 5 intenso):



Eje y línea de acción:

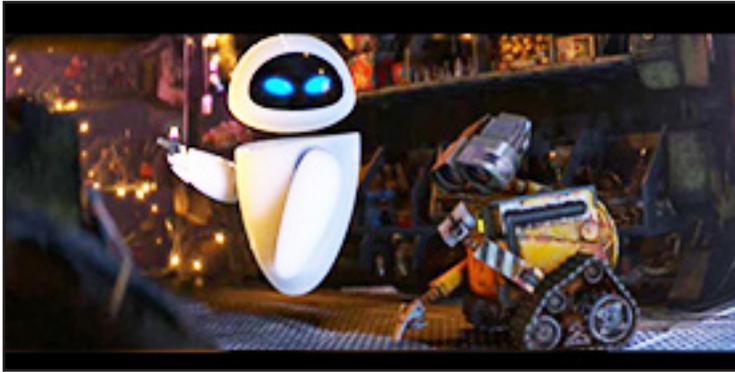


- » Amarillo (eje)
- » Celeste (línea de acción)

Silueta:



SENTIMIENTO/ EXPRESIÓN: VERGÜENZA/ TIMIDEZ



Plano:

- » Plano general

Elemento corporal que más expresa:

- » Manos

Elemento facial que más expresa:

- » Ojos

Que tan intensa de 1 a 5 la expresión del personaje
(de 1 a 5, siendo 1 suave y 5 intenso):



Eje y línea de acción:



- » Amarillo (eje)
- » Celeste (línea de acción)

Silueta:





**INTERPRETACIÓN Y
SÍNTESIS**

En el desarrollo del lenguaje no verbal de los personajes, se propuso dos objetivos diferentes que van orientados por un lado a comprobar el aporte del lenguaje no verbal en el desarrollo del personaje, y el aporte del *storyboard* para transmitir dicho lenguaje, por ello a continuación se presenta la interpretación de los objetivos, tomando como base el contenido teórico y experiencias de diseño, las entrevistas realizadas a los expertos, junto al análisis de los objetos de estudio, para llegar a la mejor comprensión más exhaustiva de cada objetivo planteado.

DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN NO VERBAL DE UN PERSONAJE, PARA COMPRENDER SU IMPORTANCIA EN LA TRANSMISIÓN DE EMOCIONES

Cada personaje es un mundo, un universo por sí mismo, ya que estos se componen no solo de una idea, sino de un entorno, características, funciones, historias, etc., que hacen de este un sujeto, una creación única. Un personaje como lo define Sáenz (s.f.) es un “conjunto de hábitos intelectuales, emocionales y nerviosos”, estos son simples y complejos a su vez ya que cada uno es un mundo diferente, definido por sus propios factores.

En el proceso de desarrollo de personajes, existen diversas etapas por la que un desarrollador pasa para poder crear

sus personajes, cada autor sigue su propia metodología, e incluso se toman factores como la función que el personaje cumplirá, ya sea un personaje comercial o un personaje narrativo.

Durini en la entrevista, menciona que en su proceso de creación no maneja una metodología caracterizada por etapas, menciona que los personajes que ha creado si estos son narrativos, comienzan con un guion y es en base a este que van surgiendo los signos que representarán al personaje, siempre que estos tengan sentido común; Revolorio por medio de un cuestionario en línea explica que su proceso consiste en estudiar primero la historia, y es a partir de esta que se comienza a bocetar posibles perfiles de acuerdo a lo que el escritor quiere que el personaje tenga, luego de esto se pulen las cualidades que se escogieron y se desechan aquellas que no se acoplan, dejando de último su paleta de colores, la cual se definirá según la historia y lugar en el que el personaje existe, a su vez menciona que la historia es la que da los tips de cómo será el personaje, ya que si se trata de una historia medieval, un robot estaría fuera del contexto (lugar, tiempo e historia); Alonzo por medio de un cuestionario explica que su metodología comienza definiendo la necesidad (historia), y cómo el personaje influye en esta (su nivel de importancia), luego define sus perfiles y su físico, aplicando finalmente la

línea gráfica que caracteriza al personaje; por esto Durini explica que el desarrollador debe proyectar en su mente mientras lee el guion o sinopsis, e ir imaginando los signos que caracterizarán al personaje, y como menciona Alonzo, ir definiendo su existencia en el espacio.

Coinciden en que es necesario empaparse del contexto e historias de las cuales el personaje se basará, esta historia permitirá que el desarrollador pueda ir pensando en el perfil que tendrá.

En la entrevista realizada a Galen Chu por Doering (2011), este menciona que cuando se encontraban comenzando el proyecto, al ver que se trataba de personajes no humanos como protagonistas, fue importante realizar un trabajo de campo, ya que cuando realizaron la película de Rio, fue necesario conocer y comprender a los animales, antes de comenzar a crearlos, ya que así podrían comprender la forma en que estos se mueven y expresan, menciona “Fuimos capaces de observar la anatomía y cómo estos se mueven”. Este trabajo de campo fue fundamental para hacer dicha película, por lo que cuando un creador de personajes realiza este tipo de actividades, estas permiten que él tome inspiración y pueda comprender a su vez de una manera visual, no solo imaginativa, cómo puede ser el personaje.

Un personaje se encuentra conformado por tres perfiles, estos perfiles permiten crear al personaje en su totalidad, Durini (entrevista) menciona que dependiendo de la complejidad del uso del personaje se crean los perfiles, en el caso de un personaje narrativo, es importante tomar en cuenta la totalidad del personaje, Sáenz (s.f.) al igual que Durini y Alonzo, explican que se puede dividir en tres perfiles principales, por un lado se encuentra el perfil físico/morfológico, que se trata de lo más superficial y genético del personaje, gracias a esto se le puede dar forma, estas características pueden ser su sexo, raza, su estatura (definida por su proporción de cabezas), su complexión, biotipo, etcétera.

Está el perfil psicológico que define elementos más profundos del personaje, entre estos puede ser su personalidad, cómo su pasado o crianza influye, sus emociones actitudes o valores.

Y está el perfil sociológico, el cual busca definirlo desde el ente social, en qué ocupa su tiempo, sus hobbies, su clase social, ocupación, entre otros.

Algo que puede facilitar la tarea del desarrollo del personaje, puede ser definir qué tipo de personaje es este, ya que existen personajes en las historias que se caracterizan

por su papel adentro de la narrativa, por lo que existen muchos arquetipos, un arquetipo se puede definir como una representación o modelo ideal de cualquier cosa que exista en la realidad, por lo que un personaje al representar un arquetipo busca representar lo mejor posible. Vogler (2007) menciona que existen ciertos arquetipos que son más frecuentes en la mayoría de historias, como lo son el héroe, el mentor, el guardián del umbral, el heraldo, el camaleón, la sombra, el bufón o el aliado. Es a partir del papel del personaje del cual se puede desprender sus acciones y relevancia en la historia, y se comienza a construir los perfiles del personaje, buscando adaptar su forma de ser, su vida y su morfología al papel que hará.



Dory se trata de un pez cirujano azul.
Fuente: <http://bit.ly/1Ewhfga>

Un ejemplo es Dory (guía de observación 3), la cual después de analizar dicho personaje de la película “Buscando a Nemo”, se definió su perfil general de cómo es este personaje, la cual tiene el arquetipo de “aliado” debido a que apoya al héroe de la historia, esta tiene una proporción de tres cabezas horizontalmente (esto es debido a su tipología animal), y los tres perfiles tienen sus características propias, morfológicamente es un pez cirujano azul, de sexo femenino, con ojos violeta y piel azul, negra y amarilla con muchas pecas en su rostro; psicológicamente tiene un temperamento flemático y sanguíneo, es positiva y extrovertida, pero algo torpe, constantemente se comporta de manera infantil, pero es dulce, amable y servicial, odiando estar sola; y sociológicamente es de una clase social media, soltera y vive en el arrecife, pero a partir de los problemas en la historia, se aventura para rescatar a Nemo, y es en el viaje que se divierte y juega. Otro ejemplo es Merida (guía de observación 2) personaje de la película “Valiente”, se trata de un personaje humano, y tiene un de arquetipo “héroe” lo que significa que es alguien carismático haciendo que el espectador ponga atención a lo que hace, su proporción consiste de 7 ½ cabezas por lo que su proporción es considerada idónea; su perfil morfológico se define como una mujer joven caucásica, alta y delgada, con ojos celeste claro y piel blanca, con sus facciones redondas, y es desalineada; psicológicamente es valiente,

positiva, impulsiva y jovial, pero es rebelde con sus padres y muy testaruda, es una joven energética, extrovertida y aventurera pero su temperamento es colérico en algunos momentos; y sociológicamente pertenece a la realeza, y es una princesa escocesa, vive en un castillo con sus padres y hermanos y es soltera, su hobby es practicar el arco.

Todos estos elementos que se mencionan finalmente son parte de una etapa temprana de la creación del personaje, luego que el creador ha terminado con esto, se dedica a crearlo visualmente, a desarrollar el bocetaje y arte conceptual del personaje, esto permite que el creador basándose en las características anteriormente establecidas, le de forma y vida.



Fuente: The art of Brave

Es aquí donde comienza el bocetaje y arte conceptual del personaje, APZ Media (s.f.) define el arte conceptual como una forma de ilustración que tiene como fin representar de manera visual una idea. Coronado (2013) explica

que cualquier boceto a mano, dibujo, o ilustración, es considerado arte conceptual.



Fuente: The art of Nemo (arriba)
The art of Wall-E (abajo)

Por esto el arte conceptual tiene un papel importante cuando se desarrolla visualmente un personaje, ya que es el medio con el cual los creadores utilizan para darle forma al personaje, y visualizar a este en los ambientes con los que va a interactuar en la producción.

Cámara (2006), menciona que la construcción del personaje

es importante, esta permite que exista homogeneidad a la hora de dibujarlo. Cuando se construye, se suele comenzar con formas básicas de geometría, como círculos los cuales con una proporción y medida correcta definirán una estructura básica que el personaje conformará.

