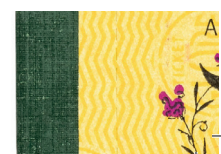




Bienvenidos

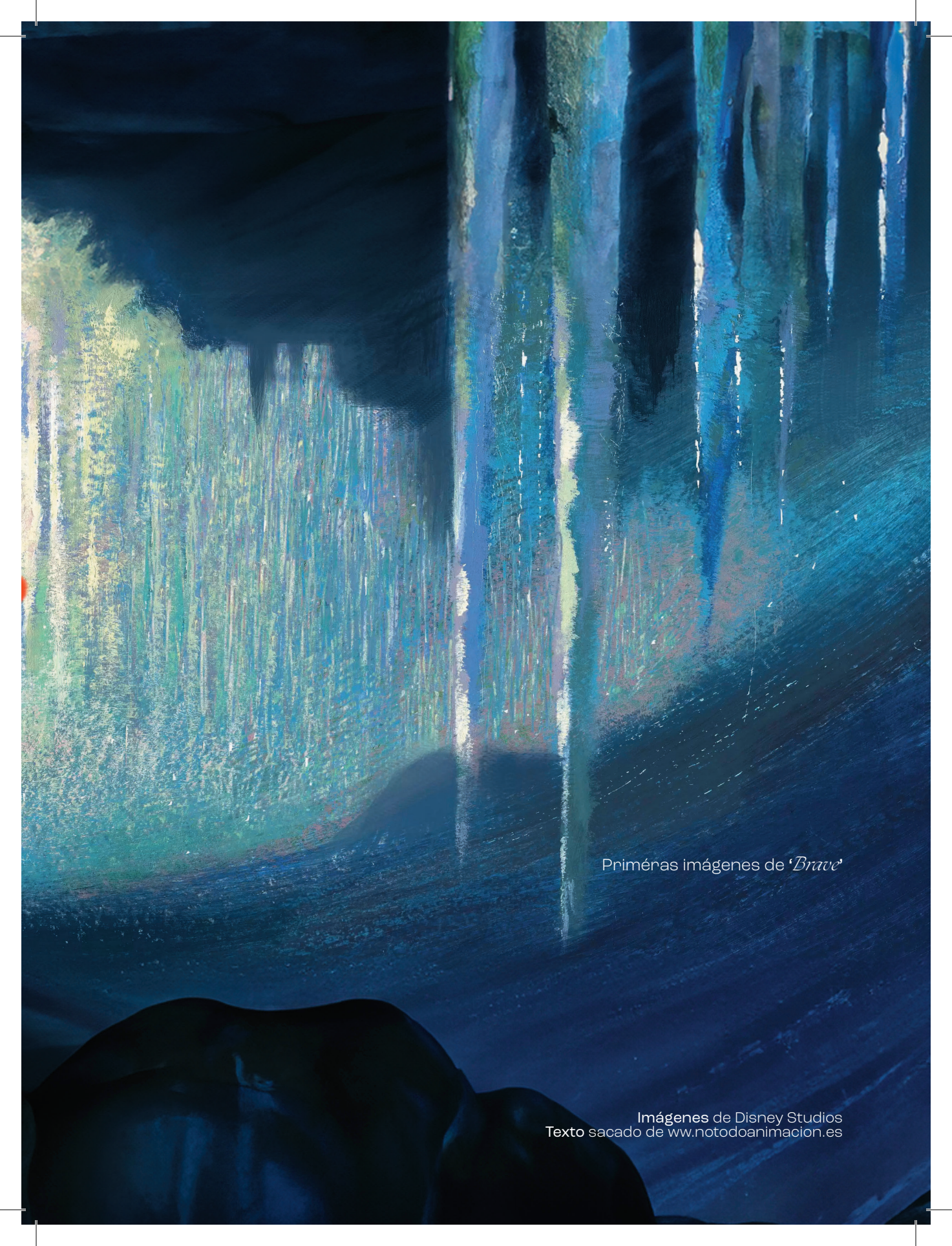
Aquí teneis vuestro ticket de visita



Érase *una vez...*



Una historia animada que fastinaba y emocionaba a su público con solo mirarla. ¿Cómo habrán sido capaces de crear estos personajes ficticios que estamos viendo? ¿cómo lo hacen tan bien y a corde con la historia que nos cuentan? Sí, la película ha sido increíble, pero quiero saber más, **¿Cómo se hace el diseño de personajes?** ¿como crear un personaje animado? son muchas las preguntas para crear un personaje, pero como sucede con todo, depende de varios factores que intentaremos explicaros a lo largo de las páginas.



Priméras imágenes de *'Brave'*

Imágenes de Disney Studios
Texto sacado de www.notodoanimacion.es

Primer de todo...

La mejor definición sobre diseño de personajes que he escuchado, es el de un casting en el que elegimos a un actor. Sin embargo ese proceso de elegir el personaje mas apropiado, muchas veces es mas un suceso accidental que una intención clara y objetiva. Una vez oí decir, que diseñar personajes, es como lanzar un puñado de dardos contra una diana. Por eso es muy importante diferenciar el concepto de diseño con el de ilustración de personajes.

