

Proyecto animado simbiosis entre el estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética
Disney y 2001 Odisea del espacio.

José Manuel Estévez Noguera

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
FACULTAD DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y BELLAS ARTES
Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual
BOGOTA, D.C.
2015

Proyecto animado simbiosis entre el estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.

José Manuel Estévez Noguera

Trabajo de investigación particular

José Manuel Estévez Noguera

Asesor metodológico:

William Ruiz

Asesor temático:

Jorge Eliecer Camargo

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
FACULTAD DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y BELLAS ARTES
Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual
BOGOTÁ, D.C.

2014

Para quienes vivir por sus sueños es la única vida posible.

1. INDICE GENERAL

1.	INDICE GENERAL.....	iv
2.	INDICE DE TABLAS/GRAFICOS /FIGURAS.....	viii
3.	RESUMEN	xv
4.	INTRODUCCIÓN	1
5.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
5.1.	Descripción del problema	3
5.2.	Formulación del Problema.....	6
6.	OBJETIVOS	6
6.1.	Objetivo General.....	6
6.2.	Objetivos específicos.....	7
6.3.	Justificación	8
7.	MARCOS DE REFERENTES	12
8.	DISEÑO DE PERSONAJES CON BASE A DISNEY	12
8.1.	COMO CREAR EL PERFIL PSICOLÓGICO DE PERSONAJES.....	13
8.1.1.	George Bridgman.....	21
8.2.	¿QUE CÁNONES SON IDONEOS PARA CADA TIPO DE PERSONAJE.?	

8.3.	-DESARROLLO DE DIBUJO DE PERSONAJES.....	31
8.4.	ESCULTURAS.	36
8.5.	-LA IMPORTANCIA DEL COLOR EN EL DISEÑO E IDENTIDAD DE LOS PERSONAJES.....	38
8.6.	CATÁLOGO DE PERSONAJES.....	45
9.	DISEÑO DE ESCENARIOS.....	48
9.1.	-BOCETOS DE ESCENARIOS.	52
9.2.	-ESQUEMA DE COLOR PARA ESCENARIOS.....	52
9.3.	-PARA GENERAR ATMÓSFERA EN LOS ESCENARIOS	53
9.4.	FONDOS ESTILO DISNEY.	54
10.	ANIMACIÓN ESTILO DISNEY.....	55
10.1.	-Los 12 principios de la animación tomado del libro Creado por Frank Thomas Ollie Johnston	56
10.1.1.	Introducción a los 12 principios de la animación.	56
10.1.2.	Los 12 principios de la animación.	58
11.	INTEGRACIÓN ENTRE ESTILO DISNEY Y 2001 ODISEA DEL ESPACIO. ..	75
12.	DISEÑO METODOLÓGICO.....	82
12.1.	Instrumentos de observación	84
12.1.1.	Modelo de diseño de personajes con base a Disney.	85
12.1.2.	Modelo de Diseño de escenarios.	90

12.1.3.	Modelo de animación estilo Disney	94
12.1.4.	Modelo de integración entre estilo Disney y 2001 Odisea del espacio... ..	96
13.	MARCO APLICATIVO.....	98
13.1.	Diseño de personajes.....	99
13.1.1.	Perfil Psicológico del personaje.....	99
13.1.2.	Perfil psicológico de Joseph y las tres dimensiones del personaje.	99
13.1.3.	Cánones, dibujo, esculturas color, y catálogo de los personajes.	101
14.	Diseño de escenarios.....	113
14.1.1.	Seguir guion y “Storyboard”.....	113
14.1.1.	Integración entre estilo de escenarios Disney y 2001 Odisea del espacio.	
	¡Error! Marcador no definido.	
14.1.2.	Bocetación y esquemas de color, generar atmósfera y estilo Disney. .	133
14.2.	Desarrollo de animación estilo Disney (Los 12 principios de la animación.	
	146	
14.2.1.	Squash and stretch.	147
14.2.2.	Anticipation.....	148
14.2.3.	Staging.	149
14.2.4.	Straight ahead and pose to pose animation.	150
14.2.5.	Follow through and overlapping action.....	152
14.2.6.	Slow in and slow out.....	153

14.2.7. Arcs.....	154
14.2.8. Secondary action.....	155
14.2.9. Timing.	156
14.2.10. Exaggeration.....	157
14.2.11. Solid Drawing.....	158
14.2.12. Appeal.....	159
14.3. Integración entre el estilo de Disney y 2001 Odisea del espacio.	160
15. PROTOTIPO.....	167
15.1. Fondos del corto animado simbiosis entre el estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.....	167
15.1.1. Los fondos de la introducción:.....	168
15.1.2. Los fondos de la animación:.....	170
15.1.3. El Diseño del poster, la caja de DVD y el Label:	174
16. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	178
17. REFERENCIAS.....	181

2. INDICE DE TABLAS/GRAFICOS /FIGURAS

Fotografía 1: Ollie Johnston y un “frame” de la película “The jungle book”.....	17
Fotografía 2: Dibujo de uno de los estudiantes de George Bridgman.....	19
Fotografía 3: portada de “Brigman’s complete guide to drawing from life.	20
Fotografía 4: “The Pasha’s Sorrow, pintura de-Jean-Léon Gérôme.....	22
Fotografía 5: la pintura, Description Boulanger harem-du-palais.	23
Fotografía 6: “The war hero” ilustración de uno de los más célebres ilustradores Estadounidenses de todos los tiempos, Norman Rockwell.	24
Fotografía 7: Dibujo de producción realizado por Milt Kahl, “Living Lines Library”, the sword in the Stone (1963).	27
Fotografía 8: Dibujo de producción realizado por Milt Kahl, “Living Lines Library”, the sword in the Stone (1963).	28
Fotografía 9: Disney y compañía trabajando en un “storyboard”, imagen extraída de “The jungle Book (1967)- Behind the scenes.	33
Fotografía 10: Imagen extraída de los “Art tips” de “Aaron Blaise”.	34
Fotografía 11: Imagen extraída de los “Art tips” de “Aaron Blaise”.	35
Fotografía 12: Glen Keane y Kent Melton durante la producción de la película animada de Disney “Pocahontas”.....	37
Fotografía 13: “Frame” de la película “The sword in the Stone”.	40
Fotografía 14: “Frame” de la película animada de Disney “The Swrod in the Stone”.	42
Fotografía 15: “Frame” de la película animada de Disney “Robin Hood”	43
Fotografía 16: “Frame” de la película animada de Disney “Robin Hood”.	44

Fotografía 17: Ilustración de producción, tomada de “Living Lines Library” de la película “The sword in the Stone” (1963)	46
Fotografía 18: Ilustración de producción, tomada de “Living Lines Library” de la película “The sword in the Stone” (1963)	47
Fotografía 19: Imagen de “Storyboard” de la película animada de Disney “The Swrod in the Stone”	49
Fotografía 20: “Frame” Tomado de la película animada de Disney “The Sword in the Stone”	55
Fotografía 21: Estudio en sanguina de Miguel Ángel para la capilla Sixtina.	62
Fotografía 22: Dibujos de la animación de la película animada de Disney “The Sword in the Stone” (1963, tomados de “Living Lines Library”	73
Fotografía 23: Dibujos de la animación de la película animada de Disney “The Sword in the Stone” (1963, tomados de “Living Lines Library”	74
Fotografía 24: “Frame” de la película animada de Disney “The Sword in the Stone”	75
Fotografía 25: La astronauta Nicole Stoff participando en una movilidad extravehicular.....	76
Fotografía 26: portada de DVD de “2001: Aspace Odyssey (1968)	77
Fotografía 27: Fragmento de un “Frame” del corto de tesis llamado Owtwo (2014). 78	
Fotografía 28: Diseño de personajes, especialmente de Hanz.	102
Fotografía 29: Dibujo de producción del personaje “Joseph”	103
Fotografía 30: Dibujo de producción del personaje “Joseph”	104
Fotografía 31: Escultura de Joseph	105

Fotografía 32: Escultura de Hanz.....	105
Fotografía 33: Primera escena del corto animado simbiosis entre estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.	106
<p>Los colores son consecuentes a la emocionalidad de la escena, así como se puede apreciar en la siguiente imagen (Fotografía 34: Quinta escena del corto animado simbiosis entre estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.) En la mencionada imagen, se puede ver el cambio drástico de color, esto ocurre principalmente debido al sentir de Joseph en ese momento.</p>	
Fotografía 34: Quinta escena del corto animado simbiosis entre estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.	109
Fotografía 35: Quinta escena del corto animado simbiosis entre estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.	110
Fotografía 36: escena del corto animado simbiosis entre estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.	112
Fotografía 37: escena del corto animado simbiosis entre estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.	112
Fotografía 38: Primer Storyboard para el proyecto animado.....	120
Fotografía 39: “Storyboard” del proyecto, toma-1.	122
Fotografía 40: “Storyboard” del proyecto, toma-2.	123
Fotografía 41: “Storyboard” del proyecto, toma-3.	124
Fotografía 42: “Storyboard” del proyecto, toma-4.	125
Fotografía 43: “Storyboard” del proyecto, toma-5.	126
Fotografía 44: “Storyboard” del proyecto, toma-6.	127
Fotografía 45: “Storyboard” del proyecto, toma-7.	128
Fotografía 46: “Storyboard” del proyecto, toma-8.	129

Fotografía 47: “Storyboard” del proyecto, toma-9.	130
Fotografía 48: “Storyboard” del proyecto, toma-10.	131
Fotografía 49: Bocetos de Color.	133
Fotografía 50: Boceto de Color para la introducción.	134
Fotografía 51: Segundo boceto de Color para la introducción.	135
Fotografía 52: Segundo boceto de Color para la introducción, con más detalle. ...	135
Fotografía 53: Estudio de color para el corto.	136
Fotografía 54: Estudio de color para el corto.	137
Fotografía 55: Estudio de color para el corto.	138
Fotografía 56: Estudio de color para el corto con base a fotografías.	138
Fotografía 57: Estudio tonal para el corto.	139
Fotografía 58: Estudio de color para el corto.	140
Fotografía 59: Estudio de tonal para el corto.	141
Fotografía 60: Estudio tonal para el corto.	142
Fotografía 61: Estudio de color para el corto, con base al estudio tonal (Fotografía 55)	143
Fotografía 62: Estudio de Tonal para el corto.	144
Fotografía 63: Estudio de color para el corto.	145
Fotografía 64: Estudio de color para el corto.	145
Fotografía 65: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.	147
Fotografía 66: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.	148
Fotografía 67: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.	149
Fotografía 68: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.	150

La anterior imagen (Fotografía 69: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.) es un caso de animación realizada “Pose to pose”, se empezó realizando los “frames” principales y posteriormente se dibujaron los pasos intermedios..... 151

Fotografía 70: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado. 151

Fotografía 71: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado. 152

Fotografía 72: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado. 153

Fotografía 73: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado. 154

Fotografía 74: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado. 155

En la anterior imagen (Fotografía 75: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.) Joseph tiene los brazos contra su cuerpo y la cabeza baja, al dar un paso largo toda su postura cambia y los brazos se abren y su vista sube..... 155

Fotografía 76: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado. 156

El “Timing” acentúa los momentos que se quieren mostrar por un mayor tiempo dentro de la animación y/o ayuda a darle el ritmo específico que se desea dentro de una secuencia. En el caso anterior (Fotografía 77: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.) Joseph queda profundamente triste pues su padre acaba de decirle que no es posible encontrarla. En esta secuencia el manejo del “Timing” era fundamental para darle el ritmo necesario a los movimientos del joven. En el “Frame” que central se dejó durante 24 fotogramas, mientras que los anteriormente y posteriormente ubicados tenían de entre 4, 2 y 3 fotogramas. Todo esto para dar textura al “Timing del proyecto animado..... 156

Fotografía 78: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado. 157

Fotografía 79; imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado. 158

Fotografía 80: misma que (Fotografía 81: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.).....	159
Fotografía 82: Imagen de la película 2001 Odisea del espacio. (“2001: A Space Odyssey (1968),” n.d.).....	161
Fotografía 83:El personaje Arturo de “The Sword in the Stone”(“ In The Sword in the Stone, Arthur was voiced by three different boys ...,” n.d.)	162
Fotografía 84: Diseño Final de Joseph para el proyecto del corto animado simbiosis entre Disney y 2001 Odisea del espacio.....	163
Fotografía 85: imagen tomada de la película 2001 odisea del espacio. (“ The soundtrack is just as gorgeous and adds to the awe-inspiring ...,” n.d.)	164
Fotografía 86: ilustración de fondo de la película “The sword in the Stone” (“ ... disney movies king arthur the sword in the stone screencap meme,” n.d.)	165
Fotografía 87: Primer ilustración del corto animado.....	166
Fotografía 88: ilustración de intro-1.....	168
Fotografía 89: ilustración de intro-2.....	169
Fotografía 90: ilustración de intro-3.....	169
Fotografía 91: ilustración de animación-1.	170
Fotografía 92: ilustración de animación-2.	171
Fotografía 93: ilustración de animación-3.(timelapse).....	171
Fotografía 94: ilustración de animación-4.	172
Fotografía 95: ilustración de animación-5.	173
Fotografía 96: ilustración de animación-6.	174

El diseño del poster que se puede ver a continuación (Fotografía 97: Diseño del Poster del proyecto del Corto animado Simbiosis entre estilo Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.) pretende ser un claro reflejo del concepto de la simbiosis entre dos mundos que se complementan y que a la vez son muy diferentes. 174

Fotografía 98: Diseño del Poster del proyecto del Corto animado Simbiosis entre estilo Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio. 175

Fotografía 99: Diseño de la caja del DVD del proyecto animado. 176

Fotografía 100: Diseño del label del DVD. 177

3. RESUMEN

Se logra que el Proyecto animado sea eficiente a nivel audiovisual, estético, comunicacional, narrativo y técnico a partir de la metodología y de Detallar, analizar y observar los escenarios de los clásicos de Disney y sus dibujos al igual que la animación Disney para lograr una coherencia narrativa para la realización del corto animado.

Se toman como lineamientos básicos el diseño de personajes, de escenarios y la animación estilo Disney, para lograr una integración de dichos elementos con la película 2001 Odisea del espacio desde la parte de guion y estética.

Así pues, siguiendo los métodos pertinentes a cada uno de los aspectos se realiza el proyecto animado simbiosis entre el estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.

4. INTRODUCCIÓN

La animación contemporánea en 3D inunda el mercado, con imágenes espectaculares llenas de emoción y de un altísimo nivel artístico. Industrias como “Dreamworks”, “Pixar”, “Blue sky” y “Disney animation Studios” lideran la industria mundial llevando al espectador a mundos fascinantes llenos de personajes encantadores y aventuras increíbles.

Todas estas maravillas tienen un antepasado en común que las hace ser lo que son, sin estas bases elementales, nada de esto sería posible.

Es aquí donde el proyecto se centra, en ver dichos referentes primordiales de un pasado sin el cual nada, ni siquiera el movimiento fluido y agradable de un dibujo en el papel sería posible. De esta manera, este trabajo pretende mostrar la posibilidad técnica de lograr animación 2D de calidad, sin importar en qué lugar del mundo se esté, pues los principios elementales se aplican, se esté en Colombia o en cualquier otra parte del mundo. Así pues, la meta fue crear un proyecto animado fusionando el estilo clásico de animación de Disney y la película 2001 Odisea del espacio. Para de esta manera generar un producto audiovisual de alta calidad y así pues demostrar que es posible hacer animación 2D siempre y cuando se sigan los principios elementales de la misma. Esto se logra a través del manejo de los 12 principios de la animación los cuales se encuentran en el maravilloso libro “*The illusion of life*”, de Walt Disney.

Al igual, para lograr dicho propósito es necesario generar un estudio minucioso de la ilustración y el dibujo. Siguiendo este orden de ideas y queriendo tomar como referente principal el estilo de los clásicos de Disney, se estudió el estilo de dibujo de Milt kahl, y se desarrollaron los personajes del corto animado con respecto a este autor.

Así mismo, se observaron los escenarios de los films “Bambi”, “La espada en la Piedra” y “Robin Hood” para a partir de ellos crear los espacios del corto animado, se buscaron los parámetros de la animación Disney y su manera de contar historias logrando la narrativa del corto animado a partir de estos parámetros. También fue necesario definir los aspectos de 2001 Odisea del espacio, pues, al momento de fusionarlos con el estilo Disney, se generó una propuesta que además de tener referentes sólidos proponga elementos creativos propios del proyecto a nivel de historia y estética.

5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

5.1. Descripción del problema

La ausencia de productos a nivel nacional con calidad competitiva a nivel internacional parece ser el primer problema, a su vez la estética, la técnica y lenguaje audiovisual en la animación es muy incipiente.

De la misma manera se carece de personajes animados con los cuales las audiencias se pueden conectar e identificar; si bien ya hay ciertos acercamientos interesantes a nivel estético y narrativo Colombia carece de métodos claros de animación y por lo tanto de los resultados.

“Snow White and the Seven Dwarfs” es el primer largometraje animado producido por Walt Disney y es el primero que se incluyó en el canon de los “Clásicos de Disney. Esta película revolucionaría a nivel tecnológico y artístico, fue estrenada el 21 de diciembre de 1937. Aunque no es la primera película animada de la historia esta está fuertemente arraigada a la cultura popular, y la gran mayoría la recuerdan como si hubiese sido la primera; Los estudios Disney se encontraban en crecimiento para cuando esta película fue lanzada al público, y el crecimiento de los estudios continúa hoy creciendo, creando, contando historias con algunos de los más altos estándares de calidad a nivel mundial.

Los equipos de producción llevan trabajando con una tradición desde los años 40's, siendo el 3D una industria nueva que tan solo lleva trabajándose desde los años 90's, la cual inició con la maravillosa "Toy Story" de 1995.

El director de "Toy Story" John Lasseter, habla de la gran influencia que fue para él el trabajo de Disney. Dicho director es uno de los co-creadores de una de las empresas más exitosas y grandes del mundo de la animación contemporánea: Pixar.

En muchas de las entrevistas y conferencias el señor Lasseter asegura que lo más importante de una producción se encuentra en los conceptos básicos, como la forma en la que se cuentan las historias, es decir, el guion y storyboard, habla de lo fundamental que es tener conocimientos de dibujo y artísticos, y finalmente de lo cardinales que son los doce principios de la animación. ("The Walt Disney Studios » Executive Details: John Lasseter," n.d.).

Curiosamente, en ninguna de sus charlas más celebres suele decir que lo más importante es tener un "Software" específico, o que lo más importante es tener un "Super" computador. No, lo más importante se encuentra en el conocimiento, estudio y aplicación de los conceptos que los maestros del pasado aplicaron para películas como "*Snow White and the Seven Dwarfs*", aún o inclusive aún más, es fundamental recordar la importancia de los conceptos básicos de la pintura y del dibujo clásicos así como de los doce principios de la animación creados por los "*Disney's Nine old Men*". No importa cuánto avance la tecnología estos conceptos son inherentes y necesarios al momento de crear filmes y productos audiovisuales.

Teniendo en cuenta dicha inherencia, el proyecto animado simbiosis entre el estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio opta por ser un proyecto principalmente de dibujo donde se tienen en cuenta los principios clásicos del medio audiovisual.

También se toma como referente 2001 Odisea del espacio, pues es considerada como una de las películas más sobresalientes en el género de la ciencia ficción, donde la prioridad no está en la tecnología empleada para su realización, sino en la calidad de su historia y en la manera en la que esta se cuenta; y aunque es una película en persona, los conceptos de la pintura también se aplican a esta gracias a su impecable fotografía, composición gráfica, diseño de escenarios y vestuarios, así como todo el desarrollo artístico de esta imperdible pieza de la ciencia ficción de los años 60`s.

Compañías pequeñas como *1881 animation* empiezan a cambiar la historia en Colombia, siendo esta industria una excepción a la norma. Sus cortos en 2D son una muestra de la posibilidad que tiene Colombia de ampliarse y, verdaderamente de, forjarse en el mundo de la animación.

Es por medio de esta inquietud, de tener en cuenta los principios básicos artísticos, de creación de historia y guion y de una ausencia de los mismos, que surge la importancia de los 12 principios de la animación (desarrollados por Walt Disney) en el proceso creativo y de realización en Colombia. Al tener dichos principios fundamentales de la animación desarrollados por algunos de los más grandes genios de la animación de todos los tiempos (entre ellos Milt Kahl), el problema pasó de ser una frustración a

convertirse en toda una posibilidad de aprendizaje, de investigación y de una aplicabilidad fenomenal. Al tener dichos principios fundamentales como un pilar para la creación de un proyecto se obtuvo la maravillosa oportunidad de plantear una solución al problema que empieza con la siguiente pregunta planteada en la formulación del problema. (“Snow White and the Seven Dwarfs (1937) - IMDb,” 1937) (“Toy Story (1995) - IMDb,” 1995)

5.2. Formulación del Problema

¿Cómo lograr que el Proyecto animado en simbiosis entre el estilo clásico de animación según Milt Kahl de Disney y el “life action” de la película Odisea 2001 al espacio sea eficiente a nivel audiovisual, estético, comunicacional, narrativo y técnico?

6. OBJETIVOS

6.1. Objetivo General

Crear un proyecto animado con base a la simbiosis entre el estilo clásico de animación según Milt Kahl de Disney y película 2001 Odisea del espacio para desarrollar un producto audiovisual de alta calidad; logrando así pues demostrar que es posible hacer

en Colombia animación; De reflejar la importancia de los 12 principios de la animación creados por los “Disney’s Nine old men”, y que a su vez tenga el mayor nivel de ilustración y dibujo a partir de un estudio minucioso de los mismos.

6.2. Objetivos específicos

- Detallar y analizar como referente principal el estilo de dibujo de Milt kahl, para desarrollar los personajes del corto animado.
- Observar los escenarios de los films bambi, la espada en la piedra y Robin Hood como referente del diseño de escenarios para el corto animado.
- Identificar los parámetros específicos utilizados en la animación Disney para lograr una coherencia narrativa como lineamiento para el desarrollo del corto animado.
- Definir los aspectos de la narrativa clásica del proyecto, para establecer una integración con la ciencia ficción de 2001 Odisea del espacio.

6.3. Justificación

El proyecto animado simbiosis entre el estilo clásico de animación de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio, surge desde la inquietud de ver un producto animado 2D en Colombia que cumpla con los estándares de animación internacionales, en este caso se tomó como referente la animación clásica de Disney, puesto que dicha animación fue una de las primeras en tener un método claro para el desarrollo de la misma, desde una perspectiva naturalista, que pretende emular y entender el movimiento de la naturaleza y del movimiento del mundo real en general.

Libros como “The Illusion of Life de “Disney animation¹”. Son un claro ejemplo de lo que ocurrió en los inicios de la animación y sus grandes genios del siglo XX. Los *Disney’s nine old men*² fueron los nueve talentos y potencias de Disney que llevaron a la animación a lo que es hoy. De entre todos los nueve gigantes de la animación se encontraba Milt Kahl considerado el Miguel Ángel de la animación por la “*The academy of motion Pictura Arts and Sciencies*”, pues era a él a quien recurrían cualquiera de los otros ocho grandes de la animación cuando surgían dificultades o dudas.

¹El libro: “The Illusion of Life: Disney Animation: Ollie Johnston, Frank Thomas: 9780786860708: Amazon.com: Books,” n.d.

² “Los “Disney’s nine old men”: se refiere a las nueve figuras principales de la animación de la era dorada de Disney.

Para entender un poco más la grandeza y destreza de Milt, la cual se reflejaba en sus dibujos, su impecable animación y en sus diseños de personajes. véase su documental realizado por Disney Family Album, y algunos de sus “pencil tests³”, donde se puede apreciar la magnitud de su talento, habilidad para la animación, su impecable dibujo y su audacia para narrar a través de la estética y la animación tradicional: (“Disney Family Album #5-Milt Kahl,” n.d.) (“ARISTOCATS Pencil Test.mov,” n.d., “Shere Khan by Milt Kahl,” n.d.)

El proyecto pretende tomar como referente a algunos de los históricamente más reconocidos, celebres y talentosos animadores de todos los tiempos, Tal como decía Isaac Newton, *“Si he llegado a ver más lejos que otros, es porque me subí a hombros de gigantes”*, la forma óptima para desarrollar calidad en lo que se hace es si se toma como referente a los mejores en el campo del tema que se está estudiando, es cierto que Newton era un científico pero dicho principio se aplica para todas las disciplinas.

Aún en la era de la animación digital 3D los doce principios de la animación presentados por los *Disney’s nine old men* son vigentes y estudiados por todos los animadores de la industria contemporánea de la animación a nivel mundial.

Richard Williams y su maravilloso libro *the animator’s survival Kit* (“The Animator’s Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer,

³ “Pencil test”: es una muestra de animación, sin color, solo la línea a lápiz del animador.

Games, Stop Motion and Internet Animators: Richard Williams: 9780865478978: Amazon.com: Books,” 2007)

Contiene toda la información pertinente al tema de la animación estilo Disney y recopila los principios de los *Disney's nine old men*, de esta manera el proyecto aboga y procura ser un fiel reflejo de los principios de la animación planteados en este libro.

El proyecto se plantea en 2D y con un estilo de dibujo Disney a modo de homenaje a dichos animadores, en especial a Milt Kahl. Y de la misma manera para resaltar de la forma más fidedignamente posible la importancia del dibujo en estos días en los que la gran mayoría de los productos audiovisuales se ven estrechamente conectados con el mundo del 3D, dejando de lado la fuerza expresiva y muy humana del dibujo manual.

Para generar un producto novedoso, he innovador, se plantea una simbiosis entre la animación tradicional en 2D y la ciencia ficción americana, para generar un complemento vibrante entre dos aspectos que muy rara vez se combinan entre sí.

La humanidad encuentra un misterioso y obviamente artificial objeto, enterrado bajo la superficie de la luna y con el computador inteligente H.A.L. 9000, se embarcan en una travesía. (Traducción Sinopsis de 2001 Odisea del Espacio) “Humanity finds a mysterious, obviously artificial, object buried beneath the Lunar surface and, with the intelligent computer H.A.L. 9000, sets off on a quest. (“2001: Una odisea del espacio (1968) - IMDb,”)

La película odisea al espacio 2001 es considerada como una de las mejores de todos los tiempos en el género de la ciencia ficción. Por esta razón, el proyecto animado simbiosis entre el estilo clásico de animación de Milt Kahl, estética Disney y 2001 odisea del espacio, encuentra a dicha cinta como uno de los referentes más pertinentes para su desarrollo, pero que a la vez busca que sea compatible con una narrativa estilo Disney, haciendo y procurando que el tema espacial que trata el proyecto sea profundo, cuestionador, intrigante etc..., pero a la vez siendo amable para todo público.

Para tener un proyecto que fusiona los estilos mencionados anteriormente y teniendo en cuenta el lenguaje audiovisual de la animación clásica estilo Disney, el proyecto también da homenaje a la película Bambi; este filme es toda una poesía, lleno de música e imágenes memorables, los diálogos ocupan una pequeñísima parte de toda la cinta, dejando que la increíble y naturalista animación hable por si sola.

Para una mayor comprensión de la magnitud de esta película animada véase (“Como se Hizo Bambi /The Making of Bambi,” 1994)

Por último, la extraordinaria película la espada en la piedra y el personaje de Arturo en especial sirve como referente para la realización del personaje principal del corto animado, Joseph un joven e inexperto astronauta más allá del fin de los tiempos (“The Sword in the Stone,1963) (“The Making of ‘Bambi’ (Video 1994) - IMDb,” 1994) (“The Sword in the Stone (1963) - IMDb,” 1963)

7. MARCOS DE REFERENTES

8. DISEÑO DE PERSONAJES CON BASE A DISNEY

El diseño de personajes es una tarea compleja, la idea es crear personajes creíbles, cautivadores, villanos, inocentes, etc...

Cualquiera que sea el caso, es necesario llevar a cabo un estudio que va desde lo psicológico, lo mental, espiritual para, posteriormente, concluir con la parte visual de cómo lucirán los personajes.

Todos los procesos mencionados a continuación siempre son tomados en cuenta en los filmes de una u otra forma siempre juegan dichos aspectos dentro de la creación de un personaje; lo que pretende esta sección es demarcar un método y unos parámetros que pueden resultar muy útiles al momento de crear personajes. No pretende ser una respuesta absoluta, más sí es una opción utilizada por algunas de las más grandes productoras del cine de Hollywood.

Tener en cuenta todos los aspectos que conforman a un personaje es esencial para que la audiencia se pueda ver identificada y tenga una conexión emocional con dichos personajes. Todo esto debe tenerse en cuenta y manejarse como una especie de manipulación al inconsciente del espectador, la idea es llevar al observador por una travesía. Entre mejor y más aspectos se tengan en cuenta es más factible que el público

acepte la invitación, para llevarlos a través del producto audiovisual y se maravillen ante el espejo de las mil y un caras que es el mundo del cine.

Para que esta conexión se genere existen varios puntos básicos, entre ellos se encuentra el perfil psicológico de los personajes.

8.1. COMO CREAR EL PERFIL PSICOLÓGICO DE PERSONAJES.

El perfil psicológico es una de los primeros elementos a desarrollar al momento de empezar a crear un personaje, dicho perfil está estrechamente relacionado con el guion, pues la necesidad dramática de la historia tiene como centro el hecho de que los personajes tienen ciertas características que los hacen particulares, contrastantes o totalmente consecuentes con respecto a su medio ambiente, sus deseos, sueños, inquietudes, personalidad, mentalidad etc...Deben ser coherentes para realizar una historia digna de ser contada y los llevan a través de una travesía que los transforma en seres más sabios o a un aprendizaje que los lleva a crecer interiormente. Esta jornada es hermosamente descrita por Joseph Campbell en el libro del héroe y las mil caras, este increíble manuscrito creado por Campbell habla sobre el camino que todo personaje cruza a lo largo de una historia. Tras un arduo y minucioso estudio de los mitos, pasajes religiosos, tradiciones de diferentes culturas, sueños personales y los principios del psicoanálisis, Joseph Campbell tomó todo esto, y se centró en el estudio de los símbolos y arquetipos realizados por Carl Gustav Jung donde se representan las mitologías como una manifestación de la mente del ser humano siendo dichos parámetros descritos por Jung como una travesía en la cual el ser resuelve dilemas de su propia existencia. Joseph

Campbell, así pues, agrupó esta gran masa de conocimientos y parámetros y los simplificó llevándolos a doce pasos, los cuales debe tomar cualquier ser para resolver su conflicto existencial:

1. El mundo ordinario: Se plantea el mundo cotidiano en el cual vive el héroe antes de que la aventura inicie.
2. La llamada de la aventura: Al héroe se le presenta un conflicto, problema, dificultad o desafío que lo invita a una travesía o aventura.
3. La reticencia del héroe o el rechazo de la llamada: por miedo al cambio el héroe rechaza el llamado a la aventura.
4. El encuentro con el mentor o la ayuda sobrenatural: El héroe encuentra un mentor, que lo entrena y educa y que después de todo lo hace recapacitar y aceptar el llamado a la aventura.
5. Cruce del primer umbral: El héroe abandona su mundo cotidiano para adentrarse en uno nuevo, mágico y especial.
6. Pruebas, aliados enemigos: El héroe confronta enemigos y encuentra aliados, enfrenta pruebas y de esta forma aprende las reglas del mundo mágico y especial.
7. Acercamiento: El héroe tiene éxito durante las pruebas presentadas en el mundo especial.
8. Prueba difícil o traumática: la crisis más fuerte y grande de la aventura cuestión de vida o muerte.
9. Recompensa: Al enfrentarse ante la muerte, el héroe se superpone ante su miedo y gracias a esto obtiene una recompensa.

