



# EL DISSENY DE PERSONATGES

*per a una animació*

CLARA AGUILAR ROSELL

B2B

NÚRIA SALES SOLER

17/11/21

# ABSTRACT

El objetivo de este trabajo es sintetizar e investigar el proceso del diseño de personajes para una animación. La investigación se ha realizado a partir de información extraída de internet, libros, videos y una entrevista a un equipo de animación.

La parte práctica del trabajo consiste en la realización de tres personajes con una historia detrás, con temática de la pesca antigua tradicional de Lloret de Mar.

La base de cualquier diseño de un personaje es la investigación previa y su intención en la película. Primeramente, antes de definir todos los aspectos físicos, se tienen que tener claros los principios del diseño de personajes. La simplificación y la exageración, junto al idioma de las formas (el cuadrado, el círculo y el triángulo) son factores que condicionan increíblemente el éxito que tendrá el diseño del personaje. Estos conceptos, utilizados correctamente, ayudan a transmitir su intención de manera efectiva. Con el color, el equilibrio y contraste y la escala, se juega con el peso visual y con la simetría y la asimetría, dos de los varios condicionantes para un diseño efectivo. En el apartado del diseño del cuerpo, además de anatomía, se explica cómo aplicar correctamente el centro de gravedad o el dinamismo de la línea de acción. Y, en el apartado de la cara, la situación de los rasgos y el funcionamiento de los músculos según la expresión facial.

La segunda parte del trabajo consiste en la parte práctica. Primeramente, se contextualiza los personajes en la época y en la cultura de la pesca. Después se ponen en funcionamiento los aspectos mencionados a lo largo del trabajo. El resultado final es una puesta en escena de los tres personajes.

En el trabajo se ha sintetizado el proceso de diseño y sus principios, por lo tanto, se ha conseguido el objetivo inicial. Se trata de una guía sin normas estrictas ni globales y, como otros manuales de arte, se puede aplicar al gusto del artista.

The aim of this project consist in synthesizing and doing a research of the character design process for an animation. The information in the project has been found on the internet, in books, videos and from an interview.

The practical part of the project consists in making three characters with a story behind them, contextualized in the past fishing culture in Lloret de Mar.

The root of any character design is the previous research and its intention in the story.

Before defining all the physical aspects, the principles of character design must be well understood. Simplification and exaggeration, along with shape language (square, circle and triangle) will define the success of the design. These concepts, when used correctly, help to convey the intention in an effective way. With the color, balance and contrast, and scale, you can learn to use visual weight and also, the importance of various aspects such as symmetry and asymmetry.

In the section of body design, apart from anatomy, it is explained how to apply correctly the center of gravity and the dynamism of the action line. And in the face section it is explained the location of the features and how the muscles function with each expression.

In the practical part, I contextualize the characters in Lloret de Mar and in the time when fishing was its main economic source. Then, I put into action the aspects mentioned throughout the work. The end result is a staging of the three characters.

The aim of the work has been achieved effectively as the design process and its principles have been summarized. It is a self-interpretive guide, as these are not strict rules to follow and other artists may apply it in their different way.

# ÍNDIX

<b>Introducció</b>	1
<b>1. Què és el disseny de personatges</b>	4
1.1. Com el món cultural influencia l'estil del disseny de personatges	4
1.2. Dissenys memorables	4
<b>2. Com es dissenya un personatge</b>	5
2.1. Recerca prèvia al disseny	5
2.1.1. Per què la recerca és important	5
2.1.2. Exemples de recerca	5
2.1.3. Formes d'inspiració i referents	6
2.2. Els principis del disseny de personatges	6
2.2.1. Simplificació i exageració	6
2.2.2. L'idioma de les formes	7
2.2.3. Color i valor	10
2.2.4. Equilibri i contrast	11
2.2.4.1. Línies rectes i corbes	11
2.2.4.2. Simetria i asimetria	11
2.2.4.3. Simplicitat i complexitat	12
2.2.4.4. Espai negatiu i espai positiu	12
2.2.5. Escala	12
2.3. Posició del cos, moviment i gestos	13
2.3.1. La línia d'acció	13
2.3.2. Línies de gest	14
2.3.3. Centre de gravetat	14
2.3.4. Les sis parts claus del cos	17
2.3.5. La silueta	17
2.4. La cara	18
2.4.1. Construir la cara i el cap	18
2.4.2. El pes visual	19

2.4.3. Situar els ulls i el nas	21
2.4.4. Situar la boca	22
2.4.5. Exagerar les formes	22
2.4.6. Expressions emocionals	23
2.4.7. Els músculs de la cara	24
2.4.8. Músculs utilitzats per les sis emocions primàries	26
2.4.9. Parts primàries i parts secundàries	30
2.4.10. Taula de parts de la cara i personalitat	30
<b>3. Passos seguits per un equip d'animació pel disseny d'un personatge</b>	<b>32</b>
3.1. Intenció	32
3.2. Referències	32
3.3. Formes	32
3.4. Proves	32
3.5. Posició del cos i <i>turnaround</i>	33
3.6. Tècnica gràfica i color	33
<b>4. Part pràctica: el disseny dels meus personatges</b>	<b>34</b>
4.1. Introducció a la temàtica dels personatges	34
4.1.1. Localització i context històric	34
4.1.2. La pesca tradicional de Lloret de Mar: Tirada a l'art	34
4.1.2.1 Festa i tradició de Lloret de Mar	35
4.1.2 Motivacions i objectiu	35
4.2. Inspiració i recerca prèvia al disseny dels personatges	36
4.2.1. La pesca a Lloret de Mar	36
4.2.1.1. Tradició sense discriminacions	36
4.2.1.2. Rutina de pesca	36
4.2.1.3. La dona del patró	37
4.2.1.4. Els més joves	38
4.3. Procés del disseny	39

4.3.1. Esbossos a llapis	39
4.3.2. Digitalització	39
4.4. Personatges	40
4.4.1. Personatge 1: Àngel	40
4.4.1.1. Intenció	41
4.4.1.2. Descripció	41
4.4.1.3. Referències	41
4.4.1.4. Disseny de la cara	44
4.4.1.5. Expressions	45
4.4.1.6. Disseny del cos	47
4.4.1.7. Posicions del cos	48
4.4.2. Personatge 2: Dolors	48
4.4.2.1. Intenció	48
4.4.2.2. Descripció	49
4.4.2.3. Referències	50
4.4.2.4. Disseny de la cara	51
4.4.2.5. Expressions	52
4.4.2.6. Disseny del cos	55
4.4.2.7. Posicions del cos	55
4.4.3. Personatge 3: Salvador	56
4.4.3.1. Intenció	56
4.4.3.2. Descripció	56
4.4.3.3. Referències	57
4.4.3.4. Disseny de la cara	58
4.4.3.5. Expressions	58
4.4.3.6. Disseny del cos	61
4.4.3.7. Posicions del cos	61
4.5. Posats en escena	62
<b>5. Conclusió</b>	63
<b>6. Llista de referències</b>	65



6.1. Llibres	65
6.2. Bibliografia web	65
6.2.1. Psicologia de les formes	65
6.2.2. Física a l'animació	65
6.2.3. Expressions facials	66
6.2.4. Recerca sobre pescadors de Lloret de Mar	67
<b>7. Annexos</b>	68
7.1. Annex A: Entrevista a en Sergi Perpinyà.	68
7.1.1. Preguntes i respostes de l'entrevista	68
7.2. Annex B: Esbossos a llapis	72
7.2.1. Personatge 1: Àngel	72
7.2.2. Personatge 2: Dolors	75
7.2.3. Personatge 3: Salvador	77
7.3. Annex C: Vídeo del procés dels 3 dissenys	81



# INTRODUCCIÓ

Aquest treball de recerca consisteix a explicar el procés que cal seguir per a la creació del disseny d'un personatge d'animació. Per després, un cop havent investigat tot el procés, posar-ho en pràctica.

## OBJECTIUS

L'objectiu del treball és donar a conèixer els principis del disseny de personatges, explicant amb detall els passos i els principis que condicionen el disseny d'un personatge. Buscar un procés més enllà del simple dibuix i entendre els punts clau que defineixen l'èxit del personatge. De tal manera que quedin sintetitzats i explicats els principis del disseny.

## MOTIVACIÓ DE LA RECERCA

La motivació de la recerca es deu a l'interès propi pel dibuix i el mateix desconeixement dels fonaments del disseny dels personatges. L'admiració pel món de Pixar i l'encant dels seus personatges, és el que mou la realització d'aquest treball. Per millorar el resultat dels personatges que es realitzen, descobrir el procés i el grau de complexitat darrere el disseny, és necessari. El treball obre les portes a un nou món, on es fa l'activitat que més gaudeixo, dibuixar, i d'alguna manera ajudar a posar-se en la pell d'un dissenyador de personatges, cosa que m'ajuda personalment a guiar-me en els meus estudis posteriors al batxillerat.

## **METODOLOGIA**

La recerca es realitza mitjançant la cerca d'informació en llibres, internet i un grup d'animació anomenat Estudi Clan. Estudi Clan el formen dos socis, en Sergi, dissenyador gràfic i en Carles, format en audiovisuals. Han dut a terme un projecte anomenat Polish Clan amb l'ajuda de més persones, en Sergi com a doblador de veus, Queiruga com a compositor, Sardà com a filòleg català i en Rife com a tècnic de so. Per realitzar la part pràctica es posa tota la teoria en acció i es demostren els conceptes apresos, amb el disseny d'uns personatges. Els primers esbossos es realitzen en llapis i el disseny final en dibuix digital, amb l'aplicació "Procreate" de l'iPad.

## **CIRCUMSTÀNCIES HISTÒRIQUES QUE HAN AFAVORIT LA REALITZACIÓ DEL TREBALL**

L'animació va sorgir fa molt d'anys però ha estat sempre en constant evolució, creixent a l'hora que creixen les noves tecnologies.

A part d'això, s'està normalitzant l'animació no només com un mitjà d'entreteniment exclusivament per a nens. Com a mostra d'això, cada vegada es realitzen més produccions enfocades al públic adult. I per si fos poc, l'evolució de l'animació sembla anar cada vegada més enfocada cap a les plataformes de streaming. Per exemple, Netflix planeja dur a terme més i més produccions animades originals. La indústria ha crescut de manera enorme comparada amb el seu estat fa només 15 o 20 anys. I a tot això li podem sumar l'arribada de la tecnologia per captar moviment i de la realitat virtual i augmentada. Si continuem amb aquest ritme de desenvolupament i evolució, el que fem actualment serà poca cosa comparat amb el que haurem d'aconseguir en un futur.

Per aquestes raons considero que aquests pròxims 25 anys en el sector, seran dels nous artistes i animadors. Un animador que hagi començat a treballar

avui en dia, en el futur podrà ser considerat un pioner. Aquest és un gran moment per dedicar-se a l'animació i al disseny de personatges.

# 1. QUE ÉS EL DISSENY DE PERSONATGES?

El disseny de personatges és una de les parts més essencials per aconseguir que una història captivi l'espectador. Sense uns personatges carismàtics la història seria avorrida i poc interessant. Quan un personatge té un disseny excel·lent, que aconsegueix assolir tots els objectius del disseny de personatges, aquest romandrà a la ment de les persones al llarg de les dècades. Com ho han fet personatges icònics com Mickey Mouse, Tintín o Spiderman.

## 1.1. COM EL MÓN CULTURAL INFLUENCIA L'ESTIL DEL DISSENY DE PERSONATGES

El disseny de personatges ha anat evolucionant amb estils diferents depenent del seu entorn cultural. Podem distingir tres grans influències en tot el món.

Començant per Estats Units, podem mencionar a Disney i a Pixar. Disney realitza, en els seus inicis, personatges més centrats en el realisme i Pixar utilitza les formes i l'exageració com a base fundamental del seu disseny.

Seguidament, centrant-nos en l'estil europeu podem destacar la indústria d'animació Francesa els personatges destaquen per la seva profunditat en el disseny.

Finalment arribem a la manera de concebre l'animació de les influències de l'orient, que profunditza en els personatges i en l'animació com un conjunt.

## 1.2. DISSENY MEMORABLES

Un bon disseny d'un personatge pot millorar una història. Els personatges que triomfen no només són els agradables a la vista, sinó que són els que d'una manera o altre et fan veure reflexat.

Un clar exemple seria l'Olaf, de Frozen. El ninot de neu ha aconseguit captivar el cor de molts espectadors i la seva personalitat càlida i viva ha ajudat a fer del seu disseny un de memorable i encantador.

Una de les millors maneres per fer que un personatge romangui a la ment de milers de persones és fent que el seu disseny no segueixi els estereotips, trencant les barreres del que es considera habitual.

## **2. COM ES DISSENYA UN PERSONATGE**

### **2.1. RECERCA PRÈVIA AL DISSENY**

Prèviament a dissenyar un personatge, s'ha de definir el paper que juga a la història de manera que encaixi perfectament ajudant a conduir el fil de la pel·lícula.

Sovint s'utilitzen eines com els mapes mentals, on es determinaria la seva personalitat, on se situen a la història i en el temps, a què es dediquen i altres factors que els caracteritzarien. En aquesta part s'adapta el personatge al tipus d'audiència.

#### **2.1.1. PER QUÈ LA RECERCA ÉS IMPORTANT?**

Un personatge no només és agradable a la vista, sinó que necessita una recerca prèvia perquè sigui creïble i fidel a la història. Es té en compte la recerca cultural, d'anatomia, històrica, entre d'altres i s'usen referències per marcar el camí del disseny.

#### **2.1.2. EXEMPLES DE RECERCA**

Una de les maneres de recerca prèvia més habitual als equips d'animació és observar-la en primera persona. Per exemple els artistes de la pel·lícula d'Up de pixar van viatjar a Veneçuela per prendre les referències allà mateix. Les formes de recerca que es troben a l'abast de més gent seria la recerca a internet, però quan es vol trobar una referència més concreta d'un lloc sovint és recórrer a l'arxiu municipal, per trobar fotos del passat. Mirar enrere als dissenys d'altres artistes és un mètode usat per la majoria

d'artistes per trobar com representar característiques psicològiques semblants d'altres dissenys.

### 2.2.3. FORMES D'INSPIRACIÓ I REFERENTS

Es pot trobar inspiració per crear un personatge a qualsevol lloc, a cançons, objectes, paraules...

Habitualment, es prenen nota de com altres dissenyadors han aconseguit transmetre el paper del seu personatge per agafar idees de com pot assolir aquest paper el nou personatge que s'hagi de crear. Es busquen referents que hagin resolt de diverses maneres els teus dubtes per dissenyar el personatge, per aprendre i considerar com ho vols fer tu. De tal manera que, a l'estudiar els referents i analitzar-los, entens perquè han usat certs trets del seu físic i quina utilitat tindrien aquests si el teu personatge els tingués.

Així i tot, mai es copia literalment, només es pren com una guia la qual el dissenyador decideix com seguir.

## 2.2. ELS PRINCIPIS DEL DISSENY

### 2.2.1. SIMPLIFICACIÓ I EXAGERACIÓ

La simplificació pren un paper molt important a l'hora de dissenyar un personatge. Quan les característiques principals es condensen i simplifiquen els personatges tenen més força.

L'exageració consisteix a amplificar els trets més determinants del disseny. Aquí podem veure tres exemples de com tres estudis de cultures diferents utilitzen aquestes variants:

-Jack Jack:

Pixar amb el personatge de Jack Jack ha usat aquestes variants d'una manera adequada. Els bebès tenen el cap més gran que el cos, és un aspecte característic i Pixar ho exagera, fent que el personatge sigui encara més adorable. La cara és molt simple, però té molta força d'expressió, per l'exageració de la mida dels ulls, que són molt grans en comparació amb el nas i la boca.



Personatge Jack Jack de la pel·lícula Els Increïbles de Pixar

-Timmy:

Aardman, l'estudi d'animació britànic, decideix exagerar les orelles de l'ovella, donant-li més èmfasi al fet de que és un xai petit, però, no deixa enrere la força que li dona al personatge fent els ulls més grans.



Personatge Timmy del programa de l'Ovella Shaun d'Aardman Animations

-Mei:

Per l'altra banda, l'estudi Ghibli, no ha exagerat les orelles, però, ha simplificat també la boca i el nas, de tal manera que només són punts. Encara que els ulls no siguin tan exagerats com als altres dos estudis, aquest fet fa que ens fixem primordialment en els ulls de la Mei.

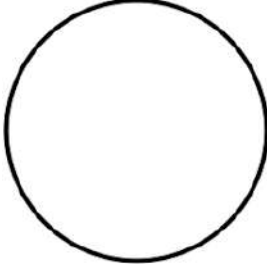
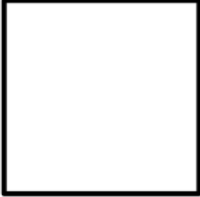
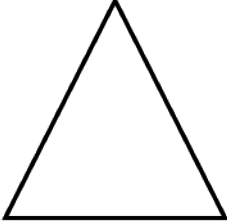


Mei de la pel·lícula Totoro de l'estudi Ghibli

## 2.2.2. L'IDIOMA DE LES FORMES

L'idioma de les formes és un concepte utilitzat en l'art i l'animació per comunicar una història, emoció i reacció, sense l'ús de les paraules. Les tres formes principals són el cercle, el triangle i el quadrat i aquests són els trets amb els quals se solen associar. A continuació de la taula apareixen tres exemples d'estudis de cultures diferents.



Cercle	Quadrat	Triangle
		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- amabilitat</li> <li>- harmonia</li> <li>- bondat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- serietat</li> <li>- confiança</li> <li>- avorriment</li> <li>- seguretat</li> <li>- resistència</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- divinitat</li> <li>- energia</li> <li>- perill</li> <li>- malícia</li> </ul>



-Carl Fredricksen:

Carl de pixar és un bon exemple de l'ús del quadrat a l'hora de dissenyar personatges. La forma de la seva cara i del seu cos estan construïts amb rectangles, el que ajuda a construir una personalitat seria. Podríem considerar que el quadrat és una figura la qual manca sensació de moviment i això ajuda a emfatitzar la seva personalitat tossuda i rondinaire.

Carl Fredricksen de la pel·lícula Up de Pixar



-Jack:

Pel triangle s'exemplifica a Jack de la indústria Francesa d'animació. A diferència d'en Carl la seva forma no està tan clara, però segueix recordant força a la forma d'un triangle. Aquest personatge és energètic i violent, aquestes característiques són fàcilment expressades amb les puntes punxants del triangle, els extrems del costat de la seva cara.

Jack de la sèrie Oggy i les paneroles de Gaumont Multimèdia



-Totoro:

En canvi els angles inexistent i els costats llisos de les formes rodones com el cercle ajuden al fet que el personatge sigui simple però amable. L'exemple de Totoro, encara que no sigui un cercle perfecte, ensenya com Ghibli utilitza aquestes formes per fer que el personatge sembli pacífic i innocent.  
innocent.

Totoro de la pel·lícula Totoro de l'estudi Ghibi

### 2.2.3. COLOR I VALOR

L'ús dels colors ajuda l'espectador a associar el personatge amb una referència psicològica o cultural. Això es pot veure reflectit a la pel·lícula d'Inside Out, on la teoria que cada color expressa una emoció, es posa a la pràctica literalment.



Personatges de la pel·lícula Inside Out de Pixar

El personatge anomenat Felicitat està representada amb el color groc, la Por en color lila, la Fàstic en color verd, la Tristesa en color blau i la Ira en vermell. L'elecció d'aquests colors aconsegueix transmetre les emocions d'una manera molt efectiva i estan acompanyats a més a més de l'ús de la forma. Pixar va decidir fer a la Tristesa en forma de gota d'aigua, de manera que el seu color i forma recordés a una llàgrima de tristesa. La Por, per la seva forma allargada i estreta recorda a un pal, aquesta manera de representar el cos s'utilitza sovint en l'animació quan els personatges s'espanten.

El groc dona molta vida i energia i per això s'utilitza aquest color per representar la personalitat de la Felicitat i el vermell, considerat un color de passió i molta força per representar a la Ira. Per últim, el color verd de la Fàstic als nens petits els recorda als colors d'elements que consideren fastigosos com, el bròquil o un moc.