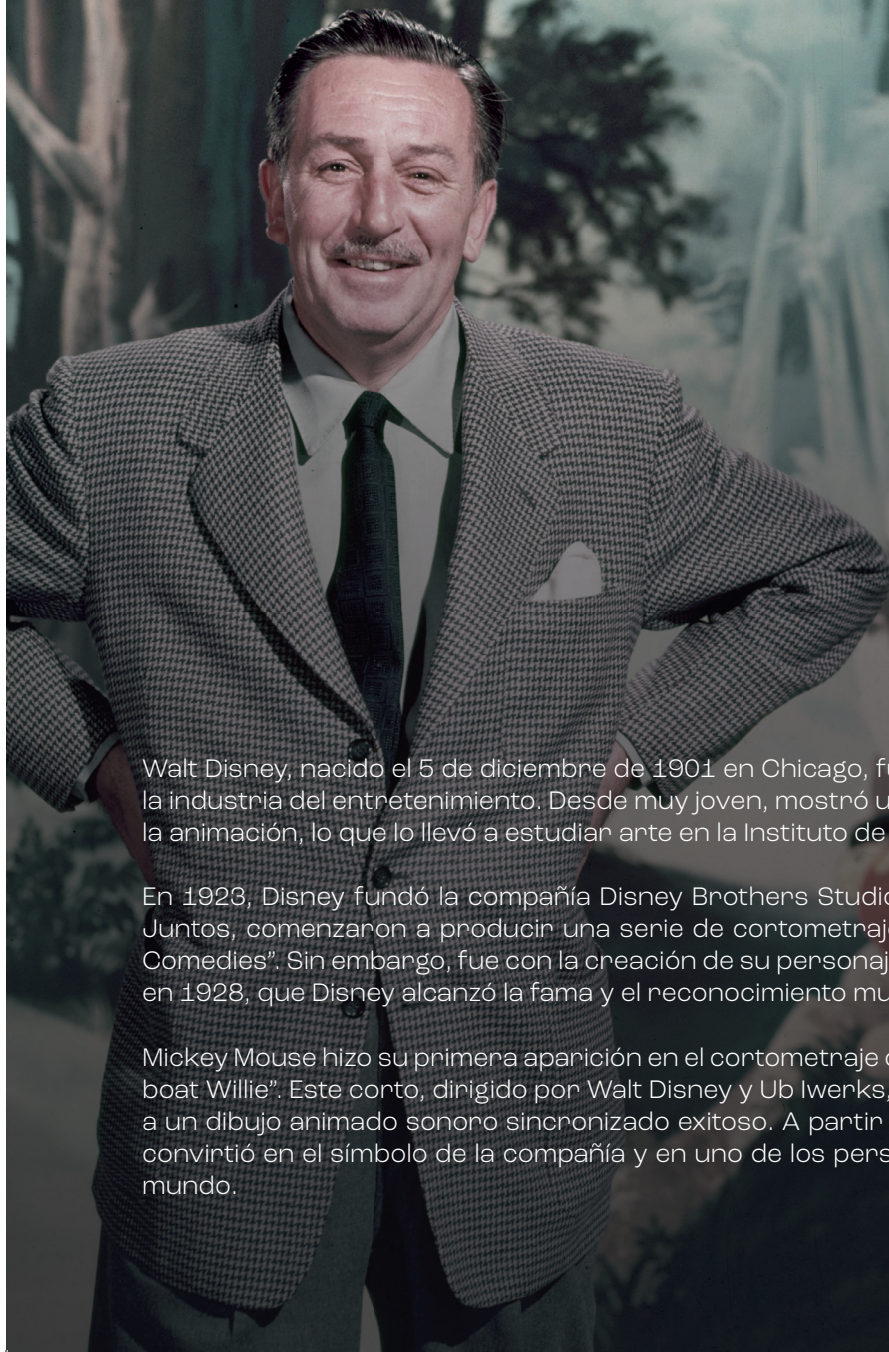
La clave del éxito consiste en desarrollar un buen criterio de selección. La capacidad de crítica a la hora de elegir, entre nuestros diseños, la mejor opción. Esta es una herramienta indispensable para cualquier proyecto ya sea un videojuego, un comic, un spot de televisión, o una película de animación. Pero el proceso para crear un personaje 3d o 2d dentro de un estudio, es a veces mas complicada de lo que parece, ya que no es un proceso lineal, sino mas bien un proceso circular.

Antes de nada quiero aclarar que este proceso no es un conjunto de normas inalterables. La creación de personajes es un proceso completamente orgánico y el nivel de profundidad depende de la producción, el estudio y cómo no, el presupuesto. No es lo mismo diseñar un personaje para editorial, que para un Spot de Animación 20 segundos o incluso para una superproducción de animación en Disney (este sería nuestro caso).

Para saber cómo se crearon sus personajes primero tendremos que saber **quién fue su creador...**

Texto sacado de www.historiauniversal.org

Walt Disney



Walt Disney, nacido el 5 de diciembre de 1901 en Chicago, fue un visionario y pionero en la industria del entretenimiento. Desde muy joven, mostró un gran interés por el dibujo y la animación, lo que lo llevó a estudiar arte en la Instituto de Arte de Kansas City.

En 1923, Disney fundó la compañía Disney Brothers Studio junto con su hermano Roy. Juntos, comenzaron a producir una serie de cortometrajes animados llamados "Alice Comedies". Sin embargo, fue con la creación de su personaje más icónico, *Mickey Mouse*, en 1928, que Disney alcanzó la fama y el reconocimiento mundial.

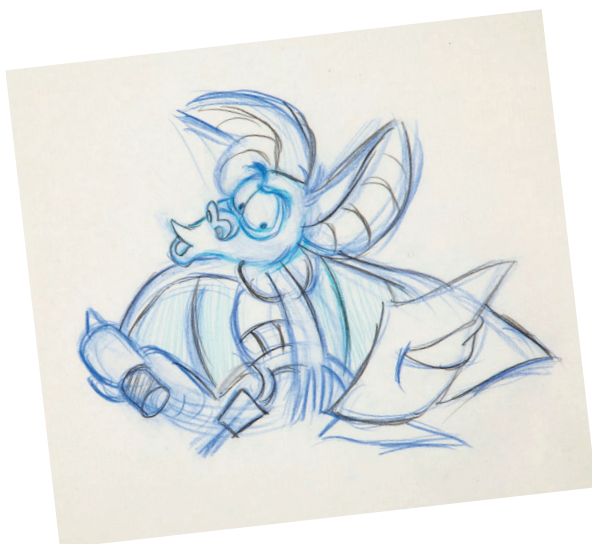
Mickey Mouse hizo su primera aparición en el cortometraje de animación titulado "Steamboat Willie". Este corto, dirigido por Walt Disney y Ub Iwerks, fue el primero en presentar a un dibujo animado sonoro sincronizado exitoso. A partir de ese momento, el ratón se convirtió en el símbolo de la compañía y en uno de los personajes más reconocibles del mundo.

