

Departamento de
Artes Audiovisuales

FACULTAD
DE ARTES



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

PROGRESIÓN DE UNA HUELLA

El proceso del diseño y creación de personajes de
animación para cortometraje

Trabajo de Graduación de la Licenciatura en Comunicación Audiovisual con orientación en
Realización de Cine, TV y Video

Tutora: Cutta Julieta

Tesista: Gomez Hurban Alejandra

D.N.I: 33.565.666

Legajo: 52420/1

E-mail: alegh88@gmail.com

Teléfono: 02625-15403685

FEBRERO 2022

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
RESUMEN	3
PALABRAS CLAVE:	3
INTRODUCCIÓN	4
DESARROLLO	5
LA HISTORIA / GUIÓN	5
INICIO DE LOS CUESTIONAMIENTOS	6
INICIO DE LA EXPERIMENTACIÓN	7
¿QUÉ DECISIONES DEBEN SER TOMADAS?	7
CONCLUSIONES	10
REFERENCIAS	12
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	12
REFERENCIAS ELECTRÓNICAS	12
ANEXO	14
FLYER - PROGRESIÓN DE UNA HUELLA	15
(REEL DISPONIBLE HACIENDO CLIC AQUÍ)	15
DISEÑO ORIGINAL DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES	16
DISEÑO ORIGINAL DEL PERSONAJE QUE REPRESENTA LA FRAGILIDAD	16
DISEÑO ORIGINAL DEL PERSONAJE QUE REPRESENTA LA DUREZA	17
PRUEBA N°1: FOTOGRAMA DEL PERSONAJE QUE REPRESENTA LA FRAGILIDAD	17
PRUEBA N°2: FOTOGRAMA DEL PERSONAJE QUE REPRESENTA LA DUREZA	18
PRUEBA N°3: FOTOGRAMA CON LA TÉCNICA DE ANIMACIÓN CON ARENA	18
PRUEBA N°4 : PERSONAJES EN TÉCNICA 2D	19
PRUEBA N°5 : PERSONAJES EN TÉCNICA DIBUJO DIGITAL Y COLLAGE DIGITAL	19
PRUEBA N°6 : CONTRASTES DE PERSONAJES EN TÉCNICA COLLAGE DIGITAL	20

DEDICATORIA

En primer lugar a mi familia, que me brindó la posibilidad de estudiar una carrera, siendo hoy la primera integrante que realiza un egreso universitario. Un camino largo y con altibajos que hoy culmina.

Luego, a la persona que inspiró este recorrido, que me ayudó a creer en mí, me enseñó que no hay coincidencias, sino que todo es causa y efecto, también me mostró que a veces para poder construir, primero hay que romper y que la fortaleza viene con la experiencia.

En tercer lugar, a la educación pública, que sin ella muchxs no podríamos tener la posibilidad de construir un futuro digno. Una educación pública que se ocupó de darnos el lugar a aquellos que nos encontrábamos alejados del ámbito académico, para poder estar hoy aquí culminando esta trayectoria.

En cuarto lugar, a Julieta mi tutora, gracias por la calidez, frescura y dedicación.

Y por último a mí misma, porque soñé durante mucho tiempo poder cerrar esta etapa, porque puse trabajo, entrega y esfuerzo, exponiendo emociones, buceando en la creatividad y el aprendizaje constante. Hoy todo se encuentra reflejado en este trabajo.

RESUMEN

Esta tesis se focaliza en el proceso artístico y realizativo que se genera con la elección del/los personaje/s en un proyecto de animación y cómo esto afecta al guión.

El objetivo es reflexionar sobre las posibilidades y los desafíos que surgen en el proceso de diseño y creación, a partir de la experimentación con distintos personajes, técnicas y elementos.

PALABRAS CLAVE:

ANIMACIÓN - PERSONAJE - CHARACTER DESIGN WORKFLOW - DISEÑO DE PERSONAJE - CORTOMETRAJE

INTRODUCCIÓN

Si de animación hablamos, nos encontramos con un mundo de infinitas posibilidades, elementos y formas de trabajo. Teniendo en cuenta esto, comencé a dar los primeros pasos en la realización de este trabajo de tesis realizativa, pero con una idea fija: hacer un cortometraje con la técnica de *stop motion*¹.