La construcción del cuerpo del personaje se divide en sus distintas partes. Su cabeza es importante, ya que esta tiene propiedades únicas, está conformada por su cráneo y mandíbula la cual suele ser flexible, y es sobre la cual menciona Fernández (2012) se ubican los cuatro elementos mínimos en un rostro que son los ojos, nariz y boca, los cuales permiten comprender que se trata de un rostro, aunque no siempre es así. Su cuerpo se define por medio de esferas y óvalos, representando su zona torácica y abdominal, al igual que sus piernas y brazos, se suele comenzar planeando su figura mediante ejes y un esqueleto, sobreponiendo su volumen sobre estos. La proporción y forma del personaje es fundamental, se suele usar el canon de cabezas, el cual consiste en que la altura del personaje se repite X veces en su altura, un personaje con menos cabezas suele ser más tierno mientras que un canon con más cabezas suele ser el ideal, White (2006) explica que la proporción incluso interfiere con la personalidad, ya que por ejemplo un obeso raramente es un personaje heroico.

Aparte del desarrollo de su físico, hay elementos del

personaje que apoyan en la transmisión de su personalidad, entre ellos está la pose del personaje, la cual puede transmitir un estado de ánimo, actitud, incluso sus intenciones; es importante a su vez que dichas expresiones del lenguaje no verbal sean comprensibles por lo que su silueta ayuda a entender si es comprensible; y las líneas imaginarias (los ejes que permiten darle estabilidad y equilibrio al personaje; y la línea de acción, que es la línea que permite ver la dirección e intención de una acción), de un personaje son importantes a la hora de crear el físico del personaje, ponerlo en acción y transmitir emociones y mensajes con sus expresiones y que estas sean entendibles. En la guía de observación se desarrolló un análisis más detenido de Wall-E donde se analizó expresiones del personaje en una escena, enfocándose en sus líneas imaginarias y su silueta a la hora de realizar esto, en varios de los casos se comprendió que dichas líneas imaginarias fueron fundamentales para



Wall-E teniendo una idea
(D) líneas imaginarias indicadas. (I) silueta de la acción.
Fuente: Película Wall-E (2008), Pixar.

que la expresión fuese más comprensible, haciendo que si el personaje está asustado, todos sus ejes se enfocan en un movimiento explosivo, o si siente vergüenza, su línea de acción apunta hacia abajo evitando contacto directo y enfocándose en el suelo; las siluetas por otro lado, buscan que dichas expresiones se entiendan por lo que los ejemplos de las escenas escogidas, se aprecia una silueta que expresa bien la acción del personaje como cuando tiene una idea, se aprecia bien su silueta y el movimiento de su cuerpo, o cuando está sorprendido pequeños detalles como sus cejas ayuda a comprender dicha emoción y que se puede apreciar en su silueta.

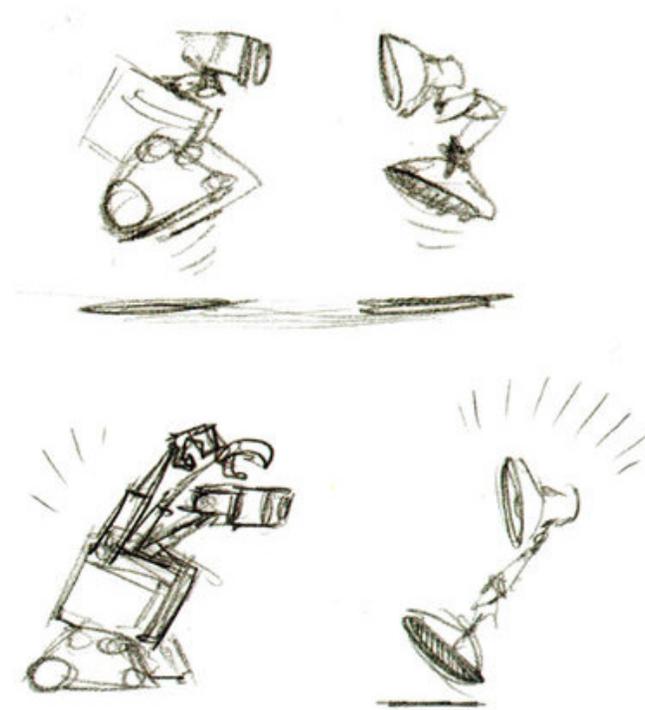
Todo esto lleva a que cada elemento que interviene en los perfiles del personaje, influyen fuertemente en los sentimientos y personalidad que tendrá el personaje, y en cómo y por qué medios expresa este dichos sentimientos.

Cuando se habla de lenguaje y de transmitir un mensaje, usualmente se suele pensar en el lenguaje oral, con este el ser humano explica cómo se siente. Urpí (2004) menciona que el lenguaje corporal es un medio con el cual un ser puede aportar información de su inconsciente, esto significa, que el cuerpo y el rostro reflejan exactamente el sentimiento que dicho ser está teniendo.

El lenguaje no verbal se encuentra constituido por tres

elementos constitutivos del lenguaje corporal según Peace (1985), por un lado los gestos, los cuales se tratan de movimientos inconscientes del cuerpo cuando realiza una acción, por ejemplo rascarse la cabeza que puede simbolizar olvido, mentira, inseguridad, o bien podría ser simplemente caspa, sudor o piojos; al comprender el conjunto de gestos se logra comprender los sentimientos y actitudes del ser, considerando el contexto en el que se produce.

Por otro lado se encuentra la postura, que se trata del



Fuente: The art of Wall-E

elemento del lenguaje no verbal más fácil de descubrir, ya que la forma en la que una persona o ser realiza una acción determinada, expresa la personalidad de este, y no solo la postura sino también cómo camina menciona James (1985), transmiten un mensaje. Por ejemplo Merida, es un personaje con una postura energética, y atlética y esta refleja un temperamento fuerte, o bien Dory que maneja una postura energética y activa que refleja su personalidad extrovertida, positiva e infantil.

Y el último elemento que se trata de las expresiones faciales, estas son los indicios más precisos cuando se trata del estado emocional de una persona, ya que pueden transmitir el gran abanico de emociones que un ser puede tener, ya sea alegría, tristeza, rabia, miedo, sorpresa, asco, etcétera. En el caso de un ser humano, se logra un gran abanico de emociones, debido a la gran cantidad de músculos que el rostro tiene, lo que le permite manejarlos para crear diferentes expresiones. Peace (1985) explica que los ojos son un factor fundamental, siendo como el punto más expresivo de la cara, ya que el contacto ocular es clave en la comunicación entre dos individuos.

Revolorio (entrevista) explica que en la expresión de un personaje, se suele usar la línea de acción, esta permite mostrar el estado de ánimo, o la acción que va a realizar el

personaje, en la ilustración, explica que la expresión corporal ayuda en un 90% a la lectura de la acción de un personaje, siendo importante la postura del personaje; mientras Durini (entrevista) considera que es el rostro el que transmite el sentimiento y personalidad, el cita a Joan Costa “no todo comunica pero todo significa”, explicando que cada parte del rostro y cuerpo tienen su tarea en la transmisión del mensaje, y que en conjunto se complementan, pero hay elementos que suelen ser fundamentales y que mejor transmiten, en el caso del rostro los ojos tienen la capacidad de comunicar todas las emociones básicas del ser humano, y en el cuerpo su biotipo (altura y grosor), al igual que las manos suelen ser fundamentales en las expresiones; Alonzo menciona un punto importante respecto a esto y es que ambos son importantes, pero es la necesidad la que define qué elemento debe ser más influyente en cada situación.

Pero existen casos donde los personajes no cuentan con varios elementos, esto significa que la cantidad de recursos con los que se expresan es menor, Revolorio menciona que no es una desventaja que un personaje tenga menos elementos para expresarse dependiendo de las habilidades del creador para contar la historia y lograr comunicar con los signos con que cuenta; Alonzo incluso explica que un buen creador de personajes o animador puede transmitir un mensaje con tan solo un punto; Durini a su vez menciona que

puede tener ventajas y desventajas, ya que un personaje con dichas características suele tener un aspecto original y diferente, a su vez tiene menos elementos para animar por lo que hay que ponerle atención a una menor cantidad de partes y a su vez permite explotar otros elementos para reemplazar los elementos faltantes del personaje, pero entre sus desventajas es que el personaje tiene que poder expresar su personalidad a la vez que el público en general logra captar los signos necesarios para entender el mensaje.

Un caso para esto se puede ver en Wall-E (guía de



Fuente: <http://bit.ly/1GLauuH>

observación 1), dicho personaje cuenta con pocos elementos para poder transmitir sus emociones, pero con los pocos elementos que tiene logra transmitir por medio del rostro,

conformado por los ojos, cejas y por medio del cuerpo que se conforma por una caja con brazos (los cuales no tienen una gran libertad de movimiento), manos, y un cuello transmite sentimientos como cariño, amor, susto, sorpresa, logrando manipular y explotar bien dichos signos para crear un personaje cálido y vivo, y no frío y robótico. Otro caso es Dory (guía de observación 3), este personaje a diferencia de Wall-E cuenta con más elementos para expresarse, ya que cuenta con un mayor número de elementos en el rostro (ojos, nariz, boca) y su cuerpo es más flexible (aletas y cuerpo), por lo que su morfología permite explotar los diversos elementos para poder expresarse. Y el caso de Mérida (guía de observación 2), que es un personaje humano y cuenta con todos los rasgos característicos de una persona, por lo que sus expresiones son más simples de lograr ya que son iguales que los de un ser humano.

Además en el análisis extra realizado a Wall-E que se puede observar en la guía de observación 4, se analizó expresiones del personaje donde se pudo comprender que en una expresión hay elementos de su físico que son indispensables para comprender la idea plasmada (pudiendo variar), así mismo se observó que hay emociones que tienen una mayor intensidad hacia el espectador haciendo que estas sean más creíbles e intensas, y que hay otros elementos como la narrativa visual que ayudan en la transmisión del mensaje; por ejemplo cuando Wall-E

siente desesperación, se puede observar que debido a sus pocos elementos para expresarse explota sus manos para comprender el momento tenso que está pasando, así mismo sus ojos reflejan la esperanza en que todo salga bien, a su vez el sentimiento tiene una gran intensidad debido a lo antes mencionado y por la manera en que la narrativa visual fue manejada con un plano medio que busca crear un punto focal en el personaje; otro ejemplo es cuando está enamorado, la cual explota el recurso de sus ojos y su concentración dándole una gran intensidad al sentimiento que Wall-E tiene, también el uso de un plano medio busca que en la escena el espectador se centre en su mirada. Por ello la importancia de la planificación de esto ayudará a que las emociones lleguen al espectador teniendo un mayor impacto en él.