Character Design

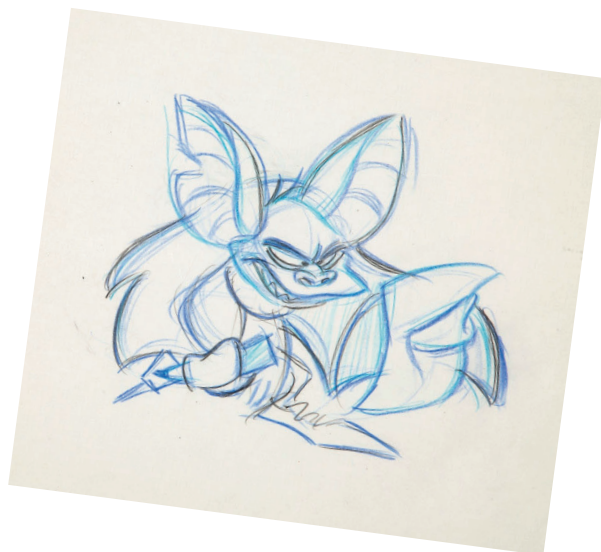
Etapas

1. DOCUMENTACIÓN

La base de una buena construcción empieza con la idea original, la historia, y el guión. Ese es el punto de partida. En esta fase inicial se desarrolla la historia, incluida la de los personajes y donde encontraremos imágenes, retratos, referencias y toda una biblia con la documentación que necesitamos para poder darle a nuestros personajes una personalidad coherente con la historia que vamos a contar.



Primeros bocetos "Fidget"

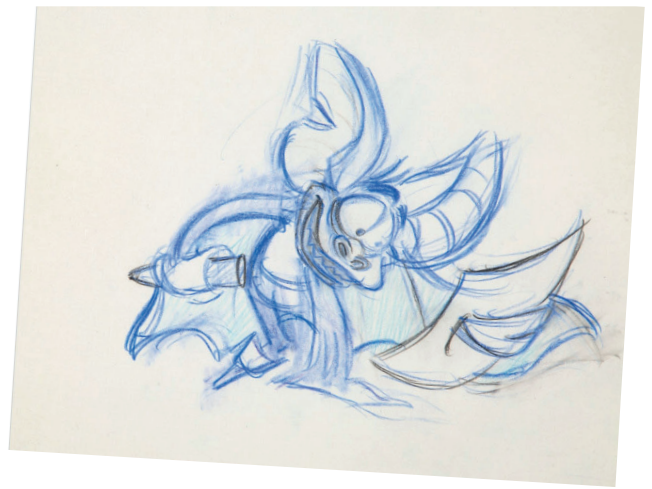


2. DESARROLLO VISUAL

Aquí se produce la rotura del papel en blanco. Su objetivo principal es dar una primera representación visual e interpretar y materializar las ideas. Desarrollar la primera visión de la película. Durante esta fase veremos todo el arte conceptual; los primeros conceptos de personajes, como visten, sus entornos, el estilo, escenas en las que interactúan, primeras pruebas de color script, etc.

Los artistas de desarrollo visual o Visual Dev se encargan de resolver la primera ecuación, de dar respuesta a las primeras preguntas. ¿Como es el universo de nuestra película? ¿Que emociones debemos transmitir?, ¿Como lo queremos contar?, ¿Cual es el tono de la paleta?, ¿Y la luz?

Esta fase nos ofrece la oportunidad de crear todo un universo desde cero. Sin embargo, conseguir la coherencia entre todos esos elementos no es tarea fácil. La ambientación, los edificios, la cultura, las creencias, su pasado,... Todo ello debe ir alineado para que la historia sea sólida y consecuente.

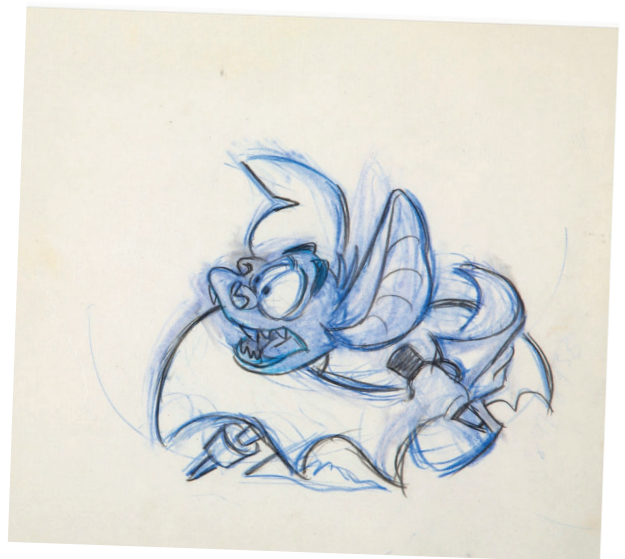


3. DESARROLLO DE PERSONAJES

Una vez disponemos de toda la documentación y una visión mas clara de nuestro universo, entraríamos en una fase de desarrollo conceptual de los personajes. Y aquí está lo difícil. Durante esta fase de ensayo y error, se encuentra quizá la parte mas creativa. Digamos que sería la fase de diseño de personajes para concept art. Para poder dar en la diana se llegan a realizar varias tareas que van desde el dibujo de siluetas, pruebas de estilo, hasta el diseño de personajes de contexto. Os enumero

algunas de ellas. Exploraciones y aproximaciones. Diseño de conceptos (Concept art).

- El dibujo de Thumbnails & Siluetas (sobre todo para multitudes y grupos). Muy utilizado en el diseño de personajes para videojuegos.
- Interpretación del estilo. (Pruebas mas realistas, creación de personajes mas cartoon, mas snappy, estilo comic, etc).
- Pruebas y mas pruebas con diferentes versiones y proporciones.
- Definición del núcleo (Protagonistas, el grupo, su entorno cercano).
- Primeras pruebas con poses.



4. DISEÑO DE PERSONAJES

Ahora que tenemos centenares de bocetos y versiones de cada uno de los personajes empieza el trabajo más sutil. Durante el diseño de personajes de preproducción se realiza una selección y sus posibles variaciones. Aquí se define el color o los colores que van a marcar la identidad de cada cada personaje.

Tenéis que pensar que, en definitiva, se trata de una herramienta para transmitir la información a los siguientes departamentos de la forma mas precisa. Así que, para la elección de la ropa, los props, las texturas, sobretodo en producciones de animacion 3d, se puede hacer uso de fotografías que complementen la información de nuestro diseño.