Habiendo definido esto, por un lado como un desafío y por otro como una forma de utilizar esa técnica que tanto llama mi atención, emprendí un viaje artístico que aún se encuentra conformándose, y en el camino surgieron las siguientes preguntas: ¿qué incidencia tienen los personajes en la elección de la técnica y la estructura del guión? ¿todos los personajes van con todas las técnicas disponibles?.

¹ Técnica que consiste en animar objetos que son fotografiados cuadro por cuadro.

DESARROLLO

LA HISTORIA / GUIÓN

Para comenzar a darle forma al cortometraje, tuve que definir una historia, en cierta forma esto supuso exponer una serie de emociones y vivencias, que dieron lugar al surgimiento de dos personajes. Tomando la concepción de Kandinsky, gran teórico del arte, puedo decir que “el alma del artista tiene que sentir una especie de vibración para que pudiera producir su obra. (...) El artista necesita volcar esa emoción en una forma material, más concreta que le permita conformar su obra. (Silenzi 2006: 201-217)”.

Esta historia devenida luego en guión fue, parafraseando a Luciano Redigonda, una guía que señaló el camino a seguir para concretar la obra, un texto que contiene en sí mismo la esencia de lo que se imaginó (Centro Audiovisual Rosario 2011: 131)

Al culminar la realización del guión se tenía como resultado un cortometraje de ocho minutos protagonizado por dos corazones, cuyas formas y materiales representaban las características no solo físicas, sino psicológicas de ambos. Por un lado un personaje que en apariencia es frágil y otro que demuestra fortaleza.

INICIO DE LOS CUESTIONAMIENTOS

En base a las particularidades de los personajes que originalmente había propuesto, surgieron las preguntas anteriormente señaladas: ¿qué incidencia tienen los personajes en la elección de la técnica y la estructura del guión? ¿todos los personajes van con todas las técnicas disponibles?.

No pasó mucho tiempo hasta que la idea original fue afectada por estas preguntas, al igual que por las necesidades técnicas, conocimientos y destrezas que se requieren para elaborar una animación.

El paso que le siguió a este planteamiento fue definir si los personajes anteriormente elegidos podían lograr representar con mayor claridad la idea básica de la historia, que era: “mostrar mediante metáforas visuales el impacto que producen las personas en la existencia de aquellas con las que se cruzan a lo largo de la vida”. En este caso, las cualidades principales de los protagonistas estaban claras, pero había que evaluar si la forma y tipos de personajes pensados al principio eran los correctos. Y tal como dice Saézn Valiente “La animación no es prisionera de las leyes de la física, tampoco de la realidad. No imita la vida, más bien podemos decir que la reinterpreta de una manera peculiar. Por todo esto, antes de comenzar a trabajar sobre una idea hay que preguntarse si se puede realizar con actores reales sin que nada esencial cambie. Si la respuesta es positiva, la idea no es digna de una animación. En otras palabras, es insensato animar lo que se puede rodar directamente usando actores en vivo, y con mucho menos trabajo y costo” (Saézn Valiente Rodolfo 2008: 166).

INICIO DE LA EXPERIMENTACIÓN

Esta etapa vino acompañada de nuevos interrogantes, como por ejemplo ¿cómo diseñar los personajes?, ¿cómo se puede transmitir el sentido de la historia y las características de los personajes, sin que necesariamente sea explícito o grotesco? ¿a qué público estará dirigido el cortometraje?.

En base a esto retomo lo planteado en *El libro de la Escuela para animadores de Rosario*: “Otro desafío es dar vida a mundos y personajes que no existen en la realidad, y lograr que la construcción sea verosímil y fluida... Es por esto que se debe focalizar y conocer muy bien el target al cual está dirigido el proyecto, sin perderlo de vista durante todo el proceso realizativo. Debemos centrarnos específicamente en lo que queremos contar, siempre buscando la forma más efectiva, económica y directa de contarlo. De otra manera es posible que tanta libertad para dibujar o animar lo que se nos cruce por la cabeza se nos vuelva en contra... Y terminemos engendrando pastiches insoportables poblados de elementos inconexos, o nos embarquemos en tareas titánicas que abandonemos agotados luego del primer minuto animado” (Centro Audiovisual Rosario 2011: 132).

¿QUÉ DECISIONES DEBEN SER TOMADAS?