10. El camino de vuelta: El héroe debe regresar a su mundo cotidiano u ordinario.
11. Resurrección del héroe- otra prueba donde el héroe debe enfrentarse a la muerte y aplicar todo lo que ha aprendido durante la travesía.
12. Regreso con el elixir: El héroe regresa a casa con el elixir y ayuda a todos en el mundo ordinario. (“Campbell_Joseph-The_Hero_With_A_Thousand_Faces.pdf,” 2004) (“Amazon.com: The Archetypes and The Collective Unconscious (Collected Works of C.G. Jung Vol.9 Part 1) (9780691018331): C. G. Jung, R.F.C. Hull: Books,” 1981)

La mención de estos principios es esencial al momento de desarrollar el guion y se debe tener en cuenta a lo largo de toda la creación de personajes, desde su parte estética hasta su parte psicológica. Las características psicológicas se generan a partir de su historia la cual se puede basar en el camino del héroe de Joseph Campbell.

Directores de cine como Steven Spielberg y George Lucas han empleado este método en sus películas y es ampliamente reconocido en Hollywood.

Otro parámetro esencial en la psicología de los personajes existe en sus arquetipos, Carl Gustav Jung habla de los arquetipos, el psicoanalista describe los arquetipos como posibilidades o cánones psico-mentales ⁴bajo los cuales se encuentran regidos los seres humanos.

⁴ Psico-mentales: Se refiere a la fusión entre la actividad psíquica o la conducta humana y lo mental.

Estos arquetipos se encuentran en la mitología, las leyendas y los escritos religiosos siendo estas un constituyente esencial o básico de lo que podríamos denominar como el inconsciente colectivo.⁵

Los arquetipos se pueden tomar de forma creativa y teniendo en cuenta un camino del héroe general ya preestablecido para la generación psicológica de un personaje.

A pesar de que toda historia se centra en uno o unos pocos protagonistas, dichos arquetipos se deben tener en cuenta y ser mezclados entre sí para la generación de cada uno de los personajes, para que estos ayuden a contar una historia, que a fin de cuentas pretenda tener una gran necesidad dramática.

La palabra drama viene del griego “*δράμα*”⁶ y significa “actuar” o “hacer”, así pues, la necesidad dramática simplemente habla de la importancia de que una historia debe tener una motivación, un motor, un ideal, una especie de hambre que lleve a un personaje de un lugar a otro más amplio a través de un actuar o un hacer.

No solamente existe el trabajo especulativo, es cardinal el escribir los rasgos de los personajes de una forma estructurada. Escribir cual es el pasado del personaje, sus intereses, gustos, fobias, que edad tiene, estatura, he incluso en algunos casos su signo zodiacal. Este proceso puede llevarse a cabo como una biografía del personaje.

⁵ “Inconsciente colectivo: Sustrato común de entre todos los seres humanos, conformado por símbolos con los que se expresa la psique, es creado por Carl Gustav Jung.

⁶ *δράμα*: del griego, significa “actuar o hacer”.

Al tener lo anteriormente mencionado como estructura esencial para el desarrollo psicológico y mental de los personajes se lleva al nivel de la actuación y la observación.

Se toma como punto de partida el guion para actuar a los personajes, en una experimentación personal, el diseñador de personajes debe ponerse en la tarea de sentir y expresar con su cuerpo que es lo que siente, para de esta forma poder empezar a dibujar al personaje. Descifrar como actuaría el personaje frente a diferentes circunstancias.



Fotografía 1: Ollie Johnston y un “frame” de la película “The jungle book”.

En la anterior imagen, (en la Fotografía 1), se puede ver a uno de los principales animadores de la película “El libro de la selva” (Ollie Johnston) actuando como el oso Baloo.

La historia siempre es lo más esencial, el guion debe ser la columna vertebral de cualquier producción audiovisual. De esta manera se puede ver como los animadores utilizan todo a su alcance para lograr contar una historia. Desde el dibujo y la búsqueda

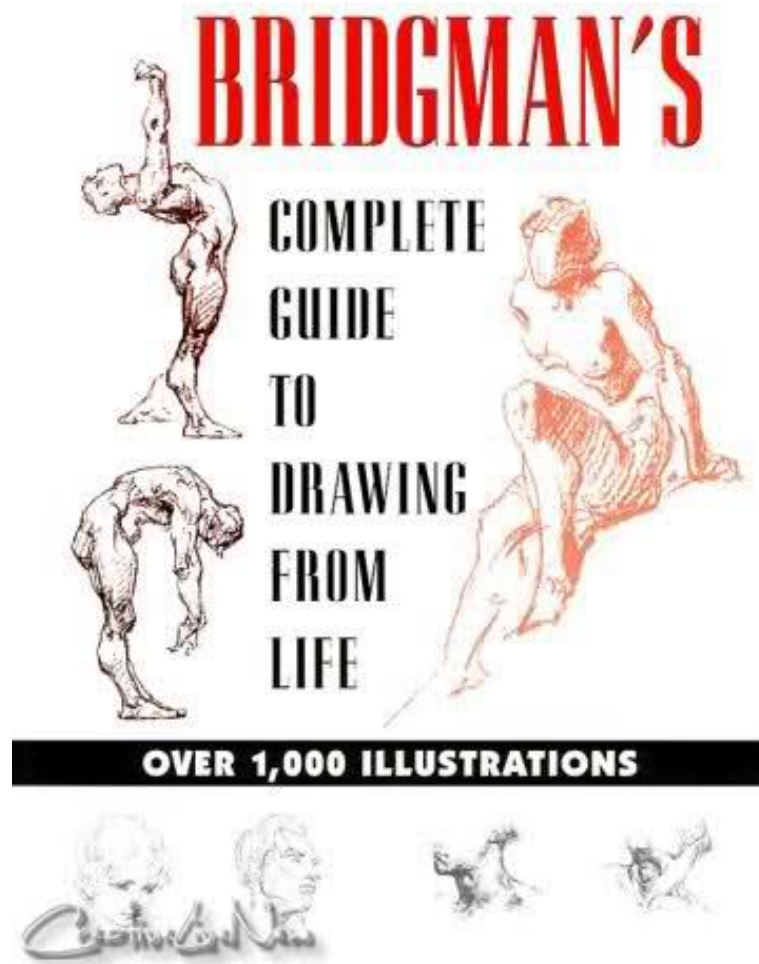
del look de los personajes hasta la actuación y la observación para indagar como se mueven, como se desenvuelven en su mundo.

Para la realización de personajes es fundamental tener como base un dibujo sólido y académico. Los métodos de dibujar del natural, la pintura y dibujo clásico eran algo con lo que todos estos animadores contaban de forma extensa y profunda.

Acto seguido se hablarán de algunos exponentes del dibujo y pintura académicas, para dar una idea al lector de que se refiere el concepto de dibujo y pintura académicos. Además de reflejar la importancia y virtuosismo de dichos dibujantes, pintores y artistas.



Fotografía 2: Dibujo de uno de los estudiantes de George Bridgman.



Fotografía 3: portada de "Bridgman's complete guide to drawing from life".

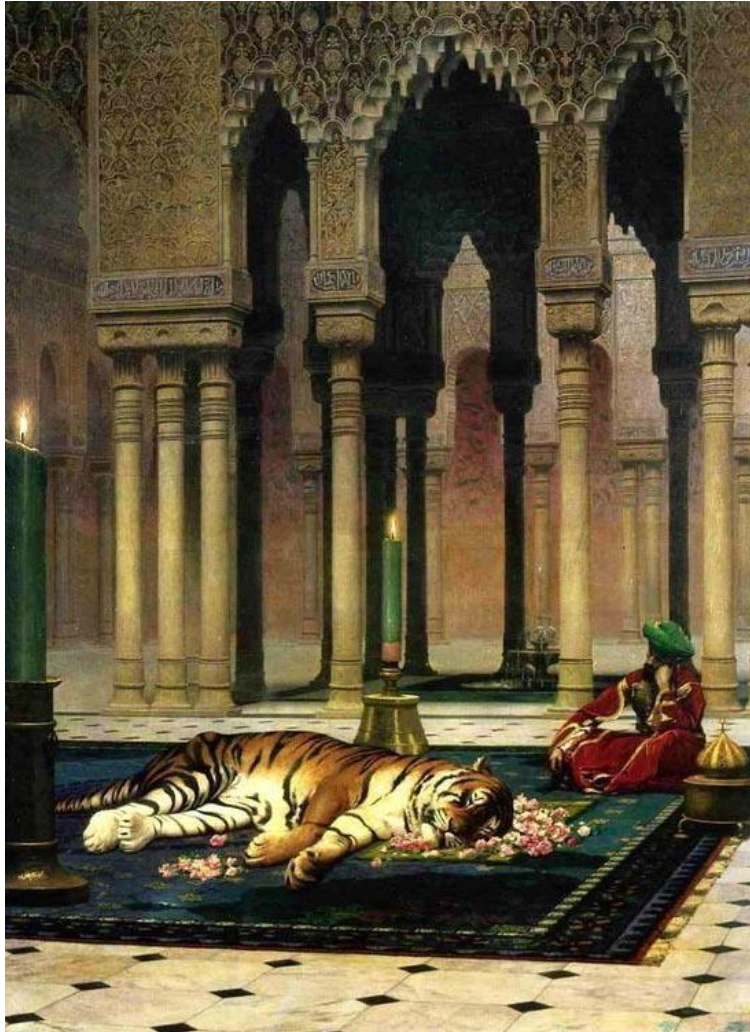
8.1.1. George Bridgman.

George Brandt Bridgman, fue un prominente profesor de dibujo figurativo y anatomía en *La liga de estudiantes de arte de Nueva York*⁷, “the Art Students League in New York City”.

Es mucho más recordado por sus enseñanzas y escrituras sobre anatomía que por sus pinturas.

Siendo un joven artista fue desde el entrenamiento del dibujo académico, el cual le era muy propicio para su temperamento, bajo la instrucción del pintor y escultor Jean león Gerome (1824-1904).

⁷*“La liga de estudiantes de arte de Nueva York”*: (“The Art Students League of New York | 215 West 57 Street | New York City,” n.d.)



Fotografía 4: "The Pasha's Sorrow, pintura de-Jean-Léon Gérôme.

De la misma manera estudió en el *Ecole des Beaux Arts* de París. También estudió con Gustave Boulanger (1824-1888)



Fotografía 5: la pintura, Description Boulanger harem-du-palais.

La academia francesa contaba con un pensum de estudios rigurosos los cuales incluían dibujo a partir de modelos de esculturas, el estudio de la anatomía y estrictos ejercicios en perspectiva, esta academia también se le daba con facilidad al temperamento de Bridgman.

Con el pasar del tiempo Bridgman desarrolló sus propios métodos y se retiró de las tradiciones neo-clásicas de su academia francesa. El estilo virtuoso de Bridgman incorporó un estilo de línea barroco que remotamente tenía un parecido he influencia con el de Miguel Ángel.

En “the Art Students League of New York”, Bridgman se especializó en enseñar anatomía, Enfatizaba en los jóvenes artistas la necesidad de adquirir las habilidades que les permitirían culminar una figura humana de una manera realista. Enseñó sus métodos

y tan solo con unos pocos trazos de su pincel, podía mostrar masas interconectadas que amplificaban formas de corpulencia para enfatizar el movimiento.

El popular artista e ilustrador Norteamericano Norman Rockwell dijo que Bridgman le enseñó una rigurosa serie de habilidades técnicas las cuales le sirvieron a lo largo de toda su vida.



Fotografía 6: "The war hero" ilustración de uno de los más célebres ilustradores Estadounidenses de todos los tiempos, Norman Rockwell.

Algunas de sus publicaciones son las siguientes: Bridgman's Complete Drawing From Life. The Book Of 100 Hands, The Human Machine, Constructive Anatomy, Heads Features and Faces.

Bridgman educó a grandes y famosos ilustradores y artistas incluyendo a Stan Drake, Frank Reilly, Norman Rockwell, Will Eisner, Emile Gruppe, Ella Mewhinney y Mahonri Young. Biografía de Bridgman tomada de ("George Bridgman - Artist, Fine Art, Auction Records, Prices, Biography for George Brandt Bridgman," 2007)

("Bridgman's Complete Guide to Drawing from Life: George Bridgman: 8601200483963: Amazon.com: Books," 2009)

El estudio del arte académico es esencial para un satisfactorio desarrollo en el mundo de la animación, de forma directa o indirecta, todo animador en 2D, debía o debe tener una gran familiaridad con algunos o todos los autores mencionados anteriormente, pues sin ellos no habría ninguna base, habría una total carencia de estructura para el desarrollo de la animación como un arte grandioso, magnífico, con un sentido estético y técnico de calidad óptimas.

No es, era, ni será importante el saber todos y cada uno de los nombres de los ilustradores, lo que sí es fundamental es el saber a qué se referían, a sus conceptos, principios, métodos y primordialmente a su entendimiento del mundo del dibujo académico y figurativo.

Finalmente, sin los conceptos del dibujo académico y las bases del arte clásico es imposible siquiera empezar a desarrollar los personajes, es necesario incluso desde el principio, pues reflejar en dibujos todos los conceptos psicológicos, mentales y todo lo que conlleva el perfil de un personaje requiere del desarrollo de dichas destrezas.

8.2. ¿QUE CÁNONES SON IDONEOS PARA CADA TIPO DE PERSONAJE?

Al tener una aproximación más clara de los personajes se buscan cánones coherentes con respecto a la actuación, al guion y a la forma específica de cómo se quiere contar la historia y de cómo se quiere reflejar el temperamento de los personajes. Al momento de dibujar para animación lo fundamental es el movimiento, más que el detalle de las formas, por esta razón hay que buscar simplificar y llevar a la abstracción.

Este proceso se lleva a cabo, llevando todas y cada una de las partes del cuerpo como formas geométricas y como líneas curvas, se procura realizar la mayor cantidad de expresividad con la menor cantidad de detalle posible.

En este primer estado de la creación de personajes y de sus cánones, es muy importante el encontrar las proporciones de los personajes y su movimiento. Las líneas buscan gestos amplios para dar sensaciones generales sin plantear los detalles.



Fotografía 7: Dibujo de producción realizado por Milt Kahl, "Living Lines Library", the sword in the Stone (1963).

En este primer estado del dibujo se puede percibir como la línea prima en su búsqueda del movimiento, en casi todos los puntos de la línea se puede ver como esta se repite en la búsqueda del movimiento, en la exploración del animador (En esta caso Milt Kahl) por expresar el movimiento; es una sensación temporal, un intento por mostrar de donde viene el objeto, la forma geométrica que es cada parte del cuerpo para llevarlo a su estado presente y a donde va a estar.



Fotografía 8: Dibujo de producción realizado por Milt Kahl, “Living Lines Library”, the sword in the Stone (1963).

Las estructuras básicas y las formas geométricas priman en este estado del dibujo. Se puede ver como las cabezas están demarcadas por una esfera sobre la cual se ponen encima posteriormente todos los detalles, de la misma manera se puede apreciar como el torso y todas las partes en principio son formas geométricas que interactúan entre sí para generar al personaje.

Para controlar el flujo entre una estructura como lo es la cabeza y el resto del cuerpo se manejan líneas curvas, como una especie de columna vertebral que unifica a todo ser orgánico por medio de formas sinuosas en “s”. Esta es una tarea que requiere de mucha paciencia y de ensayo y error, pues en la búsqueda del look final de los personajes hay un sin número de dibujos que se descartan para llegar al diseño final.

El proceso tiene a la observación como una de sus líneas fundamentales.

"If you want to grow as an artist, THEN STOP COPYING CARTOONS!"

The key phrase here, the same as yesterday is "If you want to GROW AS AN ARTIST." I don't care if it's anime (which I see more of in students portfolios than anything else, hence the statement), Disney style, or Warner Brothers style. Stop copying this stuff and move into the uncomfortable zone...drawing from life. The uncomfortable zone is the learning zone and the learning zone is the better artist zone. Some of you said "But it was drawing Anime that got me into art!" That's great! Now it's time to move on. DRAW FROM LIFE! Learn the figure, animal drawing, observe and draw real effects...rain, waves, clouds, explosions. From this you can go back to whatever style you want as a much more rounded artist that can visually create anything!

I have a personal example. On Aladdin I was given the character of Rajah to design and animate. It was a very small roll in the film but it was a big break for me and I took it very seriously. I could have just examined Milt Kahl's, Sheer Kahn from The Jungle Book. He's the best animated tiger we've ever seen. Instead I went to the zoo and drew. I rented every National Geographic VHS with a tiger and I drew. I went to a big cat rescue reserve and got into a pen with 3 young 30 pound tigers and got my clothes shredded and my legs bit...and I drew. I then took all of that observational information and ADAPTED IT TO THE STYLE OF THE FILM and designed and animated Rajah. An added benefit from all of this observation is that I can now draw a tiger in any style I want. I know the locomotion of a real tiger...I was able to carry that locomotion knowledge over to The Lion King which gave me a head start there.

This is one small example of what drawing from life...from reality... will give you. Multiply this over a lifetime and you will be an unstoppable artistic force.

Remember, the Anime, Disney, Warner Brothers styles were all derived from artists observing and drawing life. That's where they evolved from so go to life and let your art evolve.

Drawing from life...just like living life...is hard sometimes, but it's enduring the hard stuff that makes us better."

Aaron Blaise."

Tabla 1: (Blaise, 2014, pág. <https://www.facebook.com/aaron.blaise.9?fref=ts>)

Aaron Blaise codirigió al lado de Robert Walker la película de Disney "Hermano oso".

En el anterior texto nos habla de la importancia de dejar de lado todo tipo de *Clichés*, para dedicarse a un entendimiento de la naturaleza y al dibujar del natural. Si se quiere crecer como artista se debe dejar de lado el dibujar con estilos como los son “El manga” o “anime” el estilo “cartoon” de Warner o incluso el estilo Disney.

Puede no ser cómodo, pero el aprendizaje que se toma de allí es uno que no se puede tomar de ninguna otra fuente.

Aaron Blaise finaliza el texto con una hermosa frase:

Dibujando del natural... simplemente como viviendo la vida... es difícil a veces, pero el prevalecer en las cosas duras es aquello que nos hace mejores.

La importancia de estos conceptos no es algo que se deba tomar a la ligera. Para animadores legendarios como Richard Williams (al igual que a todos) les tomó años de aprendizaje del dibujo y pintura clásicas para tomar posteriormente la animación como su profesión.

Teniendo en cuenta la importancia del dibujo del natural se prosigue al siguiente paso: se buscan los cánones necesarios para los personajes y se refinan.

Como se menciona anteriormente una de las cualidades más importantes del dibujo clásico de Disney estilo Milt Kahl (así como todos los “Disney’s Nine old men”), la más prominente de las cualidades y características de este tipo de dibujo recae en la observación de la naturaleza.

Otro aspecto fundamental en este tipo de dibujo existe en los 12 principios de la animación. A pesar de que se está hablando del diseño de personajes todas las

propiedades de los 12 principios se aplican en todos los estados y pasos del diseño de personajes, pues dichos diseños deben ser coherentes con el movimiento que se les adjudicará más adelante cuando se animen y dé vida a las figuras. Por esta razón, los personajes deben reflejar un peso congruente con su personalidad y con el guion, para que este sea aplicado a los conceptos de “Stretch and squash”,⁸ su silueta debe tener una lectura clara para permitir una lectura clara de las acciones siendo esto el staging⁹ y así con todos y cada uno de los principios exceptuando el “straight ahead and pose to pose”¹⁰ ya que este principio es específicamente para procesos de la animación como tal.

8.3. -DESARROLLO DE DIBUJO DE PERSONAJES.

El dibujo de personajes es un proceso continuo y paralelo con respecto al anterior, donde se realizan bocetos para buscar el look más adecuado para los personajes.

Esta es una tarea donde se plantean ideas diferentes para procurar encontrar al personaje final.

⁸ “Stretch and squash”: se refiere al aplastar y estirar, uno de los doce principios de la animación.

⁹ “Staging”. Se refiere a la manera de encuadre de cámara con respecto a la pose del personaje, y a lo que se quiere contar; es uno de los doce principios de la animación.

¹⁰ “straight ahead and pose to pose”: son los dos métodos de animación, uno de los doce principios de la animación.

Es un proceso lleno de desaciertos, se suelen tener encuentros fragmentados de lo que se quiere, y posteriormente se recopilan y se llevan a un solo personaje.

Es posible que en unos dibujos se encuentre el pelo que se quiere para el personaje, en otro los pies, y en otro los ojos, posteriormente se busca integrar todas las piezas en un solo diseño. Este proceso puede funcionar como una especie de “Collage”¹¹ donde se juega con las diferentes propuestas de diseño de personajes y se les da una unidad para la creación final del personaje, Pero todo esto debe estar en pro de una unidad visual, siendo prioritaria la imagen general del personaje por encima de sus detalles particulares.

Las características fundamentales a tener en cuenta se posan en la narración del guion, la psicología, el contexto y hasta el tiempo y contexto en el desarrollo del personaje. Todos estos aspectos tienen que ser congruentes con lo que se quiere contar, no pueden ser diseños que simplemente son “bonitos”. La belleza es algo que se debe tomar por sentado y que debe existir en todos los diseños, pues estos deben trascender siendo además y por encima de bellos funcionales.

La funcionalidad debe ser por encima de la belleza pues es muy fácil dar belleza a algo funcional, más es muy complejo dar funcionalidad a algo que no es bello, o que carece de una belleza naturalista.

Cuando algo tiene los principios de “Solid Drawing” o dibujo sólido (uno de los doce principios de la animación), los arcos, tiene una composición armoniosa, cumple con

¹¹ “Collage”: técnica artística que se basa en el ensamble de elementos separados y/o diversos.

proporciones naturales y tiene un diseño creíble el esquema muy probablemente resultará bello.



Fotografía 9: Disney y compañía trabajando en un “storyboard”, imagen extraída de “The jungle Book (1967)- Behind the scenes.

Conjuntamente con el dibujo de personajes se realiza el proceso de “Storyboard” (Fotografía 9: Disney y compañía...). Donde el guion se transforma en imágenes, en el caso de la película animada de Disney “El libro de la selva” Disney solía decir que quería ver todo en dibujos, en imágenes, no quería ver el trabajo escrito en papel.

Esto ayuda a la narración visual, potencia la expresividad de las imágenes y hace que todo pase de ser un concepto “frío” en el papel a uno muy dinámico, entretenido y lleno de vida.

Todo diseño debe tener una sensación de equilibrio pero a su vez debe presentarse de forma asimétrica para que sea orgánico y creíble, es significativo que tenga tridimensionalidad.

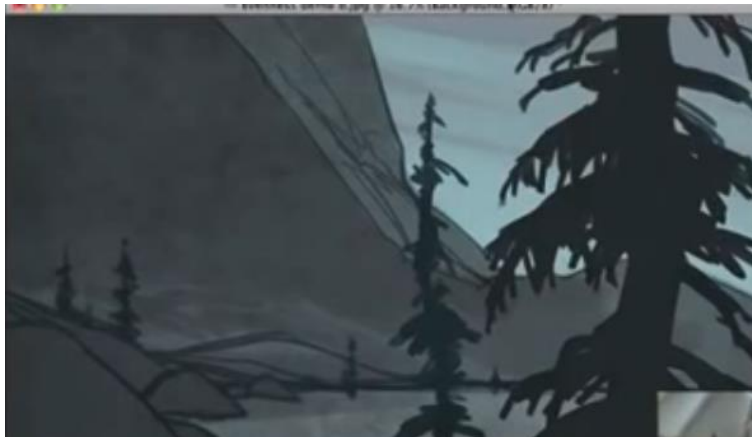
Es muy extraño ver algo totalmente de frente en el mundo real, así pues, es mejor procurar evadir dicha perspectiva en los personajes, es aconsejable siempre buscar los matices entre el perfil y el tres cuartos, entre la vista de espalda y la de frente, siempre buscando una curva, una línea curva implícita dentro del cuerpo de los personajes, una insinuación de movimiento, esto da una mayor vida a los personajes al igual que el evitar las vistas totalmente frontales o las de perfil y espalda.

Aaron Blaise ilustra bellamente el principio de evitar la simetría, un uno de sus “Art tips” en su página de youtube.com(“YouTube,” n.d.)



Fotografía 10: Imagen extraída de los “Art tips” de “Aaron Blaise”.

En este primer ejemplo muestra una composición con diferentes elementos, la línea de horizonte es central, y todo parece verse “simétrico”.



Fotografía 11: Imagen extraída de los "Art tips" de "Aaron Blaise".

Sin embargo en este Segundo ejemplo la composición se vuelve mucho más entretenida de observar y tiene los mismos elementos. La simetría tiende a aburrir la mirada, al forzar las perspectivas y llevar las composiciones a la asimetría, manejar diferentes profundidades tonales y de forma hacen que las composiciones se enriquezcan. Aaron's Art Tips 1 - Avoiding "evenness" in your work ("Aaron Blaise," 2014)

Al estar trabajando para animación, siempre se busca una simplificación a formas simples, como lo son esferas, conos, cilindros y cajas de diferentes proporciones. Todo personaje debe poder ser estructurado a partir de dichas formas geométricas para que posteriormente la animación de los personajes sea manejable.

8.4. ESCULTURAS.

Otro paso fundamental y que ayuda profundamente al director y a los animadores es la realización de esculturas.

Las esculturas permiten tener al personaje que va a existir en un mundo bidimensional en el mundo tridimensional. Y de esta manera el director y los animadores pueden ver, percibir y experimentar ángulos de cámara; actuar con las esculturas permite a la creatividad de los animadores y del director pensar rápidamente ideas nuevas para movimientos de personajes e incluso de cámara.

Las esculturas pueden incluso facilitar el dibujo de los personajes, pues algunos ángulos de cámara pueden resultar muy complejos para los dibujantes sino tienen un referente.

Otra ventaja de las esculturas es la solidez que el personaje mantiene (Solid drawing), Así, puede haber todo un grupo con diferentes animadores, pero si se tiene la escultura, todos tienen la oportunidad de tomarla como punto de partida para crear los dibujos, y que a pesar de que no sea la misma persona el resultado sea homogéneo.

Para el desarrollo de las esculturas es necesario tener el personaje ya definido en el papel. En la gran mayoría de los casos las esculturas se realizan cuando el personaje está totalmente desarrollado y diseñado en el papel, sin embargo hay otros casos donde se pueden diseñar de forma simultánea o totalmente contraria, pues las esculturas pueden hacer parte del diseño de personajes siendo las mismas como “bocetos tridimensionales” para el diseño de personajes.



Walt Disney Studios
ANIMATION ART

Glen Keane, lead animator on the character of Pocahontas, and maquette sculptor Kent Melton, conceive the "look" for the Pocahontas maquette. As a standard practice, the maquette sculptor consults the lead animator on the character looking for verbal direction and any sketches to use as reference.

© The Walt Disney Company

Fotografía 12: Glen Keane y Kent Melton durante la producción de la película animada de Disney "Pocahontas", 1995.

Glen Keane, Director de animación de personajes de Pocahontas, y el escultor de maquetas Kent Melton, concibiendo el look para la maqueta de Pocahontas. Como procedimiento estándar el escultor de maquetas consulta al director de animación para el diseño del personaje, para tener una dirección verbal y para tener cualquier boceto que utilizarlo como referencia. (Fotografía 12: Glen Keane y Kent Melton, durante la producción de la película animada de Disney "Pocahontas", 1995)

8.5.-LA IMPORTANCIA DEL COLOR EN EL DISEÑO E IDENTIDAD DE LOS PERSONAJES.

Al igual que en el proceso de bocetar, desarrollar el color requiere de experimentación, de ensayo y error, y de una búsqueda que hable de la historia, el guion y la personalidad y psicología de los personajes.

Al momento de pensar en el guion, se realiza una observación e investigación de que colores son utilizados en el contexto en el que se desarrolla la historia.

Cuando se habla de la personalidad, se procura pensar en la simbología del color, si se está buscando una mujer con vestido sexy se puede pensar en un vestido rojo, mientras que si se habla de un vestido elegante se puede ir hacia los tonos fríos y oscuros.

Los tonos de la piel cuentan tanto como los tonos de los trajes, ya que dependiendo el tono de piel se puede estar hablando de la nacionalidad o el origen cultural del personaje.

No solamente en términos raciales, una persona morena con unas ojeras moradas, no es lo mismo que una persona del mismo tono de piel con los cachetes rojos y rozagantes.

Así pues, el tono de piel también nos cuenta sobre los personajes que tanto se exponen al sol e inclusive nos habla de su estado de salud.

Durante el proceso de perfeccionamiento de color se debe buscar, armonía, contraste, facilidad de lectura, los colores deben resaltar con respecto al ambiente pero verse como parte del mismo.

El proceso de color es fundamental para varios aspectos en la creación de personajes, a continuación se mencionan algunas de las Características fundamentales del color en la animación estilo clásico de Disney:

1. -El color debe ayudar a las siluetas, hacerlas resaltar y permitir una lectura clara del personaje.
2. -la animación clásica Disney tiene Grandes planos de Color plano.
3. -Los tintes deben (por lo general, no siempre) ser suaves, para no cansar el ojo del espectador.
4. -El color tiene que verse como parte del espacio pero aun así resaltar frente al mismo.
5. -Debe narrar la personalidad del personaje.
6. -Debe ayudar a entender su contexto.
7. -El color tiene un componente psicológico, por lo tanto debe hablar desde dicho componente, ya sea del espacio o del personaje mismo.
8. -Los colores deben ser coherentes con los materiales que están representando.
9. -El color funciona como un ancla de recordación, el color puede (y debería) ser parte distintiva esencial de un personaje.
10. -Dicho Color distintivo debe ser un reflejo coherente del personaje.

11.-Es importante por un lado controlar la saturación del color y por otro el tono del mismo.



Fotografía 13: "Frame" de la película "The sword in the Stone",1963.

En la película "The sword in the Stone", se pueden percibir dichos principios, se ve como el color ayuda a definir las siluetas, hacerlas resaltar y permitir una lectura clara del personaje.

Se ve la aplicación de colores planos, los tintes son suaves, para no cansar el ojo del espectador y el color se ve como parte del espacio pero aun así resaltar frente al mismo.

Narra la personalidad de los personajes pues Merlín es distintivo siempre por su color azul y la otra ardilla tiene un color tradicional marrón rojizo con el cual se puede identificar el color de una ardilla común, de esta manera los colores Ayudan a entender su contexto, desde lo distintivo que tienen los personajes, además el tipo de colores pasteles que se aplican en esta película hablan del hecho de que es una película infantil pero que habla de la antigüedad durante la edad media.

El color tiene un componente psicológico, por lo tanto debe hablar desde dicho componente, ya sea del espacio o del personaje mismo. Esto se refleja en la caracterización de los personajes, en la temperatura del ambiente, de cómo los personajes se integran al espacio y del “mood”¹² de la escena.

Como los colores deber ser coherentes con los materiales que están representando, estas películas animadas tienen un tratado un tanto “infantil” y sencillo del color, por esta razón se puede ver cosas obvias tales como el cielo azul, las hojas verdes, etc...

Siendo el color un ancla de recordación, el color puede (y debería) ser parte distintiva esencial de un personaje. Como se mencionaba anteriormente, el personaje de Merlín posee en su figura un muy distintivo color azul, ya sea una ardilla, un pez o el mismo en su forma de mago.

-Es importante, por un lado, controlar la saturación del color y, por otro, el tono del mismo.

¹² “Mood”: del inglés humor, se refiere al estado anímico que refleja un personaje.

Por esta razón se puede ver como el tono del azul tiene unas pequeñas variaciones de tono para marcar diferentes áreas del personaje, sin perder la característica fundamental y distintiva propia de ese azul específico.



Fotografía 14: “Frame” de la película animada de Disney “The Swrod in the Stone”.1963.

