

LA INTUICIÓN EN EL DESARROLLO CREATIVO

CARMEN MARTÍN RODRÍGUEZ



‘El cine no es un trozo de vida, sino
un pedazo de pastel.’

Alfred Hitchcock



Carmenita

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES -UNIVERSIDAD DE SEVILLA
2021-2022

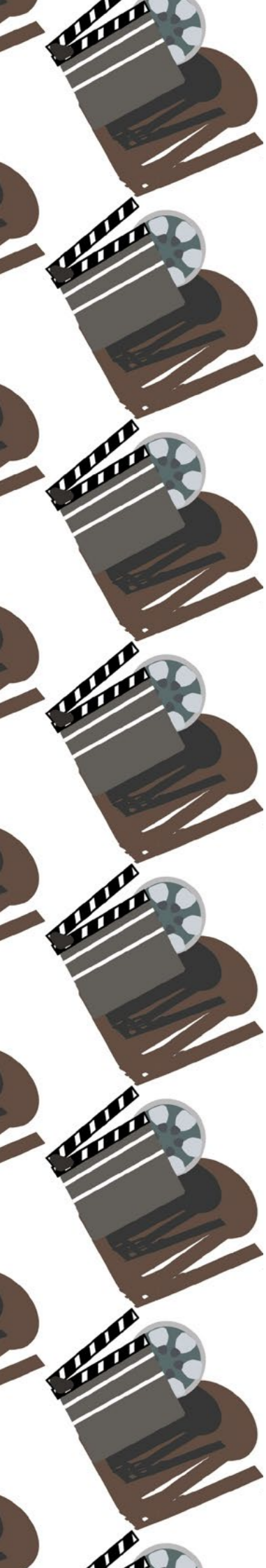
Título: LA INTUICIÓN EN EL DESARROLLO CREATIVO

Autora: CARMEN MARTÍN RODRÍGUEZ
Tutora: MARÍA LUISA VADILLO RODRÍGUEZ

Vº. Bº. DE LA TUTORA



UNIVERSIDAD DE SEVILLA



ÍNDICE

APORTACIONES ARTÍSTICAS

CUERPO TEÓRICO

I. INTRODUCCIÓN	44
II. MAPA CONCEPTUAL	47
III. METODOLOGÍA	48
IV. OBJETIVOS	50

DESARROLLO TEÓRICO

1. UN CONCEPTO INTUITIVO DIRIGIDO A LA ESTÉTICA ARTÍSTICA.....	54
1.1. LA INTUICIÓN COMO PROCESO CREATIVO.....	58
1.2. DISPOSICIÓN DEL PROCESO CREATIVO EN UN FILM.	59
2.- UNA MIRADA HACIA LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA DEL CINE DE ANIMACIÓN.....	62
2.1. EL CINE ANIMADO EN JAPÓN: Anime y el nacimiento de Studio Ghibli.....	69
2.2. LOS PRINCIPIOS Y LENGUAJE DE LA ANIMACIÓN.	73
2.3. INFLUENCIA DE LA NARRATIVA GRÁFICA EN EL SECTOR CINEMATOGRAFICO.	78

2.3.1. INFLUENCIAS DEL CÓMIC EN EL CINE.....	81
2.3.2. DIFERENCIAS Y SIMILITUDES ENTRE STORYBOARD Y CÓMIC.....	84
3. PRE-PRODUCCIÓN: LA ESTRUCTURA Y CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE.....	88
3.1. REPRESENTACIÓN EN EL ENTORNO.....	93
3.2. ESTILOS DE CARACTERIZACIÓN.....	94
3.3. EL USO DE LA EXPERIENCIA PERSONAL COMO VÍNCULO IN- TUITIVO CON EL PERSONAJE.....	96
4. PROCESO DE UNA ANIMACIÓN.....	98
5. CONCLUSIONES.....	100

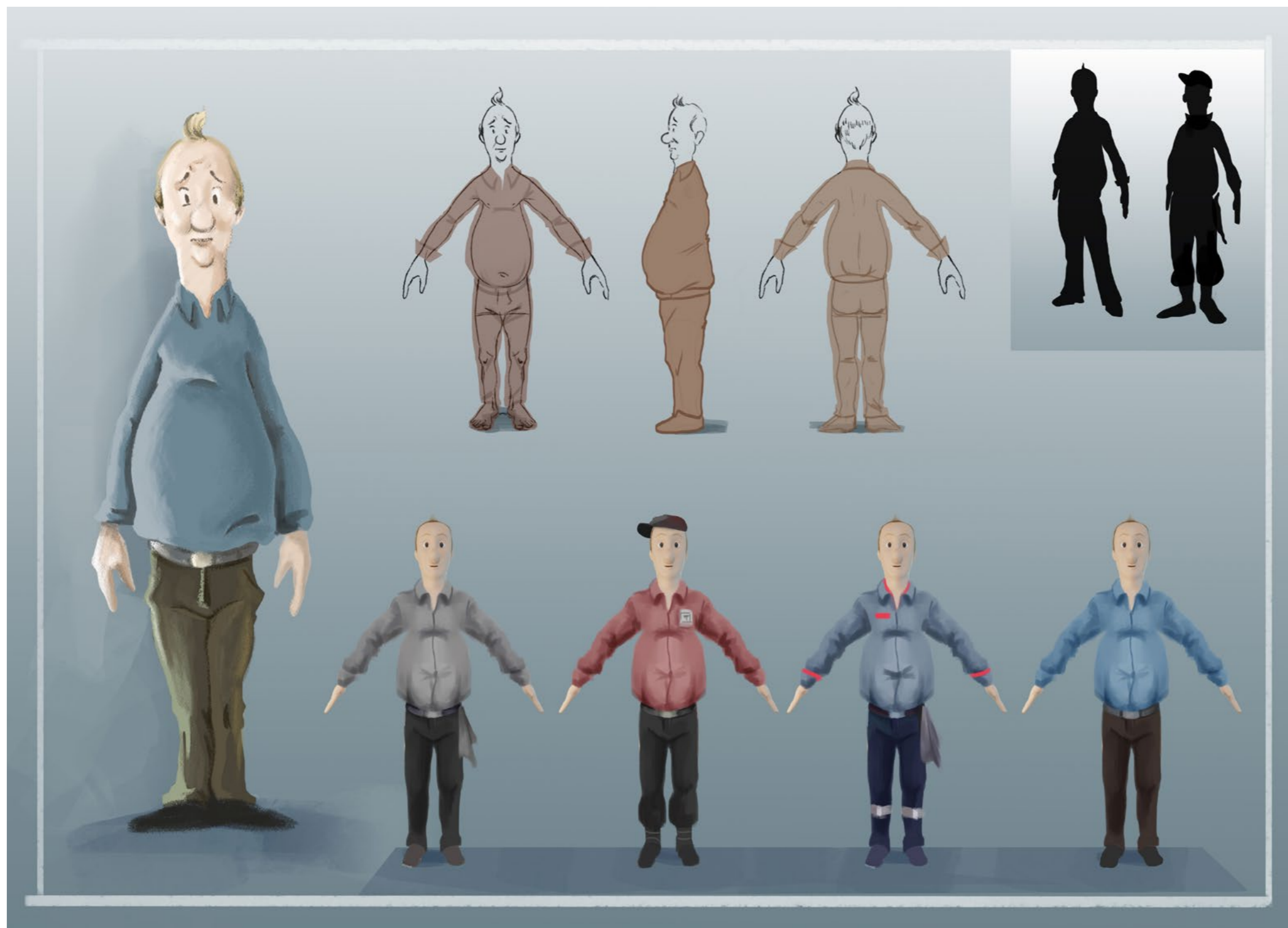
REFERENCIAS

REFERENCIAS PRINCIPALES.....	106
BIBLIOGRAFÍA.....	106
WEBGRAFÍA.....	107
FILMOGRAFÍA.....	107
REFERENCIAS SECUNDARIAS.....	108

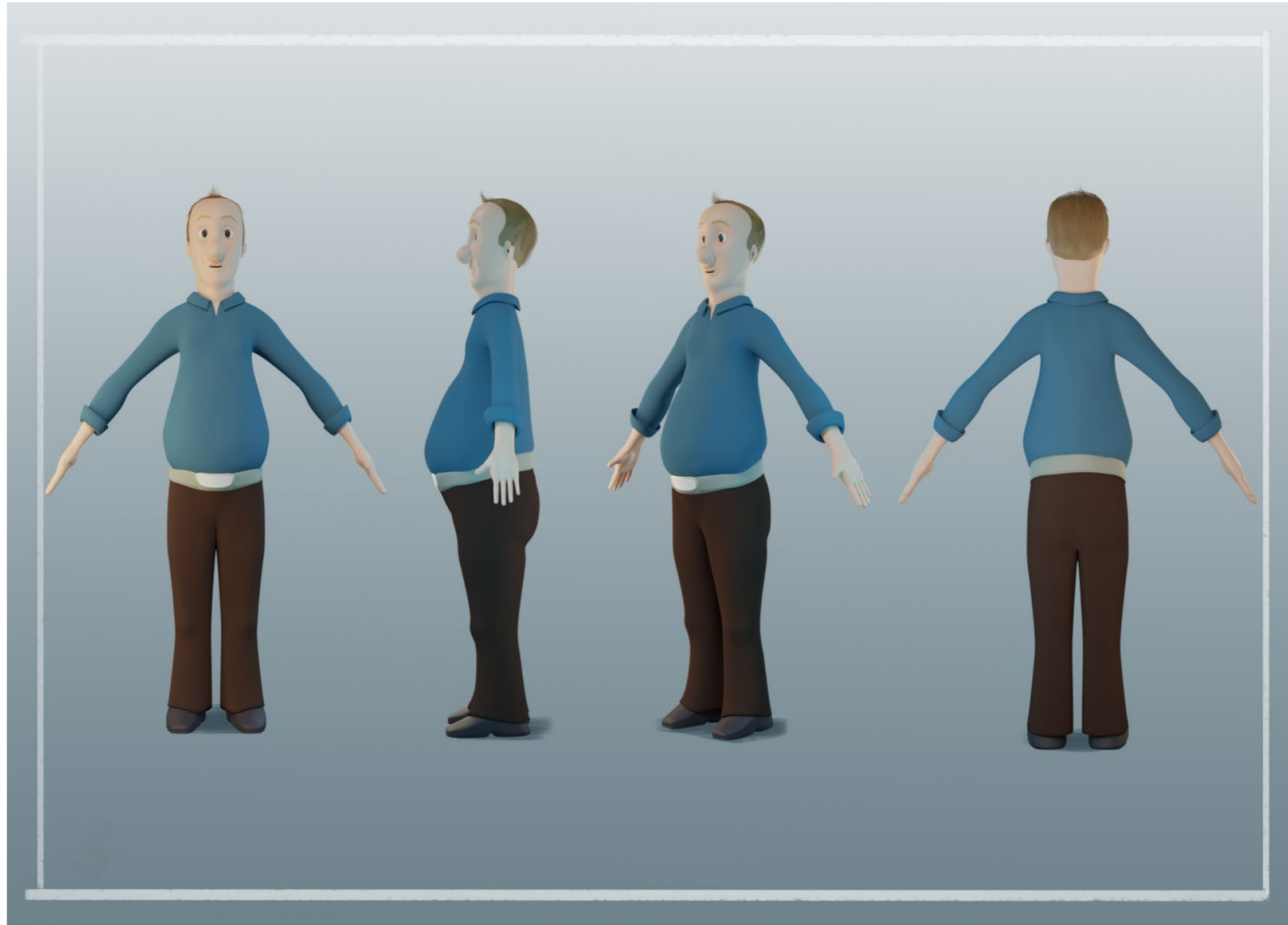
ÍNDICE FIGURAS.....	109
APORTACIONES ARTÍSTICAS.....	111



APORTACIONES ARTÍSTICAS



Carmen Martín (2022), *Antonio y sus atuendos*.
Diseño de personaje. [Técnica: Digital y modelado 3D]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.



Carmen Martín (2022), *Vistas en 3D*. Diseño de personaje. [Técnica: Digital y modelado 3D]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.



Carmen Martín (2022), *Antonio posando*. Modelado 3D. [Técnica: modelado 3D en Blender]. Dimensiones: 1920 x 1080 px.



Carmen Martín (2022), *Gasolinera retro*. Enviroment. [Técnica: Digital]. Dimensiones: 8267 x 5905 px.



