

DISSENY de PERSONATGES



Dossier teòric

Billy Català

Curs: 2022-23

ÍNDIX

0. INTRODUCCIÓ	1
1. ABANS DE L'ESBOÇ	
1.1 - El personatge.....	3, 4
1.2 - El dibuix.....	5, 6
1.3 - Anàlisi i documentació.....	7
1.4 - Fitxa del personatge.....	8
1.5 - Investigació de referències.....	9, 11
2. FONAMENTS TÈCNICS: part 1	
2.1 - Formes geomètriques.....	13-22
a) Cercle.....	14, 15
b) Triangle.....	16, 17
c) Quadrat.....	18, 19
2.2 - Variacions de formes geomètriques.....	20-22
2.3 - Anatomia i proporcions.....	23-26
a) Anatomia i proporcions (introducció).....	23
b) Cànon.....	24
c) Aging.....	25, 26
2.4 - Layer Cake.....	27
2. FONAMENTS TÈCNICS: part 2	
2.5 - L'estilització.....	29
2.6 - Jerarquia d'estils.....	30
a) Minimalisme: icònic i simple.....	31
b) Cartoon.....	32
c) Realista.....	33
2.7 - Estil icònic i orgànic.....	34-36

3. PRINCIPIS BÀSICS

3.1 - Personalitat.....	38, 39
3.2 - Línia d'acció.....	40-42
3.3 - Silueta.....	43, 44
3.4 - Espai negatiu.....	45
3.5 - Gest.....	46
3.6 - Equilibri en la postura.....	47-49
3.7 - Estructura i composició.....	50-56
3.8 - Volum.....	57
3.9 - Color.....	58-60
3.1.1 - Exageració.....	61
3.1.2 - Línies rectes vs Corbes.....	62
3.1.3 - Complexitat vs Simplicitat.....	63
3.1.4 - Varietat.....	64
3.1.5 - Asimetria.....	65, 66
3.1.6 - Tangents.....	67
3.1.7 - Actitud i Acting.....	68, 69
3.1.8 - Expressió facial.....	70
3.1.9 - Credibilitat.....	71

4. PRÀCTICA PROFESSIONAL

4.1 - Entrevista (73-80)	
a) Iraidà Llucià.....	74-77
b) Mike Bonales.....	78-80

5. CONCLUSIÓ.....81, 88

6. GLOSSARI.....83, 84

7. WEBGRAFIA

INTRODUCCIÓ

Aquest treball vol ser una **mirada activa sobre el procés de creació de personatges** en el món de les arts plàstiques i audiovisuals, és a dir, el procés des de zero de com es crea un personatge per a qualsevol finalitat.

El treball s'organitza en forma de capítols ordenats per tal que qualsevol persona, aprenent o simplement interessat, pugui seguir-ne el procés.

- **Primera fase:** investigació i documentació del personatge, què volem dissenyar o quins condicionants ens marca el client.
- **Segona fase:** aplicació de les tècniques de dibuix que creiem necessàries a l'hora de crear el personatge. Treballarem amb diferents esbossos.

La part pràctica d'aquest TREC serà la creació d'un personatge propi des de zero i també la creació d'un personatge basat en el llibre "Carmilla" de Sheridan Le Fanu a partir de la informació que obtenim de les seves descripcions i la lectura de la història.

En el **primer personatge** tot el treball creatiu serà propi. Serà un treball que farem sense condicionaments previs i per posar en pràctica tot el que s'exposa en la part teòrica, és a dir, treballarem formes, mides i colors per definir la personalitat, el físic i l'ànima del personatge.

En el **segon personatge** farem un assaig del procés de creació condicionat a una història que ja està escrita per tal de treballar de manera similar a la que faríem si un client ens demana un disseny o il·lustració. A partir de la lectura del llibre, plasmaré al paper i la pantalla la imatge que m'han transmès les paraules.

1. ABANS DE L'ESBOÇ

- El personatge
- El dibuix
- Anàlisi i documentació
- Fitxa del personatge
- Investigació de referències

EL PERSONATGE

Un personatge és un tipus de representació d'uns valors i personalitat en forma artística que acompanya en una història de llargmetratge, videojoc, còmic, [...] però moltes fonts els han definit simplement com a actors/actrius que expliquen una història.

“Diseñar personajes, es como lanzar un puñado de dardos contra una diana.”

*-Lopez Arenas, Juan Pablo (2020)
Dissenyador de personatges-*



Abans de tot, s'ha de deixar clar que **no és el mateix una il·lustració que un disseny de personatge.**

Si recordem la frase anterior de Juan Pablo, un disseny depèn molt del **criteri de selecció** de l'artista, per tant, buscarem les idees que més s'apropen a la intenció que volem que tingui aquest personatge perquè pugui adaptar-se a la història; es busca sobretot la coherència.

Moltes vegades, en comptes de ser creacions definides i clares, solen néixer de forma accidental, per això són importants les pluges d'idees.

El procés per a crear un personatge és circular i orgànic, ja que no hi ha una forma correcta de fer-ho i constantment hi ha canvis fins a arribar a l'objectiu; no és el mateix dissenyar un personatge per a un llargmetratge que per a un anunci de TV.



Shere Khan
Disney (1967) *"El llibre de la selva"*



Tony the Tiger
Kellogg's, (1951) *"Frosted Flakes"*

EL DIBUIX

El dibuix és la manera amb la qual es representarà el personatge. És un llenguatge universal i cal tenir-ne alguns coneixements per poder dibuixar de manera conscient i intencionada, com és la creació de personatges.

La part més complexa del dibuix, és plasmar allò que volem fer i que tenim a la ment, és a dir, intentar que el procés no sigui totalment intuïtiu, ja que això pot fer que moltes vegades ens allunyem del nostre objectiu a l'hora de dissenyar.



Parker, Jake (2009) "Inktober"

El **primer pas**, abans de dibuixar, és percebre el que ens envolta i intentar entendre com funciona, però òbviament l'observació sola no ens serveix, sinó que hem de posar en pràctica tot allò que hem entès veient l'entorn i el seu comportament.

El **segon pas** del dibuix és la pràctica, és a dir, ens posem a dibuixar esbossos i més esbossos. Podem fer estudis en viu d'escenaris / objectes / persones, l'estudi de l'anatomia humana i animal, la perspectiva i el traç.

Amb la pràctica el nostre cervell va creant un tipus de "biblioteca mental", fent que cada cop ens sigui més senzill formar la imatge que volem representar en la nostra ment, a vegades, sense necessitar un referent directe.



ANÀLISI I DOCUMENTACIÓ

Una gran part de les creacions comencen amb una **idea general i argumentada**, després amb una història i posteriorment un guió (si parlem de pel·lícules, videojocs, còmics, ...) altres vegades no tindrem aquest guió, per tant, haurem d'utilitzar la nostra imaginació, la nostra creativitat i el nostre coneixement per dissenyar el personatge sense cap altra referència.

Quan s'ha decidit quin personatge cal crear dissenyar, és interessant començar amb una **fase d'investigació i de recerca** per tal de guiar-nos en el procés creatiu per tal que sigui un disseny coherent.

Per exemple, si volem crear un personatge amb la professió de mecànic, l'artista observarà els mecànics i el seu entorn de treball, la seva roba, parlarà amb ells... això farà que el personatge sigui més real i coherent. Recordem el que ja s'ha comentat de l'observació de la realitat i dels estudis dels escenaris en viu i en directe.

FITXA DEL PERSONATGE

Les Fitxes de Personatge són documents on descriuen exactament l'aspecte, la personalitat i el "lore" del personatge.

Com ja s'ha comentat abans amb la fitxa de personatge passa el mateix; si no en tenim, hem d'utilitzar la nostra imaginació per a poder adaptar el personatge al guió que ens demanen, però amb la fitxa tenim un marc de creació analitzat, estudiat i complet.

La fitxa s'elabora abans que el guió, és a dir, només amb la base de la història o l'objectiu, amb la finalitat de que existeixi una coherència entre personatge, context i història.

INVESTIGACIÓ DE REFERÈNCIES

Les referències són aquelles preinvestigacions d'imatges que tot artista utilitza o hauria d'utilitzar a l'hora de començar a maquetar un personatge. **El fet de buscar-les fa que sigui molt més senzill saber per on i com començar un disseny.**

Referenciar-se **NO és copiar**, és **REINTERPRETAR** una imatge o conjunt d'imatges, agafant de cadascuna el que a nosaltres ens és útil per a crear una cosa nova inspirada en altres elements. És una tècnica totalment vàlida i legal.



Pot haver-hi referències de tota mena, des d'elements naturals que tenim a primera mà, fins a qualsevol classe de representació artística (quadres, altres personatges, fotografies, [...]).



Niemann, Cristoph, (2016), "Sunday Sketches"

Abans de fer l'esbós, el que podem fer és crear una bona **biblioteca de referències** (com per exemple a *Pinterest*), per així guiar-nos fins aquella idea que tenim.



Un cop ja tenim les referències, **es pot fer una primera “visualització” del que volem fent un Concept Art** (això sí, tenint ben clar el que volem transmetre, pensant sempre en el rol i la personalitat del personatge).

Moltes vegades un sol esbós serà insuficient, per això abans de decidir un disseny definitiu es fan moltes proves



Disney (1992) esbossos inicials d'*Aladdin*

2. FONAMENTS TÈCNICS

- Geometria
- Llenguatge de formes

FORMES GEOMÈTRIQUES

En un dibuix tot és important, fins i tot la base de la forma amb què es treballarà el personatge.

Cada detall transmet informació essencial, estudiada que ens permetrà conèixer més bé el personatge. Sovint amb una simple forma geomètrica podem expressar com és la personalitat i l'aparença bàsica d'un personatge. Així doncs, en aquest capítol donarem una ullada a les figures geomètriques bàsiques que quasi de forma universal es poden entendre: cercle, triangle i quadrat.



Disney, Pixar (2015) "Inside Out"

FORMES GEOMÈTRIQUES: CERCLE

- ADAPTABILITAT
- INFINITAT
- GENTILESA

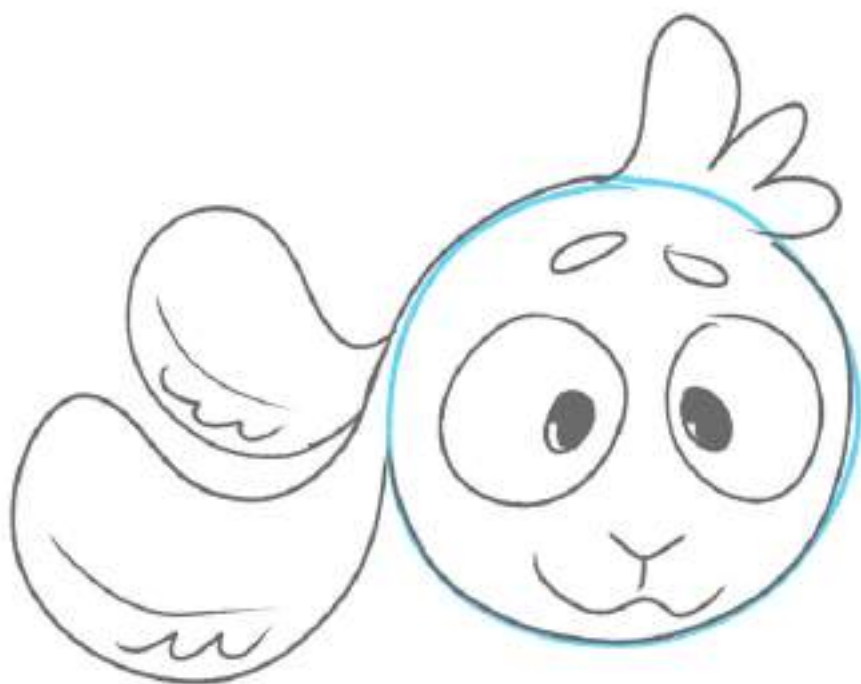
- SUAVITAT

- MOVIMENT

- FLUIDESA
- SIMPATIA
- NATURALITAT

- PROTECCIÓ

Exemples en dibuixos personals sobre la forma del cercle adaptat a un personatge:



(dibuixos personals)

FORMES GEOMÈTRIQUES: TRIANGLE

- 
- PERILL
 - DINAMISME
 - AGRESSIVITAT

- 
- PODER
 - ACTIU

- 
- VITALITAT
 - CREIXEMENT
 - DIRECCIÓ
 - EMOCIÓ

Exemple en dibuix personal sobre la forma del triangle adaptat a un personatge:



(dibuixos personals)

FORMES GEOMÈTRIQUES: QUADRAT

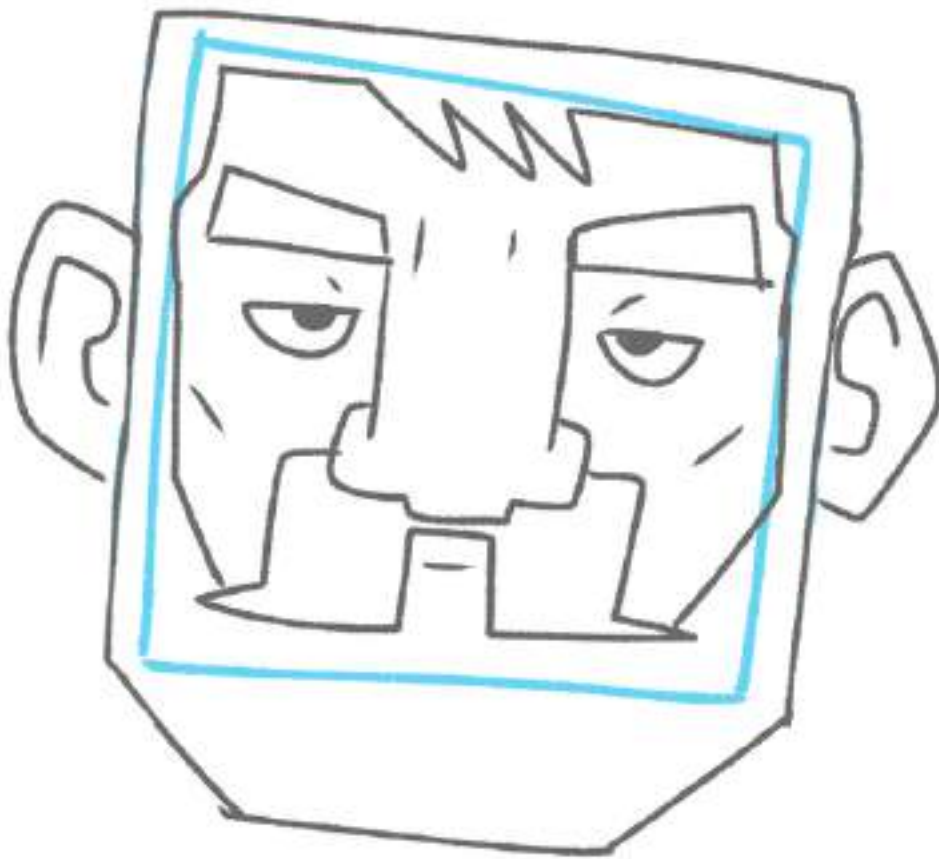
- ESTABILITAT
- RIGIDESA
- FORÇA
- SOLIDESA

- ESTÀTIC

- ORDRE

- EQUILIBRI
- CONFIANÇA
- CORATGE
- SEGURETAT

Exemple en dibuix personal sobre la forma del quadrat adaptat a un personatge:



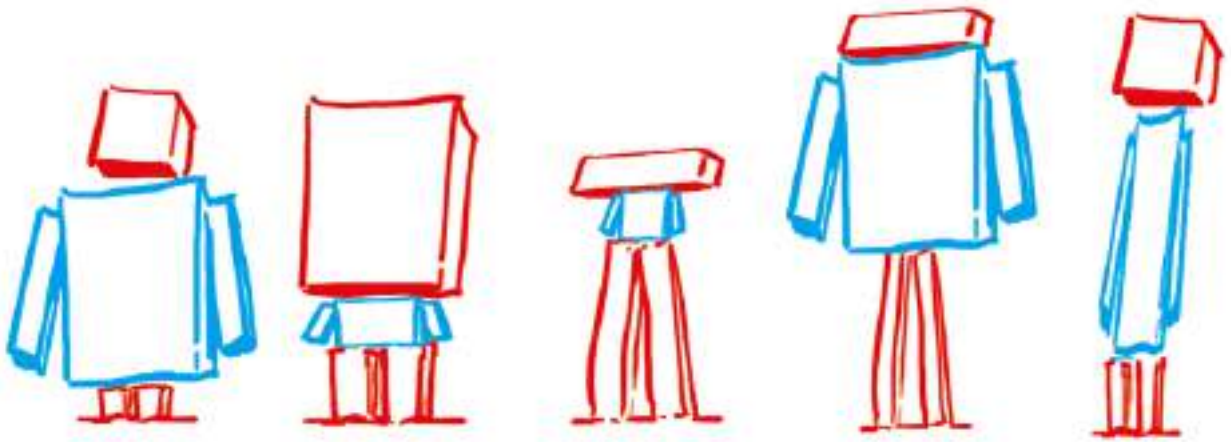
(dibuixos personals)

FORMES GEOMÈTRIQUES

Aquestes formes de base les **podem variar de mida i de quantitat** per buscar contrastos en la figura del cos. Però no tan sols ens hem de centrar en la forma d'un sol personatge si en la trama hi ha molts altres, per això a part de fer els contrastos entre formes en un de sol, hem de buscar el contrast de cadascun dels personatges dins d'escenes grupals.

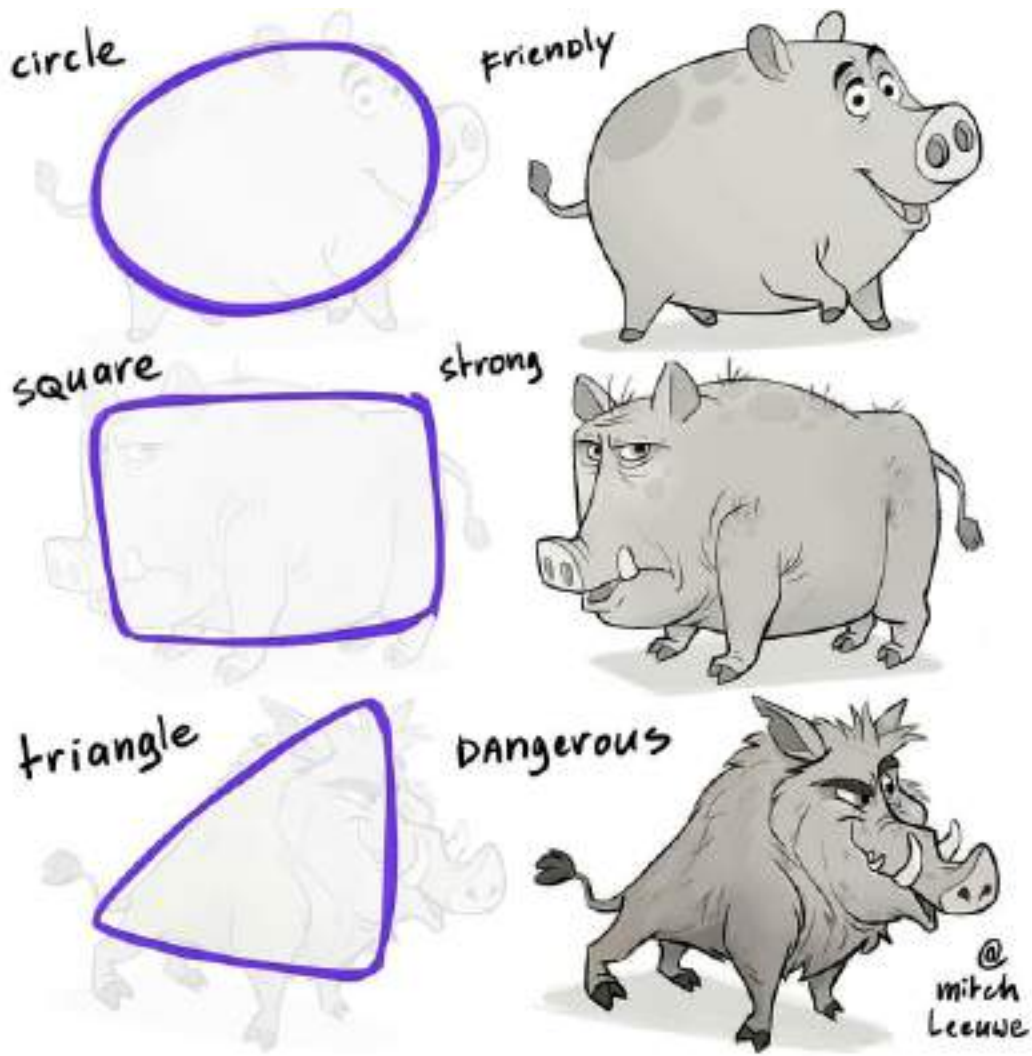
¿Què vol dir el contrast entre "altres personatges" en escenes grupals?