Pato Lucas de Looney Tunes, Warner Bros i Candance de Phinneas i Ferb, Disney Channel. Amb la forma clàssica de representar a personatges espantats

## 2.2.4. EQUILIBRI I CONTRAST

Trobar un equilibri entre els conceptes prèviament esmentats és la clau per un personatge amb èxit. Hi ha diferents maneres de fer que els teus personatges captin l'ull de l'espectador, els contrastos de línies corbes amb línies rectes, la simetria amb l'asimetria i la simplicitat amb el complex.

### 2.2.4.1. LÍNIES RECTES I CORBES

Les línies rectes poden ser utilitzades per guiar l'ull fàcilment pel disseny, en canvi, les corbes ajuden a fer que la mirada de l'espectador viatgi més a poc a poc i es fixi més en determinades àrees.



Aquest personatge exemplifica com l'ús de les línies, en aquest cas les rectes fan viatjar la mirada ràpidament, donant èmfasi a la posició de moviment del personatge d'acció.

Elastgirl, The Incredibles, Pixar

### 2.2.4.2. SIMETRIA I ASSIMETRIA

Per crear un bon personatge necessites un equilibri entre la simetria i l'asimetria. Així i tot, un disseny on domina l'assimetria, resulta més interessant que un de més simètric. Una simetria més exagerada pot ajudar al fet que el personatge expressi tossuderia. Tenim dos exemples a continuació.



Personatge anomenat Grinch de la pel·lícula "How the Grinch Stole Christmas"



Phineas Flynn un dels dos principals protagonistes de la sèrie de televisió d'animació Phineas i Ferb

### 2.2.4.3. SIMPLICITAT I COMPLEXITAT

Un disseny amb força ha de trobar una harmonia amb el que és simple i el complex. Les parts simples d'un disseny ajuden a l'espectador a guiar-lo cap a la propera part amb més detall.

### 2.2.4.4. ESPAI NEGATIU I ESPAI POSITIU

En l'art, l'espai positiu és aquell que està ocupat pel subjecte i, el negatiu, aquell espai blanc que rodeja el positiu. L'espai negatiu és una eina poderosa per fer que les formes es distingeixin. Quan aquests conceptes són aplicats adequadament, la silueta del personatge serà memorable.



Exemple d'espai positiu i espai negatiu. Estan representades dues imatges, el perfil de dues cares i d'un vas.



Siluetes memorables del personatge Garfield i d'en Fred Picapedra

### 2.2.9. ESCALA

Quan el personatge que s'està dissenyant és una formiga o un jugador de bàsquet és fàcil entendre el seu tamany, però, quan s'ha d'aconseguir que un personatge, habitualment petit, sigui més gran, s'ha de jugar amb les proporcions i els elements del voltant. Exagerant les proporcions a una escala diferent o fent que els objectes i l'ambient del personatge siguin enormes o molt petits, són variables que ajuden a definir el seu tamany.



En aquest exemple es pot veure com el tamany de la motxilla i els voltants ajuda a definir i exagerar l'escala dels personatges. Apareix en Sheriff Woody i Forky de Toy Story 4.

En aquest altre cas, no hi ha objectes al voltant que ens ajudin a determinar la seva escala, però, el que deixa clar el seu tamany de gegant, és l'exageració de les proporcions de les mans, molt grans en comparació el cap. Els peus, no tan exagerats també defineixen l'escala d'aquest personatge.

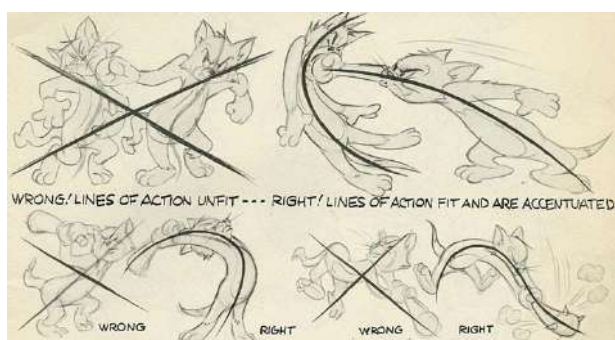


Ralph de Ralph Trencat Internet

## 2.3. POSICIÓ DEL COS, MOVIMENT I GESTOS

### 2.3.1. LÍNIA D'ACCIÓ

La línia d'acció és un element utilitzat per determinar el moviment del personatge. Comença al cap, seguint per la columna fins a terra. No és una norma que s'hagi de seguir al peu de la lletra, ja que no es basa en una realitat tangible. Ajuda al fet que la posició del cos pugui ser assimilada per l'ull com més aviat millor, fent-la la més clara i intel·ligible, en donar-li una direcció definida.

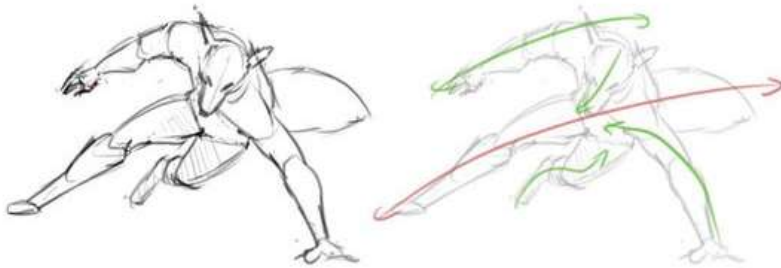


Línies d'acció en els personatges Tom i Jerry, a la part esquerra ensenya un ús pobre de la línia d'acció.

Perquè el personatge sigui dinàmic necessita una línia amb força i determinant, ha de ser simple però amb una direcció clara. Un mal ús de la línia d'acció empobreix el disseny del personatge.

### 2.3.2. LÍNIES DE GEST

Les línies de gest s'utilitzen també als inicis de la creació de la posició del cos i estan situades al voltant de la línia d'acció, són línies secundàries. És important no entretenir-se amb el primer gest creat i fer molts esbossos perquè els dibuixos resultin més dinàmics. Llavors després es tria el millor.



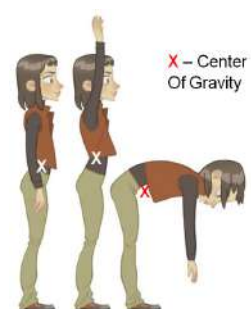
Les línies verdes d'aquest esbós marquen les línies de gest secundàries que acompanyen l'arc principal

### 2.3.3. CENTRE DE GRAVETAT: EQUILIBRI I PES

A aquest apartat la física i l'animació s'uneixen per aconseguir que el personatge resulti creïble i no floti en el pla.

El centre de gravetat es defineix de la següent manera: "és el punt imaginari d'aplicació resultant de totes les forces de gravetat, que actuen sobre les diferents porcions materials d'un cos, de tal manera, que, qualsevol punt d'aquesta resultant, aplicada al centre de gravetat, és el mateix que el produït pels pesos de totes les masses materials que constitueixen aquest cos."

Dit d'una manera més senzilla, el centre de gravetat seria el punt mitjà del pes d'un objecte, o, en aquest cas, d'un personatge. En un objecte regular i uniforme, aquest es trobaria en el centre.



Exemple de com actua el centre de gravetat a tres posicions del cos diferents



Un mètode fàcil de determinar la localització d'aquest punt en objectes no uniformes seria penjar-los d'un fil. Aquest punt, doncs, estarà en alguna altura de la línia d'aquest fil.



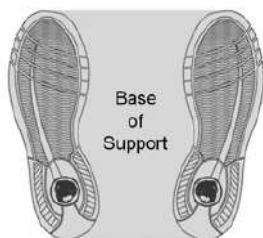
Exemple amb plàtans de com el centre de gravetat en certs objectes pot estar a l'exterior.

Aquest punt sol estar localitzat aproximadament al centre del tronc, a prop del melic, però, canvia en funció de la posició del cos. També, si el cos del personatge consta de més pes al pit i al cap, aquest centre de gravetat es mourà cap a dalt, més amunt que el melic.

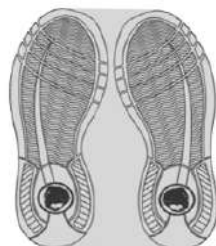


Exemple del centre de gravetat localitzat lleugerament més amunt com que el personatge té més pes al pit

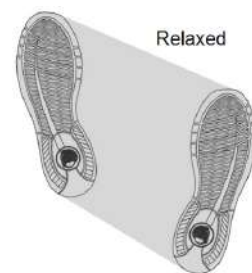
Un personatge estarà en equilibri si el centre de gravetat baixa verticalment a la seva base de suport. Aquesta base de suport està localitzada al voltant dels seus peus. Si el centre de gravetat es troba fora de la base, el personatge caurà.



Base de suport



Base amb peus junts



Base de suport amb peus relaxats.

Aquestes tres imatges exemplifiquen tres situacions amb diferents bases de suport. A la primera els peus estan col·locats en una posició neutra, en la segona en tenir els peus més junts la base disminueix i això provoca que el personatge tingui menys equilibri, a la tercera en tenir els peus més separats la base de suport augmenta.

Per saber si el punt cau a la base es dibuixa una línia recta vertical.

Si el personatge està carregant un pes pesant la línia d'equilibri, es veurà afectada. Si carrega una motxilla molt pesada, el personatge haurà d'inclinarse cap endavant.

La imatge a continuació indica com el personatge de l'esquerra carrega una motxilla que no pesa tant com la de la imatge de l'esquerra. Aquest segon, s'ha d'inclinar cap endavant per aconseguir que el total dels centres de gravetat caigui a la base de suport.



Representació de dos personatges carregant diferent pes i com afecta el centre de gravetat.



Personatge en pose neutra.



Exemple de punt de gravetat sobre un peu.

### 2.3.4. LES SIS PARTS CLAU DEL COS

Aquest pas per dissenyar un personatge varia en funció del dissenyador i no s'aplica sempre, ni de la mateixa manera.

Les sis parts clau són: el pit, el tronc, les cames, els braços, les espatlles i el cap. Si es juguen amb les proporcions d'aquestes parts, considerant-les com blocs independents, es pot aconseguir un personatge que vagi més enllà de les proporcions reals de l'ésser humà, fent-lo més interessant.

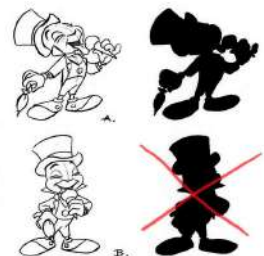
Un exemple seria duplicar el tamany del maluc creant un contrast amb el tamany de les espatlles com Elastgirl dels increïbles.



Elastigirl de The Incredibles com a exemple de contrast entre maluc i espatlles

### 2.3.5. LA SILUETA

La silueta és la forma exacta que genera un personatge al ser representat d'un sol color sòlid, habitualment el negre. Aquesta, ha de ser única i clara, capaç de destacar entre una multitud. A l'hora de crear més d'un personatge és essencial que les seves siluetes siguin diferents. Aquest concepte és clau per aconseguir transmetre amb claredat la personalitat, la direcció del gest i la posició del cos.



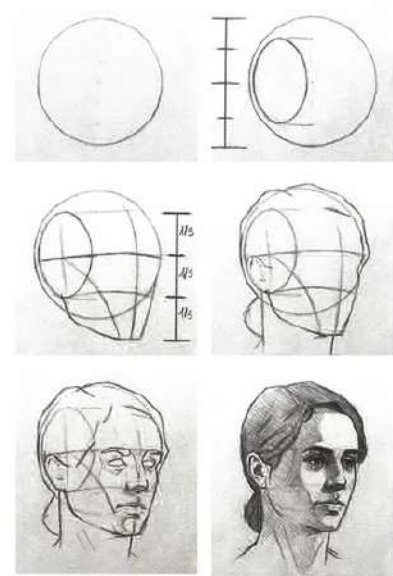
Exemple d'una silueta clara i una que provoca confusió.

## 2.4. LA CARA

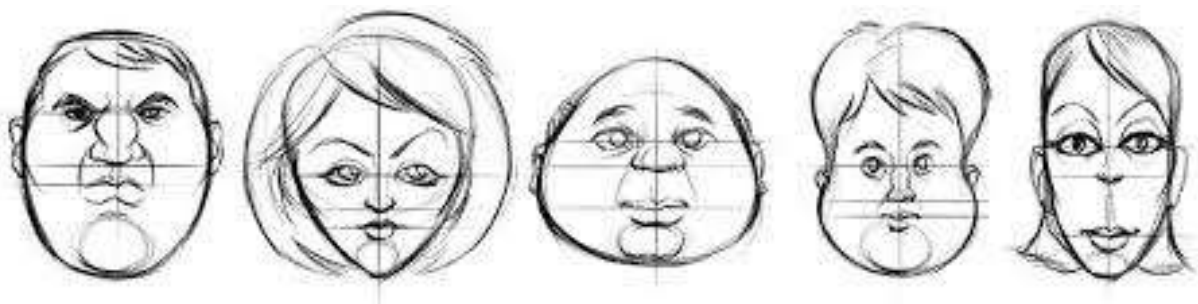
### 2.4.1. CONSTRUIR EL CAP I LA CARA

No hi ha una norma estàndard que segueixin tots els dissenyadors a l'hora de construir la cara. Tot i així el que es sol utilitzar sovint són les línies guies i els blocs per situar els ulls, el nas, la boca i les orelles. Els blocs són formes bàsiques que, sense cap detall, ubiquen la massa de la cara. La combinació d'aquests dos elements ajuda a afegir volum i perspectiva.

Per començar a construir la cara es comença amb el crani. La base del cap és un cercle i les línies que sorgeixen del cercle marquen la mandíbula que s'uneixen formant la barbeta. A continuació, la línia vertical passant pel mig de la cara, que utilitzen la majoria dels dissenyadors, indica on anirà el nas. Després es solen marcar tres o dues línies horitzontals per definir la posició dels ulls, el nas i la boca.



Esbós on s'utilitza un cercle pel crani i les línies guia



Les línies guies no varien en funció del sexe del subjecte. Canvia la distància dels blocs en funció de l'efecte que es vulgui transmetre, com es pot observar a la imatge superior.

## 2.4.2. EL PES VISUAL

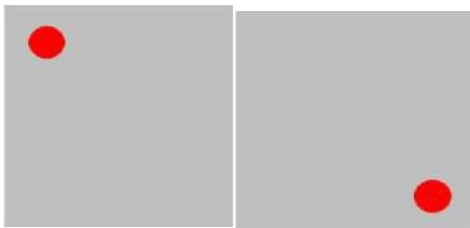
El pes visual en el disseny determina quins elements tenen més força amb relació a altres. De vegades, el pes visual és obvi, com en el cas que els objectes més grans, semblen més pesats que els objectes més petits, perquè ocupen més espai. En alguns casos, no és tan clar, com amb el color. Alguns colors poden semblar més pesats i dominants que d'altres.

Exemples on elements pesen més que altres:

- Els objectes de major tamany que els de menor tamany



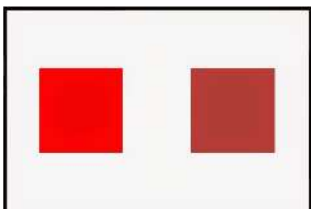
- Elements a la part superior que els de la part inferior



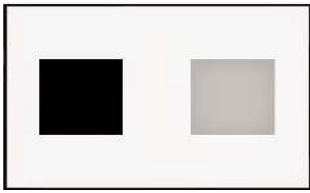
- Els colors càlids que els colors freds.



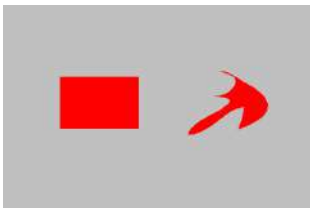
- Els colors saturats que els insaturats



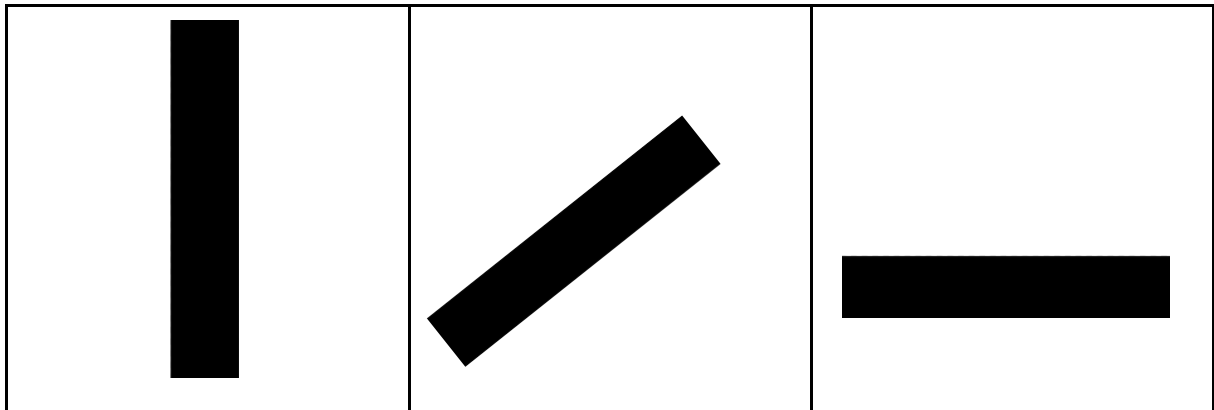
- Els colors foscos que els colors clars



- Una forma regular, fàcil de reconèixer que una forma irregular.



- L'orientació vertical, després l'obliqua i finalment l'horitzontal.



- Un element aïllat respecte un grup d'elements iguals.

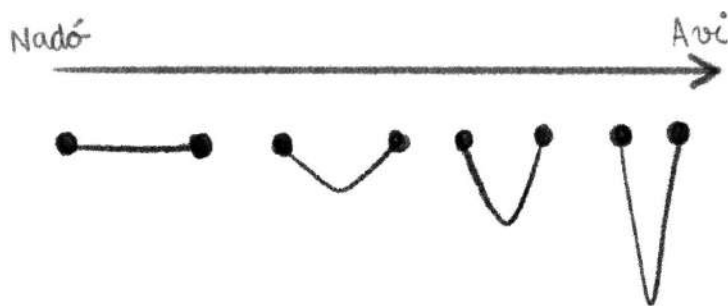


Així doncs, es pot aplicar aquesta teoria a l'hora de construir el rostre d'un personatge, donant més pes a uns trets que d'altres, aconseguint transmetre el desitjat. Per exemple es donarà una escala major als ulls amb una forma simple circular, quan es vulgui que l'espectador es centri en la seva mirada.

### 2.4.3. SITUAR ELS ULLS I EL NAS

Una de les maneres per jugar amb el pes i el contrast de la cara d'un personatge és utilitzant una guia que indica els ulls amb dos punts i marca el nas amb una línia que penja d'aquests dos.

Com més separats estiguin els punts i més estirada estigui la línia més jove serà el subjecte. En canvi, si la línia té una forma punxeguda cap a baix, el personatge aparentarà ser més vell.



El concepte de les caniques i la corda (Esquema que he realitzar amb Procreate)



Cara d'un avi

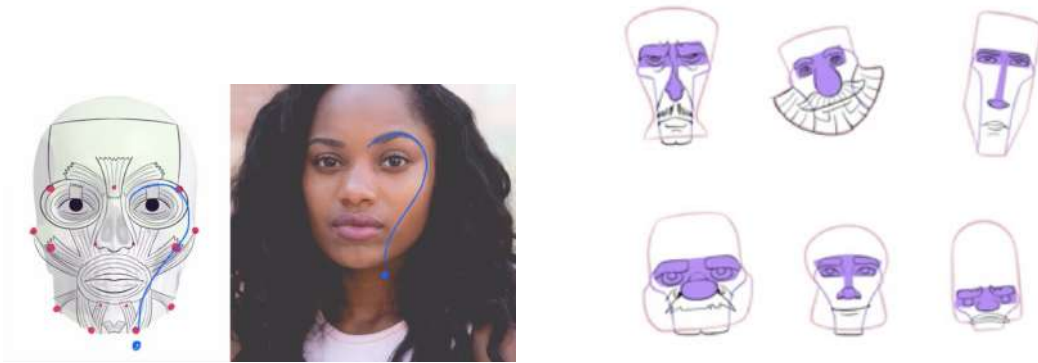


Baby Yoda com a exemple de cara de nadó



#### 2.4.4. SITUAR LA BOCA

Per situar la boca es pot recorre a l'anatomia, fixant-se en els punts visibles del crani humà. Aquests punts s'uneixen traçant una línia en forma de signe d'interrogació i indiquen on aniria situada la boca, entre les dues línies d'ambdós costats de la cara.