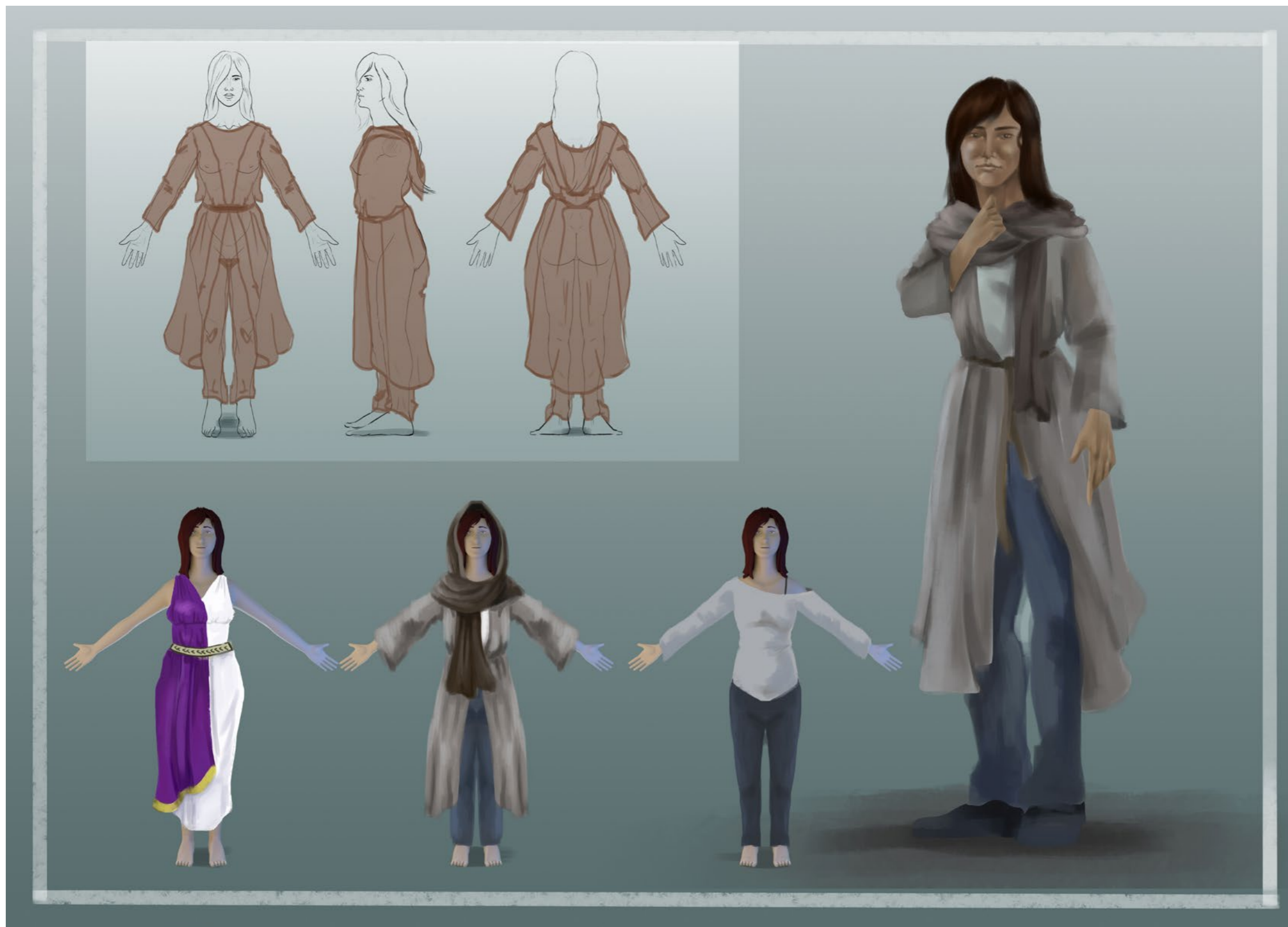
Carmen Martín
(2022), *Creación de Abdal*. Diseño de personaje. [Técnica: Digital y modelado 3D]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.



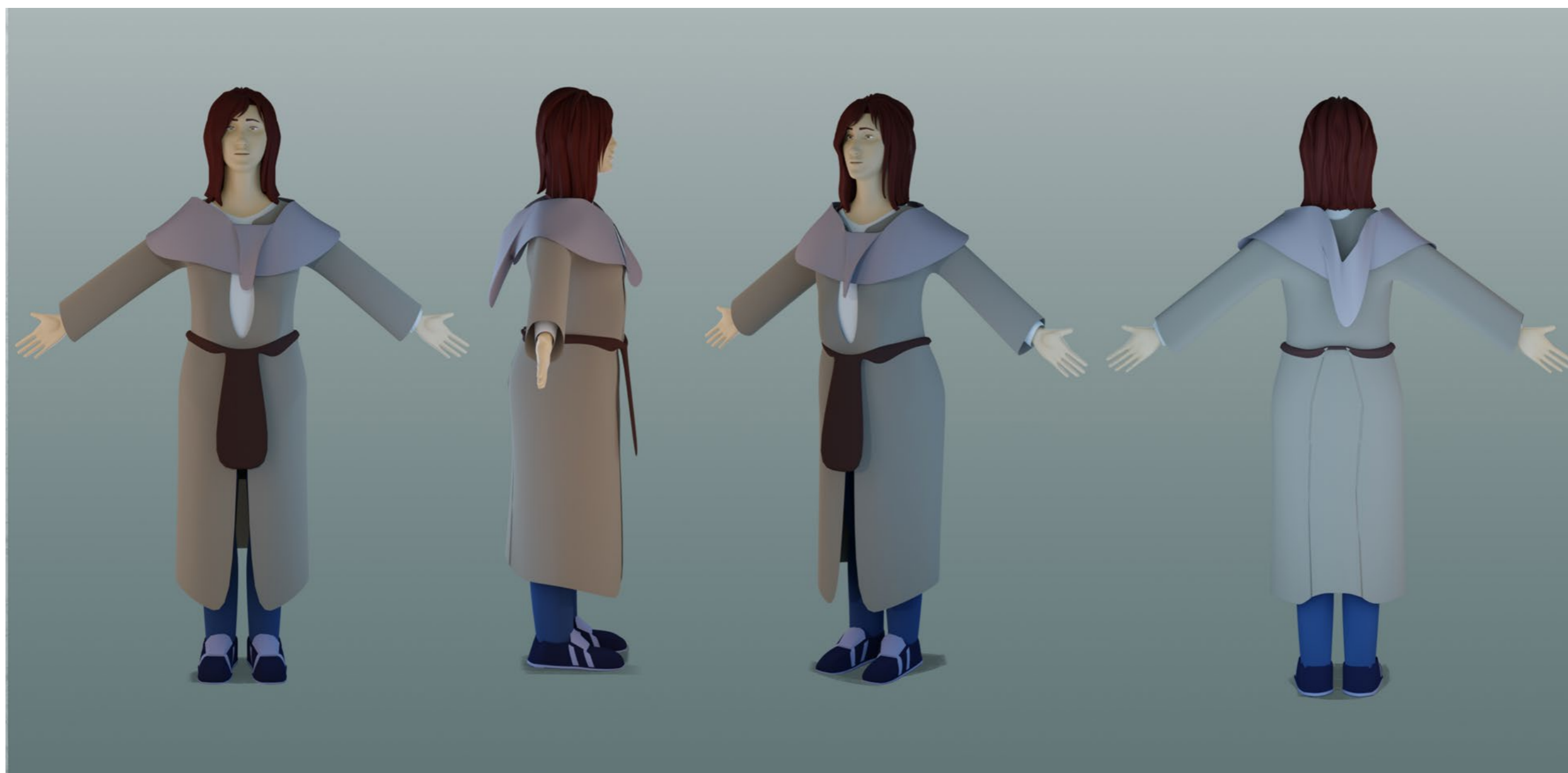
Carmen Martín (2022), *Vistas en 3D*. Concept art de personaje. [Técnica: modelado 3D en Blender]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.



Carmen Martín (2022), *Abdal en el Templo*. Concept art. [Técnica: Digital Adobe Photoshop]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.



Carmen Martín (2022), *Creación de Lucía*. Diseño de personaje. [Técnica: Digital y modelado 3D]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.



Carmen Martín (2022), *Vistas en 3D*. Concept art. [Técnica: modelado 3D en Blender]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.



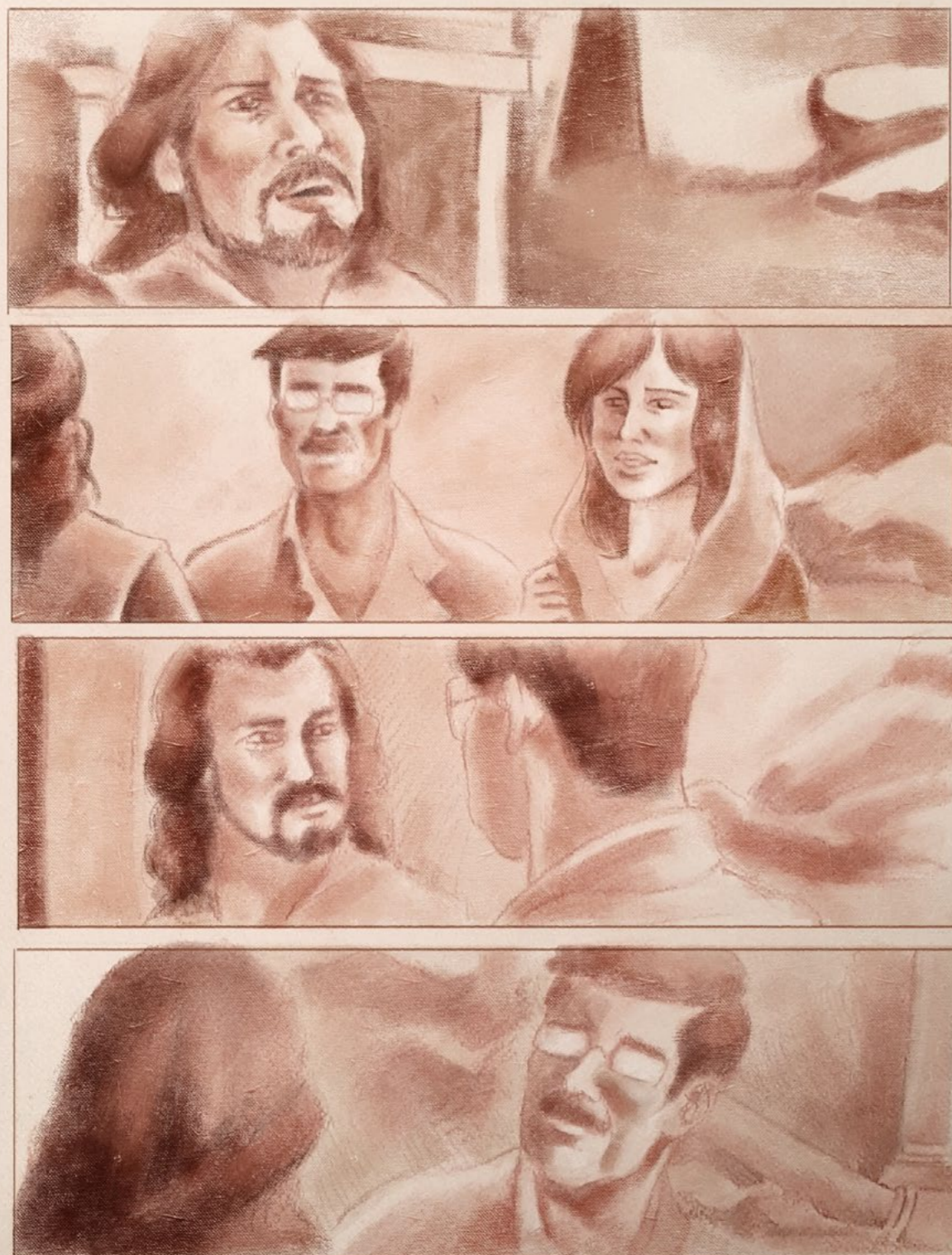
Carmen Martín (2022), *Lucía pensando*. Modelado 3D. [Técnica: modelado 3D en blender]. Dimensiones: 1920 x 1080 px.



Carmen Martín (2022), *Ricky el psicólogo*. Concept art de personajes. [Técnica: Digital Photoshop]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.



Carmen Martín (2022), *Consulta del psicólogo, (entorno)*. [Técnica: Digital Adobe Photoshop]. Dimensiones: 8267 x 5905 px.



Carmen Martín (2021), *Abdal hablando con Rick*. Storyboard. Estudio de planos. [Técnica: sanguina retocado en digital con Adobe Photoshop]. Dimensiones: 2369 x 3292 px.



Carmen Martín (2021), *Losing my identity*. Storyboard. [Técnica: sanguina]. Dimensiones: 2283 x 3192 px.



CUERPO TEÓRICO



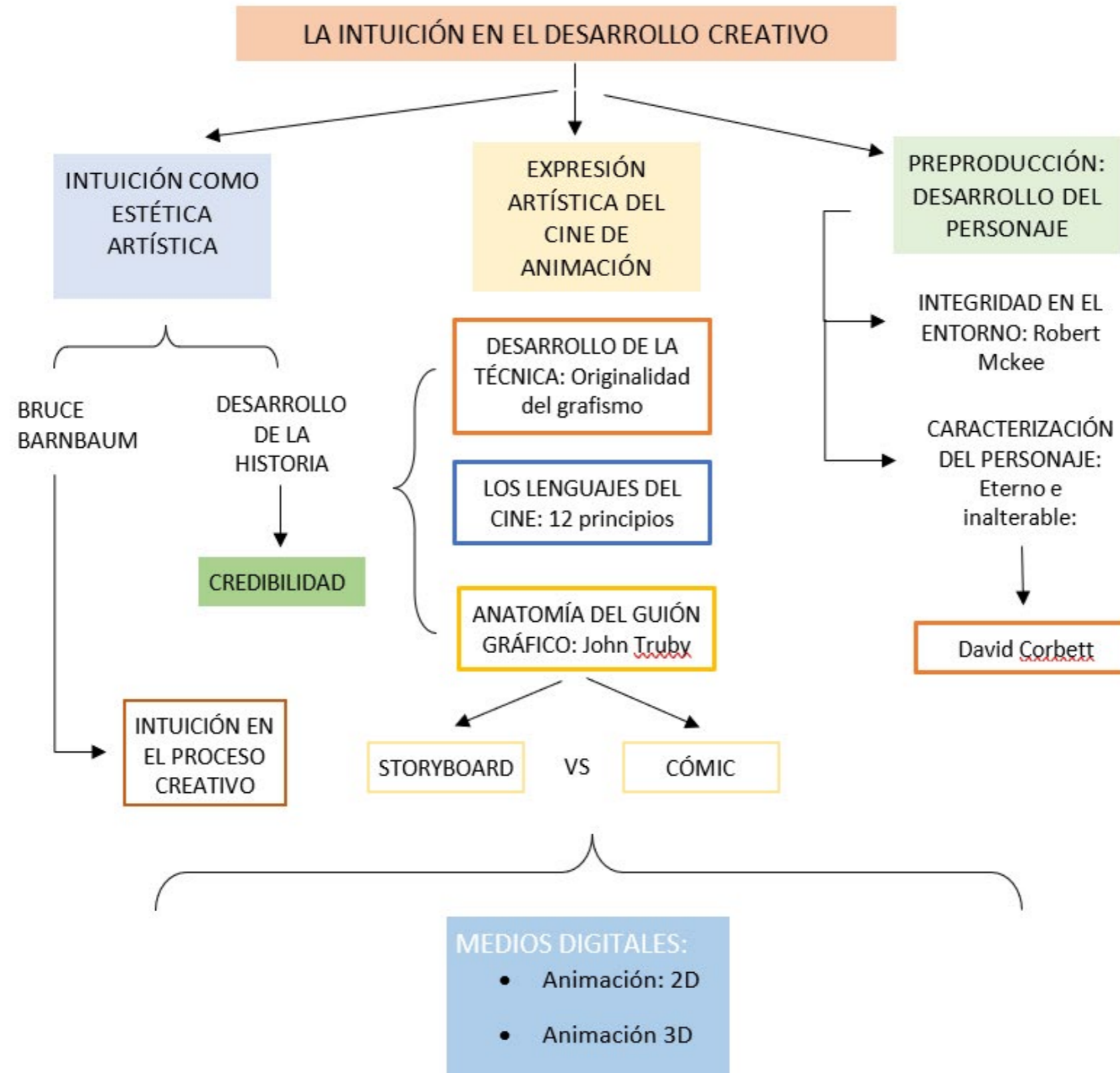
I. INTRODUCCIÓN

El mundo del cine surgió como una puerta abierta a nuevas expectativas creadoras, que permitía al artista libremente expresar su mundo creativo, modificando los conceptos de la realidad a partir de imágenes más reales de la misma. Dentro del amplio campo cinematográfico, la posibilidad física de la animación se abrió paso tras los estudios e inventos que proporcionaron investigadores como Muybridge (1830-1904) y los Hermanos Lumière (1864-1948), tras el anhelo de la sociedad por representar el movimiento y modificar los conceptos de la realidad. Con estas técnicas, se incorporó el discurso artístico de las Bellas Artes vinculado a la narrativa del cine, en la que se enlazó el dibujo como herramienta principal en el mundo del cine animado, permitiendo exagerar su lenguaje hasta llegar a unos conceptos de caracterización que permitió un desarrollo de la creatividad y de la expresión humana.