Últimos bocetos de "Fidger"

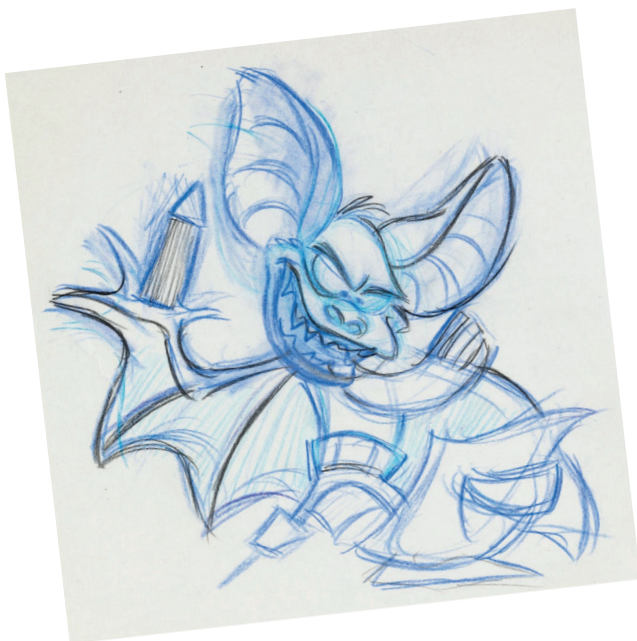
Para desvelar su parte mas emocional, incluso se crean escenas en las que nuestros personajes puedan reflejar su personalidad. Es una buena forma de someterles a determinadas situaciones para ver cómo se comportan, desvelar sus despropósitos, manías, sentimientos, etc.





6. DRAWOVERS

Estas guías de modelo, estilo y referencias son enviadas a los departamentos de modelado 3d, rigging, shading y animación. Es aquí donde empieza el proceso de nuevo. Una vez reciben la documentación e interpretada por los artistas 3d, se envían los modelos 3d y escenas de nuevo al departamento de diseño y desarrollo visual, donde se realizan correcciones (Draw Overs) y notas sobre las imágenes.



5. POST PRODUCCIÓN

En esta fase se definen los documentos finales. Estas hojas de modelo, definen en forma de documento oficial, como es cada personaje, cuales son sus expresiones faciales, su forma de mover la boca cuando habla, cuales son sus límites y cómo se deforma cada parte de su cuerpo. Os dejo algunos ejemplos:

Hoja de Expresiones

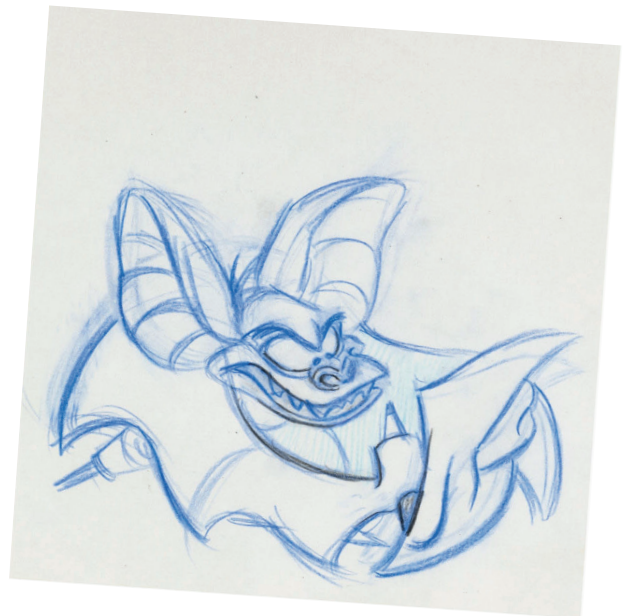
Hoja de Modelo

Turnaround

Poses / calisthenics

Final Art Packed

Model test – Diseños para modelado 3d



Imágenes de Disney Studios
Texto sacado de www.domestika.org

Mickey Mouse

Aunque Mickey Mouse siempre ha llevado la firma de Walt Disney, son muchos los que atribuyen su autoría a Ub Iwerks, su socio por aquel entonces. Para comprender esta controversia hay que remontarse a los orígenes de Walt Disney como empresario y a cuando, trabajando como aprendiz en una agencia de publicidad, conoció Iwerks.

Juntos trabajaron en diferentes producciones y en los años 20, crearon a 'Oswald, El Conejo Afortunado' para una serie de animación distribuida por Universal que fue un éxito rotundo en la época.

Desafortunadamente, Universal terminó apropiándose de los derechos de Oswald, lo que hizo que sus creadores se encontraran en la necesidad de crear un nuevo personaje.

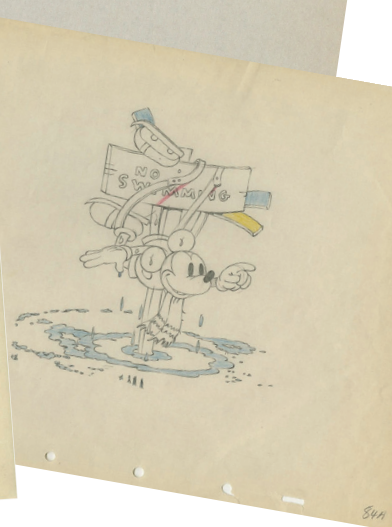
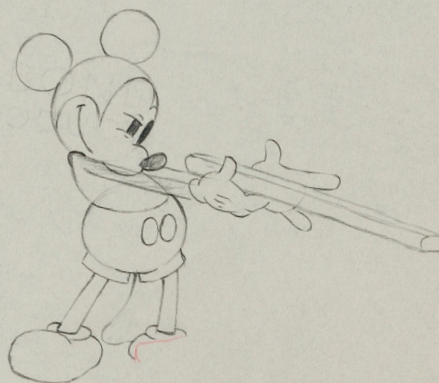


Durante un viaje en tren, Walt Disney iba dibujando las desgracias que su vida tenía en ese momento, así que de pronto se apareció en su cabeza un ratón de grandes orejas y manos redondas, era uno que podía andar a dos patas y tenía rasgos humanos.

En un inicio, se iba a llamar Mortimer Mouse; sin embargo, la esposa de Walt Disney sugirió cambiar el nombre a Mickey, es decir, Miguelito. Era mucho más amigable y menos bonachón. Inclusive, sería un nombre que muchos años después seguiría sonando divertido y no anticuado.