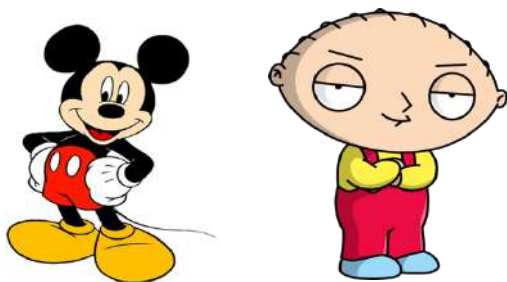


Punts que indiquen la localització de la boca

Exemples en varis personatges

#### 2.4.5. EXAGERAR LES FORMES

Com ja he explicat anteriorment en funció de les formes que s'escullin per dissenyar un personatge s'aconsegueixen resultats diferents. Així doncs aquesta teoria s'aplica de la mateixa manera a l'hora de crear la cara.



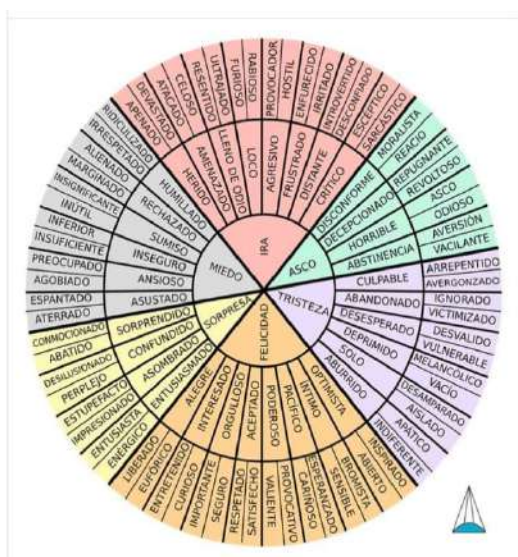
Stewie de Family Guy i Mickey Mouse de Disney

Per exemple la forma de la cara de Stewie es tracta d'una pilota de futbol americà, és una forma extremadament exagerada, però això el converteix en únic i característic.

Mickey Mouse està compost bàsicament de formes rodones el que l'ajuden a ser un personatge agradable i simpàtic.

## 2.4.6. EXPRESSIONS EMOCIONALS

Aquesta part del procés consisteix a definir i dibuixar les expressions facials del personatge, donant-li vida. Però, prèviament s'ha d'entendre quines són les emocions i quines són les que més encaixen en el perfil del personatge que s'està dissenyant. De la mateixa manera s'ha d'aconseguir que, encara que dos personatges expressin el mateix, gràcies a la seva personalitat, la presentin de formes diferents.

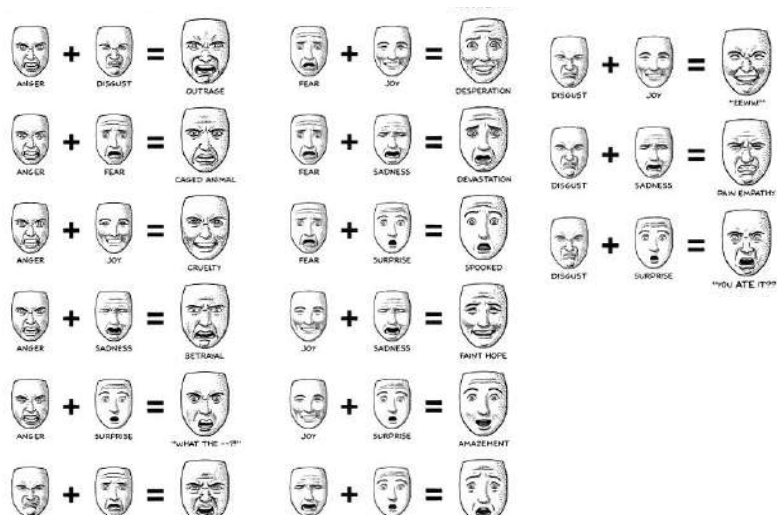


Veure les emocions en una roda de colors facilita entendre que hi ha de primàries i de secundàries.

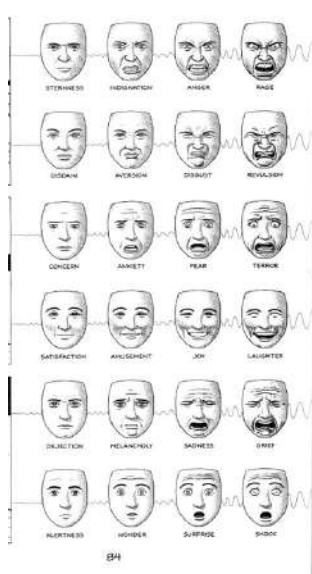
La roda de les emocions, les emocions primàries estan al centre i les derivades surten del centre

Les emocions primàries, segons el dibuixant de còmics Scott McCloud, serien: la por, la ira, la tristesa, la felicitat, la sorpresa i el fàstic. Però, aquestes poden variar en intensitat i es poden barrejar, com a la roda de colors.

Barrejant dos emocions primàries s'aconsegueix una tercera de secundària, tal com es pot observar a la imatge inferior.



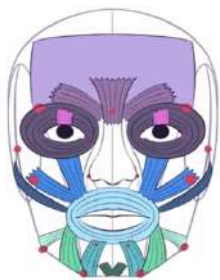
Pàgina del llibre "Making Comics" de Scott McCloud on barreja totes les emocions primàries creant secundàries.



Imatge d'una pàgina del llibre d'Scott McCloud on explica com les expressions augmenten l'intensitat. Així mateix com les expressions es poden barrejar, poden variar d'intensitat. L'expressió facial del personatge és definida també per: la seva actitud, la seva personalitat, els seus pensaments i intencions i reaccions involuntàries del cos, com una vena d'ira. Aquests factors faran que els personatges destaquin un de l'altre gràcies a les seves diferents maneres d'expressar una emoció.

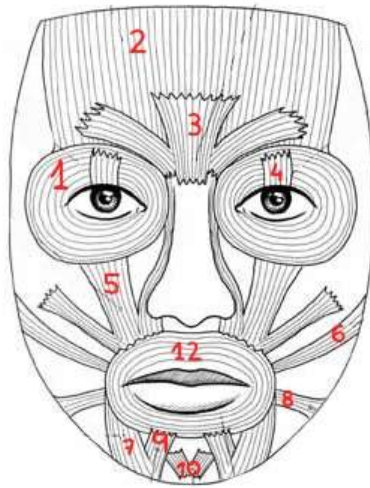
## 2.4.7. ELS MÚSCULS DE LA CARA

Per posar aquesta teoria a la pràctica sovint es recorre a l'anatomia. Tot i que també és possible saltar-se aquesta part del procés, entendre-ho facilita el disseny.



Imatge de l'explicació d'Scott McCloud on els músculs estan pintats de colors diferents

Aquests són els dotze músculs principals responsables de les expressions facials, a la primera imatge. Els punts marcats en vermell indiquen la part de l'expressió que no es mourà, ja que estan firmes al crani o a la mandíbula. La imatge inferior és de l'explicació de Scott McCloud on he enumerat els músculs en vermell.



**Múscul orbicular de l'ull:** s'encarrega de tancar i apretar els ulls.

**1. Múscul occipitofrontal:** s'encarrega d'aixecar les celles.

**2. Múscul corrugador:** empeny les celles cap a baix, les arrufa.

**3. Múscul elevador de la parpella superior:** eleva les parpelles.

**4. Múscul elevador del llavi superior:** conjuntament són tres tires musculars.

**5. Múscul zigomàtic major:** s'encarrega del

somriure.

**6. Múscul depressor de l'angle de la boca:** empeny els extrems de la boca cap a baix.

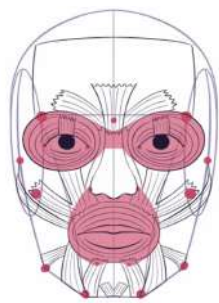
**7. Múscul risori:** estira el llavi, s'utilitza conjuntament amb el múscul platisma.

**8. Múscul depressor del llavi inferior:** empeny el llavi inferior cap a baix, a l'hora de parlar.

**9. Múscul mentonià:** empeny la barbeta i el llavi inferior creant un bony a la barbeta.

**10. Múscul platisma:** múscul del coll.

**11. Múscul orbicular dels llavis:** tensa els llavis.



Entendre el funcionament d'aquests músculs per crear expressions és tan essencial com saber cap a quin sentit es doblega un genoll a l'hora de dibuixar-lo.

Es poden dibuixar un per un però habitualment es fa ús del que anomenem màscares, com es veu a la imatge, per simplificar el procés de dibuix.

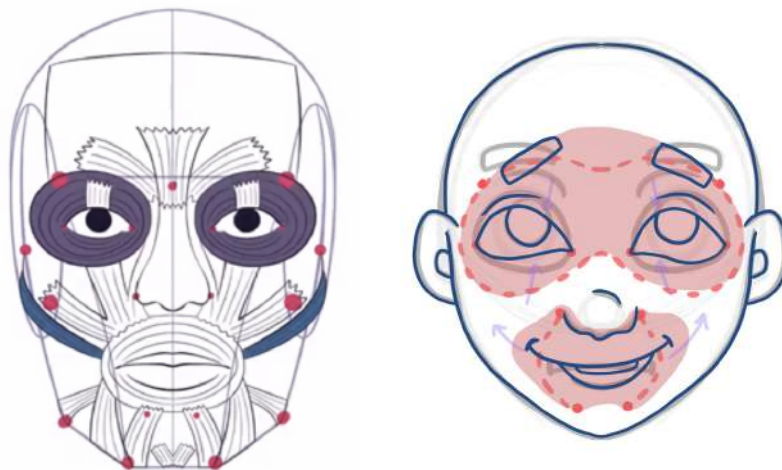
En funció de l'emoció representada s'activaran uns músculs o altres modificant les màscares que s'utilitzen per dibuixar les expressions.

## 2.4.8. MÚSCULS UTILITZATS PER LES SIS EMOCIONS PRIMÀRIES

### - Felicitat:

Quan expressem felicitat s'activen dos músculs. El múscul zigomàtic major empeny les comissures dels llavis cap a les orelles. Depenent del grau d'expressió s'exposaran les dents o quedarà un somriure simple. Les galtes, com a conseqüència, ascendeixen de la mateixa manera, mentre que el plec nasolabial baixa des del nas fins a la comissura dels llavis. A la zona dels ulls, apareixen arrugues a la parpella inferior i a l'angle extern de l'ull. Això ho provoca el múscul orbicular de l'ull, marcat en violeta.

Sabent això les màscares del personatge es mouen, la dels ulls fa que es tanquin lleugerament i que les celles s'aixequin. La màscara de la boca queda estirada cap a dalt i el costat..

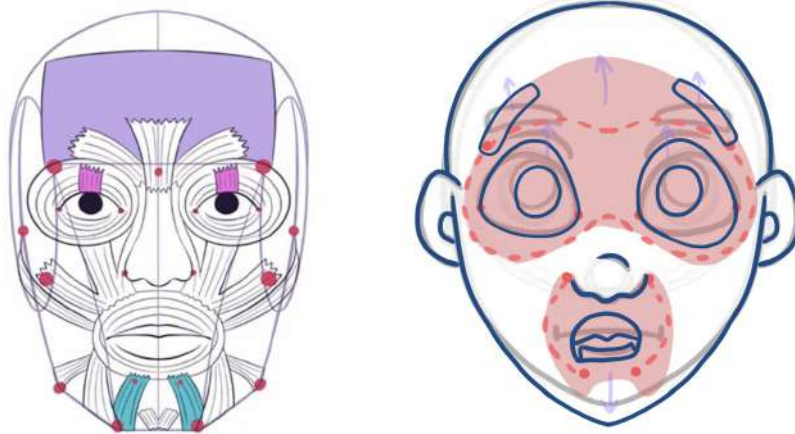


Músculs que s'activen amb la felicitat i il·lustració que he realitzat amb Procreate

### - Sorpresa:

L'emoció de sorpresa activa tres músculs. El múscul depressor del llavi inferior, provocant que els llavis baixin i s'obri la boca. El múscul elevador de la parpella i el múscul occipitofrontal s'encarreguen d'aixecar les celles, el front i els ulls. En obrir la boca la mandíbula s'ha de modificar. La màscara superior queda molt deformada cap amunt i la inferior cap avall ja que la boca s'obre.

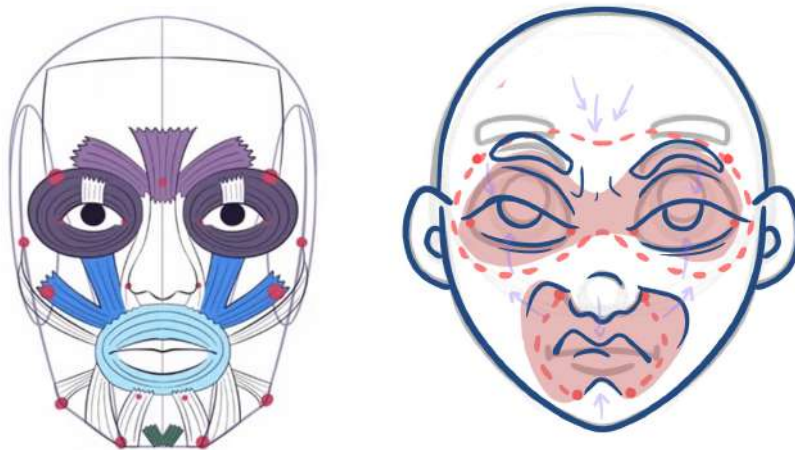




Músculs que s'activen amb la sorpresa i il·lustració que he realitzat amb Procreate

- Fàstic:

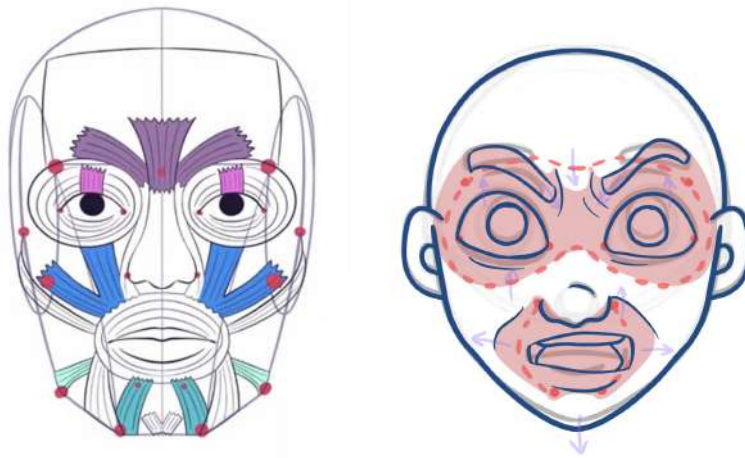
Amb el fàstic s'activen 5 músculs. El múscul corrugador empeny les celles cap avall i l'orbicular de l'ull els tanca lleugerament deformant la màscara i baixant-la. El múscul elevador del llavi superior mou el llavi cap amunt, mentre que el múscul orbicular dels llavis empeny els llavis cap al centre i el múscul mentonià empeny la barbata i el llavi inferior. Les màscares es deformen de la següent manera.



Músculs que s'activen amb el fàstic i il·lustració que he realitzat amb Procreate

- Ira:

La ira també activa 5 músculs. El múscul corrugador empeny les celles alhora que el múscul elevador de les parpelles obre els ulls. I el múscul elevador del llavi superior obra la boca a la vegada que el risori i el depressor del llavi inferior l'empenyen cap a baix. La màscara dels ulls s'encongeix de manera que indica que les celles es dibuixaran més a prop dels ulls. I la de la boca s'expandeix, obrint-la i marcant per on aniran les arrugues de l'expressió.

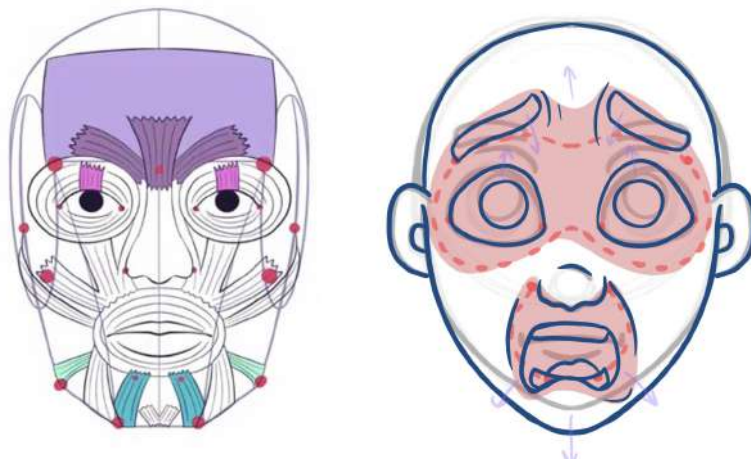


Músculs que s'activen amb la ira i il·lustració que he realitzat amb Procreate

- Por:

La por actua d'una manera semblant a la ira. El múscul occipitofrontal empeny el front cap amunt i les celles són empeses cap al centre. El múscul elevador de les parpelles obre els ulls, la boca també s'obre gràcies al múscul depressor del llavi inferior i el múscul risori. Les màscares es deformen tal com es veu a continuació.

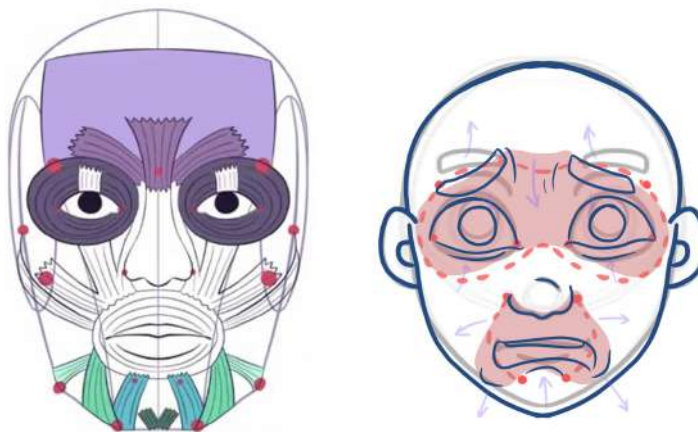




Músculs que s'activen amb la por i il·lustració que he realitzat amb Procreate

- Tristesa:

L'emoció de la tristesa activa 7 músculs. El múscul occipitofrontal aixeca el front, mentre que el corrugador dirigeix les celles al centre. Els músculs orbiculars dels ulls s'encarreguen d'apretar els ulls. La boca és empesa cap a baix i als costats a l'hora que el múscul depressor del llavi inferior mou el llavi cap a dalt. Per representar el moviment muscular la màscara inferior es deforma cap als costats i la superior s'encongeix lleugerament a l'hora que indica el moviment de les celles.



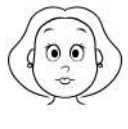


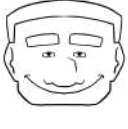



Músculs que s'activen amb la tristesa i il·lustració que he realitzat amb Procreate

#### 2.4.9. PARTS PRIMÀRIES I SECUNDÀRIES:

Les parts de la cara incloses dins les màscares (els ulls, les celles i la boca) són les parts més expressives per això les podem anomenar primàries. En canvi les secundàries són, el front el nas i les galtes, parts que no prenen un paper tan rellevant a l'hora d'expressar les emocions primàries.