En el presente Trabajo de Fin de Grado se analizará el proceso de preproducción que se aborda, en ocasiones, como parte de la producción cinematográfica a la hora de crear guiones o historias, en las que se establece el carácter gráfico como el mayor portador de ideas. Durante este proceso de investigación responderemos a preguntas como: ¿Por qué llega a ser el cine de animación tan atrayente? ¿Cómo se enfocan las historias del cine? ¿Cuál es el elemento esencial para el desarrollo de una historia? ¿Qué aportaciones nos ofrecen los nuevos medios digitales?

Abordaremos todos estos conceptos enfatizando el rol del personaje, esencia de la historia y principal elemento de estudio en este Trabajo de Fin de Grado, bajo los lenguajes que ofrece el cine, en la que se manifiesta como una mirada receptiva hacia la expresividad del ser humano. Para ello, se analizarán los conceptos establecidos por artistas como Bruce Barnbaum (1943) y Mckee (1941) a la hora de abordar nuestra obra artística personal, aportando la teoría de cómo nuestro proceso creativo se vincula a una mirada más íntima y personal, llegando a establecer intuitivamente el retrato de la sociedad que nos rodea, y cómo nos sentimos identificados al ver el reflejo de nuestra propia identidad.

II. MAPA CONCEPTUAL



III. METODOLOGÍA

Este presente Trabajo de Fin de Grado se basa en las técnicas de investigación propias de la metodología general que es usada en el área de las humanidades. Se basa en un análisis social bajo las influencias de la técnica cinematográfica, que afecta tanto a espectadores como a productores y creativos detrás de la pantalla.

La primera fase se inició con un proceso de documentación y estudio de campo sobre algunas de las estrategias y la acción que establece la técnica del dibujo en el proceso creativo como herramienta artística en la construcción de las ideas. Parte de la etnometodología como principal método para establecer el estudio del cine de animación como técnica gráfica en movimiento.

El estudio se basa en dos conceptos aportados por Bruce Barnbaum y Robert Mckee como base de la identidad en nuestra obra artística, lo que ha supuesto un proceso de autoconocimiento y análisis que ha permitido profundizar en la obra artística personal que se aporta, estableciendo una metodología que coloca la experiencia como base fundamental para dar entidad a las ideas y construir el proyecto en su parte plástica.

La metodología se ha basado, igualmente en estudios fenomenográficos, interpretativos, de artistas y productores (David Benzal, David Corbett, Sáenz), registros narrativos como masterclass, entrevistas y estudios de diferentes libros, a través de los cuales se han podido desarrollar los conocimientos que se plantean en este Trabajo de Fin de Grado.

Se ha desarrollado un proceso de investigación, partiendo de referentes como Sáenz, quien nos presenta, en su libro *Arte y Técnica de la Animación*, conceptos que determinan el cine de animación, partiendo del análisis que se emplea en el dibujo en la fase de preproducción. Después de estudiar cómo se determina este ámbito artístico, se vinculó de una forma inductiva a la teoría que nos fundamenta Bruce Barnbaum, en su libro *The Art of Photography*, en la que plantea el concepto de intui-

ción como principal eje del artista, vinculándose así al proceso creativo, basado en estudios y conocimientos que parten de una mirada más personal e íntima, que hacen uso de la experiencia.

Por un lado, este último análisis se fundamenta en referencias bibliográficas de artistas y músicos, sin descartar propuestas que establecen autores como Corbett, que nos ha permitido comprender a través de su libro *El Arte de crear personajes*, la integridad y entorno del personaje bajo el retrato íntimo o la visión personal de su creador, vinculado a una dinámica más intuitiva, basados en conocimientos y experiencias que fomenta que el público se sienta atraído e identificado con ello, tras basarse en arquetipos.

Por otro lado, se plantea un estudio sobre la integración de las nuevas técnicas digitales en comparación con la expresividad y la originalidad que nos proporciona el dibujo, en la que me permite estudiar las posibilidades técnicas en la parte práctica del proyecto personal.

IV. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es analizar algunas de las inquietudes artísticas personales que se pueden plantear a la hora de abordar el diseño de personajes y el entorno en los que se ubican, con el fin de -entre otros- enfatizar la historia y representar simbólicamente el retrato de la sociedad (una función que ya plantea el cine según fundamenta el guionista David Corbett). Estos conceptos surgen tras el estudio e influencias del medio cinematográfico, que nos muestran la capacidad de crear mundos e historias que conviven en nuestra mente, donde son representados a raíz del lenguaje expresivo del dibujo, con un mayor énfasis en el carácter del movimiento. Con ello, analizo la importancia de la narrativa del cómic en relación con el cine, ya que éste ha llegado a ser el eje principal en mi trayectoria artística en la Universidad, pues con ello he podido enfatizar el uso del dibujo y el estudio de la acción y el movimiento.

Objetivos generales:

- Establecer la importancia del dibujo como medio principal y tradicional vinculado al proceso creativo.
- Analizar los estudios de secuencia y planos como medio para dar vida a las ideas y construir la historia.
- Plantear el concepto de intuición o visión personal a la hora de desarrollar el proceso creativo de la obra.
- Establecer la anatomía del guion gráfico con el fin de enfatizar y concebir una reestructuración de la realidad para que el espectador se sienta identificado con el personaje o la historia.

Objetivos específicos:

- Analizar la psicología y el carácter del personaje en base a la narrativa del dibujo.

- Estudiar los rasgos y caracterización en base al diseño del personaje.
- Indagar en los conceptos del lenguaje de la animación para enfatizar y dar más personalidad al personaje.
- Plantear los conceptos del 2D y 3D como recursos gráficos a la hora de abordar la creación de personajes.
- Destacar la relación del cómic con el cine como principal estudio de planos y composición en la narración gráfica de la historia.



DESARROLLO TEÓRICO



1. UN CONCEPTO INTUITIVO DIRIGIDO A LA ESTÉTICA ARTÍSTICA.

Antes de comenzar desarrollando la metodología de este Trabajo de Fin de Grado, me gustaría enfatizar el concepto de intuición definido por Bruce Barnbaum, un fotógrafo que hace uso de su experiencia profesional para fomentar la creatividad en sus alumnos y desquitar los bloques que pueden tener a la hora de abordar o desarrollar una producción artística.

Y, ¿por qué abordar este concepto? No sólo se debe al hecho de que parece una teoría importante, sobre todo por la fundamentación concisa y clara que establece Barnbaum, sino porque a lo largo de mi proceso de documentación, he llegado a vincular esta idea con el proceso artístico que conlleva todas las artes, sobre todo con el inicio del dibujo, que se forma como un criterio fundamental para el desarrollo de cualquier obra artística: enlazadas con todas las actividades primordiales de expresión y construcción vinculadas al conocimiento, a las descripción de las ideas, “[...]las cosas y a los fenómenos de interpretación basados en la explicación de su sentido por medio de sus configuraciones” (Gómez, 2007, p. 37). Funciona como una narración que, en vez de ser escrita, se narra visualmente. Y pudiera ser que a lo mejor Barnbaum sólo establece su opinión, pero la relación entre ser humano, imagen y la noción de la realidad la plantea como un conocimiento previo, en la que se podría establecer como sinónimo de inspiración.

Realmente, a la hora de proyectar una idea, cada persona tiene una percepción diferente de la misma, pero pudiera deberse a la falta de conocimientos o experiencias en el área. Pues, como establece Barnbaum, “la intuición no viene de la nada. Necesita de una implicación profunda, interés y comprensión para tener un punto de apoyo” (2018, p. 369).

La manera más efectiva de entender esta teoría es a través de las palabras del mismo autor, cuyo capítulo “Aplicar la intuición en la fotografía” (2018, p. 369) donde narra el momento exacto en el cual sale a caminar a un bosque junto con su compañero Reed, con la idea de hacer fotografías experimentales, cuya finalidad era que ambos experimentaran entre sus

conocimientos y un proceso intuitivo. Con ello, Bruce muestra en su libro las diferentes formas que tuvieron ambos de representar el entorno, y su visión ante ello. El autor reflexiona sobre la visión subjetiva que la mayoría de las personas mantienen de los bosques, en la que algunos solían verlos como lugares de tonos medios u oscuros, mientras que Bruce lo contemplaba de un modo más luminoso.

Claramente, esto suele suceder, no sólo por la diferencia o la mentalidad de cada espectador, sino cuando tenemos claro un concepto basado tanto en la experiencia como por el estudio de un tema en particular. Lo que describe Bruce, bajo su visión del bosque, sólo podría proceder de su profundo interés en esta área. Destacamos su trabajo y su temática en la que se especializa, en el estudio de la naturaleza, y la reinterpretación del medio natural mediante los juegos que ofrece la fotografía, coincidiendo en un acto meramente gráfico que está basado en lo digital. Pues Bruce destaca que:

La intuición sale a la superficie cuando está familiarizado y muy implicado con la situación en cuestión. Sucede cuando ya ha dedicado mucho pensamiento al tema, [...]. No puedes tener nociones intuitivas sobre algo que no conoce, algo que le es ajeno o algo con lo que ha tenido poca interacción previa.

(2018, p. 366).

El problema es que algunas personas suelen evitar este tipo de conocimiento a la hora de realizar una fotografía, dibujo o pintura, con el fin de explorar una idea espontáneamente sin pasar por su proceso de documentación o estudiar sus parámetros. Vemos la idea de intuición como una mala interpretación de lo que es en realidad el proceso creativo de una obra. Pensamos que el simple hecho de ser artista nos somete a una iteración creativa que sale de la nada.

En el documental *20.000 días en la Tierra* del músico Nick Cave (1957) se puede observar un análisis basado en el proceso creativo del artista, bajo una visión íntima de su vida diaria. Un enfoque extraordinario sobre las ideas, determinado bajo la experiencia y vivencias del cantante: “... *durante mucho tiempo he estado construyendo una especie de mundo al componer canciones. Un mundo creado sobre recuerdos originales y valiosos que definen nuestras vidas*” (Pollard, 2014, 19’ 30”). Es una película capaz de estimular a cualquier espectador que esté pasando por un bloqueo artístico, revelando la verdadera entidad que ha hecho y hace a Cave ser un músico de culto. Es muy interesante cómo llega a replantear el protagonista el concepto creativo, describiéndolo como un hecho misterioso que solo implica: tomar asiento, observar y determinar lo que sugiere nuestras fuentes de referencias, surgiendo así la magia. Pues como decía Picasso, ‘*cuando llegue la inspiración que nos encuentre trabajando.*’



Figura 1: Pollard, J., Forsyth, I. (2014). *20,000 Days on Earth* [Fotograma de la película]. British Film Institute, Film4 Productions, Pulse Films. Página Web: <https://www.fotogramas.es/peliculas-criticas/a2219173/20000-dias-en-la-tierra/>

Por otra parte, el tratamiento y habilidad que nos muestra Jiro Ono (1925) en su técnica culinaria del *sushi*, responde al concepto de unas habilidades adquiridas en base de la experiencia y la intuición del artista, en la que su ética destaca por la perfección y su carácter miniaturista, lleno de sencillez que favorece la enseñanza de sus aprendices. Su proceso de trabajo e instrucción se vincula a los conceptos del Renacimiento, que define la palabra de *Shokunin* como artesano de una habilidad técnica, -un oficio que se adquiere cuando se le dedica mucho tiempo para perfeccionar y llegar a la mejora máxima de tus habilidades técnicas- con el fin de alcanzar la excelencia.

1.1. LA INTUICIÓN COMO PROCESO CREATIVO.

En la antigua roma negaban el hecho de que el artista fuera dotado de una gran imaginación y las ideas surgieran de la nada. Para ellos era preferible creer que esto se producía de una manera mágica, un don otorgado por un ser externo, un dios. Elizabeth Gilbert (1969), autora de *Comer, rezar y amar*, defiende que las ideas están vinculadas al universo, al igual que los elementos naturales que nos rodea. El ser humano se encarga de materializar estos conceptos una vez estos son concebidos en nuestro estado emocional o consciente, surgiendo así el planteamiento de una idea, cual le da vida.

Otros autores, como Alex F. Osborne (1888-1966) define este proceso como un análisis consciente realizado paso a paso, a raíz de un estudio estructurado y lineal hasta concebir la idea creativa. Esta última premisa nos recuerda más a lo que ya Bruce proponía anteriormente, y con ello, el cineasta David Lynch (1946) hace alusión con respecto a su planteamiento, al definir los procesos creativos como una lluvia de ideas que nacen del inconsciente.

La creatividad se ha visto relacionada con la capacidad lógica e intuitiva del ser humano, capacitadas según sus conocimientos y habilidades, permitiéndole construir nuevas representaciones o,

simplemente, realizar una reestructuración de la realidad, en la cual la imaginación juega un papel fundamental como motor principal de las ideas.