Ambas partes (cuerpo y rostro) se complementan finalmente, aunque Lebourg (entrevista) indica que tanto el rostro como el cuerpo comunican, pero menciona que el rostro suele ser la parte que mejor transmite los sentimientos de un personaje, a su vez Tejada (Entrevista) recalca algo importante en la transmisión del lenguaje no verbal, y es que como humanos vemos primordialmente a los ojos cuando conversamos con alguien o lo observamos, el lenguaje del cuerpo es importante pero no tanto como las micro-expresiones y expresiones del rostro, pero dependiendo del personaje su morfología, personalidad y demás, puede provocar que el

rostro tenga mayor foco de atención y transmita mejor el mensaje como sería un personaje humano, o bien el cuerpo como sería un personaje con una morfología distinta como la alfombra de Aladino, la cual no tiene un rostro.

Hay que tomar en cuenta elementos externos que suelen ayudar a reforzar la comunicación, como el ángulo de perspectiva del rostro, que puede transmitir superioridad o inferioridad, o el plano utilizado en la narrativa, Gómez (2013) explica que agregar elementos externos puede ayudar a transmitir un sentimiento totalmente distinto, como una expresión de enojo, agregándole lágrimas puede ser un dolor insostenible; todo depende de qué se quiere transmitir en la escena.

Todo esto lleva a que en el momento en que se planifican y bocetan a los personajes, el crear sus expresiones faciales y corporales, debe ser un proceso que se realiza a consciencia y lo más exhaustivo posible, esto se puede observar en el arte conceptual realizado para la película Brave (guía de observación 2) donde los creadores de Merida, tuvieron que hacer pruebas de sus gestos, de su rostro, su mirada incluso su vestimenta para comprender qué signos y cómo utilizarlos estos signos a la hora de que dicho personaje actuase, por ello desde simples sketch realizados, hasta ilustraciones digitales sirvieron de referencia a lo largo de

la película para visualizar y entender su comportamiento. Revolorio (entrevista) menciona que cuando se están creando las expresiones del personaje, este proceso debe ser muy profundo, ya que estas son fundamentales para darle vida, sin importar que sea un héroe, aliado o el villano; Durini (entrevista) aclara que lo profundo depende ya que cuando un personaje es el protagonista de un largometraje suele ser más profundo, mientras que un personaje que aparecerá solamente en una escena, su estudio no será tan complejo. Además Durini y Lebourg (entrevista) mencionan un factor importante a la hora de definir qué tan exhaustivo debe ser, ya que si un personaje se trata de alguien muy estereotipado como el típico gruñón, se vuelve innecesario estudiar una expresión de ternura si su perfil no lo demanda o si un proyecto en específico no requiere una amplia gama no es necesario desarrollar algo tan extenso. Tomar como referencia elementos de la vida real ayudará a su vez en el desarrollo de dichas expresiones, ya que se puede hacer estas en base a un sujeto de la vida real; Alonzo recalca que la parte del estudio y conceptualización representa un 80% del éxito del proyecto, por lo que no es algo para tomarse a la ligera.

El proceso largo de creación de un personaje junto a su lenguaje no verbal tiene suma importancia, debido a que se comienza imaginando y concibiendo al personaje y sus

perfiles en base a su papel en la historia y el papel (arquetipo, como héroe, aliado, heraldo, etc.) que represente, estos perfiles influirán directamente en la personalidad, en su contexto y físico, y es por medio de estos signos físicos desde su caminado, desde su sonrisa y mirada, sus gestos con las manos, etc., que el personaje exteriorizará su forma de ser, y es necesario que dichos movimientos sean planificados con anterioridad, ya que dependiendo del personaje y su complejidad, todo su lenguaje debe transmitir cosas distintas que finalmente representaran al personaje a lo largo de la producción en la que este aparecerá, y es fundamental que se haga un análisis de la narrativa y construcción del personaje (sus líneas imaginarias y sombra) que ayudarán a crear expresiones comprensibles que sirvan de guía para saber cómo será el comportamiento de este cuando se exprese.

APORTE DEL STORYBOARD EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE NO VERBAL DE UN PERSONAJE DESTINADO A UNA ANIMACIÓN, AL MOMENTO DE BUSCAR TRANSMITIR EMOCIONES COMPLEJAS

La transmisión del lenguaje no verbal de un personaje, es el medio por el cual un personaje logra exteriorizar sus sentimientos, su personalidad, sus gustos, y todo

aquello que lo caracteriza como un ser único. Por ello en el desarrollo del personaje, se mencionó que es importante el definir el papel del personaje y su arquetipo así como los tres diferentes perfiles que lo conforman, el perfil sociológico, el psicológico y el morfológico o físico; ya que esto define en una producción todas las características que rodean al personaje por ejemplo cómo es el comportamiento, actitudes, sus valores, sus deseos, en dónde vive, con quienes vive, cuál es su raza, su estatura, su color, sus gestos, su caminado, etc., y es por medio del perfil físico que dicho personaje exterioriza todo, por medio de su cuerpo, su rostro, su pose, sus gestos, los elementos que conforman estas y su movimiento.



Los Minions, son un ejemplo del uso de lenguaje no verbal.
Fuente: <http://bit.ly/1eCInlg>

Una animación se trata según la RAE (s.f.) como el proceso de diseñar los movimientos de objetos o personajes,

una animación no se trata solo de darle movimiento sino transmitir vida a un objeto inanimado. La animación tiene un fin principal y esta es narrar una historia visualmente a un público, lo que quiere decir que uno de los elementos principales para contar la historia se trata del personaje y en la capacidad de la animación de poder comunicar a través de ellos.

Existen diferentes técnicas en la actualidad para poder realizar una animación, como lo son la animación 2D, animación 3D, *stop-motion* o pixelación, las cuales tiene en común muchas partes de su proceso, pero conforme se van desarrollando estas toman su propio camino, aplicando siempre la misma lógica y principios que caracterizan cualquier producción animada. De estas la animación 2D se caracteriza por ser muy tradicional y manual (la cual siempre se apoya de la tecnología); la animación 3D se realiza por otro lado a computador y en su proceso existen otros pasos como el modelado, el *rigging* y *weighting* que previo a la animación ayudarán a preparar todos los elementos para darles movimiento; el *stop-motion* suele ser una animación realizada con fotografía cuadro a cuadro, donde por medio de maniqués se crea movimiento modificando la posición de los objetos; y pixelación que es una animación que muy parecida al *stop-motion* utiliza elementos de la realidad para crear animaciones.

Independientemente del estilo de la animación de una producción, cuando se está por animar al personaje es importante conocerlo bien y comprender las limitaciones que este tiene principalmente físicas (como un personaje con una menor cantidad de elementos para expresarse, o bien un personaje animal a quien hay que darle un movimiento propio de su físico y especie), por ello es primordial que previo a la animación se realice un buen estudio del personaje y sus movimientos. Un elemento importante de esto se trata de las *modelsheet*, Durini (entrevista) explica que una *modelsheet* sirve para definir las proporciones, anatomía y rasgos de un personaje y que queden establecidas de una forma oficial, y su propósito consiste en que una producción por medio de esta crea los lineamientos a los cuales un grupo o equipo de artistas de *storyboard*, modeladores, animadores, etc., seguirán para que la actuación y forma del personaje sea consistente a lo largo de la producción, Revolorio (entrevista) menciona que las *modelsheets*, definen elementos como paleta de color, accesorios, expresiones y movimientos de un personaje a detalle formando una guía práctica de cómo debe verse el personaje. Almaraz (entrevista) considera que es valiosa la planificación, ya que esto evita problemas o cambios cuando la producción ya va adelante, resalta que un mínimo cambio al final de una producción puede resultar en rehacer al personaje entero y a su vez volver a realizar muchas

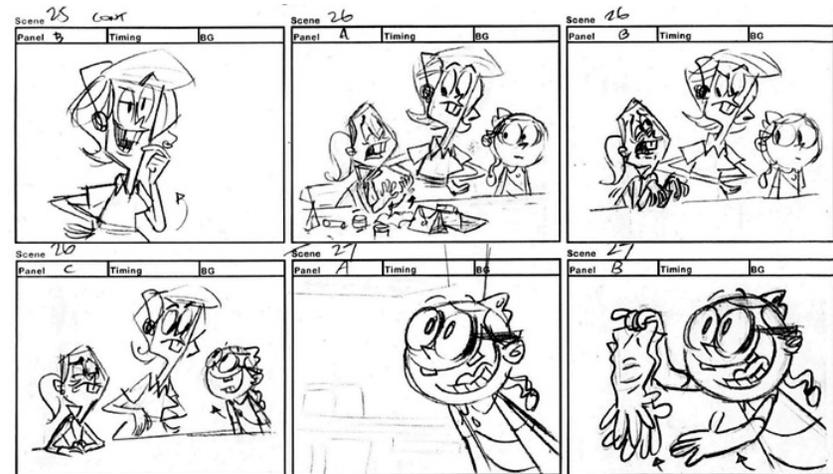
de las escenas. Por ello explica que la comunicación entre el creador del personaje y el equipo de producción debe ser clara acerca de las capacidades del personaje, qué movimientos puede realizar, si hablará cómo deben hacerlo. Lebourg (entrevista) explica que un animador antes de comenzar a darle movimiento al personaje, este debe introducirse en la piel de este y entenderlo, comprender cómo se expresará, por ello un animador es un actor, ya que este debe coreografiar al personaje para comprenderlo. Alonzo (entrevista) resalta que la animación es un proceso complejo, con muchas etapas necesarias para asegurar el éxito del proyecto, por esto la etapa de planificación y conceptualización (desarrollo del personaje, arte conceptual, etc.) debe ser bien realizada, ya que es complicado retroceder en el proceso una vez esto ha sido aprobado.

Previo a realización de una animación, el estudio de campo se vuelve fundamental para la producción, Galen Chu en la entrevista realizada por Doering (2011), explica que en su investigación de campo para realizar Rio, no fueron solamente los animadores los que tuvieron contacto con las aves, sino todo el equipo de artistas, ya que es importante el conocer lo mejor posible las características del animal (personaje) que más tarde se planificará, modelará y animará. Sáenz (s.f.) recalca algo muy importante y es

que un personaje se convierte en la materia prima para desarrollar una historia, siendo un equivalente a un actor en una película, por ello a lo largo del proceso de animación desde su planificación todo el equipo debe ser consciente del personaje y cómo este debe comportarse y expresarse.