- Doncs, garantir que hi hagi una variació visual entre aquests perquè sigui molt més senzill reconèixer a cadascun quan surten tots en una mateixa escena.



Etherington Brothers (13 de Septembre de 2017) "How to think when you draw: Character Shapes" -

El que es busca en tot moment és que el **personatge sigui fàcil d'interpretar** amb un sol cop d'ull per part de l'espectador (que es deixi ben clara la seva personalitat i el seu rol en la trama).



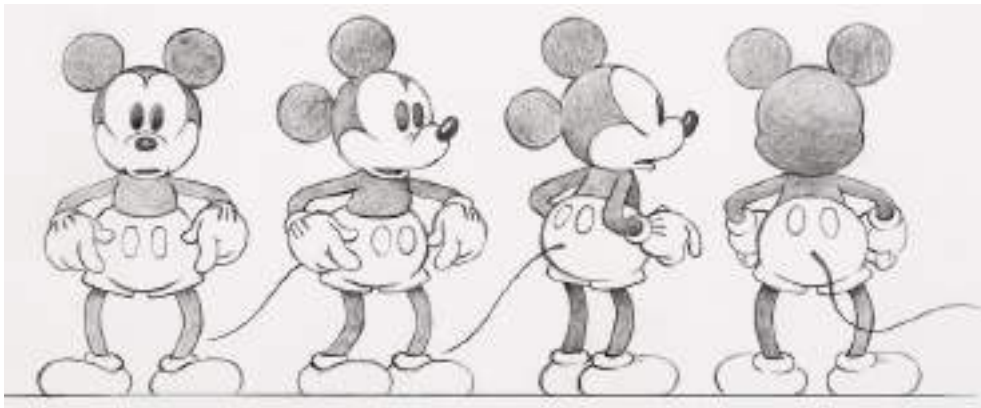
Leeuwe, Mitch (2020)

Hi ha controvèrsia sobre si els dissenys de personatges, perquè siguin memorables, han de tenir molts detalls o no, segons Alexei Kalibin els dissenys més memorables són aquells més **senzills i clars**.

“Los trazos de un diseño son lo que cuentan la historia detrás de un personaje y le dan forma. El ritmo y la rima lo vuelven más interesante pero el uso de distintos contrastes lo mantiene también equilibrado.

Y mantener un enfoque simplificado ayuda a tener todo en orden y generar una apariencia memorable. Finalmente, todo esto tiene que ir de acuerdo a los requerimientos de la historia”.

-Kalibin, Alexei (2021)



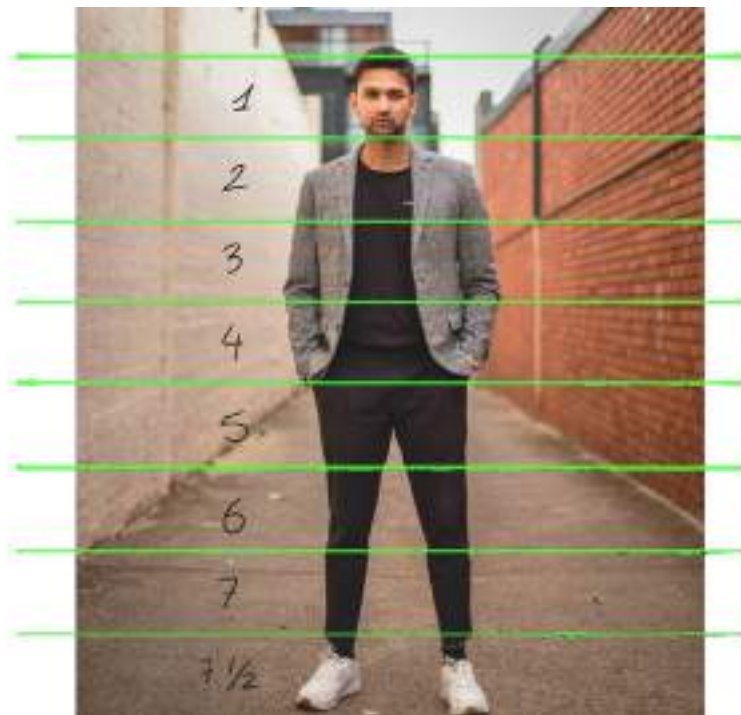
Disney, "Mickey Mouse"

ANATOMIA I PROPORCIONS

Abans de fer un personatge, **cal tenir clares les proporcions i l'anatomia**. És cert que molts artistes no han necessitat saber de forma experta l'anatomia per a fer personatges, però sempre és necessari tenir almenys les nocions de com funciona un cos per així poder dibuixar-lo, això ens permetrà que els nostres personatges siguin molt més creïbles.

Abans de començar aquest punt, és important tenir coneixements dels cànons de bellesa que s'han utilitzat en el món de l'art, tot i que aquests han anat variant al llarg dels anys.

Els cànons de bellesa són una referència a les proporcions perfectes del cos, però moltes vegades aquests canons no arriben a ser del tot realistes, ja que per exemple, en les escultures gregues, el que es buscava era el cos "ideal", així que en aquest treball s'utilitzarà el cànon dels 7 caps i mig.



(anàlisi personal)

Els cànons sobre el gruix de cada línia (i qualsevol part del cos, des de la cara fins als peus) depèn sobretot de l'edat (cànon de 8 caps):

1r cap: Des de la vora del cap fins al mentó.

2n cap: Des del mentó fins al pit.

3r cap: Des del pit fins al melic.

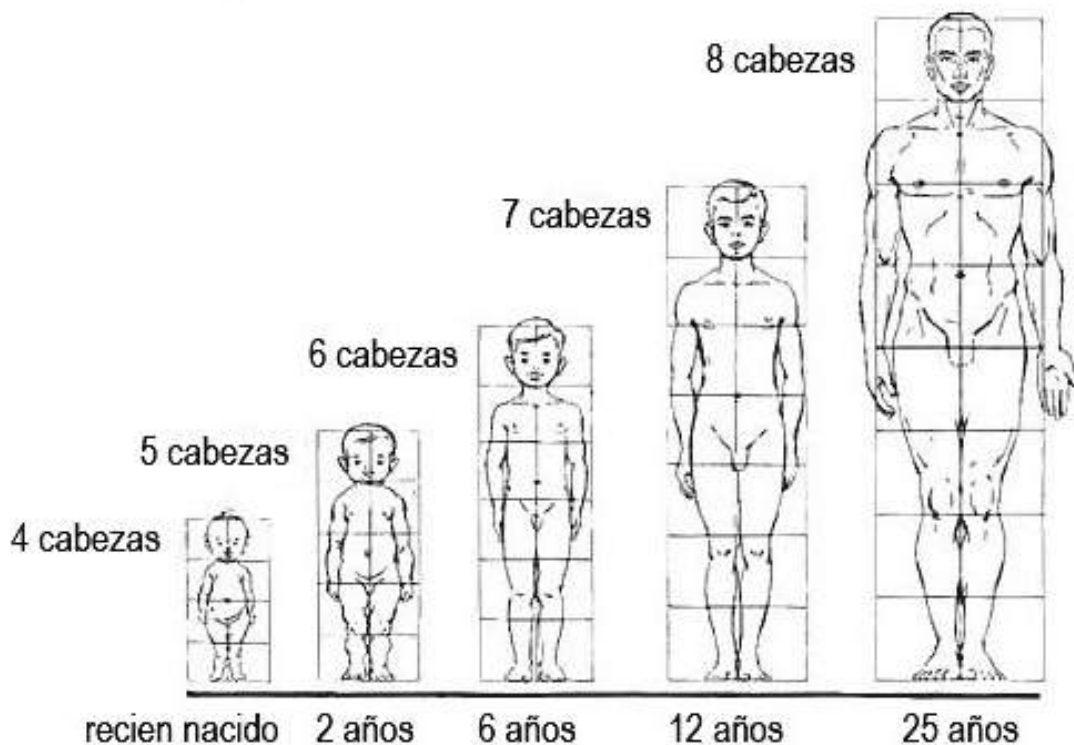
4t cap: Des del melic fins a l'entrecreix o base dels glutis.

5è cap: Des de l'entrecreix fins a la meitat de la cuixa.

6è cap: Des de la cuixa fins a la base dels genolls.

7è cap: Des dels genolls fins a les canilles.

8è cap: Des de les canilles fins al taló del peu.



Pinterest

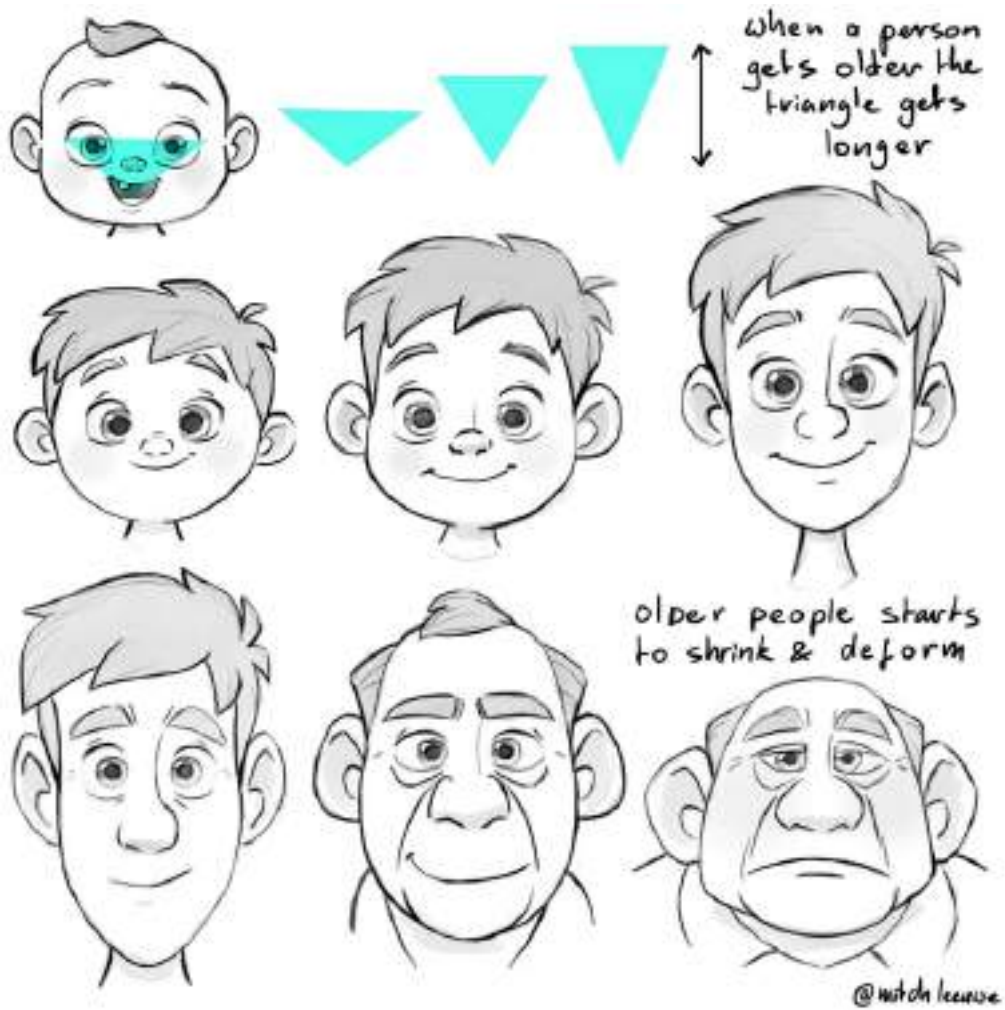
Aquests serien els cànons més utilitzats per als adults, però a mesura que el cos va creixent (com els nens d'ençà que neixen fins que arriben a una edat adulta) o envellint (de l'adultesa fins a la tercera edat), aquest va canviant. A això se li diu "aging" i és important a l'hora de dibuixar, ja que té a veure amb l'edat del personatge i la seva estètica.

Exemple: dibuix d'aquesta "ona" de creixement. Els nens creixen, els adults paren de créixer i amb la vellesa es decreix.



Leeuwe, Mitch (2019) "How to draw Characters"

A part del cos en general, també es pot aplicar a la cara. Quan naixem, els nostres ulls, el nas i la boca estan molt junts; a mesura que passa el temps, aquests se separen i es desenvolupen, però quan s'entra a la tercera edat, es tornen a fer més petites les distàncies, a excepció del nas i les orelles que continuen creixent.



Leeuwe, Mitch (2019)

LAYER CAKE

El “Layer Cake” és una forma de dibuixar personatges que **consisteix en dibuixar primer de les formes més essencials fins als més petits detalls.**

S’anomena així perquè es pensa com si es fes un pastís, de la part més gran fins a la més petita com es marca a la imatge.

Els passos per a dibuixar en forma de “Layer Cake” són els següents:

1. Forma del cos (tòrax i pelvis).
2. Braços i cames
3. Mans, peus i cap
4. Cabell i roba (detalls i accessoris).

Així es deixen ben clares les **estructures bàsiques des d’un inici**, ja que si es comença un disseny per un detall, és molt possible que quedi **desequilibrat i poc coherent**, en la majoria dels casos podem perdre la perspectiva del nostre objectiu final.

2. FONAMENTS TÈCNICS

- Estilització
- Simplificació

L'ESTILITZACIÓ

L'estilització és la **capacitat de simplificar una forma complexa** (nivell de simplificació d'una forma): del MINIMALISME al REALISME (i entremig, el semi-realisme).

Quan s'estilitza qualsevol objecte, cos o forma **el que es fa és arribar a un nivell de simplificació on es mantenen els elements essencials, donant pas a l'exageració, l'expressivitat i el contrast**. La simplicitat del disseny depèn sobretot de l'artista i de la seva capacitat de simplificar la realitat.

Com ja s'ha dit abans, l'observació de l'entorn és essencial, però també un bon coneixement de l'anatomia i de les formes geomètriques (ja que si sabem com funciona, sabrem quines coses s'han d'extreure per associar-les a coses més simplificades).

Això fa que es generi molta varietat d'estils en els dissenys dels personatges (tant en el món audiovisual com en altres formes artístiques).

Els estils dins del món audiovisual (entre d'altres) són realment variats i moltes vegades depenen del públic al qual van dirigits, això farà que un estil s'adapti d'una manera o d'una altra.

Els shows infantils solen ser d'estils molt simplificats; els dissenys s'inclinen cap a la geometria més bàsica perquè els nens puguin entendre-ho fàcilment. Per una altra banda, els shows per a adolescents i adults varia entre el cartoon, semirealisme i realisme.

JERARQUIA D'ESTILS

Jerarquia d'estils: minimalista, cartoon, cartoon estilitzat, realista

- **Icònic:** totalment simplificat.
- **Simple:** més expressivitat que l'anterior (sobretot en expressions).
- **General:** programa audiovisual estàndard i més cartoonitzat. Molta exageració en els personatges.
- **Acompanyant còmic (comic relief):** més realista que l'estil general, però igualment encara és estilitzat.
- **Personatge principal:** un estil entre semi-realista i més correctament anatòmicament per aproximar-se més a l'espectador.
- **Realista:** nivell realista amb tocs caricaturescs, però que fàcilment poden passar desapercebuts.



Kobo, Fracisco

MINIMALISME: icònic i simple

Dins de la branca del minimalisme es troben els estils icònics i simples.

- Es caracteritzen per la simplicitat dels seus dissenys.
- Ús de les formes geomètriques, pocs detalls i poca aproximació anatòmica.

El “**flat design**” que ens trobem sobretot en l'estil icònic, on aquells que són utilitzats per a la publicitat, fent ús de les formes geomètriques més bàsiques.

Exemples: spots publicitaris, shows infantils, videojocs (Undertale)

El disseny simple és com un tipus d'evolució de l'icònic, on les expressions facials són més expressives.



Zikia Entertainment (2003) "Pocoyó"



Serban, Cosmin (2020) "Flat Character Design: illustrator tutorial"

CARTOON

Un estil utilitzat i molt conegut, ja que **s'ha utilitzat en moltes produccions audiovisuals**, com shows de dibuixos animats (Cartoon Network, Disney Channel).

En molts casos **s'apropa al semi-realisme**, per això a vegades hi ha més aproximació anatòmica en comparació amb el simple o l'icònic. S'uneix l'anatomia amb les formes geomètriques.

Hi ha dos tipus d'estil Cartoon:

1. Cartoon **Simple** (Simpsons)
2. Cartoon **Exagerat** (Minions)



Groening, Matt (1987) "The Simpson"



Illumination (2010), "Despicable Me"

REALISTA

L'estil s'aproxima totalment a una realitat **anatòmica i expressiva**, fent que no hi hagi tant aquesta característica exageració de les caricatures.

Al no haver-hi exageració, és molt més difícil d'interpretar les expressions i els gestos dels personatges.



Naughty Dog (19 de Juny de 2020), "*The Last of Us II*"

ESTIL ICÒNIC I ORGÀNIC

L'objectiu d'entendre els objectius de cada estil **és important per saber quin utilitzar segons la finalitat del projecte que es vol portar**, ja que com s'ha dit abans, depèn molt sobretot al públic al qual va dirigit; d'un show infantil amb estils simples fins a un públic adult amb un estil més realista.

Recordem que el més rellevant és **TRANSMETRE** allò que volem a l'espectador, per això va tan lligat amb el tipus d'estilització dels personatges.

També hi han altres maneres diferents de representar aquests estils línies gràfiques, on no depenen del tot de quin estil facis servir, sinó la quantitat de detalls que hi fiques a cada estil.

Segons Mitch Leeuwe hi ha dos tipus d'estils de dibuix:

1. ESTIL ICÒNIC: Gravity Falls

- Utilitza la simetria: ulls totalment rodons, simetria en les diferents parts del cos com els braços i la cara, [...]
- És un estil simple.



Disney (15 de Juny de 2012) "Gravity Falls"

2. ESTIL ORGÀNIC:

- Hi ha més varietat de línies gràfiques (varia la intensitat de la línia en diferents parts del disseny).
- És més complex



Disney (1950) "Bambi"

3. Principis bàsics

PERSONALITAT

Moltes vegades, per saber de forma aproximada la personalitat d'una persona ens fixem en una primera impressió fixant-nos en el seu exterior, el físic (i la roba).

Amb els personatges funciona de forma semblant; **es busca que el personatge pugui transmetre de forma clara com és a partir del seu físic**, on ens pot indicar la seva forma de pensar, el seu rol, la seva ocupació, les seves possibles reaccions, gusts, procedència i part de la seva vida passada.

Podem representar la personalitat d'un personatge basant-nos en dos atributs que hem de tenir presents a l'hora de fer-ne un:

- **Físics:** gènere, edat, ocupació, biotip corporal, vestimenta, [...]
- **Psicològics:** arc narratiu, personalitat, motivacions, interessos, història (lore), [...]

Taula que marca molts exemples per a fer una personalitat completa i desenvolupada:

Característiques físiques:	Características psicológicas:	Características sociales:
Edat	Personalitat	Classe social
Gènere	Valors Morals	Professió / Ocupació
Altura i pes	Ambicions	Educació
Postura	Frustracions	Famílies
Aparença	Temperament	Amistats
Vestimenta	El que es / el que aparenta	Religió / Filosofia
Defectes físics	Pors	El que li agrada / desagrada
Herència	Talents	Passatemps
	Sentit de l'humor	Aficions
	Secrets	
	Moments inoblidables de la seva vida	

Tae Lopez, Chantal (2020) "Fundamentos técnicos para un diseño de personaje consciente i eficaz"

LÍNIA D'ACCIÓ

Les línies d'acció, tal com figuren en el seu nom, són les que determinen l'acció, la personalitat i les emocions d'un personatge, **aporta dinamisme i expressivitat, eliminant la rigidesa per a una major coherència.**

Aquestes línies, que **van del cap, travessant la columna fins als peus**, defineixen la personalitat, les emocions i l'actitud del personatge. Es poden exagerar (depenent de l'estil que s'utilitza) per a generar moviment i atenció cap a l'espectador.

