



bellas artes
2020/2021



Mención: Artes Visuales y Diseño

Título: Northern Lights

Estudiante: Pérez Amorós, Mónica

Director/a: Marín Sanchez, Eduardo Jesús

FACULTAD DE BELLAS ARTES DE ALTEA
Universidad Miguel Hernández de Elche



Palabras clave

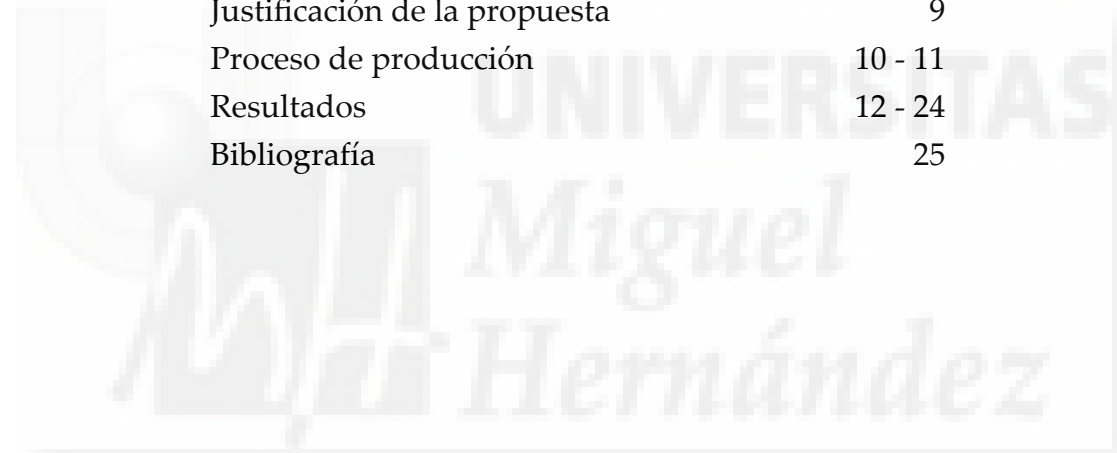
Serie, Animación, Diseño, Personaje, Silueta

Resumen

En este trabajo de diseño se busca crear personajes que reflejen la historia de un mundo de ficción creado exclusivamente para este proyecto, creando una atmósfera característica con el uso de colores que interactúen acabadamente entre ellos para no sacar al espectador de la ficción, pero con paletas únicas para cada personaje que, junto a la silueta, ayuden a diferenciarlos entre sí.

Índice

Propuesta y objetivo	4
Referentes	5 - 8
Justificación de la propuesta	9
Proceso de producción	10 - 11
Resultados	12 - 24
Bibliografía	25



Propuesta y objetivos

Propuesta

Crear el diseño de personajes para la futura serie de animación Northern Lights, para la cual se creó el mundo de ficción de Borealis de autoría propia y nacido específicamente para este trabajo. Se escribió sobre la geografía, cultura, etnias y política de sus reinos, y se crearon descripciones psicológicas y físicas de los personajes. Toda esa información se puede consultar en el anexo a este TFG.

Por ello se presenta un abanico de personajes con características físicas y estéticas que reflejen la diversidad del mundo en el que ocurre la serie. Estos diseños se presentan en diferentes hojas de personaje para facilitar la comprensión de cada elemento del personaje en diferentes ángulos, así como algunas expresiones faciales de ejemplo.

Objetivos

- Diseñar un abanico de personajes diversos en base al mundo imaginario que habitan.
- Representar una mayor variedad de rasgos físicos fuera del canon de belleza que se observan en el mundo del diseño de personajes.
- Romper con las representaciones típicas de género.
- Sumergir al espectador en la ficción mediante el diseño de personajes.
- Crear una identidad visual única a través del uso del color.

Referentes

Rae Geiger

Diseñadora de personajes que participó en el controvertido rediseño de los personajes de la serie She-Ra y las Princesas del Poder, una serie animada que expande los horizontes de su predecesora con un elenco de personajes con mayor diversidad racial, de orientación sexual y de género.