En la planificación de la animación, existe un elemento esencial en el cual se visualiza todo lo que sucederá a lo largo de la producción, Selby (2013) define el *storyboard*, como un punto en el desarrollo de una animación en el que se le debe dar una forma física por medio de ideas a la historia, ayuda a ilustrar la narrativa para poder establecer cómo se desarrollarán las escenas de la animación, planificando los personajes, sus acciones, sus diálogos, probando con planos y tiros de cámara para encontrar cual es la manera más efectiva de poder contar la historia, y transmitir mensajes a la audiencia y que estos se sientan atraídos por la narrativa. White (2006) menciona que un artista de *storyboard* debe empaparse del guión previo a comenzar a desarrollar visualmente la historia, ya que así se entiende mejor lo que el cineasta o escritor desea plasmar en cada escena.

Casarosa entrevistado por el sitio web *animatedviews.com* (2007) menciona que es una gran tarea el imaginarse la historia de manera visual, y cuando se desarrolla un



La tarea en el *storyboard*, es imaginarse la historia visualmente.
Fuente: <http://bit.ly/1eClnlg>

proyecto de animación, el guión suele tener cambios por lo que el *storyboard* suele sufrirlos, adaptándose a la historia. Casarosa explica que el desarrollo del *storyboard* es una parte del proceso en el que hay oportunidad de proponer ideas creativas que ayuden a transmitir mejor la historia, por lo que se trata de un proceso flexible que se adapta a la situación que hay, pero no es simple de realizar, ya que requiere de desarrollar una idea la cantidad de veces necesaria con el fin de conseguir el resultado que se necesita. Por último Casarosa menciona algo importante respecto al personaje, y es que cuando se llega a este proceso, es importante tenerlo ya definido aunque no una propuesta final, esto significa que en el desarrollo de este,

el personaje puede sufrir cambios pero el artista debe tener la capacidad de adaptar el material al personaje.

Y es aquí donde el papel de la pantomima cobra importancia en la animación; la pantomima es una representación teatral que tiene como fin comunicar, con la característica de que no es verbal, y que explota los elementos corpóreos y faciales para que una acción pueda ser transmitida y entendida, narrando principalmente una historia a través de dichos movimientos. En el campo de la animación este se convierte en un instrumento para desarrollar los movimientos de un personaje, ya que ayuda a que los desarrolladores de personajes, artistas de *storyboard* y animadores imiten al personaje que están realizando para así conseguir transmitir a través de él.

Tejada (entrevista) menciona que la pantomima se convierte en un recurso importante cuando se desarrolla el *storyboard*, ya que este es un mapa de acción o un plano de cómo se va a llevar a cabo la acción. Cuando una idea o secuencia ya se ha definido, es por medio de la pantomima que el artista puede calcular el tiempo aproximado de una acción (conocido también como *slugging*), y es aquí donde se empieza a pensar de qué manera el personaje expresará su lenguaje no verbal, aunque en su planificación ambos lenguajes, verbal y no verbal se desarrollan como un conjunto. Los perfiles del personaje (psicológico y sociológico) se

vuelven el alma de este, por lo que los artistas deberán comprender estos para entender el comportamiento de este, para transmitir bien las expresiones del personaje

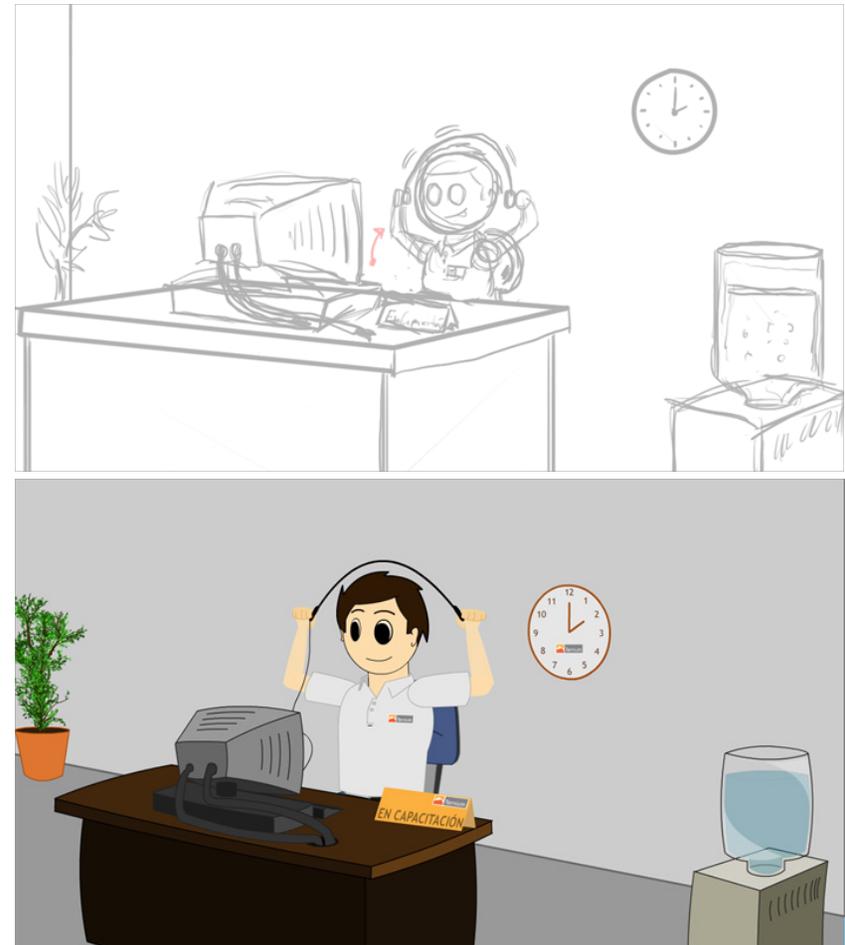


Imagen A1. *Storyboard* (ar) *Animación final* (ab)
Fuente: Entrevista Rodrigo Tejada

Pero pueden darse casos donde el personaje que estará en la animación tiene una morfología distinta a la de un ser humano o bien tiene menos elementos para transmitir su lenguaje no verbal, por lo que es tarea del artista de *storyboard* el encontrar cuál será la mejor manera de expresar a través del personaje una escena, en estos casos Tejada menciona que lo primero que se realiza es analizar la morfología, y conociendo esto se busca las motivaciones que el personaje tiene, cuando se realizan las poses este cita a Tahohill quien explica que es crucial poner importancia a la parte técnica como lo son las siluetas o la claridad en las poses para que el público entienda la acción. Un animador tiene que recurrir a sus experiencias previas y tratar de aproximarse a la manera de sentir, pensar y de moverse del personaje que se animará, considerando las limitaciones físicas que el personaje tenga. Rodrigo pone un ejemplo (imagen A1), en donde se observa la exageración del personaje y así apreciar mejor su silueta al momento de ponerse los audífonos, en este se aprecia el uso de pantomima ya que no hay uso de un diálogo para transmitir el mensaje que se quiere. Otro ejemplo se puede observar en la imagen A2, en ella se puede apreciar un fragmento de *storyboard* de la película Shrek de Dreamworks, en esta escena se observa a tres personajes, la galleta, pinocho y la hada, en la realización de dicha secuencia, la pantomima fue una herramienta que el artista tuvo que implementar,

para comprender cómo transmitir mejor las expresiones, por ejemplo pinocho quien se muestra valiente (su rostro y su pose), pero después de crecerle la nariz se comprende que realmente tiene miedo por lo que su postura y expresión cambia, la planificación del lenguaje no verbal en esta escena significa que se tuvo que actuar previo a plasmar en los dibujos para transmitir los sentimientos de pinocho en la escena, por lo que el artista tuvo que practicar y actuar para lograrlo.



Imagen A2, *storyboard* de Shrek.
Fuente: <http://bit.ly/1JPHmDX>

Es importa recalcar que un artista de *storyboard* y animador sobre todo son actores, esto significa que deben meterse en la piel del personaje ya que de esta manera logran comprenderlo, por ello la actuación es un arte que dichos artistas deben saber manejar y que se les enseña como parte de dicho campo, Rodrigo menciona a la escuela de Stanislavsky de teatro, la cual tiene algunas bases para que una actuación sea bien realizada, en estas se busca que los actores no sobreactúen o imiten un sentimiento, sino que expresen el sentimiento y es así como se logra comunicar de manera no verbal a un nivel superior. Incluso si un personaje es tan distinto del artista, como es el



Ariel de La Sirenita es un personaje animado por Glen Keane.
Fuente: <http://bit.ly/1HboxV2>

caso de Glen Keane quien ha animado muchas mujeres y adolescentes de manera convincente, por lo que este debe buscar la manera de comprenderlo lo mejor posible , y también tener muy presente su diseño o morfología, ya que su físico debe poder transmitir las expresiones, y mostrar un comportamiento natural, como lo es Ariel en La Sirenita quien Glen tuvo que considerar su morfología mitad pez, mitad humano para transmitir un lenguaje. Otro ejemplo es en la película Epic de Dreamworks (imagen A3 y A4) en ella se aprecia a Jeff Gabor realizando pantomima de los personajes en la película, dicha tarea es propia de los artistas de storyboard y animadores, quienes se meten en la piel del personaje para comprender los sentimientos que tienen y la forman que se expresan, entendiéndolo completamente y así poder planificarlo y animarlo.