En la imagen de Merlín, de la película animada de Disney “The sword in the Stone” (Fotografía 14) se ve la solución magistral con la que se tratan los colores, que a pesar de ser planos, por su saturación, tono y gama se ven todos como parte de la misma imagen onírica y mágica, llena de movimiento de arcos o “arcs” (uno de los doce

principios de la animación), una muy buena composición y un manejo de línea impecable y descriptivo.



Fotografía 15: "Frame" de la película animada de Disney "Robin Hood", 1973.

Al ver otro ejemplo, podemos ver como los mismos principios se aplican; en este caso por ser una escena nocturna, el tono de los colores baja. (Fotografía 15: "Frame" de la película animada de Disney "Robin Hood", 1973)

Por otro lado, se puede ver lo distintivos que son los colores en cada uno de los personajes dentro de la escena y cómo los mismos los ayudan a resaltar con respecto al fondo.



Fotografía 16: "Frame" de la película animada de Disney "Robin Hood", 1973.

Los mismos principios se continúan aplicando a todas las escenas. ("Frame" de la película animada de Disney "Robin Hood", 1973.)

8.6. CATÁLOGO DE PERSONAJES.

El proceso de creación del catálogo de personajes tiene dos propósitos principales:

- Servir como referente para los realizadores del producto audiovisual.

- El personaje debe verse siempre como el mismo personaje, sus proporciones expresividad, línea y finalmente su look debe permanecer iguales durante todo el producto audiovisual.

Al igual que las esculturas el catálogo de personajes ayuda a los animadores y dibujantes a mantener la estética “appeal”¹³ y “acting”¹⁴ del personaje.

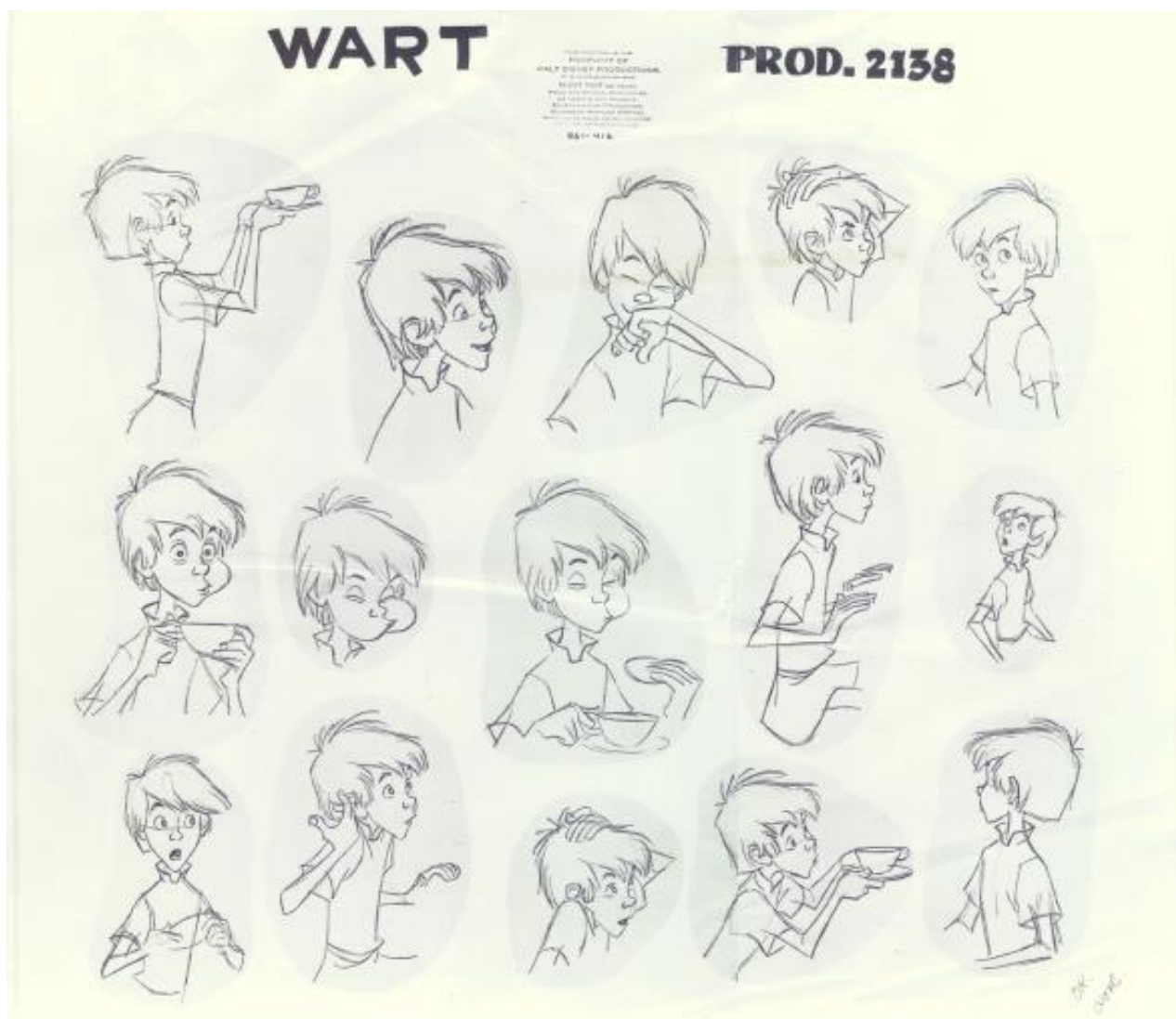
Al tener una serie de parámetros bajo los cuales el personaje está regido, todos tienen un consenso y un lineamiento específico el cual seguir a la hora de dibujar y animar al personaje.

El catálogo de personajes también muestra la actitud del mismo, mostrándolo frente a diferentes tareas cotidianas y como se enfrenta y reacciona ante el mundo.

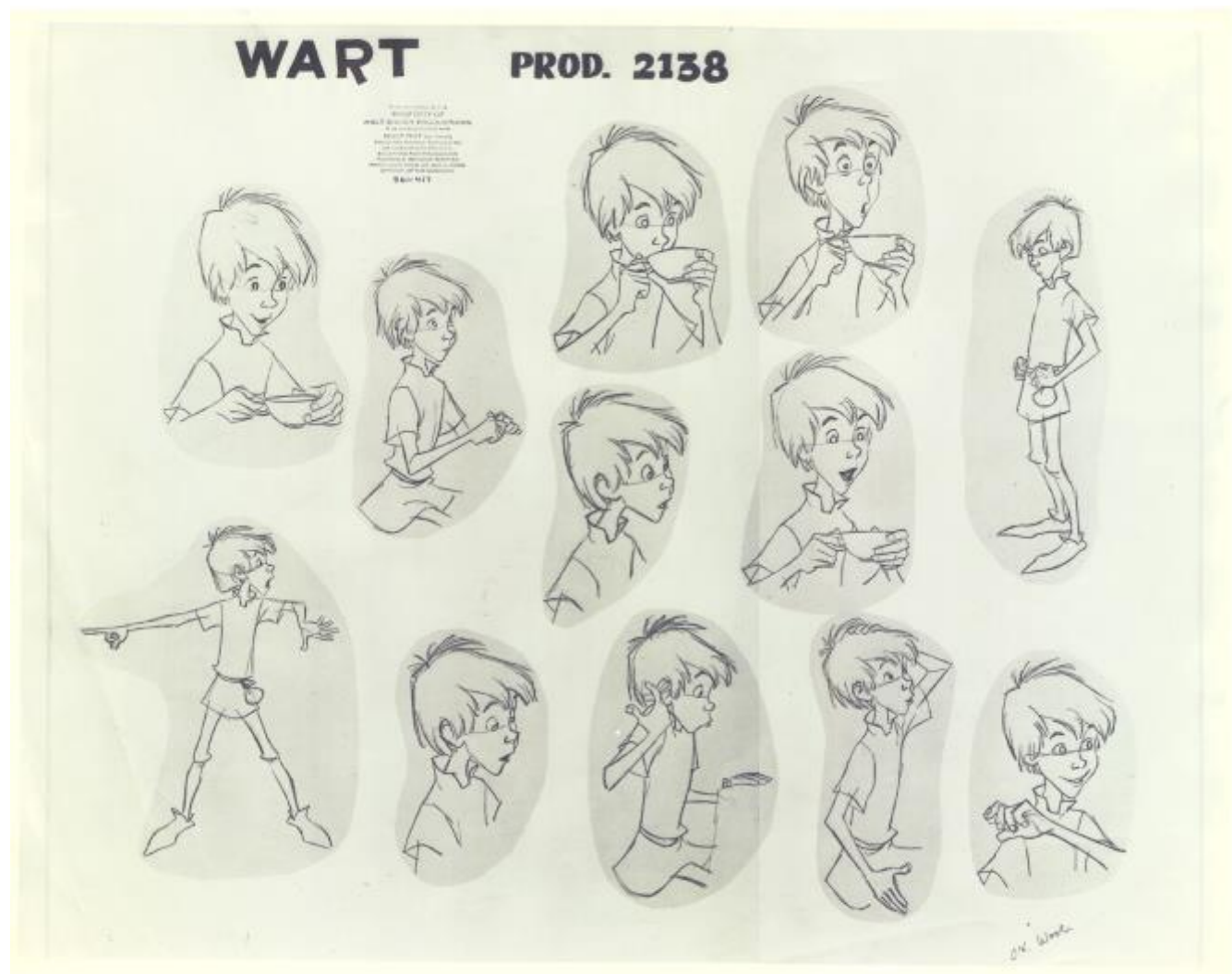
- también tiene como propósito servir como publicidad para el producto audiovisual.

¹³ “Appeal”: el carisma específico de cada personaje animado.

¹⁴ “Acting”: la forma en la que el personaje se mueve y actúa dentro de una escena.



Fotografía 17: Ilustración de producción, tomada de “Living Lines Library” de la película “The sword in the Stone” (1963)



Fotografía 18: Ilustración de producción, tomada de "Living Lines Library" de la película "The sword in the Stone" (1963)

9. DISEÑO DE ESCENARIOS.

1. La importancia del guion en el diseño de escenarios.

En primera instancia, el diseño de escenarios debe ser muy simple y única y exclusivamente, debe seguir los conceptos mencionados en el guion y el “storyboard”.

Los primeros diseños se realizan como dibujos muy rápidos que hablan de la composición básica en la que las diferentes tomas del trabajo audiovisual se van a mover, por su puesto, teniendo muy en cuenta por donde se van a mover los personajes.

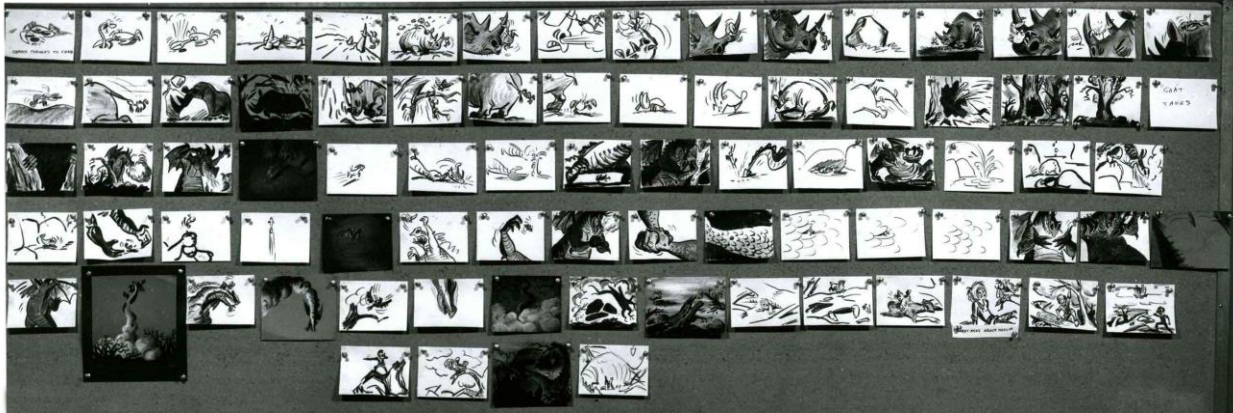
2. Desarrollar escenarios con respecto al personaje.

El desarrollo de los escenarios se realiza con respecto al movimiento de los personajes dentro del mismo y con respecto a sus emociones.

Si uno de los personajes se mueve felizmente por el paisaje, el color y las formas del mismo deben ser consecuentes con la emoción. Para dicha situación las formas serán redondeadas, el color (probablemente) cálido y la composición será estable.

En la sociedad occidental estamos acostumbrados a leer de izquierda a derecha, por esta razón, cualquier composición que sugiera esta dirección será más fluida que una que tenga un orden de lectura opuesto, de derecha a izquierda.

3. Seguir “Storyboard”.



Fotografía 19: Imagen de “Storyboard” de la película animada de Disney “The Swrod in the Stone”,1963.

En el anterior ejemplo (Fotografía 19) se puede ver el desarrollo de “storyboard” para una secuencia de la película “The sword in the Stone”.

Básicamente, el trabajo que se realiza en el storyboard es el de pasar el guion a imágenes. Se hacen dibujos sueltos y sencillos donde primordialmente se entiendan las acciones, para tenerlos como referencia y esqueleto narrativo de cómo será el producto final.

4. Desarrollo de escenarios

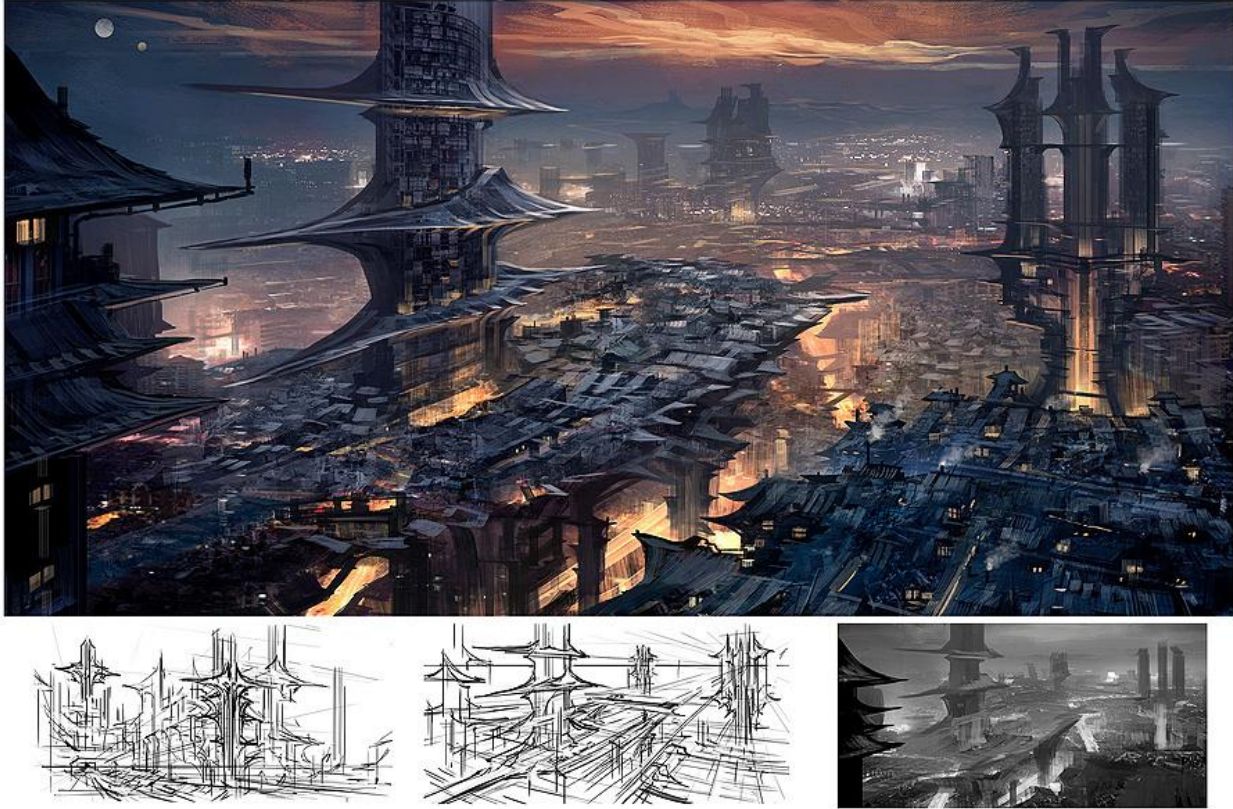
Una vez realizado el “Storyboard”, los escenarios deben seguir la composición que el mismo plantea y potenciarla. Cualquier piedra, árbol, montaña y objeto que se ubique dentro de la composición debe existir con una intención compositiva y de narración.

El contexto también es esencial, en este punto los elementos específicos que aparezcan dentro de la composición deben ayudar a generar una ubicación espacio-temporal en el escenario.

Uno de los maestros contemporáneos en la creación, diseño y desarrollo de Escenarios es Feng Zhu.

Buena parte del método estudiado para el desarrollo de escenarios es de este autor, sus tutoriales, y conocimiento tienen todos los principios básicos y los fundamentos para desarrollar cualquier tipo de escenario.

Dentro de su página oficial “*Feng Zhu Design*”, se encuentra una sección de tutoriales gratis llamados “*Desing Cinema*”, los cuales son parte fundamental de la teoría para el desarrollo de escenarios. (“Feng Zhu Design,” 2014a)



Fotografía 20: Diseño de Feng Zhu ("Feng Zhu Design," 2014b)

En la imagen (Fotografía 21: Diseño de Feng Zhu ("Feng Zhu Design," 2014b) se pueden observar los pasos para crear un escenario, primero se realizan unos bocetos de línea donde se tiene clara la perspectiva, después, se genera un boceto tonal, para finalmente llegar a la imagen de color.

9.1.-BOCETOS DE ESCENARIOS.

Cuando se tiene el storyboard realizado o paralelamente al desarrollo de este, se deben generar una serie de bocetos los cuales clarifican la perspectiva, la profundidad y los detalles de los escenarios; obviamente, como se menciona anteriormente, la composición del storyboard debe ser tenida en cuenta y potenciada ahora incluso con la dirección de la línea. Demarcar los espacios de luz y los espacios de sombra, en este punto se puede tomar la libertad de detallar y dibujar aquellos elementos que se consideran importantes dentro de la composición; sin embargo, lo más importante de este punto es el lograr depurar y aclarar las estructuras primordiales de los espacios dentro del encuadre.

De la misma forma, al realizar varios bocetos de los escenarios se pueden plantear nuevas e interesantes propuestas compositivas para las escenas.

9.2.-ESQUEMA DE COLOR PARA ESCENARIOS.

Los esquemas de color plantean los lineamientos esenciales que deben ser tomados en cuenta en la imagen final.

Basados enteramente en los bocetos que previamente se han seleccionado, los esquemas de color van de lo más grande a lo más pequeño. Dichos esquemas deben ser lo más simples posible, manejando un máximo de cinco tonos de color.

El tono es el más importante de todos los factores, por esta razón es aconsejable hacer los primeros esquemas de color en escala de grises; Luego, dependiendo del guion y la historia, los escenarios se transforman a los colores que la toma requiere.

9.3.-PARA GENERAR ATMÓSFERA EN LOS ESCENARIOS

Una vez desarrollados los esquemas de color con un máximo de cinco tonos, se debe empezar a generar la atmósfera. La atmosfera se refiere a que la imagen se debe percibir como una totalidad, los colores se deben fundir entre si y se pueden complejizar los tonos para generar esta sensación.

Algunos de los aspectos fundamentales para la creación de escenarios, se mencionan a posteriori:

1. -La perspectiva debe plantearse desde el principio, con su respectiva línea de horizonte.
2. -Todo objeto tiende a revotar la luz.
3. -Toda intención de la pincelada debe ser tridimensional.
4. -Entre mayor es la distancia, los colores se funden más entre sí.
5. -los objetos más cercanos tienen mayor definición y progresivamente el detalle se pierde con la distancia.
6. -La saturación de los colores disminuye con la distancia y aumenta con la cercanía.

7. -Generalmente el tono se hace más claro a la distancia y más oscuro en la cercanía.
8. -Utilizar colores complementarios ayuda a generar un equilibrio en la imagen.
9. -El contraste ayuda a generar mayor profundidad.
10. -El cambio de color no implica un cambio de tono, esto se puede aprovechar para dar riqueza.
11. -Menos es más, entre menos colores y tonos se utilizan mayor es la probabilidad de tener éxito en el escenario (especialmente en la primera etapa y los esquemas de color)
12. -La pincelada debe ir en la dirección de la perspectiva.
13. -Variar la opacidad genera riqueza en el tono.
14. Jugar entre dos aspectos, la exageración y la sutileza, preguntarse cuando se debe aplicar cual (Mirar la naturaleza, para saber cuándo)

9.4. FONDOS ESTILO DISNEY.

Finalmente, pero no menos importante existe la estilización de los paisajes, todo escenario debe verse como parte del mundo que se plantea. La estilización es darle la estética pertinente al proyecto.



Fotografía 22: "Frame" Tomado de la película animada de Disney "The Sword in the Stone", 1963.

Por tratarse de animación 2D, los personajes están delineados (no siempre tiene que ser así, pero suele serlo). Los paisajes tienen un tratamiento similar; se busca que los escenarios tengan un delineado y colores planos hasta cierto punto, las formas se estilizan y llevan a formas un tanto "cartoon" y a la geometría.

10. ANIMACIÓN ESTILO DISNEY.

Se realizaron un sin número de aproximaciones posibles para iniciar este capítulo, pero después de todo es visto que la mejor forma de hacerlo es siguiendo las palabras de libro original, cuando Disney y su equipo iniciaron sus películas animadas cambiaron el mundo

de la animación, un oficio apenas explorado por algunos se convirtió en un arte y, simultáneamente, en toda una industria fílmica. Estos doce principios son ahora esenciales para toda persona que quiera introducirse en el mundo de la animación.

10.1. Los 12 principios de la animación tomado del libro Creado por Frank Thomas Ollie Johnston .

10.1.1. Introducción a los 12 principios de la animación.

Los doce principios de la animación son un punto de partida para crear animaciones llenas de vida, dinámicas, atractivas, realistas o exageradas pero que en medio de todo sean creíbles.

Al momento de animar es muy útil tener en cuenta todos los 12 conceptos, siempre que se haga una línea o un volumen en el papel. Se debe estar pensando en el movimiento y procurando que la más mínima acción que se realiza en el dibujo sea una respuesta consciente de los 12 principios de la animación.

“The following 12 basic principles of animation were developed by the 'old men' of Walt Disney Studios, amongst them Frank Thomas and Ollie Johnston, during the 1930s. Of course they weren't old men at the time, but young men who were at the forefront of exciting discoveries that were contributing to the development of a new art form. These principles came as a result of reflection about their practice and through Disney's desire to devise a way of animating that seemed more 'real' in terms of how

things moved, and how that movement might be used to express character and personality”(“Principles of Animation,” 1986)

Los siguientes 12 principios vacíos de la animación fueron desarrollados por los “Old men” de Walt Disney Studios, entre ellos Frank Thomas y Ollie Johnston en los años 30’s. Por su puesto, ellos no eran “old men” en ese momento sino hombres jóvenes que encabezaban los emocionantes descubrimientos que estaban contribuyendo al desarrollo de una nueva forma de arte. Estos principios son el resultado de la reflexión de sus prácticas y del deseo de Disney de crear una forma de animar con una apariencia más “realista” en términos de cómo se mueven las cosas, y de cómo ese movimiento podría ser utilizado para expresar carácter y personalidad.

“It needs to be said that many brilliant moments of animation have been created without reference to, or knowledge of, these principles. However they are appropriate for a particular style of cartoon animation and provide the means to discuss and critique the craft in a language that animators have come to understand - "you need to anticipate that action to give it more punch" - "why don't you put more follow through on the coat tail?

The following has been paraphrased from the "Illusion Of Life" by Frank Thomas & Ollie Johnston (pp.47-69). For a more extensive explanation of these principles, refer to this seminal text”(“Principles of Animation,” 1986)

Es necesario mencionar que muchos de los momentos más brillantes de la animación han sido creados sin referencia o el conocimiento de estos principios. De cualquier

manera, estos son apropiados para un particular estilo de animación “cartoon” y proveen los medios para discutir y criticar la técnica en un lenguaje que los animadores pueden llegar entender- “tienes que anticipar esa esa acción para que tenga un mayor impacto”- “¿Por qué no aplicas un mayor “Follow through” en esa cola del abrigo? *“The illusion of life” por Frank Thomas y Ollie Johnston.*

Se ha dejado el texto original en inglés, pues esta refleja de forma directa el espíritu de las palabras expresadas en su lengua original, sus expresiones, la forma de simplificar el lenguaje, en fin, se puede percibir el entusiasmo por la animación de una forma directa y textual por parte de Ollie Johnston y Frank Thomas, sin tener ninguna intermediación de ningún tipo.

10.1.2. Los 12 principios de la animación.

“1.Squash and Stretch.

This action gives the illusion of weight and volume to a character as it moves. Also squash and stretch is useful in animating dialogue and doing facial expressions. How extreme the use of squash and stretch is, depends on what is required in animating the scene. Usually it's broader in a short style of picture and subtler in a feature. It is used in all forms of character animation from a bouncing ball to the body weight of a person walking. This is the most important element you will be required to master and will be used often.”
(“Principles of Animation,” 1986)

Squash and stretch: Esta acción da la ilusión de peso y volumen a un personaje mientras este se mueve.

A su vez el “Squash and stretch” es útil al animar dialogo y al hacer expresiones faciales.

Que tan extremo el uso del “Squash and stretch” es, depende en lo que requiera la escena. Usualmente es más extenso en un estilo de película animada “cartoon” mientras que es más sutil en una de animación realista.

Es utilizado en todas las formas de animación de personajes, desde una pelote que rebota hasta el peso del cuerpo de una persona mientras camina. Este es el elemento más importante que necesitarás dominar y será utilizado regularmente.

El “squash and stretch” o aplastar y estirar da vida y sensación de materia a los objetos, otro aspecto importante a tener en cuenta, es que la exageración o sutileza de este principio también ayuda a determinar de qué material son las cosas.

Por ejemplo, una barriga grande tiende a tener mucho de aplastar y estirar, mientras que un musculo en tensión muy poco, es decir ayuda definir la firmeza o flacidez de los materiales que se están animando.

“2.Anticipation

This movement prepares the audience for a major action the character is about to perform, such as, starting to run, jump or change expression. A dancer does not just leap off the floor. A backwards motion occurs before the forward action is executed. The backward motion is the anticipation. A comic effect can be done by not using anticipation

after a series of gags that used anticipation. Almost all real action has major or minor anticipation such as a pitcher's wind-up or a golfers' back swing. Feature animation is often less broad than short animation unless a scene requires it to develop a characters personality". ("Principles of Animation," 1986)

Anticipation.

Este movimiento prepara a la audiencia para una acción mayor la cual está a punto de realizar el personaje, tal como, empezar a correr, saltar o cambiar de expresión. Un bailarín no simplemente salta del suelo, un movimiento opuesto ocurre antes de que la acción delantera sea ejecutada. El movimiento opuesto es la denominada "anticipation" o anticipación, un efecto cómico puede ser realizado al no utilizar la anticipación tras una serie de "gags" que ya la utilizaron. Casi toda acción real tiene en mayor o menor medida una anticipación tales como el lanzador de la bola en el baseball o la anticipación del golpe de un golfista. En la animación realista es usualmente menos amplia a menos que la escena lo requiera para desarrollar la personalidad de los personajes.

La veracidad de la anticipación depende de la observación, es decir, toda acción tiene en mayor o menor medida una anticipación, la observación de la naturaleza y de la realidad son referentes esenciales para determinar qué tanta anticipación debe tener un movimiento determinado.

"3.Staging.

A pose or action should clearly communicate to the audience the attitude, mood, reaction or idea of the character as it relates to the story and continuity of the story line. The effective use of long, medium, or close up shots, as well as camera angles also helps in

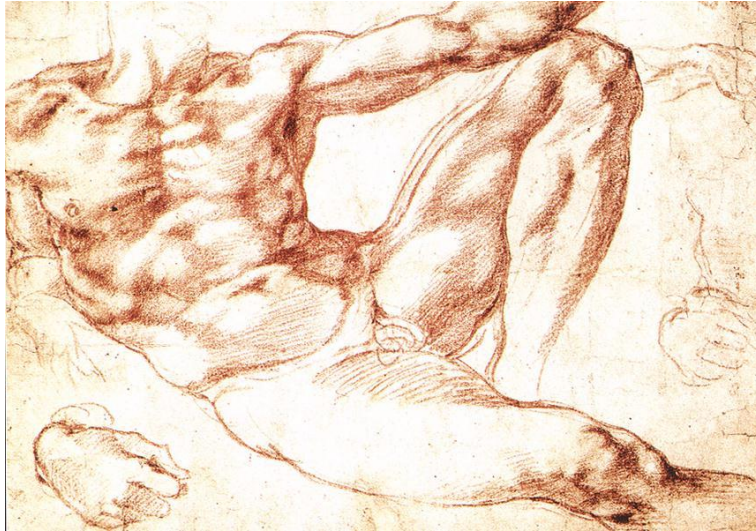
telling the story. There is a limited amount of time in a film, so each sequence, scene and frame of film must relate to the overall story. Do not confuse the audience with too many actions at once. Use one action clearly stated to get the idea across, unless you are animating a scene that is to depict clutter and confusion. Staging directs the audience's attention to the story or idea being told. Care must be taken in background design so it isn't obscuring the animation or competing with it due to excess detail behind the animation. Background and animation should work together as a pictorial unit in a scene". ("Principles of Animation," 1986)

Staging.

Una pose o acción debe comunicar claramente a la audiencia la actitud, el "mood", la reacción o idea del personaje con relación a la historia y la continuidad de la misma. El uso efectivo tomas generales, medias o "close ups" y los ángulos de cámara también ayudan a contar una historia. Hay un tiempo limitado en los films, y por esta razón cada secuencia, escena he imagen de un film debe estar en relación directa con toda la historia en general. No confundas a la audiencia con demasiadas acciones a la vez. Utiliza una idea claramente encuadrada para llevar la comunicar la idea, a menos que te encuentres animando una escena donde se plantea la confusión y el desorden. El "Staging" dirige la atención de la audiencia a la historia o idea que se está contando. Se debe tener precaución en el diseño de los fondos para que estos no oscurezcan la animación o compitan con esta debido al exceso de detalle tras la animación. Los fondos y la animación deben trabajar juntos como una unidad pictórica en la escena.

Por otro lado, al hablar de unidad pictórica, se está tomando como referente (por obvias razones de asociación de palabras) la pintura.

El maravilloso pintor, dibujante y escultor renacentista Miguel Ángel, decía lo significativo y poderosamente estético que es generar movimiento en el cuerpo humano.



Fotografía 23: Estudio en sanguina de Miguel Ángel para la capilla Sixtina.

El movimiento en el cuerpo humano se puede generar a través de varios principios:

1. La contraposición de ángulos, si la cadera se inclina hacia arriba del lado izquierdo los hombros y espalda deben ser opuestos, inclinándose hacia debajo de este mismo lado.
2. Lo mismo se aplica a los ángulos de la cabeza, si los hombros están en un Angulo, la cabeza debe ser opuesta a dichos ángulos.
3. Entre más torsiones tenga el cuerpo más estético será a la vista, se debe procurar generar un dobles en todas las articulaciones.

4. Todo esto, por su puesto da una sensación de teatralidad, es necesario tener cuidado para que dicho principios favorezcan a la imagen, pues si se exageran demasiado pueden llegar a perjudicar a la misma.

“4.Straigh ahead and pose to pose animation.