Habiendo llegado hasta aquí es necesario establecer los criterios estéticos para poder desarrollar los personajes, para ello es necesario identificar que tal como se retomo en la clase de Animación FDA-UNLP, titulada “Diseño de Personajes para principiantes²”, hay tres figuras básicas que conforman a los distintos personajes,

² Diseño de Personajes para principiantes parte 2 (clase personal) E.Casal

estas nos hablan de la naturaleza de los mismos. Estas formas son el cuadrado, el círculo y el triángulo.

- Cuadrado representa lo sólido, robusto, fuerte y firme.
- Círculo representa lo suave, flexible y divertido.
- Triángulo siendo puntiagudo representa lo agresivo y peligroso.

Las características de estas formas, se asemejan a lo que se pretende transmitir de los personajes en el cortometraje. Esto me hace pensar que si en *live action* se realizan *castings* para la búsqueda de actorxs, en animación se puede realizar, en esta búsqueda llegué a ser más consciente de lo que es el proceso de diseño de personajes.

Teniendo en cuenta esto, para comenzar a indagar con los elementos, primero era necesario establecer que aquel personaje que representa la aparente fragilidad, debía poseer formas redondeadas, mientras que el personaje que se muestra más fuerte y estructurado, debía poseer una forma cuadrada y angular.

Habiendo definido esto, pude hacer una lista de posibles candidatos a los personajes, que detallaré a continuación.

FRAGILIDAD	FORTALEZA
Agua	Hielo
Diente de león	Arena
Arena	metal

Decidí elegir solo tres de los elementos mencionados para indagar en la práctica y en las preguntas que me hice en un principio. El resultado de esta

indagación dio como resultado: [REEL N°1 HUELLA - GOMEZ HURBAN ALEJANDRA.mp4](#)

Esta práctica me llevó a pensar en lo que había mencionado anteriormente, existe una limitación en cuanto al equipamiento técnico y en cuanto a los conocimientos. Estas limitaciones en la praxis dieron surgimiento a la experimentación para poder llegar a tener los pequeños fragmentos que conforman el reel citado anteriormente, este acercamiento con el comportamiento de los distintos elementos y las distintas técnicas abrió una nueva ventana, una que muestra que es posible construir una estética particular, y darle el tono poético que el relato requiere, mediante una mixtura de técnicas y elementos que logren darle cierre a la idea, sin dejar de lado que fuese factible de llevar a cabo. Esta mixtura, por otro lado, refuerza la idea original de la historia, la transformación de los personajes al entrar en contacto.

De este planteo de crear un audiovisual compuesto por diversos métodos y procedimientos, surgen nuevas ideas de personajes, como por ejemplo la construcción de los mismos mediante la resignificación de elementos cotidianos, al igual que la posibilidad de indagar en la estética steampunk³ y en la creación del audiovisual mediante collage digital⁴ animado.

³ Steampunk es una forma de retrofuturismo, una forma de ficción especulativa muy de moda en las primeras décadas del siglo XXI. Consiste en representar el futuro como lo imaginaban o lo habrían imaginado las personas del pasado, un afán alimentado por el prevalente sentimiento de nostalgia y apreciación de lo vintage que dominó esos años”.

⁴ Técnica pictórica que consiste en componer una obra plástica uniendo imágenes, fragmentos, objetos y materiales de procedencias diversas. RAE, 2016.

CONCLUSIONES

A modo de cierre de este proceso, que si bien todavía se encuentra en pleno proceso, es posible esbozar respuestas a los interrogantes planteados.

En primer lugar puedo decir que la finalidad del proyecto define los pasos a seguir. En el caso del cortometraje es necesario saber los lineamientos, pero así como el guión puede influir en los personajes, definitivamente el tipo de personaje determina la técnica y modifica la estructura del guión. Esto es posible observarlo a partir del [reel n° 2 de pruebas](#) que realicé buscando posibles personajes para el cortometraje. Es posible observar en el video, tanto los personajes como la técnica que se utilice, determina el tipo de ambiente en el que se desarrolla la historia, por lo que impacta directamente en la estructura del guión.

En base a esto, estoy en condiciones de afirmar que eligiendo otros personajes, distintos los pensados originalmente, deben realizarse modificaciones en el guión (que si bien hay una primera versión, todavía no ha sido reescrito para las distintas opciones, por lo que se encuentra en proceso).

Ahora queda mucho más claro que “El camino del guión es uno plagado de bifurcaciones, que se enriquece con el aporte de los otros o se reformula de acuerdo al entorno, a las necesidades que surgen en el proceso, o al mismo azar que se cruza y nos descubre otro nuevo camino para enriquecer nuestra historia... Es que cada idea o historia tiene sus propias necesidades que escapan a todo aquello que se acerque a una fórmula” (Centro Audiovisual Rosario 2011: 131).