#### 2.4.10 TAULA DE PARTS DE LA CARA I PERSONALITAT

Per tal de tenir una referència a l'hora de definir els aspectes de la cara segons la personalitat, visualitzar la taula de la pròxima pàgina, pot ajudar. Tot i això, són característiques estereotipades i generals, ja que existeix més d'una manera de representar certa personalitat. Però, amb aquestes és una via ràpida i fàcil d'aconseguir transmetre la personalitat. Es tracta d'una taula creada, per mi, a partir de les característiques més habituals segons cada personalitat, que pot ser una eina útil per tal de dissenyar el personatge. A cada una va adjunt un exemple amb tots els aspectes de la cara de la columna, que he creat amb Procreate.

Parts de la cara	Personalitat						
							
	1. Amable	2. Intimidant	3. Malvat/da	4. Fort/a i/o tossut/a	5. Presumit/da	6. Intel·ligent	7. No gaire intel·ligent
Forma del cap	rodó	angular	triangle	ample i quadrat	allargada	gran	petit
Forma de la cara	faccions rodones	faccions petites	faccions poc rodones	faccions quadrades	distància entre boca i nas gran		
Ulls	grans i rodons	ulls petits amb pupiles petites	ulls petits	ulls petits	entretancats	ulls junts	ulls molt separats
Celles	no molt a prop dels ulls	arquejades i a prop dels ulls	arquejades	gruixudes	primes	gruixudes	primes
Nas	petit i rodó	gran i punxegut	gran i arquejat	gran	petit	gran	nas de porquet
Barbeta	rodona	punxeguda	punteguda	gran i quadrada	petita		

## 3. PASSOS SEGUITS PER UN EQUIP D'ANIMACIÓ

Com bé he comentat anteriorment, les normes estan per entendre-les, no necessàriament per seguir-les. Tot i això els passos que explicaré a continuació solen ser els que es segueixen a l'hora de crear un personatge per una animació. No és un procés lineal i es retrocedeix per recordar la intenció del personatge fins que l'assoleixi de la manera més efectiva. Aquesta informació l'he sintetitzat escoltant en primera persona l'experiència d'un membre de l'equip Estudi Clan. Estudi, mencionat prèviament a la introducció.

**3.1-INTENCIÓ:** La intenció es tracta del que es vulgui transmetre i de quin paper pregui el personatge a la història. En aquesta part es mira el guió i es determinen tots els adjectius que defineixen el personatge.

Podríem considerar un error de principiants no tenir clar que es vol aconseguir amb el personatge, abans de dissenyar-lo, ja que aquestes pautes et guien en tot el procés. En aquesta part els mapes mentals són de molta utilitat.

**3.2-REFERÈNCIES:** Aquestes són definides per un mateix o pel director. S'escullen en funció de si algun aspecte d'aquesta referència ajuda al personatge a assolir la intenció. Poden ser tan, referències d'actors com d'altres personatges i fins i tot animals o objectes.

**3.3-FORMES:** Es defineixen les formes pel disseny que més acord van amb els adjectius i paraules escollides en el primer pas. S'apliquen els aspectes de les referències que han agradat per fer el disseny

**3.4-PROVES:** En aquest pas es realitzen propostes de disseny ràpides. Un dels problemes habituals dels principiants és centrar-se en el primer disseny que creen. Aquest error no deixa que el disseny evolucioni a la proposta que millor

assoleix l'intenció. La proposta definitiva haurà de ser fàcilment recordada per l'espectador, en aquest cas l'encarregada d'això és la simplicitat.

3.5-POSICIÓ DEL COS I TURN AROUND: S'ha de jugar amb el personatge, creant les posicions del cos que faria a l'animació i les que representarien la seva personalitat. Aquí, s'acaba de veure si tots els aspectes del disseny fan que el personatge funcioni i sigui capaç de realitzar les poses. És a dir, si s'està creant un personatge atlètic, capaç de saltar molt, és important que el seu aspecte físic demostrï que ho pot fer. Els turn around



Turn around d'un personatge de Zootropolis

3.6-TÈCNICA GRÀFICA I COLOR: Finalment es defineix la tècnica gràfica i el color preferits per presentar el personatge. Serà la mateixa que s'esculli per fer la pel·lícula d'animació. Tant pot ser a mà com a tècnica digital. Fins i tot es pot realitzar amb un stop motion de figures de plastilina o amb figures de paper.

## **4. PART PRÀCTICA: el disseny dels meus personatges**

### **4.1. INTRODUCCIÓ A LA TEMÀTICA DELS PERSONATGES**

Abans de donar forma als personatges per una animació, els encarregats d'aquesta part del procés han de poder contextualitzar-los. Els personatges han de sorgir d'una temàtica, situada en un espai i temps. Normalment, és definida pel director de l'estudi d'animació, però, en el meu cas, m'he encarregat jo de trobar-li una darrere dels personatges. Aquesta temàtica es tracta del sector de la pesca de Lloret de Mar al volt dels anys cinquanta.

#### **4.1.1. LOCALITZACIÓ I CONTEXT HISTÒRIC**

Situo els personatges a la vila de Lloret de Mar. Uns anys enrere, poc abans de l'eclosió turística d'estrangers de fora d'Espanya, quan la vida diària i el negoci dels lloretencs girava entorn de la pesca. Entre els anys 1900 i 1950. L'elecció dels anys és definida per representar correctament la vestimenta de l'època, ja que la pesca s'ha realitzat sempre, tot i això em centraré en la d'aquests anys.

#### **4.1.2. LA PESCA TRADICIONAL DE LLORET DE MAR: Tirada a l'Art**

A Lloret de Mar, la tècnica tradicional i més habitual era la tirada a l'art. Era l'ormeig de pescar, que es calava des d'una embarcació i es llevava, a força de gent, des de la platja, era l'art de pescar per excel·lència. Tot i la seva antiga denominació de Xàvega Reialm, l'art és l'exponent més representatiu dels temps i de les gents més pobres de la costa. Hi podia participar tothom que ho volgués. A canvi s'oferien un grapat de peix i algunes pessetes (quan tocaven), que segurament eren un dels mitjans de vida més assegurat d'aquells temps.

#### 4.1.2.1 FESTA I TRADICIÓ DE LLORET DE MAR

El primer diumenge de febrer i el primer de desembre, es fa una tirada a l'art per recordar els orígens de la població i conservar-ne la tradició, si fa bon temps i el mar ho permet. La gent es reuneix a la sortida del sol al Trajo d'En Reyné, per tirar l'art. Actualment els assistents també hi podran participar, perquè, tal com es diu al municipi, "a l'art, tothom que hi participa hi té part". Així, doncs, tothom qui col·labori a estirar la corda pot gaudir després d'un bon esmorzar.

#### 4.1.3. MOTIVACIONS I OBJECTIUS

Recordar la forma de vida típica del poble i rendir homenatge a la gent de mar. Aquestes són les motivacions que em mouen per crear els personatges, de manera que la imatge dels lloretencs d'abans, quedi representada en els personatges. Congelant els records del passat amb la meva creació.

## 4.2. INSPIRACIÓ I RECERCA PRÈVIA AL DISSENY

Vaig anar a l'arxiu de Lloret per acabar de situar els personatges en un context històric, descobrint les activitats pesqueres i la vestimenta de l'època. Amb la informació extreta he decidit quins personatges voldré representar. Dintre dels rols de la pesca he identificat tres de molt diferents un de l'altre. Els que van al mar, els homes més forts i joves; els que es queden a terra, són els que no serien de gran utilitat a alta mar i; algunes mullers dels pescadors, com la dona del patró, que la podries trobar, sovint, passejant per la platja. He decidit fer tres personatges en funció de cada rol, en Salvador, l'Àngel i la Dolors.

### 4.2.1. LA PESCA A LLORET DE MAR

L'art d'arrossegament va ser, a Lloret, des de fa molt, una institució amb un alt contingut social i benèfic. Va ajudar al sosteniment de centenars de famílies, durant centenars d'anys.

#### 4.2.1.1 TRADICIÓ SENSE DISCRIMINACIONS

L'art és un model de comunitats humanes i catalanes com és, per exemple, la sardana. No hi ha regles escrites, a l'art hi regia una liberalitat absoluta. Per aquella pesca no hi havia restriccions per temporada, ni varietat. Es podia fer on la netedat del fons marí ho permetés. Cada art podia pescar on arribés primer, sense problemes legals. Tant en el caro, que calava la xarxa, com a la gent, que tirava des de terra, hi podia participar tothom. Per als qui preferien embarcar-se, hi havia prou en "marcar es banc", és a dir, en deixar una branca d'alzina en el banc del llagut. A tirar l'art hi podien anar, en nombre il·limitat, homes i dones, terrassans i gent d'ofici, veïns i forasters. Ningú no demanava qui era ni d'on venia. Si agafaven peix, la part del vell era igual que la del més petit i la part de l'home igual que la de la dona.

#### 4.2.1.2 RUTINA DE PESCA

Un dia de pesca a Lloret de Mar començava quan el sereno, a les 4 de la matinada anava a despertar al patró. Aquest anava a veure com estava el



temps, si el vent venia de garbí i podia escoltar el xiulet del tren de Blanes, era bon dia per tirar l'art. Després el patró enviava algú avisar a la gent. La gent, amb els esclops (calçat d'una peça de fusta, que es pot fer servir per caminar per llocs humits o per treballar l'hort) i el sac a coll, anava cap a la platja que s'havia dit, mentre des del llagut, ja estava al mar.

Per anar a pescar, s'embarcava el patró, qui dirigia la feina, i vuit homes que remaven amb un rem cada un.

Les dues comes de la xarxa estaven a terra. A la "cama de popa" s'agafaven els vells i les dones, mentre, a la "cama de dins", la gent jove i vigorosa tiraven amb força i de pressa.

Al final de la pesca, si havia sigut un bon dia, la gent tornava amb pessetes a la butxaca. De seguida entraven en funcions els eixugadors de les xarxes, deixaven l'ormeig preparat per pescar la pròxima vegada. Amb calamars i un gall de mar i altres mariscs que es separaven, un dels eixugadors cuinava, a la platja mateixa, per a ell i per als seus companys, un arròs molt gran.



Gent de Mar desenreda i adoba les xarxes davant la Roca d'en Maig, a sa Caravera, pel voltant del 1920.

#### 4.2.1.3. LA DONA DEL PATRÓ

Era costum veure a la dona del patró veure-la fent camins cap a la platja, mirant al mar, a llevant i a garbí si el caro<sup>1</sup> sortia de sa Caleta o el descobria a sa Caravera, un indret de Lloret. Si tiraven la xarxa de sonsos, s'ho mirava des de la platja de la vila. Quan tornaven de pescar, anava a la vora del mar.

---

<sup>1</sup> Embarcació de rem destinada a la pesca a l'art, sense arbre ni timó.

#### 4.2.1.4. ELS MÉS JOVES

Els dies que feia mala mar els patrons demanaven a gent jove i havia de retribuir a la gent d'edat en activitats a terra. Una de les feines més feixugues realitzades a terra era arreglar les xarxes utilitzades en les diferents tècniques de pesca.

#### 4.2.2. INDUMENTÀRIA:



La major part de pescadors duïen uns pantalons molt amples que lligaven amb una faixa. Portaven una camisa o un polo i, quan feia fred, una jaqueta que podia ser una armilla, o de mànigues.

Posaven els peus als esclops, un calçat d'una peça de fusta o amb sola de fusta i la part superior de cuir, que es posaven amb terres freds i humits.

Homes vestits amb la indumentària tradicional. Carreguen sacs, cistells i salabret. Fotografia dels anys trenta.

## 4.3. PROCÉS DEL DISSENY

El procés del disseny dels personatges constisteix en un procés llarg, en el qual es modifiquen moltes coses fins aconseguir el desitjat. S'ha de tenir present, en tot moment, la intenció del personatge, contràriament, aquest no transmetria la intenció adient i esdevindria un personatge diferent al qual es vol crear. Els esbossos a llapis es troben fotocopiats a l'annex B, i els originals al quadern d'annexos. El procés digital l'he documentat en un vídeo (annex C).

### 4.3.1. ESBOSOS A LLAPIS

Un cop entesa la intenció de cada personatge, he preferit començar amb els primers esbossos en un paper en blanc a llapis. Amb aquesta tècnica considero que realitzo els dibuixos amb més dinamisme i varietat, el que es necessita al començament per escollir com vols que sigui el personatge. És essencial no quedar-se amb el primer esbós i anar modificant el dibuix fins aconseguir el desitjat.

Primerament, he dibuixat molts models variats de com podria ser la cara de cada personatge. Canviant la posició, del nas, la boca, si les faccions haurien de ser més rodones... això, en funció dels principis del disseny, explicats anteriorment.

Havent escollit el disseny de la cara he creat el cos, amb la mateixa metodologia.

### 4.3.2. DIGITALITZACIÓ

Després de tenir els tres dissenys definits, els he digitalitzat amb l'iPad. Utilitzant la app anomenada Procreate i l'apple pencil. També, a partir de la cara neutra, he creat totes les expressions facials, i a partir del disseny del cos, les diverses posicions del personatge.

## 4.4. PERSONATGES

Com bé he comentat anteriorment, dissenyaré tres personatges en funció dels rols que he identificat a la tirada a l'art. La seva història és fictícia, però podrien haver existit perfectament en aquella època. Les característiques físiques i psicològiques no pretenen representar a cap persona en concret que existís en aquell moment.

El primer personatge, l'he anomenat Àngel i representa un home que podria haver sigut un patró a Lloret de Mar. El segon personatge es tractaria de la muller del patró, la qual he decidit que s'anomeni Dolors. Per últim, el tercer personatge podria ser un jove pescador amb ganes d'ajudar, el seu nom seria Salvador.

He volgut donar més importància a la relació d'un amb l'altre en comptes de crear una història amb una trama definida, ja que em centro només en el disseny dels personatges.

La recerca prèvia m'ha guiat per escollir quin paper tenen a la història i la intenció de cada un dels personatges. La intenció determina l'aspecte físic i les característiques psicològiques del personatge. Però, també, l'aspecte físic ha d'aconseguir transmetre la intenció i les característiques psicològiques de manera adequada. Aquests tres conceptes es condicionen un a l'altre i van molt relacionats.

### 4.4.1. PERSONATGE 1: ÀNGEL

#### 4.4.1.1. INTENCIÓ

El personatge de l'Àngel, a la història, es veuria obligat a deixar l'art de la pesca per culpa de la seva avançada edat. L'objectiu del primer personatge és transmetre un sentiment de nostàlgia però serenitat, ja que, tot i que hauria de deixar la seva passió, no es mostraria oposat a renunciar el seu càrrec de patró. També ha de mostrar autorealització, per tal que l'espectador se senti identificat en els moments de

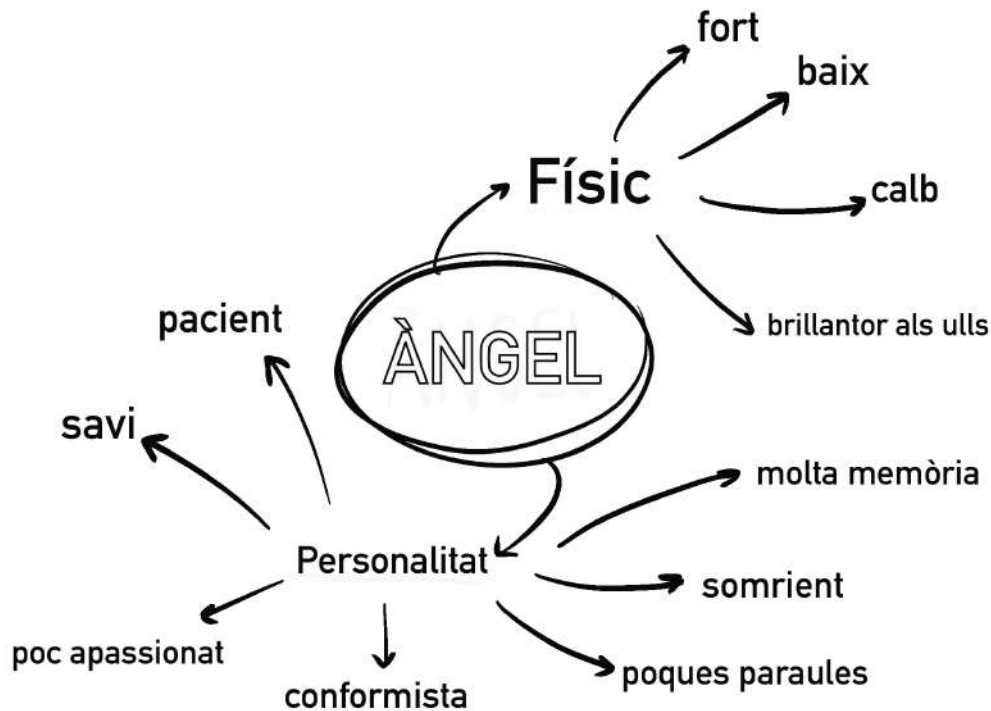
la seva vida on, per molt difícil que hagi sigut, va haver de dir adeu a allò que més estimava.

L'Àngel és una metàfora del present i del "carpe diem". Ell segueix feliç sense mirar enrere ni empedir-se de res, orgullós del seu passat i expectant al futur. Representant la dita que diu que l'esperança és l'última cosa que es perd.

#### 4.4.1.2. DESCRIPCIÓ

Per assolir la intenció del primer personatge he decidit que sigui de la següent manera:

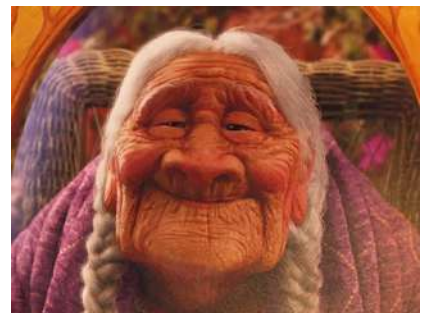
Aquest personatge inventat, anomenat Àngel, seria un home de setanta anys que podria haver estat un patró a Lloret de Mar. Per situar-lo en el temps, hauria nascut aproximadament el 1880. Com bé s'ha esmentat a la intenció, la seva passió seria la pesca. Per emfatitzar aquesta característica del personatge, a la història, es podria explicar que va treballar des dels setze anys a la pesca i que, a part de fer-ho per diners, també ho feia per vocació. Aquesta seria la manera que hauria aconseguit el seu càrrec de patró. La raó per la qual hauria de renunciar al carrer seria la seva avançada edat. Però, el personatge, ha de traslladar a l'espectador a la part de la seva vida on va haver d'assimilar que una cosa s'acabava, per això, seria molt conformista i no es mostraria oposat a renunciar. Assumiria que ha de passar pàgina, com podria haver fet qualsevol espectador. Es dedicaria a fer feines menys feixugues com arreglar les xarxes de pesca. La manera com representaria l'última esperança seria amb la seva relació amb el personatge número tres. L'Àngel es trobaria amb l'oportunitat d'ensenyar a en Salvador, un jove de setze anys, que seria un emmirallament dels seus anys de joventut, quan ell s'hauria iniciat a la pesca. Les característiques físiques i psicològiques que m'interessa mostrar amb el disseny de l'Àngel són les següents:



#### 4.4.1.3. REFERÈNCIES

Pel disseny del personatge número 1 m'he inspirat en aquestes tres referències del cinema d'animació.

-**Socorro**: millor coneguda com a *Mamá Coco*, és un personatge de la pel·lícula *Coco*. És una besàvia càlida, afable i tendra. Disney Pixar ha aconseguit representar la seva personalitat a través de la seva expressió facial. Després d'analitzar les seves característiques, he pres com a inspiració aquelles que ajuden a expressar la intenció i personalitat del meu personatge, semblant a la de Socorro. El somriure ample sense llavis i el nas gran són aspectes que he aplicat en el meu disseny perquè facin que el personatge sigui sincer i amable, juntament amb els ulls petits.



Socorro de la pel·lícula *Coco* de Pixar

-**Zeus:** és un personatge de la pel·lícula Hèrcules. És fort i poderós, però amistós i adorable, característiques que vull assimilar en el meu personatge. Per aquesta raó he decidit que l'Àngel tingui una forma del cos semblant a la de Zeus.