Dicha controversia puso en relieve el modo en que medios tan sencillos como una serie animada pueden normalizar actitudes negativas, sirviendo de ejemplo sobre la necesidad de traer a la vida diseños más variados de lo que se acostumbra a ver en televisión:

Para aquellos lo bastante mayores como para recordar los dibujos de She-ra de antaño (o cualquiera que pueda buscar una simple imagen en Google), los cambios a la vestimenta y apariencia de She-ra son evidentes. Parece mucho más joven, y su vestimenta está más lista para la batalla, es más propia de una cadete del espacio que de una glamazonia con pintalabios y un escote indomable. [...] Aunque los problemas de sexualizar una serie para niños deberían ser obvios, también existe el problema de comunicar un mensaje positivo a su impresionante audiencia. (Abad, 2018).

Aunque se nota la influencia del diseño original, Rae Geiger recharacteriza el universo simplificando los atuendos y usando una paleta de colores menos saturada, consiguiendo que la serie tenga una identidad propia que la separa de su antecesora aunque remita fácilmente a ella.



Fig. 1. Autor desconocido, 2018, dibujo digital, www.filmaffinity.com/es/film296760.html, consulta: 24 mayo 2021

Mitología nórdica y vestuario vikingo

Con historias de transformación en animales esparcidas en su mitología, la antigua cultura nórdica sirvió como referente a la hora de crear a Alioth, uno de los personajes que tomará no solo la práctica de transformarse en un animal para batallar, sino también algunos elementos de vestuario como referencia a las antiguas civilizaciones del norte de Europa:

Las historias sobre transformaciones supernaturales ocurridas en tiempos míticos y/o heroicos posiblemente sean las más antiguas encontradas en la antigua literatura nórdico-islandesa.

Desde poemas escáldicos fechados a finales de la era vikinga hasta compilaciones mitológicas como las de Snorri Sturluson y Saxo Grammaticus, se pueden encontrar tanto dioses paganos, héroes mitológicos y gigantes participando o siendo sometidos a la práctica de la transformación. El principal cambiador de forma en la antigua mitología nórdica es Óðinn. (Lyonel, 2017).

En lo referente al vestuario noreuropeo se usó la cultura vikinga como inspiración primaria, buscando fuentes historiológicas que hablaran de los atuendos más comunes de la época y zona. Según cuenta Winroth (2014) a causa del clima frío “los hombres cubrían sus camisas con pesadas capas para abrigarse aún más. Estas capas se sujetaban en el hombro derecho con lazos o un broche excepcionalmente pesado, dejando la mano derecha libre para manejar armas o herramientas”.

Así mismo el mito del puente Bifröst sirve como referente para crear el método de transporte que llevará a las personajes principales a

un nuevo mundo. Nos cuenta Andrews (2000) que “en las leyendas nórdicas, Bifröst era un puente hecho de agua, fuego y aire que llevaba desde Midgard, el hogar de los mortales, a Asgard, el hogar de los dioses. [...] Los dioses en el mundo superior viajaban a lo largo del arcoiris para interactuar con la gente de la Tierra”.

La leyenda de Bifröst ha sido adaptada a otro mito documentado más adelante en estas páginas para crear una nueva historia conjunta.



Fig. 2. Autor desconocido, año desconocido, técnica desconocida, norse-mythology.org/viking-clothing-jewelry, consulta: 24 mayo 2021

Mitología griega

Habiendo sido la Antigua Grecia un lugar de culto politeístico cuyos dioses fueron de lo más curiosos, su mitología se convirtió fácilmente en un referente para tematizar a Ari, un personaje que toma características del dios de los pastores y rebaños Pan quien tiene patas y cuernos de cabra, como apunta Scott Littleton (2005) “aunque su composición exacta varía, se le solía representar con las patas y pezuñas de una cabra y la mitad superior de un hombre. Sin embargo, un par de cuernos sobresalían de su cabeza humana”.