Straight ahead animation starts at the first drawing and works drawing to drawing to the end of a scene. You can lose size, volume, and proportions with this method, but it does have spontaneity and freshness. Fast, wild action scenes are done this way. Pose to Pose is more planned out and charted with key drawings done at intervals throughout the scene. Size, volumes, and proportions are controlled better this way, as is the action. The lead animator will turn charting and keys over to his assistant. An assistant can be better used with this method so that the animator doesn't have to draw every drawing in a scene. An animator can do more scenes this way and concentrate on the planning of the animation. Many scenes use a bit of both methods of animation”. (“Principles of Animation,” 1986)

Straight ahead and pose to pose animation.

El “Straight ahead animation” con el primer dibujo y va de dibujo en dibujo hasta el final de la escena. Se puede perder tamaño, volumen y proporciones con este método. Pero tiene espontaneidad y frescura. Escenas rápidas y de movimientos Fuertes están realizadas de esta manera. El “pose to pose animation” es más planeado y tiene asignados dibujos clave realizados con intervalos a lo largo de la escena. Tamaño, volúmenes proporciones son controlados mejor de esta manera como también los son las acciones. El animador líder pasara los dibujos principales a su asistente, un asistente

puede ser utilizado mejor con este método para que el animador principal no tenga que dibujar cada imagen en una escena. El animador puede realizar más escenas de esta manera y concentrarse en la planeación de cada animación. Muchas escenas utilizan un poco de los dos métodos de animación.

El “pose to pose” tiende a ayudar al “Solid Drawing”, pues este método de animación es mucho más estructurado, controlado y preciso, pero por esta misma razón la animación puede perder espontaneidad.

Para generar movimientos exagerados, amplios y muy dinámicos es mucho más apropiado el método “Straight ahead”.

“5.Follow through and overlapping action

When the main body of the character stops all other parts continue to catch up to the main mass of the character, such as arms, long hair, clothing, coat tails or a dress, floppy ears or a long tail (these follow the path of action). Nothing stops all at once. This is follow through. Overlapping action is when the character changes direction while his clothes or hair continues forward. The character is going in a new direction, to be followed, a number of frames later, by his clothes in the new direction. "DRAG," in animation, for example, would be when Goofy starts to run, but his head, ears, upper body, and clothes do not keep up with his legs. In features, this type of action is done more subtly. Example: When Snow White starts to dance, her dress does not begin to move with her immediately but catches up a few frames later. Long hair and animal tail will also be handled in the same

manner. Timing becomes critical to the effectiveness of drag and the overlapping action”.
(“Principles of Animation,” 1986)

“Follow through and overlapping action”

Cuando el cuerpo principal del personaje se detiene todas las demás partes continúan para alcanzar a la masa general del personaje tales como lo son los brazos, el pelo largo, la ropa, las colas de los abrigos o los vestidos, las orejas flexibles o una cola larga (estos siguen el camino de acción). Nada se detiene de una sola vez, esto es el “Follow through”. El “Overlapping action” es cuando el personaje cambia de dirección mientras su ropa o pelo continúa en la misma dirección. El personaje va en una nueva dirección, para ser seguido, unos cuantos “Frames” más tarde por la ropa en la nueva dirección. “ARRASTRAR”, en animación, por ejemplo, sería cuando Goofy empieza a correr, pero su cabeza, orejas, torso y ropa no siguen exactamente a sus piernas. En películas realistas, esta acción es realizada de forma más sutil, por ejemplo: Cuando Blanca Nieves empieza a bailar su vestido no se empieza a mover con ella inmediatamente sino que la alcanza unos “Frames” más tarde. El pelo largo y las colas largas de animales son tratados de la misma manera. El “Timing” es algo esencial para la efectividad del arrastre y del “Overlapping action”.

A su vez el principio “Follow through and overlapping action” da a la animación riqueza visual. Pues los elementos y detalles agregados con este principio dan sensación de fuerza, viento, gravedad e inercia.

“6.Slow-out and slow-in.

As action starts, we have more drawings near the starting pose, one or two in the middle, and more drawings near the next pose. Fewer drawings make the action faster and more drawings make the action slower. Slow-ins and slow-outs soften the action, making it more life-like. For a gag action, we may omit some slow-out or slow-ins for shock appeal or the surprise element. This will give more snap to the scene”. (“Principles of Animation,” 1986)

“Slow-out and Slow-in”.

Cuando una acción empieza tenemos más dibujos cerca a la pose de inicio, uno o dos el medio. Y más dibujos cerca de la siguiente pose. Menos dibujos hacen la acción más rápida y más dibujos hacen la acción más lenta. Los “Slow-outs and Slow-ins” suavizan la acción, haciéndola más vivida, para una acción cómica es preciso omitir algunos “Slow-outs” o unos “Slow-ins” para dar una presencia inesperada o dar el elemento sorpresa. Esto hará que la escena sea más repentina.

“7.Arcs.

All actions, with few exceptions (such as the animation of a mechanical device), follow an arc or slightly circular path. This is especially true of the human figure and the action of

animals. Arcs give animation a more natural action and better flow. Think of natural movements in the terms of a pendulum swinging. All arm movement, head turns and even eye movements are executed on an arcs". ("Principles of Animation," 1986)

"Arcs".

Toda acción, con algunas pocas excepciones (como la animación de un aparato mecánico), sigue un arco, o un ligero camino circular. Es una verdad del cuerpo humano y de la acción de animales. Los "Arcs" (arcos) dan a la animación una acción más natural y con una mejor fluidez. Piensa en los movimientos naturales en términos de un péndulo balanceándose. Todo movimiento de brazo, giros de cabeza he incluso el movimiento de los ojos está ejecutado por medio de arcos.

"8.Secondary action.

This action adds to and enriches the main action and adds more dimension to the character animation, supplementing and/or re-enforcing the main action. Example: A character is angrily walking toward another character. The walk is forceful, aggressive, and forward leaning. The leg action is just short of a stomping walk. The secondary action is a few strong gestures of the arms working with the walk. Also, the possibility of dialogue being delivered at the same time with tilts and turns of the head to accentuate the walk and dialogue, but not so much as to distract from the walk action. All of these actions should work together in support of one another. Think of the walk as the primary action and arm swings, head bounce and all other actions of the body as secondary or supporting action". ("Principles of Animation," 1986)

“Secondary action”.

Esta acción enriquece la acción principal y agrega una mayor dimensión la animación de personajes. Suplementando o reforzando la acción principal. Ejemplo: Un personaje camina furioso hacia otro personaje. El caminado es lleno de fuerza, agresivo, y principalmente hacia adelante, la acción de la pierna mientras camina es de pisoteo. La acción secundaria son unos pocos gestos fuertes de le los brazos en conjunto con el caminado. También la posibilidad de comunicar dialogo mientras hay ladeos y giros de la cabeza para acentuar el caminado como la acción primaria y los contoneos de los brazos, el rebote de la cabeza y todas las otras acciones del cuerpo como secundarias o acciones de apoyo.

“Timing.

Expertise in timing comes best with experience and personal experimentation, using the trial and error method in refining technique. The basics are: more drawings between poses slow and smooth the action. Fewer drawings make the action faster and crisper. A variety of slow and fast timing within a scene adds texture and interest to the movement. Most animation is done on twos (one drawing photographed on two frames of film) or on ones (one drawing photographed on each frame of film). Twos are used most of the time, and ones are used during camera moves such as trucks, pans and occasionally for subtle and quick dialogue animation. Also, there is timing in the acting of a character to establish mood, emotion, and reaction to another character or to a situation. Studying movement of actors and performers on stage and in films is useful when animating human or animal

characters. This frame by frame examination of film footage will aid you in understanding timing for animation. This is a great way to learn from the others". ("Principles of Animation," 1986)

“Timing”.

La pericia en el “Timing” va mejorando con la experiencia y la experimentación personal, Utilizando el método de ensayo y error para refinar la técnica. Lo básico es: más dibujos entre poses enlentece y suaviza la acción. Menos dibujos hacen la acción más rápida y tajante. Una variedad de “timing” lento y rápido dentro de las escenas agrega textura e interés al momento. La mayoría de la animación es realizada en doces (un dibujo por cada dos imágenes en un film) o en unos (un dibujo por cada imagen del film) . Los doces son utilizados en la mayoría del tiempo, y los unos son utilizados en movimiento de cámara, paneos y ocasionalmente para diálogos rápidos y sutiles. También hay “Timing” en el “Acting” de los personajes para establecer el “mood”, la emoción y al reaccionar frente a una situación o a otro personaje. Estudiar el movimiento de actores o intérpretes en el escenario y en películas es útil para animar personajes humanos o animales. El examinar “frame” por “frame” las secuencias de imágenes de video te hará ganar entendimiento del “Timing” para animación. Esta es una gran forma de aprender de otros.

“10.Exaggeration

Exaggeration is not extreme distortion of a drawing or extremely broad, violent action all the time. Its like a caricature of facial features, expressions, poses, attitudes and actions. Action traced from live action film can be accurate, but stiff and mechanical. In feature animation, a character must move more broadly to look natural. The same is true of facial expressions, but the action should not be as broad as in a short cartoon style. Exaggeration in a walk or an eye movement or even a head turn will give your film more appeal. Use good taste and common sense to keep from becoming too theatrical and excessively animated”. (“Principles of Animation,” 1986)

“Exaggeration”.

La exageración no es una extrema distorsión de un dibujo o una extremadamente amplia y violenta acción que existe todo el tiempo. Es como una caricatura de características faciales, expresiones, poses, actitudes y acciones.

La acción tomada de un film real puede ser preciso, pero a su vez puede ser tieso y mecánico. En animación realista, los personajes deben moverse ampliamente para verse naturales, lo mismo se aplica a las expresiones faciales, pero la acción no debe ser tan amplia como la que llevaría una animación estilo “cartoon”.

La exageración en un caminado o en el movimiento de los ojos o incluso en el giro de una cabeza le dará a tu filme un mayor atractivo o “Appeal”. Utiliza el buen gusto y el sentido común para resistirte en transformar la animación en demasiado teatral y excesivamente animada.

“11.Solid Drawing.”¹⁵

The basic principles of drawing form, weight, volume solidity and the illusion of three dimension apply to animation as it does to academic drawing. The way you draw cartoons, you draw in the classical sense, using pencil sketches and drawings for reproduction of life. You transform these into color and movement giving the characters the illusion of three-and four-dimensional life. Three dimensional is movement in space. The fourth dimension is movement in time”. (“Principles of Animation,” 1986)

Solid drawing.

Los principios básicos de la forma del dibujo, el peso, la solidez del volumen y la ilusión de tridimensionalidad deben ser aplicadas en la animación así como lo es en el dibujo académico. La forma en la que dibujas “cartoons”, es la forma en la que dibujas en el sentido clásico, utilizando bocetos a lápiz y dibujos que reproducen la realidad.

Transformas estos dibujos en color y movimiento dándole a los personajes la ilusión de tres- y cuatro-dimensiones. Tridimensional es el movimiento en el espacio. La cuarta dimensión es el movimiento en el tiempo.

“12.Appeal.

A live performer has charisma. An animated character has appeal. Appealing animation does not mean just being cute and cuddly. All characters have to have appeal whether

¹⁵ Para entender a mayor profundidad el “Solid Drawing” véase de la página 14 a la 20.

they are heroic, villainous, comic or cute. Appeal, as you will use it, includes an easy to read design, clear drawing, and personality development that will capture and involve the audience's interest. Early cartoons were basically a series of gags strung together on a main theme. Over the years, the artists have learned that to produce a feature there was a need for story continuity, character development and a higher quality of artwork throughout the entire production. Like all forms of storytelling, the feature has to appeal to the mind as well as to the eye”.(“Principles of Animation,” 1986)

“Appeal”.

Un actor tiene carisma mientras que un personaje animado tiene “Appeal”, animación con “Appeal” no simplemente significa que sea linda y adorable. Todos los personajes deben tener “Appeal” ya sean heroicos, villanos, cómicos o tiernos. El “Appeal”, tal y como lo usarás, incluye un diseño de fácil lectura, un dibujo claro y un desarrollo de personalidad que capturarán y envolverán en interés de la audiencia. Los primeros “Cartoons” eran básicamente una serie de momentos graciosos recopilados en un tema principal. Al pasar los años. Los artistas han aprendido que para producir animación realista en filmes había una necesidad de continuidad, de desarrollo de personajes y un mayor nivel de calidad en el trabajo artístico a lo largo de toda producción. Como toda forma de contar historias, las películas tienen que satisfacer tanto a la mente como a los ojos.

Véase como todos los principios de la animación son bellamente plasmados por Milt Kahl, en los siguientes dibujos de producción (Fotografía 22: Dibujos de la animación de la película animada de Disney “The Sword in the Stone” ...):



Fotografía 24: Dibujos de la animación de la película animada de Disney “The Sword in the Stone”

(1963, tomados de “Living Lines Library”.)



Fotografía 25: Dibujos de la animación de la película animada de Disney "The Sword in the Stone"
(1963, tomados de "Living Lines Library".)

Obsérvese como en el anterior ejemplo (Fotografía 23) los ropajes de Arturo o "Grillo" incrementan y evidencian de manera dramática la utilización de los arcos o "Arcs".

11. INTEGRACIÓN ENTRE ESTILO DISNEY Y 2001 ODISEA DEL ESPACIO.

1. El diseño de personajes es el resultado de una fusión entre el estilo Disney, y la estética de los personajes de 2001 odisea del espacio.

En este primer punto se puede ver ambas referencias y como estas se fusionan en las siguientes imágenes, para la creación de personajes del proyecto animado simbiosis entre estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.

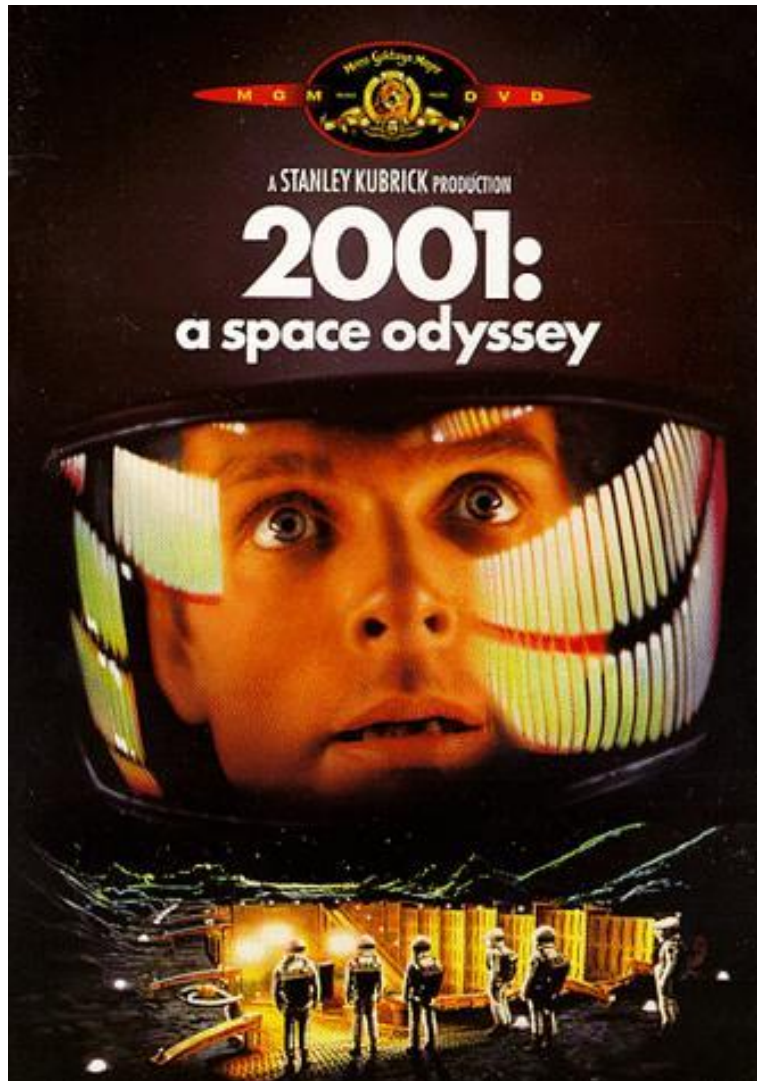


Fotografía 26: “Frame” de la película animada de Disney “The Sword in the Stone”, 1963.

“Grillo” (Fotografía 24) de la espada en la piedra es el referente directo que fue utilizado para lograr el personaje Joseph, tras mezclarlo con diferentes elementos de astronautas reales y de los personajes de 2001 odisea del espacio.



Fotografía 27: La astronauta Nicole Stoff participando en una movilidad extravehicular, 2009.



Fotografía 28: portada de DVD de “2001: Aspace Odyssey (1968)

Al crear la simbiosis entre los diferentes elementos de “the sword in the stone”, de los astronautas reales y de “2001 a space odyssey”. El resultado fue el siguiente:



Fotografía 29: Fragmento de un “Frame” del corto de tesis llamado Owtwo (2014).

2. Se puede visualizar en la imagen del proyecto (Fotografía 30: Fragmento de un “Frame” del corto de tesis llamado Owtwo, 2014) la integración entre los escenarios estilo Disney los escenarios de 2001 odisea del espacio.

3. Para integrar el estilo Disney en el guion con un guion de ciencia ficción al estilo 2001 odisea del espacio, Hay toda una reflexión en la manera de contar la historia y de su contenido en sí, en un principio se planteó una historia adulta, donde existían apariciones de imágenes violentas, de la misma forma, la historia en un principio tenía un final que dejaba al espectador impactado de una forma que no es compatible con el estilo Disney. Este fue el primer guion que se llevó a cabo:

OWTWO.

-1-espacio exterior , noche.

JOSEPH:(24) (mientras la señal suena de forma interrumpida y
llena de estática)

Bro... Es extraño, la señal esta inestable... pero... wow! Esto
es muy hermoso! Quisiera que mi esposa pudiera verlo... cambio.

HANZ(33):

Lo sé qui...

Una interferencia interrumpe la comunicación, un estruendo de
luz sacude el planeta.

JOSEPH tiene la respiración acelerada, angustiado camina por
un planeta extraño hacia su compañero tendido en el suelo.

JOSEPH:

Hanz? Estas bien, cambio? Hanz respondeme!... te encuentras bien?

JOSEPH camina lo más rápido que puede hacia su compañero astronauta HANZ OBRIAN el cual esta inmóvil acostado sobre el suelo.

JOSEPH:

Estas bien!? Hanz!!

El cuerpo de HANZ permanece totalmente quieto sin dar ninguna señal de vida. JOSEPH se agacha y observa el rostro de HANZ el cual se encuentra petrificado y muerto con los ojos abiertos con expresión de pánico.

JOSEPH queda impactado y se retira del susto, mira el cuerpo y posteriormente hacia el espacio.

JOSEPH:

Dios mío!! Hanz!?

El comunicador de JOSEPH suena nuevamente.

HANZ OBRIAN:

Si aquí estoy JOSEPH, te escucho fuerte y claro, estoy bien, donde estás tú?

JOSEPH se vuelve emocionado y desconcertado hacia el cuerpo de HANZ, al verlo el cuerpo continua muerto tendido sobre el suelo.

<p style="text-align: center;">HANZ OBRIAN:</p> <p style="text-align: center;">Joseph, me escuchas? Donde estás?</p> <p style="text-align: center;">JOSEPH:</p> <p style="text-align: center;">Que!?! Como!?!</p> <p>JOSEPH suspira desconcertado y mira el cuerpo tendido y a su alrededor.</p> <p style="text-align: center;">JOSEPH:</p> <p style="text-align: center;">Titubea... Hanz!?!</p> <p>JOSEPH mira el cuerpo muerto de HANZ mientras la señal vuelve a entrar:</p> <p style="text-align: center;">HANZ OBRIAN:</p> <p style="text-align: center;">Joseph, te encuentras bien? Dónde diablos estas?</p> <p style="text-align: right;">FIN.</p>

Tabla 2: Primer guion realizado para el corto animado (2014).

Este guion parecía plantear una historia oscura, que si bien generaba un gran interrogante al final no se acercaba en lo más mínimo a una intención narrativa de estilo Disney.

Por esta razón la historia fue transformándose a través del desarrollo del storyboard, para que la misma fuese un balance entre los dos mundos, tanto de “2001 a space odyssey” como del mundo de los clásicos de Disney.

12. DISEÑO METODOLÓGICO

El marco metodológico contiene los aspectos relacionados con el desarrollo de la investigación, tales como el enfoque, la técnica de recolección de la información, el análisis de los datos y otros elementos para la implementación de la propuesta. La primera parte de dicho marco corresponde a la identificación de los principales elementos de la investigación cualitativa para luego centrarnos en algunos aspectos del interaccionismo simbólico.

En 1991, Poisson señala que el individuo que realiza una investigación de tipo cualitativo debe identificar y presentar lo esencial de las realidades estudiadas para poder entender los fenómenos y los comportamientos de un grupo de individuos o las características de una situación social a través de un contacto prolongado con dicho grupo o fenómeno. Según Paillé (2007) se trata de estudiar situaciones comunes y de la vida cotidiana que reflejen los hábitos, costumbres y comportamientos de los individuos o grupos sociales, para entender la relación entre los fenómenos para lograr identificar e interpretar lo esencial de la realidad estudiada.

Además, para Taylor y Bogdan, (1986), es en la medida que abordamos una pregunta o un problema que logramos encontrarle una respuesta a los hechos, para luego proponer acciones novedosas que contribuyan a dinamizar dichas situaciones consideradas como problemáticas en términos investigativos. Por esta razón se privilegia un enfoque inductivo, en donde las hipótesis no se comportan de manera preestablecida, sino de manera emergente y evolutiva, de manera que lo importante no es la verificación de la hipótesis inicial, sino su identificación y descubrimiento. Es así como el análisis y la recolección

de los datos es un proceso que se realiza de manera simultánea, buscando siempre darle coherencia a dicho ejercicio.

Para Taylor y Bogdan, citados por Rodríguez Gómez (1999), la investigación cualitativa es aquella que produce datos descriptivos y sus principales características son: 1. Es inductiva; 2. Es holística: los lugares, individuos y acciones son percibidos como un todo; 3. Es interactiva y reflexiva: los investigadores son tan sensibles a la situación como los individuos estudiados; 4. Es naturalista y lógica: se busca entender a los individuos en su hábitat y no en situaciones artificiales; 5. El investigador no trae consigo ideas preconcebidas ni prejuicios sobre el fenómeno que va a estudiar; 6. Se centra en la capacidad de apertura del investigador hacia el contexto y libre de prejuicios; 7. Busca dar respuestas detalladas a los datos encontrados.

En lo relacionado con el interaccionismo simbólico se tuvieron en cuenta dos aspectos. A saber que según Blumer (1982), dicha perspectiva es utilizada para estudiar a los grupos humanos incluyendo los comportamientos propios de un grupo social, en donde los seres humanos centran sus actos en función de lo que cosas significan para él. En este sentido, los símbolos no pueden ser considerados como construcciones individuales sino que obedecen a una construcción colectiva de los significados a los que se pueda llegar. En suma, el significado es un producto social, una creación colectiva. A su vez, se puede decir que la única manera de alcanzar dichas construcciones es a través de las interacciones con otros individuos de un mismo grupo social en donde cada uno aporta a la concreción de la relación símbolo-significado.

Ahora bien, centrándonos en el sentido de esta investigación, se puede decir que la mayoría de los individuos que van a ver este cortometraje llegarán a pensar y a sentir cosas muy análogas, puesto que están inmersos en un contexto en donde muchos pensarán y sentirán cosas similares puesto que la base de reacción a los estímulos producidos por el corto metraje tienen la misma base de simbología. (Herbert, 1982)

(Poisson, 1991) (Bogdan, 1989)

12.1. Instrumentos de observación

Los instrumentos de observación fueron creados para dar una sistematización, para ayudar a la creación del proyecto, para darle coherencia y hacer que el mismo sea coherente.

El arte audiovisual en una de sus facetas es una herramienta que por medio de un método organizado permite expresar emociones, ideas, historias, etc...

Sin dicho método el arte audiovisual sería como un poema con mala redacción, como un texto sin un orden en las letras.

Así pues la sistematización es algo fundamental para el refinamiento y realización óptima de las artes audiovisuales, y por esto mismo son fundamentales los diseños de los instrumentos de observación.

En el momento de observar hay que ponerse en la tarea de sintetizar, organizar, esquematizar y dar una metodología a los procesos creativos de la cinematografía. Para la observación pertinente al proyecto, se hicieron cuatro plantillas clave como punto de partida para los instrumentos de observación, que posteriormente funcionarían para la creación misma del proyecto animado simbiosis entre estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.

1. Modelo de diseño de personajes con base a Disney.
2. Modelo de diseño de escenarios.
3. Modelo de animación estilo Disney
4. Modelo de integración entre estilo Disney y 2001 Odisea del Espacio.

12.1.1. Modelo de diseño de personajes con base a Disney.

El propósito de este modelo es el de ver los parámetros y métodos que se llevan a cabo para la creación de personajes estilo clásico de Disney.

Dicho modelo tiene unos pasos para llevar a cabo la ejecución idónea de la creación de personajes según este estilo. Se numera de la siguiente forma:

Esta rejilla fue aplicada por medio de la observación y a partir de métodos oficiales Disney, a partir de la experimentación y de la investigación de métodos aplicados en las industrias grandes del cine animado en general.

1. Perfil psicológico.

En el perfil psicológico se define la psiquis de los personajes, se crea su pasado y se ve cómo se comporta tomando como referencia arquetipos.

2. Los cánones de personajes.

En los cánones de personajes se toma como base el perfil psicológico y se tiene en cuenta que proporciones se le van a dar a los personajes,

3. Dibujo de personajes.

El dibujo de personajes trata toda la parte de bocetar a los mismos, la simplificación y el refinamiento de las formas.

4. Esculturas de personajes.

Las esculturas se hacen con respecto a los dibujos, para sí tener un referente tridimensional del personaje.

5. El color de los personajes.

Se deben buscar colores que den personalidad, que designen y reflejen la psicología del personaje y que sean propios para el contexto, el tiempo y el espacio.

6. Catálogo de personajes.

El catálogo de personajes, ayuda, al igual que las esculturas, a que todo el equipo de animadores tenga un esquema claro de cómo es el personaje, y funciona para dar publicidad.

El objetivo de este instrumento es el de constituir los parámetros estructurales de cómo se debe crear un personaje, el instrumento ayuda a observar, cuantificar y a mostrar los pasos correspondientes para la satisfactoria creación de personajes con base al estilo de Disney.

Durante el camino de la observación se notan cuáles son los puntos a tratar y se sabe que se debe dejar de lado.

Modelos de diseño de personajes con base a Disney.			
Pasos:	Desarrollo.	Características.	Ejemplo.
Perfil Psicológico.	<ul style="list-style-type: none"> -Se toma el guion como referente y se actúan las escenas. - tras dicho proceso se empieza a tener un primer vistazo del perfil del personaje. -se buscan referentes similares de personalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> -se toma como base el guion para el desarrollo psicológico de los personajes. -se buscan y adjudican los arquetipos apropiados para los personajes. 	
Cánones.	<ul style="list-style-type: none"> -se buscan cánones coherentes con respecto a la actuación. -Dicho proceso ayuda a determinar los cánones generales. -Se buscan referentes similares de cánones. 	<ul style="list-style-type: none"> -teniendo el guion como base se pulen los cánones. -se buscan ejemplos de arquetipos para adjudicar a los cánones de los personajes. 	
Dibujo de personajes	<ul style="list-style-type: none"> -una vez teniendo los cánones, se bocetan diferentes opciones de como se podría ver el personaje -tras tener varias opciones se seleccionan las opciones más acertadas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Las opciones se refinan teniendo en cuenta la intención del guion. -Se aplican los arquetipos apropiados al dibujo y se refinan. 	
Esculturas	<ul style="list-style-type: none"> -Con formas geométricas simples se le da personalidad a la escultura. - Observar como las formas geométricas dan personalidad al personaje. 	<ul style="list-style-type: none"> -teniendo en cuenta el guion, perfil psicológico, cánones y dibujo se realiza la escultura del personaje. -una vez se tiene dicha escultura se refina y finaliza, teniendo en cuenta el "appeal" requerido en el personaje. 	
Color	<ul style="list-style-type: none"> -buscar y explorar colores idóneos para el personaje. -una vez se encuentran los colores idóneos para el personaje, se busca generar contraste entre los mismos para que el personaje sea llamativo, eso sí, teniendo en cuenta su personalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> -Los colores deben ser acordes al guion, a la personalidad y "appeal" del personaje. -De la misma forma deben resaltar con respecto al escenario pero verse como parte del mismo. 	
Catálogo de personajes.	<ul style="list-style-type: none"> -seleccionar bocetos iniciales que planean el desarrollo del personaje. -mostrar bocetos finales. -Bocetos con color. -El "look" del personaje finalizado y detallado. 	<ul style="list-style-type: none"> -Bocetos iniciales. -bocetos finales. -Bocetos con color. -El "look" del personaje finalizado y detallado. 	

Tabla 3: Modelo de diseño de personajes con base a Disney.

El resultado de este diseño metodológico del modelo de diseño de personajes con base a Disney es el tener métodos claros, saber cómo y cuándo aplicar principios y tener la claridad de qué hacer dentro de cada uno de los métodos.

Gracias a este estudio metódico se pudo desarrollar el perfil psicológico con los conceptos de los arquetipos de Jung y el camino del héroe de Joseph Campbell. ("Amazon.com: The Archetypes and The Collective Unconscious (Collected Works of

C.G. Jung Vol.9 Part 1) (9780691018331): C. G. Jung, R.F.C. Hull: Books,” 1981)(“Campbell_Joseph-The_Hero_With_A_Thousand_Faces.pdf,” 2004)

En el perfil psicológico se define la psiquis de los personajes, se crea su pasado y se ve cómo se comporta tomando como referencia arquetipos y así mismo estos se tienen que exteriorizar en los personajes. A partir de su “Appeal” y “Acting” y de todos los conceptos de comunicación que se encuentran dentro de los 12 principios de la animación. En los cánones de personajes se toma como base el perfil psicológico y se tiene en cuenta que proporciones se le van a dar para crear su “Appeal”

Por otro, lado el dibujo de personajes trata toda la parte de bocetar a los mismos, la simplificación y el refinamiento de las formas, esto se encuentra en la parte de los 12 principios de la animación de “Solid Drawing”.

(“The Illusion of Life: Disney Animation: Ollie Johnston, Frank Thomas: 9780786860708: Amazon.com: Books,” 1986)

1. Esculturas de personajes.

Las esculturas se hacen con respecto a los dibujos, para sí tener un referente tridimensional del personaje.

El color desde la parte estética de los personajes fue desarrollada principalmente a partir de la observación de las películas “Bambi” Y “The Sword in the Stone”.

Mientras que su parte psicológica respondía a los principios arquetípicos de Jung y del camino del héroe de Joseph Campbell.(“The Sword in the Stone (1963) - IMDb,”

1963)(“Bambi (1942) - IMDb,” 1942)(“Amazon.com: The Archetypes and The Collective Unconscious (Collected Works of C.G. Jung Vol.9 Part 1) (9780691018331): C. G. Jung, R.F.C.Hull:Books,” 1981)(“Campbell_Joseph-The_Hero_With_A_Thousand_Faces.pdf,” 2004)

Mientras que el catálogo de personajes fue estudiado a partir de los estudios de dibujo realizados por Milt Kahl.(“Living Lines Library,” n.d.)

12.1.2. Modelo de Diseño de escenarios.

El propósito de este modelo es el de demarcar por medio de una guía clara, cuales son los pasos a seguir para la creación de escenarios y para el diseño de los mismos.

Los pasos son los siguientes y se pueden visualizar en la tablilla del “modelo de diseño de escenarios (Tabla 2: Modelo de diseño de escenarios.)