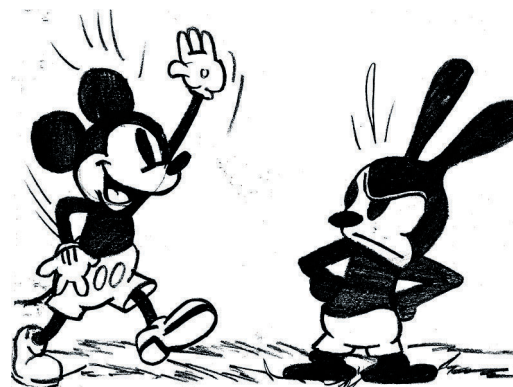
Basándose en la imagen original de Oswald el conejo, redondeando sus orejas y la forma de la cara, pero conservando algunos rasgos en común con su predecesor (como la vestimenta y su característica sonrisa) dieron forma Mortimer, un personaje rebautizado por Lillian Disney como 'Mickey Mouse' y que se ha convertido en el buque insignia de la factoría Disney.

Desde entonces Mickey ha ido cambiando su aspecto:

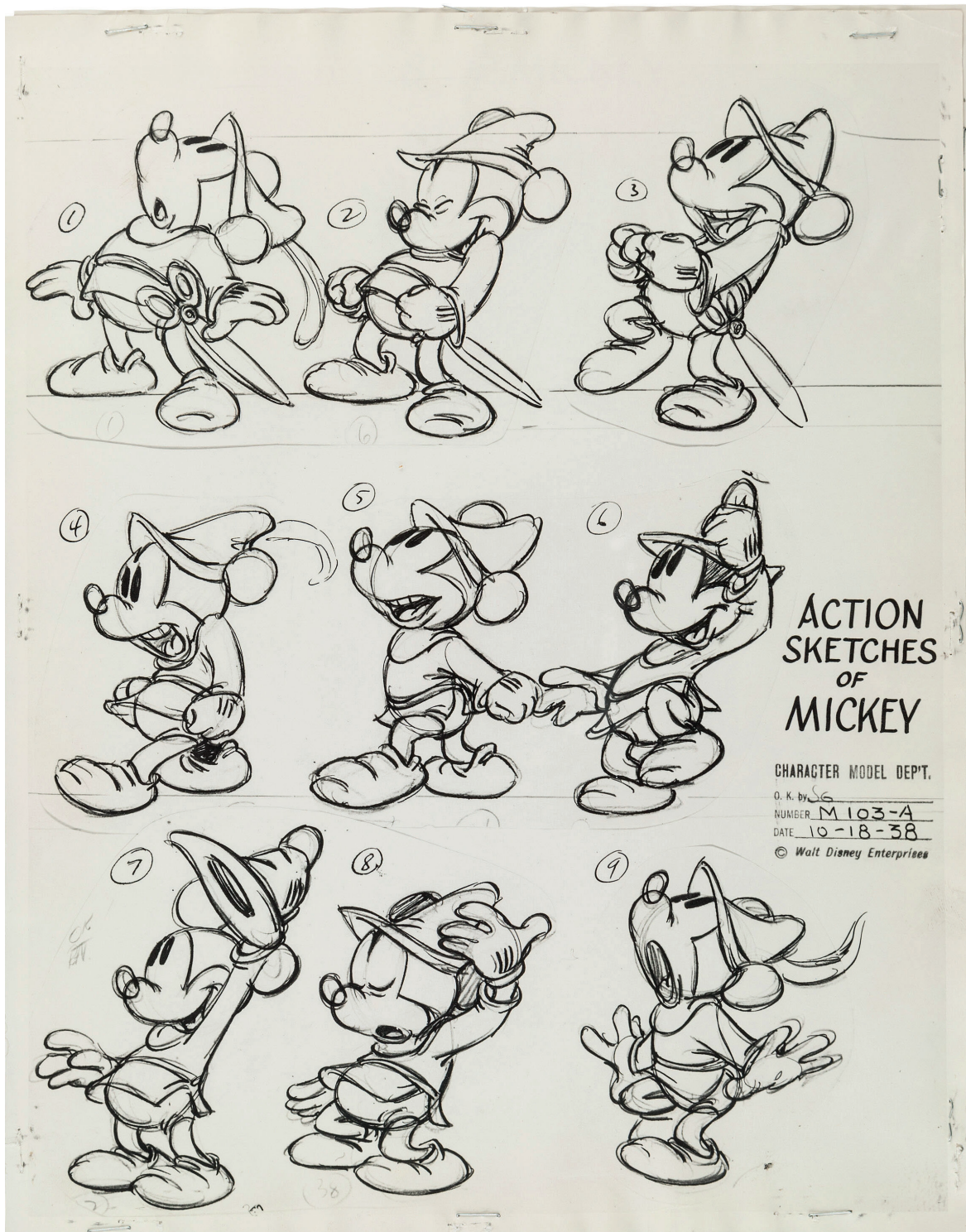


Bocetos de "Mickey Mouse"

En las primeras versiones del personaje, no vestía guantes, uno de sus símbolos más reconocibles hoy en día; además, en los dibujos iniciales el ratón estaba dibujado completamente en blanco y negro, algo que cambió en 1940, con el estreno de la película Fantasia. Los avances tecnológicos y la aparición de la animación 3D también incidieron en los cambios físicos de Mickey Mouse hasta convertirle en el ratón animado que conocemos hoy en día.



Bocetos de acción "Mickey Mouse"



MICKEY MOUSE

presents

WALT DISNEY CHARACTER MERCHANDISE

Walt Disney Productions
Character Merchandising Division

FILE COPY

DO NOT REMOVE

1949



Esta imagen de aquí se trata la portada de un folleto que muestra qué tipo de mercancía de personajes ofrecía Walt Disney Productions en 1949. Como muchos sabrán, los ingresos de estos productos fueron esenciales para mantener la empresa a flote, especialmente durante la década de 1940. Los primeros años de los 40 presentaron una época muy dura porque solo Dumbo era rentable (y no por mucho).

Es alucinante darse cuenta de que Pinocho, Bambi y Fantasía fracasaron cuando se lanzaron por primera vez.

Texto sacado de andreasdeja.blogspot.com

Portadas de libros de "*Mickey Mouse*"



Imágenes de Disney Studios
Texto sacado de www.pasionpaternal.com

Blanca Nieves

Primeros bocetos de
"Blanca Nieves"

PROD.	SEQ.	SCENE
2001	2	23

TR
#1

La versión original del cuento de hadas de Blancanieves es el resultado de la combinación de diferentes cuentos y leyendas populares de Europa. La historia ha sido adaptada y reinterpretada a lo largo del tiempo, adoptando elementos de diferentes culturas y tradiciones. Esto ha dado lugar a una gran diversidad de versiones, cada una con sus propias variaciones y peculiaridades.