Pan además tocaba la Siringa, un instrumento de viento formado por varios tubos de caña cuya longitud ayuda a determinar la nota que sonará cuando resuene aire por dentro. Merece la pena destacar que el origen de este instrumento en el mundo mitológico resalta actitudes problemáticas que se rechazan contundentemente a la hora de crear a Ari:

Pan era un buscador de placer y un día se enamoró perdidamente de una ninfa llamada Siringa. Empezó a perseguirla y ella hizo todo lo posible por evadirle. La persiguió por los bosques hasta que estuvo exhausta y, como último recurso, se transformó en un cañaveral justo cuando Pan estaba a punto de cogerla. [...] Pan cogió los juncos y los pegó con cera, creando la flauta de Pan que bautizó como Siringa en memoria de la ninfa que amó. (Peterson y Dunworth, 2004).

Esta y otras historias problemáticas relacionadas con el referente son subvertidas a la hora de presentar una naturaleza opuesta a la hora de escribir la psicología de Ari.

Retomando el mito de Pan y su relación con la música, este perdió una competición de música contra Apolo, como explica Griffiths (2013), “tan arrogante era sobre sus talentos que desafió a Apolo a un duelo musical”. Aun así su habilidad tocando la Siringa le convierte en el dios de la música rústica, por ello ese instrumento será un atributo característico de Ari, el cual lo usará para curar heridas con su música mágica.



Fig. 3. Walter Crane, 1913, impresión en color, www.kunst-fuer-alle.de/english/fine-art/artist/image/walter-crane/6603/15/index.htm, consulta: 24 mayo 2021

Fox Fires - Animated short film

Corto de animación inspirado en el mito finlandés que explica las auroras boreales. Según este mito las auroras nacen de destellos que surgen de las colas de los zorros según corretean por la tundra. “La palabra finlandesa para northern lights se traduce a *fuegos de zorro*. [...] Mientras corre por los páramos, la llameante cola del zorro alza cristales de nieve al aire y el pelaje araña los árboles, prendiendo fuego a los cielos”. (House of Lapland, s.f.)

Este corto sirve como referente a la hora de crear el desencadenante que da inicio a la historia de la serie, pues agrega su propio giro al mito mostrando un zorro que se alza al cielo para crear las auroras a su paso entre las estrellas.

Así mismo la idea de constelaciones y fenómenos del cielo nocturno sirvieron como referente a la hora de dar nombre a los personajes y localizaciones en el mundo y sirve de inspiración para crear algunos elementos que recuerden a la noche.



Fig. 4. Keilidh Bradley, 2019, animación digital, www.youtube.com/watch?v=sN5goxeTfjc, consulta: 24 mayo 2021

Justificación de la propuesta

El diseño de personajes es un importante apoyo a la narración, usando elementos que ayuden a diferenciar su cultura de la de otros personajes o a sugerir características de la personalidad, pero también puede ser una gran herramienta para ayudar a la audiencia a aceptar rasgos y características que la cultura repudia como imperfectos.

Como se ha mencionado en el apartado de referentes, el diseño de personajes a veces crea controversia al replantear problemas que se dan por hechas. En el caso de She-Ra, dicho problema es la necesidad de tener personajes de rasgos canónicamente aceptados como atractivos, argumento que se da una y otra vez cuando se habla, por ejemplo, del diseño de superhéroes con sus formas desproporcionadas.

Descubrieron que los personajes masculinos eran grandes y sobrepasaban el rango normal para la proporción de los hombros con la cintura. [...]

Eran tan grandes que cuando Burch y Johnsen intentaron calcular el índice de masa corporal de los personajes masculinos, el promedio fue 30.8 — lo cual se considera obeso.

Mientras tanto los cuerpos femeninos eran uniformemente delgados y con una proporción de la cintura con la cadera más pequeñas que las de las actrices porno más cotizadas. Los personajes femeninos también eran dibujados de forma más uniforme, mientras que los masculinos tenían mucha más variación en sus cuerpos. (Sloat, 2019).

Teniendo en cuenta que este problema no afecta solo al mundo de los superhéroes, que las imágenes consumidas a través de diferentes medios de entretenimiento afectan a la autoestima y la falta de representación ayuda a invisibilizar aquello que la cultura no quiere ver, este proyecto tuvo como objetivo la creación de personajes que pusiesen sobre la mesa diferentes rasgos tanto en las formas del cuerpo como en el rostro, que también tiende a seguir unos cánones estrictos a la hora de buscar el atractivo del personaje.