Zeus de la pel·lícula d'Hèrcules de Disney

-**Carl Fredricksen:** és el protagonista de la pel·lícula Up i té característiques amb les quals el meu personatge pot aconseguir transmetre la seva intenció. El somriure ample, juntament amb el nas gran, són característiques que tornen a aparèixer per mostrar serenitat i amabilitat. I les celles gruixudes acaben de complementar la seva mirada d'esperança.

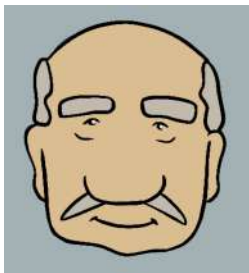


Carl d'Up de Pixar

#### 4.4.1.4. DISSENY DE LA CARA:

Abans de decantar-me pel disseny final, he hagut de fer molts esbossos fins a trobar el que considerava més adient per les característiques del personatge.

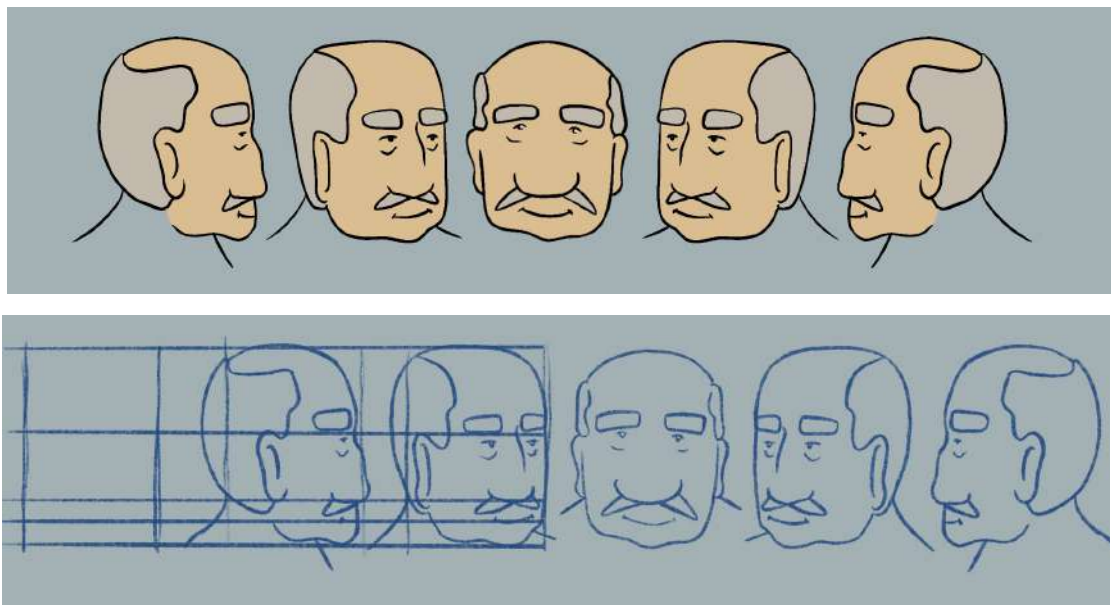
A la imatge de l'esquerra es mostra el disseny final. He escollit com a forma principal de la cara de l'Àngel, el rectangle, per transmetre serietat i una personalitat més aviat apàtica. L'Àngel té els ulls petits per fer-lo poc expressiu, però una petita brillantor com a mostra d'esperança (encara que l'hagin tret



del seu càrrec pot seguir ensenyant la seva passió a en Salvador, sense dir adeu a la pesca). El nas i les orelles grans són símbol de l'edat, però, també, juntament amb el somriure prim, el mostren amable i honest. Per acabar, el bigoti llarg i gris representen la seva saviesa.

Disseny que he creat amb l'aplicació de l'iPad Procreate del personatge 1

En ser un personatge d'animació, es necessita comprendre el seu aspecte en volum. Les següents imatges són el *turnaround* del personatge. Vist de front,  $\frac{3}{4}$  i de perfil de cada costat.



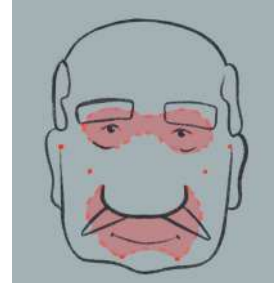
A la primera imatge es veu el *turnaround* definitiu i la segona mostra el procés i la manera de mantenir les proporcions de la cara.



#### 4.4.1.5. EXPRESSIONS

Un cop determinat el disseny de la cara, el següent pas és dibuixar les expressions facials. Per dibuixar-les amb sentit, he utilitzat com a guia les màscares que es mouen en funció dels músculs de la cara.

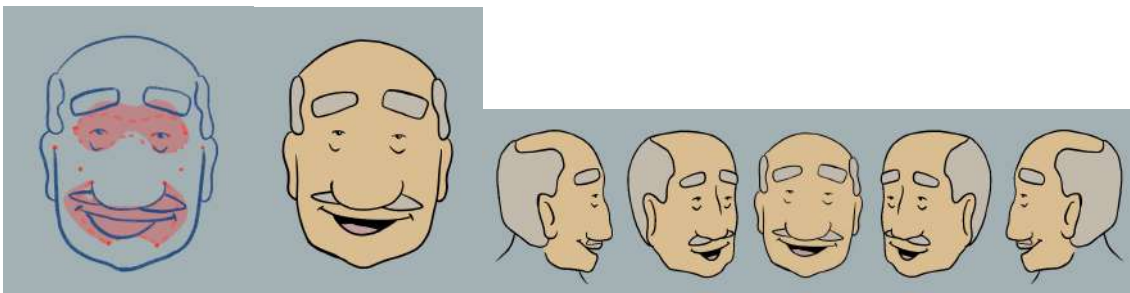
La imatge de la dreta és l'expressió neutra de l'Àngel, a partir de la qual he dibuixat totes les seves expressions. La part pintada de la màscara és la que he mogut, indicant així com es modifica la cara. La línia de punts indica on anava l'expressió neutre.



Dibuix sense color del personatge número 1 amb les màscares pintades en vermell

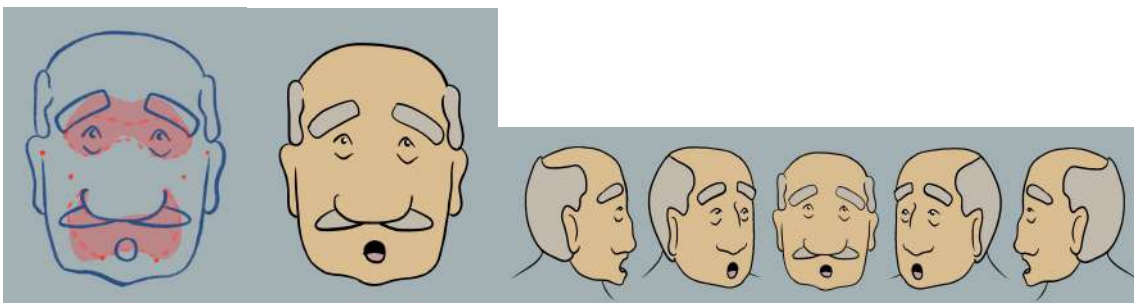
He dissenyat les expressions emocionals següents, juntament amb el seu *turnaround*.

Felicitat:



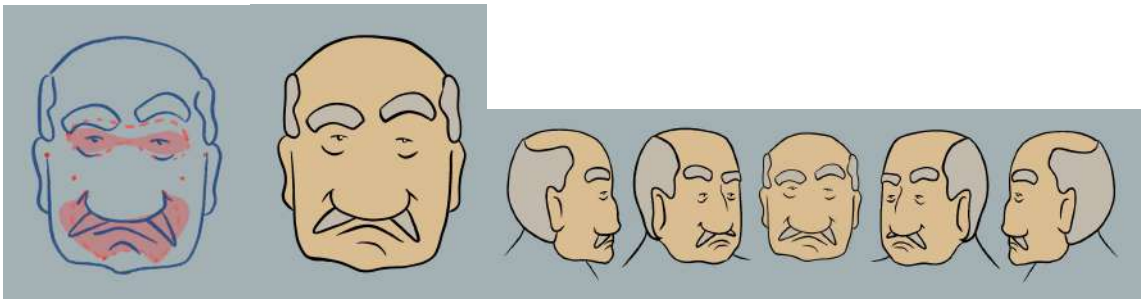
La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de felicitat. La segona com es veu el personatge pintat i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

Sorpresa:



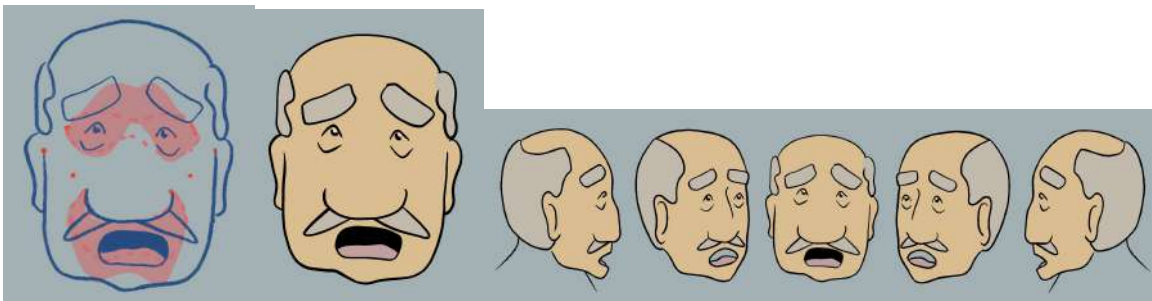
La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de sorpresa. La segona com es veu el personatge pintat i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

### Fàstic:



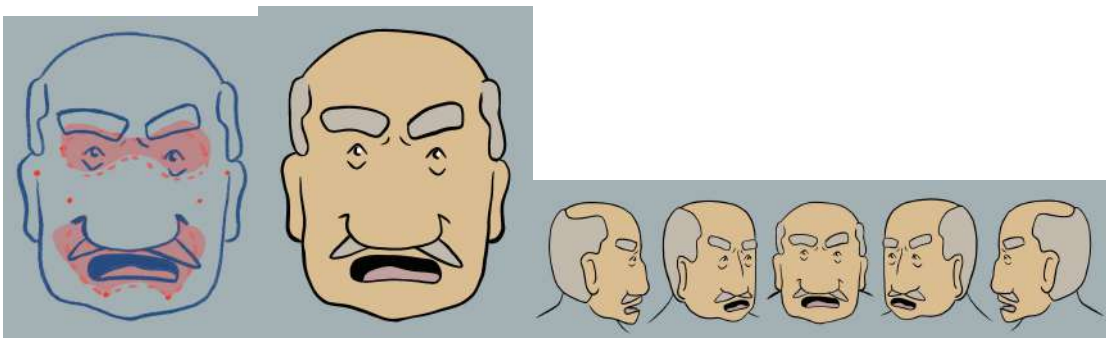
La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de fàstic. La segona com es veu el personatge pintat i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

### Por:



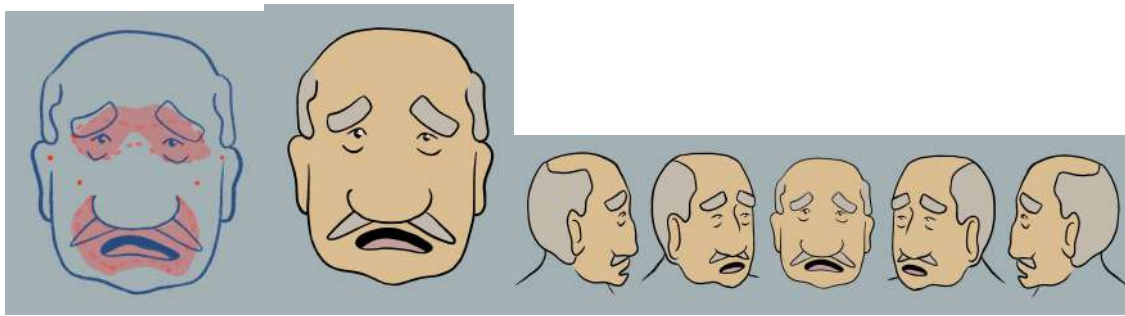
La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de por. La segona com es veu el personatge pintat i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

### Ira:



La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió d'ira. La segona com es veu el personatge pintat i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

Tristesa:



La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de tristesa. La segona com es veu el personatge pintat i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

#### 4.4.1.6. DISSENY DEL COS

El cos de l'Àngel ve inspirat per Zeus d'Hèrcules. La seva estatura el fan amistós i té una constitució ampla i forta. Les seves mans grans exageren la seva proporció baixeta i acompanyen al seu antic ofici de pescador.

Duu la roba que acostumaven a portar els pescadors de l'època, camisa, pantalons amples i en el seu cas, una armilla. A partir de les imatges vaig observar com alguns homes duïen els pantalons més amples de el habitual, fet que he volgut exagerar en el personatge i que el fa encara més baixet, però no petit. Per subjectar-los no porta una faixa, com vestien molts pescadors, sinó un cinturó, ja que ara es dedica a feines menys mogudes.



Disseny final del personatge 1, en posició neutre, vestit amb roba de la època.

#### 4.4.1.7. POSICIONS DEL COS

Amb el disseny final del personatge, es creen un seguit de posicions del cos en diverses situacions. Aquestes han de mostrar la seva personalitat, en una postura neutra i en diverses accions característiques del personatge.



En aquesta imatge s'observen tres posicions de l'Àngel. A la primera està arreglant la xarxa i seguit en un banc. La segona es troba en posició neutra i a l'última en posició de parlar amb algú.

#### 4.4.2. PERSONATGE 2: DOLORS

##### 4.4.2.1. INTENCIÓ

El tercer personatge a la història fictícia pren el paper de dolenta. Es mostraria completament oposada envers la situació del seu marit i la veuria com un fracàs. El fet que el seu marit perdés el seu ofici, segons ella, faria que la seva reputació baixés, per culpa de la seva inseguretats i el sentiment de superioritat que sent cap a les altres persones. Tot i això al seu marit se l'estimaria molt.

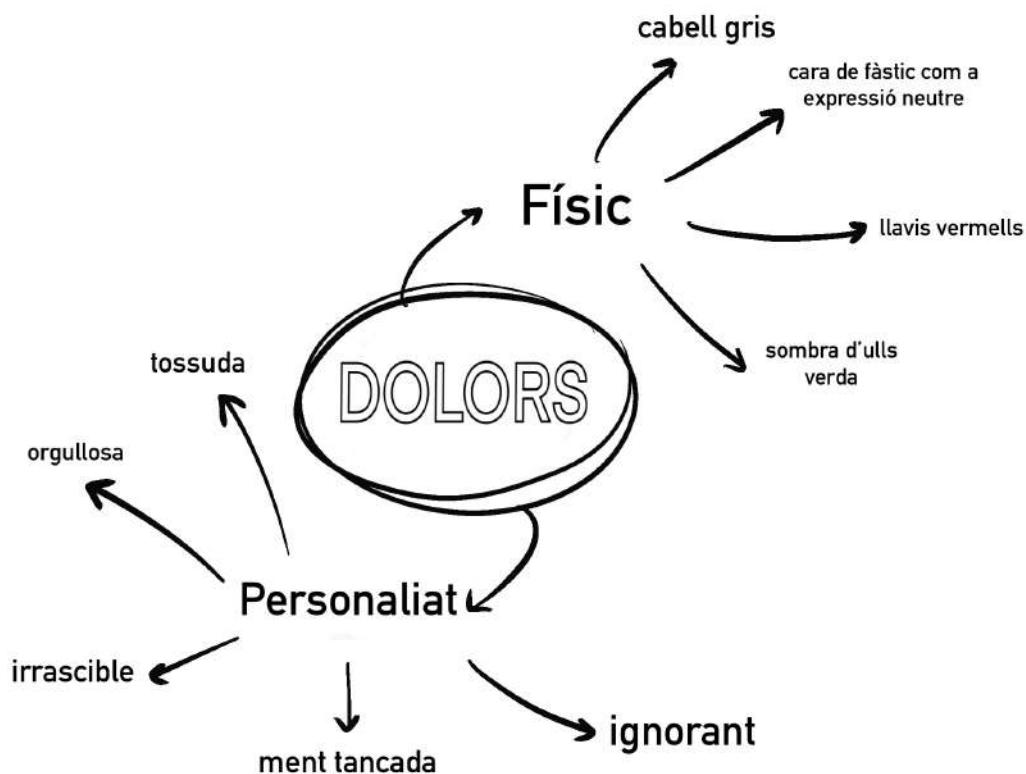
Contràriament, al tercer personatge, descrit en pàgines posteriors, l'odiaria, ja que el consideraria el culpable de la pèrdua de la feina del seu marit. Per aquesta raó comença a menysprear a la joventut, la veuria com una amenaça pel seu èxit.

La seva tossuderia i ganes de tenir tot sota control és una mostra de la por que sent a ser considerada menys, un emmirallament de la seva poca autoestima. Així i tot, ella ensenyaria una falsa fatxada de dona segura, que aconseguiria amb la seva facilitat de parla i picardia, però sempre acompanyada amb un punt de maldat. La Dolors no es tractaria d'un personatge feliç i sempre, en les seves expressions hauria de mostrar que està amargada.

L'espectador, aquest personatge hauria de relacionar-lo amb dificultat de deixar enrere les coses per poder evolucionar i créixer. Ella és una metàfora de la part de la societat que no prospera i del passat. La qual també, a vegades és capaç de desconfiar dels joves i generalitzar els seus comportaments considerant que són problemàtics.

#### 4.4.2.2. DESCRIPCIÓ

Perquè el disseny assoleixi la seva intenció, el personatge hauria de ser de la manera explicada a continuació. El personatge número dos podria ser una dona nascuda a la primera dècada del segle XX. Llavors faria 20 anys que estaria casada amb l'Àngel, però com he explicat a la intenció, seguiria molt enamorada. És molta la diferència d'edat amb l'Àngel, aquest és un fet que la Dolors no reconeixeria i veuria al seu home com si tingués la seva edat, capaç de seguir treballant en l'ofici de la pesca. Aquest fet es relaciona amb la incapacitat que té de passar pàgina, això, al disseny, es mostraria representat a la seva expressió. Les dones dels patrons d'aquella època acostumaven a passejar per la platja, esperant als seus marits, i ella, encara que el seu marit ja no fos patró, per tant no l'hauria d'esperar, seguiria fent el mateix hàbit. Aquesta acció a la història representaria la dificultat de deixar enrere les coses del passat. Les qualitats psicològiques i físiques de la Dolors serien les següents.



#### 4.4.2.3. REFERÈNCIES:

Per dissenyar a la Dolors he pres com a referència a Cruella de Vil de 101 Dàlmates i a la mare de la Rapunzel, ja que transmeten la mateixa essència que ha de tenir aquest segon personatge. Per això he utilitzat algunes de les seves característiques, modificant-les, per la creació.

**-Cruella de Vil:** és la principal antagonista de la pel·lícula d'animació de Disney de 1961, 101 Dàlmates. És considerada una "bruixa" i les seves celles molt arquejades acompanyen perfectament aquesta paraula, per aquesta raó, he decidit que la Dolors també tingui les celles així. Les seves expressions facials, que sembla que sempre estigui fastiguejada les he adaptat per la Dolors.

**-Mare de Rapunzel:** el seu nom és Gothel i és la dolenta principal de la pel·lícula de Rapunzel. És la mare de la protagonista i enveja la joventut de la seva filla, semblant al que li succeeix a la Dolors amb en Salvador. Per això he mirat de fer-la similar perquè transmeti el mateix que ella.





A la imatge de l'esquerra apareix el personatge dolent principal de la pel·lícula de 101 Dàlmates, anomenada Cruela de Vil, de Disney. A la de la dreta, apareix Gothel de Rapunzel, la mare de la protagonista de la pel·lícula també de Disney

#### 4.4.2.4. DISSENY DE LA CARA

Aquest és el disseny de la cara de la Dolors. A diferència de l'Àngel, com que té una personalitat més forta, l'he fet més característica amb aspectes facials exagerats. Es podria considerar que és la dolenta de la pel·lícula, per això, juntament amb el cabell, té una forma similar a la d'un triangle.