Una de las versiones más populares de Blancanieves es la adaptación cinematográfica de Disney, lanzada en 1937. Esta película animada ha tenido un impacto duradero en la cultura popular, convirtiéndose en la imagen arquetípica de la historia de la princesa y la manzana envenenada.

Sin embargo, esta versión de la historia suaviza muchos de los elementos más oscuros y complejos del cuento original.



Su producción abrió nuevos *camínos* en varios *frentes*

- El primer largometraje de animación cel-shot jamás producido.
- La primera película animada hecha en color, en technicolor.
- La primera película animada de Disney, uno de los muchos éxitos comerciales y artísticos que vendrán.

MARC DAVIS



PROD.	SEQ.	SCENE
2001	10A	26

Texto sacado de www.openculture.com

Más bocetos de "Blanca Nieves"

Cabe resaltar que su producción no fue nada sencilla, ya que tardó poco más de cuatro años y contó con el trabajo de al menos 300 artistas; además, llegó a revolucionar la idea que Walt Disney tenía del cine, pues fue la primera animación en contar con una narrativa sólida y matices emocionales.



Dos años más tarde, Disney produjo un documental interno, *Cómo se hacen los dibujos animados de Walt Disney*, que te guía a través de las etapas del desarrollo de *Blancanieves*: la escritura de las primeras líneas argumentales, el borrador de las secuencias de animación, la pintura a mano de 250.000 fotogramas de celuloide (hecho por "chicas bonitas", como dicen) y más.

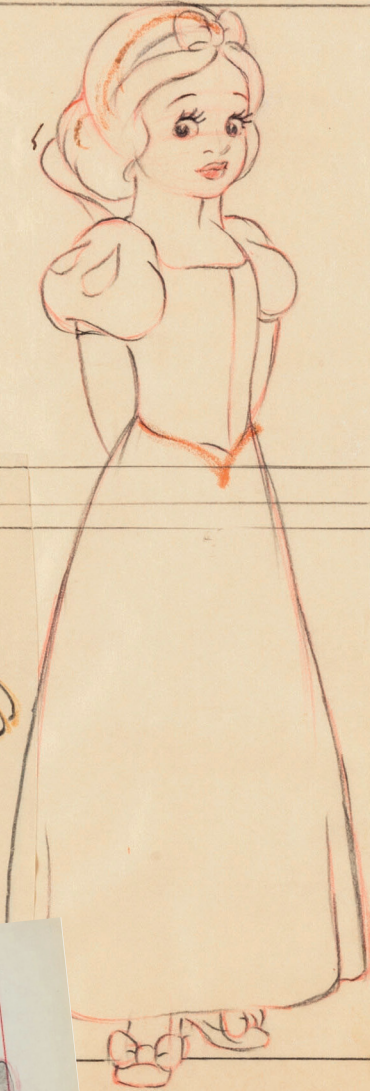
Los 7 enanitos

Earl Hurd fue el primero en ilustrarlos en 1934, pero su aspecto definitivo se lo confirió **Albert Hurter** que, junto con Grant, les dotó de personalidades diferentes lo que sin duda se trata de una de las aportaciones más originales de la historia. Crearon personajes simpáticos y rechonchos que buscaban conquistar el corazón de los espectadores con divertidos gags. En principio los animadores recurrieron a fotografías de enanos de verdad pero su grotesco aspecto no les servía para que el público pudiese identificarse con personajes divertidos.