Todo esto ayuda a su vez a crear siluetas más interesantes de personaje que ayuden a reconocerlo aunque no esté dibujado al detalle, lo cual es otra función importante del diseño, no solo porque no todos los personajes van

a estar en primer plano durante el desarrollo de la serie sino porque a la hora de crear imágenes promocionales es muy probable que se ponga al personaje en medios sin color o en lugares donde su visualización no es la más adecuada. Aun así el color sirvió como recurso importante a la hora de diferenciar personajes, creando paletas únicas para cada uno de ellos a la vez que guardando una relación de luminosidad y saturación entre todos los personajes para crear una identidad cohesiva para toda la serie a fin de conseguir que ningún personaje se salga del universo de ficción por desentonar con el resto.

Se eligieron diferentes culturas pasadas como referente estético y de ambiente dado el amplio repertorio de criaturas mágicas que según cuenta la gente del pasado en sus historias, paseaban por sus bosques y montañas, se bañaban en sus lagos y nadaban en sus océanos. Son tiempos que permiten sumergir al espectador en cualquier tipo de ficción con gran facilidad, aumentando la suspensión de la incredulidad a favor de la narración.

Proceso de producción

A fin de facilitar el diseño de los distintos personajes se empezó escribiendo un contexto histórico para el mundo en el que viven, con trasfondo para las diferentes tribus que lo habitan y las relaciones políticas que existen entre ella, pensando además en el posible desarrollo de la historia a lo largo de la propia serie de animación, creando así un pasado, presente y futuro para todos los personajes.

Se creó también una descripción de cada personaje detallando aspectos de la personalidad, intereses personales, posibles hobbies y estilo de vida... es decir, todo aquello que pudiesen influir en su aspecto.

Todo esto ha sido incluido en el anexo a este TFG a fin de posibilitar su consulta.

Con el trasfondo bajo el brazo se pudo empezar a idear el aspecto que tendrían los diferentes personajes, buscando referencias en culturas del pasado y mirando diseños de series de animación actuales.

A continuación se presentan algunos bocetos iniciales.



Fig. 5. Primeros bocetos de Ari (derecha) y Alioth (izquierda)



Fig. 6. Boceto de Zoey, una de las protagonistas.



Fig. 7. Boceto inicial de Nunu, una de les personajes del grupo.

Resultados

El resultado final es una historia y perfil de personajes que se adjuntan en su totalidad en un anexo descargable [aquí](#), así como 12 hojas de personaje con los diseños acabados y un mapa del área principal donde transcurre la historia, todo dibujado digitalmente con tableta Wacom y Photoshop.

Sinopsis

Zoey y Emily son dos biólogas estacionadas en Alaska que una noche ven un zorro ártico y deciden seguirlo por lo peculiar de su resplandeciente cola. Este empieza a correr hacia el cielo, creando un puente de luz sobre el cual las biólogas pueden caminar, y así lo hacen, embelesadas por la belleza de la luz que brilla ante sus ojos.

Es así como se ven transportadas a un mundo de fantasía medieval cuya paz se ha visto perturbada en los últimos años.

Este mundo, de nombre Borealis, es el hogar de 5 tribus diferentes. Gente de los bosques como los gigantes Woory o los pacifistas Bahgan, criaturas de agua como los Lakun, tribus familiares como los humanos, conocidos aquí como Sonam; o los enigmáticos magos Helden que en su sed por el poder absoluto han comenzado a invadir todo territorio sobre el que puedan poner sus pies.

En su afán por encontrar respuestas las protagonistas se embarcarán en un viaje a través de este basto nuevo mundo, aliándose con sus gentes a fin de parar el conflicto y poder encontrar el camino de vuelta a casa.