Les dones de l'època duen el cabell curt, com la Dolors, he decidit donar-li aquesta forma per emfatitzar la seva personalitat irascible. Les celles arquejades recorden a les de Cruella per transmetre rencor i fàstic, aquesta



última qualitat ve acompanyada pel color de l'ombra d'ulls, el verd. Li he dibuixat la boca petita, ja que normalment, les boques grans mostren amabilitat i simpatia, justament el contrari de com és aquest personatge. Per acabar amb la seva descripció, el coll llarg i prim l'utilitzo com a símbol de picardia i per fer-la més còmica.

Disseny final del personatge 2 amb la seva expressió neutra



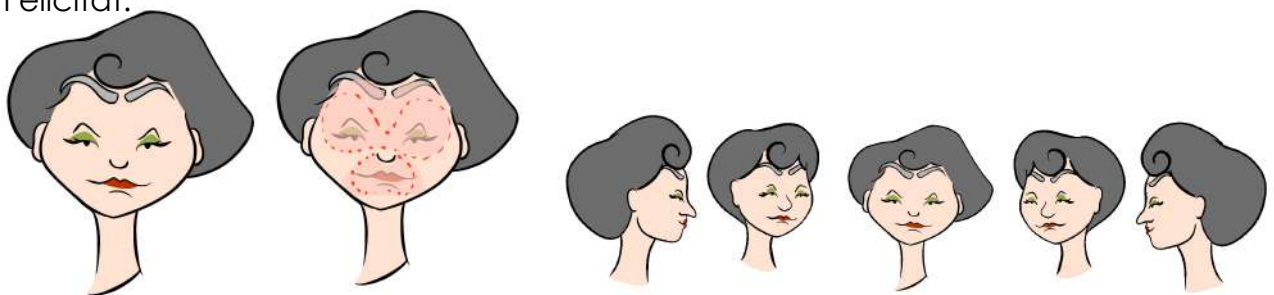
La cara del personatge 2 vista desde diversos punts de vista

#### 4.4.2.5. EXPRESSIONS

Per acabar de donar personalitat a la Dolors també he de dissenyar les expressions facials. La seva expressió neutre ja mostra una mica de fàstic, així que en totes les emocions es veurà d'alguna manera reflectida la seva essència.

La part pintada de la màscara és la que he mogut, indicant així com es modifica la cara, la línia de punts vermells indica on anava l'expressió neutre. He dissenyat les expressions emocionals següents, juntament amb el seu *turnaround*.

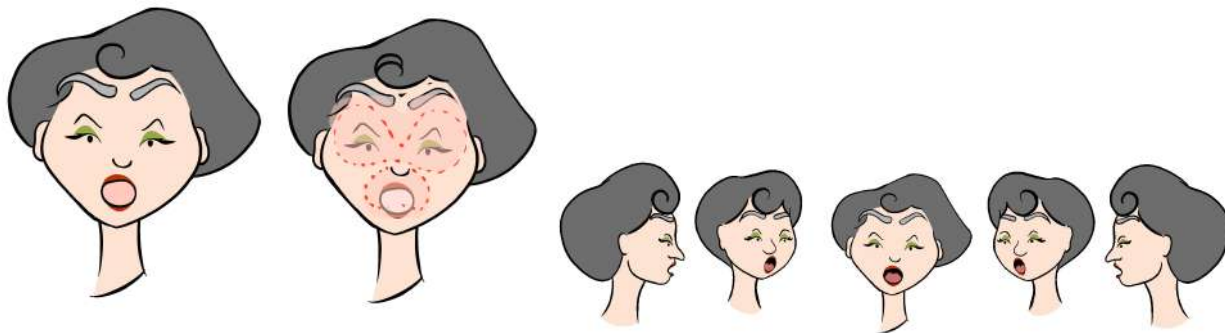
Felicitat:



La segona imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de felicitat. La primera com es veu el personatge pintat i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

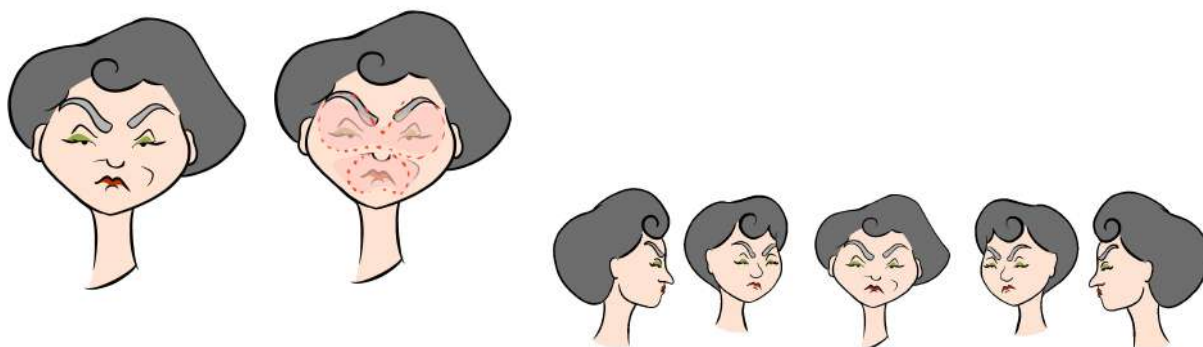


Sorpresa:



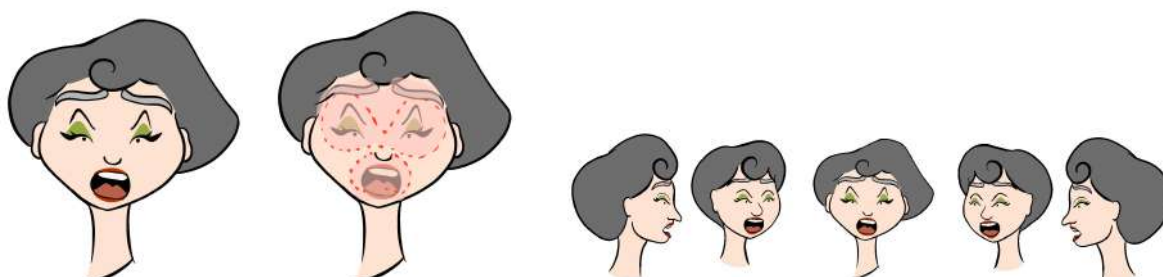
La segona imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de sorpresa. La primera com es veu el personatge pintat i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

Fàstic:



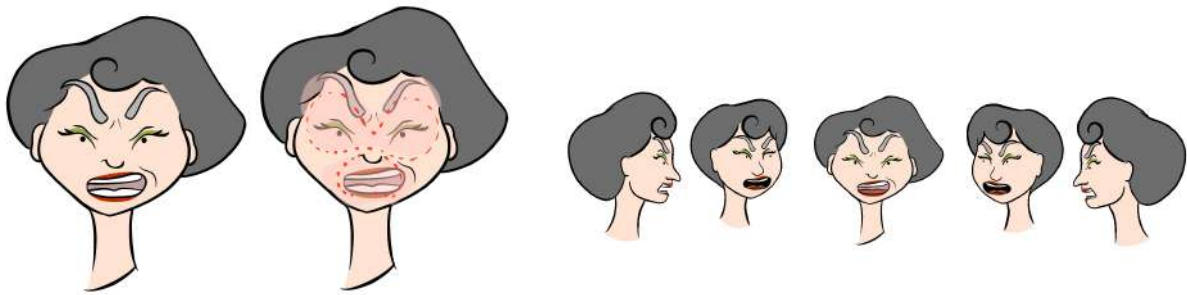
La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de tristesa. La segona com es veu el personatge pintat i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

Por:



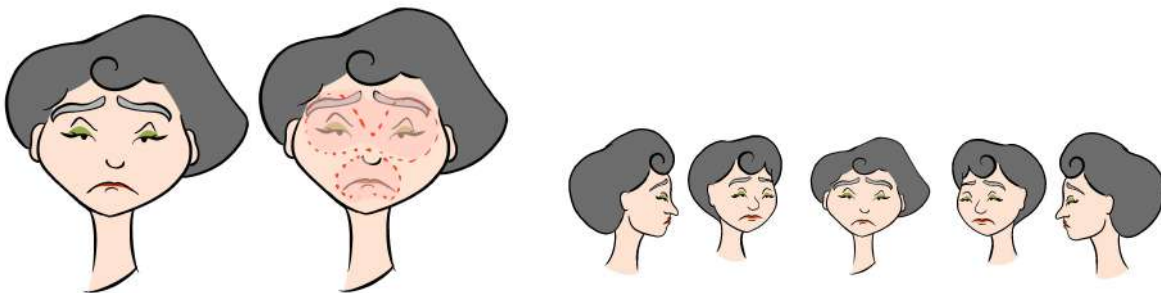
La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de por. La segona com es veu el personatge pintat i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

Ira:



La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de ira. La segona com es veu el personatge pintat i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

Tristesa:



La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de tristesa. La segona com es veu el personatge pintat i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

#### 4.4.2.6. DISSENY DEL COS:

Aquest és el disseny final del cos del tercer personatge. La manera de pararse dreta del personatge 2, i en general l'essència ve referenciada per la forma de moure's característica de "Cruella de Vil" de "101 Dàmates".

La seva estatura és superior a la del primer personatge i té una constitució prima i delicada. La pell clara i el coll allargat expressen la rigidesa de la seva personalitat. El personatge 2, té la pell molt més clara en contrast a la del número 1 i 3, per contrastar el fet que ella no es dedica a la pesca i està exposada menys hores al sol.



Vesteix roba de l'època, era típic de les dones, portar una faldilla llarga fins als turmells i una camisa. Els colors poc saturats recorden també a l'estètica d'aquell moment.

Disseny del cos del personatge número 2.

#### 4.4.2.7. POSICIONS DEL COS:

Per donar vida al personatge i representar la seva personalitat he creat aquestes tres accions.



En aquesta imatge s'observen tres posicions de la Dolors. A la primera està asseguda al que podria ser la sorra de la platja, observant els pescadors. La segona es troba en posició neutra i a l'última busca a llunyania el seu marit, descalça per trepitjar la vora del mar.

### 4.4.3. Personatge 3: Salvador

#### 4.4.3.1. INTENCIÓ

El personatge al qual he volgut anomenar Salvador, es tractaria del jove al qual el personatge 1 formaria a la pesca. L'objectiu del tercer personatge seria transmetre il·lusió i vida, ja que a la història es dedicaria per primera vegada a l'afició que ell consideraria la de la seva vida. Amb el disseny de l'aspecte s'ha de comprendre que es tractaria d'un jove espavilat, però amb el carisma característica que s'apropia als adolescents.

Ell seria una metàfora del futur i les il·lusions. Hauria de mostrar com la seva vivència com a pescador encara s'hauria d'omplir d'experiències. L'odi que mostraria el personatge 2 cap aquest, hauria de fer recordar als adolescents els moments on els adults no han confiat en ells.

#### 4.4.3.2. DESCRIPCIÓ

Perquè el personatge número tres assoleixi la seva intenció, hauria de ser de la següent manera:

Es tractaria d'un jove adolescent al voltant dels 16, nascut a la mateixa època que els dos personatges anteriors. Com bé s'ha esmentat prèviament, començaria els seus primers dies a la pesca. El personatge 1, el guiaria i ell es mostraria molt atent als seus ensenyaments a causa de la passió que sentiria per la pesca, passió que compartirien els dos. En Salvador, seria àgil i espavilat aprenent i tindria un carisma que contrastaria molt amb la personalitat de l'Àngel. La seva manera de ser i actuar seria oposada a la del personatge 1, fet que donaria encara més pes la gelosia de la Dolors envers el personatge. Les qualitats psicològiques d'en Salvador serien les següents.



#### 4.4.3.3. REFERÈNCIES

Les referències escollides pel personatge són les explicades a continuació. Aquest personatge assoleix una intenció similar a la d'en Salvador. Per aquesta raó, alguns dels seus trets físics encaixen amb el concepte del personatge 3.

- **Hipo de Com Entrenar al teu Drac:** Hipo és el protagonista principal de How to Train Your Dragon, de DreamWorks. A la seva història és un aprenent en evolució i un jove amb il·lusió, com seria en Salvador. La seva cara, sobretot la col·locació dels ulls, el nas i la boca, és la que es veu reflectida en el disseny final del personatge 3, ja que fan que el personatge sembli espavilat. Les seves expressions també són equivalents a la intenció d'en Salvador, raó per la qual són similars.



Hipo de Com Entrenar el teu Drac de Dreamworks

#### 4.4.3.4. DISSENY DE LA CARA

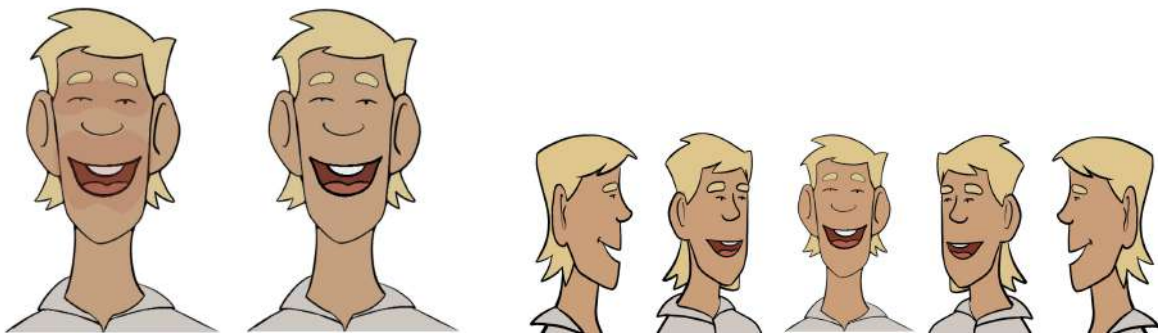
Aquest és el disseny final de la cara del personatge 3. Es tracta d'un noi jove, característica que s'expressa a través del cabell i la relació de posició del nas amb els ulls, com s'explica en l'apartat 2.4.3. No té la pell molt blanca degut a la llarga exposició al sol que patiria el personatge. Té una mirada amable i espavilada, fet que s'aconsegueix amb el tamany de les orelles i el somriure. La llargada del cap ajuda a aportar més vida i espontaneïtat al disseny, recordant una mica a Hipo de Com Entrenar el Teu Drac.



Disseny final de la cara del personatge número 3

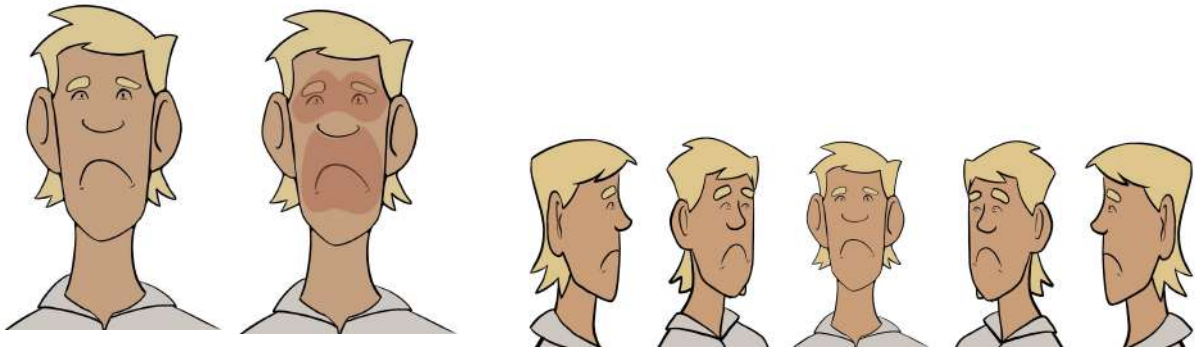
#### 4.4.3.5. EXPRESSIONS

Felicitat:



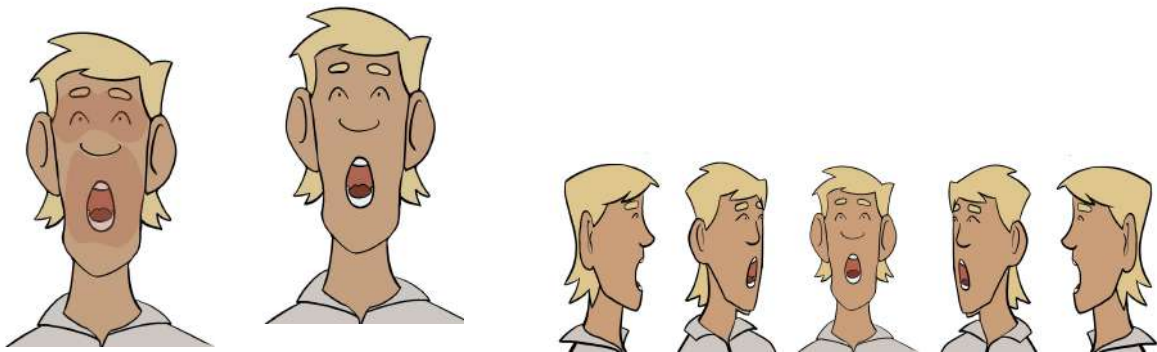
La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de felicitat. La segona com es veu el personatge expressant la emoció i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

Tristesa:



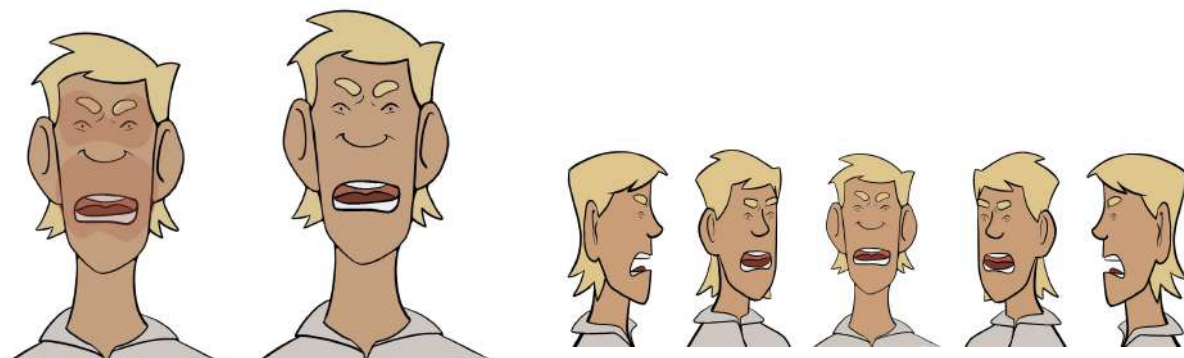
La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de tristesa. La segona com es veu el personatge expressant la emoció i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

Sorpresa:



La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de sorpresa. La segona com es veu el personatge expressant la emoció i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

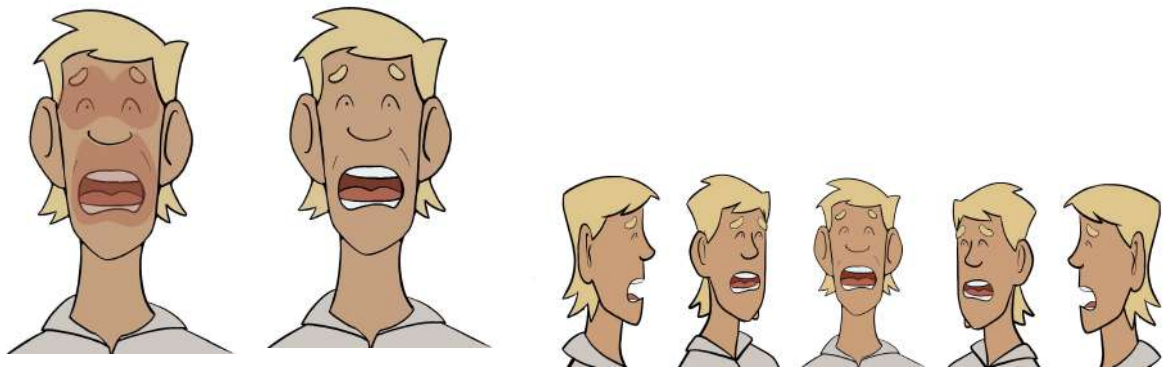
Ira:



La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió d'ira. La segona com es veu el personatge expressant la emoció i la tercera el *turnaround* de l'expressió.