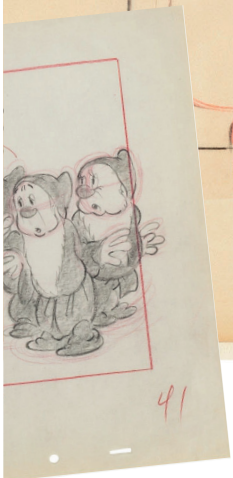
- 9/28/36 -

Imágenes de Disney
Studios
Texto sacado de www.tusprincesasdisney.com

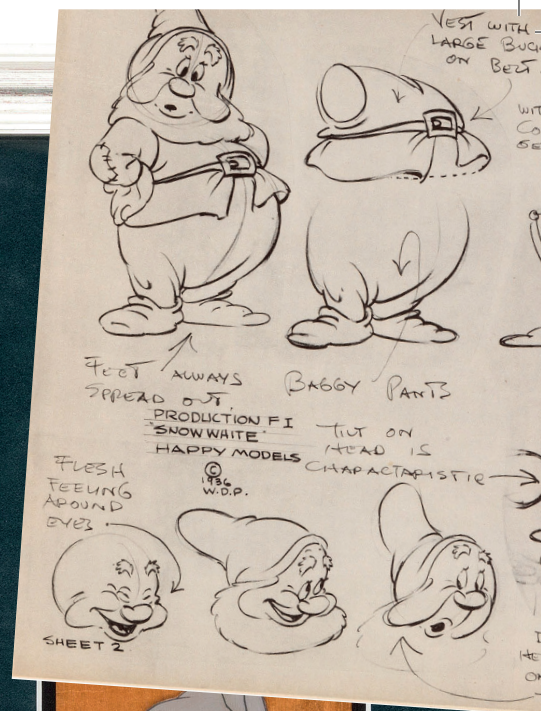


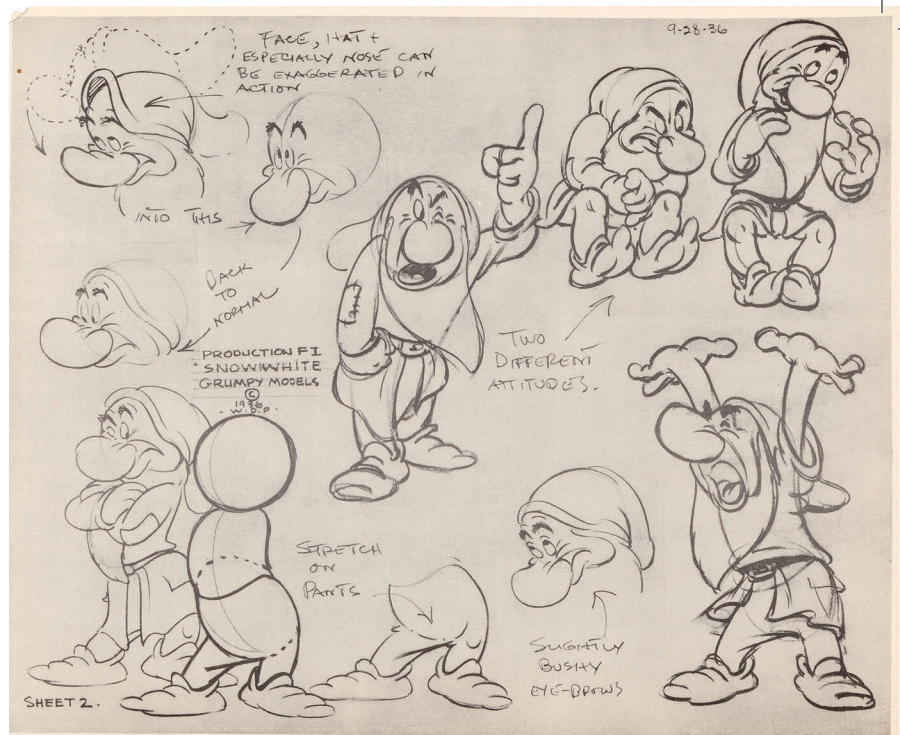
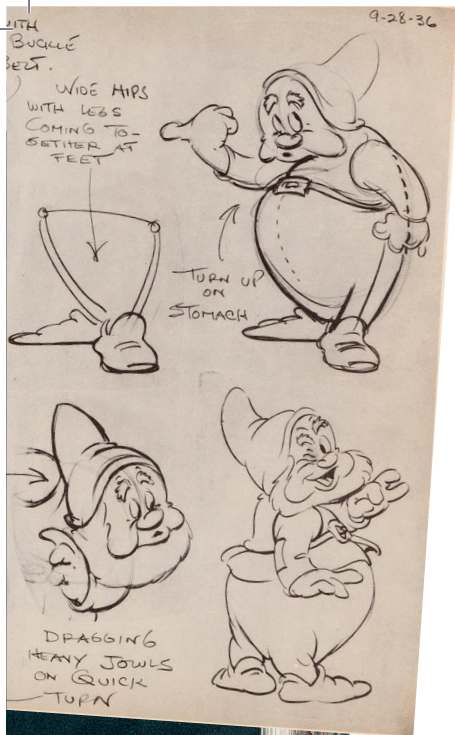
GRUMPY IS
AVERAGE
SIZE OF
DWARVES
↓

DOREY IS
SHORTEST BEING
A LITTLE SHORTER
THAN ALL



Primeros bocetos de "Los siete enanitos"





Curiosidades

- Se trata del primer largometraje sonoro y en color de dibujos animados de la historia del cine.
- Se dibujó una escena donde los enanitos, agradecidos, le construían una cama gigante a Blancanieves. Se suprimió por falta de tiempo y no llegó ni siquiera a colorearse.
- Al principio Blancanieves no tenía los carrillos rojizos, fue justo al acabar su producción que decidieron volver a coger los dibujos y pintarle unos carrillos con un tono más rojizo para darle un aspecto más tierno.
- Esta película recibió un Oscar de tamaño normal al lado de siete pequeños.
- Gran parte de la película se rodó con actores de verdad para que los dibujantes captaran y procesaran los movimientos lo mejor posible.

wacom®

One Creative Pen
Display

Para más
información
www.wacom.com

For a
CREATIVE
WORLD

*See where it
takes you...*



El primer monitor
interactivo
profesional OLED

Wacom One 13 Touch®

Últimos bocetos de 'Alicia en el país de las Maravillas'

A concept art illustration for the movie 'Alice in Wonderland'. Alice, a young girl with blonde hair in a white dress with a blue collar, sits on a large, brown, pig-like creature. They are in a deep blue sea with white-capped waves. The background features a dark, grey, stone-like wall with a large, yellow, bear-like head with a keyhole for a mouth. Various other characters are scattered around: a large, orange, bird-like creature with a red vest and a top hat is in the upper left; a small, grey, bird-like creature is in the lower left; a red crab is in the lower right; and a small, brown, bird-like creature is near the bottom center. Several large, translucent, blue bubbles float in the water. The title 'Alicia en el país de las Maravillas' is written in a large, white, serif font across the center of the image.

Alicia en el país de las Maravillas

Imágenes de Disney Studios
Texto sacado de www.espinof.com





Cuatro años llevaba ya la película desarrollándose en las mesas de los dibujantes de la casa cuando el éxito de "La Cenicienta" permitió a Disney volver a incidir en un personaje (Alicia) que, curiosamente, se encontraba en los inicios de la historia de los estudios en aquellos cortos en blanco y negro dirigidos a principios de los años veinte por el fundador de la empresa, que mezclaban imagen real con animación y que tanto reflejaban lo mucho que al "tío Walt" le atraía el fascinante y surrealista mundo ideado por **Lewis Carroll** a finales del siglo anterior.

Hasta trece escritores aparecen acreditados como autores del libreto, un hecho cuanto menos insólito que habla mejor que cualquier otra disquisición acerca de los muchos problemas que Disney se encontró en el camino de **trasladar a imágenes en movimiento destinadas a los más pequeños de la casa un libro que nunca fue dirigido a ellos.**

Origen de la película

Últimos bocetos de Mery Blair para
"Alicia en el país de las Maravillas"



El borrador de 1939 tenía hermosas ilustraciones y guiones gráficos realizados por el talentoso artista británico de desarrollo conceptual y visual **David Hall**, un guión de Al Perkins y canciones de Frank Churchill. El carrito de Leica compuesto para la película incluso tenía un elenco de

voces, como Cliff Edwards (quien interpretó a Pepito Grillo de Pinocho) interpretando la botella antropomórfica "Drink Me".

Walt Disney finalmente rechazó el borrador, ya que los habitantes del País de las Maravillas parecían demasiado monstruosos para

su gusto, y eran difíciles de animar, ya que se parecían demasiado a las ilustraciones de Tenniel.

Por tanto, Walt Disney Productions optó por un enfoque más ligero y moderno con la película final. Aunque, hayan surgido fragmentos de esta primera versión.