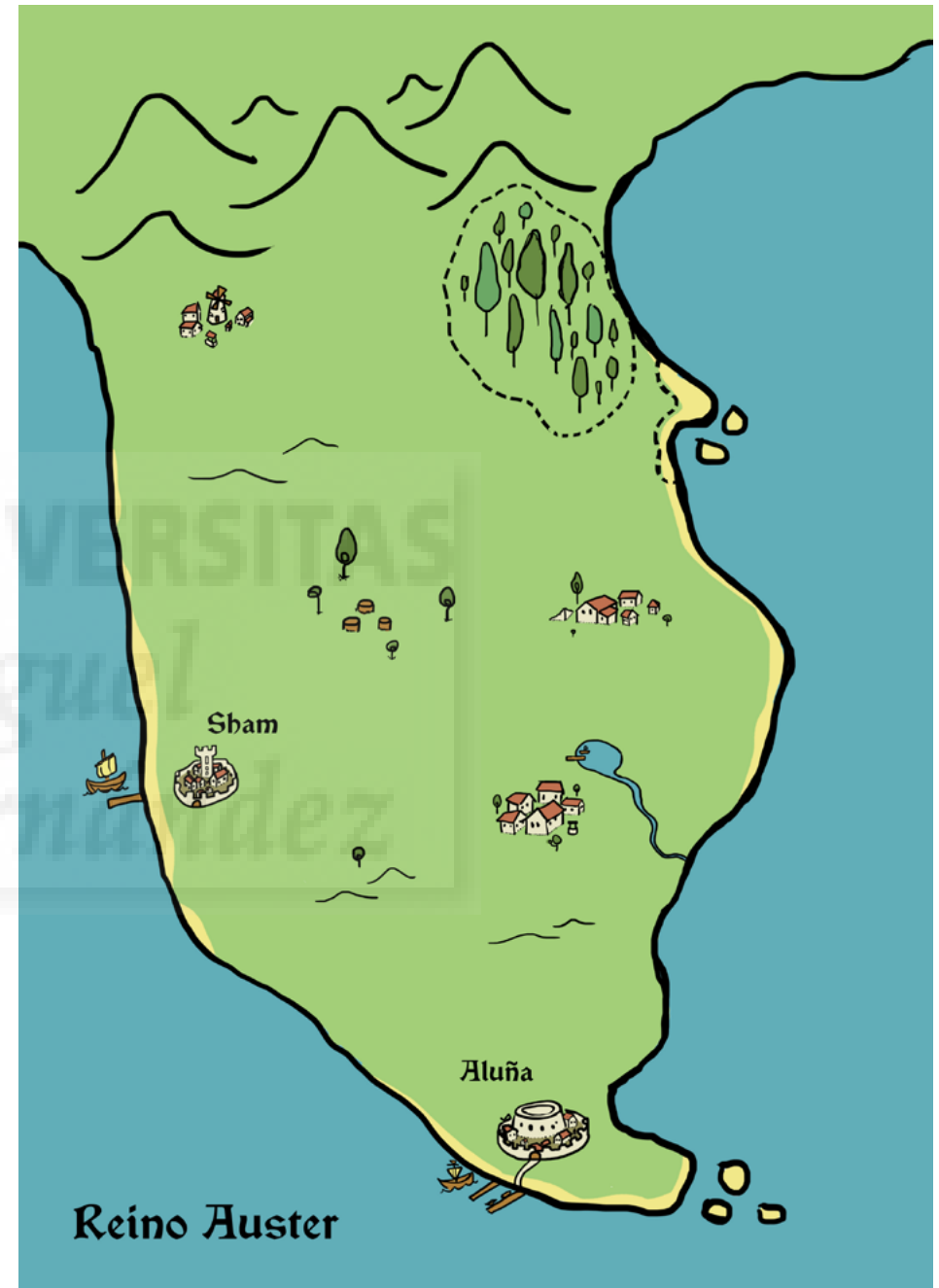


Fig. 8. Mapa del reino donde aterrizan las biólogas alaskañas.