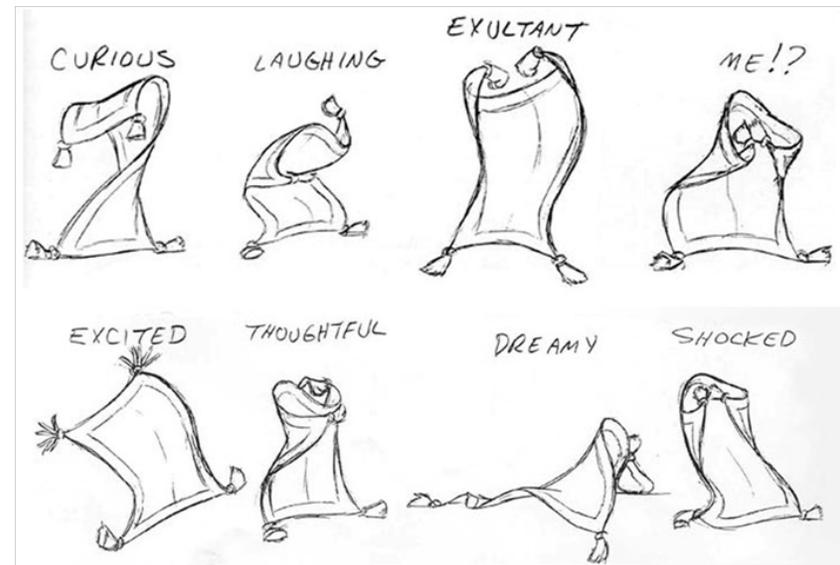
Imagen A3, para ver reel completo visitar: <http://bit.ly/1Je2Xk6>
Fuente: <http://bit.ly/1Je2Xk6>



Imagen A4, para ver reel completo visitar: <http://bit.ly/1Je2Xk6>
 Fuente: <http://bit.ly/1Je2Xk6>

En la transmisión de emociones, pueden haber obstáculos para lograr transmitir lo que se quiere, así como Casarosa menciona en su entrevista, el realizar un *storyboard* puede significar repetirlo muchas veces hasta lograr conseguir lo que se quiere, por ello pueden haber situaciones donde comprender los elementos en la escena y el personaje se conviertan en algo complejo de traducir y comprender sus movimientos, y su lenguaje no verbal, por lo que Tejada (entrevista) menciona que cuando esto sucede, lo primero que se pregunta es si realmente comprende lo que el personaje está viviendo, y no solo quedarse con la inquietud sino comunicarse con el equipo de la producción, escritores y directores para comprender mejor el contexto bajo la cual dicha escena o secuencia está sucediendo, y de esta manera entender lo que siente, pero si no se logra comprender es

bueno realizar un buen estudio e investigación con el fin de conectarse con este. Tejada pone un claro ejemplo de esto con Randy Cartwright un animador de Walt Disney, quien se encargó de animar la alfombra mágica de Aladino, el comprender cómo transmitir el movimiento y lenguaje no verbal a través de una alfombra significó un reto, pero que por medio de un buen estudio logró encontrar la manera de expresar a través de esta.



La alfombra mágica de Aladino.
 Fuente: <http://bit.ly/1UwDsDf>

Rubin (2014) explica que existe un gran abanico de emociones que en la actualidad se han identificado, tantas

que el rostro de un ser humano puede transmitir hasta 22 emociones distintas, esto significa que a parte de las emociones básicas que se puede identificar como el enojo, alegría, tristeza, asco, enfado, sorpresa, etc., existen muchas emociones formadas por combinaciones de las antes mencionadas por ejemplo tristeza-enojo, dichas emociones se convierten en algo complejo de transmitir a través de un personaje, en especial si su anatomía no es la de un humano, por ello es fundamental que aparte de conocer bien al personaje, su anatomía, su forma de ser y de pensar, y cómo este se moverá, hay que estudiar bien la mecánica del movimiento del personaje (considerando su morfología ya sea animal, humano, etc.) y de qué manera se puede transmitir tantas emociones, por ello el *storyboard* como menciona Tejada, es un plano o un mapa de acción, por lo que el mismo artista debe practicar y actuar estas emociones complejas de transmitir, haciendo diversas pruebas para comprobar que finalmente el personaje logre transmitir sus sentimientos por medio de su rostro o bien de su cuerpo y que el público los comprenda, y como Tejada menciona, en los momentos donde se vuelve muy confuso encontrar una manera de transmitir lo que se quiere, se debe corroborar con otros miembros de la producción que ayuden a entender mejor lo que el personaje quiere transmitir. Un ejemplo de esto es la ardilla en La Era del Hielo (imagen A5), dicho personaje por su naturaleza

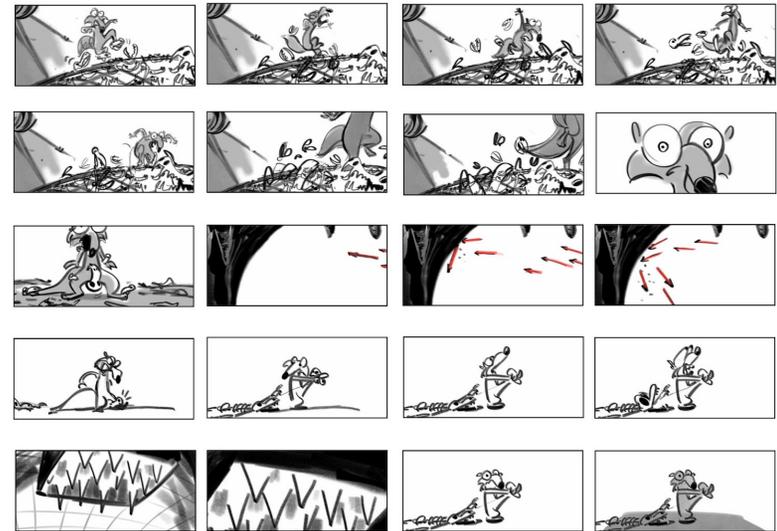


Imagen A5. Ardilla de La Era del Hielo, y *storyboard*.
Fuente: <http://bit.ly/1IJO6SD> (arriba), <http://bit.ly/1HNsEwT> (abajo)

y personalidad, tenía muchos cambios de humor y combinaciones de sentimientos como rabia-tristeza cuando perdía su bellota, por ello dicho comportamiento tuvo un estudio en el *storyboard* donde el artista tuvo que realizar

una pantomima del personaje previo a su animación para comprender la mejor manera de llegar al resultado que se vio en pantalla.

Todo el proceso antes mencionado, el desarrollo del personaje y su *modelsheet*, junto a la planificación de sus movimientos en el *storyboard*, el uso de la pantomima para interpretar a un personaje, y el estudio de campo son elementos de ayuda para que la historia sea visualmente interpretada, y así hacer historias con personajes que sean sólidos y creíbles a los ojos del espectador, que logren transmitir sentimientos con las capacidades que cada uno de estos cuenta para transmitir el lenguaje no verbal.

Y es aquí donde con la ayuda de la planificación previa se comienza en una producción la parte de la animación de las escenas planificadas en el *storyboard*, en la animación será el momento donde cobrarán vida finalmente los personajes, con ayuda de las herramientas de animación como lo son los principios de animación (*exageración, staging, stretch and squash*, acción secundaria, etc.) junto a la actuación, es que se puede ver en la actualidad muchas producciones donde cada personaje transmite correctamente el mensaje haciéndolo más real y convincente a la audiencia.

Por lo tanto cuando una animación será desarrollada, existen muchos pasos previos a esto que permiten planificar y desarrollar una producción adecuadamente, entre estos está el desarrollo del personaje junto a sus *modelsheet*, y el *storyboard* que será el instrumento donde se planificará cada acción y escena de la producción, así como los movimientos del personaje y toda su parte técnica (silueta o su claridad en las poses), por lo que los artistas/actores comprenderán a los personajes, metiéndose bajo su piel e identificándose con ellos para poder crear escenas que la audiencia tome como convincentes, por ello la pantomima y el estudio de campo son herramientas que ayudará a buscar la manera de lograr esto, y así transmitir el lenguaje no verbal incluso en aquellos casos donde la expresión o el personaje son complejos de comprender, pero que finalmente transmitirán vida una vez estén animados.



**CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES**

CONCLUSIONES

- El desarrollo del lenguaje no verbal, consiste de un proceso complejo y a la vez importante cuando se está creando un personaje. Todo comienza con el guion, el cual tiene como fin inspirar una historia, crear una situación y personajes que interactuarán entre ellos y su entorno, definiendo el arquetipo que representarán en la historia y es por ello que su concepción no puede ser a la ligera, ya que dichos personajes deben ser creíbles para el público que los estará observando.

El creador del personaje es una persona que juega un rol importante, desde el comienzo de su creación este debe empaparse lo suficiente de la historia, y a su vez utilizar sus habilidades para imaginar y comprender todos los signos que habrán a lo largo de la historia que le permitirán definir las características que el personaje tendrá. Para crear al personaje se debe crear tres perfiles, estos definen en su totalidad al personaje consisten en la parte sociológica, psicológica que forman parte de su ser y su situación en el entorno en el que viven, y está el tercer factor que es el perfil físico o morfológico, este determina las características visuales propias (su tamaño, su forma, apariencia, su sexo, cual es su tipología o biotipo) y características comunes

(paleta de color, estilo del personaje, etc., los cuales deberán acoplarse para la producción a la que pertenece), que tendrá el personaje que permitirán exteriorizar su forma de ser, son estos elementos los que utilizará para poder transmitir el lenguaje no verbal al público que lo estará observando, ya que un personaje humano se expresará de diferente manera que un personaje robot o un animal, ya que cada uno cuenta con características y limitaciones distintas.

Cada parte del personaje, es una herramienta para la comunicación del sentimiento y personalidad, como Joan Costa dice “no todo comunica pero todo significa”, esto quiere decir que desde el color de la piel, el peinado, la forma del cuerpo, la forma de caminar, su postura, etcétera, son elementos que sirven de apoyo para comunicar, resaltando especialmente los ojos, la anatomía y las manos, como elementos principales en la expresión de los sentimientos. Aunque existen casos en los que un personaje no cuenta con elementos comúnmente utilizados para dicha tarea por ejemplo un personaje que no tenga boca, ojos o manos, como un robot que puede tener menos elementos comparado con un humano que tiene más componentes para exteriorizarse, por lo que es importante para el creador del personaje conocer bien los signos con los que su personaje cuenta para comunicarse.

El lenguaje no verbal del personaje debe ser muy bien estudiado y analizado, no se puede tomar a la ligera debido al gran abanico de sentimientos y expresiones que un personaje puede tener y al factor de que estas permitirán representar al personaje a lo largo de su aparición, pero antes de comenzar a desarrollar las expresiones, el desarrollador tiene que entender el uso que tendrá en la producción (si es el protagonista, secundario o bien un terciario) y la actitud del personaje, ya que esto precisará la complejidad del desarrollo que dicho personaje requiere, ya sea más extensa, o mucho más simple. Analizar la construcción del personaje, su silueta y líneas imaginarias ayudará que las expresiones sean claras para el público y que se logre transmitir lo que se desea. Finalmente la planificación, bocetaje y el arte conceptual de las expresiones sirve como una guía de estudio y de estandarización para que en una producción se sepa cómo será el comportamiento del rostro y del cuerpo en un sentimiento específico que expresa.