1.2. DISPOSICIÓN DEL PROCESO CREATIVO EN UN FILM.

El proceso inicial de un filme precisa de mucha creatividad y conocimiento del tema que se vaya a tratar. La elaboración del guion requiere de una gran investigación, de un estudio para asentar las bases de una historia, con el fin de generar muchas ideas basadas en referencias cercanas, ya sean libros, películas o de la experiencia misma. Sin embargo, también podemos partir del diseño de los personajes para abordar conceptos, ya que son la esencia de la historia.

Así lo vemos en *Avatar* (2009) de James Cameron (1954), una película que habla por sí misma, donde se observa el proceso elaborado de la idea y su profundo estudio en base a su desarrollo creativo, dándole forma a los personajes, definiendo el entorno donde acontece la historia, etcétera. La finalidad sería llegar a crear vínculos con el espectador y generar un gran interés. Esto se debe a la calidad del diseño, la armonía y la riqueza visual que sostiene, desarrollado todo con un estilo atractivo en relación con el *target* al que va destinado.



Figura 2: Cameron, J. (2009, 21 diciembre). *Bocetos Avatar* [Ilustración]. En *The art of Avatar* (N.o 1 edición, p. 51).

Sáenz ya nos plantea en su libro, *Artes y técnicas de la animación* (2006), que una buena búsqueda e investigación sobre el tema, hará madurar al filme. Por otra parte, nos explica que la calidad de una producción consiste en abocetar cada concepto que surja, aunque estos no lleguen a la producción final. El hecho es que así es cómo la imaginación va fluyendo, sumergiéndote inconscientemente en el mundo que imaginas, dando vida a tu universo creativo. Pero una vez llegamos a esta fase, lo mejor es seguir trabajando en nuestra idea y no desconectar del proceso, ya que interrumpir la dinámica que hemos estado adquiriendo hará que no obtengamos un buen flujo de nuestro trabajo. A veces el proceso creativo no se trata de algo complejo, sino de una idea sencilla y bien elaborada, con un buen conocimiento en su desarrollo temático.



2.- UNA MIRADA HACIA LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA DEL CINE DE ANIMACIÓN.

“Los distintos medios aparecidos a lo largo de la historia son fruto de una evolución en la que unos dan pie a otros en un proceso de asimilación”.

Pérez Jiménez, Mauricio.
(1999, p. 29).

No cabe duda de que el mundo del cine ha sido cómplice de nuestra vida, siendo un medio identificable de los sucesos fundamentales del ser humano. Este fabuloso mundo, en sí, funciona como una ventana abierta hacia las nuevas expectativas creadoras, donde se infunde el vínculo entre lo real y lo ficticio, jugando un papel fundamental en el mundo de la imaginación, en el que no existe ninguna limitación en el universo creativo del autor: “[...] todo puede transformarse en todo” (Gómez, 2007, p. 258).

La animación ha llegado a ser el medio artístico definitivo donde los artistas se han hecho con la combinación de otras artes como la música, la literatura, pintura, cine, etcétera. Una fuente de expresión que ha hecho a muchos animadores desarrollar su ingenio e ideas, llegando a ser muy dinámicas, una relación que ha permitido contar historias que han captado el interés del público.

El gran avance que ha supuesto este género de cine ha influido a las grandes industrias como Hollywood, que no duda en recurrir a sus técnicas y los efectos especiales que ofrece, con la finalidad de integrar desarrollar la composición o calidad gráfica en sus películas, llegando a reforzar y promover sus ideas para captar el interés del espectador.

El concepto de animación no surge hasta mediados del siglo XIX, tras el interés por la representación del movimiento y la visión real de las cosas. Aunque su principal antecedente conceptual se podría situar en las pinturas rupestres del Paleolítico, donde el ser humano se hacía de los primeros dibujos para encarnar el movimiento.

No obstante, la posibilidad física de la animación surge a raíz de los estudios e inventos de los investigadores Muybridge ¹, Marey, Demeny (1850-1917), Le prince (1841-1890), etcétera.

A comienzos del siglo XX, la animación se abrió camino para ser atendida. El movimiento empezó a proyectarse mediante máquinas de efectos ópticos, como son: *taumatropo*, *estroboscopio*, *fenaquistiscopio*, *praxinoscopio* ², entre otros, con una mejora en el desarrollo del *zootropo*. Esto revela la importancia que tuvo la imagen en movimiento, que empezó a ocupar un lugar primordial antes de la aparición de los hermanos Auguste (1862-1954) y Louis Lumière (1864-1948) con el *cinematógrafo*.

Será a finales del siglo XX cuando se empiece a valorar la animación como cine, tras las nuevas ideas que trajeron consigo Méliès (1861-1938), Blackton (1875-1941) junto con Thomas Edison (1847-1931) y Chomón (1871-1929), quien fomentó los efectos visuales y permitió que el cine de animación fuera reconocido como una puerta abierta hacia la imaginación.

Destacamos a Georges Méliès³ como el dueño del arte de la transformación, con su famosa técnica del *trucaje*, basada en un fondo negro (que la cámara no captura), permitiendo grabar una segunda secuencia encima de la primera, como se ve en la película *El Hombre de las cabezas*, de 1898 [Figura 3], permitiendo simular efectos visuales y transformar a los objetos o personas, bajo el efecto del *trucaje*. Esta innovación que aportó Méliès nos recuerda al recurso cinematográfico conocido como *chroma key* que empleamos hoy en día en el cine de ficción para crear fondos o efectos

¹ Experimentó sobre la cronofotografía, siendo una gran influencia para la creación del cinematógrafo de los hermanos Lumière.

² Émile Reynaud causó gran sensación entre la audiencia parisina entre 1892 y 1900, con su cortometraje *Teatro Óptico*.

³ Como uno de los principales antecedentes del cine de ciencia-ficción con su película *Viaje a la Luna* de 1902.

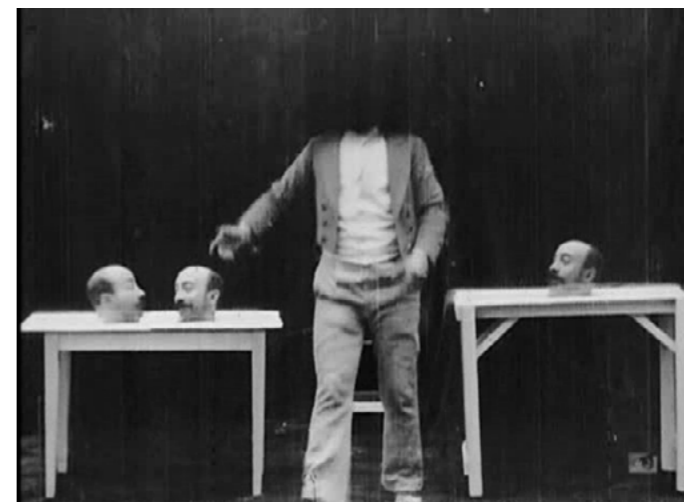


Figura 3: Méliès, G. (1898). *El hombre de las cabezas* [Fotograma]. Star Film Company. [Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=x1GJo97F4ds>]

especiales por computadora, conceptos que se analizará más adelante.

Por ejemplo, destacaríamos también a Chomón, pionero del cine español de animación quien enfocó su trabajo en la representación de objetos interactuando con personas fomentando así un lenguaje **antropomórfico** que pretende dar un valor más humanizado al objeto. Este concepto precedió al cine de animación actual, que comentaremos más adelante.

En este desarrollo de la técnica se uniría McCay (1867-1934), el primero en representar la animación como forma de arte, siendo el precursor del cine protagonizado por historias con dinosaurios como *Gertie, el dinosaurio* ⁴ de 1914. Relacionamos aquí su proceso con el del cine japonés, por la integración de las historietas de periódicos americanos en el cine animado; un hecho que determinó la influencia que ha experimentado el cómic en el cine. Esta combinación la plantearían los japoneses con la llegada de los medios técnicos occidentales en la industria del cine.

⁴ Este filme fue un gran antecedente para la película de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993).

La popularidad del cine de animación se nutre de la influencia de *Félix el gato* -un personaje que surge en las tiras de prensas-, pues la expresividad de su técnica caricaturesca influye a Walt Disney para representar al famoso Mickey Mouse y en 1928 surge la primera película de dibujos animados en blanco y negro con sonido, como la histórica *Steamboat Willie* (1928).

Por entonces, se empezaría a situar como protagonista las bases del dibujo, que otorgaría de expresividad las producciones de este sector. La técnica de la animación, así, supondrá un antes y un después en el cine de Hollywood, combinando actuaciones de personas reales con la integración de los dibujos animados. Un claro ejemplo de este proceso técnico se visualiza en la película de Disney, *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1965). Sin embargo, *Un americano en París* (Vincente Minelli, 1951) le antecede, pues fue una de las primeras películas musicales en la que se combinaron el valor del movimiento a través de la representación del dibujo con la actuación coreográfica del artista Gene Kelly (1912-1996).



Figura 4: Stevenson R. (1965). *Mary Poppins* [Fotograma, 50' 52"]. Estados Unidos. Walt Disney Productions. Fotograma tomado de *Sensacine*, <https://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18557451/>

El cine de animación ha sido un gran símbolo de las cualidades técnicas artísticas, en la que su concepto expresivo ha dado mucho valor al aspecto intuitivo del ser humano. Un conocimiento

que ha llevado a la participación de todo ámbito cinematográfico, donde el dibujo empezó a convertirse en un promotor de los efectos visuales, emulando la imaginación y la riqueza del *acting* y el movimiento combinado en la animación moderna. La colaboración de Disney con Steven Spielberg y Robert Zemeckis fue el resultado de la película *Who Framed Roger Rabbit* (1988), en la que se mostraban los exigentes efectos de la mímica donde el dibujo animado y las personas reales interaccionan entre sí, hasta llegar a los conceptos técnicos del 3D que estableció Pixar con *Toy Story* (1995) o en la película *Shrek* (2001).

El mundo de la animación acabaría cautivando tanto a sectores adultos como jóvenes con la influencia de Walt Disney, una industria que empezó a ser aceptada en la sociedad por sus trabajos con técnicas modernas como el dibujo en acetatos, y los valores manifestados en sus cortos y películas. La aparición de la *rotoscopia*, permitiría imitar los movimientos humanos mediante imágenes reales, logrando una animación más natural, actuando como antecedente de la captura del movimiento en los avances técnicos actuales, como se puede observar en la película animada de 1978 de *El Señor de los Anillos*, precediéndole después la película *Expreso Polar* (2004) de Robert Zemeckis (1952).



Figura 5: Bakshi, R. (1978). *El señor de los anillos* [Fotograma]. Fantasy Films Productions. [<https://www.youtube.com/watch?v=ha2CnLUSfWQ>]

Si hacemos un brevísimo recorrido por la historia del cine de la animación, nos damos cuenta de que, sin la curiosidad del ser humano por representar el movimiento, y las investigaciones técnicas para ello, no podríamos disfrutar con lo que hoy en día visualizamos como algo más que cine. Por otra parte, se percibe una gran influencia de importantes desarrollos técnicos a mediados del siglo XIX hasta los últimos avances audiovisuales de la actualidad; sin embargo, muchos de sus principios cinematográficos o narrativos no han sido apenas alterados. La mayor diferencia es la extraordinaria perfección de la técnica audiovisual a partir de los medios digitales que disponemos hoy en día.

2.1. EL CINE ANIMADO EN JAPÓN: Anime y el nacimiento de Studio Ghibli.

El cine de animación ha supuesto un gran medio de entretenimiento, llegando a ser una gran innovación artística que responde a la mirada expresiva del ser humano, una técnica de narración visual que está marcada por un proceso que es muy flexible, ya que permite al creador una gran riqueza en las posibilidades expresivas o conceptuales.

Este hecho lo podemos observar en la dinámica que mantienen algunos países de oriente como Japón, caracterizados por un contenido gráfico que ha llegado a desarrollar una de las estéticas más influyentes en otros sectores industriales del mundo. Sin embargo, no podemos olvidar que esta técnica nació bajo las influencias occidentales que llevaron James Stuart Blackton con *Humorous Phases of Funny Faces* y Émilie Cohl (1857-1938) con *Fantasmagorie* (1908) en un momento decisivo del país, tras la llegada del cine.

Si hacemos un brevísimo recorrido por algunos de los aspectos de la historia del cine asiático, podríamos concluir que, cuando algunos países de Europa y Estados Unidos estaban en el máximo apogeo con las técnicas del cine de animación, Japón se definía social y políticamente por una etapa feudal marcada por unas tradiciones técnicas, por sus historietas denominadas *mangas*, y por su estética ilustrativa, que llegaba a cautivar a un gran número de extranjeros occidentales, por el uso de la línea y la tinta. Las nuevas tendencias técnicas occidentales cautivaron en su época a muchos *mangakas*, pero lo que más difiere Japón de Europa y Estados Unidos es su gran lealtad a la expresividad del dibujo. Mientras Europa y Estados Unidos se han ido adaptando a los nuevos desarrollos técnicos y digitales que ofrece la industria, Japón se ha mantenido en el estilo clásico y tradicional que tanto destaca. Ellos hacen constancia de las nuevas técnicas que proporciona el cine occidental para dar más calidad a sus producciones, cultivando la originalidad y la expresividad que siguen conservando en el dibujo. *Katsudo Shashin* (1907) fue una de las primeras animaciones japonesas –realizada sobre celuloideos⁵– que supuso el inicio de lo que más adelante se consideraría ‘anime’. Luego, llevarían la narración gráfica

⁵ El celuloide era un material imprescindible en las primeras técnicas cinematográficas, conocido y usado ya por Disney en sus películas. Gracias a la evolución que supuso su uso, las cualidades estéticas del dibujo podían predominar sobre los fondos ilustrados, y con ello el personaje cobraba mayor protagonismo.

de sus mangas al cine animado.

No obstante, con la llegada de nuevos medios como es la industria del 3D, la dinámica que concebía el dibujo en el cine animado de antaño, ha llegado a perderse con una estética más esquemática y computada. Sin embargo, el cine animado de Japón es el único que sigue conservando la tradición del dibujo, pues es el carácter gráfico lo que define el estilo personal y original del artista. El discurso de la línea integrado en los nuevos métodos tridimensionales del 3D nos hace perder esa pureza de la narrativa gráfica (aunque esto no impide el hecho de que sea una herramienta eficaz para integrarlo en cualquier discurso gráfico como el diseño de personajes, facilitando su composición).