Si observem el nostre entorn, podem identificar ràpidament en moltes coses aquestes línies d'acció tant en objectes com en persones.



(anàlisi personal)

Hi ha dos tipus de línies d'acció:

1. LÍNIES PASSIVES:

- Representen a aquells personatges que no realitzen cap classe de moviment.
- Neutralitat física i emocional.
- No hi ha dinamisme, denota estabilitat.
- És un ús comú quan s'ha de presentar un personatge. (Per exemple, en un full de rotació del personatge o d'una "Model sheet").



Bishop, Randy (2020)



Autor/a desconegut/da

2. LÍNIES ACTIVES:

- Representen aquells personatges que realitzen algun tipus d'acció.
- Hi ha molta expressivitat física i emocional.
- Al representar una acció i/o emoció, hi ha més dinamisme i inestabilitat.
- Se sol utilitzar molt en el "Concept Art" i els "Model sheets" d'expressió.



(anàlisi personal)



Autor/a desconegut/da

SILUETA

La silueta va molt lligada a les lectures de figures geomètriques simples, ja que **s'utilitzen per a fer que un personatge sigui molt més senzill de llegir.**

Treballar les formes i siluetes el que fa que no ens fixem tant en els detalls, sinó en les línies que es van desenvolupant.

Forma part de la **PLANIFICACIÓ** abans de fer un personatge de forma definitiva, però hi ha artistes on el primer que fan és la silueta i després el personatge.

En aquest cas, la silueta s'adapta a la forma geomètrica per a donar un missatge més clar a l'espectador, però no tan sols són les tres figures més bàsiques, sinó que hi ha altres combinacions per a juntar significats per a ajustar-se a la personalitat o l'estètica buscada per al personatge.



(dibuixos personals)

Podem mirar la silueta si mirem l'ombra del personatge (per exemple, pintant tot el personatge de negre i ficant-lo en un fons més clar), **el propòsit d'això és mirar si el nostre personatge ha sigut ben dissenyat per la part de la postura** (o per contra, si té problemes amb la seva estructura).

Com s'ha dit abans, aquest principi s'utilitza per a comprovar errors d'estructura i fer que les **lectures siguin molt més senzilles de llegir mitjançant la silueta.**



ESPAI NEGATIU

L'espai negatiu és **aquell que envolta un objecte** (a més dels espais que hi hagi en aquest, és una silueta però a la inversa).

Aquest principi el que fa és fixar-se més en els detalls i els espais que es formen dins (la postura es comprova millor amb la silueta). Les figures compactes i sense espais entre els seus elements solen ser més complicades de llegir.

L'objectiu tant de la silueta com de l'espai negatiu és el de corregir els possibles errors que s'hagin comès a l'hora d'estructurar el personatge i facilitar la lectura d'aquest per a l'espectador.

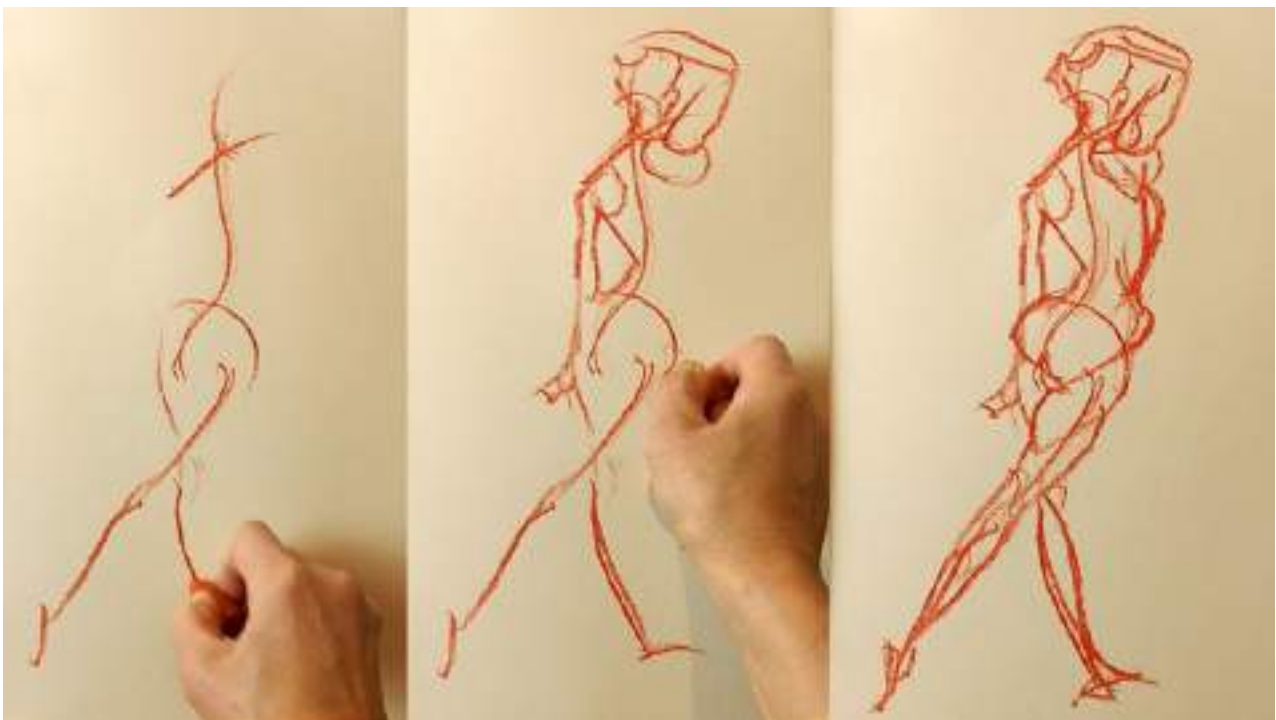


Sutori: aprendamos a crear manga juntos (2012) "*El espacio negativo*"

GEST

El gest va juntament amb les línies d'acció i separat de les figures geomètriques. Es solen dibuixar d'una forma ràpida i dinàmica (segons el tipus de línies), a això se li diu **DIBUIX GESTUAL** que capta sobretot l'acció i direcció del personatge.

Amb el dibuix gestual, es traça de forma ràpida i senzilla el **RITME i l'ACCIÓ** d'un personatge.



Love with life drawing - Youtube (2018) "*Beginner gesture drawing (2 of 3) - How to draw expressively through powerful exercises*"

EQUILIBRI EN LA POSTURA

Un cop experimentem i anem coneixent més tipus de línies d'acció i la seva finalitat, **el següent que fem és mirar si la postura és equilibrada o no**, generant un impacte visual més o menys negatiu en el personatge.

Quan un personatge, de forma visual és equilibrat, **el que es diu és que s'està "caient"**, però no de forma literal.



(anàlisi de les línies fet per mi)

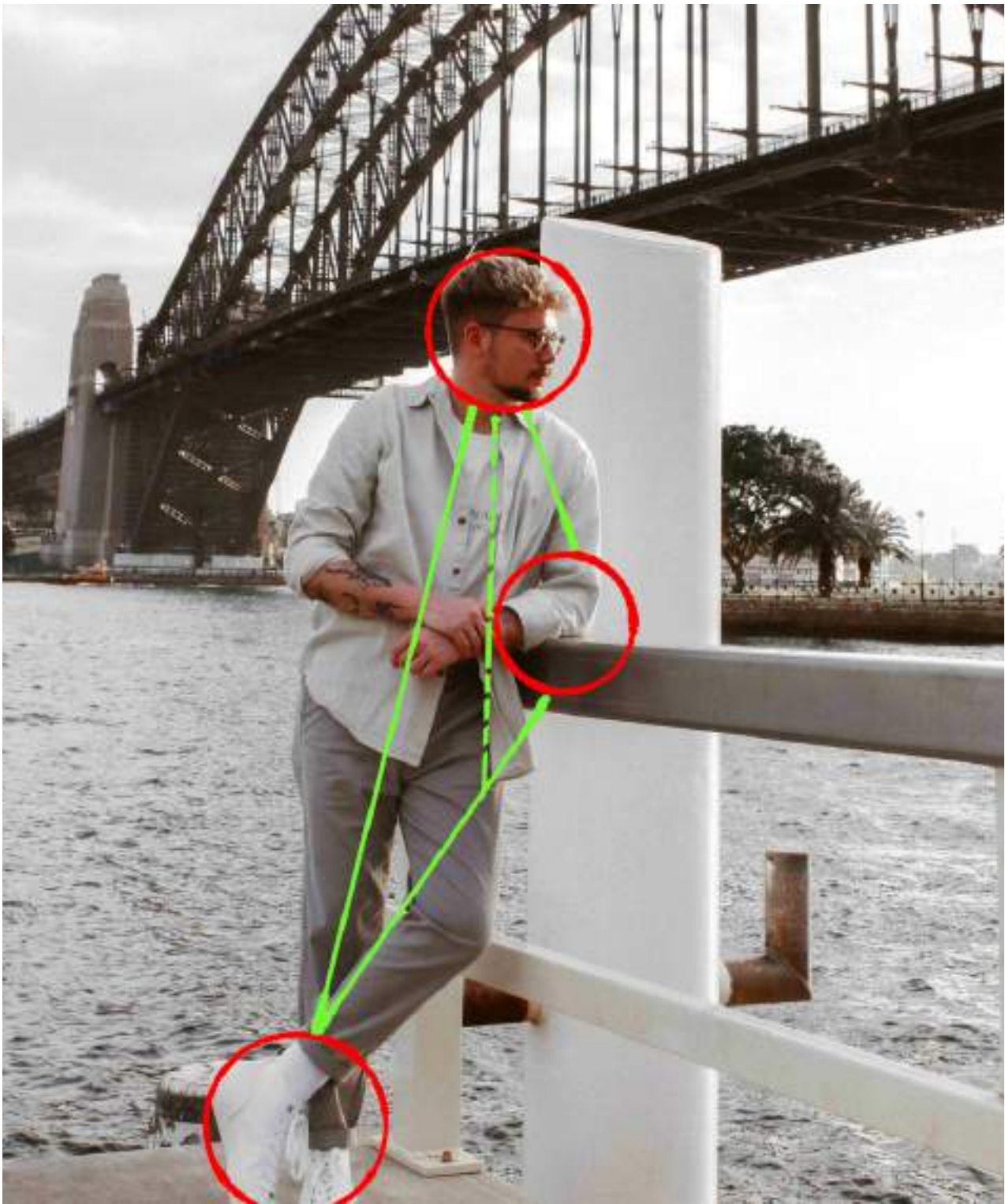
Hi ha una teoria anomenada: TEORIA DE L'EQUILIBRI mitjançant línies d'acció, que es basa en el següent:

1. LÍNIA IMAGINÀRIA DEL CAP A TERRA: el primer que es fa és dibuixar una línia imaginària des del CAP del personatge fins a terra.

2. PIRÀMIDE ENTRE LA LÍNIA I L'ESPAI DELS PEUS: si aquesta línia, és entre els dos peus, formant una piràmide, llavors el personatge està equilibrat. Per contra, si aquest espai no es troba dins de l'espai que hi ha entre els peus, la postura molt possiblement està desequilibrada.

3. PROPS: si el personatge, el que fa és aguantar-se amb el prop (objecte), la funció d'aquest, immediatament es converteix en un punt de suport com una "tercera cama".

El que fa aquest principi, és donar un bon llenguatge corporal al nostre personatge.



Imatge/referència de Google, edició personal

ESTRUCTURA I COMPOSICIÓ

Un cop tenim una idea més o menys clara del personatge, el que fem és **formar una estructura volumètrica** per a donar-li més coherència i versemblança al disseny; **s'utilitzen formes geomètriques tridimensionals per definir el volum del personatge i l'aspecte que tindrà en diferents plans i perspectives.**

Un dels problemes que genera fer aquest tipus d'esquelet volumètric és que els nostres dissenys poden arribar a perdre el dinamisme i el gest, però tot i que les proporcions anatòmiques siguin correctes.

Si s'elimina el dinamisme d'un disseny, es perd l'atenció (appeal) de l'espectador.

Es recomana que abans de fer l'esquelet, es formi **primer la direcció i acció d'un personatge**, per així després formar el volum, que li proporcionarà profunditat, direcció i solidesa.

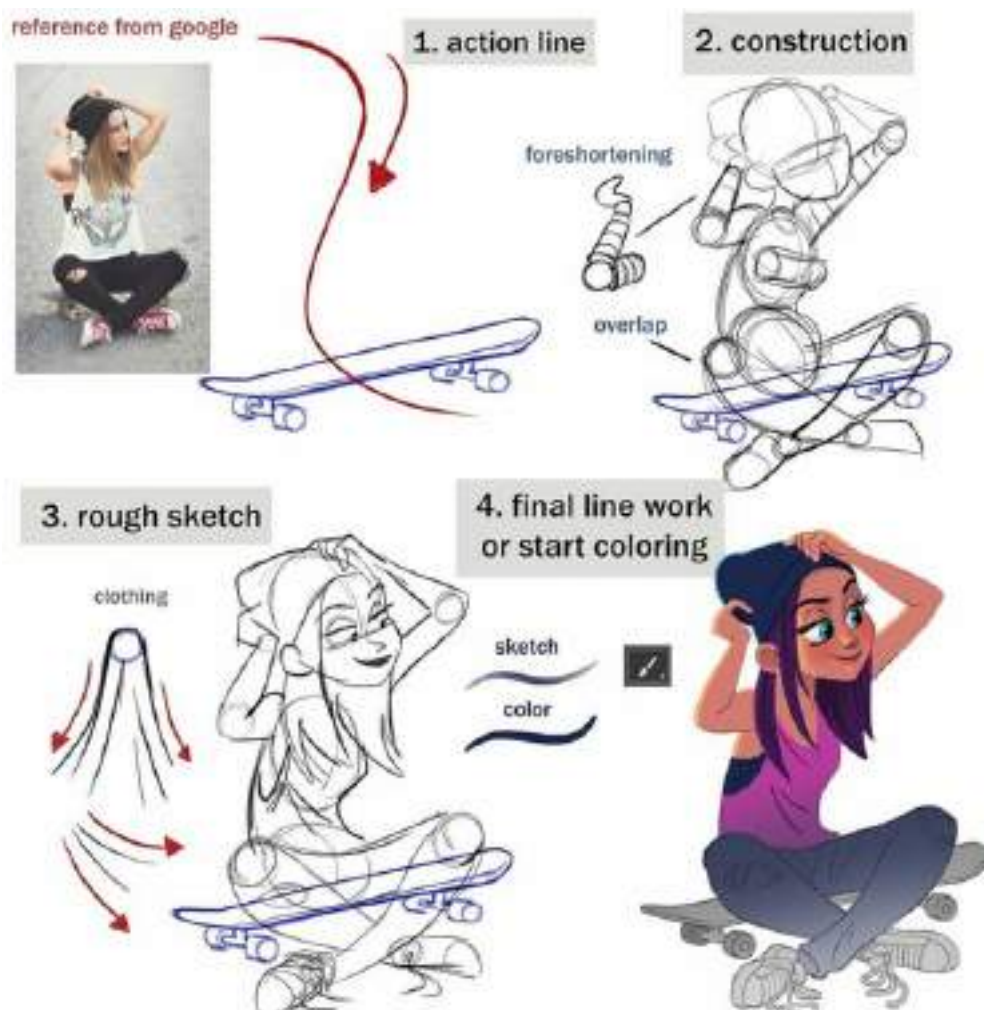
Igual que amb les formes geomètriques simples de dues dimensions, aquí els esquelets es poden formar amb les formes tridimensionals més bàsiques, com els cubs, cilindres, esferes o piràmides.

La superposició d'uns elements sobre uns altres ens ajudarà a representar la il·lusió de la tercera dimensió en un pla 2D.

Parts bàsiques per a començar a fer un esquelet volumètric (ús del “Layer Cake”):

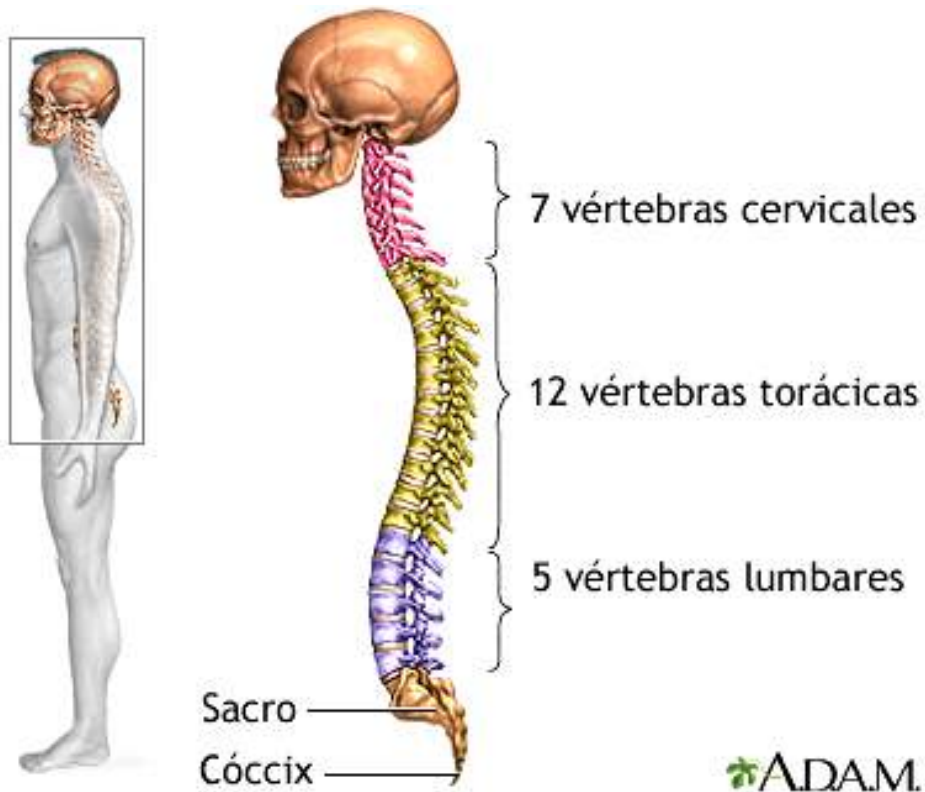
1. Línia d'acció (determina el moviment i la direcció del personatge).

Faria com de “columna” de l'esquelet, on per a ser més precisos, es divideix a partir de les tres capses principals de les formes bàsiques primàries.



Leeuwe, Mitch

La columna es divideix en les cervicals (7 vèrtebres cervicals), toràciques (12 vèrtebres toràciques) i lumbar (5 vèrtebres lumbar).