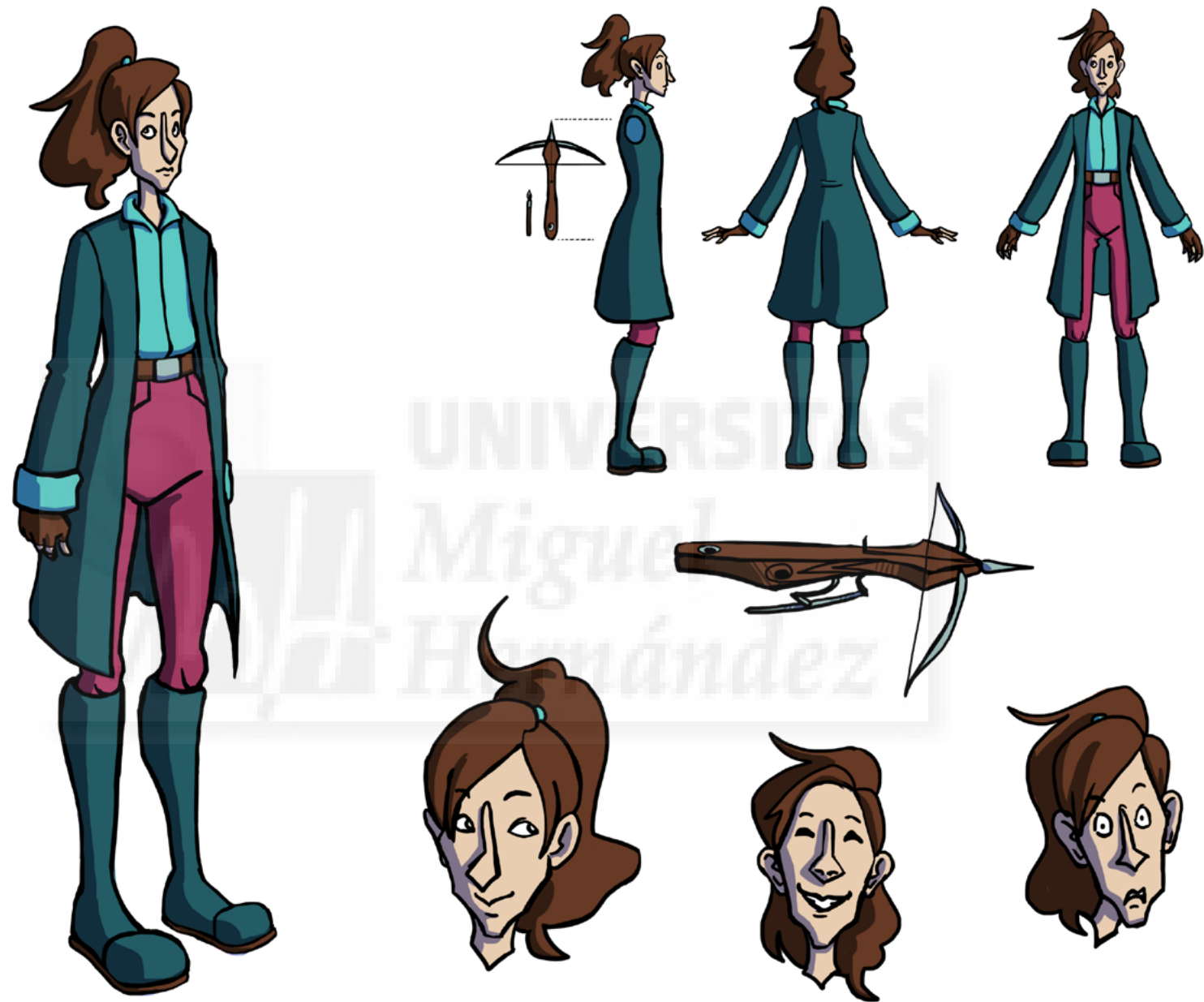
Zoey



Fig. 9. Hoja de personaje de Zoey

Es difícil encontrar protagonistas con un índice de masa corporal alto entre el diseño de personajes, especialmente en ficción de aventura, pero tener unos kilos de más no impide que Zoey sepa defenderse en combate. Una vez se aclimate al peso de la espada sus viejas habilidades volverán a su mente y el resto solo será practicar.