Este cambio tan repentino del cine de animación lo atribuye Valentín Amador -animador español y supervisor de la industria de Disney, en su conferencia por el paso de la escuela de Animun en Málaga (16 de Marzo de 2022)- a esa pérdida expresiva con respecto a la originalidad del grafismo que se mantiene en las películas de *101 dálmatas* (1961) y los *Aristogatos* (1970). No obstante, el autor destaca que, aunque hay industrias que siguen buscando nuevos métodos que no conlleven apartarse de las nuevas tendencias del 3D, pretenden buscar y conservar esa expresión gráfica e incluirla en las nuevas técnicas tridimensionales. Podríamos, no obstante, señalar que el alumnado de arte actual tiene cierta tendencia a centrarse en ideas o estética ajenas que son cercanas a los videojuegos y el mundo del cine de animación, y se suele perder incluso la originalidad de nuestro estilo.

No obstante, podríamos afirmar que estas premisas no explican el motivo por el que las industrias de cine de animación japonesas han llegado a ser el foco de atención de las generaciones vigentes. Personalmente, pensamos que estas producciones niponas se mantienen leales frente a la concepción del dibujo como herramienta de expresión. Japón es uno de los países que más utilizan el dibujo en su formalización artística, dándole protagonismo a la

línea. Uno de los grandes propulsores, que ha elevado la narrativa del dibujo al cine de animación japonés es Hayao Miyazaki (1941) quien fundó en 1985 Studio Ghibli, produciendo clásicos como: *No Totoro*, *Mononoke-Hime* (1988) y *El viaje de Chihiro* (2001), ganando el Oscar a la mejor película de animación. Este impacto popular ha hecho que Miyazaki sea considerado uno de los grandes maestros del anime, ganándose el respeto de varios directores como Steven Spielberg, Guillermo del Toro y la admiración en parte de los creativos de Pixar.

El cine japonés nos ha llegado a marcar por su extensa gama temática que, hoy en día, supone una gran influencia para el cine de Hollywood, en el que los temas de ficción se han popularizado en esta industria para crear mundos increíbles y alucinantes, como se observa en la saga de *Matrix* (1999-2003), realizada por Lana Wachowski (1965), influenciada por las temáticas futuristas del cine japonés. También se observa en la adaptación cinematográfica de *Speed Racer* (2008) y la versión occidental de *Ghost in the Shell* (2017). Sin embargo, el cine japonés se diferencia del cine occidental por la excesiva estetización de las escenas, más estáticas en los movimientos de cámara. Sus obras se centran más en crear gran expresividad con la intensidad de sus planos, limitándose a *paneos*⁶ -sobre todo en escenas de acción- provocándole al espectador un acercamiento o sensación de estar presente en el acto (un hecho que ya trasladaba Hitchcock en sus películas, cuando pretendía que el espectador viviera la acción en primera persona a través de los ojos del personaje con el movimiento y juegos de la cámara).

El motivo de por qué analizamos aquí, bajo una visión más artística, el cine animado -tanto japonés como occidental- es por la posibilidad de crear entornos, historias y personajes que nunca nadie se imaginaría haber visto, bajo un vocabulario que supone diferentes formas de expresión, permitiendo que el espectador se integre y se transporten a nuevas dimensiones más allá de la realidad.

Lo que empezó siendo una influencia occidental, se ha visto supera-

⁶ El *paneo* es un tipo de movimiento de cámara muy diferente al encuadre clásico, en el que se realizan movimientos horizontales y verticales bajo su mismo eje con gran simplicidad. Es similar al efecto de barrido que usamos en cualquier fotografía donde queramos expresar el movimiento.

da por los esfuerzos del cine oriental, manifestando sus efectos y características en películas americanas como *Alita: Battle Angel* (2019) de Robert Rodriguez (1968), basada en un manga, que no pierde la estética del anime. No obstante, esta tendencia ha cautivado a un gran sector de jóvenes, quienes como artistas primerizos se han visto influenciados por su carácter gráfico, anticipándose a las técnicas tradicionales de la escuela de arte europea.

2.2. LOS PRINCIPIOS Y LENGUAJE DE LA ANIMACIÓN.

Alguna vez nos habremos preguntado que ¿por qué nos atrae tanto el cine en general? La estrategia que se ha desarrollado a la hora de producir cinematográficamente, desde el ámbito de las Bellas Artes, ha incrementado la capacidad imaginativa para adentrar al espectador a un mundo visual que se caracteriza por su formalización que imita la realidad. El cine es un medio artístico, que nos muestra una realidad que permite al espectador identificarse en su contexto. Se manifiesta como una mirada receptiva hacia la expresividad del ser humano.

La narrativa del dibujo ha permitido crear efectos llamativos en el mundo de la animación, permitiendo que sus personajes no solo cobren vida, sino que se realcen con una gran expresividad en su conjunto, incluso por sus formas aparentemente sencillas, pues según nos cita Berger: “la aparición de la figura es más importante que el acto de dibujarla” (2012, p. 24).

La animación destaca por la simpleza de sus rasgos y la saturación de sus colores alegres o suaves, facilitando la atención del público infantil. Pero lo que más hace a este lenguaje artístico tan llamativo para el público es el humor, ya que no falta el típico personaje –distinguido del resto, normalmente, acompañando al protagonista-, que nos haga reír. Ese referente secundario en los personajes, si nos centráramos en la literatura española, con carácter humorístico y caricaturesco tiene un referente incuestionable en la novela de *Don Quijote de la Mancha*⁷, cuyo protagonista está acompañado de un personaje secundario -Sancho Panza- cuya función es crucial ya que, contrapone al protagonista y le aconseja frente a sus deseos y objetivos. Este hecho nos lo explica Sáenz en su libro *Arte y Técnicas de la animación* (2006, p. 243): los personajes secundarios llegan a ser un factor fundamental en la narrativa de la historia, en la que son portadores de la continuidad de esta y la enfrentan con mayor objetividad que el protagonista. Son la diferencia con el personaje principal por su caracterización exagerada y burlesca, -a veces llegan a ser descritos en un contexto más realista-, en paralelo a la idealización del protagonista. Estos

⁷ Una novela cómica y seria, con críticas burlescas y exageración de la sociedad y sus personajes.

personajes llegan a ser los más queridos por el público, en numerosas ocasiones. Este carácter se puede observar en una de las figuras del proyecto personal, en la que podemos ver como el personaje destaca por su fuerte personalidad y la función que ejerce en el protagonista [Aportación: 01].

Sin embargo, la animación llega a ser tan atractiva porque se caracteriza por un lenguaje gráfico que juega con la exageración de los elementos y la búsqueda de situaciones absurdas, estableciendo un uso expresivo de las leyes físicas, o sumergiendo al personaje en una dinámica llena de sensibilidad, en ocasiones paradójica. Por este motivo, la animación nos llega a parecer muy atractiva en su narración, y los principios que se consolidan lo potencian.

Para la búsqueda original y narrativa del cine de animación, los grandes maestros de la industria Disney –conocidos como ‘Nueve ancianos de Disney’-, fundamentaron lo que hoy en día se conoce como ‘Los doce principios de la animación’. Frank Thomas (1912–2004) y Ollie Johnston (1912-2008) lo formalizaron en su libro *The illusion of life*. Los principios son los siguientes:

1. ESTIRAR Y ENCONGER: se caracteriza por dotar al objeto o personaje de una dinámica más flexible y una sensación de peso.
2. ANTICIPACIÓN: se anticipa a la acción principal. Por ejemplo, antes de saltar, el personaje se agacha; antes de lanzar un objeto, echa la mano hacia atrás para prepararse.
3. PUESTA EN ESCENA: el objetivo es captar la atención del espectador mediante el estudio de luces y sombras, la dirección de la cámara y la posición de los personajes.
4. ANIMACIÓN DIRECTA Y POSE A POSE: se trata de dibujar la posición clave y después rellenar los demás cuadros pose por pose.
5. ACCIÓN COMPLEMENTARIA Y ACCIÓN SUPERPUESTA: estos principios hacen que el movimiento se vea más natural. En la acción complementaria, cuando se detiene el personaje después de realizar una acción, ciertos componentes como la ropa, siguen en movimiento. En la acción superpuesta se muestra cómo las di-

ferentes partes del cuerpo interaccionan de un modo distinto cuando están en acción.

6. ACELERAR Y DESACELERAR: se le dedican muchos fotogramas al comienzo y al final, disminuyendo en la mitad.
7. APLASTAR Y ESTIRAR: la propiedad que tienen los objetos conservando su volumen.
8. ARCOS: elimina la rigidez de los cuerpos, haciendo la acción más fluida.
9. TIMING: se caracteriza por dedicarle más dibujos o menos según la acción que se vaya a proyectar.
10. EXAGERACIÓN: exagera las expresiones de los personajes y el movimiento corporal de estos.
11. DIBUJO SÓLIDO: es la manera de entender el objeto o personaje en el espacio en el que se transmite.
12. ATRACTIVO: se pretende que todo lo anterior se integren al personaje para manifestar su carisma y atractivo.

(Animun, 2022)

El lenguaje de la animación, según nos comenta Selby en su libro *La Animación* (2013, p. 36) nos permite exagerar y transformar las formas de manera que la historia sea descrita y argumentada con el fin de que el espectador pueda sentirse identificado y perciba la idea que se quiere contextualizar, a través del simbolismo. Con ello pretendemos buscar la visualidad de las formas para una mayor comprensión de la historia ante el público.

Durante mi investigación sobre las propiedades del cine animado, he podido observar cómo el concepto de animación que visualizamos actualmente permite manipular acciones, movimientos y secuencias, permitiendo recrear eventos o historias inexplicables pero posibles -así nos lo muestra Selby-. Para comprender este vocabulario, tendríamos que adentrarnos en el desarrollo del personaje en relación con la historia, pues sin personaje no hay historia y ésta va surgiendo en base a las necesidades del protagonista en el transcurso de su acción. Como cita Sáenz “Toda acción, de alguna manera, está provocando una declaración del protagonista” (2006, p. 57). En el momento que tenemos presente al personaje, la historia puede desarrollarse bajo los preceptos de la metamorfosis, un hecho que nos permite manipular y cambiar la propiedad de

los objetos o acciones, afectando a la transición de la historia y el personaje, por lo que hará que el contenido se llene de tensión. Sin embargo, también podemos encontrarnos con una regla básica, conocida como la condensación (que Hitchcock ya usaba en sus películas para dar más información al espectador sobre la historia), y se basa en crear iconos simbólicos o metafóricos que nos permitan explorar las posibles ideas que desencadena el personaje, la escena o la historia.

En otro caso, aunque el concepto de antropomorfismo no se incluya en el transcurso de mi proceso artístico, es fundamental,



Figura 6: Docter, P. (2009). *Up* [Imagen]. Fotograma tomado de *El regidor del cine*, <https://elregidordecine.com/el-tiempo-cinematografico/>. En esta secuencia se puede ver como la regla de la condensación se muestra presente al señalar el personaje una nube con forma de niño, mostrando su deseo por ser madre. Igualmente se puede vincular con la muerte, al señalar el cielo.

ya que es un aspecto del lenguaje que se suele visualizar en las películas animadas, e incluso podría confirmar que esta premisa se vincula a veces con los personajes secundarios como es el caso de Olaf en la película *Frozen* (2013). Se trata de un lenguaje que da personalidad y humaniza objetos, animales y entornos que caracterizan la historia e interactúan con el protagonista.



Figura 7: Wermers, S., & Deters, K. (2017). *Frozen: Una aventura de Olaf* [Fotograma 7' 10"]. Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Pictures. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=E098u2NViII>

Una vez integramos estos valores a nuestro proceso creativo, nos enfocamos en la visualización y la narrativa del guion, que fundamentará la historia a partir de la opinión personal del autor. Ello le permite establecer una relación del detonante frente al personaje.

2.3. INFLUENCIA DE LA NARRATIVA GRÁFICA EN EL SECTOR CINEMATOGRAFICO.

“El dibujo es indispensable y central en el trabajo del artista y el diseñador. Es el medio por el que los artistas aprenden a ver y entender el mundo por primera vez”.

(Micklewright, 2006)

Cuando se trata de crear o elaborar una historia en torno al mundo cinematográfico, varias industrias y sus respectivos directores han hecho uso del dibujo como una herramienta narrativa que permite expresar y vender sus ideas en paralelo al proceso creativo. Especialmente cuando se trata de una película de animación, que requiere de su estudio en la interpretación, el movimiento y la narrativa del personaje. Con ello eleva el desarrollo del guion hacia los principios gráficos, evocando la visión propia que contempla el mismo artista, caracterizado por su originalidad, en sintonía con el espectador.

El dibujo nos permite borrar e integrar libremente recursos y detalles del diseño, sin limitarnos a los parámetros que se establecen en el guion técnico; a veces el artista concluye la planificación de ciertos planos para cada secuencia con una propuesta mejorada a como se integra en el mismo. Lo podemos observar en el proceso que lleva a cabo Luis Eduardo Ante (1943-2020) en su largometraje *Un perro llamado dolor* (2001), en la que plantea todas las facetas creativas del cine, el dibujo y la composición desde otra perspectiva de la narración, caracterizado por el protagonismo del dibujo frente al dominio tecnológico, con la facilidad de provocar emociones a medida que nos vamos introduciéndonos en la historia. Podemos observar cómo el artista conecta el cine con el arte, huyendo de los tópicos, sirviéndose del lenguaje cinematográfico: imagen y sonido -para plantear la historia-. El valor que evoca el dibujo en el proceso artístico del cine permite registrar ideas y observaciones que llegan a concluir el objetivo final de la narración.



Figura 8: Eduardo Aute, L. (2001). *Un perro llamado Dolor* [Dibujo]. Publicado en *Ejercicios Contemplativos*, <http://contemplatifs012.blogspot.com/2012/09/un-perro-llamado-dolor-primer-retrato.html>

En ese momento nos introducimos en la historia una vez se intuye el discurso de la línea y la eficacia del movimiento. Permite analizar la acción y reacciones que desenvuelve al personaje narrado. Según el autor Robert Mckee (1941) en su libro *El guion* (2021), la mejor propuesta para que una película esté bien hecha e impresione a un gran público, hasta llegar a su éxito, es a través de un guion que propone principios, no normas, basados en arquetipos que conmueva al espectador, en la que se establece una experiencia real en relación con entornos y personajes pocos frecuentes. Su finalidad es que los espectadores se dejen llevar por la emoción del momento, las risas, las lágrimas... sintiéndose identificados con la complejidad de la situación que se va desarrollando en la historia.