El surgimiento de distintas posibilidades y variaciones de personajes permite seguir probando con distintas técnicas que lleven a darle una conclusión al cortometraje, no sin antes hacer un recorrido de autoaprendizaje y descubrimiento de las infinitas técnicas, materiales, programas y elementos disponibles para poder concretar un audiovisual.

REFERENCIAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- El libro de la Escuela para animadores de Rosario (2011) - “Haciendo dibujitos en el fin del mundo”- Centro Audiovisual Rosario (CAR) - Rosario
- Saézn Valiente Rodolfo (2008) –“Arte y técnica de la animación – Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva” - Ediciones De La Flor - Buenos Aire
- Castro, Karina y Sánchez, José Rodrigo (1999). Dibujos animados y animación: historia y compilación de técnicas de producción. (2ª ed.). Quito (Ecuador): CIESPAL.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Silenzi, Marina (2008) -“El arte como un nuevo pensar: la concepción nietzscheana y heideggeriana”. Andamios. Revista de Investigación Social, vol.2, núm. 4, junio, 2006, pág. 201-217. Universidad Autónoma de la Ciudad de México. Distrito Federal, México.

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=62820408>

- Casal Emilia (2021) - “Diseño de Personajes para principiantes”. Seminario de Animación Multimedial - FDA - UNLP. Buenos Aires, La Plata.

Disponible en: <https://vimeo.com/599591689>

- Civeira Maik (2010) - Steampunk: Una brevísima introducción - EGO SUM QUI SUM.

Disponible en: <https://www.maikciveira.com/2010/04/steampunk.html>

- Cortés Jonatan (2021) - Proceso del Diseño y Creación de Personajes para Animación | Character Design Workflow - NotodoAnimación.Es Madrid, España.

Disponible en:

<https://www.notodoanimacion.es/proceso-diseno-creacion-de-personajes-para-animacion/>

- RAE (2016) Real Academia Española.

Disponible en: <https://dle.rae.es/?w=collage&origen=REDLE>

- Rodriguez Michael (2015) - Fundamentos Conceptuales Y Tendencias Gráficas En La Animación De Autor- PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ. FACULTAD DE ARTE. Lima, Perú.

Disponible en:

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6228/RODRIGUEZ_TINCOPA_MICHAEL_ANIMACION_AUTOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y



ANEXO

FLYER - PROGRESIÓN DE UNA HUELLA



Departamento de
Artes Audiovisuales

FACULTAD
DE ARTES

UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

PROGRESIÓN DE UNA HUELLA

El proceso del diseño y creación de personajes de animación

Trabajo de Graduación de la Licenciatura en Comunicación Audiovisual con orientación en
Realización de Cine, TV y Video

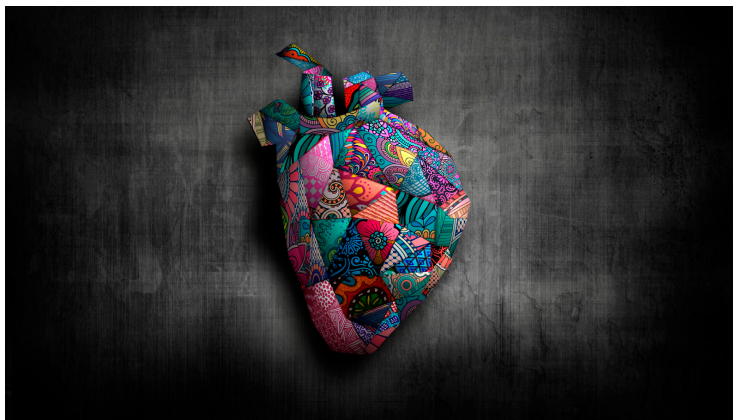


GOMEZ HURBAN ALEJANDRA
FEBRERO 2022

[\(REEL DISPONIBLE HACIENDO CLIC AQUÍ\)](#)