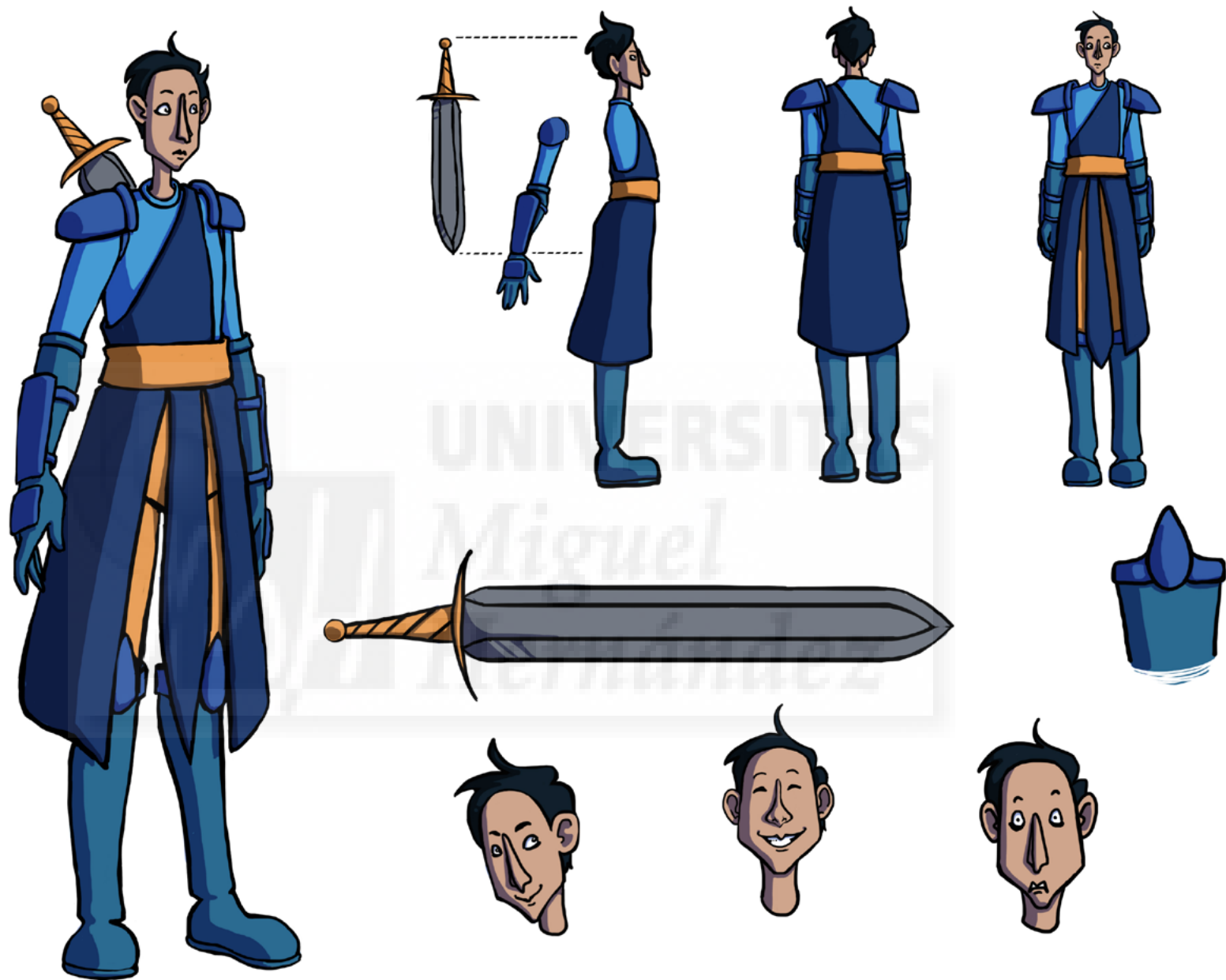
Emily



Delgada y sin curvas, Emily es un personaje que refleja agilidad en su apariencia. Prefiere ropa andrógina y una práctica coleta para mantener el pelo lejos de su cuello y cara, lo cual ayuda a no acalorarse en los largos viajes entre ciudades y pueblos.

Fig. 10. Hoja de personaje de Emily.