- El desarrollo del lenguaje no verbal, es un proceso que previo a la animación se debe comprender totalmente al personaje y su historia, ya que la finalidad es lograr transmitir sus emociones y personalidad para que el público comprenda la historia.

El proceso largo de planificación, busca al final que en una producción todo sea lo más óptimo posible con el fin de evitar futuros problemas que afecten desarrollo de la animación como resultado de un mal estudio del personaje o bien de los modelos en una producción 3D, por ello hay un equipo entero de artistas que se encargan de las diferentes tareas, entre estas se encuentra el desarrollo del *storyboard*, esta es una pieza fundamental del rompecabezas, ayuda a ir definiendo y descifrando el guion de una manera visual y así más tarde poder animarlo, por lo que es crucial que en este el personaje logre transmitir su lenguaje no verbal de una manera que se logre dar a entender lo que el personaje siente.

Por ello los artistas de *storyboard* también considerados actores, tienen la tarea de introducirse en la piel del personaje, conocer su forma de ser y cuáles son sus objetivos en la historia (su perfil social y psicológico), ya que todos estos elementos son los que definirán el comportamiento del personaje así como la forma en que este se expresará por medio de su cuerpo (perfil morfológico), habiendo casos donde los personajes tendrán apariencias y expresiones más complejas que significaran un estudio más detenido del personaje, realizando prueba tras prueba hasta lograr el resultado esperado.

Entonces el artista debe ser consciente de todo lo relacionado al personaje, debe conocerlo lo mejor posible y estudiarlo lo más exhaustivamente que pueda, ya que todo esto le servirá en el proceso como referencia del personaje y su comportamiento que más tarde se verá reflejado en los movimientos, que serán los encargados de transmitir todas las emociones, ya que cuando se pase al proceso de animación el *storyboard* será el guion visual bajo el que se trabajará la producción.

Por esto si el artista de *storyboard* conoce bien al personaje introduciéndose en su piel, y entiende su comportamiento y sus limitaciones físicas para expresarse, podrá con la ayuda de la pantomima transmitir el lenguaje no verbal del personaje en dicho material, haciendo que sus poses, sus gestos corporales y faciales, y todos sus elementos por mínimos que sean, transmitan el mensaje que se espera, desarrollando una planificación que hará que la animación al final sea sólida, y los personajes logren comunicar a la audiencia cualquier mensaje de manera creíble, natural y atractiva.

RECOMENDACIONES

- » Es fundamental que al desarrollar el personaje poner especial atención al guion, ya que este cuenta con el contexto que rodea al personaje así como el papel que tendrá en la historia (arquetipo), por lo que poner mucha atención ayudará a definir algunas características de los perfiles morfológico, sociológico y psicológico del personaje, creando un mundo complejo a través de dicho personaje y de las situaciones en las que se encuentre, a su vez un análisis de su lenguaje no verbal ayudará a que cuando este se exprese sea comprensible y creíble para la audiencia.
- » Es importante que los artistas de *storyboard* y animadores realicen una pantomima del personaje previo a comenzar a desarrollar su material, ya que esto ayudará a que comprendan el personaje, sus movimientos y limitaciones que tenga, para así lograr al final transmitir mensajes a través de este, evitando futuros errores durante la producción de la animación que afecten el proceso.



REFERENCIAS

- » Animated Views. (2007). **Enrico Casarosa on storyboarding Ratatouille**. Consultado 01 de Julio de 2015 de <http://bit.ly/1T7YdUg>
- » APZ Media (s.f.) **Dirección de arte y concept art**. Extraído el 17 de Marzo de 2015 de <http://bit.ly/1xuOZoZ>Autodesk. (s.f.). **3DS Max**. Extraído el 05 de Marzo de 2015 de <http://autode.sk/1NgfIFj>
- » Autodesk. (s.f.). **Maya**. Extraído el 05 de Marzo de 2015 de <http://autode.sk/1H7q5S5>
- » Belotti, I. (2014). **Diseño de Personajes para Videojuegos**. Extraído en Enero de 2015 de <http://bit.ly/1DfAKYd>.
- » Cámara, S. (2006). **El dibujo animado**. (2ª. Ed) Barcelona, España: Editorial Parramón ediciones, S.A.
- » Comey, J. (2002). **The art of film acting: A guide for actors and directors**. Estados Unidos: Focal Press.
- » Coronado, C. (2013) **La importancia del concept art**. Extraído el 17 de Marzo de 2015 de <http://bit.ly/1MH997U>
- » Davis, R. (2001). **Escribir guiones: desarrollo de personajes**. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- » Dent, S. (2014) **What you need to know about 3D motion capture**. Extraído el 31 de Marzo de 2015 de <http://engt.co/1oYkrld>
- » Doering, L. (2011) **Interview With “Rio” Animation Supervisor Galen Chu**. Extraído el 17 de Abril de 2015 de <http://bit.ly/1ImBJJ3>
- » Fajardo, E. (2007). **Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales**. Extraído en Enero de 2015 de <http://bit.ly/1upMUZT>.
- » Fernández, A. (2012). **El arte de la ilustración. Del concepto al éxito**. Madrid, España. Ediciones Anaya Multimedia (Grupo Anaya, S.A.)
- » Fernández, M. (2011). **Modelado, texturizado y ajuste de malla**. Madrid, España: ECArchivos Universidad Carlos III de Madrid. Extraído el 04 de Marzo de 2015 de <http://bit.ly/1H7pLTf>

- » Galán, E. (2007) **Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales**. Extraído en Enero de 2015 de <http://bit.ly/1upMUZT>.
- » Gomes, C. (2013) **Cartoon Fundamentals: Create Emotions From Simple Changes in the Face**. Extraído el 12 de Marzo de 2015 de <http://bit.ly/18jm68Q>
- » Hernán. (2005). **Modelado 3D, fundamentos básicos**. Extraído el 05 de Marzo de 2015 de <http://bit.ly/1CHXUu9>
- » Ivern, A. (2004). **El arte del mimo**. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Novedades Educativas.
- » James, J. (1995) **El lenguaje corporal**. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- » Johnston, O. Thomas, F. (1981) **The illusion of life**. New York, USA: Abbeville Press.
- » Joule, A. (2014). **Acting for animation & character performance**. Consultado el 23 de Junio de 2015 de <http://bit.ly/1HgBL7a>
- » **La Enciclopedia Salvat** (vol. 16, 15). (2004). Madrid: Salvat Editores, S.A.
- » Masters, M. (2014). **3ds Max vs. Maya: Is One Better than the Other?**. Extraído el 05 de Marzo de 2015 de <http://bit.ly/1AOtoI4>
- » Maxon. (s.f.). **Cinema 4D Studio – todo lo que necesita saber para el 3D de alta calidad**. Extraído el 06 de Marzo de 2015 de <http://bit.ly/1u4H8Ao>
- » Nascimento, M. (2008). **Construcción de un personaje**. Extraído el 27 de febrero de 2015 de <http://www.slideshare.net/mtcezare/construccion-del-personaje-presentation>
- » Peace, A. (s.f.) **Comunicación no verbal (“El lenguaje del cuerpo”)**. Extraído el 12 de Marzo de 2015 de <http://bit.ly/1nkeVCt>
- » Pérez, R. Haro, M. Fuentes, A. (2012). **El mimo como recurso en expresión corporal a nivel educativo y recreativo**. Revista Digital de Educación Física. Consultado el 23 de Junio de 2015 de <http://bit.ly/1RuQ8WS>

- » Pixar Animation. (s.f.) **Pixar's animation process**. Extraído el 31 de Marzo de 2015 de <http://bit.ly/1I2gA9W>
- » Raya, M. (2013). **Zbrush, el error que cambió el cine y los videojuegos**. Extraído el 05 de Marzo de 2015 de <http://bit.ly/1BWtEMp>
- » Real Academia Española (s.f.) **Animación**. Extraído el 17 de Marzo de 2015 de <http://bit.ly/1CrLSWd>
- » RealAcademiaEspañola.(s.f.).**Arquetipo**. Consultado el 22 de junio de 2015 de <http://bit.ly/1GiKrGe>
- » Real Academia Española. (s.f.) **guion o guión**. Extraído el 24 de febrero de 2015 de <http://bit.ly/1ArqNUM>
- » Rubín, A. (2014) **¿Cuántas expresiones faciales tenemos?**. Extraído el 12 de Marzo de 2015 de <http://bit.ly/1EiC3HK>.
- » Sáenz, R. (s.f.). **Cómo hacer un buen guion para animación. Sobre el personaje**. Extraído el 24 de febrero de 2015 de http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario_anima_03/personaje.php
- » Selby, A. (2013). **La animación**. Barcelona, España: Blume.
- » Slick, J. (s.f.) **Anatomy of a 3D Model**. (Sitio WWW) web: <http://abt.cm/18CtzAq>. Consultado: Enero 2015.
- » Slick, J. (s.f.) **List of Texturing, Surfacing, and UV Map Generation Software. Plugins, applications, and efficiency tools for texture artists**. Extraído el 06 de Marzo de 2015 de <http://abt.cm/1wb9uvt>
- » Swann, A. (1993) **La creación de bocetos gráficos**. 2da edición. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- » Thomas, N. (2014) **Character Design: Space Dust Racing**. Extraído en Enero de 2015 de <http://bit.ly/1xKYznp>.
- » Trammell, K. (s.f.) **¿Qué hace Blender?**. Extraído el 06 de Marzo de 2015 de <http://bit.ly/1wbc0lw>
- » Urpí, M. (2004) **Aprender comunicación no verbal**. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

- » White, T. (2006). **Animation from pencils to pixels.** USA: Focal Press.
- » Vargas, A. (s.f.). **Arquetipo del personaje.** El viaje mítico a través del universo del guión. Consultado el 22 de junio de 2015 de <http://bit.ly/1Jetm6o>
- » Vogler, C. (2007). **The Writer's Journey: Mythic structure for writers.** (3a. Ed) Michigan, Estados Unidos: Michael Wiese Productions.
- » White, T. (2012) **Animator's Notebook.** Reino Unido: Focal Press.
- » Williams, R. (2002) **The animator's survival kit.** Inglaterra: Faber & Faber.