Disfruta de las mejores historias, en
cualquier momento y en cualquier lugar

Por solo 5,99€ al mes*



PIXAR

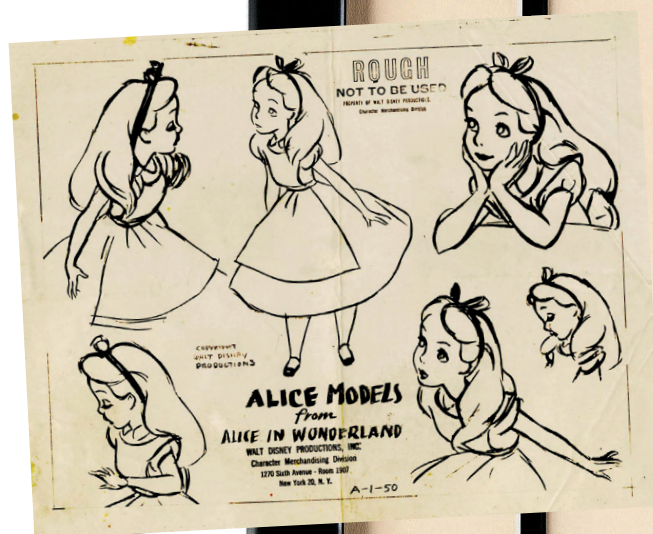


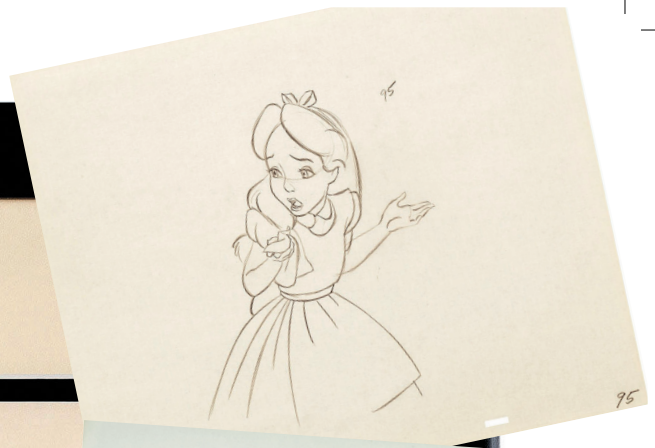
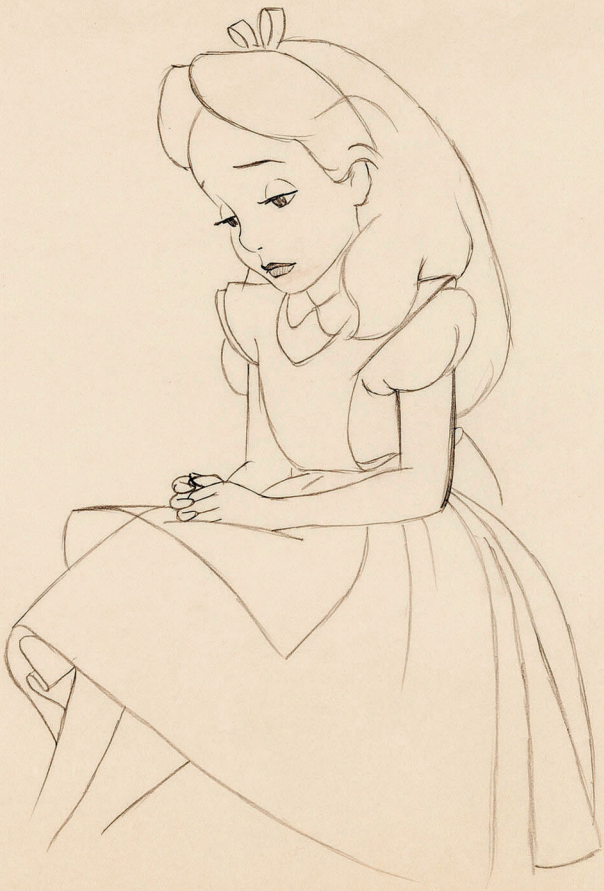
*Más información en nuestra web

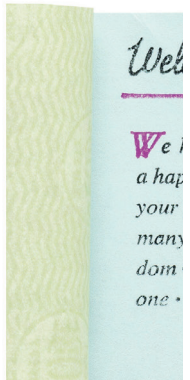
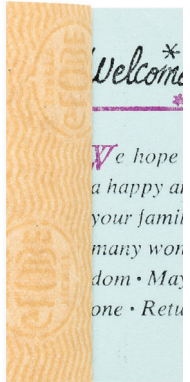
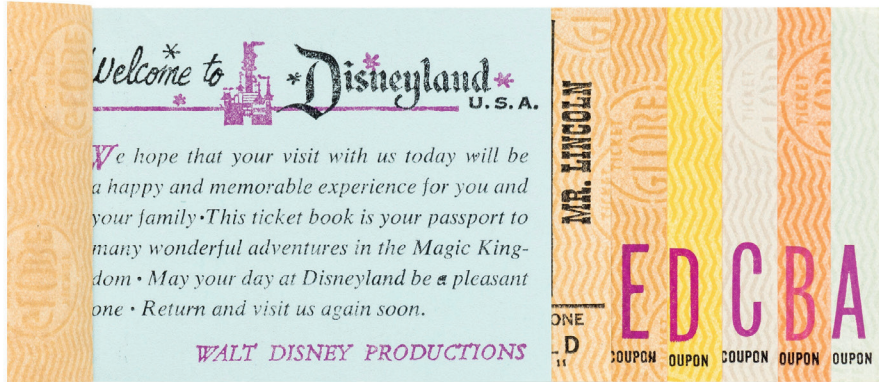
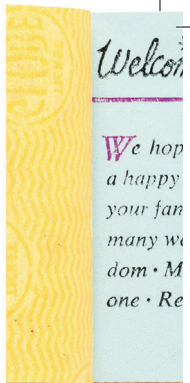
El arte de *Mery Blair*

Mary Blair fue quien, a través de sus ilustraciones, cautivó a Walt Disney con lo que pensaba que debía ser el País de las Maravillas. En ella encontró el tono que quería para la película. Fue un trabajo con muchos colores y formas, jugó con escalas y proporciones. Así fue como decidieron avanzar con el largometraje que sería completamente animado y basado en la fantasía de la historia.

Blair realizó el arte conceptual de películas como Alicia en el País de las Maravillas, Los Tres Caballeros, Peter Pan, Canción del Sur y La Cenicienta. También trabajó brevemente en el arte de Dumbo, una primera versión de La Dama y el Vagabundo y una segunda versión de Fantasía titulada "Baby Ballet"







Hasta la
próxima

Continuará...