MedlinePlus (2022) "Columna vertebral"

- **Formes bàsiques primàries (cap, tronc, pelvis i peus).**

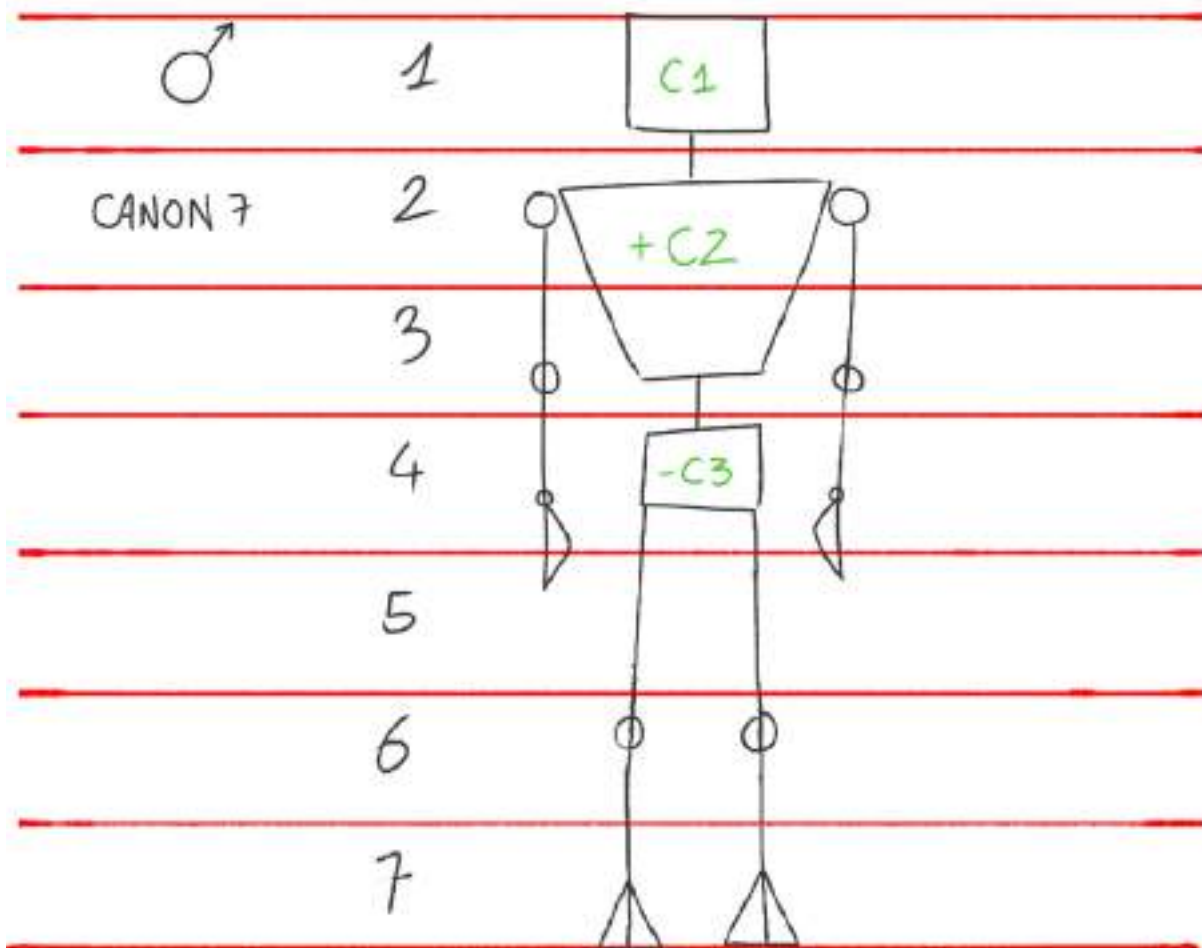
Aquestes formes bàsiques s'anomenen “capses” pel fet que contenen els òrgans, permeten el moviment de l'esquelet i per conseqüència, del cos.

Les capses del tronc i la pelvis varien segons el sexe del personatge (masculí o femení). Entre sexes hi ha algunes diferències, però això no significa que hi hagi una norma estricta per a representar cadascun, ja que tots els cossos són diferents.

Tot i això és important saber algunes diferències més comunes:

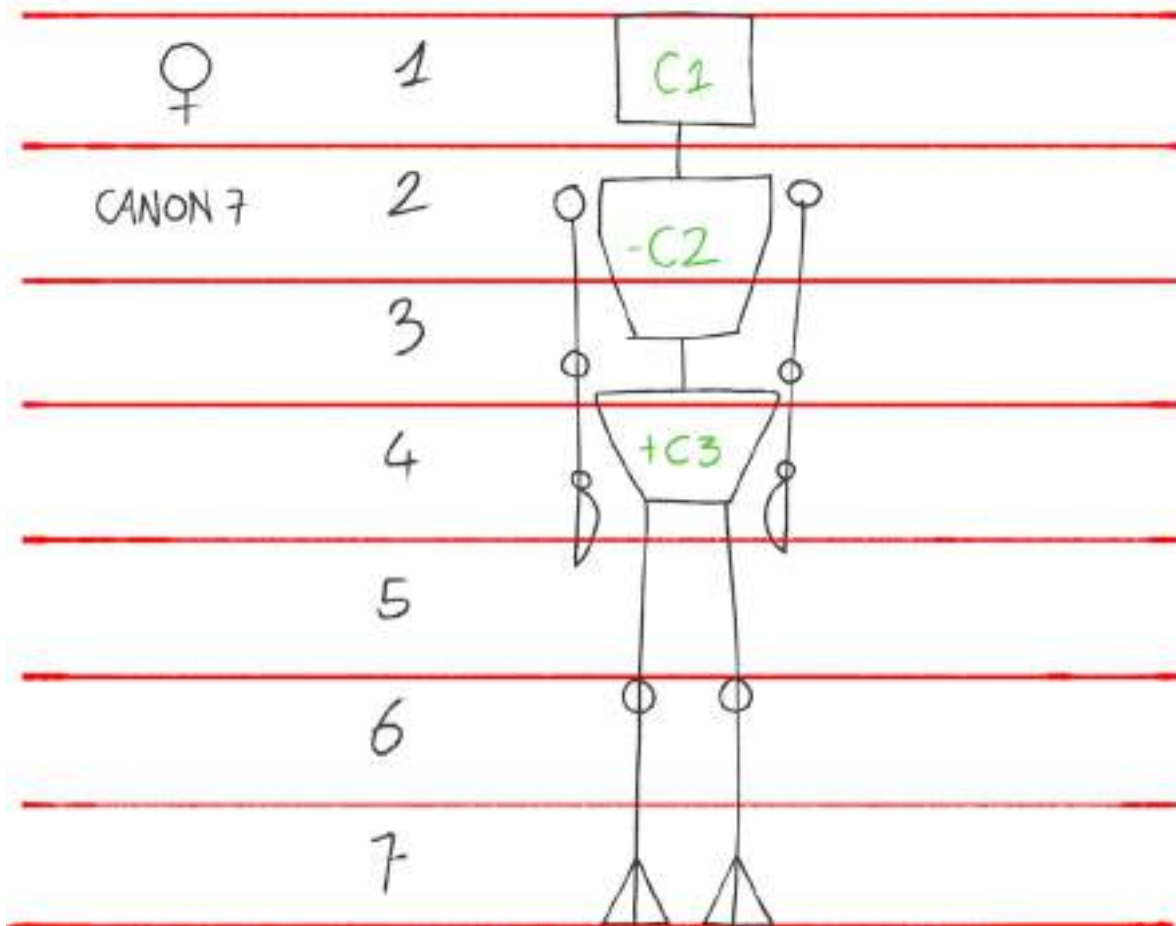
- **Sexe masculí:** la capsa del tòrax és molt més ampla i la capsa de la pèlvis més petita.
- **Sexe femení:** la capsa del tòrax és més petita i la capsa de la pèlvis més ampla.

- Estructura **genèrica** del cos masculí



(dibuixos personals)

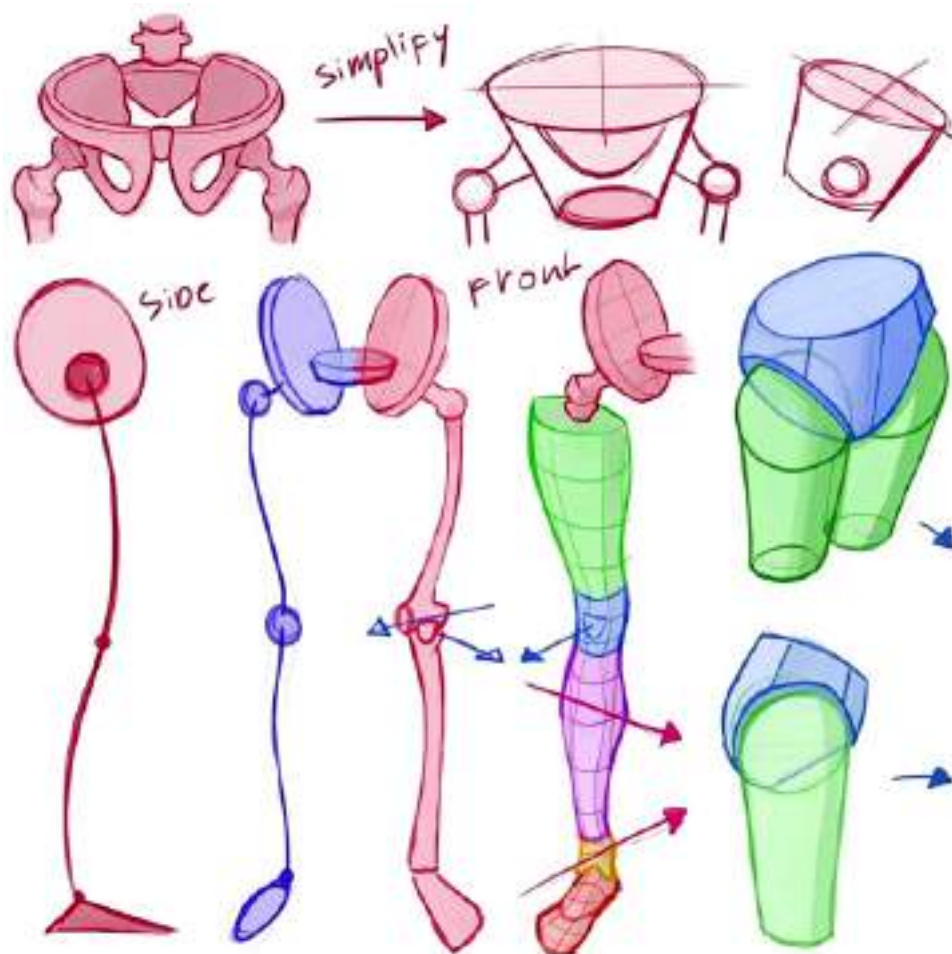
- Estructura **genèrica** del cos femení



(dibuixos personals)

- **Formes bàsiques secundàries (braços, cames, mans, [...]).**

Aquestes parts també és molt útil que es formin amb figures volumètriques, com per exemple les mans i els peus.



Leeuwe, Mitch

VOLUM

El volum té molt a veure amb les estructures i proporcions, ja que el que també intenta és simular la tridimensionalitat i el volum del disseny, sent com el “segon pas” després de fer l'esquelet volumètric.

Això es pot aconseguir de dues maneres:

1. **IL·LUMINACIÓ:** ús de les llums i les ombres per a definir els volums. Es pot aconseguir, observant com actua la llum sobre els volums i els diferents materials (ja que tots tenen una capacitat de retenció o reflexió de la llum diferent).

2. **SUPERPOSICIÓ:** fer que els elements se superposin entre si per a generar volum i distància dels elements entre si.



Mirabal, Eriana - Art Rocket, "Guía para dibujar sombras"

COLOR

El color és molt important per la part emocional cognitiva del personatge, ja que cada color, segons la seva intensitat o quantitat, pot generar/influenciar moltes emocions i significats diferents.

Hi ha molts estudis de la psicologia del color i els seus possibles significats (a vegades el significat del color, pot variar segons el context). Aquests estudis s'han utilitzat sobretot amb la publicitat i el disseny gràfic, però aquí només s'explicarà la part del disseny de personatges (hi ha més informació a la webgrafia i els annexos).

En el cas del disseny de personatges, aquest influeix sobretot en allò que es vol mostrar d'ell, com per exemple, la seva personalitat.



Disney - Pixar (2015) "Inside Out"

Els colors en un disseny es poden dividir en dues parts importants:

1. **Color PRINCIPAL:** sol representar la personalitat del personatge. Es considera "color primari" aquell que predomina en el disseny.

2. **Color SECUNDARI:** fan de complement al color primari (també perquè hi hagi un atractiu estètic).



Disney - Pixar (2015) "Inside Out"

- **Color primari:** groc (cos i pell)
- **Color secundari:** blau cel (cabell i ulls)
- **Color terciari** (són perquè no hi hagi fatiga visual amb tan sols un color únic, solen ser variacions tonals del mateix color primari): color groc-llima (vestit).

Segons quina gamma de colors escollim, **podem donar unes emocions o unes altres**, per això és important saber escollir entre gammes fredes o càlides, ja que donen molt de pes emocional i visual (**que també va molt lligat a l'entorn i context del personatge**).

Els personatges han de tenir una gamma cromàtica adequada perquè no es confonguin ni generin fatiga visual a l'espectador, han de tenir un color que pugui complementar i que pugui ser llegit fàcilment.



Disney - Pixar (2012) "Brave"

EXAGERACIÓ

Perquè algunes qualitats d'un personatge es puguin distingir, **a vegades és necessari que hi hagi exageració en depèn quines parts del disseny** (pot ser en alguna part del cos o algun accessori (això també s'utilitza molt en l'animació i el còmic).

Quan exagerem algunes parts del cos o del mateix disseny per personatge, **el que fem és que sigui més reconeixible**, a més de sumar credibilitat.

Es poden exagerar:

- **Qualitats físiques:** exageració d'alguna part del cos.
- **Línies d'acció:** exageració de l'emoció d'un personatge o de la personalitat.

Moltes vegades **aquest grau d'exageració va molt lligat segons l'estil que es fa servir** i allò que es vol transmetre amb el personatge / segons el guió, però el que s'ha de tenir clar que, sigui quin sigui l'estil, s'ha de caricaturitzar de forma coherent.



Silver, Stephen - "The Silver Way" | Blair, Preston - "Cartoon Animation"

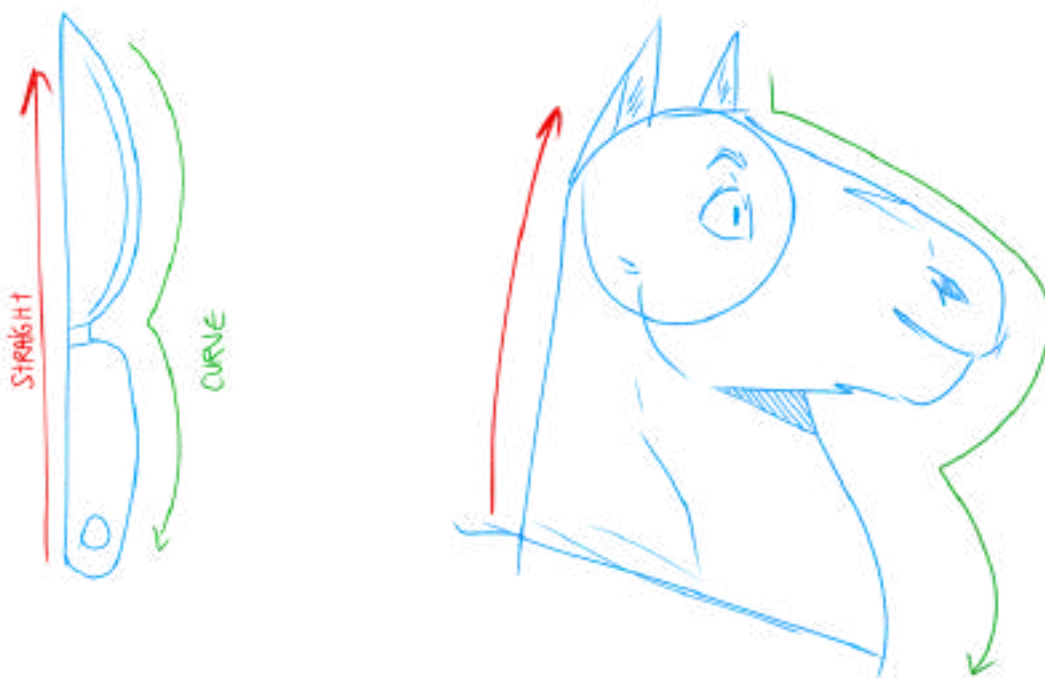
LÍNIES RECTES VS CORBES

Les línies rectes i corbes, són **aquelles que aporten varietat visual al personatge**; va estretament lligat amb la nostra percepció de formes i també de la silueta, **ja que al generar contrast, el que fa és cridar l'atenció**, fent un personatge interessant i còmode a la vista.

¿Per què se'ns fa més atractiva la diversitat amb les línies?

Cada línia té un ritme de lectura diferent, les línies RECTES són més fàcils de llegir, mentre que a les CORBES es llegeix de forma més lenta.

Això fa que es generin CONTRASTS, fent que l'ATENCIÓ pugui ser més fàcilment retinguda per l'espectador (que és el que es busca, per exemple en un llargmetratge pel temps de duració d'aquest).



(dibuixos personals)

COMPLEXITAT VS SIMPLICITAT

En aquest cas, el que es busca amb aquest principi és contrastar les línies simples amb les complexes, amb el mateix objectiu que l'anterior principi, buscar l'atenció del públic mitjançant el contrast entre línies.



Cortés, Jonatan - "*Diseño de personajes: simplicidad vs complejidad*"

VARIETAT

Amb la varietat, el que s'intenta és **no generar repeticions entre línies** (i si n'hi ha moltes de similars, que cadascuna sigui una mica diferent que les altres, com per exemple el cabell o la simetria de la cara).

Amb les variacions d'aquests elements (canviant l'angle o la direcció), el que es genera és, com diu el mateix títol, varietat visual entre formes similars entre si.



Montoro, Borja (2016) - "Zootopia"

ASIMETRIA

Aquest principi depèn sobretot de l'estil que s'utilitza (si és d'un tipus icònic i simètric, potser aquest principi no acaba de funcionar del tot). El que s'intenta és eliminar la simetria i les línies paral·leles, ja que així es genera més contrast i interès.

Però segons Scott McCloud, també **proposa que la simetria és molt important a l'hora de fer un disseny**, perquè el que es busca és sobretot la connexió amb l'espectador amb coses que aquest pugui reconèixer, perquè segons ell:

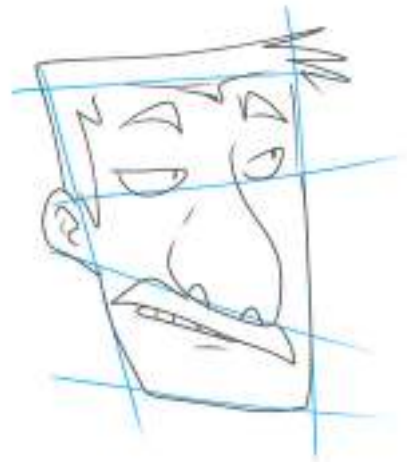
"La simetría es la tarjeta de visita de la vida. La forma en que hemos aprendido de **reconocernos** unos a otros en terreno salvaje."

- Mc Cloud, Scott (2018) *"Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica"*, secció "Historias para humanos" Editorial: Astiberri. ISBN: 9788496815148-



Amb això el que es demostra és que **no hi ha una manera "correcta" de fer un disseny de personatge** en temes de simetria, pel fet que totes dues versions tenen un bon argument que defensa el seu punt de vista, per tant, això es deixa segons la valoració de l'artista i els seus objectius estètics.

Exemples d'Asimetria aplicat als rostres utilitzant un esquema asimètric:



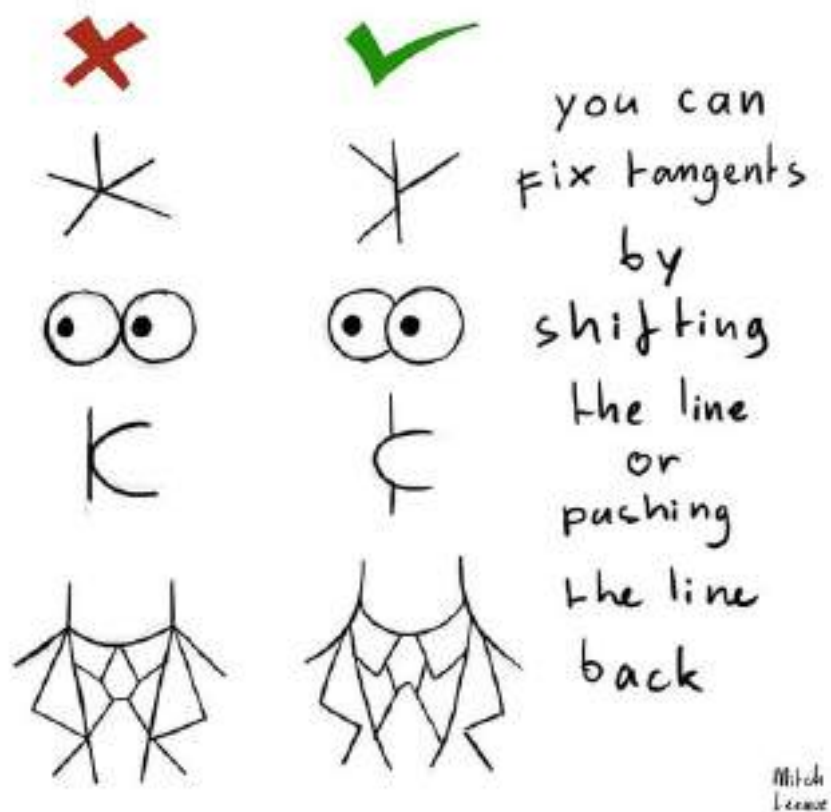
(dibuixos personals)

TANGENTS

Les tangents són aquelles línies que es creuen o superposen entre si en un dibuix i ens fa pensar que totes són la mateixa.