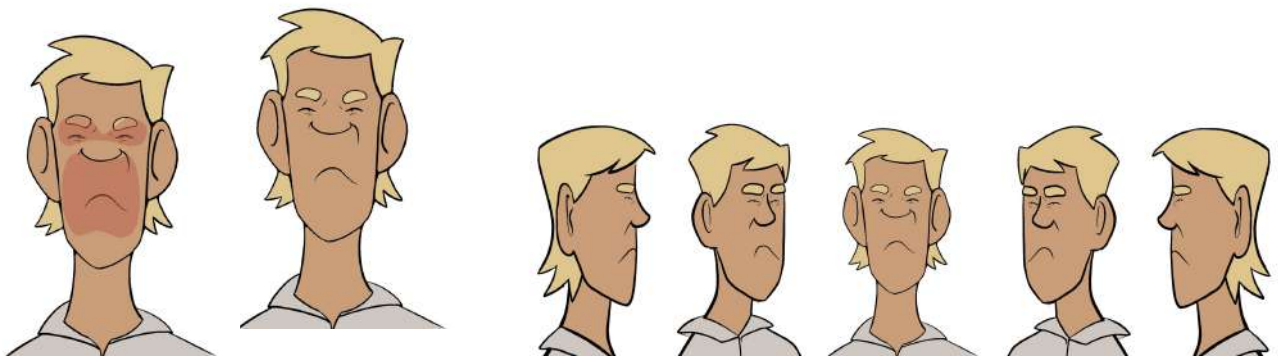


Por:



La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de por. La segona com es veu el personatge expressant la emoció i la tercera *turnaround* de l'expressió.

Fàstic:



La primera imatge és l'esquema del funcionament de l'expressió de fàstic. La segona com es veu el personatge expressant la emoció i la tercera el *turnaround* de l'expressió.



#### 4.4.3.6. DISSENY DEL COS

Aquest seria el disseny final del cos del personatge número tres. La forma general del cos aporta dinamisme i la vida de la joventut

El seu aspecte i la vestimenta està totalment condicionada per l'ofici de la pesca. Un dels trets més característics que s'hi ha emfatitzat és el tamany de les mans, que contrasta amb els braços prims. Aquest tret és un estereotip que els que treballen en feines feixugues necessiten mans grans.



Vesteix la indumentària tradicional dels pescadors de l'època, una camisa, una faixa per aguantar els pantalons amples i els esclops, un calçat d'una peça de fusta que es posaven amb terres freds i humits.

Els colors recorden a l'època, la faixa és vermella, ja que es tracta del color que més recorda a aquesta peça de roba i els esclops són de color ocre per donar importància al fet que són de fusta.

Disseny final del personatge 3, en posició neutre, vestit amb roba de la època.

#### 4.4.3.7. POSICIONS DEL COS

A la imatge a continuació es mostren les dues altres posicions del cos, realitzades a la platja en el temps de pesca. La primera es veu el personatge estirant les xarxes, per la seva edat es localitzaria a prop de l'aigua. I a la segona es recolza al que podria ser una barca.



El personatge número 3 posat en dues situacions, per practicar les posicions del cos.

## 4.5. POSATS EN ESCENA

Per concloure el treball de disseny dels tres personatges, he creat una escena que podria aparèixer a la possible animació. Aquesta situació ajuda a contextualitzar encara millor els personatges i a situar-los en un espai.



Els tres personatges de la part pràctica, la Dolors, l'Àngel i en Salvador, en el que podria ser, una escena de l'animació.

La imatge mostra de manera de síntesi, la relació entre tres personatges. De fons es veu com podria ser Lloret als anys 50, amb l'ajuntament, l'esglèsia, el museu del mar i el castell representats de fons.

## 5. CONCLUSIÓ

Com bé s'ha pogut observar al llarg del treball, s'ha assolit l'objectiu presentat a la introducció. S'han pogut explicar, no només els passos, sinó també, els principis importants a l'hora de dissenyar un personatge d'animació. Aquestes explicacions, acompanyades sovint d'esquemes visuals i imatges, són un recull fàcil d'entendre per persones que saben del tema però també, per persones que no.

La investigació d'aquest tema dona a conèixer la gran quantitat d'aspectes que es tenen en compte en el procés de creació i com, cada un d'aquests, té un perquè i una funció darrere, des de la recerca, fins als detalls finals.

La recerca i la intenció del disseny són aspectes que en un principi pensava que no tindrien un gran pes, però, han resultat ser la base fonamental de qualsevol personatge.

Un altre aspecte que resulta sorprenent és com, la psicologia de les formes i expressions, i la física de les posicions del cos, es troben amb l'art del disseny i esdevenen principis indispensables al procés.

Per acabar, el concepte que envolta tots els personatges d'èxit, és la gran importància de la simplificació i exageració. El lema: "menys és més", tan repetit a la història del disseny, s'aplica una vegada més.

Un dels altres objectius del treball era posar en pràctica el que s'ha après, creant tres personatges. Aquest objectiu també s'ha assolit. El resultat dels tres dissenys, juntament amb la seva intenció ho afirma.

Considero que la realització de més d'un personatge ha sigut adient, ja que he pogut observar com, cada personatge que dissenyava assolía millor la intenció que l'anterior. Això es deu al fet que comprendre les normes no és suficient i la pràctica esdevé molt important.

També he arribat a la conclusió que, quan s'adquireix tot el coneixement i s'entenen les normes a la perfecció, molt artistes es deixen guiar per la intuïció a l'hora de fer les seves obres. Així i tot, aquesta intuïció només sorgeix si prèviament s'han entès tots els conceptes claus, no tots els dissenyadors se senten obligats a aplicar-los a la perfecció. Per aquesta mateixa raó, sintetitzar

unes normes globals aplicades i aplicables per tothom esdevé gairebé impossible, per això són a lliure interpretació.

El treball s'ha convertit en una de les possibles guies bàsiques per qualsevol disseny d'un personatge, sintetitzant informació d'internet, llibres... i consolidant-la en un sol treball.

## 6. LLISTA DE REFERÈNCIES

### 6.1. LLIBRES

-Esteve Fàbregues. *Lloret de Mar. La Història marinera. El turisme. L'esperit*, Ed. Selecta, 1a ed. Barcelona, 1959, VIAJ33363

-Jordi Draper. *L'abans. Lloret De Mar (La Selva). Recull Gràfic 1885-1965*. Barcelona, 2006. 1a Edició. ISBN: 77384738740578

-Joan Sala I Lloveras. *La gent de mar a Lloret*. Barcelona, Ultramar editores, 1986. ISBN 10: 847386400X ISBN 13: 9788473864008

-Publishing 3dTotal. *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration. Animation & Visual Development*, 1a ed. Regne Unit, 2020, ISBN1912843188

### 6.2. BIBLIOGRAFIA WEB

#### 6.2.1. Psicologia de les formes

-Escuela Digital. *Psicología de las Formas*. [article web] 6 de desembre de 2019. [consulta: 5 de maig de 2021] Disponible a: <<https://escueladigital.com.mx/blog/psicologia-de-las-formas/>>

-The Walt Disney Family Museum. *Tips and Techniques, Shape Language* [pdf en línia]. 104 Montgomery Street, San Francisco [consulta: 5 de maig de 2021] Disponible a: <[https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf)>

#### 6.2.2. Física a l'animació

-Algarcia. *Balance Tutorial* [pdf en línia] Gener de 2011. [consulta: 10 de maig de 2021] Disponible a: <<http://www.algarcia.org/AnimationPhysics/BalanceTutorial.pdf>>

-Animaholic. *La línea de acción*. [article web]. Sam. 19 de maig 8:00 2008. [consulta 7 de maig de 2021] Disponible a: <<http://animaholic.blogspot.com/2008/05/curso-de-animacin-15.html>>

-Animator Island. *Principles of Animation Physics: Part 4*. [article web] Alejandro García. 15 de octubre de 2015. [consulta: 7 de maig de 2021] Disponible a: <<https://www.animatorisland.com/principles-of-animation-physics-part-4/>>

-Animator Island. *Perfect Posing – 1 – Listen to the character... and to physics*. [article web] Ferdinand Engländer.

25 de març de 2013. [consulta: 10 de maig de 2021] Disponible a: <https://www.animatorisland.com/perfect-posing-1-listen-to-the-character-and-to-physics/>

-Live about dot com. *The Top 50 Cartoon Characters of All Time*. [article web] Nancy Basile. 13 de maig de 2019. [consulta: 7 de maig de 2021] Disponible a: <https://www.liveabout.com/top-cartoon-characters-of-all-time-137606>

-Physics for Animators. *Character design 1: Center of gravity*. [article web] 1 de març de 2019. [consulta: 7 de maig de 2021] Disponible a: <https://physicsforanimators.com/character-design-center-gravity/>

-Shannon Clarke, Final Year Project. *Giant character inspiration*. [article web]. Shan Clarke. 24 de febrer de 2015. [consulta: 7 de maig de 2021] Disponible a: <https://shannonclarkefinalyearproject.wordpress.com/2015/02/24/giant-character-inspiration/>

### 6.2.3. Expressions facials

-Algarcia. *La Cara, Espejo Del Alma. Ilustrando Emociones* [pdf en línia] María Lara Mesa. València. 2015-2016. [consulta: 17 de maig de 2021] Disponible a: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/74169/LARA%20-%20LA%20CARA%20ESPEJO%20DEL%20ALMA.%20ILUSTRANDO%20EMOCIONES.%20Psicolog%C3%ADa%20anatom%C3%ADa%20y%20arte%20en%20la%20expresi%C3%B3n.pdf?sequence=3>

-Character design: expressions. 26 d'agost de 2020 [vídeo de youtube] [accés: 17 de maig de 2021] Disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=AZZPfkDu0U4>

-Clip Studio. *How to Draw Expressive Faces*. [article web] Magdalena Proszowska. [consulta: 17 de maig de 2021] Disponible a: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/157239>

-Tom Mcallum. *Learn the rules like a pro, so you can break them like an artist*. [article web] 23 de maig de 2019. [consulta: 17 de maig de 2021] Disponible a: <https://tommccallum.com/2019/05/23/learn-the-rules-like-a-pro-so-you-can-break-them-like-an-artist/>

-Toons Mag. *Drawing Faces Guidelines for you*. [article web] Simon Alexander 3 de novembre de 2020. [consulta 17 de maig de 2021] Disponible a: <https://www.toonsmag.com/cartoon-faces-drawing-guidelines-for-you/>

### 6.2.4. Recerca sobre pescadors de Lloret de Mar

-Ajuntament de Lloret de Mar. *El Santuari del Far i els pescadors de Lloret* [article web] Data desconeguda. [consulta: 15 de juliol de 2021] Disponible a: <https://www.lloret.cat/seccions/arxiu-municipal/la-carpeta-de-larxiu/llegendes-i-tradicions/la-llegenda-del-far-i-els-pescadors-de-lloret>

-Blog Lloret de Mar. *La pesca y la "tirada a l'art" en Lloret de Mar* [article web] Data desconeguda. [consulta: 15 de juliol de 2021] Disponible a: <<https://blog.lloretdemar.org/es/la-pesca-y-la-tirada-a-lart-en-lloret-de-ma>>

-Descobrir. *La Tirada a l'Art de Lloret de Mar*. [article web] 4 de desembre de 2016 - Lloret de Mar (Selva). [consulta: 15 de juliol de 2021] Disponible a: <<https://www.descobrir.cat/ca/agenda/la-tirada-a-l-art-de-lloret-de-mar-164529.php>>

-Xino Xano. *Tirada a l'Art*. [article web] Gener de 2011. [consulta: 1 de juliol de 2021] Disponible a: <<https://www.xinoxano.org/ca/activitats/tirada-a-lart>>

-Wikipèdia. *Venus de Lloret*. [article web] 27 de setembre de 2020. [consulta: 20 de juny de 2021] Disponible a: <[https://es.wikipedia.org/wiki/Venus\\_de\\_Lloret](https://es.wikipedia.org/wiki/Venus_de_Lloret)>

## 7. ANNEXOS

### 7.1. ANNEX A: Entrevista a Sergi Perpinyà

En Sergi té un grup d'animació amb en Carles anomenat Estudi Clan. Treballen amb altres professionals depenent del projecte.

El seu projecte s'anomena Polish Clan i és una sèrie d'animació per adults basada en els fets del 1-O.

Vaig entrevistar a en Sergi perquè, a part de fer les animacions en aquest projecte, en el seu temps lliure també li agrada crear personatges animats com els que es poden veure a la seva pàgina d'Instagram (@Sergiperpinya)

L'entrevista completa es troba en el pendrive en audio amb una durada d'1h i 40 min. Les preguntes es troben a continuació, les respostes estan resumides amb la informació rellevant.

#### 7.1.1. Preguntes i respostes de l'entrevista:

##### **-Quins són els passos que es segueixen per crear un personatge?**

El primer pas és definir la intenció i el guió del personatge. En aquesta part s'associen els adjectius que més s'avenen a la idea del personatge. Normalment la intenció et ve donada per l'equip de guió i el director però sempre hi ha feedback.

El segon són les referències, que et pot dir el director i que busques tu.

Després defineixes les formes i el simplifiques al que associes amb les paraules i adjectius del guió i ho compares amb les referències

Un cop definits aquests conceptes fas proves ràpides i mires on localitzes les parts de la cara.

Quan ja tens el personatge jugues molt amb les poses i expressions i fas el turn around

Al final defineixes la tècnica gràfica i color, els traçats, les ombres...



**-Quines parts són molt importants perquè el personatge tingui força i sigui memorable?**

L'estructura de la cara és molt important però s'ha d'educar la gent a veure el personatge, quan més el veuen més memorable els hi serà.

Com més simple sigui més fàcil de recordar serà i si el personatge resol la funció serà natural i es quedarà més al cap de les persones.

**-Quins son els errors més comuns o de principiants a l'hora de crear un personatge?**

Fer masses detalls i capficar-te en aquests.

La planificació prèvia de tot el personatges es molt important i a vegades s'oblida.

Una altra cosa difícil de superar és quedar-te amb el primera idea i no anar provant altres idees.

**-Què es crea primer el personatge o la personalitat?**

La personalitat, però hi ha excepcions, tim burton ja tenia el disseny de personatges molt marcat abans de fer les pelis. Tot i així fent-ho espontàniament també poden sortir coses bones.

Et pots aprendre la teoria i deixar-te-la, però, abans te l'has de saber i si et vols oblidar, saber perquè ho fas.

**-Fas alguna recerca prèvia per dissenyar-lo? Com la fas?**

Sí, la recerca la trobes a altres, pel·lícules d'animació, il·lustradors, instagram. A vegades et pots inspirar en el fotograma d'una pel·lícula o en objectes reals i materials.

**-Si crees més d'un personatge, com fas perquè tots els altres siguin del mateix estil?**

La idea principal i dels personatges ha de ser comuna, per això has de tenir els personatges ben definits. Pots trobar relacions curioses entre personatges fent-los oposats un a l'altre.

Parlant de llenguatge visual, han de tenir algo en comú, per exemple, en Polish Clan, tots tenen la mateixa cartulina, cap té cara i tots tenen la mateixa forma de nas

Hi ha estudis que fan el contrari i busquen fins on poden arribar.

**-Com es fa perquè, a l'hora de posar-lo en moviment, sempre tingui el mateix aspecte?**

Amb el *turnaround*, la carta de poses i expressions.

**-Un personatge triomfa perquè és senzill però interessant? O quan més aspectes tingui millor?**

Si els detalls sobresalten més que la cara perjudica que sigui memorable.

**-S'han de seguir totes les regles perquè quedi un bon personatge?**

No cal, s'ha de tenir clar perquè estan i si les descarten saber perquè les descarten.

**-Que acostumen a buscar els estudis d'animació en els personatges que demanen?**

Volen resoldre totes les necessitats que tingui el personatge per ser el personatge que volen.

**-Quan saps que el personatge que has creat és la adient i no li calen més retocs?**

Quan tu creguis que ja l'has acabat, intentes estirar-lo més però si ho fas i no queda bé ja pares. Tenir algú amb qui compartir opinions també ajuda.

**-Com decideixes quins color utilitzar**

Ho fas amb la paleta primer limitada i després, si la vols expandir, ja ho faràs.  
S'escullen intermitjos al fons i els extrems pels personatges.  
També es poden fer trames.

**-Consideres que s'ha de saber dibuixar per poder crear bons personatges?**

No cal saber anatomia.

**-Com definir les expressions facials i moviments.**

Amb una carta d'expressions, en funció de la personalitat cada personatge pot tenir les mateixes emocions però de diferent manera.

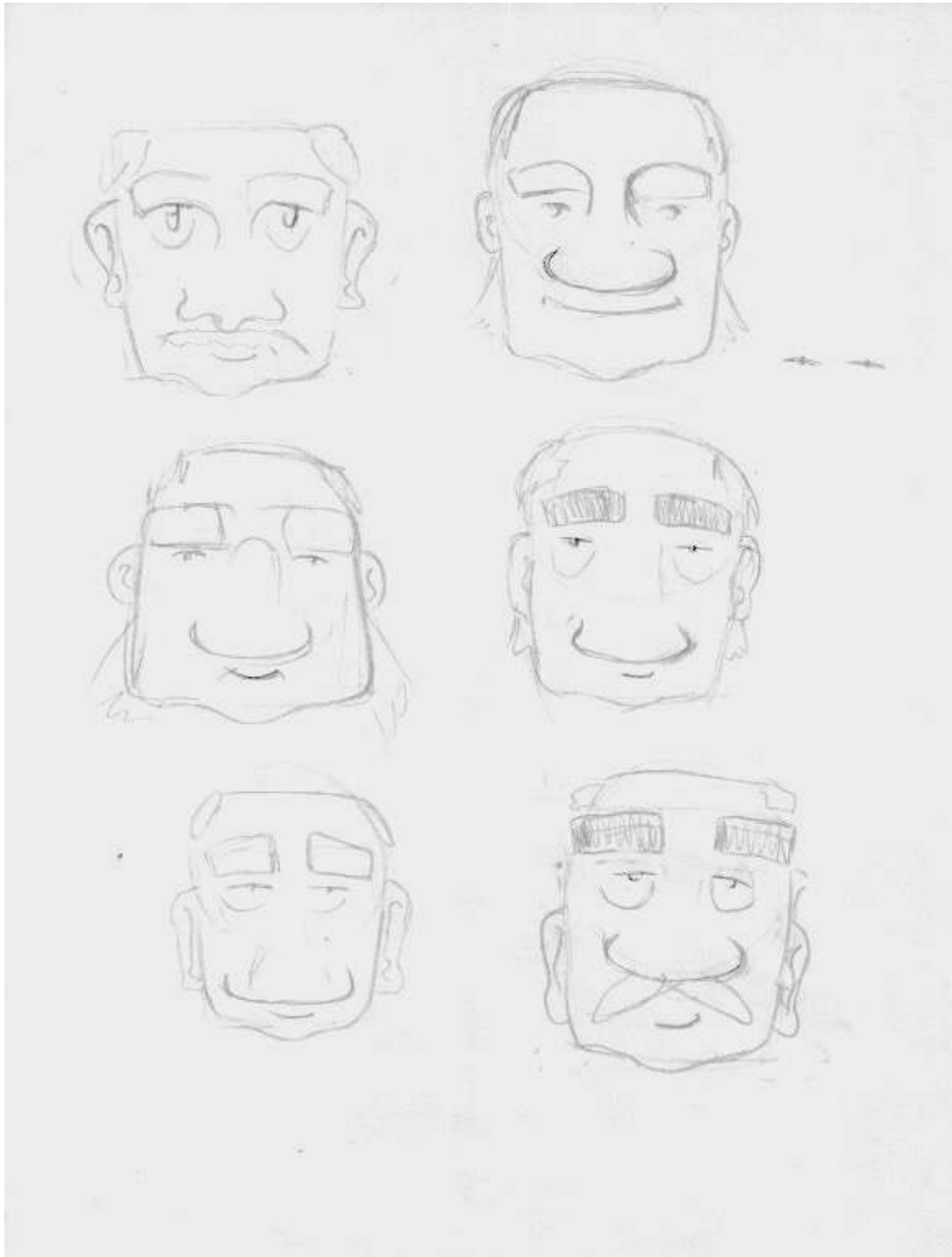
**-Quines tècniques finals s'utilitzen?**

Depèn de cada persona, avui en dia es treballa molt en digital però escull el que tu et sentis més còmode.