1. Seguir el guion.

En primera instancia, hay que buscar una estética pertinente al guion. Desarrollar diferentes “Concept art” para empezar con la búsqueda del look de los escenarios del producto audiovisual.

Dicha búsqueda estética debe tener como intención primaria potenciar y ayudar a la narración que se encuentra en el guion.

Hay que procurar que todos los elementos que se plantean potencien dicha narración.

2. Seguir el *storyboard*.

Una vez clara la estética que se quiere, se empiezan a realizar los fondos con base al *storyboard*. Cualquier modificación solo debe fortalecer la composición previamente planteada.

3. Bocetar.

Al tener la propuesta de *storyboard*, se boceta la composición, se crean los encuadres de cámara y objetos para ayudar a nivel compositivo a la narración. Los bocetos deben ser claros en términos de composición, deben tener un mayor detalle que el *storyboard* para describir los objetos y personajes que se encuentran dentro de la escena, deben tener perspectiva y profundidad. Finalmente enmarcar los elementos principales dentro de la composición.

4. Esquema de color.

Los esquemas de color deben manejar paletas muy reducidas de color, con un máximo de 5 colores deben generar la composición del recuadro. Se deben tomar en cuenta todos los aspectos del boceto para potenciar los mismos en términos de tono, color y saturación. Por otro lado el esquema tiene que ser fiel a la emocionalidad de la escena, debe generar el contraste pertinente para el momento, debe tener sensación de profundidad y manejo de colores complementarios (dependiendo de la intención narrativa)

5. Generar atmósfera.

Una vez solucionada la composición con un máximo de cinco tonos, se busca generar una unión entre los mismos para dar sensación de unidad. Se

empiezan a manejar transparencias y tonos intermedios para crear unidad en toda la imagen.

Se puede intensificar el contraste entre tonos y de saturaciones para dar profundidad.

6. Estilo Disney.

Por último, se debe tener en cuenta la estilización pertinente, buscar generar planos de color en los fondos, y contornos definidos en la proximidad, dando sensación de tinta y grabado. Buscar colores vibrantes y saturados, planos y generar contraste por medio de complementarios.

Modelo de diseño de escenarios.			
Pasos:	Desarrollo	Características	Ejemplo
Seguir Guion.	<ul style="list-style-type: none"> -Buscar estética pertinente al guion. -Desarrollar diferentes "concept art" para el look de los escenarios 	<ul style="list-style-type: none"> -toda búsqueda estética debe pretender seguir y potenciar la narración del guion. -Utilizar la estética y el "look" como elementos que permiten dicha potenciación. 	
Seguir Storyboard.	<ul style="list-style-type: none"> -una vez clara la estética se toma el storyboard, y se boceta sobre el mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> -El storyboard debe ser claro, pues las imágenes del escenario siguen a este. -pueden tener cambios, pero solo para potenciar la composición que y tiene el storyboard 	
Bocetar.	<ul style="list-style-type: none"> -al tener como estructura el storyboard, se boceta la composición. -encuadrar los diferentes elementos para ayudar compositivamente a la narración del storyboard. 	<ul style="list-style-type: none"> -Los bocetos deben ser claros en terminos de composición. -deben ayudar con un mayor detalle que el storyboard a la composición. -deben tener perspectiva, profundidad. -enmarcar los elementos importantes dentro de la composición. 	
Esquema de color.	<ul style="list-style-type: none"> -Se empieza a generar un esquema de colores planos (máximo 5) para generar la composición del recuadro. -se deben tomar en cuenta todos los aspectos del boceto, y ser potenciados con el color. 	<ul style="list-style-type: none"> -El esquema de color tiene que ser fiel a la intención narrativa y emocional del momento. -debe generar contraste. -sensación de profundidad. -manejo tonal y de saturación. -manejo de complementarios (dependiendo de la narración.) 	
Generar atmósfera.	<ul style="list-style-type: none"> -Una vez solucionado en 5 tonos la composición, se busca generar una unión entre los 5 tonos para generar una sensación de unidad. -se empiezan a manejar transparencias y colores intermedios para unir los elementos de la imagen 	<ul style="list-style-type: none"> -intensificar el manejo tonal y de saturación para dar profundidad. -Unir los 5 tonos por medio de transparencia y de transiciones entre colores. -tener contraste tonal, de saturación y de complementarios. 	
Estilo Disney.	<ul style="list-style-type: none"> -buscar planos de color en los fondos. -generar contornos definidos "estilo grabado y tinta". -buscar Colores vibrantes, por medio de complementarios . y colores planos y saturados. 	<ul style="list-style-type: none"> -buscar planos de color en los fondos. -contornos definidos "estilo grabado y tinta". Colores vibrantes, por medio de complementarios . colores planos y saturados. Formas geométricas. 	

Tabla 4: Modelo de diseño de escenarios.

El modelo de diseño de escenarios, de forma asombrosa, muestra algo:

No es tan importante el estilo en el que se está trabajando, sino los principios que hacen posible la creación de cualquier tipo de escenario; al igual que en los otros modelos, lo fundamental es tener en cuenta los métodos básicos por medio de los cuales se rige cualquier proceso creativo para la cinematografía.

12.1.3. Modelo de animación estilo Disney.

Este modelo pretende tratar cuidadosamente cada uno de los doce principios de la animación creados por los "*Disney's nine old men*".

Se prestó atención a cada uno de los doce, tratándolos desde la perspectiva artística académica (tal y como los mismos principios mencionan)

La rejilla sólo pretende mostrar de forma organizada cada uno de los pasos y dar las descripciones pertinentes a cada uno de ellos.

Modelo de animación estilo Disney.			
	Desarrollo	Características	Ejemplo
Stretch Squash			
Anticipation			
Staging			
Straight ahead And pose to pose animation			
Follow Through and overlapping animation.			
Slow in and slow out.			
Arcs.			
Secondary action.			
Timing			
Exaggeration			
Solid drawing.			
Appeal.			

Tabla 5: Modelo de animación estilo Disney.

Lo que se logró con la rejilla (Tabla 5: modelo de animación estilo Disney) fue el Concretar de forma metódica y organizada cada uno de los doce principios de la animación.

12.1.4. Modelo de integración entre estilo Disney y 2001 Odisea del espacio.

Este modelo marca las diferencias entre cada uno de los estilos para de esta manera tomar ambos extremos y unirlos.

Busca generar un hilo conductor entre estos dos universos, para crear un mundo nuevo, el mundo del proyecto animado simbiosis entre en estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.

Modelo de integración entre estilo Disney y 2001 odisea del espacio.

Dibujo de personajes estilo Disney	Integración.	Personajes 2001 odisea del espacio
Escenarios estilo Disney.		Escenarios 2001 odisea del espacio
Historia estilo Disney		Historia. 2001 odisea del espacio

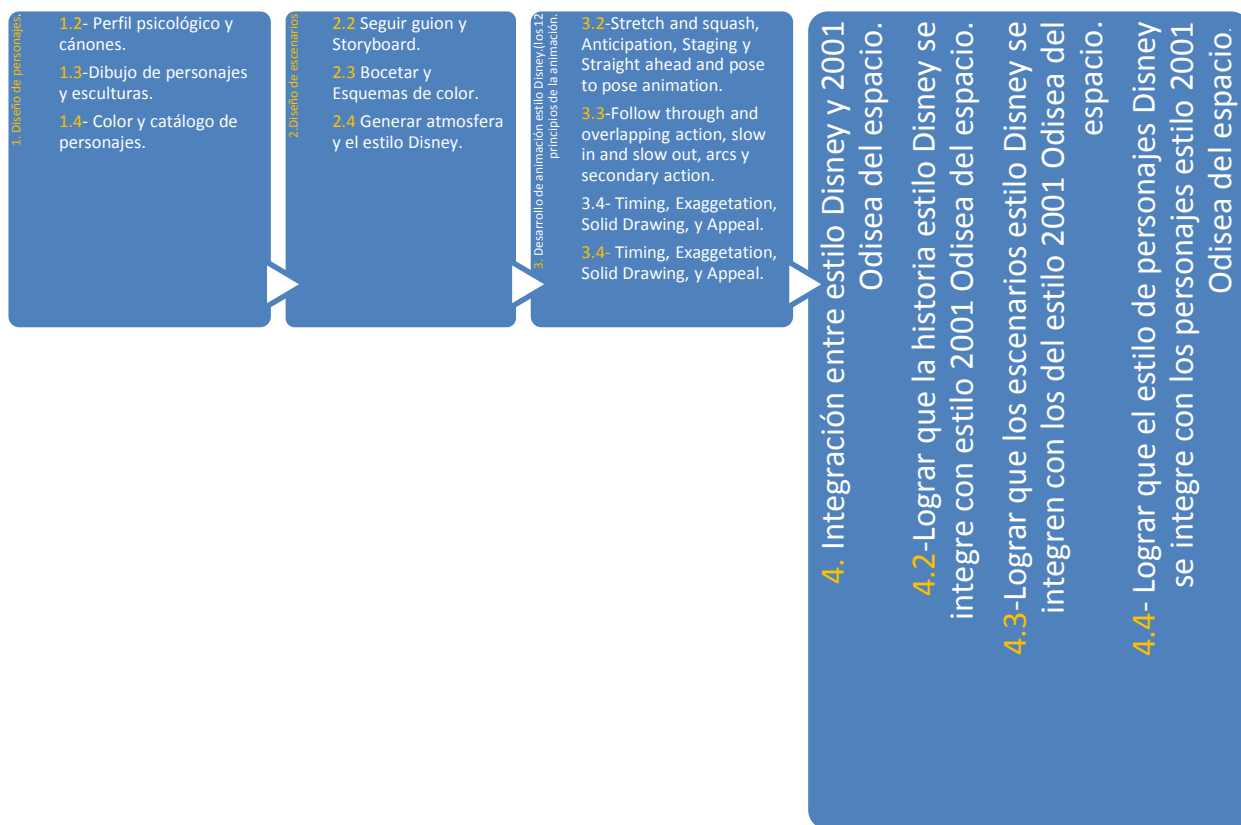
Tabla 6: modelos de la integración entre estilo Disney y 2001 odisea del espacio.

La anterior rejilla (Tabla 5: modelos de la integración entre estilo Disney y 2001 odisea del espacio.) permite generar las conexiones pertinentes entre dos mundos tan distantes; la misma manera, permitió generar una cohesión y coherencia para el desarrollo de la historia del proyecto.

13. MARCO APLICATIVO

A lo largo del proceso que se llevó a cabo para la realización del corto, desde la concepción de la idea y culminación visual del mismo, se inició con el diseño de personajes, simultaneo a la realización del guion.

Siguiendo el orden del marco teórico se presenta el orden del marco aplicativo, buscando lograr lo presentado en las siguientes tablas:



13.1. Diseño de personajes.

13.1.1. Perfil Psicológico del personaje.

Para poder empezar con el diseño de personajes se partió del perfil psicológico el cual fue uno de los puntos cardinales; ya que, sin tener idea de cómo se comportarían y cómo sería la personalidad de los personajes era casi imposible, por no decir que absurdo ponerse en la tarea de dibujarlos.

En el estudio del perfil psicológico de Joseph se desarrolló el siguiente texto, refiriéndose a su personalidad, altura, habilidades. Etc... basado en los fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales ("fundamentos_basicos_personaje.pdf," 2009)

13.1.2. Perfil psicológico de Joseph y las tres dimensiones del personaje.

El perfil psicológico fue tratado con base a los fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales, de Elena Galán Fajardo de la universidad Carlos III de Madrid. En dicha referencia se menciona que el personaje está construido a partir de tres Dimensiones: la Física, la Sociológica y la psicológica. ("fundamentos_basicos_personaje.pdf," 2009)

A continuación se puede apreciar las tres dimensiones del personaje llamado Joseph del proyecto del corto animado.

Dimensión Física de Joseph:

Joseph es un joven de contextura delgada, no es muy fuerte pero es muy resistente a largas caminatas, es pequeño, mide 1,50. De aguda visión y muy buena motricidad y equilibrio. Inquieto, siempre se está moviendo de forma curiosa a su alrededor.

Dimensión sociológica de Joseph:

Siempre se ha caracterizado por pasar tiempo solo, lo que lo hace alguien no muy social; sin embargo, ha tenido muy buenas amistades aunque no muchas. Las relaciones con las niñas de su edad le son indiferentes, hasta ahora nunca se ha enamorado ni ha sentido una atracción particular por el sexo opuesto.

La relación con su familia, (especialmente su padre y madre), le es fundamental, ya que sus padres lo apoyan y comparten su interés por la biología. Entre sus hobbies, se encuentra la observación de la naturaleza, y el Go (juego japonés que practica con su padre).

Dimensión psicológica de Joseph:

Es de cierto tinte tímido, pero de gran persistencia y pasión por lo que le gusta. Le aterra la soledad, aunque irónicamente pasa la mayor parte de su tiempo solo, ya que le tiene aún más miedo a ser juzgado, no por sus padres sino por sus compañeros de colegio,

quienes no entienden su curiosidad desmesurada y su bondad innata, La cual, a veces, lo hace pasar por tonto y manipulable.

Por suerte su educación no es convencional lo que lo hace estar con niños que nunca llegan al matoneo ni nada parecido.

Por otro lado, se ve intimidado por los muchachos de su edad y por el mundo que lo rodea, ya que siente que no tiene la fuerza necesaria para enfrentar sus problemas.

13.1.3. Cánones, dibujo, esculturas color, y catálogo de los personajes.

A. Cánones de los personajes.

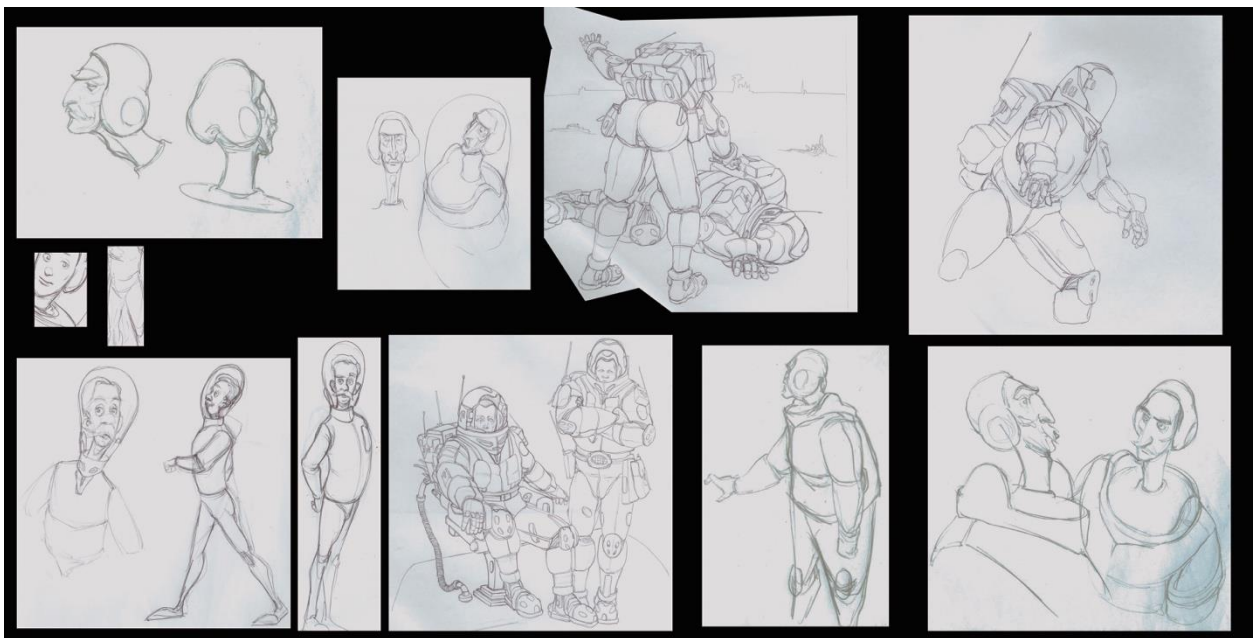
Simultáneamente, con la parte psicológica se deben tener en cuenta los cánones que se pretenden utilizar en el personaje, las relaciones de tamaño entre sus partes, tales como los ojos con respecto al rostro, la distancia entre los ojos, El tamaño de la cabeza con respecto al cuerpo, etc...

Las características fundamentales de sus cánones están totalmente ligadas a la psicología del personaje.

Si es un personaje heroico debe tener una cabeza pequeña, una relación de ocho cabezas de largo. Mientras que un bebe debe ser entre dos y tres cabezas.

El caso de Joseph es de un niño, por lo tanto es de alrededor de unas cinco cabezas de altura.

B. Dibujo de personajes.



Fotografía 31: Diseño de personajes, especialmente de Hanz.

Todas las etapas de diseño de personajes van ligadas entre sí, aunque no es lo usual, incluso algunos dibujos pueden dar pistas de la parte psicológica de un personaje.

En la imagen anterior (Fotografía 39: Diseño de personajes...) se puede dilucidar la búsqueda de diferentes opciones para llegar a un diseño de un personaje.



Fotografía 32: Dibujo de producción del personaje "Joseph"

En la anterior imagen (Fotografía 40) se puede ver el diseño de Joseph, el cual ya empezaba a acercarse al diseño final.



Fotografía 33: Dibujo de producción del personaje "Joseph"

Aunque el diseño anterior de Joseph (Fotografía 41) no es el final, su diseño ya era muy cercano al deseado.

En este momento solo faltaban ciertos refinamientos, pero la idea general ya existía.

C. Esculturas de los personajes.



Fotografía 34: Escultura de Joseph



Fotografía 35: Escultura de Hanz.

D. Color de personajes.

Al igual que en la observación y en el análisis de los referentes se deben encontrar los lineamientos que componen a las reglas del color:



Fotografía 36: Primera escena del corto animado simbiosis entre estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.

En la fotografía anterior (Fotografía 33: Primera escena del corto animado...) se puede percibir la aplicación de los conceptos.

1. -El color debe ayudar a las siluetas, hacerlas resaltar y permitir una lectura clara del personaje.

Se puede ver como las mangas la sección bajo las rodillas y las manos tienen un color azul, este color resalta puesto que es el complementario del naranja, haciendo que toda la silueta del personaje tenga una lectura clara.

2. -la animación clásica Disney tiene Grandes planos de Color plano.

Se percibe como los colores son planos, sin mucho detalle, pero que a la vez permiten una lectura aunque simplificada, completa del personaje.

3. -Los tintes deben (por lo general, no siempre) ser suaves, para no cansar el ojo del espectador.

Los tintes del personaje Joseph permanecen dentro de un espectro calmo, para de esta manera tener unos colores que no agotan la visión del observador

4. -El color tiene que verse como parte del espacio pero aun así resaltar frente al mismo.

Los colores de Joseph fueron cuidadosamente elegidos para esta tarea, buscando tonalidades similares a las del espacio, pero aun así dando una vibración al color por la cualidad complementaria del tono azul de las mangas, de debajo de sus rodillas y sus manos con el naranja predominante en el espacio.

5. -Debe narrar la personalidad del personaje.

Esta tarea fue realizada con su traje, y el tinte rozagante de la piel de Joseph.

Encontrar el tono de piel no fue una tarea fácil, cuando el tono era demasiado blanco, parecía estar enfermo y débil, o simplemente parecía una especie de vampiro.



Fotografía 37: Test de color de piel de Joseph



Fotografía 38: Test de color de piel de Joseph

Cuando por el contrario su tono era demasiado rojizo, no era agradable, pues parecía como si su piel se hubiese quemado. Tras nivelar estos aspectos con la tonalidad del ambiente se logró el resultado que se puede apreciar en la foto de arriba (fotografía 33)

6. -Debe ayudar a entender su contexto.

Otro aspecto del color del personaje Joseph era el de su contexto, la idea era hacer homenaje a los clásicos de Disney, por lo tanto su tinte quiere

referirse a una estética "Vintage", dicho motivo hace que los colores sean llevados a una tonalidad respectiva a este estilo.

7. -El color tiene un componente psicológico, por lo tanto debe hablar desde dicho componente, ya sea del espacio o del personaje mismo.

El espacio afecta al color del personaje, así como la emocionalidad de la escena determina el tipo de color de esta misma.

En la anterior escena se puede ver un tono cálido, este existe pues el personaje inicia su búsqueda de forma esperanzadora y primordialmente alegre.

Los colores son consecuentes a la emocionalidad de la escena, así como se puede apreciar en la siguiente imagen (Fotografía 39: Quinta escena del corto animado simbiosis entre estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.) En la mencionada imagen, se puede ver el cambio drástico de color, esto ocurre principalmente debido al sentir de Joseph en ese momento.

Para esta escena Joseph camina ya sin esperanza, triste y desconsolado; por esta razón los colores utilizados en esta escena son fríos, sin embargo los tonos son saturados con unos tonos que hacen pensar en un sitio no cotidiano, se adjudicaron colores que no parecen ser de la tierra, para que Joseph se vea en un lugar lejano y extraterrestre.



Fotografía 40: Quinta escena del corto animado simbiosis entre estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.

8. -Los colores deber ser coherentes con los materiales que están representando.

Las telas del traje del personaje permitían una libertad amplia en la aplicación de los colores, pues el material del traje podía ser de cualquier color; pero en el caso de la cara y casco la tarea fue diferente.

El casco tiene dos tonos, uno es el brillo, y el otro es un brillo secundario con una menor opacidad, especial cuidado tomó la realización de esta parte, para dar la sensación transparente y liquida si se quiere del casco flexible del joven astronauta.

9. -El color funciona como un ancla de recordación, el color puede (y debería) ser parte distintiva esencial de un personaje.

En esta parte existe la importancia de la recordación de los personajes a través del color de sus trajes, por eso el diseño tenía que ser lo más armonioso posible, para poder conectar estéticamente hablando del color con el espectador.

10.-Dicho Color distintivo debe ser un reflejo coherente del personaje.

Los colores “Vintage” aplicados en los personajes son también y por sobre todo un reflejo de sus personalidades, la cualidad de dichos colores aplicados a los personajes del corto los demarca dentro de un contexto en el cual ellos se desempeñan de una manera si se quiere un tanto “conservadora”.

11.-Es importante por un lado controlar la saturación del color y por otro el tono del mismo.

Estos dos aspectos jugaron un papel fundamental para poder integrar a los personajes con el espacio.

Si los tonos no eran lo suficientemente saturados el personaje se veía apagado, y si se aumentaba demasiado parecía como si tuviese luz propia.

Similar era el proceso de la saturación; finalmente tras ensayo y error se obtuvo el resultado que se puede ver en el corto, tanto en Hanz como en Joseph. (Ver fotografía 36, para apreciar dicho manejo del color en Joseph y la fotografía 41, para visualizar dichos conceptos aplicados en Hanz)



Fotografía 41: escena del corto animado simbiosis entre estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.



Fotografía 42: escena del corto animado simbiosis entre estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.

14. Diseño de escenarios.

14.1.1. Seguir guion y “Storyboard”.

Gracias al primer acercamiento del perfil psicológico de personajes, ya se podía tener una idea de quien era Joseph. Por otro lado, de forma simultánea, se realizaba el guion, el cual tuvo un sinnúmero de cambios en los primeros meses de trabajo. A continuación, este fue uno de los Guiones (el primero) tratados antes de llegar al guion final:

OWTWO.

-1-espacio exterior , noche.

JOSEPH:(24) (mientras la señal suena de forma interrumpida y
llena de estática)

Bro... Es extraño, la señal esta inestable... pero... wow! Esto es
muy hermoso! Quisiera que mi esposa pudiera verlo... cambio.

HANZ(33):

Lo sé qui...

Una interferencia interrumpe la comunicación, un estruendo de
luz sacude el planeta.

JOSEPH tiene la respiración acelerada, angustiado camina por
un planeta extraño hacia su compañero tendido en el suelo.

JOSEPH:

Hanz? Estas bien, cambio? Hanz respóndeme!... te encuentras bien?

JOSEPH camina lo más rápido que puede hacia su compañero astronauta HANZ OBRIAN el cual esta inmóvil acostado sobre el suelo.

JOSEPH:

Estas bien!? Hanz!!

El cuerpo de HANZ permanece totalmente quieto sin dar ninguna señal de vida. JOSEPH se agacha y observa el rostro de HANZ el cual se encuentra petrificado y muerto con los ojos abiertos con expresión de pánico.

JOSEPH queda impactado y se retira del susto, mira el cuerpo y posteriormente hacia el espacio.

JOSEPH:

Dios mio!! Hanz!?

El comunicador de JOSEPH suena nuevamente.

HANZ OBRIAN:

Si aquí estoy JOSEPH, te escucho fuerte y claro, estoy bien, donde estás tú?

JOSEPH se vuelve emocionado y desconcertado hacia el cuerpo de HANZ, al verlo el cuerpo continúa muerto tendido sobre el suelo.

HANZ OBRIAN:

Joseph, me escuchas? Donde estás?

JOSEPH:

Qué!?! Cómo!?!

JOSEPH suspira desconcertado y mira el cuerpo tendido y a su alrededor.

JOSEPH:

Titubea... Hanz!?!

JOSEPH mira el cuerpo muerto de HANZ mientras la señal vuelve a entrar:

HANZ OBRIAN:

Joseph, te encuentras bien? Dónde diablos estas?

FIN.

Tabla 7: Primer Guion del proyecto animado.

En este momento el guion era bastante crudo y rudo, al querer integrar el proceso con un estilo Disney, el tipo de imágenes que se mostrarían tenían que cambiar y ser más amables para un público infantil, eso sí, sin perder la profundidad y la intensidad narrativa del estilo de Kubrick en 2001 Odisea del espacio.

OWTWO.

I would suppose that trillions of years from now, intelligent life, facing the ultimate demise, might decide to leave the universe. To leave the universe and enter a parallel universe in the same way that Alice entered the looking glass to enter wonderland.

Michio Kaku.

HANZ OBRAIN (55) Voz en off.

Joseph, no importa lo que pasé, tienes que llegar a la estación principal, desde allí podemos rastrear y encontrar a tu madre, donde sea que esté ahora.

-1-Planeta desconocido, noche.

Se ve el planeta desolado, mientras la señal suena de forma interrumpida, llena de estática suena a lo lejos una voz que dice: ¿Dónde estás?

HANZ OBRAIN (55) Y JOSEPH (19), caminan por un planeta extraño dejando atrás su nave, se dirigen hacia una luz blanca en el horizonte. Ciertos objetos a su alrededor desaparecen de forma inexplicable.

JOSEPH sigue con mucha atención los pasos de su padre.

JOSEPH:

Papa... Es extraño, la señal esta inestable... pero... ¡wow! ¡Esto es muy hermoso! Quisiera que mamá pudiera verlo... cambio. (Toma

-1)

HANZ sonríe melancólicamente a JOSEPH y continúan caminando.
(Toma-2)

HANZ:

Pronto, muy pronto, solo tenemos que llegar al...

Una interferencia interrumpe la comunicación, un estruendo de luz sacude el planeta. (toma-3)

JOSEPH tiene la respiración acelerada, angustiado camina por el planeta extraño (el cual ahora no es más que un reflejo mismo del cielo) hacia su padre tendido en el suelo.

JOSEPH:

¿! Papa!? ¿Estás bien, cambio? ¡Respóndeme!... ¿te encuentras bien?

JOSEPH camina lo más rápido que puede hacia su padre el cual esta inmóvil acostado sobre el suelo. (Toma-4)

El cuerpo de HANZ permanece totalmente quieto sin dar ninguna señal de vida. JOSEPH se agacha y observa el traje de HANZ el cual se encuentra vacío, sin señal alguna de HANZ.

JOSEPH queda impactado y se retira del susto, mira el traje y posteriormente hacia el espacio. Tomándose angustiado y desorientado la cabeza.

El comunicador de JOSEPH suena nuevamente.

HANZ OBRIAN:

Si aquí estoy JOSEPH, te escucho fuerte y claro, estoy bien,
¿dónde estás tú?(Toma-5)

JOSEPH se vuelve emocionado y desconcertado hacia el traje de HANZ, al verlo, continúa tendido sobre el suelo.

HANZ OBRIAN:

Hijo, ¿me escuchas? ¿Dónde estás?

JOSEPH mira confundido, suspira desconcertado y mira el cuerpo tendido y a su alrededor.

JOSEPH:

Titubea... papa!?

JOSEPH mira el traje de HANZ mientras la señal vuelve a entrar:

HANZ OBRIAN:

Joseph, ¿te encuentras bien? ¿Dónde estás? (Toma-6)

JOSEPH se levanta, mira con determinación la luz blanca en el horizonte y camina hacia ella.(Toma-7)

JOSEPH:

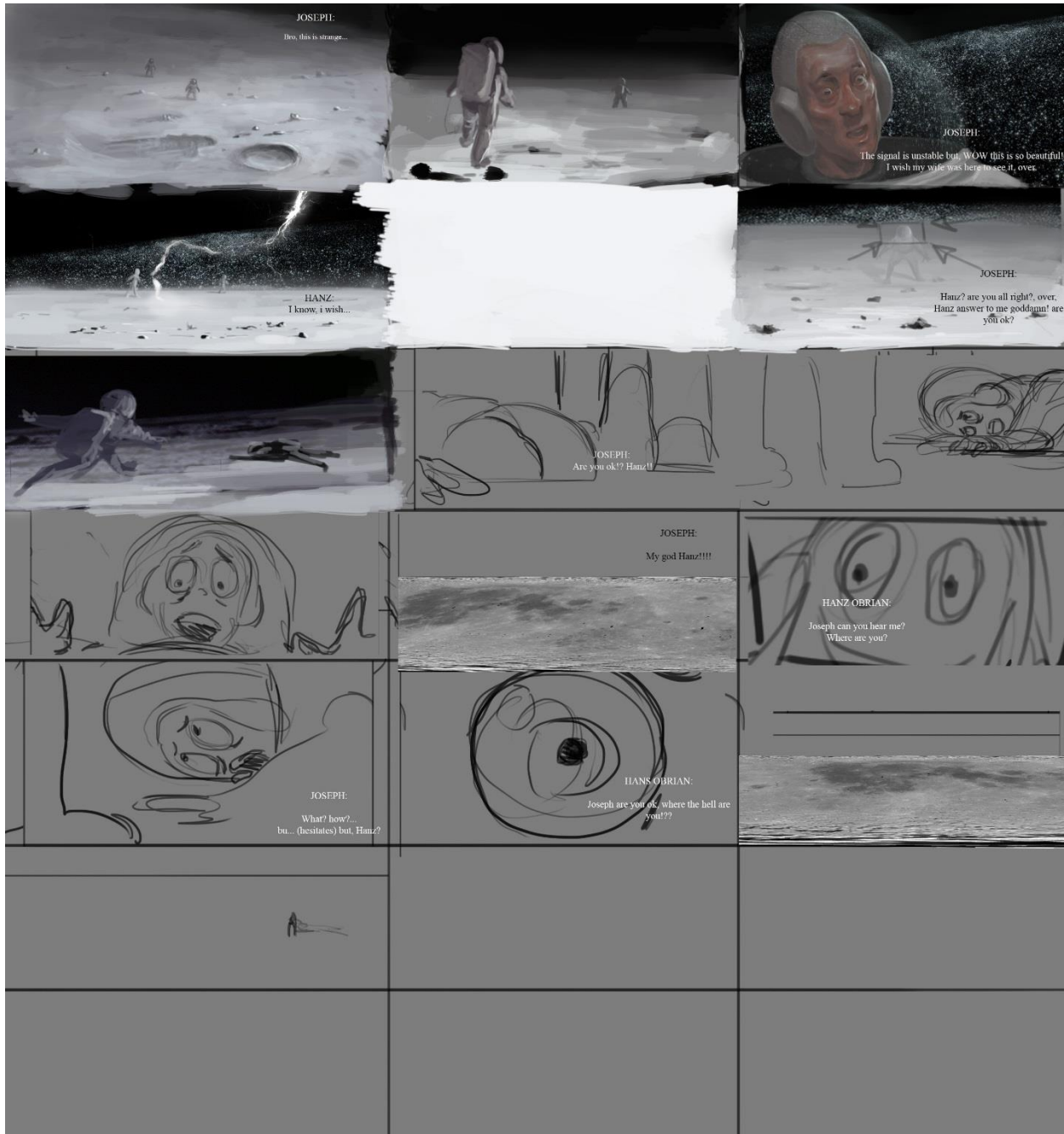
Te encontrare!?(Toma-8)

FIN.