Tenen un efecte negatiu, ja que el que fa és distreure l'atenció de l'espectador. El nostre cervell, per alguna raó, el que busca és veure on acaba cada línia.

Si es perd la concentració, llavors es perd la immersió dins la història, generant una resposta negativa.



Leeuwe, Mitch (2019) "How to draw Characters"

ACTITUD I ACTING

El primer que hem de saber, és que hi ha dues premisses que ha d'expressar el nostre personatge:

- ¿Què està fent?
- ¿Com se sent?

La idea del que està passant a l'escenari, s'ha de deixar clara amb l'ACTITUD.

El que defineix l'acció com a tal és l'ACTING (o personalitat) del nostre personatge.

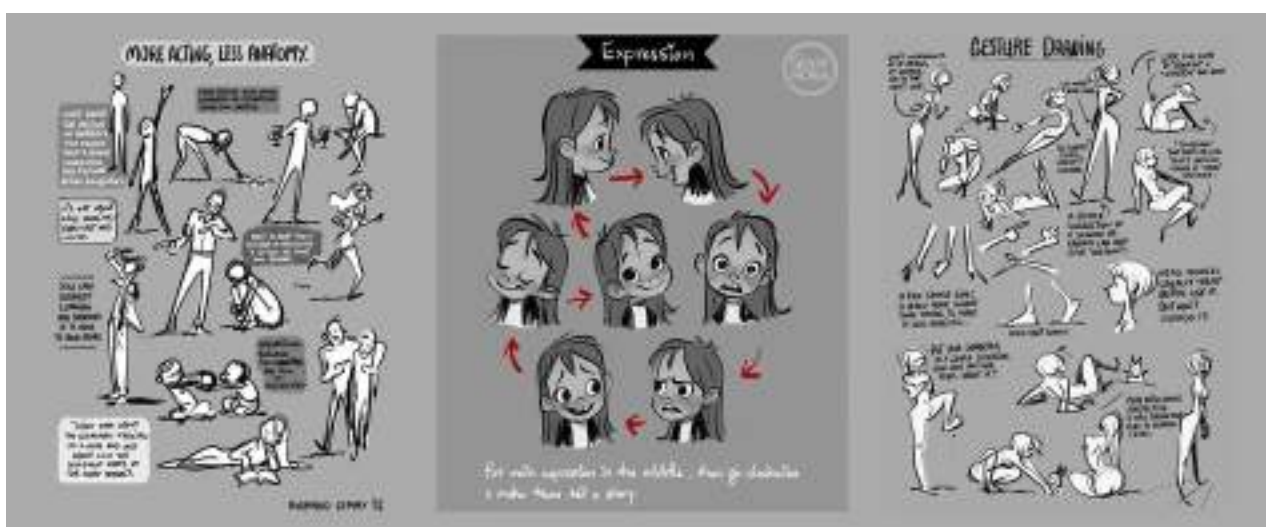


Ramírez, Guillermo

Hi ha tres coses molt importants d'aquest principi per a poder entendre'l i saber com s'utilitza:

1. El llenguatge corporal
2. Les expressions facials
3. Les mans

Perquè un personatge sigui creïble i versemblant, **necessita que aquests tres punts puguin actuar de forma coordinada i coherent** perquè es pugui explicar i representar de forma clara cada element.



Sastrawinata-Lemay, Griselda - Lemay, Normand

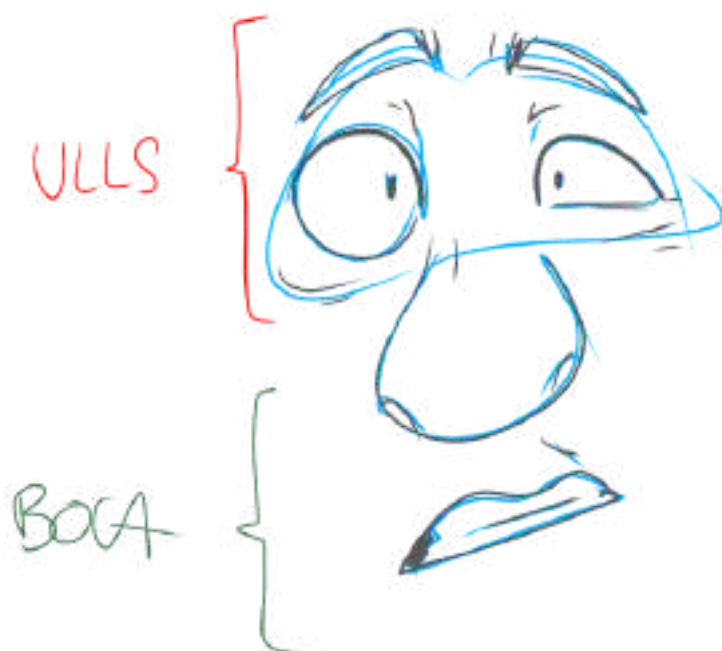
EXPRESSIÓ FACIAL

Les expressions **són necessàries per transmetre què és el que sent un personatge** (també s'inclou la personalitat d'aquest), per tant, tenen molta importància i pes en un disseny.

Igual que amb la personalitat, el primer que fem a part de mirar el físic de la persona, mirem la seva cara per a saber les seves intencions i emocions per així saber com hem d'actuar. D'aquesta forma, podrem entendre el que sent, com per exemple, si intenta recordar una cosa o intenta pensar en alguna cosa.

La part més expressiva i en la que més ens fixem, són en els ulls.

Les expressions formen part de l'acting, ja que segons com estiguin, per exemple, la posició de la boca, les celles o dels ulls, podrem saber l'estat d'ànim d'un personatge i les seves intencions.



(dibuixos personals)

CREDIBILITAT

Un personatge, perquè l'espectador pugui connectar amb ell, ha de ser coherent i creïble tant en el seu físic com en la seva personalitat, per això molts d'aquests punts abans explicats són tan importants, ja que així es pot expressar l'essència d'un personatge al igual que fem amb les persones de la vida real o amb algun actor/actriu de pel·lícula.

Aquest ha d'expressar de forma coherent i creïble QUI ÉS, ja que això guiarà el seu rol dins de la història i els seus comportaments en aquesta.

ATRACTIU, CREDIBILITAT I COHERÈNCIA

Tots els altres principis han de treballar junt per a que aquest punt es pugui complir i fer un bon disseny

4. Pràctica Professional

ENTREVISTA

Un cop feta tota la investigació, vaig demanar el seu punt de vista a uns quants artistes en forma d'entrevista relacionada només a la creació de personatges.

L'entrevista es va fer a Mike Bonales (dissenyador gràfic i creador de còmics) i Iraida Llucià (il·lustradora professional).



Iraida Llucià



Mike Bonales

IRAIDA LLUCIÀ

1. Quan va ser que vas decidir començar a dibuixar de manera professional?

No vaig prendre aquesta decisió, simplement va passar. Vaig començar treballant impartint tallers i fent visites comentades a exposicions. L'orientació laboral va ser creant-se a poc a poc.

2. Per quantes empreses importants has treballat?

Vaig començar treballant al Laboratori de les Arts de la Caixa. Allí vaig aprendre molt sobre pedagogia de l'art i sobre les meves capacitats i limitacions. Vaig aprendre a generar propostes i experimentar-hi. Més tard, vaig començar a il·lustrar per a Timun Mas, Enciclopèdia Catalana, la Galera, Edebé...

3. Quant de temps portes treballant com a il·lustrador/animador/dibuixant?

No sempre m'he dedicat a la il·lustració. La meva vida laboral s'ha mogut entre diferents disciplines: la pintura mural, la il·lustració, els tallers i, des de fa uns 8 anys, a la meva pintura, on desenvolupo el meu llenguatge més personal.

4. En què t'inspires a l'hora de fer un personatge?

Em centre en què és el que vull comunicar, a l'escena. Per mi, el personatge reforça una idea i m'ajuda a representar-la.

5. Quina és la teva preferència d'inspiració?

La inspiració pot ser una sensació. Sortir a la nit i mirar el cel amb estrelles, observar el mar i el seu immens horitzó, deixar-me sorprendre per la forma d'una planta... La mirada del pintor està àvida de trobades fortuïtes, observar sempre al voltant. Tot allò que desperta una sensació és matèria primera per desenvolupar una pintura.

6. Com desenvolupes la idea a partir de la inspiració?

Deixar curs a allò inusual, a partir d'una idea inicial. De vegades, apareix la imatge tal com vols representar-la. Altres, li dono voltes i jugo con connexions d'idees noves per crear imatges suggerents.

7. Un cop tens el personatge creat, és el definitiu o fas més proves?

Si he de crear un personatge d'un relat per representar-lo en diferents imatges, és important conèixer-ho molt bé. Això requereix dibuixar-ho moltes vegades i de diferents postures, per donar-li vida i provar expressions, vestuari, etc. Saps reconèixer quan és definitiu, ja que t'hi sents segura. Si el personatge només té un paper en una pintura única, no cal esbossar-ho i definir-ho tant.

8. Com o quan comences a desenvolupar la personalitat dun personatge?

Sovint, la seva personalitat ja ve al text a il·lustrar. S'ha d'entendre bé el text i comprendre el personatge per donar-li vida amb el dibuix.

9. Com qualificaries el teu estil de dibuix? Amb quin et sents més còmoda?

El meu estil de pintura és intimista i poètic. Encara que les meves pintures siguin com il·lustracions (tenen un relat subjacent), no estan subjectes a cap text extern, de manera que em sento més lliure de crear.

Quant a il·lustrar un relat per encàrrec, he d'adaptar-me al que necessito el client i tenir en compte a qui anirà dirigit. No és el mateix il·lustrar un relat per a adults, que per a nens petits, encara que hi ha relats que siguin per a totes les edats.

10. Com influeixen els colors en un disseny de personatge?

Influeixen molt. Amb l'ús del color, es pot accentuar el caràcter, fer-los més expressius, destacar-los o no de l'entorn on es trobin. El personatge té una relació estreta amb el fons i l'ús del color és clau per potenciar la seva presència o no, depenent del que ens interressi.

11. És important un bon disseny per a un personatge? Perquè?

Dissenyar un personatge és materialitzar allò que podem imaginar. En llegir un llibre, ens imaginem els personatges. Una il·lustració encertada i acord al text sempre serà un alleujament per al lector, que reconeixerà a la imatge, el personatge que imaginava. També pot passar que la personalitat del personatge tingui tot el pes en el seu disseny.

Trobar un equilibri entre text i imatge és important, ja que expliquen el mateix i han d'anar de la mà.

12. Com creus que serà el futur de l'art?

L'era tecnològica i digital accelera processos de canvi i presenta noves maneres de relacionar-nos amb la imatge. L'art és una forma de expressar-se i cada cop hi ha més formes i vies de comunicació que plantegen noves formes de consumir art.

Encara que apareguin noves formes de representació i de consum, ho impulso humà a crear, experimentar i qüestionar-se a si mateix, estarà sempre allà. Canviaran les formes, però l'ésser humà continua sent un ésser que es fa preguntes i vol jugar, de manera que l'art sempre hi serà. Serà emocionant veure quines noves vies s'obren.



MIKE BONALES

1. Quan va ser que vas decidir començar a dibuixar de manera professional?

He anat compaginant els meus estudis i la meva feina amb el dibuix, de manera que et diria que des de la universitat.

2. Per quantes empreses importants has treballat?

He treballat amb empreses importants com a dissenyador gràfic, no com a dissenyador de personatges.

3. Quant de temps portes treballant com a il·lustrador/animador/dibuixant?

Com et deia, mai no m'hi he dedicat al 100%, sinó que ho vaig compaginant amb la meva feina com a dissenyador.

4. En què t'inspires a l'hora de fer un personatge?

Als còmics i cartoons que he vist al llarg de la meva vida (i que segueixo veient avui dia)

5. Quina és la vostra preferència d'inspiració?

Tinc diversos il·lustradors que m'inspiren, de diferents estils: Stephen Silver, Olivier Silven, Cèsar Vergara, Nuria Aparicio, Betowers, Tony Reina, Isaac Jadrake.

6. Com desenvolupes la idea a partir de la inspiració?

Fent molts esbossos inicials.

7. Un cop tens creat el personatge, és definitiu o fas més proves?

Faig moltes proves, fins i tot per als personatges més senzills. És el cas de Clews, el gat protagonista del meu últim webcòmic

8. Com o quan comences a desenvolupar la personalitat d'un personatge?

A l'hora d'escriure els guions.

9. Com qualificaries el teu estil de dibuix? Amb quin et sents més còmode?

Sens dubte, el meu estil és el cartoon i l'infantil.

10. Com influeixen els colors en un disseny de personatge?

Poden transmetre'n la personalitat. Per exemple, un personatge actiu, alegre i amb molta vitalitat ha de tenir colors càlids.

11. És important un bon disseny per a un personatge? Per què?

Per suposat. Aquest disseny us acompanyarà durant tota la història que voleu explicar. Ha de ser un disseny atractiu i memorable.

12. Com creus que serà el futur de l'art?

Crec que hi haurà moltes possibilitats amb les noves tecnologies: VR/AR, Metaverso... però també en els actuals camps de videojocs, apps... També crec que es continuarà creant molt contingut per a plataformes de streaming.



5. CONCLUSIÓ

CONCLUSIÓ

Per començar, en un primer moment no vaig pensar que faria un TREC d'aquest tema, ja que com és normal, no ho tenia clar i per un moment vaig tenir por que no tingués prou informació per a fer un bon treball, tot i això quan el vaig escollir no m'esperava ni molt menys que em trobaria amb tal quantitat d'elements i contingut, on aquest s'anava ampliant quan més m'endinsava en el tema.

Em vaig trobar amb un iceberg d'informació, a la punta era el resultat que tots com a espectadors veiem, al fons està tota la resta del treball dur. Igualment, tot i saber que hi havia molta feina en una cosa aparentment senzilla, em vaig decidir per aquest tema perquè des de ben petita sempre feia personatges i còmics (sobretot en apunts d'escola), passant per l'ESO fins ara, fent que tingui una relativa experiència a l'hora de tractar-los dissenyar-los, a més de tenir una inclinació especial per aquests, com els meus representants personals de mi els meus pensaments. Per a mi ha sigut un treball que ha enriquit els meus antics coneixements relacionats amb aquest tema.

Un cop feta aquesta vista prèvia del que volia fer (seguint un índex provisional), la meua metodologia va consistir a buscar informació sobretot en pàgines web i llibres que tractaven d'aquest mateix tema, com per exemple, tesis universitàries, llibres en pdf de dissenyadors professionals, vídeos explicatius/tutorial, etc...

Metodologia: un cop tenia tota la informació que creia necessària, em vaig posar a copiar a mà paraula per paraula les coses que creia més importants en aquell moment (ja que així m'obligava a mi mateixa a llegir-ho amb el procés d'escriptura), després, amb tota la informació recollida, vaig fer uns horaris (flexibles) i la creació d'una llibreta on vaig escriure els meus progressos dia a dia:

- **Desembre (2021):** creació del còmic "Lo fi"
- **Abril** (creació de l'índex provisional)
- **Juny - Juliol** (recollida d'informació i transcripció literal de les webs i llibres)
- **Juliol - Agost** (creació de la llibreta, reinterpretació personal i esquema de la futura part pràctica, sortides a exposicions, pràctica personal, Art Toy, [...])
- **Agost - Setembre** (ampliació d'informació i enllestiment de la reinterpretació)
- **Setembre - Octubre** (alguns dibuixos de la part teòrica 1/3)
- **Octubre - Novembre** (impressió del còmic, dibuixos teòrics 3/3,
- **Novembre - Desembre** (maquetació del dossier teòric, creació i maquetació dels dibuixos del dossier pràctic, pràctica de dibuix i pintura, creació dels annexos i galeries fotogràfiques digitals, impressió del TREC, creació de la presentació i pràctica oral)
- **Desembre** (presentació)

GLOSSARI





GLOSSARI

- **APPEAL:** atractiu d'alguna cosa; que crida l'atenció.
- **OVERLAPPING:** superposició.
- **MODEL SHEET:** En arts visuals, un full de model, també conegut com a tauler de personatges, full de caràcters, estudi de personatges o simplement un estudi, és un document utilitzat per ajudar a estandarditzar l'aparença, les posicions i els gestos d'un personatge en arts com l'animació, els còmics, i videojocs.
- **FLAT COLORS:** colors plans sense volum ni ombres.
- **SIMPLEXITY:** mètode que fan servir els animadors de Pixar per arribar a l'essència d'un personatge.
- **BRAINSTORM:** pluja d'idees.
- **CÀNON:** conjunt de normes, preceptes o principis amb el que es regeix un moviment artístic.
- **PROPS:** conjunt d'objectes escenogràfics. Complementos o objectes d'un personatge.
- **PIPELINE:** Pipeline és el sistema de treball que fa que un conjunt de persones treballin de manera orquestrada en una producció animada fins a la peça final, en un pipeline d'una producció gran com *Pixar* cal fusionar tota la feina de manera més òptima possible, perquè el treball de les persones encaixi.
- **LOOKDEV:** part on es desenvolupa l'estètica d'una peça audiovisual (desenvolupa el concept art).
- **STORYTELLING:** acte de transmetre relats. En el cas de l'animació, és la representació de la trama.
- **LORE:** rerefons d'alguna cosa, comprèn personatges i històries, o sigui, allò que fa que sembli real o viu.
- **WORKFLOW:** flux de treball.

WEBGRAFIA

The image features a solid teal background with a white hexagonal grid pattern. The grid consists of interconnected hexagons that cover the entire surface. In the upper left quadrant, the word "WEBGRAFIA" is written in a bold, white, sans-serif font.