Referencias Imágenes (orden de aparición)

- » <http://bit.ly/1iIJ8Kb>
- » <http://bit.ly/1MV8cHm>
- » <http://bit.ly/1CF73UM>
- » <http://bit.ly/1FNgnf1>
- » <http://bit.ly/1x9mNNp>
- » <http://bit.ly/1EB2WXu>
- » <http://bit.ly/1b6moS5>
- » <http://bit.ly/1MfSfgu>
- » <http://bit.ly/1A529tT>
- » <http://bit.ly/1E9Gwdi>
- » <http://bit.ly/1E9Gwdi>
- » El dibujo animado. Cámara (2006)
- » <http://bit.ly/1E9Gwdi>
- » El dibujo animado. Cámara (2006)
- » <http://bit.ly/1E9QaMM>
- » El dibujo animado. Cámara (2006)
- » <http://bit.ly/19fILUK>
- » <http://bit.ly/1GFflph>
- » <http://bit.ly/1QOfnIT>
- » <http://bit.ly/1GxE5lq>
- » <http://bit.ly/1eyOMOa>
- » <http://bit.ly/1fxTbSm>
- » <http://bit.ly/1eyOMOa>
- » <http://bit.ly/1lcnxK>
- » <http://bit.ly/1LsaP7f>
- » <http://bit.ly/1xiJCsL>
- » <http://bit.ly/1FLs2Vo>
- » <http://bit.ly/1xGpG3e>
- » <http://bit.ly/1xGqnJZ>
- » <http://bit.ly/1GzynBG>
- » <http://bit.ly/1BLrv6i>
- » The art of Finding Nemo (pixar)

- » <http://bit.ly/1Jqk07N>
- » <http://bit.ly/1IC8sbS>
- » <http://bit.ly/1ebg1OR>
- » <http://bit.ly/1wnK8VK>
- » <http://bit.ly/1HbK2tN>
- » <http://bit.ly/1Th4EEq>
- » <http://bit.ly/1NbfN6p>
- » <http://bit.ly/1x997C7>
- » <http://bit.ly/1CER9d2>
- » <http://bit.ly/1xCWgqf>
- » <http://bit.ly/1R0oPsy>
- » <http://bit.ly/1bk0rPQ>
- » <http://bit.ly/1AQu29k>
- » <http://bit.ly/1CCBwRU>
- » <http://bit.ly/1HbaWAc>
- » <http://bit.ly/1bk0rPQ>
- » <http://bit.ly/1H9Sc2k>
- » <http://bit.ly/1FLKT2O>
- » <http://bit.ly/1BJnwT4>
- » <http://bit.ly/1FeAgXa>
- » <http://bit.ly/1BXfeZo>
- » <http://bit.ly/1BWMJhA>
- » <http://bit.ly/1L6MHrt>
- » <http://bit.ly/1FYlvoa>
- » <http://bit.ly/1CclGO3>
- » <http://bit.ly/1GMP7Zm>

- » <http://bit.ly/1dpjnNh>
- » <http://bit.ly/1Hov0Cr>
- » <http://bit.ly/1BXfeZo>
- » <http://bit.ly/1aEmMqn>
- » <http://bit.ly/1OPcv9W>
- » <http://bit.ly/1GUJJnt>
- » <http://bit.ly/1LKOetc>
- » <http://bit.ly/1C39L6K>
- » <http://bit.ly/1emUqD7>
- » <http://bit.ly/1HbGbxq>
- » Entrevista Rodrigo Tejada
- » <http://bit.ly/1HboxV2>
- » <http://bit.ly/1UwDsDf>
- » Wall-E (2008), Pixar
- » <http://bit.ly/1Ewhfga>
- » The art of Brave
- » The art of Wall-E
- » The art of Nemo
- » Wall-E (2008), Pixar
- » The art of Wall-E
- » <http://bit.ly/1GLauuH>
- » Brave (2012), Pixar
- » Entrevista Rodrigo Tejada
- » <http://bit.ly/1IJO6SD>
- » <http://bit.ly/1JPHmDX>
- » <http://bit.ly/1HboxV2>

- » <http://bit.ly/1Je2Xk6>
- » <http://bit.ly/1UwDsDf>
- » <http://bit.ly/1HNsEwT>

Anexos

- » <http://bit.ly/1aIDPYn>
- » Wall-E (2008), Pixar
- » <http://bit.ly/1Dqc0v2>
- » Buscando a Nemo (2003), Pixar
- » <http://bit.ly/1DmPYct>
- » The art of Brave
- » Brave (2012), Pixar
- » The art of Brave. (anexos)
- » <http://bit.ly/1CEzjli>
- » Wall-E (2008), Pixar
- » The art of Wall-E (anexos)
- » <http://bit.ly/1DYUu5z>
- » Buscando a Nemo (2003), Pixar
- » The art of Nemo (anexos)

10

ANEXOS

ANEXO A.1

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA / GUÍA DE ENTREVISTA - PERSONAJES

Buen día me llamo Erik Dubón, me encuentro realizando una investigación para graduarme de diseñador gráfico en la Universidad Rafael Landívar, dicha investigación está bajo el tema de “Desarrollo de expresiones faciales y corporales en la creación de personajes y la aplicación de los principios de animación a estas en una producción 3D”, agradezco mucho el tiempo que inviertas contestando a las siguientes preguntas. Agradecería acompañar de imágenes.

- » ¿Cuáles son los perfiles que usted maneja para desarrollar un personaje? (perfiles que engloban su parte física, su forma de ser, etc) Ejemplifique.
- » ¿Cómo influyen estos perfiles en las expresiones de un personaje, tanto faciales como corporales?
- » ¿Qué tan importante es que antes de comenzar a diseñar un personaje, empaparse del contexto e historia? Ejemplifique.
- » ¿Cuál es el proceso que sigue para desarrollar un personaje? Ejemplifique.

- » ¿Qué es un model sheet (hojas modelo)?
- » ¿Qué importancia tiene el desarrollar las model sheet de un personaje que está destinado a la animación?
- » ¿Por qué cree que es importante la construcción y arte conceptual de un personaje y sus expresiones previo al proceso de modelado y animación 3D?
- » ¿Qué elementos faciales y corporales considera, pueden expresar la personalidad y sentimientos de un personaje?
- » ¿En la expresión de los sentimientos y personalidad del personaje, es más importante el rostro o el cuerpo?
- » ¿Qué ventajas y desventajas existen en un personaje que cuenta con menos recursos para expresarse? (que no tenga ojos, boca, brazos, etc)
- » ¿Qué tan exhaustivo debe ser el proceso de estudio y desarrollo de las expresiones corporales y faciales de un personaje?
- » ¿Qué varía en el proceso de desarrollo de expresiones en personajes con tipología diferente, como un animal y un humano? ¿Cuál es más complejo de realizar?

ANEXO A.2

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA / GUÍA DE ENTREVISTA - ANIMADORES

Buen día me llamo Erik Dubón, me encuentro realizando una investigación para graduarme de diseñador gráfico en la Universidad Rafael Landívar, dicha investigación está bajo el tema de “Desarrollo de expresiones faciales y corporales en la creación de personajes y la aplicación de los principios de animación a estas en una producción 3D”, agradezco mucho el tiempo que inviertas contestando a las siguientes preguntas. Agradecería acompañar de imágenes.

- » ¿Cuáles son los pasos para realizar la animación de un personaje? Ejemplifique.
- » ¿Cuáles son los principios de animación? (explicarlos brevemente)
- » ¿Cuáles de estos principios se aplican a la animación 3D?
- » ¿Qué sucede cuando no se aplican?
- » Cuando se animan las expresiones faciales y corporales de un personaje en 3D, ¿qué aporte tiene aplicar los principios de animación a estas?
- » Cuando los principios de animación son mal aplicados, ¿cómo puede afectar esto en la transmisión de las emociones de un personaje en sus expresiones? Ejemplifique.
- » ¿Cómo debe ser la comunicación entre el animador y el desarrollador de personaje?
- » ¿Por qué es importante en el proceso de animación, la previa planificación de los movimientos y expresiones de un personaje?
- » ¿Cuál animación en 3D es más compleja de realizar la del rostro o la del cuerpo? ¿Por qué?
- » ¿Qué elementos faciales y corporales considera, pueden expresar la personalidad y sentimientos de un personaje?
- » ¿Qué ventajas y desventajas existen en un personaje que cuenta con menos recursos para expresarse? ¿Es más complicado realizar la animación de sus expresiones? (por ejemplo que no tenga ojos, o boca, o brazos, o varios a la vez, etc.)
- » ¿Qué tan exhaustivo debe ser el proceso de estudio de las expresiones corporales y faciales de un personaje antes de animarlo?
- » ¿Qué varía en el proceso de animación 3D de personajes con tipología diferente, por ejemplo un animal y un humano?
- » ¿Cómo ha sido su experiencia en la animación de expresiones faciales y corporales de los personajes que ha realizado? Ejemplificar.

ANEXO A.3

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA / GUÍA DE ENTREVISTA - PERSONAJES -CORTA-

Buen día me llamo Erik Dubón, me encuentro realizando una investigación para graduarme de diseñador gráfico en la Universidad Rafael Landívar, dicha investigación está bajo el tema de “Desarrollo de expresiones faciales y corporales en la creación de personajes y la aplicación de los principios de animación a estas en una producción 3D”, agradezco mucho el tiempo que inviertas contestando a las siguientes preguntas. Agradecería acompañar de imágenes.

- » Cuando se animan las expresiones faciales y corporales de un personaje en 3D, ¿qué aporte tiene aplicar los principios de animación a estas?
- » Cuando los principios de animación son mal aplicados, ¿cómo puede afectar esto en la transmisión de las emociones de un personaje en sus expresiones? Ejemplifique.
- » ¿Cuáles son los principios de animación que tienen más importancia al aplicarse a las expresiones faciales y corporales de un personaje en 3D? (Enumerar en

orden de importancia y explicar cómo se aplican cada uno, por ejemplo primero exageración por esta y esta razón, segundo stretch and squash por esto y esto...)

- » ¿Por qué es importante en el proceso de animación, la previa planificación de los movimientos y expresiones de un personaje?
- » ¿Cuál animación en 3D es más compleja de realizar la del rostro o la del cuerpo? ¿Por qué?
- » ¿Qué ventajas y desventajas existen en un personaje que cuenta con menos recursos para expresarse? ¿Es más complicado realizar la animación de sus expresiones? (por ejemplo que no tenga ojos, o boca, o brazos, o varios a la vez, etc.)
- » ¿Qué tan exhaustivo debe ser el proceso de estudio de las expresiones corporales y faciales de un personaje antes de animarlo?
- » ¿Cuántos años lleva animando y cómo ha sido su experiencia en la animación de expresiones faciales y corporales de los personajes que ha realizado? Ejemplificar.