Tabla 8: Versión del Guion antes de empezar con Storyboard.

Esta fue la versión final del guion antes de empezar con el desarrollo de *Storyboards*.

14.1.1. Integración entre estilo de escenarios Disney y 2001 Odisea del espacio.



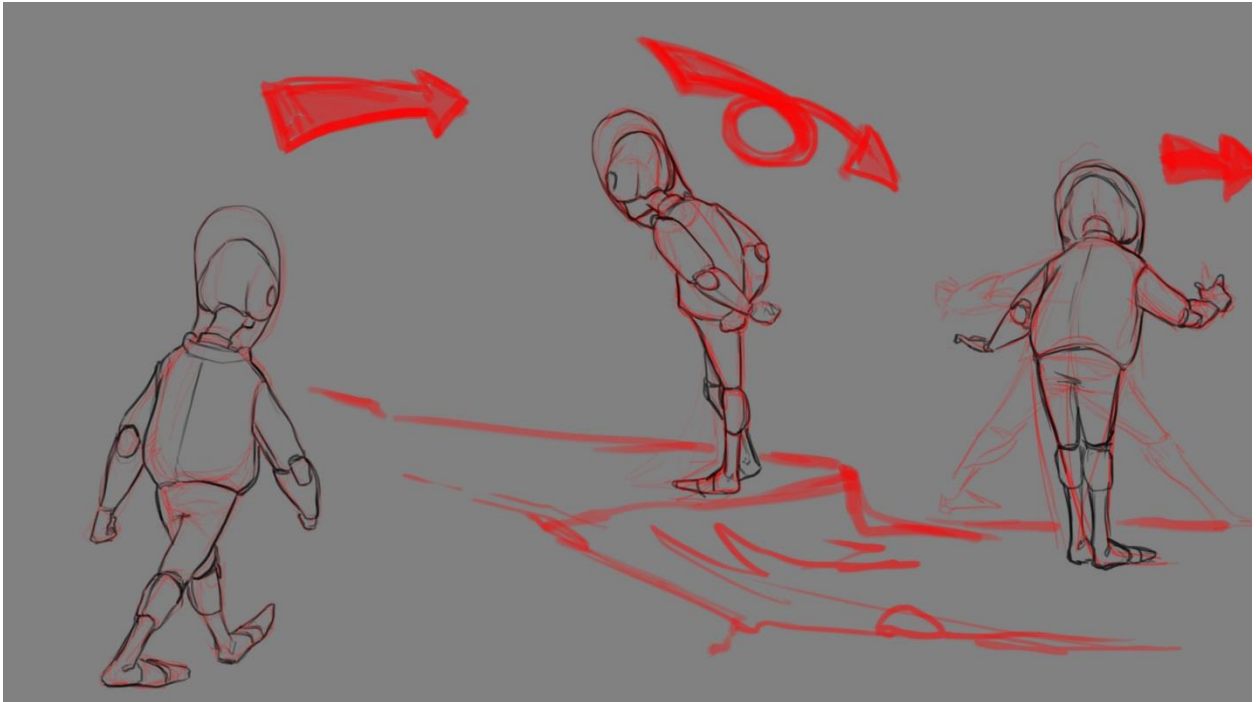
Fotografía 43: Primer Storyboard para el proyecto animado.

Para este momento, sabíamos con el asesor temático, Jorge Eliecer Camargo, que la historia tenía que cambiar radicalmente. La narrativa de la expresividad del 2D de los clásicos de Disney no se podía potenciar con esta historia, las imágenes de Hanz, el padre en el suelo eran muy crudas, pero, por sobre todo, no había una conexión emocional con el movimiento, el “acting” y el “Appeal” de los personajes.

Por Dichos motivos la historia dio un giro completo, y se basa en una secuencia de la película animada de Disney “Bambi”, estrenada el 13 de agosto de 1942.

Una escena particularmente triste, hermosa, poética y sutil en la que Bambi no puede encontrar a su madre, pues ya es demasiado tarde, la nieve cae del cielo y su madre fue víctima de un cazador. Desconsolado, Bambi se encuentra en medio del frío con su padre, derrama una lágrima y se va con él. (“Bambi (1942) - IMDb,” 1942)

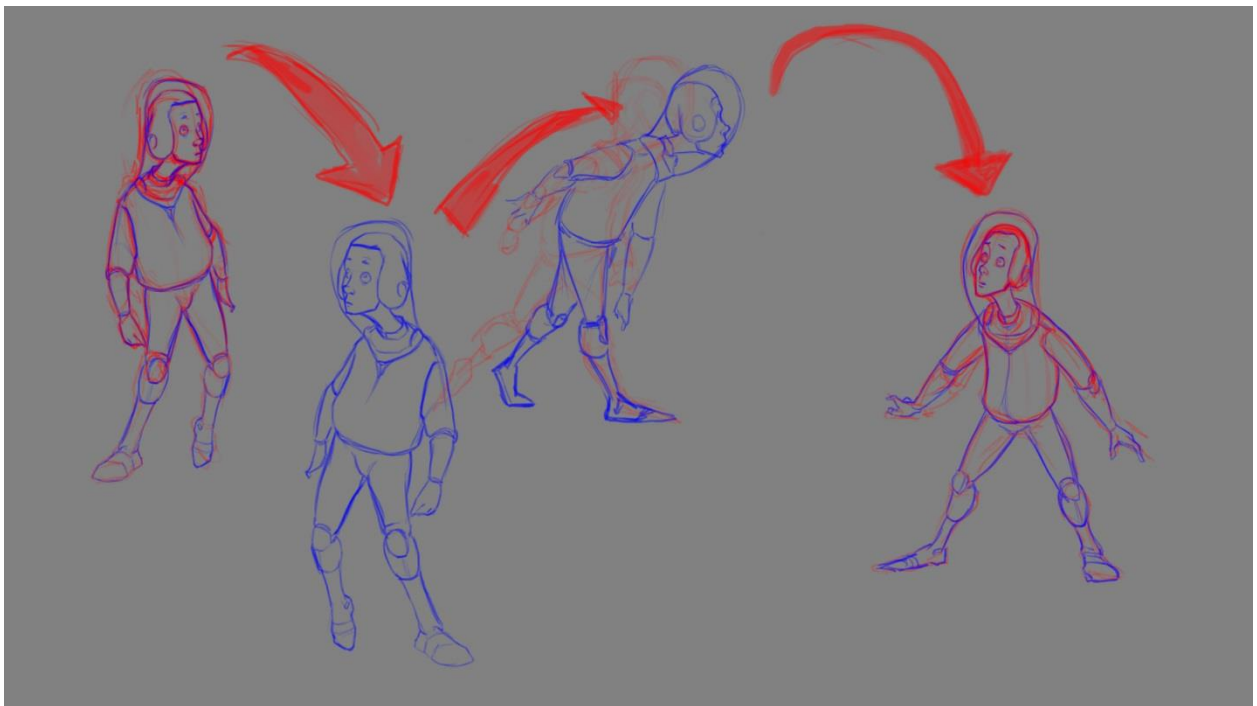
La siguiente secuencia sería el equivalente en imágenes a un minuto del filme, que es un tributo a una de las obras maestras de la animación en una de sus secuencias más conmovedoras. En este caso con un astronauta llamado Joseph, que en el fin de los tiempos, al igual que Bambi, se encuentra repentinamente con su padre, Quien firme a pesar de las circunstancias le dice que su madre ya no está.



Fotografía 44: "Storyboard" del proyecto, toma-1.

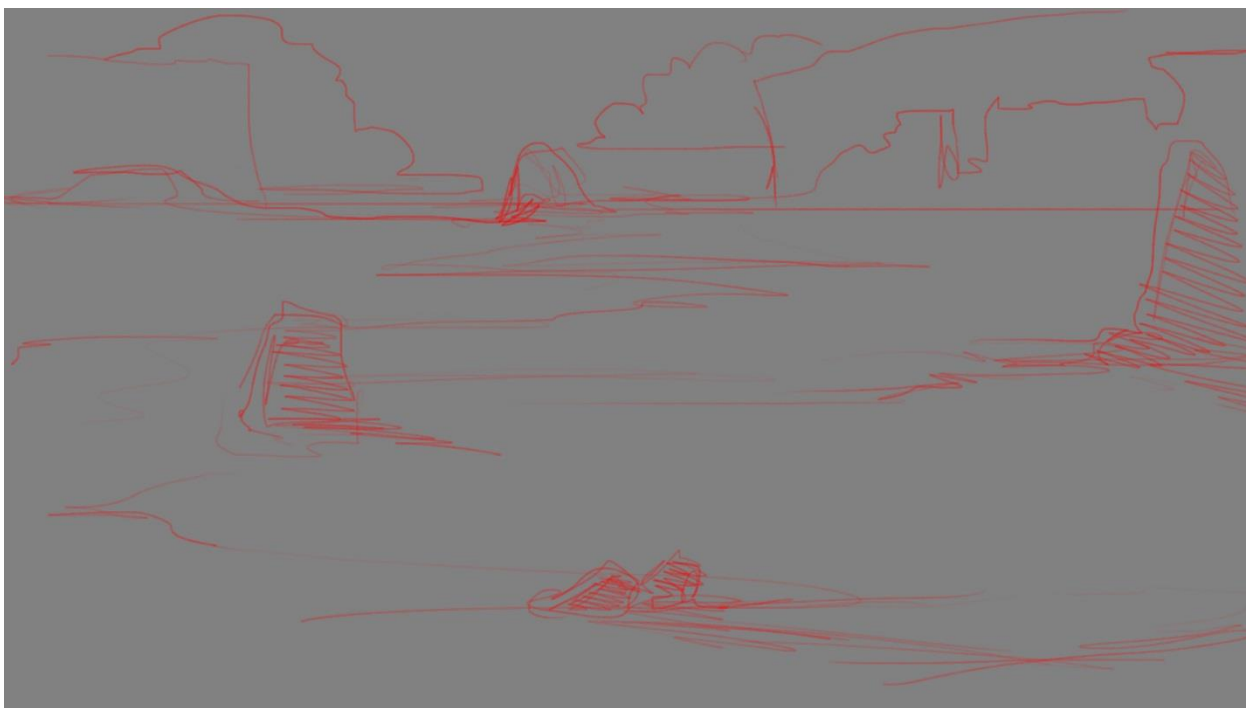
En la primera toma el personaje camina hacia la parte superior de la pantalla, observa da una vuelta y se retira.

Más adelante al momento de hacer la animación, se quería dar más expresividad al personaje, por esta razón, la toma ya no era de espaldas a la cámara, sino mostrando el rostro hacia esta, esto permitió dar una mayor emocionalidad al momento.



Fotografía 45: "Storyboard" del proyecto, toma-2.

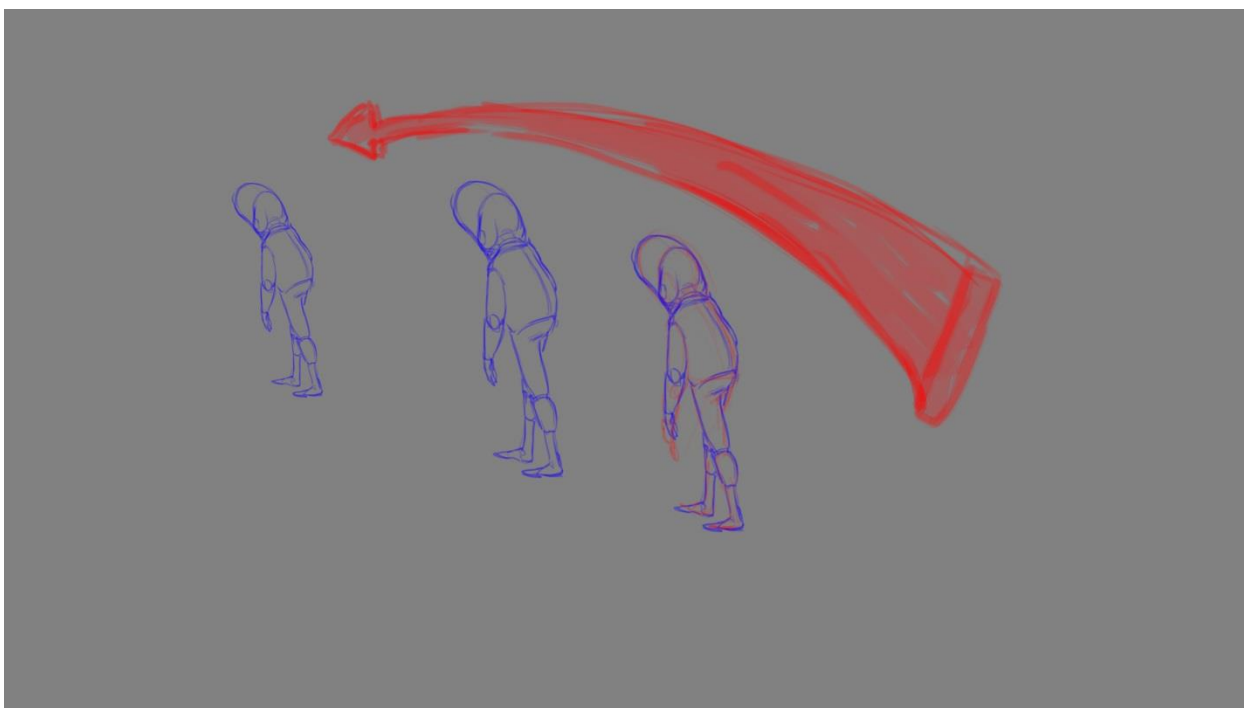
Durante la realización de la animación de la toma 2, se cambiaron ciertos parámetros, el paso de Joseph ya no era lento, por el contrario, se buscó hacer una toma más dinámica y de movimiento rápido, para dar en énfasis en la actitud activa del personaje y en la ansiedad por parte del mismo por encontrar a su madre.



Fotografía 46: "Storyboard" del proyecto, toma-3.

Para la toma tres, en un primer boceto se tenía pensada la idea de que Joseph empezaba a mostrarse desesperanzado y triste porque no encontraba a su madre, pero era un cambio emocional muy abrupto.

Para dar una sensación del paso del tiempo, donde el personaje perdía la esperanza de una manera progresiva se realizó la toma 3, Esta era un “TimeLapse”¹⁶en el que se hace de noche, para incrementar la sensación de tristeza de Joseph, el paso del tiempo era un factor álgido.



Fotografía 47: “Storyboard” del proyecto, toma-4.

¹⁶ “TimeLapse”: del inglés, lapso de tiempo, es una secuencia acelerada de imágenes donde se ve el paso del tiempo de forma drástica.

En esta toma se cambia la dirección del personaje, en términos compositivos el movimiento de izquierda a derecha parece fácil y fluido, debido a que la sociedad occidental está acostumbrada a leer de izquierda a derecha. Hacer lo opuesto genera una sensación totalmente opuesta y de dificultad, por esa razón Joseph camina de derecha a izquierda en esta toma. La idea es generar una sensación en el espectador de tristeza, de falta de fluidez.

Lo más obvio también ayuda, la actitud del personaje, el “Acting” de ese momento permite una lectura rápida, en la cual se denota la tristeza.



Fotografía 48: “Storyboard” del proyecto, toma-5.

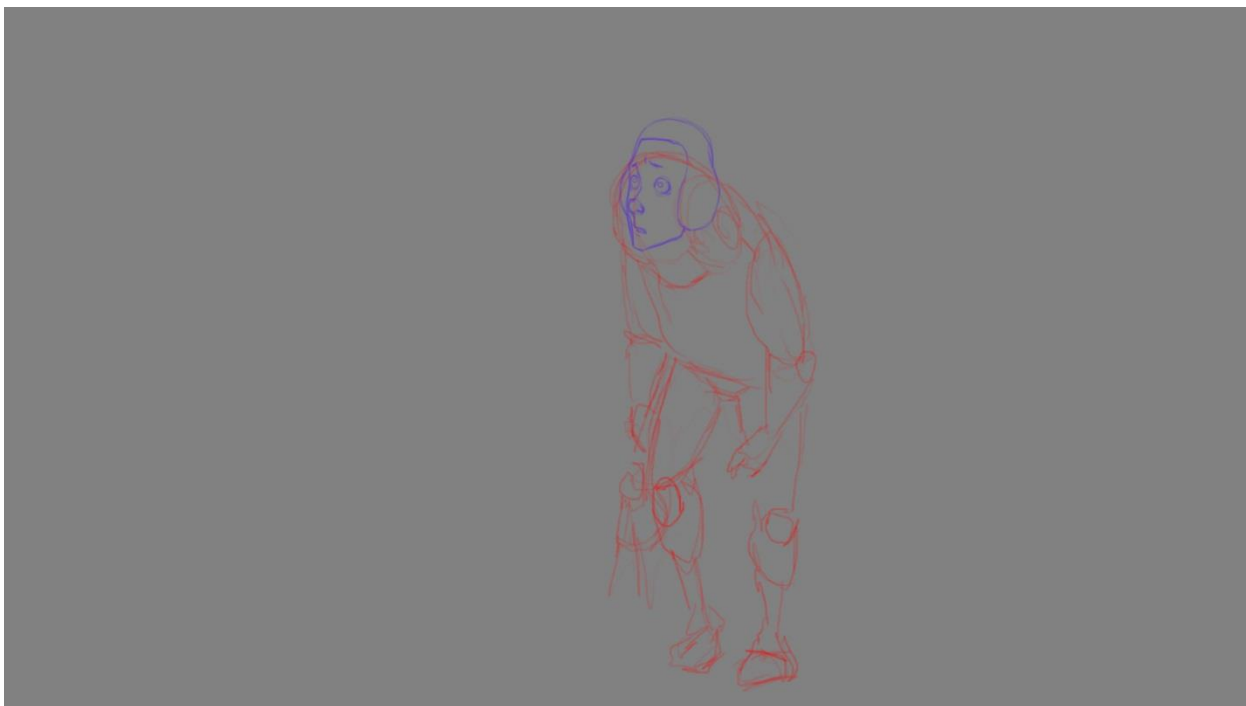
Siguiendo el principio de la toma anterior, el personaje continúa moviéndose de derecha a izquierda, esta vez para generar riqueza en el movimiento, en la escala y el “Acting”, el personaje salta unos escalones, baja triste, observa a su alrededor por un momento y al volver a la cámara se asusta sorprendentemente.



Fotografía 49: “Storyboard” del proyecto, toma-6.

Por primera vez, el padre aparece. La toma se ubica en un contrapicado, para dar la sensación de autoridad en el padre, la cual contrasta con la timidez e inocencia de Joseph.

Para esta toma fue de gran ayuda la realización de la escultura de Hanz, dibujar este ángulo del personaje, fue muy rápido, sencillo y creíble en términos de perspectiva gracias al referente tridimensional.



Fotografía 50: "Storyboard" del proyecto, toma-7.

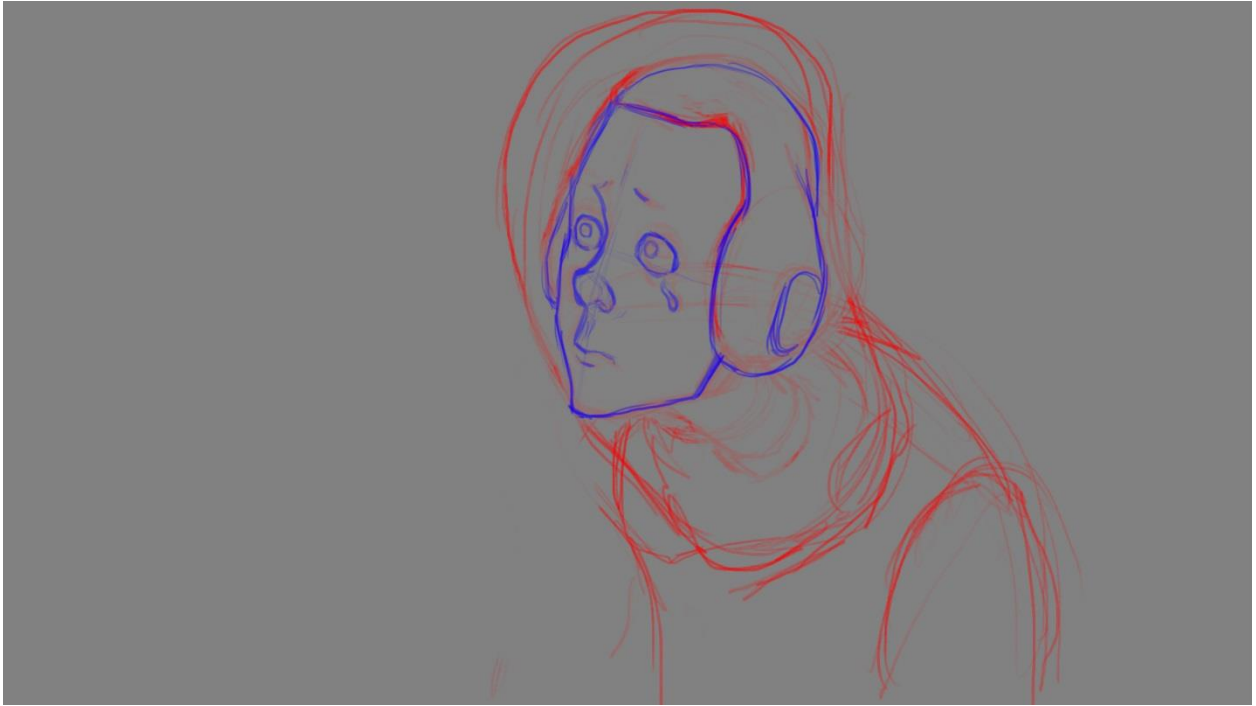
La idea principal de esta toma y la siguiente es generar una conversación entre Joseph y Hanz, por medio del gesto sin necesidad de que exista ningún diálogo.

En esta toma Joseph parece estar completamente solo y desprotegido mientras parece preguntar por su mamá a su papá...



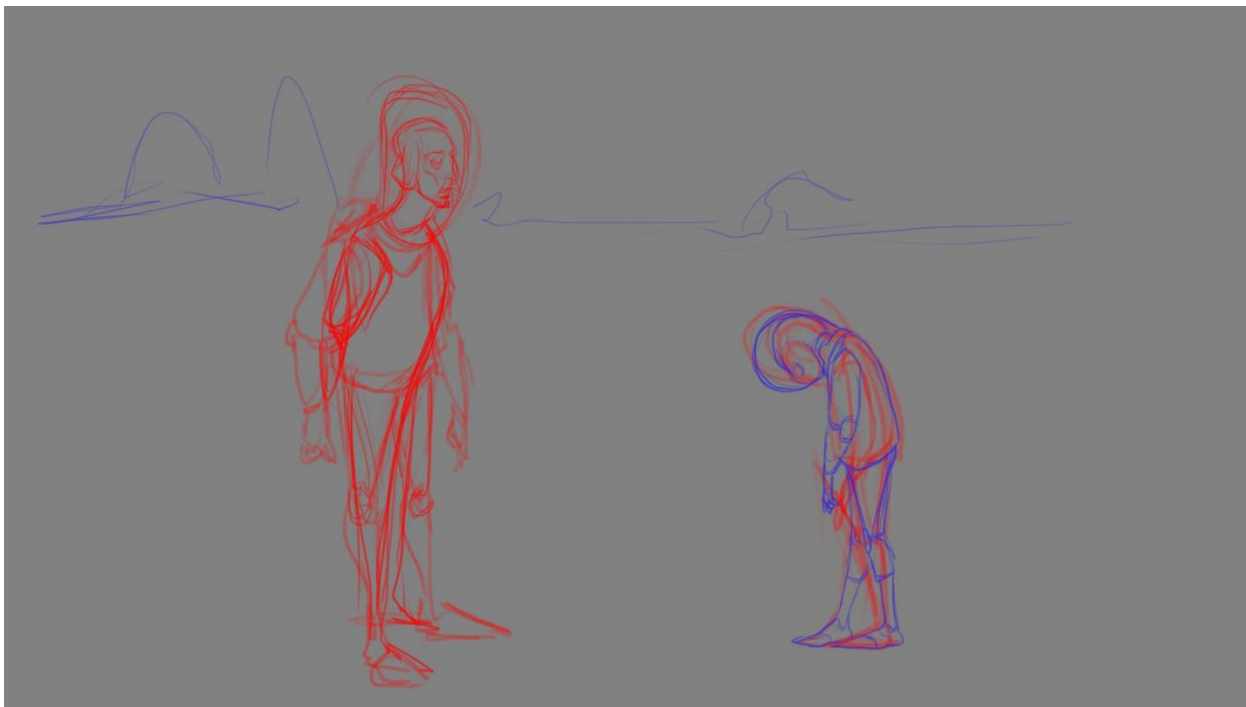
Fotografía 51: "Storyboard" del proyecto, toma-8.

... a lo que Hanz parece responder con la mirada el fallo inevitable de la pérdida de la madre.



Fotografía 52: "Storyboard" del proyecto, toma-9.

Esta toma sería particularmente difícil de animar, pues el movimiento sutil, lento y expresivo requeriría de un cuidado especial en el dibujo, cualquier error de "Solid Drawing" es muy evidente en una toma de carácter sentimental y pausado.



Fotografía 53: "Storyboard" del proyecto, toma-10.

En esta toma los dos personajes se alejan de la cámara, haciéndose de esta manera pequeños frente a la inmensidad del paisaje, esta toma se realizó con este encuadre, precisamente, para dar la sensación de cómo su humanidad se ve sublimada ante la inmensidad del paisaje. Padre e hijo quedan solos en un planeta, indefensos ante la enormidad del planeta desconocido.

Para el desarrollo del anterior proceso, además de tener como referente la escena de Bambi, se tomó el guion como referente y se actuaron las escenas, en una primera instancia, este proceso fue de mucha exploración; sin embargo, gracias al "storyboard", al guion y al perfil psicológico previamente escrito la actuación y exteriorización del personaje fue mucho más sencilla.

Es fundamental que en esta primera etapa de la creación de personajes se sea muy histriónico y expresivo para realmente interiorizar lo que el look del personaje pretende comunicar.

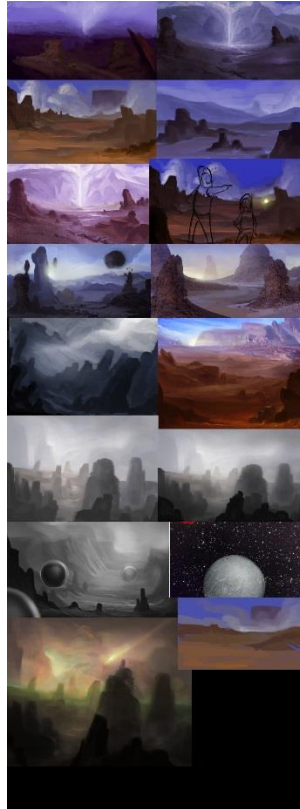
Tras dicho proceso se empieza a tener un primer vistazo del perfil del personaje, en este punto es ideal empezar a bocetar diferentes posibilidades de cómo se verá el personaje.

Simultáneamente Se buscan referentes similares de personalidad que se encuentren en otros personajes, pero preferiblemente en personas del mundo real.

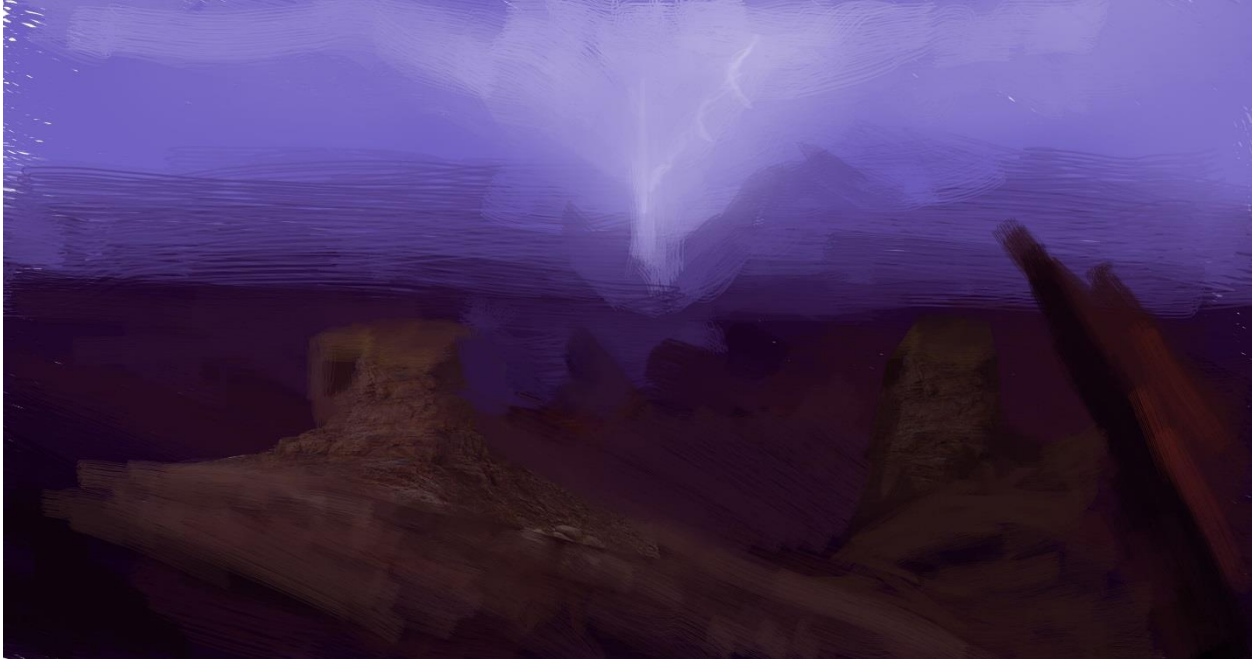
Todo boceto debe tener muy en cuenta los 12 principios de la animación pero principalmente en este estado el más importante de los principios es el “Solid drawing”. Así pues los dibujos deben ya en este punto ser viva ejemplificación de un dibujo clásico y académico.

Tras la exploración general que se ha realizado, se toma como base el guion para el desarrollo psicológico de los personajes en la parte visual, todo lo que fue un concepto escrito y abstracto debe transformarse en algo tangible y visible en el personaje que se está diseñando, a su vez, se deben adjudicar los arquetipos apropiados para el personaje, a través de buscar y ejemplificar dichos arquetipos.

**14.1.2. Bocetación y esquemas de color, generar atmósfera y estilo
Disney.**



Fotografía 54: Bocetos de Color.



Fotografía 55: Boceto de Color para la introducción.

En la fotografía 55, se puede ver uno de los primeros bocetos de los fondos, esta integración entre fotografía e ilustración es el inicio de la búsqueda estética de los fondos para el corto.