WEBGRAFIA

- Cortés, Jonatan (14 de Gener de 2022) “19 principios del diseño de personajes” : <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>
- Rhea (1 de Juny de 2022) “¡Cómo hacer una hoja de diseño de personajes!”: <https://www.21-draw.com/es/how-to-make-a-character-design-sheet/>
- Kalibin, Alexei (perfil web de Bêhance): <https://www.behance.net/atomsky>
- Notodoanimacion (2021) “2. Anatomía y Dibujo Gestual ♥ Curso de Diseño y Creación de Personajes GRATIS”: <https://youtu.be/gJUPGZFk01Q?list=PLX9iziGA8eu5tUby-QQvSa6iEiXlbdzIV>
- Love life drawing (2017) “Beginner GESTURE Drawing (2 of 3) - How to Draw Expressively through Powerful Exercises”: <https://www.youtube.com/watch?v=KVXOIBRdzPw>
- Queleer (2 de Septiembre de 2019) “Carmilla: el vampiro era mujer”: <https://www.queleer.com/2019/09/02/carmilla-el-vampiro-era-mujer/>
- Character design references (2013-2023) “Visual Library”: <https://characterdesignreferences.com/character-design-boards>
- Sáez, Fabián - La Comiquera (18 de Desembre de 2014) “La clase magistral de Scott McCloud : “tenemos derecho a crear nuevos mundos””: <https://lacomiquera.com/la-clase-magistral-de-scott-mccloud-tenemos-el-derecho-a-crear-nuevos-mundos/>
- J. S. Linares (2022) “Cómo colorear en digital [paso a paso]”: <https://www.youtube.com/watch?v=telKfNW34Gc>
- Notodoanimacion (2021) “3. Concept Art de personajes para Videojuegos ♥ Curso de Diseño y Creación de Personajes GRATIS”: <https://youtu.be/IE-eNlr4qKw>
- Alcaraz, Martina (2022) “Elemental, la Nueva película de Pixar I Concept Art y tráiler”:
<https://www.notodoanimacion.es/nueva-pelicula-de-pixar-elemental/>
- Notodoanimacion (2021) “1. Cómo Diseñar Personajes NIVEL DIOS (2 HORAS) ♥ Curso de Diseño y Creación de Personajes GRATIS”
<https://youtu.be/QXEoH4AsnUE>
- Notodoanimacion (2021) “7. Diseñar y crear Ropa Marvelous Designer ♥ Curso de Diseño y Creación de Personajes GRATIS”: <https://youtu.be/qRYoc5K0O9c>
- Nieto, Carlos - Art Rocket (2020) “Cómo diseñar personajes de cómic”:
<https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/165824>
- Alfaro, Memo (5 d’Abril de 2021) “Dibujar con referencias ¡se vale! más de 10 consejos para hacerlo”:
<https://www.ttamayo.com/2021/04/dibujar-con-referencias-se-vale/>
- Miyuli, “Aprende a dibujar manos y pies”: <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/156514>
- Omel Pixela (2021) “Cómo dibujar personajes en pixelart”:
<https://www.youtube.com/watch?v=g9eqGhus59Q>
- Brutti, Barbara (28 de Febrer de 2021) “Diseñando ropa para personajes”:
<https://tips.clipstudio.com/es-es/articles/4487>
- Notodoanimacion (2021) “Diseño de personajes para animación”:
<https://youtu.be/VStN-13AqBg?list=PLX9iziGA8eu5tUby-QQvSa6iEiXlbdzIV>
- Brutti, Barbara (29 d’Agost de 2021) “Diseño de posturas para personajes”:
<https://tips.clipstudio.com/en-us/articles/5388?org=1>
- Notodoanimacion (2018) “Entrevistas de Animación - Carlos Grangel de Grangel Studio”:
<https://youtu.be/1w9W6N4jgiM>
- Mirabal, Eriana (perfil d’Art Station): <https://www.artstation.com/eridey>
- Sutori: aprendamos a crear manga juntos (2012) “El espacio negativo”:
<http://www.sutorimanga.com/2012/04/el-espacio-negativo.html>
- The Etherington brothers (web de tutoriales): <http://theetheringtonbrothers.blogspot.com/>

WEBGRAFIA

- Serban, Cosmin (2020) *"Flat Character design: Illustrator tutorial"*: <https://www.youtube.com/watch?v=dyWpgmyelio>
- Art Rocket, *"Formas geométricas en el diseño de personajes"*: <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/161483>
- Kobo, Francisco - *"Portfolio"*: <https://www.artstation.com/franciscokobo>
- Departament Clàssiques Institut Gabriel Ferrater - *"Bibliografia / Webgrafia"*: <https://grecinsgf.wordpress.com/parts-del-treball/bibliografia-webgrafia/>
- IAMAG inspiration - Leeuwe, Mitch *"Character Design Tips and Tricks by Mitch Leeuwe"*: <https://www.iamag.co/character-design-tips-tricks-by-mitch-leeuwe/>
- The Geek Tower (2021) *"Como dibujar luz y sombra - Así funcionan las luces y sombras explicado"*: <https://www.youtube.com/watch?v=-z9pSYSKWO0&t=2s>
- J.S. Linares (2022) *"Luces y sombras por fin explicadas"*: https://www.youtube.com/watch?v=_OqcX4wqc0s
- Canva (2022) *"La psicología del color: el significado de los colores y cómo aplicarlos a tu marca"*: https://www.canva.com/es_mx/aprende/psicologia-del-color/
- Dondé, Eduardo (22 de Noviembre de 2021) *"Aplicando lenguaje visual en diseño de personajes"*: <https://www.industriaanimacion.com/2021/11/aplicando-lenguaje-visual-en-diseno-de-personajes/>
- Art Rocket - *"¡Mejora las poses de tus personajes!"*: <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/156208>
- Leeuwe Mitch (2020) web : <https://www.mitchleeuwe.nl/>
- Robledo, Julio - Art Rocket - *"Model Sheets for Character Designers"*: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/164740>
- Eridey, Art Rocket - *"Músculos del cuerpo humano"*: <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/162661>
- Villalba Ávila, Tania (2022) *"Las seis categorías principales en diseño de personajes"*: <https://www.creativosonline.org/las-seis-categorias-principales-en-diseno-de-personajes.html>
- Raruurien - Art Rocket *"Paletas de color para ilustración profesional"*: <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/159422>
- Cortés, Jonatan (24 de Noviembre de 2021) *"Proceso del Diseño y Creación de Personajes para Animación I Character Design Workflow"*: <https://www.notodoanimacion.es/proceso-diseno-creacion-de-personajes-para-animacion/>
- Bishop, Randy (portfolio): <https://www.randybishopart.com/>
- Raruurien (portfolio): <https://www.raruurien.com/>
- Niemann, Cristoph (2016) *"Sunday Sketches"*: <https://www.christophniemann.com/detail/sunday-sketching/>
- Proszowska, Magdalena - Art Rocket - *"Teoría del color en digital"*: <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/161402>
- Berkeley, Jon (Doméstika) *"Técnicas de pintura acrílica para ilustración creativa"*: <https://www.domestika.org/es/courses/1665-tecnicas-de-pintura-acrilica-para-ilustracion-creativa/units/6162-introduccion>
- MedlinePLus (2022) *"Columna vertebral"*: https://medlineplus.gov/spanish/ency/esp_imagepages/1116.htm
- Fraisse, Jean (29 d'Abril de 2019) *"¿Qué es el Concept Art?"*: <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>
- Zona Toys (2016) *"¿Qué es un Art Toy?"*: <https://www.zonatoys.com/que-son-los-art-toys/>
- Tae López, Chantal (2020) *"Fundamentos técnicos para un diseño de personaje consciente y eficaz"*
- Leeuwe, Mitch (2019) *"How to draw Characters"*

DISSENY de PERSONATGES

Dossier pràctic



ÍNDEX

0. INTRODUCCIÓ	1
1. PRIMER PERSONATGE	
1.1 - Primer personatge: Shun.....	3
1.2 - Personalitat.....	4
1.3 - Taula de personalitat.....	5
1.4 - Estudi de formes i estil.....	6
1.5 - Estudi de vestimenta i referència.....	7
1.6 - Estudi d'expressions.....	8
1.7 - Estudi d'accions.....	9
2. SEGON PERSONATGE	
2.1 - Segon personatge: Carmilla.....	11
2.2 - Colors.....	12
2.3 - Concept Art.....	13
3. TERCER PERSONATGE	
2.1 - Tercer personatge: Âkil.....	15
4. ART TOY	
4.1 - Art Toy.....	17
4.1 - Procediment.....	18-20
5. CONCEPT ART	
5.1 - Concept Art de personatges.....	22, 23
6. CÒMIC: Lo fi	

INTRODUCCIÓ

En aquest dossier pràctic s'inclou la part pràctica oficial del que seria aquest TREC. Com abans s'ha explicat, he decidit fer dos personatges amb dues condicions diferents; un d'ells és completament creat per mi sense cap tipus de guió; l'altre és un personatge creat a partir d'un llibre.

També, a part d'aquests dos personatges, hi ha altres treballs sobre altres usos i aplicacions que estan estretament relacionades amb el món del disseny de personatge, com serien els Art Toys, el Concept Art i el còmic.

En cada personatge detallaré el procés i el motiu pel qual els vaig fer, el material i la finalitat ajuntant els coneixements ja adquirits del dossier teòric.

Aquesta part pràctica ha sigut la que he fet després de fer el treball amb tots els coneixements ja adquirits per a intentar fer un disseny coherent i adaptable a molts formats de representació artística (com poden ser el còmic, l'animació, la il·lustració, [...])

Tots els dissenys i dibuixos són personals i originals fets per mi únicament creats per al TREC.

El còmic presentat al final va ser un treball que es va presentar en físic fet i imprès com un "fanzine", però serà adjuntat en el mateix document per a una millor organització. Còmic fet amb la temàtica del "fi" o el fi d'alguna cosa.

1. PRIMER PERSONATGE

PRIMER PERSONATGE: Shun

El primer personatge en un primer moment va ser creat per a fer un mini còmic per aquest mateix TREC, però al final es va quedar com una proposta personal el fet del seu desenvolupament, ja que fer un mini còmic ja era massa feina (i sincerament no tenia gaires ganes de fer-ho).

La seva existència va començar en un esbós a una taula de classe, però no li vaig fer foto, després en tornar a casa la vaig dibuixar a la llibreta.



Personalitat

Per a desenvolupar una mica la personalitat, vaig utilitzar una taula que em vaig trobar durant les meves cerques (es pot trobar aquesta taula en la part de "Personalitat" del dossier teòric i en la tesi de Chantal Tae Lopez). Com que no tenia un guió a seguir, el que vaig fer va ser inventar-me completament la seva personalitat inspirant-me sobretot en un podcast que em vaig escoltar dos mesos abans (però molts dels elements són aleatoris).

Aquell podcast (que ficaré als annexos juntament amb la resta d'imatges que vaig agafar com a referència per a fer la seva estètica) parlava de com era la vida i les persones al Japó, com es relacionaven i comportaven, cultura, [...]

Llavors vaig decidir que aquest personatge seria japonès i tindria una personalitat condicionada pel seu entorn i els rastres d'antigues religions com la Budista i la Xintoista.

Però abans de començar a omplir la taula de personalitat, li vaig buscar un nom (buscant "nombres japoneses para niñas" a Google) i d'entre tots els noms, vaig fer unes seleccions basades en com volia que fos la seva futura personalitat (tot el desenvolupament també sortirà als annexos). Al final em vaig decidir per SHUN (que significa "persona talentosa").

Moltes coses en el seu disseny es van canviar sobre la marxa.

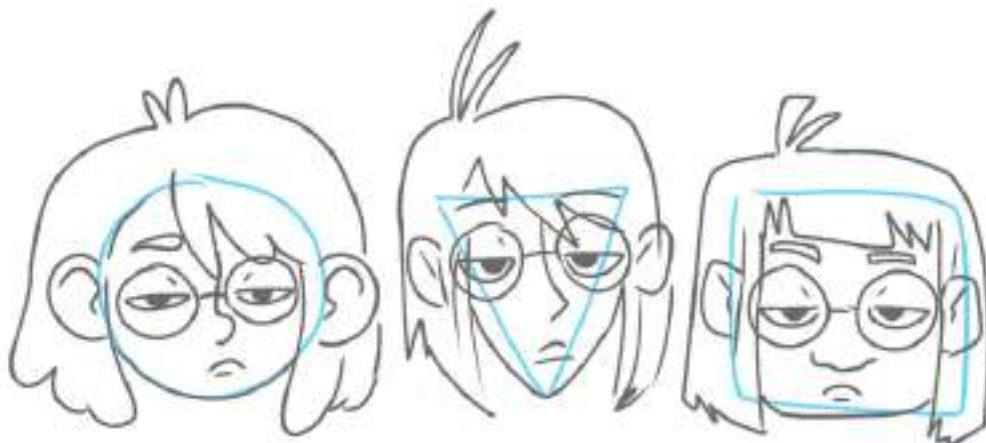
Taula de personalitat

Característiques físiques:	Característiques psicològiques:	Característiques socials:
Edat: 23	Personalitat:	Classe social: classe mitja
Gènere: dona	Valors Morals: xintoístes.	Professió / Ocupació: florista (lladre).
Altura i pes: 1.65 i 53kg	Ambicions: buscar sentit a la seva vida?	Educació: educada a casa, cap títol oficial.
Postura: recta (demostra seguretat)	Frustracions: mai podrà escoltar música.	Famílies: germana (Masako Akiyama)
Aparença: dona jove, pell blanca	Temperament: molt equilibrat	Amistats: Neiman G.
Vestimenta: roba amb aparença de kimono de kàrate de color gris clar (però sense ser-ho), pantalons texans llargs negres amb un drac japonès de color vermell estampat i un cinturó de color gris fosc. Props: ulleres rodones i un collar amb una pedra de jade.	El que es / el que aparenta: Es: molt sensible, gentil, atenta, observadora, distància emocional, freda, solitària, eficaç, [...] Defecte?: autoexigència extrema. Aparenta: perfecció, fred, misteri, imponentia, [...]	Religió / Filosofia: cap. <input type="text"/>
Defectes físics: sorda (per tant, no pot parlar). Es comunica amb llenguatge de signes Filipí i escrivint.	Pors: no poder arribar fins als seus objectius. La inutilitat.	El que li agrada / desagrada: Li agrada: la calma, blueberry, les plantes, [...] No li agrada:
Herència: ?	Talents: agilitat i intel·ligència.	Pasatemps: plantació de bonsais.
	Sentit de l'humor: ningú	Aficions: meditació, aikido,

Estudi de formes i estil

Després vaig fer un estudi sobre les formes geomètriques adaptades a aquest personatge (les més bàsiques: cercle, triangle, quadrat) per veure quin era el que més m'agradava i encaixava amb la seva personalitat.

En aquesta imatge surt el seu rostre de forma exagerada amb un estil cartoon simple, però com que volia utilitzar un estil molt més elaborat (com per exemple, l'estil de personatge còmic o principal semblants als d'animació digital), vaig decidir que utilitzaria les tres formes geomètriques juntes entre si per a adaptar-les (sobretot el triangle per a la cara i el quadrat per a la forma del cabell, entre altres elements circulars per a fer un disseny més afable i no agressiu).



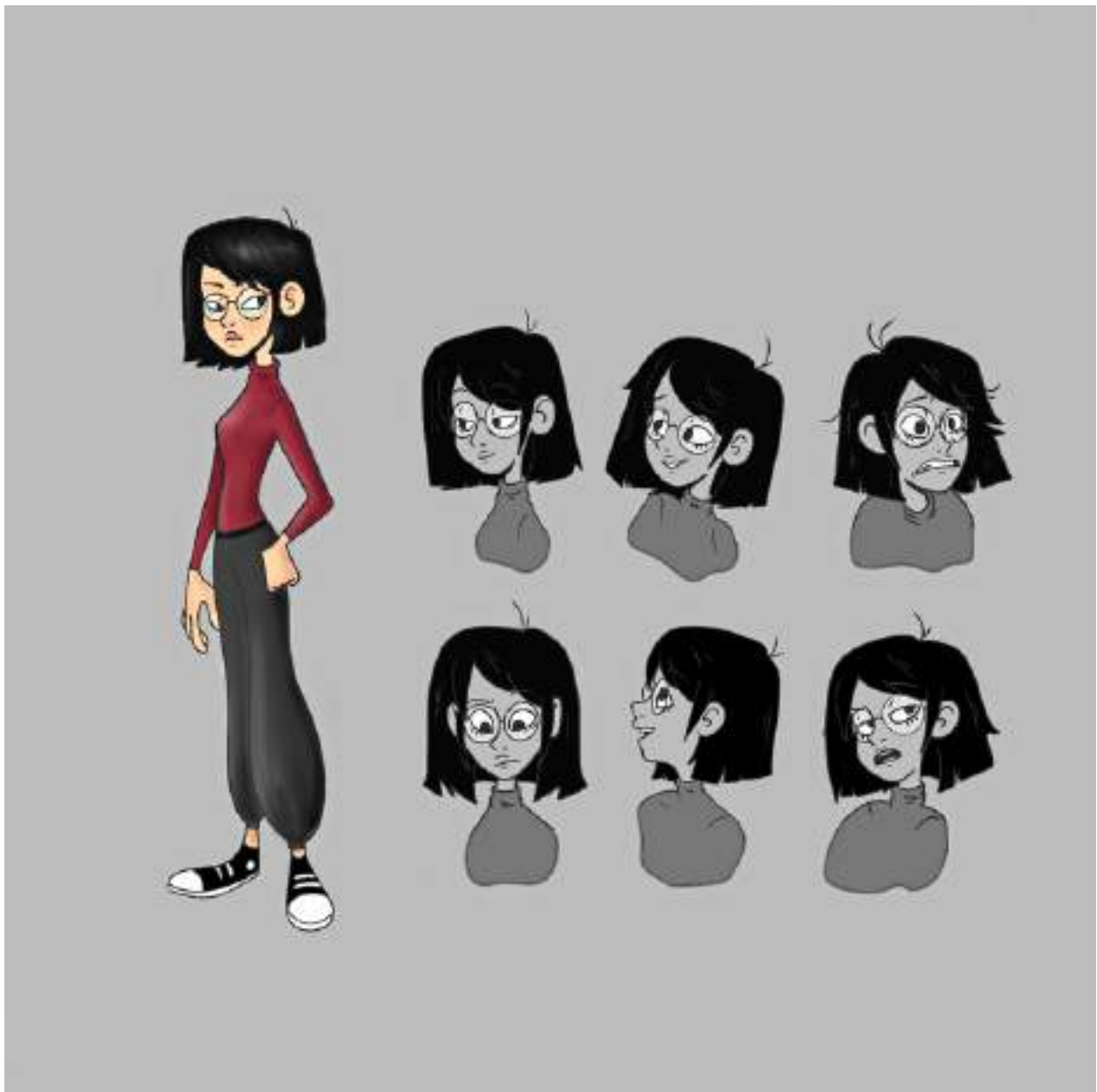
Estudi de vestimenta i referència

Al tenir les formes i l'estil ben clar, vaig fer un lineart (línia definitiva que es forma a partir d'un esbós previ, normalment) amb la roba basada en unes referències que havia buscat anteriorment en una etapa d'investigació visual que havia fet. Volia que el seu estil tingués caire japonès (és la primera referència de la imatge de sota), però vaig provar amb vestimenta d'altres colors per veure altres variacions.



Estudi d'expressions

La vestimenta escollida va ser la primera per la seva funcionalitat visual (ja que era molt senzilla i fàcil de recordar). La seva gamma cromàtica és reduïda (color de pell, cabell i samarreta). El següent pas va ser fer un estudi de les seves possibles expressions, per així experimentar amb les seves reaccions davant de situacions hipotètiques.



Estudi d'accions

L'últim estudi és el de les accions i l'actitud del personatge (en aquest cas és bastant aproximada). Vaig utilitzar com a model tres postures per a donar més perspectiva i vida al personatge.



2. SEGON PERSONATGE

SEGON PERSONATGE: Carmilla

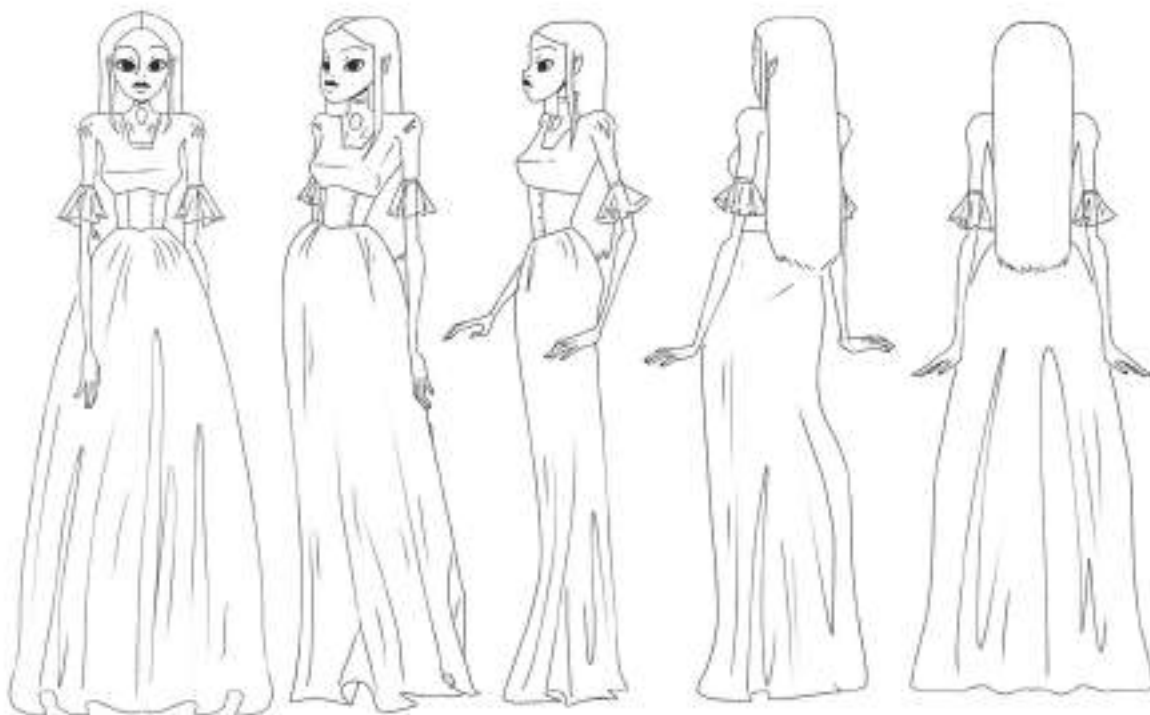
En aquest cas, el disseny es veu influït per un "guió" abans establert. La referència que he utilitzat per fer aquest personatge ha sigut el llibre de "*Carmilla*" de Sheridan Le Fanu (1814-1873), un llibre d'ideals romàntics del segle XIX.

Per començar a fer aquest personatge, el que vaig fer va ser llegir el llibre i després agafar tots els elements descriptius d'aquest personatge tan característic.