Nos podemos sentir atraídos por la historia más que por las formas, y esto se debe al proceso y estudio en la que se pone de manifiesto experiencias intuitivas y creativas del autor, como ya explicaba Bruce Barnbaum anteriormente. No obstante, llegar al público requiere de una gran habilidad para integrar un contexto real que se ajuste a la historia, pues como establece Selby: “Al intentar establecer una estructura narrativa para la historia, el guionista debe identificar aspectos contextuales importantes, como la historia, la geografía, la sociología y la duración de la pieza” (Selby: 2013, p. 37).

Esta función que plantea el discurso del cine permite al espectador reflexionar sobre la propia práctica cotidiana, una mirada ficticia en relación con el personaje, creando emociones que estimulan nuestra mente, optando por un

concepto más objetivo del mundo que nos rodea. Así se compone la magia del guion.

El proceso creativo de un guion visual requiere de muchas horas de dedicación, ya que el guionista tiende a expresar su visión del mundo que origina, de una forma sencilla y concisa. Esto es debido a que, a la hora de integrarlo en la realización del film, el equipo que se encarga de manipular todo el proceso de producción debe visualizar fácilmente el estudio elaborado de los diseños de planos, la integración de la atmósfera y la interrelación de los personajes conforme a la acción que establecen. El guion visual se va a encargar de mostrar el resultado final de la película, conforme a la percepción e ideas que intuye el director:

El rol del guionista visual es uno de los más creativos, pero implica también mucha responsabilidad. Su trabajo no sólo influirá en el aspecto visual del film sobre la pantalla, la forma de narrarlo, sino también en su costo y en el tiempo que demandará realizarlo

(Sáenz, 2006, p. 191).

2.3.1. INFLUENCIAS DEL CÓMIC EN EL CINE.

Existe una relación evidente entre cine y cómic, pues ambos se valen de palabras e imágenes en secuencias. El cine se encarga de añadir la ilusión del movimiento mediante fotogramas sincronizadas con sonidos, creando imágenes realistas a través del estudio técnico y fotográfico, mientras que, a diferencia de esto, el cómic se caracteriza por ser un soporte estático distinguido por la libertad en su grafismo. El contraste entre uno y otro es clave, el cine te invita a integrarte en la historia -captando con habilidad la atención del espectador-, compartiendo sentimientos y vivencias con los protagonistas, mientras que el cómic replantea toda esta dinámica mediante la lectura de sus viñetas -a ello se suma la cooperación del lector pues este, a diferencia del espectador en el cine, es libre de fundamentar la lectura como quiera- ya que, de alguna manera, en ocasiones, al coger un libro, hemos tenido la curiosidad de leer la página final. Con la lectura visual que emplea el cómic, se nos hace más fácil detenernos y observar en sintonía con nuestra imaginación. Son maneras diferentes de abordar un relato, pero se integran en un mismo contexto: "Ambos son narradores que se sirven de sus medios para llegar al público" (Eisner: 2017, p. 71).

El motivo por el que se plantea la relación entre el cómic y el cine en este apartado surge tras el desarrollo artístico de las aportaciones plásticas que sustentan este Trabajo de Fin de Grado, en el que planteamos una mirada más íntima, donde el cómic llega a ser la herramienta base que permite expresar el estudio de la acción y el movimiento. En ocasiones, se busca representar escenas dinámicas pero la escena tiene escasa información a la hora de elaborar una secuencia en movimiento, por lo que se recurre a la narración gráfica que formula el cómic, para elaborar historias y determinar los elementos de mayor valor para el relato. Así lo podemos percibir en el narrador gráfico que está ceñido a las expectativas cinematográficas, debido a su dinámica expansiva, en la que adquiere sus influencias compositivas a la hora de elaborar la historia. Están condicionados bajo la visualización de planos, pero, contrario al cine, el cómic tiene que representar el movimiento con ciertos rasgos ilustrativos que anticipa su juego narrativo.

El cómic ha sido una herramienta base usada por los cineastas para hallar nuevas visiones e ideas originales, pues a diferencia del guion cinemato-

gráfico, los ilustradores del cómic son libres de crear personajes caricaturescos y enfocar la historia entorno a sus creencias creativas. Con ello se han replanteado narraciones muy dinámicas como son los héroes clásicos de Marvel o DC -quienes se han adaptado al cine-, ya que el público tiende a buscar historias llenas de aventuras y acción, con la finalidad de sentirse identificados. Un ejemplo de ello es el personaje de *Spiderman*, creado por Stan Lee (1922-2018), quien reconoció que era el único superhéroe enmascarado, para que no se sintieran excluidos niños de otros países que no tuvieran el típico canon occidental, y así los adolescentes de cualquier país, serían libres de identificarse con ello.

La expansión de los contenidos multimedia ha permitido que las historias de los cómics y sus personajes más famosos sean adaptadas a la gran pantalla. Pero este hecho no se manifiesta solo hoy en día, pues en la época dorada del cómic, Estados Unidos empezó a hacer series de sus personajes gráficos más emblemáticos, ya fueran imágenes reales o animaciones -incluso se han llegado a representar en teatros- un ejemplo es el teatro de *Spider-Man: Turn Off the Dark* (2011).



Figura 9: G. Berger, J. Taymor & R. Aguirre-Sacasa, G. J. R. (2011). *Spider-Man: Turn Off the Dark* [Cartel]. Musical Broadway.

La adaptación de los personajes de prensa escrita al mundo cinematográfico fue una constante en la década del siglo XX. Este hecho ya se produjo en Japón donde, como señalamos con anterioridad, su tradición del *manga*, con la llegada del cine, ocupó las historias del cine de animación. Sin embargo, es importante destacar que según Román Gubern (1934), en su discurso de entrada a la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando (2013), esta costumbre ya era habitual a finales del siglo XIX, con los pioneros del cine, quienes tomaron como referencias los primeros cómics de prensa para el desarrollo de sus cortometrajes. Uno de los más destacados fue Émilie Cohl (1857).

2.3.2. DIFERENCIAS Y SIMILITUDES ENTRE STORYBOARD Y CÓMIC.

El *storyboard* y su aportación gráfica en la industria del cine ha facilitado la elaboración de proyectos filmicos, definiendo las posibilidades de cada toma gracias a las indicaciones exactas de cada secuencia, el estudio del diálogo y la gestión de los planos generales, basados en el desarrollo de la idea y el ambiente atmosférico donde se integra el personaje. Se le ha dado importancia en el proceso de pre-producción ya que se compone entre viñetas la narración de la historia, una estructura similar a la del cómic, pero existe varias diferencias entre ellos.

El *storyboard* -como el cómic- trabaja con el uso de imágenes secuenciales, con un carácter potencialmente narrativo dentro de su grafismo: “como ejemplo excepcional, en el caso de que una película parta de un cómic, la tira gráfica sería la transposición del lenguaje del cómic al cine” (Palacios, 2015, p. 136).

STORYBOARD	VS	CÓMIC
<ul style="list-style-type: none"> - SE CONFIGURA EN BASE A UNAS FÓRMULAS PARA LA EJECUCIÓN DE UN FILM - EMPLEA UN DIBUJO RÁPIDO Y CARICATU - RESCO - TIENE MENOS PRESENCIA IDEOGRÁFICA Y FORMAL - BOCETOS ESCENOGRÁFICOS PREPARATORIOS, CON INDICACIONES DE SONIDO Y DIÁLOGO. 		<ul style="list-style-type: none"> - NO SE ESTABLECE EN BASE A UNAS FÓRMULAS - TÉCNICA LIBRE - TIENE MAYOR PRESENCIA IDEOGRÁFICA Y FORMAL - INTEGRACIÓN PLÁSTICA EN LA IMAGEN Y CONSTRUCCIÓN GRÁFICA A TRAVÉS DEL GLOBO DE DIÁLOGO.

Figura 10: Martin, Carmen. (2022). *Diferencias entre storyboard y cómic* [Esquema comparativo]. Notas de la figura: esta figura muestra la diferencia o similitudes que comprenden el storyboard y el cómic.

Se trata de una herramienta meramente conceptual que construye, bajo una mirada íntima del director, todas las experiencias e ideas que se quieren materializar en el proyecto, con el fin de buscar la expresión de sus formas y los conceptos que dispone la composición, como sería el estudio de la luz, la posición de la cámara y su encuadre (generando una narración más elocuente) y el proceso fotográfico que revela la intensidad de la historia del film. El estudio del movimiento de la cámara mantiene un gran lenguaje en el cine general, pues según el movimiento que le demos, haremos que el espectador pueda ver con los ojos del protagonista lo que él está contemplando en ese momento. Un buen estudio del plano permitirá que el espectador pueda integrarse en la historia y sienta los miedos o sensaciones del mismo personaje. Además, determinar el encuadre definirá mucho la acción que desempeña el personaje, no es lo mismo intervenir la figura de dos personas mirándose, a encuadrar solo a una persona y descartar la otra, -esto te haría pensar que el primer personaje está mirando cualquier otra cosa que no sea la interacción con la segunda figura-. El encuadre es una elección que tiene que estar bien estudiado, pues este determinará la narrativa que se quiere mostrar ante el espectador. Todo lo que no capte la atención a la hora de estructurar los planos y el encuadre de las figuras, harán de ambiente. Así nos cita Daniele Barbieri en su libro *Los lenguajes del cómic* en la que plantea que: “[..]el encuadre transforma un fragmento de realidad en un punto del discurso” (1993, p. 135).

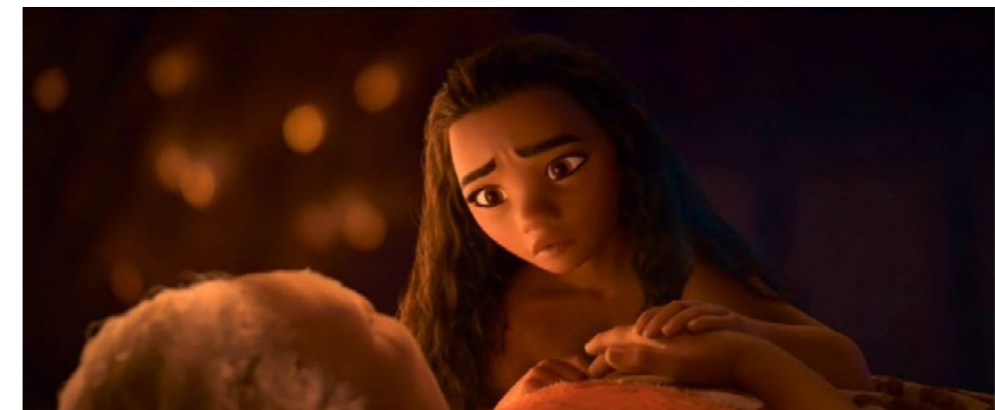


Figura 11: Clements, R, Musker, J. (2016). *Vaiana* [Imagen]. Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios. Recuperado de: <https://elregidordecine.com/angulos-y-planos-cinematograficos/>

Su uso es más frecuente en las practicas animadas que en el cine de personajes vivos. El origen del *storyboard* se inicia con Walt Disney, -ideado por Webb Smith (1895)-, como base principal para visualizar y determinar las secuencias elementales de las que se encargaría parte del equipo posteriormente, con todo tipo de detalles. Sin embargo, nos encontramos con directores como Alfred Hitchcock (1899-1980) quien fue el máximo impulsor en el desarrollo del storyboard de los filmes inanimados. Con ayuda de especialistas, nos muestra un gran uso del dibujo y un estudio adjunto en sus guiones gráficos a la hora de producir sus películas, en los que encontramos un completo análisis compositivo al estructurar los contrastes lumínicos, los decorados, los juegos de ángulos de cámaras y el detalle narrativo de cada secuencia, enfatizando los rasgos de los personajes, sus expresiones, difiriendo de diálogo, ya que la imagen habla por sí misma. Así nos es fácil reconocer las películas de Hitchcock, por su técnica tan personal, que se asimila a la estructura narrativa de un cómic. Un ejemplo de ello es la película de *Psicosis* (1960).



Figura 12: Hitchcock, A. (1960). *Psicosis* [Storyboard]. Publicado en *Las Horas Perdidas*, https://www.lashorasperdidas.com/index.php/2014/02/18/hitchcock-bass-y-la-ducha/?doing_wp_cron=1654018551.6834840774536132812500

Cineastas como Andrei Tarkovski (1932–1986) también hacía uso del dibujo para el desarrollo de sus guiones, en los que realizaba un estudio rápido de las luces y sombras del entorno, definiendo cada plano y montaje de la película junto al guion literario. Se podría decir que el uso del dibujo se encuentra familiarizado con el director, ya que se establece bajo su control durante el recorrido creativo de la película.

Cuando se trata de preparar la producción de dibujos animados, se debe tener en cuenta que el proceso de elaboración es mayor al de una película normal, debido a que prestan más atención a los detalles del entorno y los rasgos del personaje –indicadores primordiales donde se concentra el movimiento de la animación- vinculados a la expresión y finalidad cinematográfica. El guion facilita la interpretación de la historia a través de recursos tanto visuales como auditivos, fundamentando cómo se planifica el producto final para su distribución. Con ello se podrá organizar y dramatizar cada escena para crear sensaciones rítmicas con el fin de obtener respuestas objetivas del público: “El público es un factor tan determinante para el diseño de la historia como cualquier otro elemento. Sin él, el acto creativo es inútil” (Mckee, 2021, p. 23).



Figura 13: Heitz, T. (2020). *Trolls: World Tour*. [Storyboard]. Publicado en *Industria Animación*. <https://www.industriaanimacion.com/2020/08/como-hacer-un-pitch-de-tu-historia-animada/>



3. PRE-PRODUCCIÓN: LA ESTRUCTURA Y CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE.

Una vez potenciado el análisis y estudio de cómo se estructura el desarrollo de una historia y el valor que desempeña el dibujo en la narrativa del cine a la hora de proyectar las ideas en la elaboración del guion gráfico, nos introducimos en los fundamentos claves que determina la esencia del proyecto en general, a raíz de un tema que desarrolla la historia, por la que se visualiza la dinámica expresiva y creativa del artista, en la que la magia surge a raíz de las imágenes visuales.