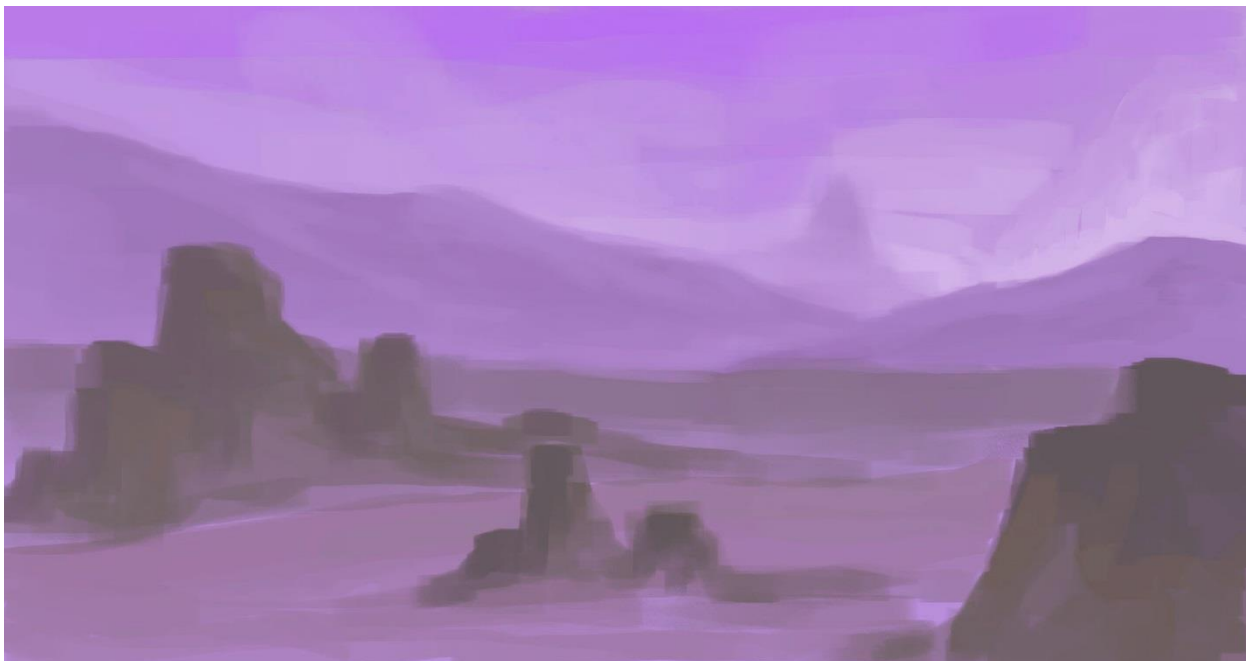


Fotografía 56: Segundo boceto de Color para la introducción.



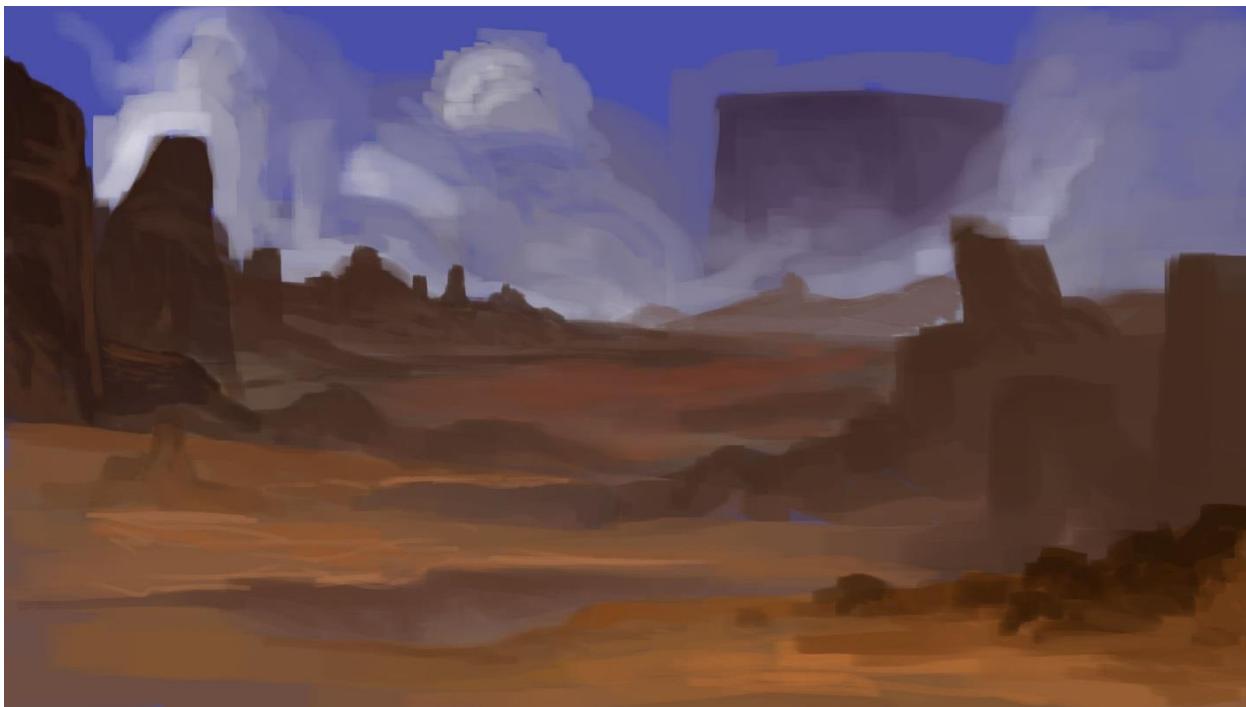
Fotografía 57: Segundo boceto de Color para la introducción, con más detalle.

En la fotografía 56 y 57, se realizó un fondo más elaborado con la misma intención de buscar salidas estéticas para los fondos del corto.



Fotografía 58: Estudio de color para el corto.

El anterior fondo (Fotografía 58), es un intento por encontrar atmosferas, que, a pesar de su simpleza reflejen la sensación de espacio extraterrestre y de un desierto lejano e inhóspito.



Fotografía 59: Estudio de color para el corto.

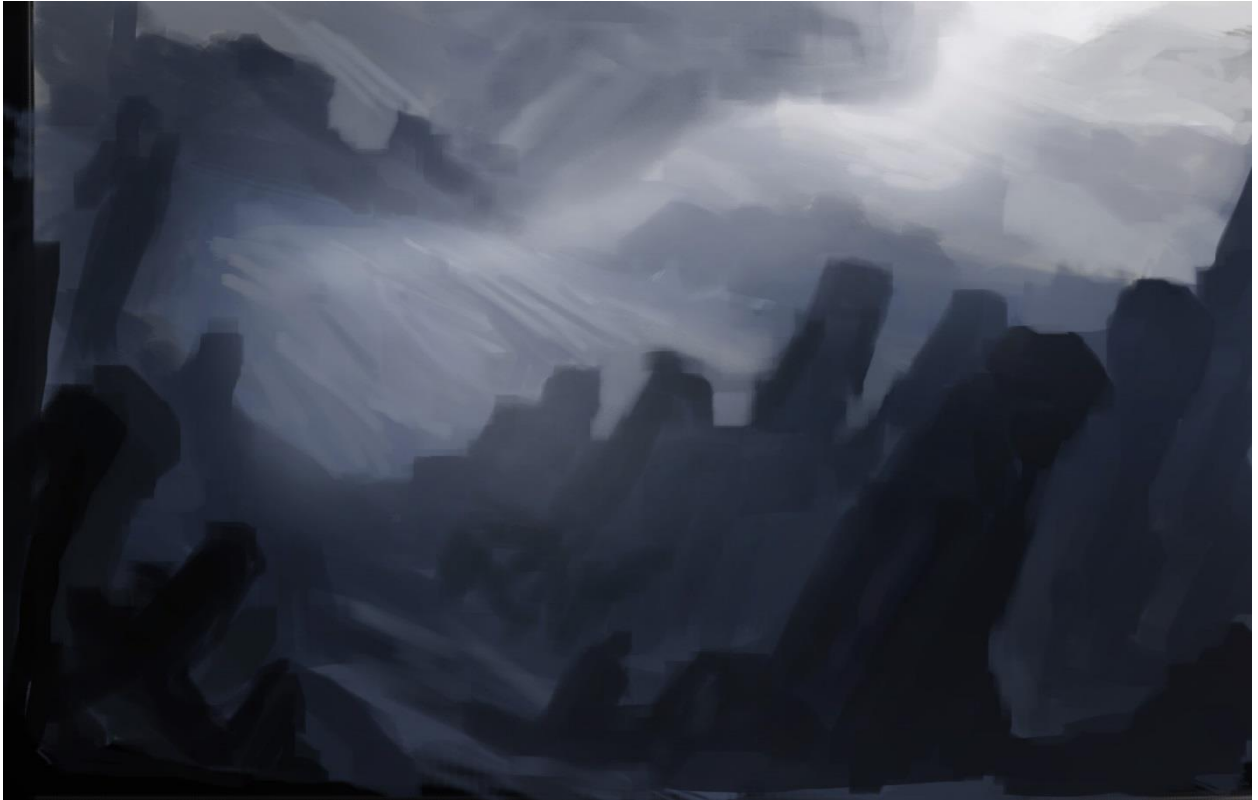
Se sabía que el corto tendría varios momentos emocionales y por lo tanto temperaturas distintas, unos fríos mientras que otros serían más cálidos, en el anterior fondo (Fotografía 59) se puede ver una exploración de una atmosfera un tanto más cálida, mientras que en la fotografía 60, se puede ver una búsqueda hacia tonos fríos. A su vez existe una búsqueda de distintas formas para encontrar la estética pertinente para el corto. En la fotografía 61, se puede percibir un montaje de fotografía para desarrollar rápidamente composiciones con manejo tonal y de color.



Fotografía 60: Estudio de color para el corto.



Fotografía 61: Estudio de color para el corto con base a fotografías.



Fotografía 62: Estudio tonal para el corto.

En la imagen de arriba (Fotografía 62), se ve un estudio de tono para ver cómo podrían ser las formas rocosas y atmosfera del planeta. Dejando de lado la variable que implica el manejo del color.



Fotografía 63: Estudio de color para el corto.

En el anterior estudio (Fotografía 63), se manejan diferentes tonos y colores para procurar crear una profundidad en la imagen.



Fotografía 64: Estudio de tonal para el corto.



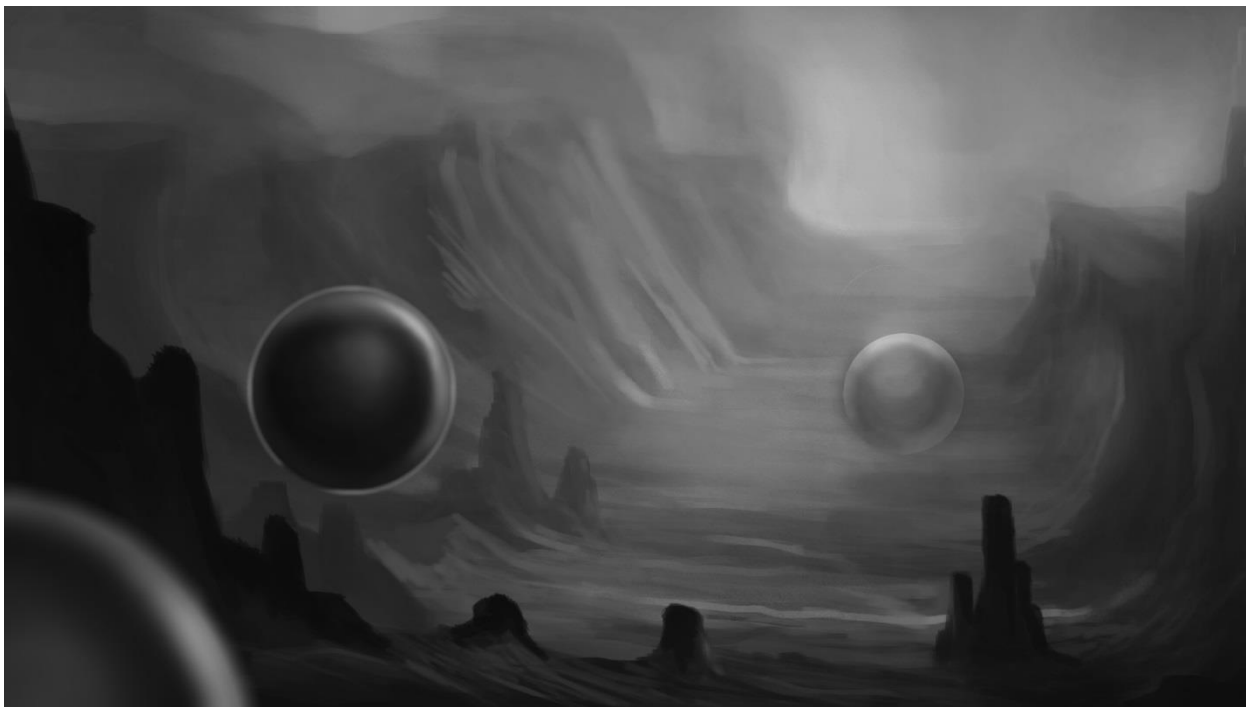
Fotografía 65: Estudio tonal para el corto.

El anterior estudio tonal (Fotografía 65), es otro boceto en búsqueda de la atmosfera del planeta y de cómo serían las montañas y formas del mismo.



Fotografía 66: Estudio de color para el corto, con base al estudio tonal (Fotografía 55)

En la fotografía 66 se puede ver el mismo estudio con un manejo de color para ver diferentes posibilidades de cómo serían las brumas y colores del planeta extraño.

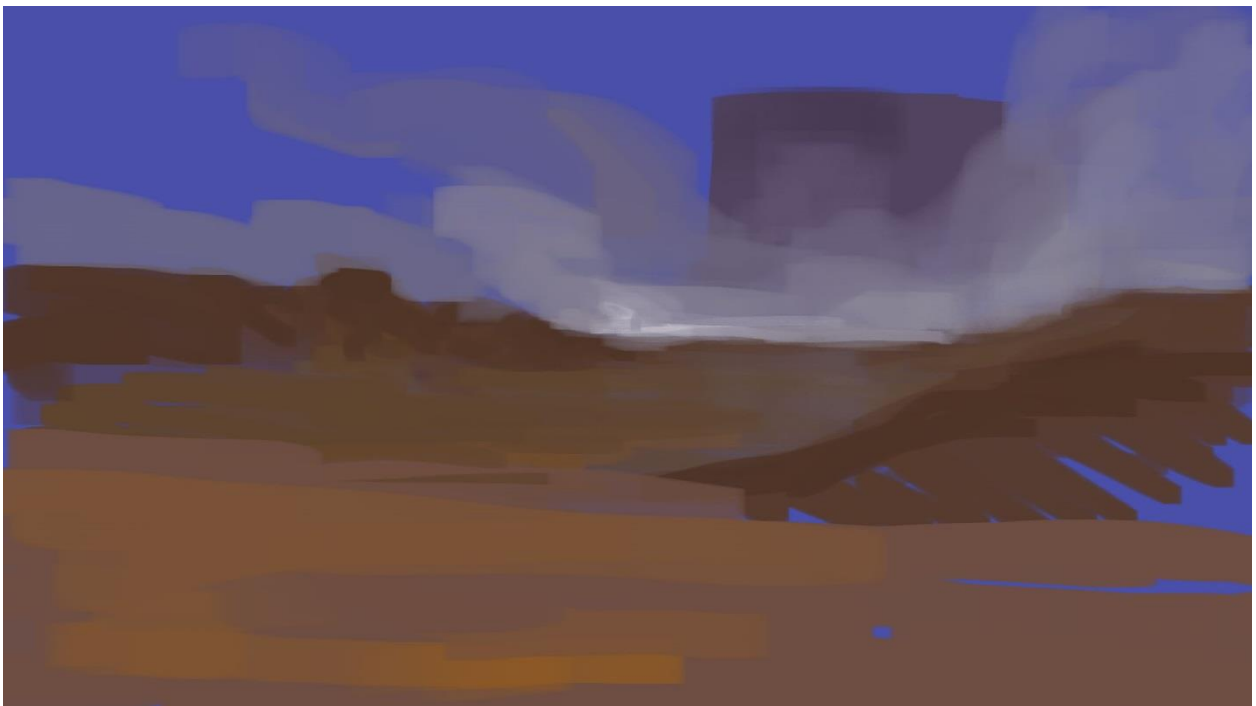


Fotografía 67: Estudio Tonal para el corto.

En la fotografía 67, además del manejo tonal de los fondos, se buscó generar elementos que hicieran al planeta extraño; el elemento de las esferas flotantes lo hacía ver como un planeta diferente a la tierra, el elemento de las esferas no permaneció, sin embargo sí se dejaron piedras flotantes, para así dar una sensación de un planeta extraño y diferente a la tierra.



Fotografía 68: Estudio de color para el corto.



Fotografía 69: Estudio de color para el corto.

En los anteriores estudios de color se puede ver la exploración de formas, tonos, composición y búsqueda del ambiente para el corto.

Estas tomas aplican los conceptos anteriormente estudiados en el capítulo de “Diseño de escenarios”, cumplen con los métodos planteados por Feng Zhu. Todo con la intención de explorar y pre visualizar el look del corto animado (“Feng Zhu Design,” n.d.)

14.2. Desarrollo de animación estilo Disney (Los 12 principios de la animación.

En esta sección del documento se mostrará cómo se aplicaron cada uno de los 12 principios de la animación dentro del proyecto animado simbiosis entre el estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.

Cada uno de los principios tendrá una imagen y una explicación de la misma para dar a entender gráficamente cada uno de los principios y a su vez para mostrar cómo estos 12 conceptos fueron aplicados en el corto.

14.2.1. Squash and stretch.

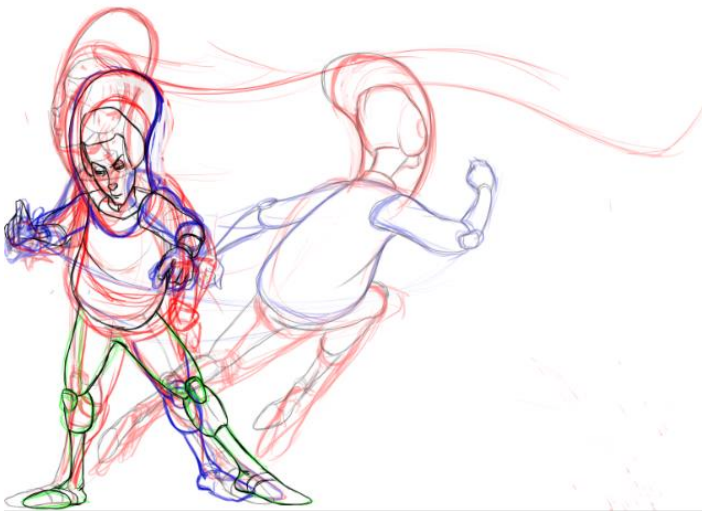


Fotografía 70: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.

En la anterior imagen se puede ver como durante el salto, en la primera imagen de derecha a izquierda, el cuerpo de Joseph se estira, mientras que en la tercera pose en cuerpo del joven se comprime al igual que sus piernas y torso.

Esto le da vida, sensación de peso y un movimiento creíble, dicha secuencia es claro ejemplo del “Stretch and squash”.

14.2.2. Anticipation.



Fotografía 71: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.

En esta acción se aplica el principio de “Anticipation” o anticipación, de derecha a izquierda el personaje efectúa un salto; para que este salto sea más realista y creíble el personaje antes de pasar al último “frame” dobla sus rodillas y comprime su cuerpo en la dirección contraria a la acción que está por ejecutar.

14.2.3. Staging.



Fotografía 72: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.

Obsérvese cómo la pose del personaje es muy clara, la perspectiva en la que se encuentra enfocado Joseph permite una lectura muy clara de su postura.

De la misma manera la vista frontal permite mostrar su expresión del rostro, se procura buscar una ubicación de la cámara en la cual todos los elementos del personaje tengan la mejor lectura posible.

14.2.4. Straight ahead and pose to pose animation.



Fotografía 73: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.

La anterior imagen (Fotografía 74: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.) es un caso de animación realizada “Pose to pose”, se empezó realizando los “frames” principales y posteriormente se dibujaron los pasos intermedios.



Fotografía 75: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.

Esta imagen, por otro lado muestra el otro proceso de animación, fue realizada en “Straight ahead”, es decir, se empezó por el primer dibujo (arriba derecha) y progresivamente se fueron haciendo los demás dibujos.

14.2.5. Follow through and overlapping action.



Fotografía 76: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.

Aunque la ropa y múltiples partes del cuerpo y ropa de los personajes dentro del corto aplican el principio de “Follow through and overlapping action”, este parece ser el ejemplo más evidente de la utilización de dicho principio.

En esta escena el personaje se retira de un susto del lado central de la toma mientras levanta sus manos hacia el lado derecho de la pantalla.

Se puede observar como los “frame” en los que se encuentra Joseph son pocos, mientras que el casco revolotea y muestra mucha más movimiento que el personaje; todo esto claro está, es una respuesta de los movimientos del joven astronauta, siendo así un claro ejemplo del principio de la animación “Follow through and overlapping action”.

Este principio da mucha riqueza a la animación pues demarca la diferencia entre materiales y crea dinamismo y variedad en el “Timing”.

14.2.6. Slow in and slow out.



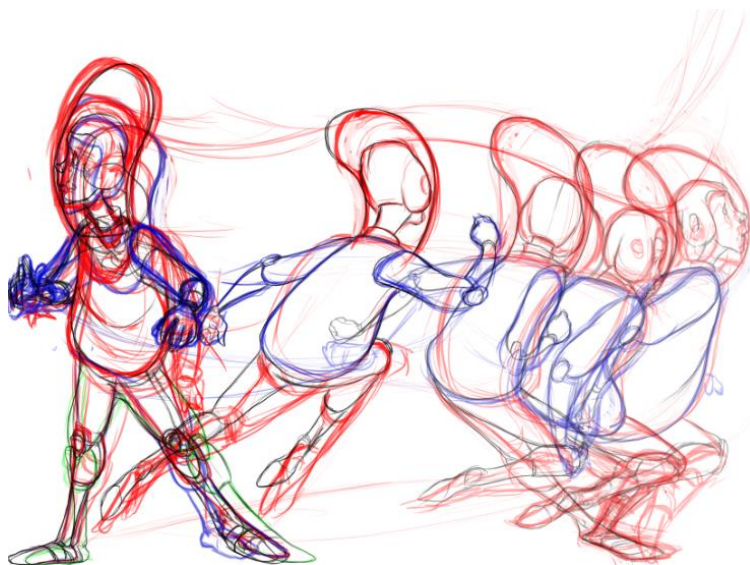
Fotografía 77: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.

En la anterior secuencia, se evidencia el principio de la animación de “Slow in and slow out”.

En el centro de acción entre los dos extremos de la acción de Joseph de mirar hacia su lado izquierdo y posteriormente a su lado derecho, como hay una reducción muy significativa de “frames” en la parte central.

Dicha aplicación del “Slow in” y el “slow out” hace que el movimiento sea suave, creíble y fluido.

14.2.7. Arcs.



Fotografía 78: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.

Prestar atención en cómo la estructura de toda la animación debe estar llevada por el lineamiento de los arcos o “Arcs.”

En el ejemplo de arriba (Fotografía 73: imagen del proceso...) se pone en evidencia la importancia de la aplicación de los arcos en la animación, para dar sensación de vida al

movimiento, siempre de forma implícita se debe contar con este principio de la animación.

14.2.8. Secondary action.

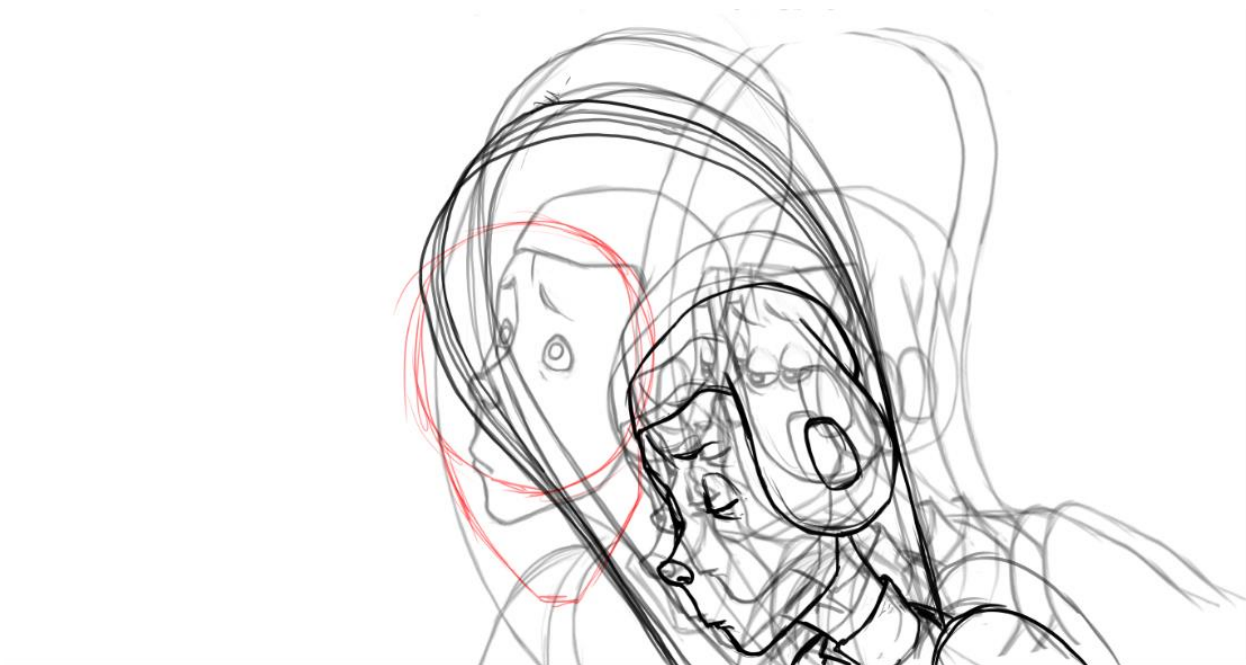


Fotografía 79: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.

En la anterior imagen (Fotografía 80: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.) Joseph tiene los brazos contra su cuerpo y la cabeza baja, al dar un paso largo toda su postura cambia y los brazos se abren y su vista sube.

Estas acciones secundarias o “Secondary actions” dan fuerza expresiva al personaje riqueza en el movimiento y expresividad en la animación.

14.2.9. Timing.

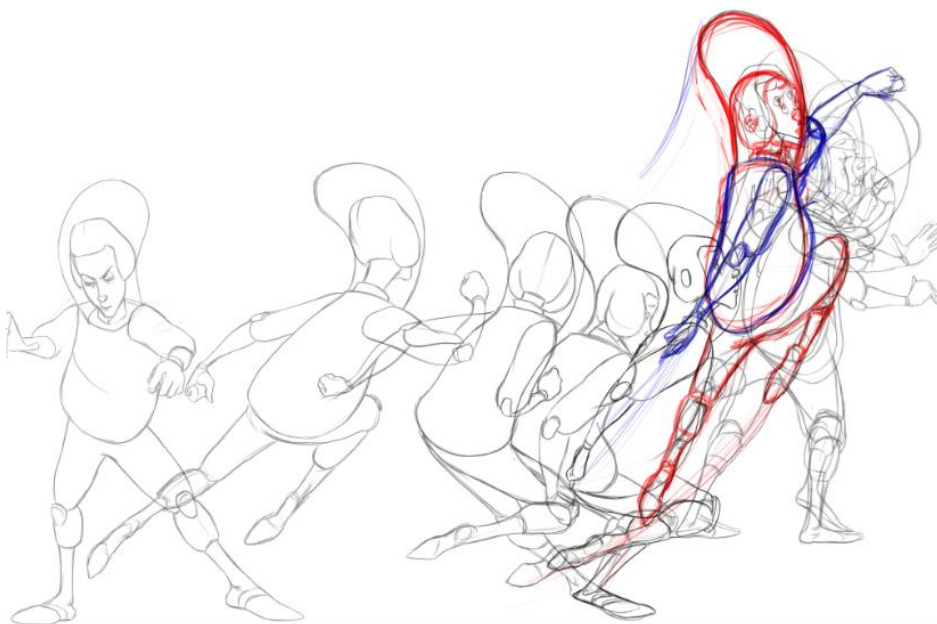


Fotografía 81: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.

El “Timing” acentúa los momentos que se quieren mostrar por un mayor tiempo dentro de la animación y/o ayuda a darle el ritmo específico que se desea dentro de una secuencia. En el caso anterior (Fotografía 82: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.) Joseph queda profundamente triste pues su padre acaba de decirle que no es posible encontrarla. En esta secuencia el manejo del “Timing” era fundamental para darle el ritmo necesario a los movimientos del joven. En el “Frame” que

central se dejó durante 24 fotogramas, mientras que los anteriormente y posteriormente ubicados tenían de entre 4, 2 y 3 fotogramas. Todo esto para dar textura al “Timing del proyecto animado.

14.2.10. Exaggeration.



Fotografía 83: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.

Es improbable que alguien en la vida real corra de forma tan histriónica como lo hace Joseph en esta escena.

La forma amplia y abierta de mover sus brazos el revote de su cabeza y casco son exagerados para hacer la animación atractiva y llamativa. Todas las acciones dentro del

corto animado son por el estilo pues es fundamental exagerar en la animación 2D estilo Disney, para comunicar al espectador claramente lo que se quiere comunicar.

14.2.11. Solid Drawing.



Fotografía 84; imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.

Sea cual sea la expresión facial y corporal del personaje este se deben mantener estructurado.

Debe dar sensación de tridimensionalidad, movimiento, expresividad, etc..., básicamente se debe tener un conocimiento del dibujo académico para poder plasmar los dibujos de forma correcta en términos de “Solid Drawing”.

14.2.12. Appeal.



Fotografía 85: imagen del proceso de animación del proyecto del corto animado.

Desde el primer fotograma hasta el último, el personaje mantiene se carisma específico.

Su mirada y manera de posar el cuerpo deben ser siempre distintivos de su perfil psicológico.

El tener clara la personalidad y ser capaz de exteriorizar el perfil psicológico de los personajes se está mostrando su “Appeal”.

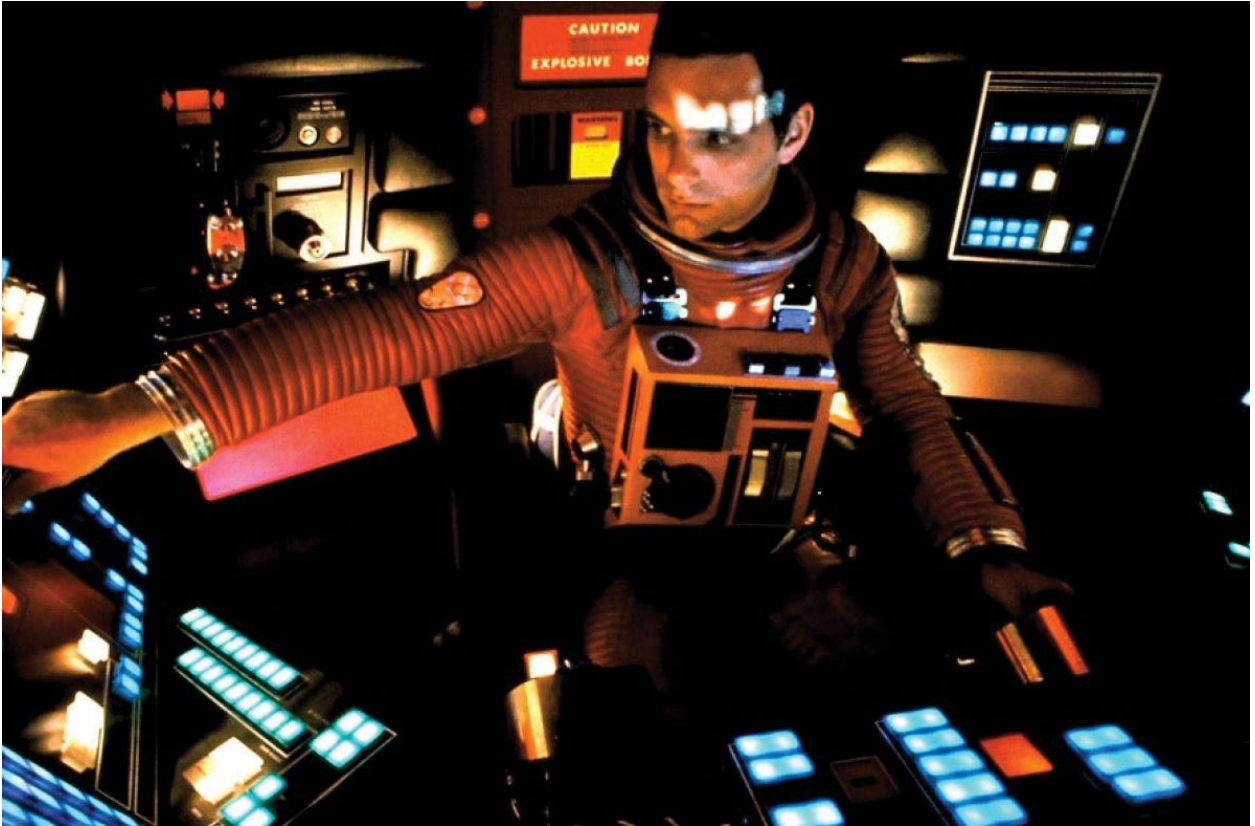
14.3. Integración entre el estilo de Disney y 2001 Odisea del espacio.