Aquest personatge, al ser un vampir, vaig decidir fer-li la pell pàl·lida i els ulls vermells, però a la vegada, intentant fer que aquest personatge representés bellesa i res de maldat (per temes que el llibre especifica aquesta dualitat entre la seva naturalesa maquiavèl·lica i com es representa a sí mateixa davant dels ulls dels altres, en aquest cas, els de Laura).

La seva roba està inspirada en referències de roba del segle XVIII i XIX (amb el detall de la joia vermella que té al coll amb motius simbòlics els quals he agafat la llibertat de representar, ja que no s'especifica al llibre com a tal).

La seva "modelsheet" o fulla model és un "turnaround", o sigui, que el personatge gira en diferents angles el seu cos.



Colors

Per a escollir la seva gamma cromàtica, em vaig decantar per tons obscurs i a la vegada misteriosos:

Color primari: lila (vestit) Escollit per connotacions misterioses i estètiques.

Color secundari: negre i blanc (cabell, pell i roba) Escollit per representacions vampíriques i estètiques, a més pel seu entorn (entorn fred i amb poca llum solar).

Color terciari: vermell (ulls + joia) Color per a contrastar.



Concept Art

Finalment, he representat aquest personatge en un entorn i context basats en el llibre (igualmente aquesta és una escena inventada per mi només per a experimentar), a més de canviar a un estil més realista.



3. TERCER PERSONATGE

TERCER PERSONATGE: Âkil

Aquest va ser un personatge que tècnicament també havia d'anar al mini còmic juntament amb Shun, però al final es va quedar penjat. Tot i això, vaig fer un "Model Sheet" d'expressió, gamma cromàtica i part de la vestimenta d'aquest personatge.

Aquest és un personatge experimental per provar els principis de la part teòrica, com es poden veure les fletxes blaves (squash and stretch, que no s'explica en la versió oficial, però sí als annexos), també les verdes i vermelles (principi del straight vs curve, o sigui, la forma de lectura de línies).



4. ART TOY

ART TOY

Un art toy són figures de disseny fetes per un dissenyador; no són joguines, són figures col·leccionables i moltes vegades, úniques.

Els seus dissenys, com bé diu en el seu nom, estan inspirats en les joguines. Poden ser fets de forma manual (fusta, metall, plàstic, [...]) o amb un disseny digital i després fet amb una impressora 3D (de resina o filament) o de vinil.

Aquest tipus d'escultures són pensades com a obra d'art per a ser EXPOSADA. Normalment, els estils dels dissenys solen anar lligats a l'Art Urbà, la Il·lustració i el disseny de personatges, és per això que també s'ha inclòs.

Jo vaig decidir fer-ne un com a part pràctica més enllà del món de dues dimensions.

Materials:

- Plastilina polimèrica "FIMO soft" blanca.
- Filferro (per a fer l'esquelet)
- Paper de plata (per a fer una estructura interior consistent)
- Una cullera petita i un cúter (com a material per a tallar, entre altres funcions)
- Pintura acrílica (blanca, marró, vermella, negra)
- Vernís (transparent)
- Cola superforta (per si has d'enganxar peces per separat)

Procediment:

- Investigació de referències per internet i videotutorials.
- Muntar l'esquelet amb el filferro i el paper de plata. Fer la resta d'elements amb la plastilina.
- Un cop tenia la figura acabada (les banyes van apart) el fico al forn per a endurir-lo. Un cop dur, li fico les banyes amb la cola superforta.
- Després faig un esbós sobre la peça amb llapis i començo a pintar amb la pintura acrílica.
- Ja pintat, li fico el vernís (recomanació: fer-ho a una distància de 15 cm, sinó molt possiblement tardarà a assecar-se després d'una setmana).

PROCEDIMENT







5. CONCEPT ART

Concept Art de personatges

En aquest últim capítol mostro uns exemples de Concept Art que vaig fer per a practicar la pintura digital i en concret, els personatges (que té molt a veure amb els personatges, el qual s'explica millor als annexos com a informació extra).





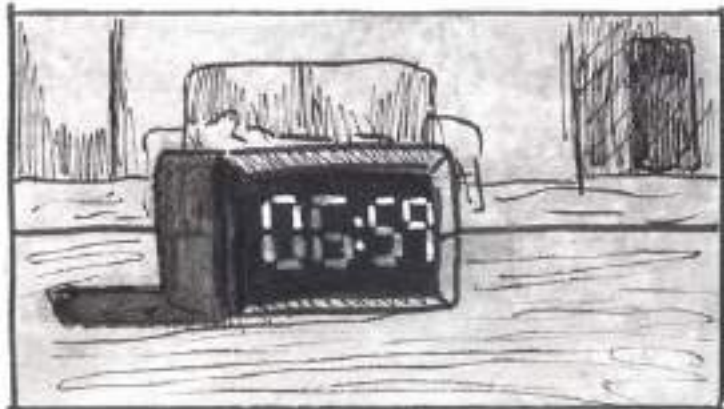
6. CÒMIC: Lo fi



Lo fi.

Billy Català

Cómic inspirado en
"Las Metamorfosis" de
Ovidio.









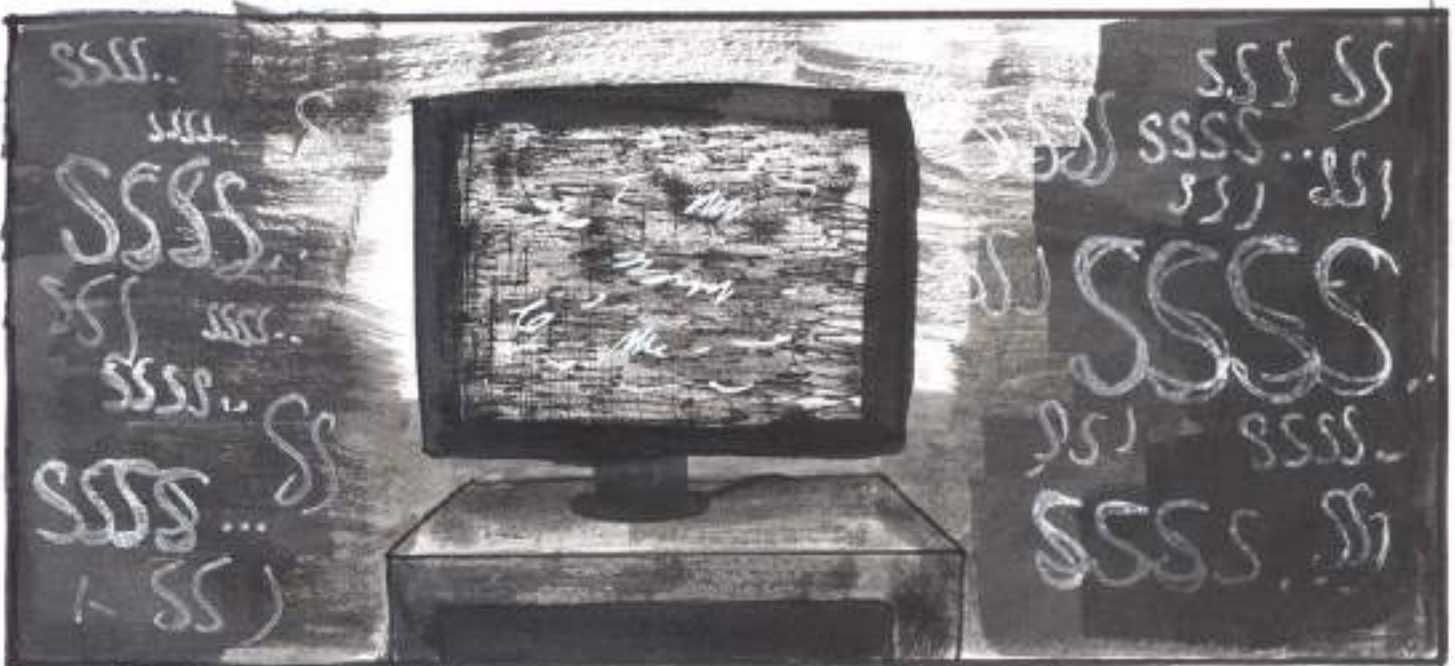
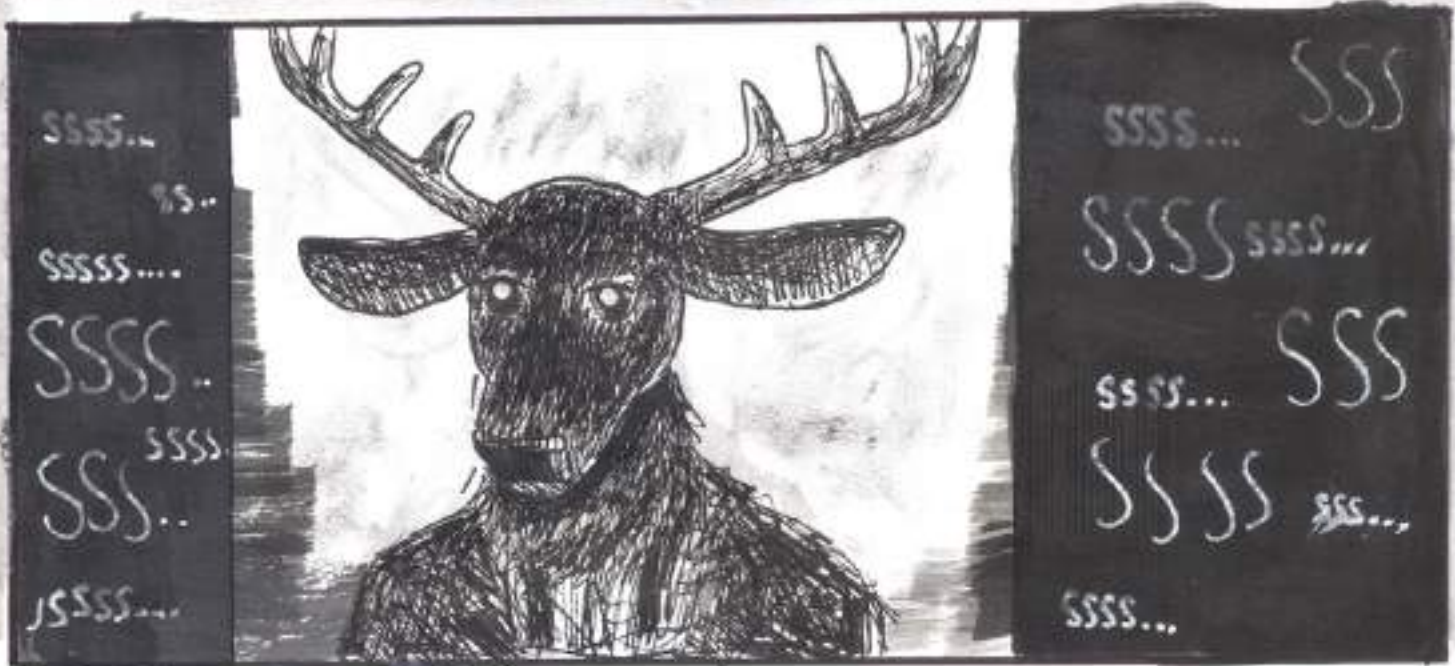












FUE MI CULPA.

SOY UN MONSTRUO.



SI NO LA HUBIESE DISTRAÍDO...













FUE
SIN
QUERER

NO PUEDO ARREGLARLO
DE TODAS
FORMAS

ES MI CULPA...



¿I PORQUÉ
SIEMPRE
ACABO HACIENDO
DAÑO?



INCULPABLE!!



INCULPABLE!!

CRACK!!





SÓLO HAY UNA
FORMA DE ARREGLAR
LAS COSAS.

DE UNA VEZ, SÓLO UNA.





- ¿SABEIS QUE EL
ADMINISTRATIVO SE
SUICIDÓ ANOCHE?



¿ADMINISTRATIVO? -

- SÍ, EL DE LAS
GAFAS.



AH, EJ VERDAD...
¿CÓMO SE LLAMABA? -

- NO ME ACUERDO...





"Él huye entonces
y corriendo se admira de su
velocidad;
pero al ver en el agua sus
cuernos y sus ojos
"¡Pobre de mí, ay!" quiso
decir pero la voz
no salía. Gimió: su voz era
ahora esto."



-Las metamorfosis de Ovidio
(libro III, 151-252)-

DISSENY de PERSONATGES



Annexos

ÍNDEX

1. ANNEXOS TEÒRICS

1.1 - Exposició a Caixa Fòrum: PIXAR.....	2-13
1.2 - El Concept Art.....	14

2. ANNEXOS PRÀCTICS

2.1 - Procés d'investigació i referències visuals: SHUN.....	16-19
2.2 - Referències visuals: CARMILLA.....	20, 24
2.3 - Squash and Stretch.....	25
2.4 - Els ART TOY.....	26

ANNEXOS TEÒRICS

- Exposició a CaixaFòrum (PIXAR) Procés d'un disseny de personatge en l'animació.
- Concept Art.

Caixa Fòrum (PIXAR)

Aquesta part del document està basada en una exposició que es va fer al Caixa Fòrum, tractava sobre el disseny de personatges i el seu procés dins de Pixar (disseny d'un personatge dins de l'animació). Per tant, vaig aprofitar l'oportunitat per a escriure sobre tot el que pogués de l'exposició (ja que era temporal). Després, vaig fer algunes fotos que posaré després del text i els apunts. Està ordenat segons jo avançava en l'exposició. Els crèdits de la galeria fotogràfica surt a la web.

La web: https://caixaforum.org/es/tarragona/p/pixar-construyendo-personajes_a29667583

Aquesta exposició em va ajudar a ampliar la meua visió sobre els personatges, demostrant que no sorgeix a l'atzar explicant pas per pas el treball que hi ha darrere d'un personatge d'una pel·lícula animada.



Construint personatges

Tot disseny de personatge comença amb una pluja d'idees oberta; és una bona manera de fer proves abans de decidir quina direcció específica tindrà el personatge.

Les idees que més s'aproximen al que es busca (a la producció, videojoc, [...]), fa que els dissenys cada cop es facin més concrets, fent que es desenvolupin altres parts del personatge més enllà del seu concepte bàsic, com les expressions i el cos que tindran (es comença a desenvolupar l'aspecte en general).

Així i tot, el personatge s'ha d'adaptar completament a la història (ja que no és un sol element, sinó part d'un guió, per tant, perquè hi hagi coherència ha de ser afí a les necessitats de la producció). Moltes vegades, si el personatge no s'adapta al guió, l'equip creatiu no dubtarà a fer canvis radicals als personatges.

Durant tot el procés, els artistes són lliures per triar les tècniques que ells creuen que millor representaran la seva visió (tradicional o digital).

Exploració i repetició

Moltes vegades, si busquem algun disseny provisional de qualsevol personatge d'una producció (en aquest cas Pixar) podem veure que no tenen res a veure amb el que al final es va representar a la pel·lícula. Sempre es fan molts esbossos fins que s'aconsegueix l'aspecte adequat per al personatge.

A la vegada que la trama es desenvolupa, la personalitat dels personatges cada cop va evolucionant, com per exemple: defectes, motivacions, [...] En general, el seu paper en la història. Els artistes utilitzen la nova informació per formar més opcions de disseny, polint els dissenys ja creats.

Cada element visual és important a l'hora d'expressar alguna cosa als espectadors, els dissenyadors busquen possibilitats fins als detalls més petits; s'estudia la part positiva i negativa amb molta atenció (com he dit abans, el personatge s'ha d'adaptar al guió, si no, es generen problemes amb la coherència i versemblança de la història).

Storyboard

Els guions de qualsevol pel·lícula són elaborats i reelaborats una vegada i una altra abans de passar a l'animació, efectes especials i il·luminació. Son com esbossos d'escenes.

Els storyboards serveixen per a previsualitzar algunes escenes de la història, així a poc a poc, igual que amb els dissenys dels personatges, es van modificant les escenes, centenars de vegades fins que cada cop es va fent més adaptat al que es busca.

El primer que es fa en la creació d'un storyboard (guió il·lustrat d'un film) es comença quasi al mateix temps que els primers dissenys dels personatges. El diàleg creatiu entre els artistes que treballen en els dos àmbits és molt important, ja que s'influencien mútuament (els dissenys del personatge afecten com és pot veure una escena als storyboards) També, els dibuixants del storyboard poden influir en el seu aspecte definitiu. Hi ha una col·laboració entre departaments fa que es formin solucions noves.

Recerca i versemblança

Recerca i versemblança La recerca és una part indispensable de qualsevol procés creatiu (tant en animació com en qualsevol altre àmbit). Amb això, es fa la creació d'un món, una part crucial, ja que allà és on es desenvolupa tota la història i els personatges.

Els artistes fan una investigació profunda, on moltes vegades, van a l'exterior i parlen amb experts en el tema del qual tracta la pel·lícula, per així captar de forma directa allò que volen representar; el que fan és intentar captar l'essència d'aquell lloc o informació perquè no sigui representada de forma literal, sinó d'una forma més estilitzada.

El que es busca és crear un món amb força emocional per als personatges i per a nosaltres com a espectadors.

Construint relacions

Els encarregats de dissenyar els personatges treballen perquè els personatges siguin com individus totalment desenvolupats i amb una personalitat complexa; òbviament ha d'encaixar amb l'ambient de la història i el repartiment general. Els personatges han de ser distintius i fàcils de reconèixer, per tal de poder distingir-los dins d'una escena; ha de tenir elements d'estil comuns perquè pugui ser coherent dins del seu món.

També s'estudia l'impacte que tindran tots els personatges junts (si hi ha molts) per veure si el conjunt visual funciona quan apareixen a la vegada en una mateixa escena.

Forma i escala

Fer que cada personatge tingui una forma i escala diferent dels altres personatges fa que siguin més fàcils d'identificar i diferenciar. Es fa ús del LLENGUATGE DE FORMES que ells van anomenar "Simplexity" (simple + complexity).

"El terme al qual vam arribar va ser "simplexity". És l'art de simplificar una imatge fins a arribar-ne a l'essència. La complexitat que hi vas posant al damunt (de textura, disseny o detall) queda emmascarada per la simplicitat de la forma. Simplexity té a veure amb els detalls sel·lectius."

-Ricky Nierva, dissenyador de producció-

El que fan els artistes de Pixar per a fer que cada personatge sigui visualment diferent dels altres, és ficar la forma bàsica d'un personatge (essència, com per exemple, una figura geomètrica bàsica que tots entenem), on en ficar-los a tots en fila i a la mateixa escala, pots veure el contrast entre aquests, així es pot comprovar com es comporten de forma visual de la forma més bàsica possible, sobretot la quantitat d'atenció que crida cada personatge. Es busca la varietat visual.

Atractiu

Ja que una pel·lícula normalment és de llarga duració, es busca que els personatges tinguin atractiu visual perquè els espectadors estiguin atentes a aquests.

S'ha d'expressar com és la seva personalitat tan sols amb el disseny (si així ho requereix la història, sempre hi ha opció per al "plot twist"). Han de ser molt expressius perquè les persones es puguin identificar en aquests per a mantenir aquesta atenció.

Col·laboració

Els escenògrafs es dediquen a estudiar i formar mons on es desenvoluparà la història i les accions dels personatges (no oblidem que els personatges s'han de veure influïts pel seu entorn).