La teoría se desarrolla en torno a los estudios del guionista y escritor Mckee, por su visión objetiva a la hora de descifrar la simbología oculta que nos muestra el cine en general. Esta investigación influye tras la presencia y estructura que fundamenta en su relato *El guion*, con el objetivo de crear una historia cuyos elementos se basan en ideas y conceptos de los que tiene un conocimiento previo. Así conseguiríamos una buena narración -vinculada al proceso artístico- con el propósito de captar la atención del espectador.

Por una parte, se explica el hecho de cómo las películas influyen en la mente del público. Esto sucede por su naturaleza activa, por la que se incluye hechos o experiencias basados en la realidad. Se debe tener presente que el cine es un arte visual en el que es fácil que sus imágenes queden grabadas en las cabezas del público. Esta dinámica es la que lleva a dar vida al cine, permitiendo al espectador viajar constantemente por la pantalla, mostrando así el *ahora* de las acciones, -interrumpidas por el uso de los *flashbacks*, un recurso que nos ayuda a contemplar, bajo un resumen previo, la vida del protagonista desde que nace hasta que muere-. Así podremos conocer las circunstancias que lo ha llevado a ser quien es y a actuar como lo hace en ciertas situaciones. Debemos tener en cuenta que la magia del cine está, según Mckee en “dar una perspectiva a la obra que se base en nuevas visiones de la naturaleza humana y de la sociedad, unidas a un profundo conocimiento de personajes y del mundo que se está creando” (2021, p. 39).

Personalmente, reconocemos la narrativa del cine como la ma-

yor influencia en este Trabajo Fin de Grado, ya que permite representar la visión personal del mundo, los valores que se atribuye en la sociedad, los hechos a los que estamos sometidos y enseñanzas, en busca de soluciones que no seríamos capaces de manifestar en nuestra vida cotidiana, pero sí podríamos recrear en la pantalla o, en su caso gráfico, en el papel. Es en ese momento cuando la magia surge, en la que autor y creación se unifican, llegando a vivir juntos la misma historia, sintiendo y pensando igual que el personaje. Sin embargo, esto no solo consiste en crear historias superficiales y hacer uso de la habilidad creativa de uno, pues como plantea Bruce Barnbaum, la creatividad es una herramienta del artista que nos permite enfocar nuestro punto de vista sobre el mundo que nos rodea a través de nuestro proceso creativo, seguido de un conocimiento personal o intuitivo, y con el instinto de llegar a emocionar a un público.

Y es que, si nos centramos en la habilidad que conlleva escribir un guion, llega a ser un estilo poético, con la diferencia de que carece de estos recursos, pues Robert Mckee cita en su libro que “su obra debe contener toda la sustancia de la literatura sin ser literaria” (2021, p. 468). Hay que tener en cuenta que creación u obra artística necesitan de una expresión completa, unos planteamientos que destacan tanto Bruce Barnbaum como Robert Mckee, fundamentales para llegar al enriquecimiento de una historia.

Por otra parte, el cine también se caracteriza por sus connotaciones vinculadas a la fase de producción, pues su finalidad es construir reacciones naturales ante la reacción del público. No obstante, lo que lleva a darle un carácter más potente a la película es la vinculación de las imágenes con el mundo físico. Tras la fase de investigación de cómo las películas llegan a entrelazarse con la realidad, podemos afirmar el uso de imágenes externas en la que dirigen un significado simbólico fuera de la película, como, por ejemplo, una bandera, así lo visualizamos en la película de *Rocky IV* (1985) tras vencer al boxeador ruso, en la que se envuelve con la bandera de EE.UU. Si vinculamos ese objeto con la realidad, no pierde su

carácter universal. También podemos encontrarnos con el uso de imágenes internas, caracterizado por hechos u objetos simbólicos que pierden su carácter fuera de la narrativa. Su significado metafórico sólo se vincula al filme, -como se puede observar en las películas de ciencia ficción o fantasía, como *Star Wars. Una nueva esperanza* (1977). Las criaturas que acompañan la narración de la historia solo se muestran creíbles en la película, pero en el mundo real, esas criaturas no existen ni se vinculan a un elemento esencial o universal.

Para entender mejor este planteamiento, podemos observar la dinámica que emplea el director y guionista Henri-Georges Clouzot (1907-1977) en *Las diabólicas* (1955), en la que representa el agua -elemento universal relacionado con la pureza y conceptos positivos- en un elemento vinculado a la muerte, el terror, provocando gran expectación al público. También se produce en la película *Viridiana* (1961) de Luis Buñuel (1900-1983), en la que introduce la cuerda como elemento principal y simbólico de la película -como reflejo universal- pues fuera de la dinámica que muestra en el film, no pierde su concepto. Se visualiza su continuidad en escenas como el niño saltando la comba, el hombre que se suicida con una soga, y como cinturón para un hombre pobre: “El simbolismo es poderoso, [...] siempre que escape a la mente consciente y se deslice hasta el subconsciente” (Mckee, 2021, p. 484).



Figura 14: Clouzot, H. (1955). *Las diabólicas* [Fotograma 45' 16"]. Vera Films. Disponible en línea: https://www.youtube.com/watch?v=_Aj3cSsqHX8

Para llegar a manifestar este estudio en la imagen, hay que visualizar las bases del mundo físico y social de la historia. En el momento en el que desarrollamos la historia, se concibe este patrón de manera espontánea (diseñamos la imagen en nuestra mente, vamos jugando con sus variaciones) hasta que llegamos a concluir la historia de manera intuitiva.

3.1. REPRESENTACIÓN EN EL ENTORNO.

Al personaje se le describe como eje principal del relato y materia fundamental de la historia, en la que reaccionará frente a las circunstancias adversas a sus objetivos, negándose a las limitaciones que le condicione la trama. Pero lo que se pretende buscar a la hora de diseñar el rol del personaje es concebir un carácter atractivo que nos invite a seguirle en su trayectoria. La evolución es lo que lo condiciona, definido por las dimensiones¹ físicas, que definen su carácter y su verdadera personalidad. En condiciones extremas es cuando conocemos la verdadera naturaleza del protagonista, sus dimensiones sociológicas, que establece su condición social, su estado y sus vivencias. Con la combinación de ambas, se establece su carácter psicológico, en el que podemos conocer su actitud frente a las adversidades de la vida.

El personaje se caracteriza por cómo, a medida que avanza la historia, hace frente a ciertas situaciones que lo va a condicionar en su estado emocional y personal, se vincula a personajes secundarios o antagonistas y al entorno en el que se desenvuelve. El entorno es una herramienta que muestra el modo de vida del protagonista, siendo posible su alteración para provocar cambios y así enfatizar la trama:

El mundo físico y social en el que se encuentra un personaje [...], es un aspecto de la caracterización, por lo que podemos crear dimensiones utilizando un sencillo contrapunto: colocar una personalidad convencional en un entorno exótico o a un personaje misterioso y extraño dentro de una sociedad normal [...], lo que provocará un interés inmediato. (Mckee, 2021, p. 452).

¹ Las dimensiones del personaje es un lenguaje cinematográfico que contradice las actitudes del protagonista a la hora de enfrentarse a la realidad. A veces llegan a ser alteradas por la influencia objetiva de personajes secundarios que se vinculan con el personaje principal, fomentando las emociones y reacciones de personajes

3.2. ESTILOS DE CARACTERIZACIÓN.

Durante la etapa de investigación se ha podido observar una clara relación entre creador y personaje, sin olvidar la participación del público, quien (como receptor) se encarga de idealizar y atribuir a la descripción o reconocimiento de este.

Los personajes tienden a ser humanizados, y el espectador lo trasvasa a su condición humana, sintiéndose así identificado. Es más, llegaríamos, en ocasiones, a conocer mejor su naturaleza humana antes que la nuestra propia. Esto se debe, según fundamenta Mckee a que relacionamos al personaje como un concepto real y nos olvidamos de su contexto ficticio, llegando a ser un personaje eterno e inalterable.

Cuando se trata de estudiar la psicología del personaje, percibimos que este rasgo que condiciona su dimensión física y social suele funcionar como detonante de la historia, en la que permitirá conocer su verdadera personalidad en base de sus deseos u objetivos contra las fuerzas antagónicas. Son estas características la que nos permite vivir la película a través de ello, -así lo establece David Corbett (1958) en su libro *El arte de crear personajes* (2018)-. Está lleno de hechos paradójicos e imprevisibles que potencian su carácter por lo que, a medida que avance la historia, entenderemos más las circunstancias y razonamientos del personaje, llegando a un vínculo identificable con el público, por su naturaleza real.



Figura 15: Goodrich, C. (2016). *Brave* [Dibujo]. Publicado en *Goodrich*, <http://cartergoodrich.com/character-design/brave/>. Estudios de personajes preliminares para la película *Brave*.

Sin embargo, también se determina dos roles ideales en la representación del personaje, pues se concibe el típico personaje normal que manifiesta sus acciones bajo una mirada realista y llena de credibilidad mediante acciones cotidianas y corrientes que se vincula al mundo físico, basado en ocasiones en las imperfecciones. Por otro lado, se realza el personaje ideal en base al prototipo que pretende buscar y manifestar la sociedad, vinculado con la perfección en la esencia física, psicológica y social. Este canon es el que más deslumbra al espectador por aspirar a llegar a poseer esas cualidades. Por este motivo, los superhéroes llegan a captar la atención de un gran público, pues, ¿quién no querría ser fuerte, valiente, inteligente y ágil como Superman? ¿A quién no le gustaría surcar los peligros de las amazonas y el desierto e ir en busca de ciudades y tesoros escondidos como Indiana Jones? Se trata del reflejo y la esencia a la que se quiere llegar a ser, contrario a las imperfecciones de la realidad.

3.3. EL USO DE LA EXPERIENCIA PERSONAL COMO VÍNCULO INTUITIVO CON EL PERSONAJE.

El diseño de los personajes es esencial para fundamentar los valores y críticas de un mundo real o imaginario. Para entender mejor esta terminología, se procederá a explicar cómo la creación del personaje surge bajo un concepto intuitivo mediante el reflejo de una misma identidad, siendo el motivo de esa provocación ante un público, llenando de simbología la historia. Pues “sin personaje, no hay acción, y sin acción no hay historia” (Sáenz, 2006).

Con el fin de determinar el valor que adquiere el personaje, se suelen archivar ideas, estudios o conceptos para construir sus formas mediante datos fragmentados que se recogen de alrededor y quedan registrados en el cuaderno de apuntes, preguntarse en que consiste su representación, capaz de provocar emociones y empatía cuando se profundiza hacia una mirada más natural. Una reconstrucción basada en referencias que suelen ser tomadas de hechos, personas reales, experiencias, estudios o investigaciones históricas -para vincular al personaje en un ambiente de credibilidad-, o cosas que nos rodea.

Aun así, la creatividad da ese impulso que hace al personaje y su argumento más relevante. Su elaboración surge bajo la visión personal de uno mismo, pues como ya decía Anton Chéjov ‘Todo lo que he aprendido de la naturaleza humana, lo he aprendido de mí mismo’. Es decir, la mejor manera de que el personaje que se crea tenga mayor credibilidad es partiendo de la base de la propia identidad personal -el reflejo de los miedos, anhelos, etcétera; todo lo que condiciona la acción humana y lo que es conocido-.

La clave está en dejar fluir las ideas y dar libertad al desarrollo del personaje, pues así surgiría el argumento de la historia con gran facilidad. A ello se une que, las influencias fotográficas o el estudio de la composición y la luz que ya se plantea en el cine se usan para la búsqueda de los matices, para resaltar los rasgos o explorar un sentido más conmovedor de la narrativa que nos ofrece el dibujo. Una

de las atribuciones que se han establecido a lo largo del proceso creativo que se establece en el proyecto personal se determina con las películas de Hitchcock, centradas en una iluminación tenue y audaz, resaltando los rasgos o detalles que enfatizan la acción de sus personajes.

Por una parte, como se ha destacado anteriormente, la mayoría de referencias para la creación del personaje es la propia vida personal. Este replanteamiento se establece bajo los conceptos que determina David Corbett en su libro *El arte de crear personaje*, pues, con ello se puede establecer personajes realistas enfocados a personas de nuestra vida cotidiana o imágenes y recuerdos vivos en nuestras mentes, donde se crea un vínculo imaginativo y emocional entre la vida personal y el personaje -pues, en ocasiones, solo las heridas de uno mismo crean la comunicación entre personaje y creador-. Aunque no siempre sabemos lo que experimenta el interior de cada persona, podríamos afirmar que hay rasgos comunes, que todos somos humanos y, por lo tanto, pensamos y erramos de modos similares, lo que podría expresarse de un modo más sencillo a través de un personaje ficticio. Por eso Corbett replantea que ‘[...] la mejor fuente para comprender la vida es uno mismo’. En el momento que se enfatizan hechos emocionales o recuerdos que quedan expuestos en el pasado, estos nos ayudan a perfeccionar la intuición, lo que nos facilita llegar a comprender y abordar emocionalmente al personaje, con lo que el público se identifica con la situación que vive el personaje.

Por otra parte, para concluir este proceso, se debe tener presente las herramientas e investigaciones que terminan de construir al personaje y la atmósfera en la que se integra, en base a las dimensiones sociales, los detalles físicos y el mundo ficticio que ha sido creado: “Solo entonces podremos abrir las puertas de la empatía y la imaginación para compartir intuitivamente la sensualidad y las emociones de los personajes que lo habitan” (Corbett, 2018, p. 31).

No se trata, pues, de explorar hechos abstractos fuera de lo ajeno, la idea es crear vínculos entre los conocimientos y experiencias personales, entre lo que se desconoce, con el fin de dejarse guiar por la imaginación, vinculando la propia experiencia con el mundo ficticio.



4. PROCESO DE UNA ANIMACIÓN.

Si antes se destacaron las fases de preproducción a la hora de abordar el contenido de una historia, la influencia de un proceso creativo vinculado a la intuición del ser humano o los estudios que se fundamentan en este Trabajo Fin de Grado, en este apartado nos centraremos en la técnica narrativa que ha influido en la realización del proyecto personal. Así, la expresividad que se vincula a la narrativa de las Bellas Artes en la gran pantalla no pierde su esencia, y el dibujo como herramienta base y primordial en el desarrollo creativo del artista ha llegado a ser un factor que ha dejado huella en los fundamentos gráficos de las tendencias del 3D.