A. Lograr que la historia estilo Disney se integre con estilo 2001 Odisea del espacio.

Esta sección es la última en mencionarse pero se encuentra estrechamente relacionada con toda la parte de “Storyboard” y guiones, para mayor información al respecto revisar: Seguir guion y “*Storyboard*”, Página 101.

B. Lograr que el estilo de personajes Disney se integre con los personajes estilo 2001 Odisea del espacio.

Al ser esta integración la intención estética y conceptual primaria para el corto se tomaron los dos referentes para llegar a un resultado nuevo, creativo y lleno de “Appeal”.



Fotografía 86: Imagen de la película 2001 Odisea del espacio. ("2001: A Space Odyssey (1968)," n.d.)



Fotografía 87:El personaje Arturo de “The Sword in the Stone”(“**In The Sword in the Stone, Arthur was voiced by three different boys ...,**” n.d.)

Se tomaron, analizaron y observaron los dos personajes de los referentes anteriores (Fotografía 82:...) y del personaje Arturo de la espada en la piedra (Fotografía 83)

Para dar el siguiente resultado:



Fotografía 88: Diseño Final de Joseph para el proyecto del corto animado simbiosis entre Disney y 2001 Odisea del espacio.

C. Lograr que el estilo de escenarios estilo Disney se integre con el de los escenarios de 2001 odisea del espacio.

El mismo procedimiento que se llevó a cabo con el personaje, se realizó en la creación de escenarios:



Fotografía 89: imagen tomada de la película 2001 odisea del espacio. (“The soundtrack is just as gorgeous and adds to the awe-inspiring ...,” 1968)

Los parámetros de la composición visual, el tipo de texturas y en cierta medida el manejo de la luz fueron aspectos tomados en cuenta para la realización de los paisajes del corto.



Fotografía 90: ilustración de fondo de la película "The sword in the Stone" ("... disney movies king arthur the sword in the stone screencap meme," 1963)

El fusionar los dos estilos tan diferentes de imágenes no fue tarea fácil, ya que se trataba de dos universos completamente diferentes, había que tomar tanto la riqueza del realismo y las texturas complejas de la fotografía reales para llevarlas a un lenguaje del cine de animación 2D.

Y en el otro lado se tenían las imágenes de los fondos de los clásicos de Disney, los cuales manejan una estilización y lineamientos específicos. Tras todo un proceso El resultado fue el siguiente:



Fotografía 91: Primer ilustración del corto animado

La idea es que la imagen refleje tanto el detalle del mundo “Real” que se muestra en 2001 Odisea del espacio, como la estilización y delineado del estilo de los clásicos de Disney.

15.PROTOTIPO

15.1. Fondos del corto animado simbiosis entre el estilo de animación clásico de Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.

Tras haber generado una serie de estudios de color y de formas, se pasó a la realización de los fondos finales, estos pretenden potenciar la narración y dar el look final del corto animado. Las composiciones de los fondos de la animación respetan por completo la composición propuesta en el *Storyboard*. Mientras que los de introducción y el de “timelapse” tienen una composición que ayuda a la narración, pero que no tiene que tener en cuenta el desplazamiento de los personajes dentro de la escena.

En este punto, la idea del corto fue la de potenciar la idea de la simbiosis entre el estilo Disney y 2001 Odisea del espacio; por dicho motivo, la narración del “*storyboard*”, se ve ahora enriquecida por una serie de paisajes que permiten al espectador el contemplar y poder sentir la inmensidad del universo. Son tomas lentas, en las cuales el espectador va desde la extensión infinita del universo hasta la particularidad de un personaje.

15.1.1. Los fondos de la introducción:



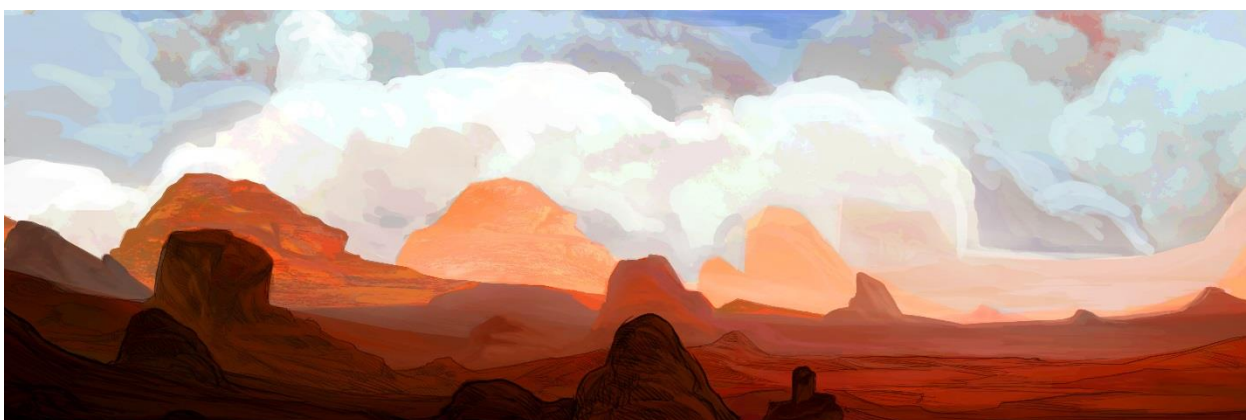
Fotografía 92: ilustración de intro-1.

Este es uno de los pocos fondos que contiene un tratamiento en 3D, las estrellas que brillan en diferentes profundidades fueron realizadas tridimensionalmente para dar una sensación de introducirse en el universo, a través de la profundidad que estas generan.



Fotografía 93: ilustración de intro-2.

Para continuar generando la sensación en el espectador de introducción a un mundo nuevo, la anterior toma (Fotografía 61) tiene dos planos, uno es el paisaje, mientras que las montañas en la cercanía son otro. De esta manera la cámara pasa por en medio de las montañas para acercarse aún más al planeta, poco a poco el espectador se ve sumergido en el planeta extraño.



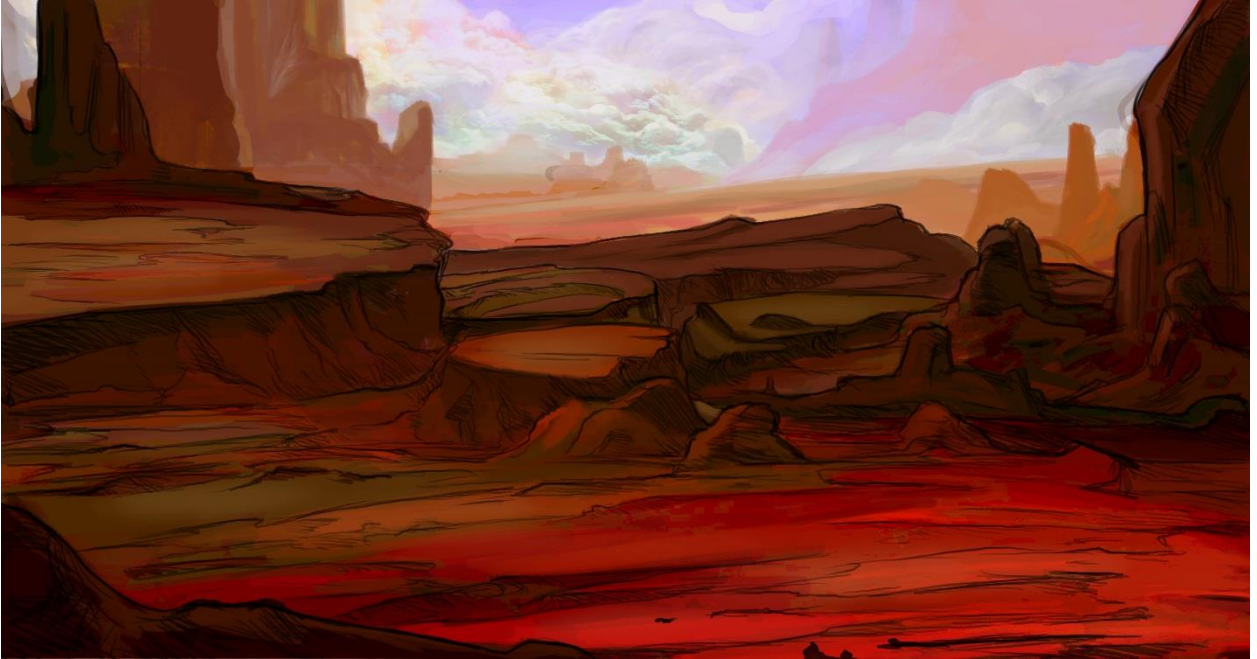
Fotografía 94: ilustración de intro-3.

Posteriormente esta toma plantea una perspectiva más cercana para el espectador

15.1.2. Los fondos de la animación:



Fotografía 95: ilustración de animación-1.



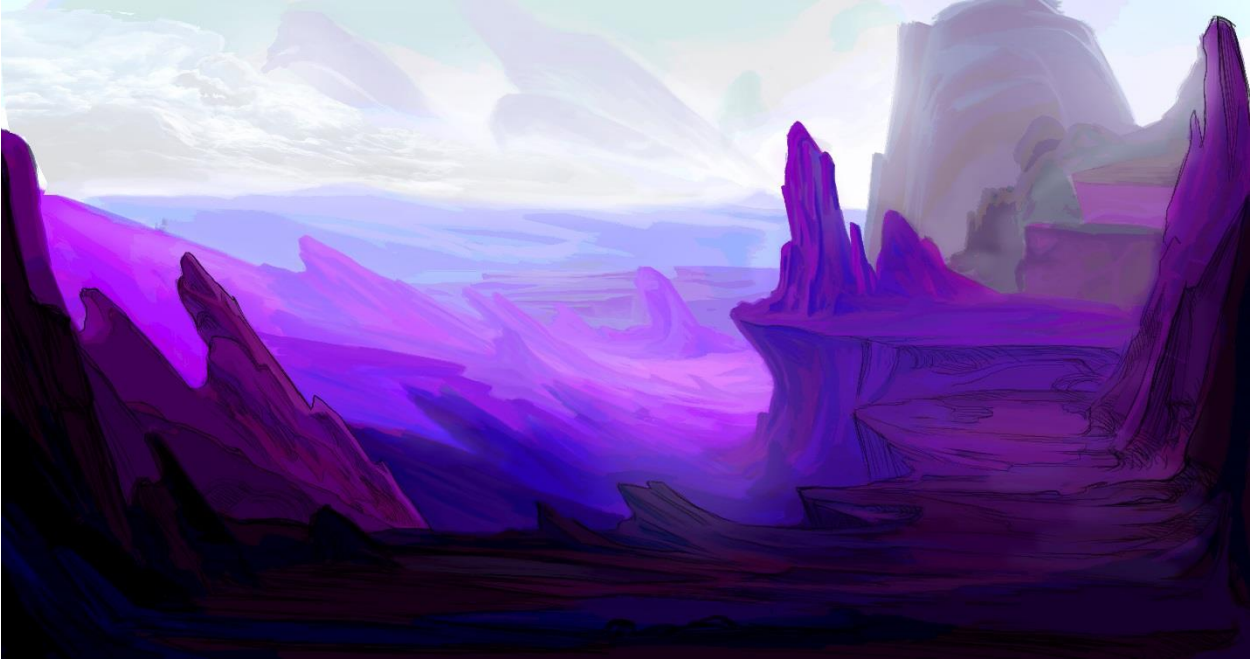
Fotografía 96: ilustración de animación-2.



Fotografía 97: ilustración de animación-3.(timelapse)



Fotografía 98: ilustración de animación-4.



Fotografía 99: ilustración de animación-5.



Fotografía 100: ilustración de animación-6.

15.1.3. El Diseño del poster, la caja de DVD y el Label:

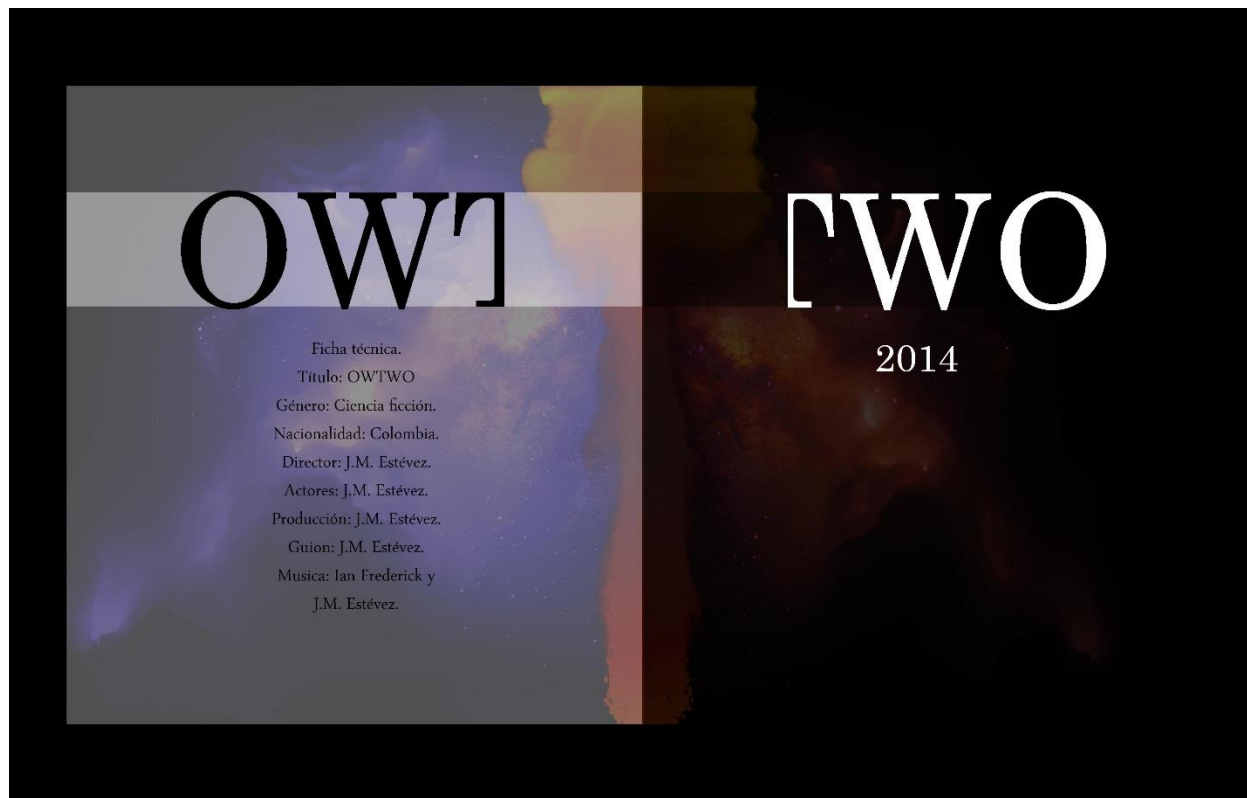
El diseño del poster que se puede ver a continuación (Fotografía 101: Diseño del Poster del proyecto del Corto animado Simbiosis entre estilo Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.) pretende ser un claro reflejo del concepto de la simbiosis entre dos mundos que se complementan y que a la vez son muy diferentes.

Por esta razón, se utilizan las divisiones que se contraponen por medio de colores complementarios. El naranja y el azul, planteando el mundo cálido de Disney contra un mundo frío de la ciencia ficción de 2001 odisea del espacio.

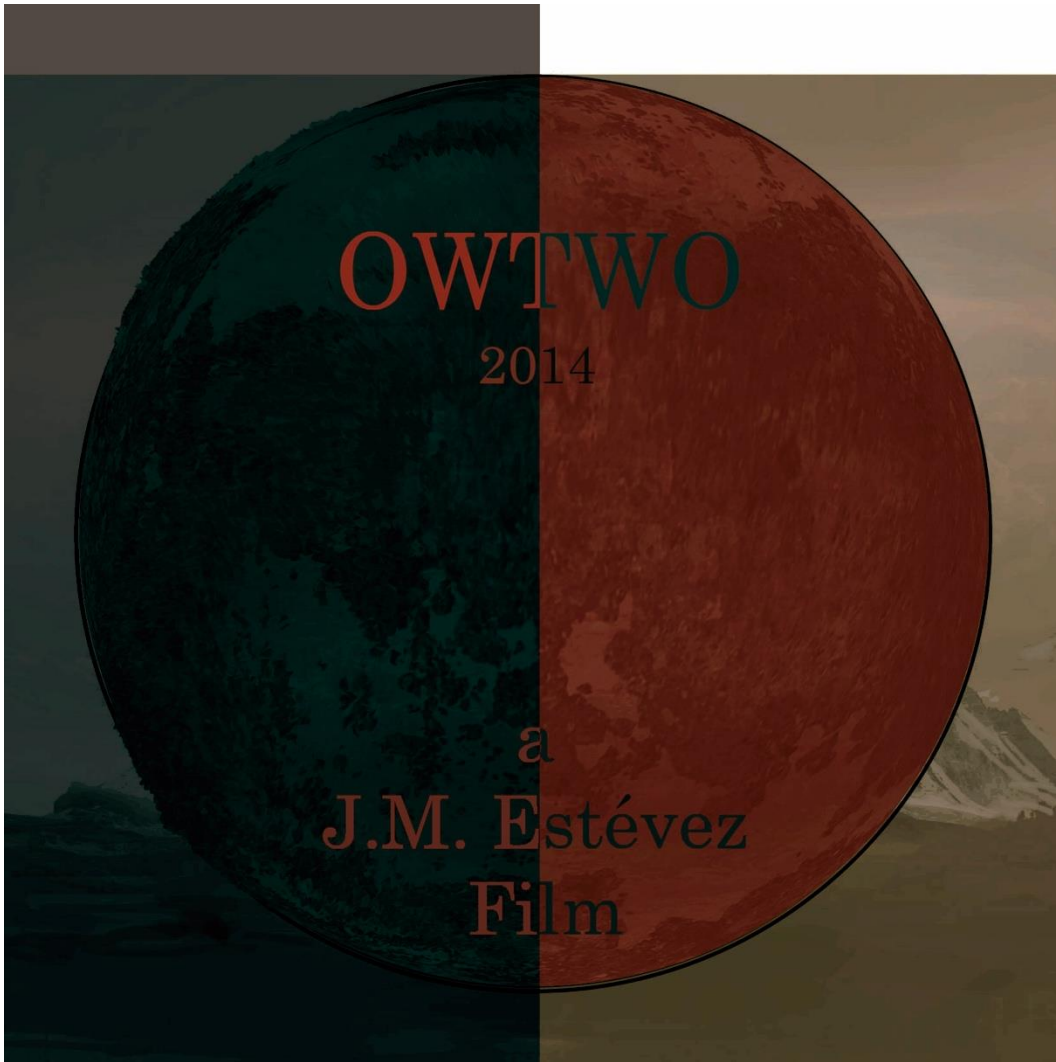


Fotografía 102: Diseño del Poster del proyecto del Corto animado Simbiosis entre estilo Milt Kahl, estética Disney y 2001 Odisea del espacio.

El diseño de la caja de DVD y el label siguen el mismo principio.



Fotografía 103: Diseño de la caja del DVD del proyecto animado.



Fotografía 104: Diseño del label del DVD.

16. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

- El proyecto logró su cometido por medio de un proceso metódico y riguroso de la aplicación de técnicas utilizadas por los maestros de la animación de Disney, de la industria cinematográfica y, por su puesto, a través de la experiencia ganada a lo largo de los tres años de carrera y la experiencia propia como ilustrador y dibujante por parte del investigador.
- Los autores mencionados a continuación son el “abrebocas”, la primera pista para profundizar en el apasionante mundo de lo audiovisual; Milt Kahl, Joseph Campbell, Ollie Johnston y Frank Thomas fueron autores básicos para el desarrollo del proyecto de tesis, y gracias a ellos el proyecto logra coherencia histórica, psicológica y en el guion. Gracias al desmesurado talento como animador de Disney de Milt Kahl. A Ollie Johnston y Frank Thomas los cuales son los autores del libro *“The illusion of Life”* y que son a quienes se debe la materialización y consolidación de los doce principios de la animación es posible el proyecto animado de una forma estructurada y con una animación que responde a las exigencias de la industria audiovisual.
- Por otra parte se encuentra Joseph Campbell, mitólogo, escritor y profesor Estadounidense, autor de *“The hero with a Thousand Faces”*, quien gracias a este libro donde habla del camino arquetípico del héroe, dio lugar a una simplificación de toda historia, la cual puede ser resumida en doce pasos Dicha

simplificación ayuda a lograr profundidad emocional en los personajes, a afinar sus características, para generar una óptima narración.

- El estilo de dibujo de Milt kahl jugó un papel álgido para desarrollar los personajes del corto animado. Se observaron muchos de sus dibujos, pencil tests, diseños de personajes y animaciones finales, Así pues tras la observación y estudio de su forma de dibujar y animar se concluyó de forma satisfactoria el proyecto.
- Como resultado de dichos elementos y de una profundización en los conceptos del dibujo académico, fue mucho más fácil la realización de los personajes.
- Tomar como referente los escenarios de los films bambi, la espada en la piedra y Robin Hood para el diseño de escenarios del corto animado fue otra parte elemental para el look del corto; Dichos referentes sumados al estudio de método de creación de escenarios de Feng Zhu permitieron tener una finalización acertada, tanto a nivel puramente estético como técnico.
- En consecuencia, crear los escenarios desde estos puntos de vista y el saber sus métodos para realizarlos hicieron posible la consolidación final del proyecto animado.

- Lograr Identificar los parámetros específicos utilizados en la animación Disney y generar una coherencia narrativa como lineamiento para el desarrollo del corto animado se realizó a partir de los doce principios de la animación, gracias al manejo de conceptos como el “Appeal”, el “Acting”, la exageración, y el “Staging”. Estos principios delimitan dichos parámetros específicos de la animación Disney y ayudan a dar coherencia narrativa desde una perspectiva dinámica, creada para conectar emocionalmente con el público y para guiarlo a través de una narración clara y coherente.
- Definir los aspectos de la narrativa clásica del proyecto, para establecer una integración con la ciencia ficción de 2001 Odisea del espacio fue una tarea de buscar cómo era posible crear dicha simbiosis entre dos mundos tan diferentes. Para lograr esto se tomaron los parámetros que componían a cada uno de estos mundos y se fusionaron en un mundo nuevo que procuraría ser un poco de los dos, y que por supuesto también buscaba darle un tinte personal y característico al proyecto animado a partir de una visión propia.

17. REFERENCIAS

- ... disney movies king arthur the sword in the stone screencap meme. (1963). Retrieved November 15, 2014, from https://co.images.search.yahoo.com/images/view;_ylt=A2KLj.plmGZUxhkAELqtcgx.;_ylu=X3oDMTIzZHA3OWhmBHNIYwNzcgRzbGsDaW1nBG9pZAM4MjRkMmMyNGQ3YzZIMDVjYWE2OGY1ZGM5NDZjMGZIMARncG9zAzE0BGI0A2Jpbmc-?back=http%3A%2F%2Fco.images.search.yahoo.com%2Fyhs%2Fsearch%3Fp%3Dlandscape%2Bfrom%2Bthe%2Bsword%2Bin%2Bthe%2Bstone%26impsz%3Dlarge%26type%3Dff.330.w7.dsp.04-00.co.avg.%.%26fr2%3Dpiv-web%26hsimp%3Dyhs-fh_lsonsw%26hspart%3Davg%26tab%3Dorganic%26ri%3D14&w=612&h=350&imgurl=25.media.tumblr.com%2Ff1673fc34bcfc4f
- 2001: A Space Odyssey (1968). (n.d.). Retrieved November 14, 2014, from https://co.images.search.yahoo.com/images/view;_ylt=A2KLj9Efk2ZUVyMAoAitcgx.;_ylu=X3oDMTI0djlyNDA5BHNIYwNzcgRzbGsDaW1nBG9pZANmMWMwY2U1ZDIkNDExNWQ2MTRhYjQwOTFkMDA5OWI1MgRncG9zAzEyOQRpdANiaW5n?back=http://co.images.search.yahoo.com/yhs/search?p=2001+a+space+odyssey&type=ff.330.w7.dsp.04-00.co.avg.%.&fr2=piv-web&hsimp=yhs-fh_lsonsw&hspart=avg&spos=24&nost=1&tab=organic&ri=129&w=1193&h=787&imgurl=wertzofwisdom.files.wordpress.com/2011/03/200
- 2001: Una odisea del espacio (1968) - IMDb. (n.d.).
- Aaron Blaise. (2014). Retrieved November 07, 2014, from https://www.youtube.com/watch?v=oUmV_gfAbxQ&list=PLnwHSDbcd45IC3aFVtfoqey5p1vhfoYSD
- Amazon.com: The Archetypes and The Collective Unconscious (Collected Works of C.G. Jung Vol.9 Part 1) (9780691018331): C. G. Jung, R.F.C. Hull: Books. (1981). Retrieved November 19, 2014, from http://www.amazon.com/Archetypes-Collective-Unconscious-Collected-Works/dp/0691018332/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1416362754&sr=8-1&keywords=carl+gustav+jung+archetypes
- ARISTOCATS Pencil Test.mov. (n.d.).
- Bambi (1942) - IMDb. (1942). Retrieved November 19, 2014, from http://www.imdb.com/title/tt0034492/?ref_=fn_al_tt_1
- Bridgman's Complete Guide to Drawing from Life: George Bridgman: 8601200483963: Amazon.com: Books. (2009). Retrieved November 19, 2014, from <http://www.amazon.com/Bridgmans-Complete-Guide-Drawing->

Life/dp/1402766785/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1416363069&sr=1-1&keywords=george+bridgman

Campbell_Joseph-The_Hero_With_A_Thousand_Faces.pdf. (2004). Retrieved November 04, 2014, from http://yourskypeschool.com/book_yss_eng/Campbell_Joseph-The_Hero_With_A_Thousand_Faces.pdf

Como se Hizo Bambi /The Making of Bambi. (1994).

Disney Family Album #5-Milt Kahl. (n.d.).

Feng Zhu Design. (n.d.). Retrieved November 07, 2014, from <http://fengzhudesign.com/index.html>

Feng Zhu Design. (2014a). Retrieved November 19, 2014, from <http://fengzhudesign.com/tutorials.htm>

Feng Zhu Design. (2014b). Retrieved November 19, 2014, from http://fengzhudesign.com/gallery_page_03.htm

fundamentos_basicos_personaje.pdf. (2009). Retrieved November 13, 2014, from http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/5554/fundamentos_basicos_personaje.pdf?sequence=1

George Bridgman - Artist, Fine Art, Auction Records, Prices, Biography for George Brandt Bridgman. (2007). Retrieved November 07, 2014, from http://www.askart.com/AskART/B/george_brandt_bridgman/george_brandt_bridgman.aspx

In The Sword in the Stone, Arthur was voiced by three different boys ... (n.d.). Retrieved November 14, 2014, from https://co.images.search.yahoo.com/images/view;_ylt=Az_6xdgFIWZUrRsA20Gtcgx.;_ylu=X3oDMTlzNGxwbDlzBHNIYwNzcgRzbGsDaW1nBG9pZAM1NGFiMT11Yzl0YWM3MThlMTk4ODMzYzMxMjcZMTUyYgRncG9zAzE0BGI0A2Jpbmc-?back=http://co.images.search.yahoo.com/yhs/search?p=arthut+from+the+sword+in+the+stone&imgsz=large&type=ff.330.w7.dsp.04-00.co.avg._._&fr2=piv-web&hsimp=yhs-fh_lsonsw&hspart=avg&tab=organic&ri=14&w=500&h=372&imgurl=37.media.tumblr.com/tumblr_lwplarWAmi1

Living Lines Library. (n.d.). Retrieved November 05, 2014, from <http://livlily.blogspot.com/>

Principles of Animation. (1986). Retrieved November 05, 2014, from http://minyos.its.rmit.edu.au/aim/a_notes/anim_principles.html

Ranking Disney: #16 – The Sword in the Stone (1963) | B+ Movie Blog on WordPress.com. (n.d.).

Shere Khan by Milt Kahl. (n.d.).

Snow White and the Seven Dwarfs (1937) - IMDb. (1937). Retrieved November 19, 2014, from http://www.imdb.com/title/tt0029583/?ref_=nv_sr_1

The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators: Richard Williams: 9780865478978: Amazon.com: Books. (2007).

The Art Students League of New York | 215 West 57 Street | New York City. (n.d.). Retrieved November 07, 2014, from <http://www.theartstudentsleague.org/>

The Illusion of Life: Disney Animation: Ollie Johnston, Frank Thomas: 9780786860708: Amazon.com: Books. (1986).

The Making of "Bambi" (Video 1994) - IMDb. (1994). Retrieved November 19, 2014, from http://www.imdb.com/title/tt0219898/?ref_=fn_al_tt_1

The soundtrack is just as gorgeous and adds to the awe-inspiring ... (1968). Retrieved November 14, 2014, from https://co.images.search.yahoo.com/images/view;_ylt=Az_6xdcYk2ZUJDUA.Eytcgx.;_ylu=X3oDMTizY2kxbmQ0BHNIYwNzcgRzbGsDaW1nBG9pZANjYzEzNDI3YmQwNTQxZjA4NTVhNGRiNGQyZmZhZmU1YwRncG9zAzQ3BGI0A2Jpbmc-?back=http://co.images.search.yahoo.com/yhs/search?p=2001+a+space+odyssey&type=ff.330.w7.dsp.04-00.co.avg. &fr2=piv-web&hsimp=yhs-fh_lsonsw&hspart=avg&tab=organic&ri=47&w=1280&h=854&imgurl=mihaelamona.files.wordpress.com/2012/03/2001-clavius-astronauts-71439

The Sword in the Stone (1963) - IMDb. (1963). Retrieved November 19, 2014, from http://www.imdb.com/title/tt0057546/?ref_=nv_sr_1

The Walt Disney Studios » Executive Details: John Lasseter. (n.d.). Retrieved January 13, 2015, from <http://www.waltdisneystudios.com/corp/unit/6/bio/245>

Toy Story (1995) - IMDb. (1995). Retrieved November 19, 2014, from http://www.imdb.com/title/tt0114709/?ref_=nv_sr_1

YouTube. (n.d.). Retrieved November 19, 2014, from <https://www.youtube.com/>