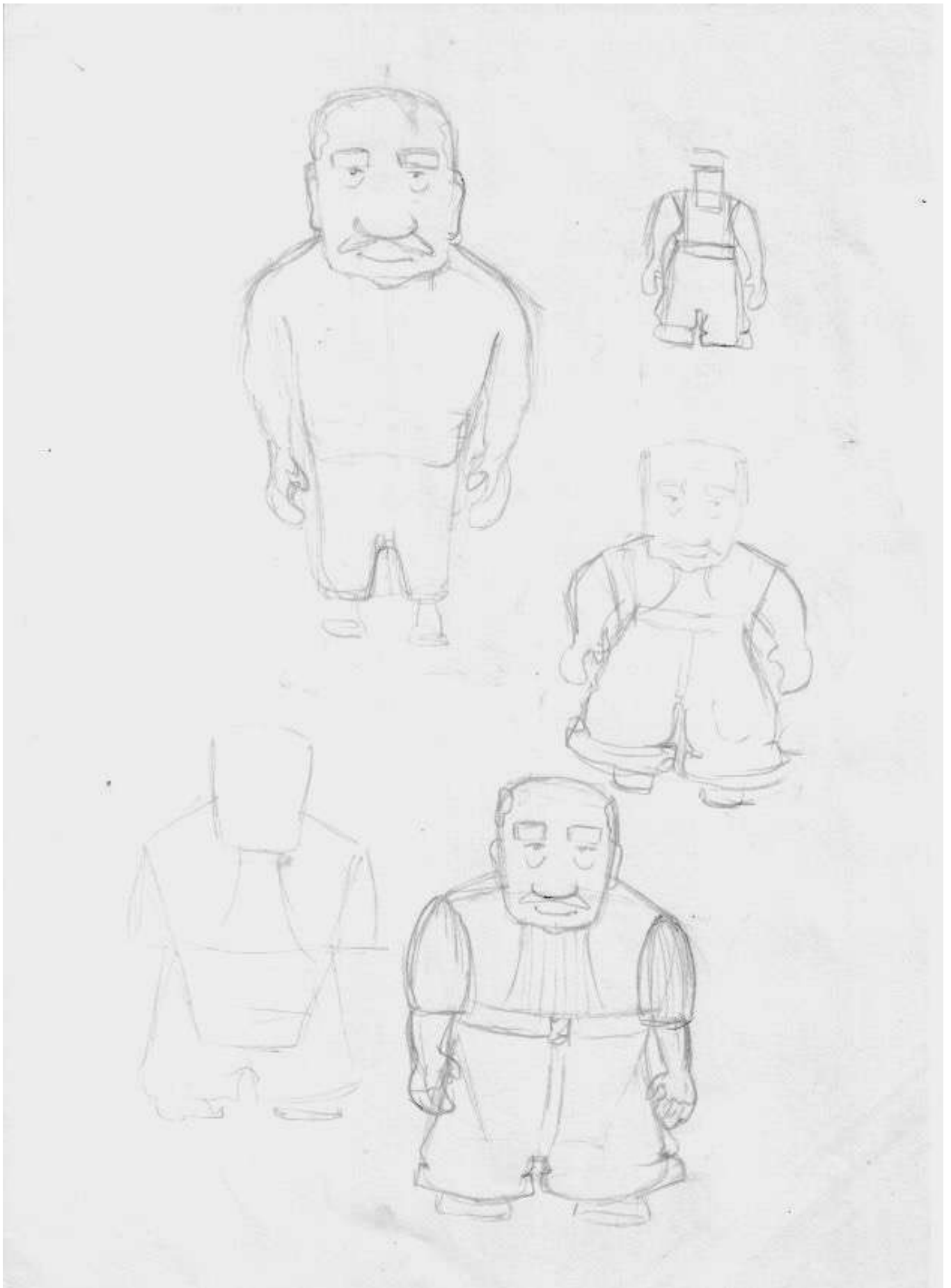
## 7.2. Annex B: Esbossos a llapis

### 7.2.1. Personatge 1: Àngel

Les imatges a continuació consisteixen en els primers esbossos a llapis del primer personatge, fotocopiats.







## 7.2.2. Personatge 2: Dolors

Les imatges a continuació són els primers esbossos a llapis del segon personatge.

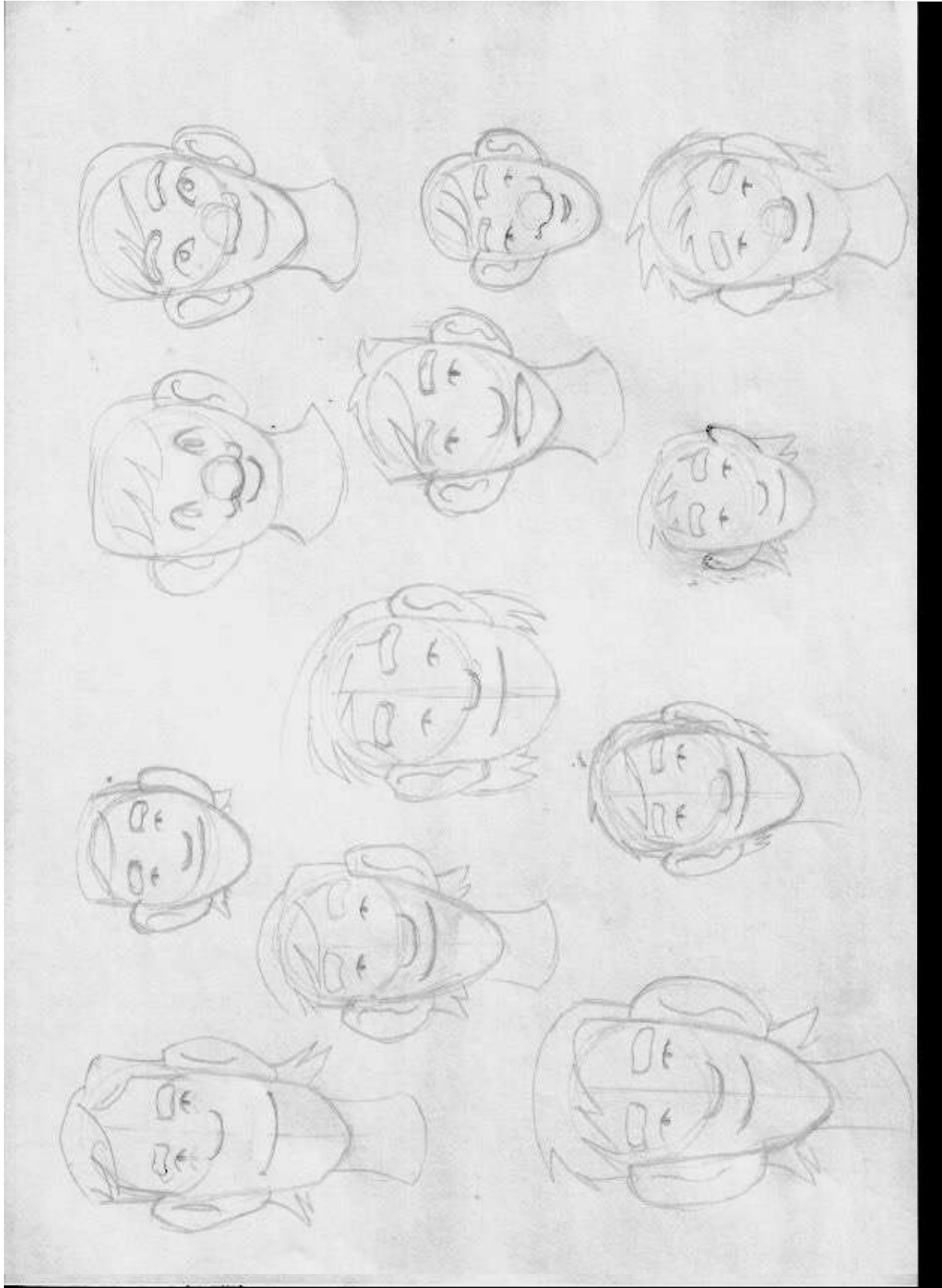


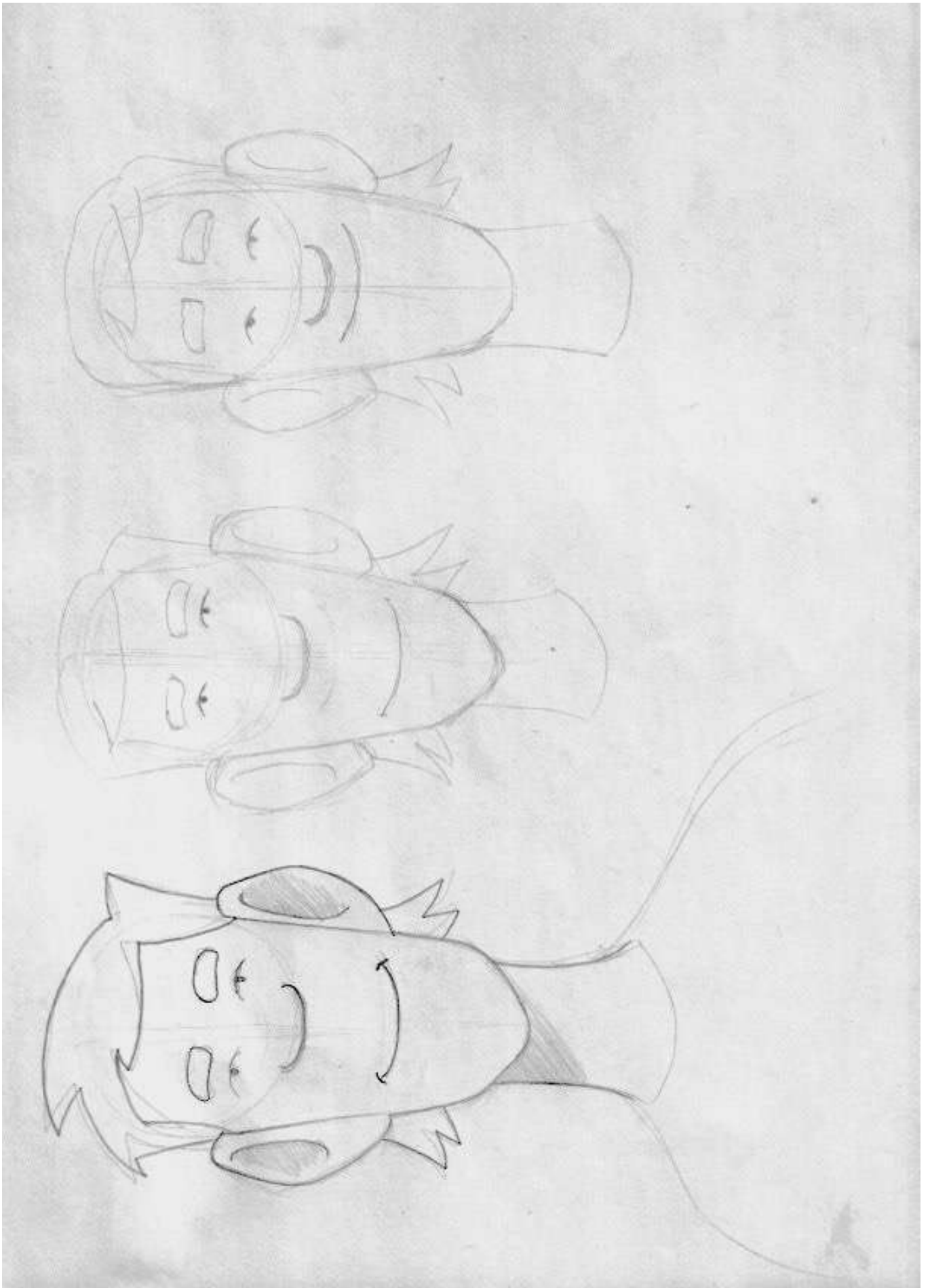


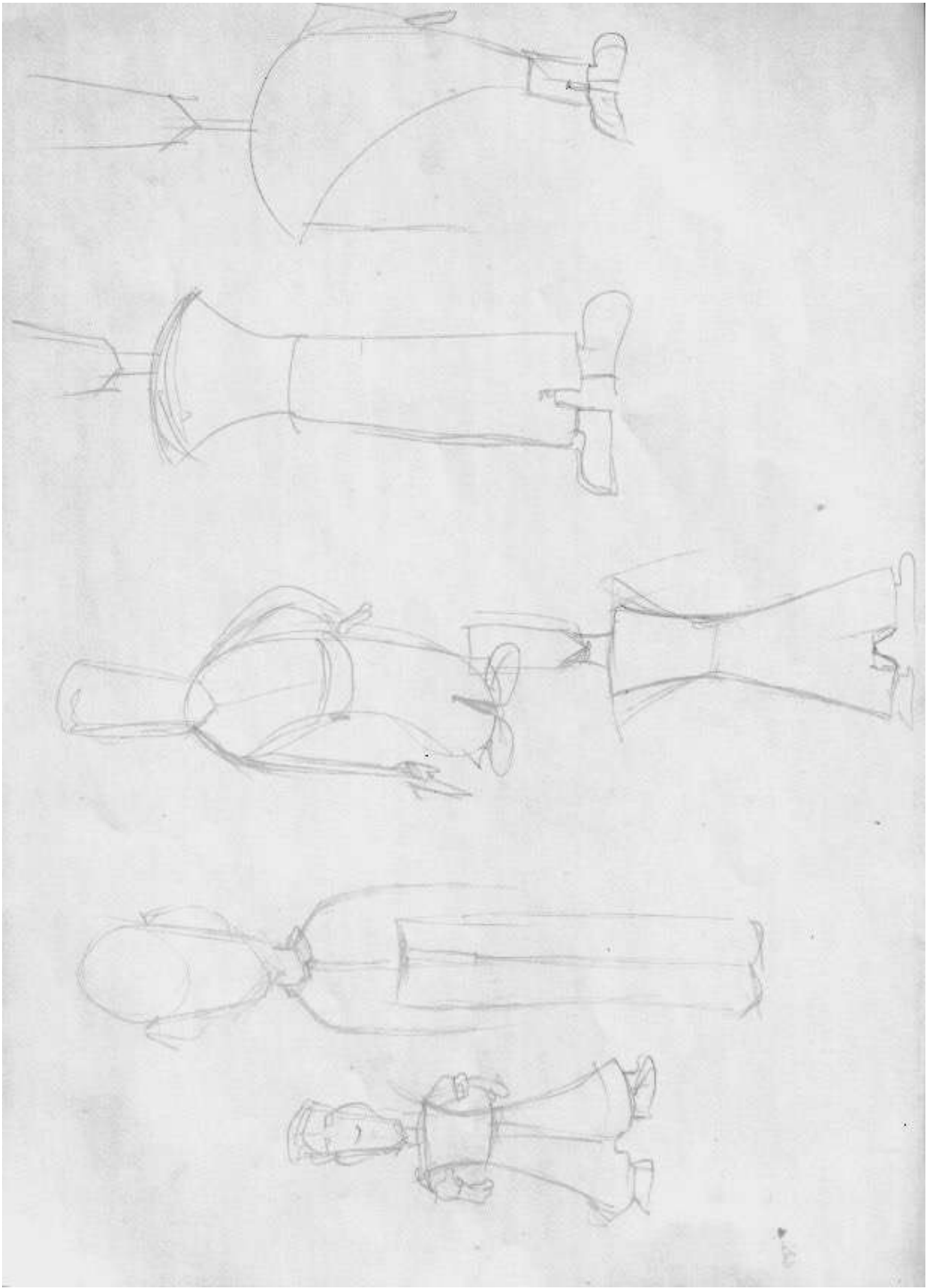


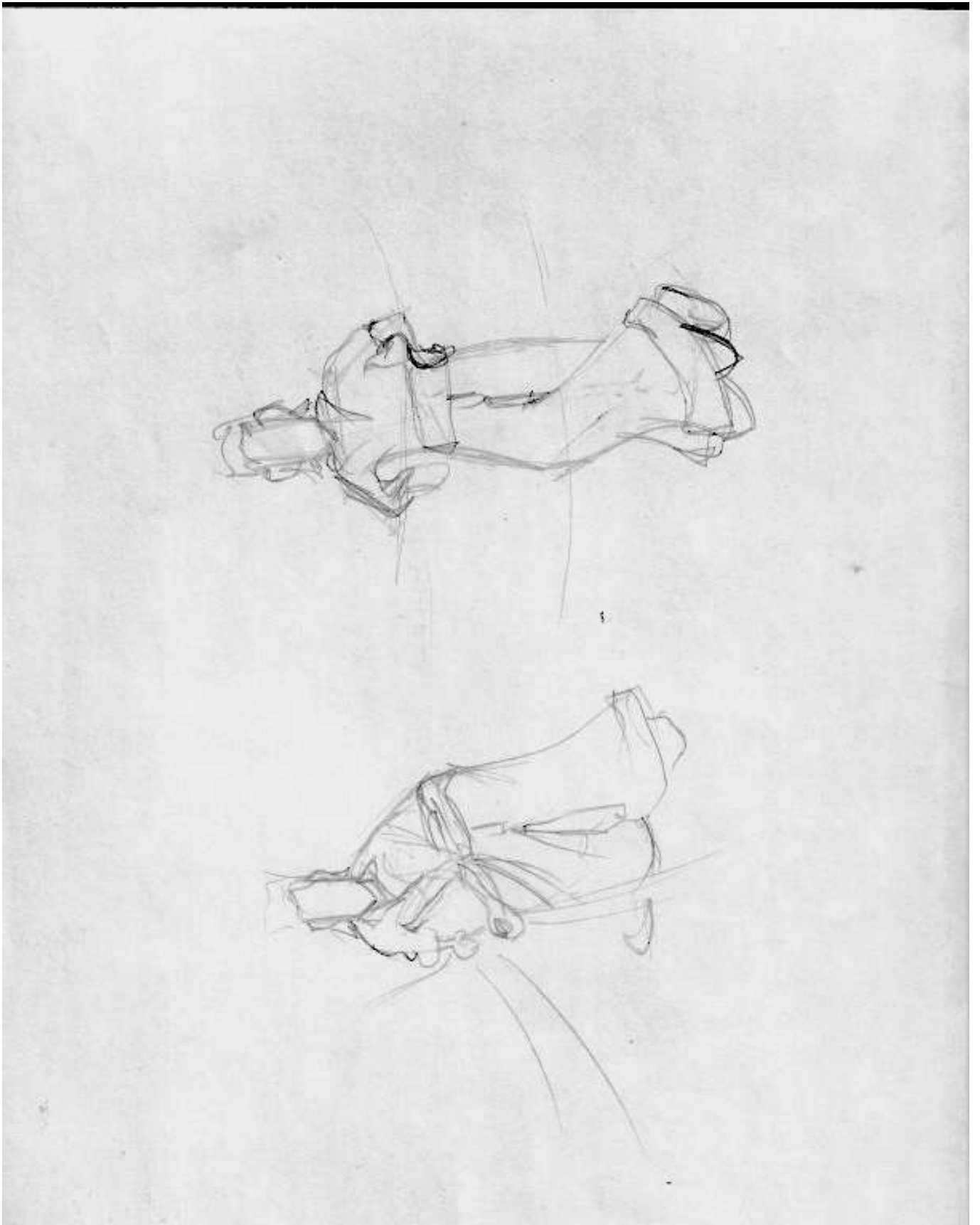
### 7.2.3. Personatge 3: Salvador

Els fulls a continuació d'aquesta pàgina consisteixen en els primers esbossos a llapis del tercer personatge,









### **7.3. Annex C: Vídeo del procés dels 3 dissenys**

Totes les il·lustracions del procés i finals estan recollides en el video del pendrive d'annexos. Han estat realitzades amb *Procreate*.