DISEÑO ORIGINAL DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES

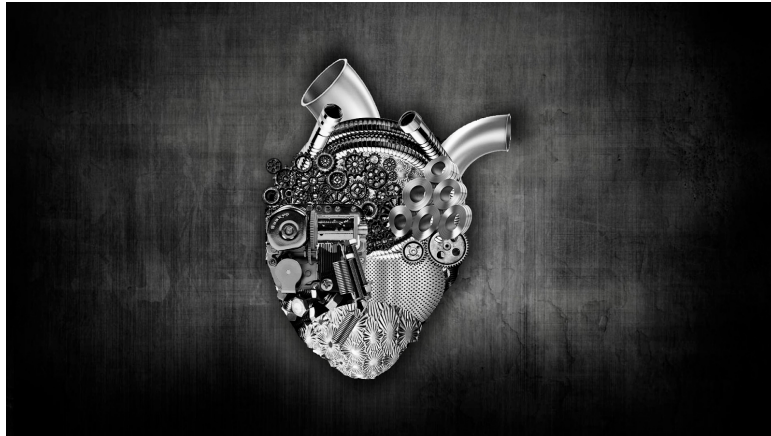


DISEÑO ORIGINAL DEL PERSONAJE QUE REPRESENTA LA FRAGILIDAD

Realizado con la técnica de collage digital. Representación de la aparente fragilidad y suavidad mediante un *patchwork*⁵ de piezas con diseño *zentangle*⁶.

⁵ Tejido hecho por la unión de pequeñas piezas de tejido cosidas por los bordes entre sí.

⁶ Método de dibujo consiste en crear dibujos a partir de patrones abstractos llamados tangles en base a unas reglas básicas.



DISEÑO ORIGINAL DEL PERSONAJE QUE REPRESENTA LA DUREZA

Realizado con la técnica de collage digital con piezas metálicas. Representación de la aparente dureza y rigidez del personaje.



PRUEBA N°1: FOTOGRAMA DEL PERSONAJE QUE REPRESENTA LA FRAGILIDAD



PRUEBA N°2: FOTOGRAMA DEL PERSONAJE QUE REPRESENTA LA DUREZA



PRUEBA N°3: FOTOGRAMA CON LA TÉCNICA DE ANIMACIÓN CON ARENA



PRUEBA N°4 : PERSONAJES EN TÉCNICA 2D

CORAZÓN: Representación de la aparente fragilidad y suavidad, mediante formas curvas.

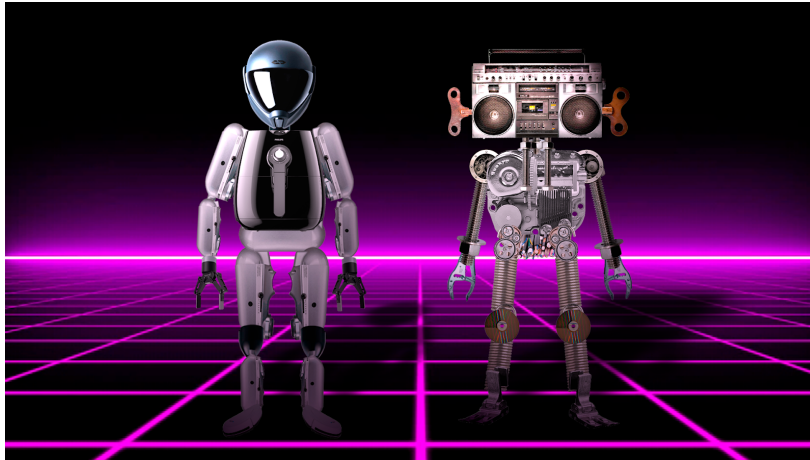
CEREBRO: Representación de la aparente dureza y rigidez del personaje, mediante formas angulares.



PRUEBA N°5 : PERSONAJES EN TÉCNICA DIBUJO DIGITAL Y COLLAGE DIGITAL

MONSTRUO: Representación de la aparente fragilidad y suavidad, mediante formas curvas, textura visualmente suave, expresión facial amigable y extremidades con detalles con forma de lápices de colores.

ROBOT: Representación de la aparente dureza y rigidez del personaje, mediante elementos con formas angulares y texturas metálicas o visualmente duras.



PRUEBA N°6 : CONTRASTES DE PERSONAJES EN TÉCNICA COLLAGE DIGITAL

ROBOT 1: Representación de la aparente suavidad y flexibilidad del personaje, mediante formas curvas, líneas limpias, textura visualmente suave y brillante.

ROBOT 2: Se retoma el personaje de la prueba anterior, en representación de la aparente dureza y rigidez del personaje, mediante elementos con formas angulares y texturas metálicas o visualmente duras.