El cine ha evolucionado gracias a las innovaciones tecnológicas, y con la llegada del 3D se ha podido vincular el mundo creativo del artista con los conceptos de credibilidad, al combinarlo con imágenes reales. La pintura, la fotografía y todo ese estudio que se fundamenta en el legado artístico del cine se han manifestado en la calidad técnica de su producción. Una de las películas que sobrepasa esos esquemas gráficos es *Avatar* de James Cameron, pues sabemos que él no necesita de herramientas tridimensionales para reflejar todo este legado artístico, pero con ello ha demostrado que la técnica del 3D ha supuesto un realce a la cualidad artística de su producción, siendo ésta una herramienta que permite dar calidad a las ideas.

Las diferencias que existe entre los conceptos de la narrativa del 2D y el 3D son las siguientes:

- LA ANIMACIÓN 2D: responde a la creatividad que puede abarcar el dibujo a través de diversos medios como técnicas húmedas y secas, jugando con las texturas y sus tonos. Pero en lo que más se diferencia es en sus posibilidades en los medios digitales bidimensionales, ofreciendo la oportunidad para descubrir y jugar con los efectos del dibujo. Aunque los medios digitales se consideran como un método actual, en la década de 1960, artistas como Larry Cuba (1950) exploraba sus posibilidades a la hora de crear cine de animación, dándole importancia a la expresividad del dibujo y el movimiento generado.
- LA ANIMACIÓN 3D: se caracteriza por el modelado de formas u personajes basado en líneas vectoriales que construye a base de cuadros y triángulos hasta definir el modelo. Sin embargo, su enfoque para crear y desarrollar sus formas es similar a los medios convencionales. Gracias a este avance tecnológico se ha podido recrear -mediante la función de partículas- pelos y pieles reales, por ello es un medio que se distribuye en la gran pantalla para la producción en el cine, tanto animado como el inanimado.



5.CONCLUSIONES.

El cine ha sido una de las Artes que se ha integrado en mi obra artística, permitiéndome conocer una nueva forma de visualizar el mundo que nos rodea. He podido comprender como este arte nos permite construir la realidad mediante ideas y experiencias transformadas bajo el lenguaje cinematográfico, destacando la gran expresividad que proporciona la ilustración en el cine de animación.

Durante mis años de estudio en la Universidad de Sevilla, he aprendido las diversas posibilidades que nos ofrece el grafismo en todas sus formas, base que se ha ido aplicando en el desarrollo de personajes y entornos. En la parte artística fui manipulando y transformando sus rasgos en busca de una dinámica más narrativa y psicológica. A medida que iba jugando con la credibilidad de las formas, me fui acercando a los estudios teóricos que se han ido fundamentando en este Trabajo Fin de Grado.

Principalmente, mi objetivo era indagar y analizar las temáticas que fundamenta el cine, enfocados en un retrato sociológico y psicológico, pero a medida que iba desarrollando e investigando datos sobre esta teoría, he podido fundamentar mi tema con una amplia aportación para mejorar su carácter. A partir de esto se ha conseguido profundizar en la caracterización del personaje, -ya que es el elemento esencial en este proyecto-, con el propósito de llegar a su máxima representación, así podemos reconocer su identidad y entender cuál va a ser el entorno que lo rodea o las situaciones en las que se desenvuelven sin necesidad de que avance la historia, es decir, identificarlo bajo una sola mirada. Esto implica ausencia de diálogo, permitiendo que las virtudes o rasgos que se visualicen en la ilustración hable mucho más que su acción.

Finalmente, analizar todo este conjunto de teóricas y prácticas me ha permitido contemplar este mundo de un modo más objetivo, profundizando más en su proceso creativo, sin descartar la representación de la sociedad -manipulada y transformada bajo los lenguajes gráficos- dirigidos hacia una mirada más intuitiva. Partiendo de esto último, se ha

mantenido un equilibrio entre la parte práctica con la teórica. Es un tema que seguiré desarrollando en un futuro, ya que esta investigación nace tras mi afición por la representación psicológica y social, por ello el proceso de este trabajo se ha ido centrando en la humanización del personaje, integrándose como una marca de nuestra propia identidad. De este modo, se fomentaría la credibilidad de sus rasgos, una estrategia que se ha ido vinculando a la técnica a modo de expresión en el presente Trabajo de Fin de Grado.



REFERENCIAS

REFERENCIAS PRINCIPALES

BIBLIOGRAFÍA

- Barbieri. (1998). Los lenguajes del cómic. Paidós Ibérica.
- Barnbaum, B. (2017). The Art of Photography. Rocky Nook.
- Berger, J. (2005). Sobre el dibujo. Editorial Gustavo Gili.
- Corbett, & Tena, S. (2018). El arte de crear personajes: en narrativa, cine y televisión. Alba.
- Eisner, W. (2017). La narración gráfica. Norma Editorial.
- Gómez Molina, Ruiz Mollá, C., Copón, M., Cabezas, L., & Zugasti, A. (2007). La representación de la representación: danza, teatro, cine, música. Cátedra.
- Hernández, María. (2021). La imagen animada: una historia imprescindible. Diábolo Ediciones.
- McKee, & Lockhart, J. (2021). El guion story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Alba Minus.
- Micklewright. (2006). Dibujo: perfeccionar el lenguaje de la expresión visual. Blume.
- Palacios Lázaro, R. (2015). El dibujo como herramienta en el proceso creativo del cine y la arquitectura. (Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid).
- Pérez Jiménez. (1999). Nuevos medios en la imagen. Universidad de La Laguna, Servicio de Publicaciones.
- Sáenz Valiente. (2006). Arte y técnica de la animación: clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. Ediciones de la Flor.
- Selby, & Arcos, M. (2009). Animación: nuevos proyectos y procesos creativos. Parramón.
- Selby. (2013). La animación. Blume.
- Steele, & Sauras, P. (2014). Escribir cine: guía práctica para guionistas de la famosa escuela de escritores de Nueva York. Alba.
- Truby, & Vilallonga, E. (2017). Anatomía del guion: el arte de narrar en 22 pasos. Alba.

WEBGRAFÍA

- Animun. (23 de enero de 2022). Los 12 principios de la animación: teoría y práctica. Animun3d. [Fecha de consulta: 27 de marzo de 2022]. Disponible en línea:
- Barba, M. (2018, agosto 9). El cine y la tecnología, una relación duradera. Blogthinkbig.com. [En línea: <https://blogthinkbig.com/cine-tecnologia>]
- Dondé, E. (13 de agosto de 2020). ¿Qué es la Animación 2D? Todo lo que Debes de Saber. Industriaanimación. [En línea: <https://www.industriaanimacion.com/2020/08/que-es-la-animacion-2d-todo-lo-que-debes-de-saber/>]
- Dondé, E. (13 de agosto de 2020). Como hacer un Pitch de tu historia animada. Industriaanimación. [En línea: <https://www.industriaanimacion.com/2020/08/como-hacer-un-pitch-de-tu-historia-animada/>]
- Jiménez, J. (1 de diciembre de 2021). El arte en movimiento: un libro repasa la historia de la animación. RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20211201/libro-imagen-animada-repasa-historia-animacion/2235661.shtml>
- Osorio, O. (10 de enero de 2022). Definición, importancia y fases del proceso creativo. TinyRockets. Fecha de consulta [18 -03 -2022]. <https://www.tinyrockets.app/blog/el-proceso-creativo#Article-2>
- Sáez de Adana, F. (27 de diciembre de 2021). La relación del cómic con el cine y otros medios. Tebeosfera. Fecha de consulta [26 -03 -2022]. [https://www.tebeosfera.com/documentos/la_relacion_del_comic_con_el_cine_y_otros_medios.html]

FILMOGRAFÍA

Pollard, J, & Forsyth, I. (Director). (2014). 20.000 días en la Tierra [Film]. Pulse Films, Film4 Productions, Corniche Pictures, British Film Institute. [<https://www.youtube.com/watch?v=Hg1T4pzPrOs>]

Gelb, D. (Director). (2011). Jiro dreams of sushi [Documental]. Youtube. [En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=Q3Ve7ec1HpY>]

REFERENCIAS SECUNDARIAS

- Campos Redondo, A. (2016). El séptimo Arte. (Trabajo Fin de Grado Inédita). Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/56183?>
- Kaneko Aguilar. (2020). Story cards para la gestión de talento: storytelling, storyboard y role-playing game. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas UPC.
- Merino Martínez, & Borrás Verdadera, F. (1985). Técnicas de animación cinematográfica adaptadas al marco escolar. El autor. [Disponible en línea: <https://idus.us.es/handle/11441/84786?>].
- Múgica, B. (2018). La presencia del arte japonés en occidente: el arte zen en la obra de Prado de Fata. (Trabajo Fin de Máster). Universidad del País Vasco (UPV / EHU). [Disponible en línea: <https://addi.ehu.es/handle/10810/30125>].
- Osborn, A. (1963). Applied imagination; principles and procedures of creative think. Scribner. [Disponible en línea: <https://pdfroom.com/books/applied-imagination-principles-and-procedures-of-creative-think/wW5mwDwPgYo>].

ÍNDICE FIGURAS

Figura 1: Pollard, J., Forsyth, I. (2014). *20,000 Days on Earth* [Fotograma de la película]. British Film Institute, Film4 Productions, Pulse Films. Página Web: <https://www.fotogramas.es/peliculas-criticas/a2219173/20000-dias-en-la-tierra/>

Figura 2: Cameron, J. (2009, 21 diciembre). *Bocetos Avatar* [Ilustración]. En *The art of Avatar* (N.o 1 edición, p. 51).

Figura 3: Méliès, G. (1898). *El hombre de las cabezas* [Fotograma]. Star Film Company. [Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=x1GJo-97F4ds>]

Figura 4: Stevenson R. (1965). *Mary Poppins* [Fotograma, 50' 52"]. Estados Unidos. Walt Disney Productions. Fotograma tomado de *Sensacine*, <https://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18557451/>

Figura 5: Bakshi, R. (1978). *El señor de los anillos* [Fotograma]. Fantasy Films Productions. [<https://www.youtube.com/watch?v=ha2CnLUSfWQ>]

Figura 6: Docter, P. (2009). *Up* [Imagen]. Fotograma tomado de *El regidor del cine*, <https://elregidordecine.com/el-tiempo-cinematografico/> .

Figura 7: Wermers, S. & Deters, K. (2017). *Frozen: Una aventura de Olaf* [Fotograma 7' 10"]. Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Pictures. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=E098u2NViII>

Figura 8: Eduardo Aute, L. (2001). *Un perro llamado dolor* [Dibujo]. Publicado en *Ejercicios Contemplativos*, <http://contemplatifs012.blogspot.com/2012/09/un-perro-llamado-dolor-primer-retrato.html>

Figura 9: G. Berger, J. Taymor & R. Aguirre-Sacasa, G. J. R. (2011). *Spider-Man: Turn Off the Dark* [Cartel]. Musical Broadway.

Figura 10: Martin, Carmen. (2022). *Diferencias entre storyboard y cómic* [Esquema comparativo].

Figura 11: Clements, R, Musker, J. (2016). *Vaiana* [Imagen]. Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios. Recuperado de: <https://elregidordecine.com/angulos-y-planos-cinematograficos/>

Figura 12: Hitchcock, A. (1960). *Psicosis* [Storyboard]. Publicado en *Las Horas Perdidas*, https://www.lashorasperdidas.com/index.php/2014/02/18/hitchcock-bass-y-la-ducha/?doing_wp_cron=1654018551.6834840774536132812500

Figura 13: Heitz, T. (2020). *Trolls: World Tour*. [Storyboard]. Publicado en *Industria Animación*. <https://www.industriaanimacion.com/2020/08/como-hacer-un-pitch-de-tu-historia-animada/>

Figura 14: Clouzot, H. (1955). *Las diabólicas* [Fotograma 45' 16"']. Vera Films. Disponible en línea: https://www.youtube.com/watch?v=_Aj3cSsqHX8

Figura 15: Goodrich, C. (2016). *Brave* [Dibujo]. Publicado en *Goodrich*, <http://cartergoodrich.com/character-design/brave/>. Estudios de personajes preliminares para la película *Brave*.

APORTACIONES ARTÍSTICAS

01

Carmen Martín (2022), *Antonio y sus atuendos*. Diseño de personaje. [Técnica: Digital y modelado 3D]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.

Carmen Martín (2022), *Vistas en 3D*. Diseño de personaje. [Técnica: Digital y modelado 3D]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.

Carmen Martín (2022), *Antonio posando*. Modelado 3D. [Técnica: modelado 3D en Blender]. Dimensiones: 1920 x 1080 px.

02

Carmen Martín (2022), *Gasolinera retro*. Enviroment. [Técnica: Digital]. Dimensiones: 8267 x 5905 px.

03

Carmen Martín (2022), *Creación de Abdal*. Diseño de personaje. [Técnica: Digital y modelado 3D]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.

Carmen Martín (2022), *Vistas en 3D*. Concept art de personaje. [Técnica: modelado 3D en Blender]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.

04

Carmen Martín (2022), *Abdal en el Templo*. Concept art. [Técnica: Digital Adobe Photoshop]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.

05

Carmen Martín (2022), *Creación de Lucía*. Diseño de personaje. [Técnica: Digital y modelado 3D]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.

Carmen Martín (2022), *Vistas en 3D*. Concept art. [Técnica: modelado 3D en Blender]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.

Carmen Martín (2022), *Lucía pensando*. Modelado 3D. [Técnica: modelado 3D en blender]. Dimensiones: 1920 x 1080 px.

06

Carmen Martín (2022), *Ricky el psicólogo*. Concept art de personajes. [Técnica: Digital Photoshop]. Dimensiones: 8268 x 5906 px.

07

Carmen Martín (2022), *Consulta del psicólogo, (enviroment)*. [Técnica: Digital Adobe Photoshop]. Dimensiones: 8267 x 5905 px.

08

Carmen Martín (2021), *Abdal hablando con Rick*. Storyboard. Estudio de planos. [Técnica: sanguina retocado en digital con Adobe Photoshop]. Dimensiones: 2369 x 3292 px.

09

Carmen Martín (2021), *Losing my identity*. Storyboard. [Técnica: sanguina]. Dimensiones: 2283 x 3192 px.