Els artistes de Pixar d'aquest departament es fan aquestes preguntes:

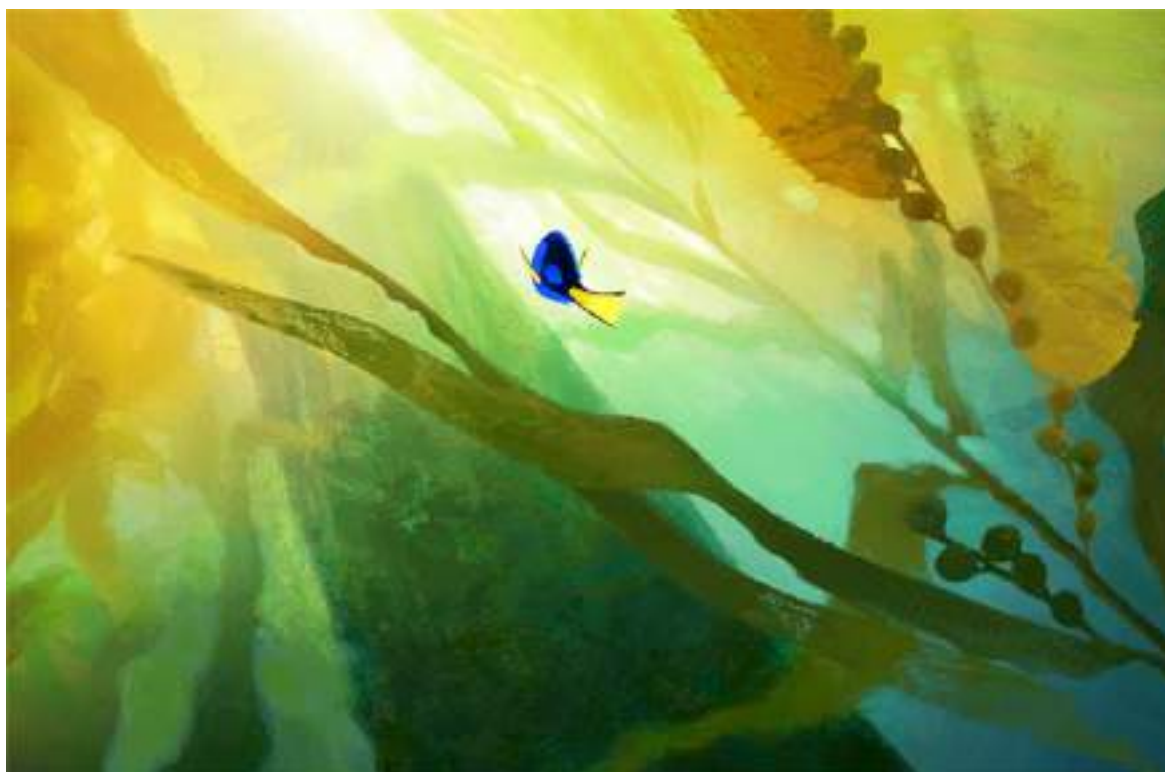
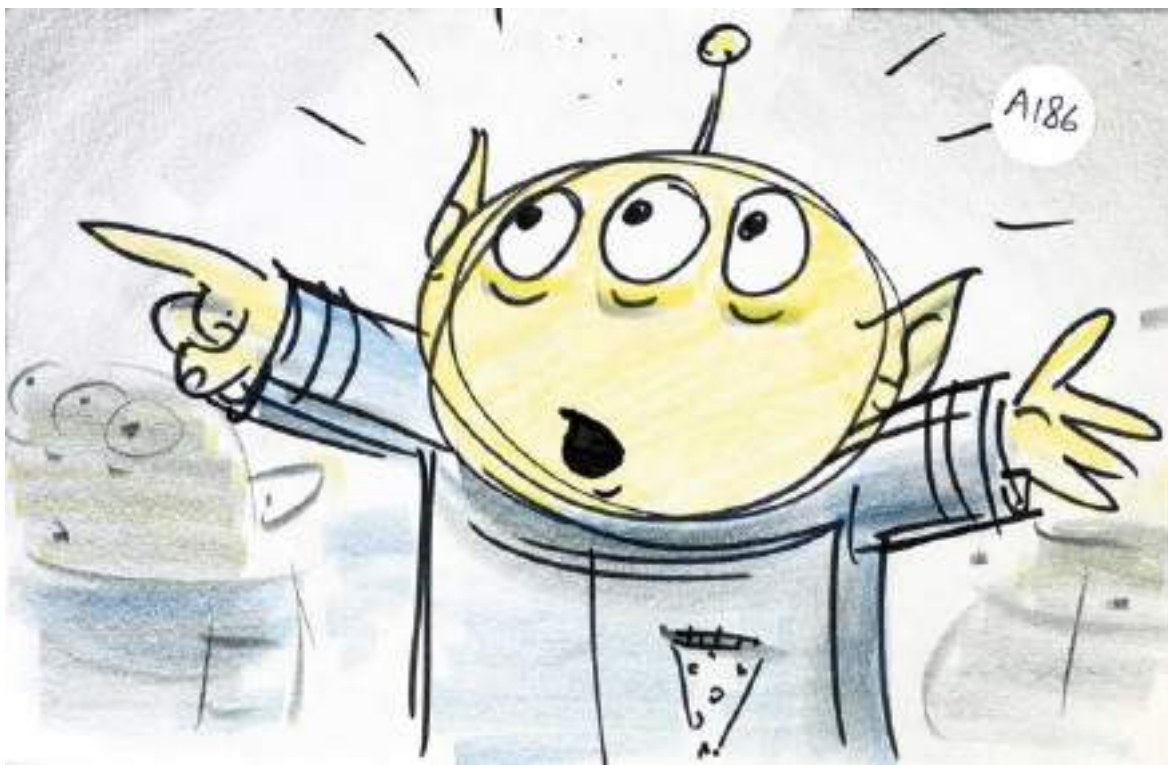
- ¿Quines característiques úniques té aquest món?
- ¿Quins patrons segueix?
- ¿Aquests trets com harmonitzen?, ¿Entren en conflicte o modifiquen la trajectòria dels personatges que hi viuen?
- ¿De quines maneres els personatges deixen petjada en el món que els envolta?

Llavors, crear personatges no només implica fer la creació del personatge sol com a tal, si no també a partir d'aquest o de forma inversa la creació d'un món.

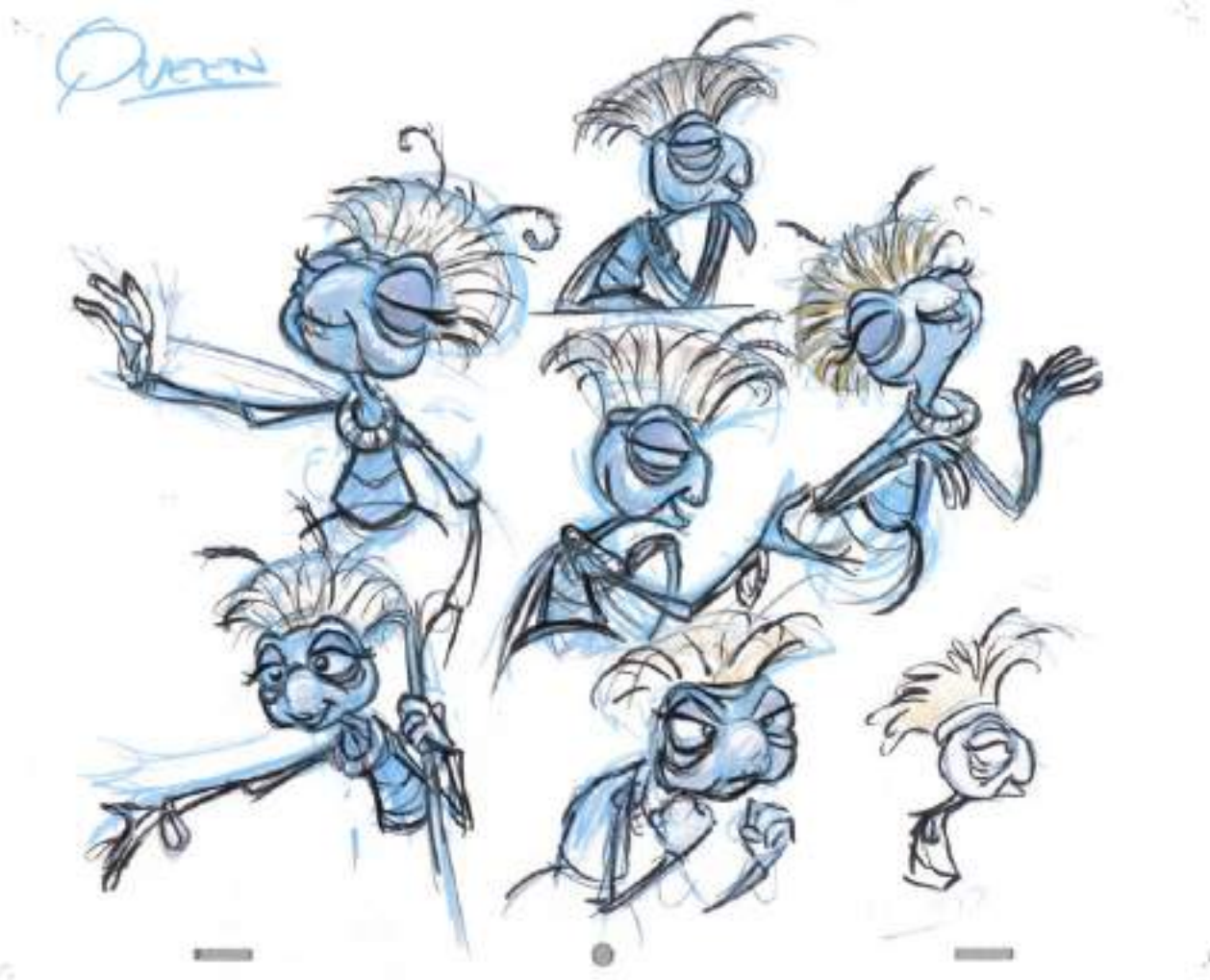
"A l'hora de dissenyar un personatge, hi ha un munt de decisions que cal prendre. Però quan veus la pel·lícula, tota la feina que fem nosaltres ha de desaparèixer. Només vols que la gent es cregui aquests personatges i que tingui la sensació de ser dins de la història amb ells"

-Bob Pauley, dissenyador de producció -

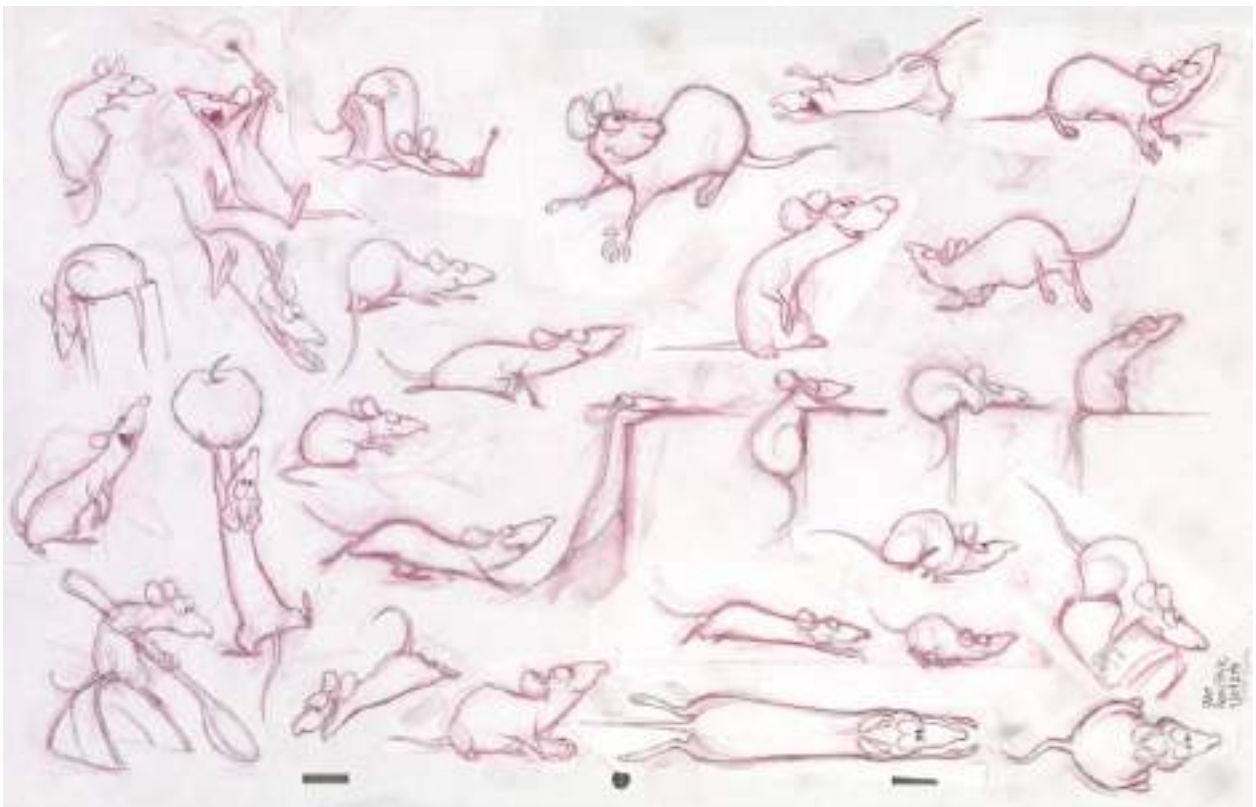
Galeria fotogràfica



Galeria fotogràfica



Galeria fotogràfica



Concept Art

El Concept Art segons Jean Fraisse es: "la resolució de problemas narrativos y estéticos con elementos visuales". L'art conceptual és com un tipus d'il·lustració, però amb objectius totalment diferents, a més que el Concept Art no és individual, sinó part de la cadena d'una producció.

En resum, el que fa el concept art, és intentar donar solucions dins d'una història / guió mitjançant la representació de formes visuals, format per un artista en el tema. Aquesta obra d'art, el que fa és definir un projecte sencer i moltes vegades, aquest pot actuar, no tan sols de guia per al projecte, sinó perquè la mateixa història pugui arribar a l'espectador de forma clara i a vegades, impactant.

Aquest tipus d'art, pot representar els personatges en diferents escenes de la història, o potser només el físic d'aquest en una escena que demostrï qui és i com és de forma directa i profunda.

Es pot veure en moltes representacions artístiques, però sobretot en el món del cinema, l'animació i el còmic.



ANNEXOS PRÀCTICS

- Procés d'investigació del personatge de SHUN + referències visuals.
- Referències visuals de CARMILLA.
- Principi d'Squash and Stretch.
- Els ART TOY

Procés d'investigació: SHUN

He estat pensant en què un dels personatges del meu petit còmic fos del Japó, per tant, he estat investigant a internet sobre persones que han anat (ja que així l'element de comparació entre la cultura Europea i la Japonesa és molt més evident), també sobre la cultura Japonesa (religió, costums, menjar, [...])

Enllaços d'investigació utilitzats:

- **Vídeo pòdcast:** <https://www.youtube.com/watch?v=Z7msl4JbNVA>
- **Cultura japonesa pdf:**
<https://www.eumed.net/rev/japon/08/cultura.pdf>
- **Sintoisme:** <https://es.wikipedia.org/wiki/Sinto%C3%ADsmo>
- **Budisme:** <https://es.wikipedia.org/wiki/Budismo>
- **Mitologia japonesa:**
https://es.wikipedia.org/wiki/Mitolog%C3%ADa_japonesa
- **Noms:** <https://mundopetit.cl/nombres-japoneses-ninas-ninos/>
- **Kimono:** <https://japonismo.com/blog/el-kimono-o-vestimenta-tradicional-japonesa>
- **Posició de la dona al Japó:**
<https://ciberclublectura.wordpress.com/2018/12/04/el-papel-de-la-mujer-en-japon/>

"Estupor y temblores", Amélie Nothomb

Referències visuals: SHUN



Referències visuals: SHUN



Referències visuals: SHUN



(Recordo que el disseny es va anar canviant sobre la marxa, però aquestes van ser les referències inicials.)

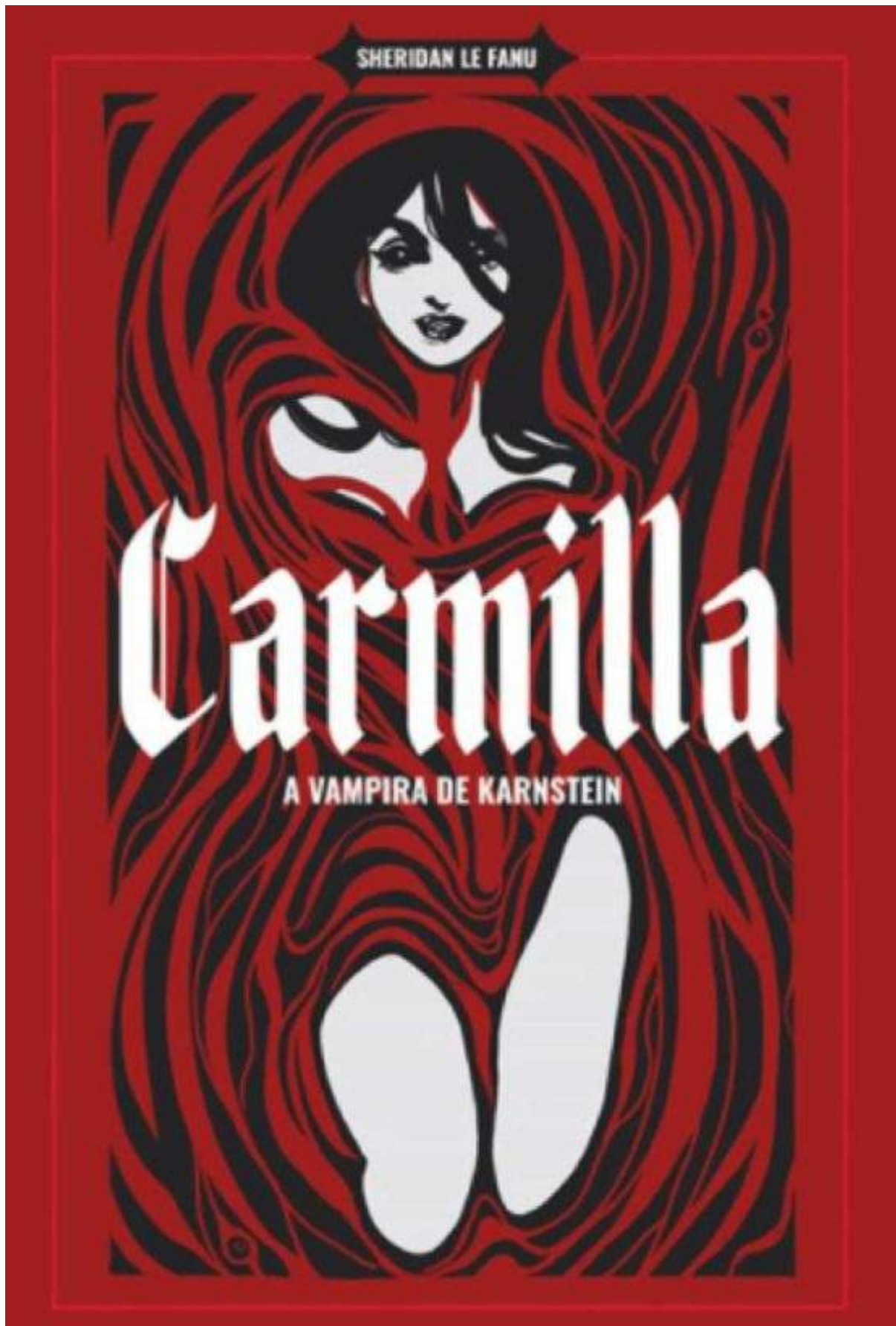
Referències visuals: CARMILLA



Referències visuals: CARMILLA



Referències visuals: CARMILLA



Referències visuals: CARMILLA



Referències visuals: CARMILLA



Squash and Stretch

El squash and stretch és un dels 12 principis utilitzats en l'animació, tant en personatges com en objectes, per així donar més mobilitat i dinamisme a allò que s'està animant.

Van ser anomenats al llibre "The Illusion of life" de Frank T. i Ollie J.

Tot i així, la definició d'aquest principi, és l'exageració dels objectes que no són rígids



Toon Boom, "Squash and Stretch Principle"

Links per a més informació:

- **Toon Boom:** <https://learn.toonboom.com/modules/animation-principles/topic/squash-and-stretch-principle>
- **Alan Becker Tutorials:** <https://www.youtube.com/watch?v=haa7n3UGyDc>

Els ART TOY

Un art toy son figures de disseny fetes per un dissenyador; no son joguines, son figures coleccionables i moltes vegades, úniques.

Els seus dissenys, com bé diu en el seu nom, estan inspirats en les joguines. Poden ser fets de forma manual (fusta, metall, plàstic, [...]) o amb un disseny digital i després fet amb una impressora 3D (de resina o filament) o de vinil.

Aquest tipus d'escultures son pensades com a obra d'art per a ser EXPOSADA. Normalment, els estils dels dissenys solen anar lligats a l'Art Urbà, la Il·lustració i el disseny de personatges, és per això que també s'ha inclòs.

Els Art Toys son una altra de les maneres en que es pot representar un personatge, en aquest cas, en una forma escultòrica tridimensional i amb molt valor artístic.



'Better Knowing' de Kaws en la Exposición 'This Is Not A Toy' en Toronto, 2014