ANEXO A.4

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA / GUÍA DE ENTREVISTA - STORYBOARD

Buen día, esta entrevista se realiza con el fin de comprender el papel del storyboard en la comunicación no verbal de un personaje, específicamente cuando expresa emociones complejas. Agradezco el tiempo que tomes para contestar las preguntas. Se agradecería el acompañamiento de imágenes.

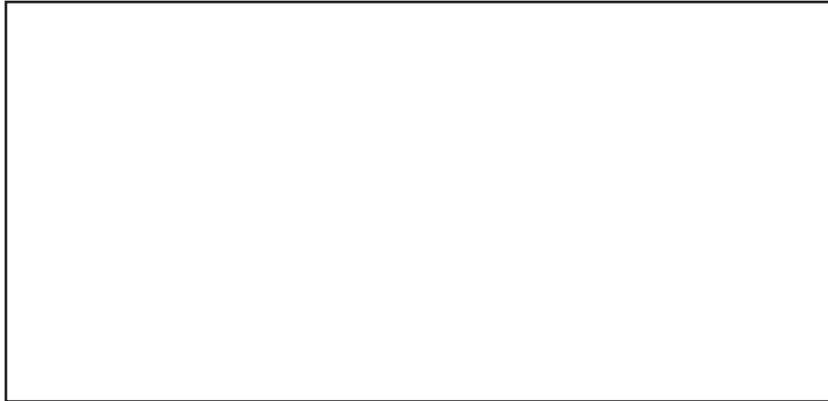
- » ¿Qué elemento crees es más importante en la comunicación no verbal, el rostro o el cuerpo?
- » ¿Por qué es fundamental utilizar la pantomima en un personaje, mientras se realiza el storyboard?
- » ¿Qué haces cuando el personaje de la historia tiene una morfología compleja (animal, monstruo, robot), o si este tiene menos elementos para expresarse (como Wall-E que tiene un rostro conformado por ojos y cejas)? Ejemplificar
- » ¿Cómo influye el perfil social y psicológico de un personaje en la forma que este se expresa, y cómo te logras meter en la piel de personajes con diversas personalidades y situaciones, para luego ilustrarlos en

el storyboard?

- » ¿Qué haces cuando en la historia, el personaje tiene una emoción compleja y no sabes cómo transmitirla en el storyboard? Ejemplificar y acompañar de imagen.
- » ¿Cómo ha sido tu experiencia realizando storyboards e interpretando las expresiones de los personajes? Ejemplificar y acompañar de imágenes.

ANEXO A.5

GUÍA DE OBSERVACIÓN



Descripción: Nemo es un personaje de la película “Buscando a Nemo” de Pixar, se trata de un pez caracterizado por ser impulsivo, valiente y alegre.

Tipología

- » Humano
- » Animal
- » Robot

Tipo de personaje:

- » Protagonista
- » Villano

- » Heroico
- » Antihéroe
- » Infantil
- » Grotesco

Proporción:

- » 2 _ cabezas.
- » 3 _ cabezas.
- » 4 _ cabezas.
- » 5 _ cabezas.
- » 6 _ cabezas.
- » 7 _ cabezas.
- » 8 _ cabezas.
- » 9 cabezas.

Perfiles del personaje

Perfil físico

- » uno
- » dos
- » tres
- » etc.

Perfil psicológico

- » uno
- » dos
- » tres
- » etc.

Perfil sociológico

- » uno
- » dos
- » tres
- » etc.

Desarrollo del personaje

Técnicas utilizadas para el arte conceptual de expresiones (anexo):

- » Manual
- » Digital
- » Otro:

Nivel de detalle y calidad del arte conceptual de las expresiones (anexo):

- » Skech
- » Ilustración manual
- » Ilustración digital
- » Otro:

Elementos corporales utilizados para expresarse:

- » Manos
- » Brazos
- » Cuerpo
- » Piernas

- » Pies
- » Otro:

Elementos faciales utilizados para expresarse:

- » Ojos
- » Cejas
- » Boca
- » Nariz
- » Orejas
- » Pomulor
- » Otro.

ANEXO A.6

GUÍA DE OBSERVACIÓN

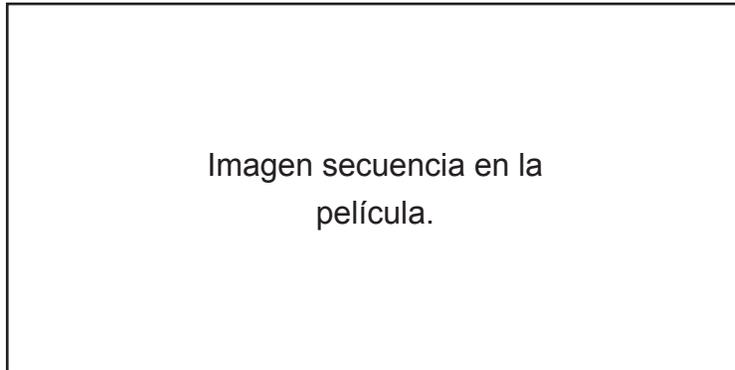
A continuación se desarrolla un análisis más detallado de la planificación del lenguaje no verbal en un personaje, para dicho análisis se seleccionó a uno de los tres objetos de estudio. Wall-E fue seleccionado debido a la complejidad de su anatomía para expresarse, así como el factor de que no habla, por lo que debe explotar aún más su lenguaje no verbal.

SECUENCIA ESCENA

0:23:50 a 0:29:17

Secuencia de escena de la
película (cuadro a cuadro)

SENTIMIENTO/ EXPRESIÓN: X



Plano:

- » X. (general, primer plano, detalle, etc.)

Elemento corporal que más expresa:

- » X. (brazos, cuerpo, manos, orugas, cuello, etc.)

Elemento facial que más expresa:

- » X. (ojos, cejas, etc.)

La expresión del personaje es (de 1 a 5, siendo 1 suave y 5 intenso):

1 5

Eje y línea de acción:

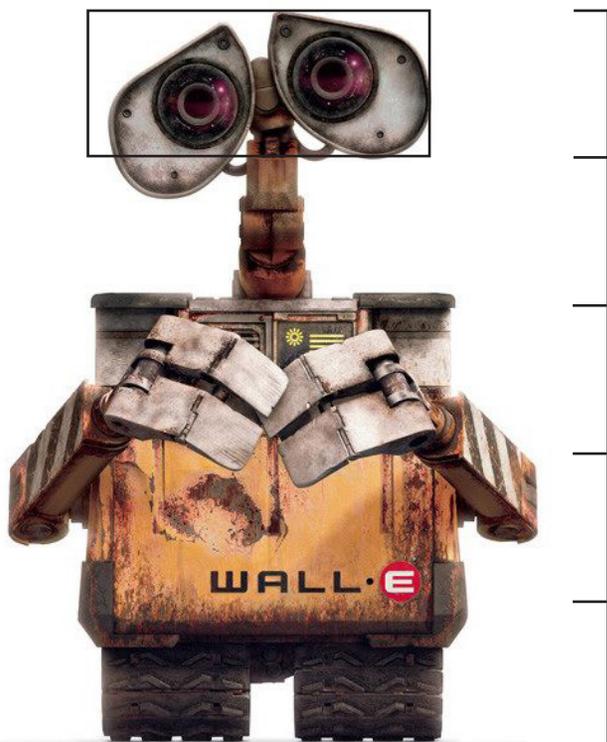


Silueta:



ANEXO A.7

ANEXO A.7.1

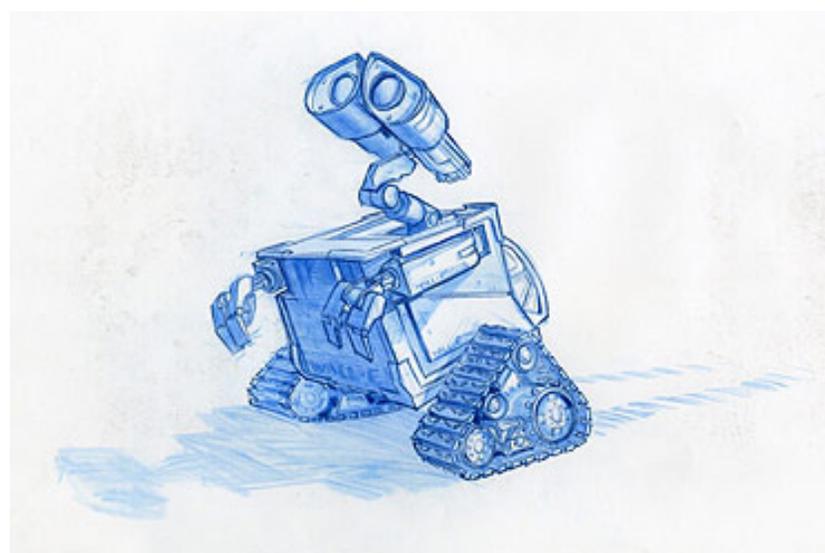


Fuente: <http://bit.ly/1CEzjli>

5
CABEZAS

ANEXO A.7.2

Imágenes sacadas de “The art of Wall-E”





ANEXO A.8

ANEXO A.8.1



Fuente: <http://bit.ly/1DmPYct>

7 1/2
CABEZAS

ANEXO A.8.2

Imágenes sacadas de "The art of Brave"



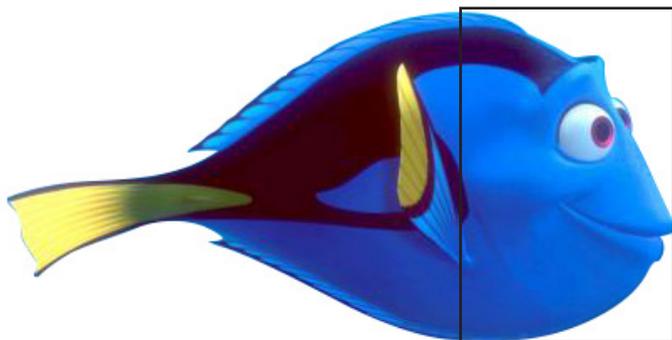


Matt Nolte | Pencil | 2009



ANEXO A.9

ANEXO A.9.1



Fuente: <http://bit.ly/1DYUu5z>

3
CABEZAS

ANEXO A.9.2

Imágenes sacadas de “The art of Nemo”