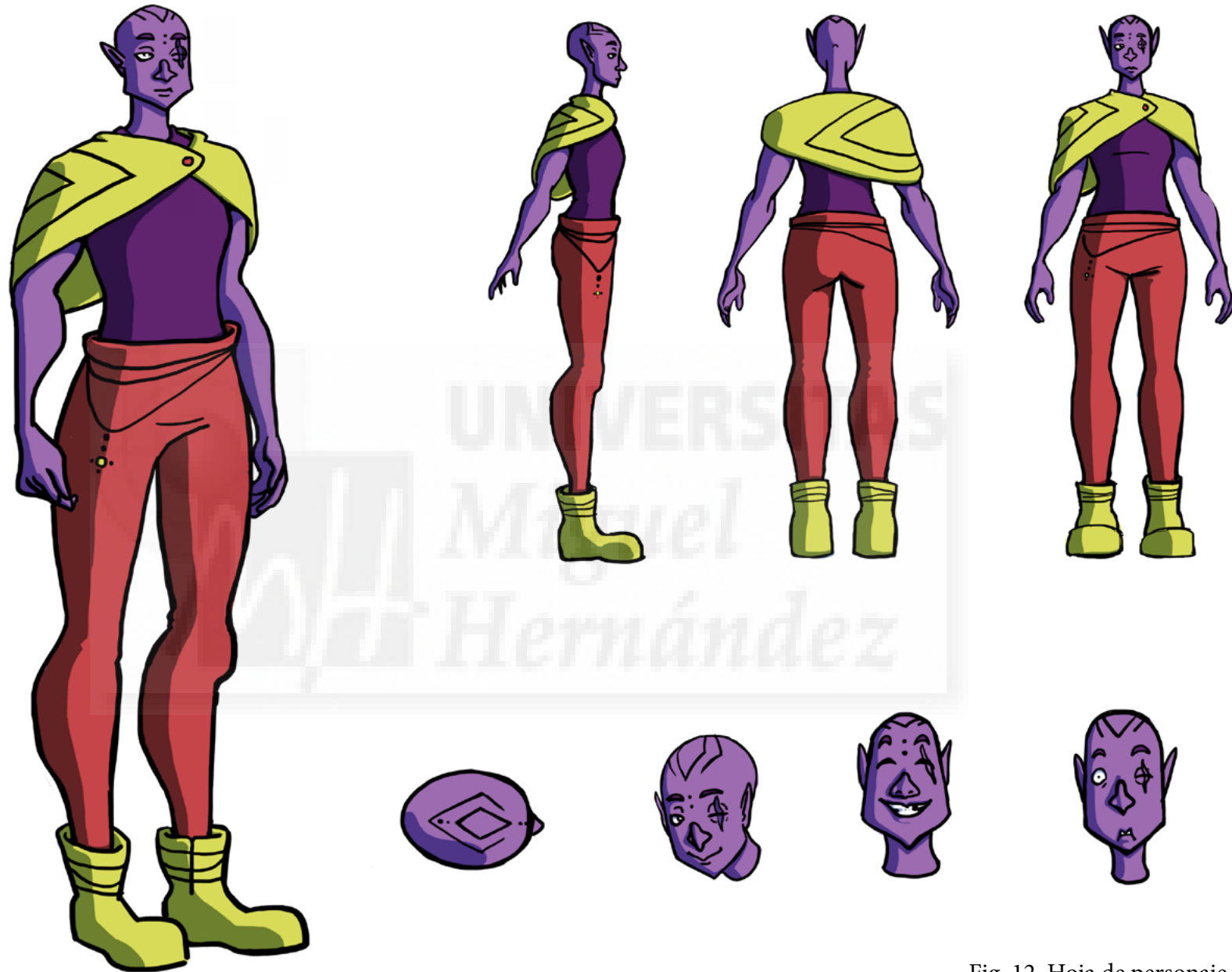
Pyxidis



Pyxidis soñaba con pasar sus días cuidando plantas así que su físico no es el de un soldado que entrena día y noche, sino el de un chico que se vio forzado a entrar en las filas de defensa del pueblo. Entrenó lo suficiente como para que la espada no le pesase, pero preferiría no tener que alzarla nunca más.

Fig. 11. Hoja de personaje de Pyxidis.

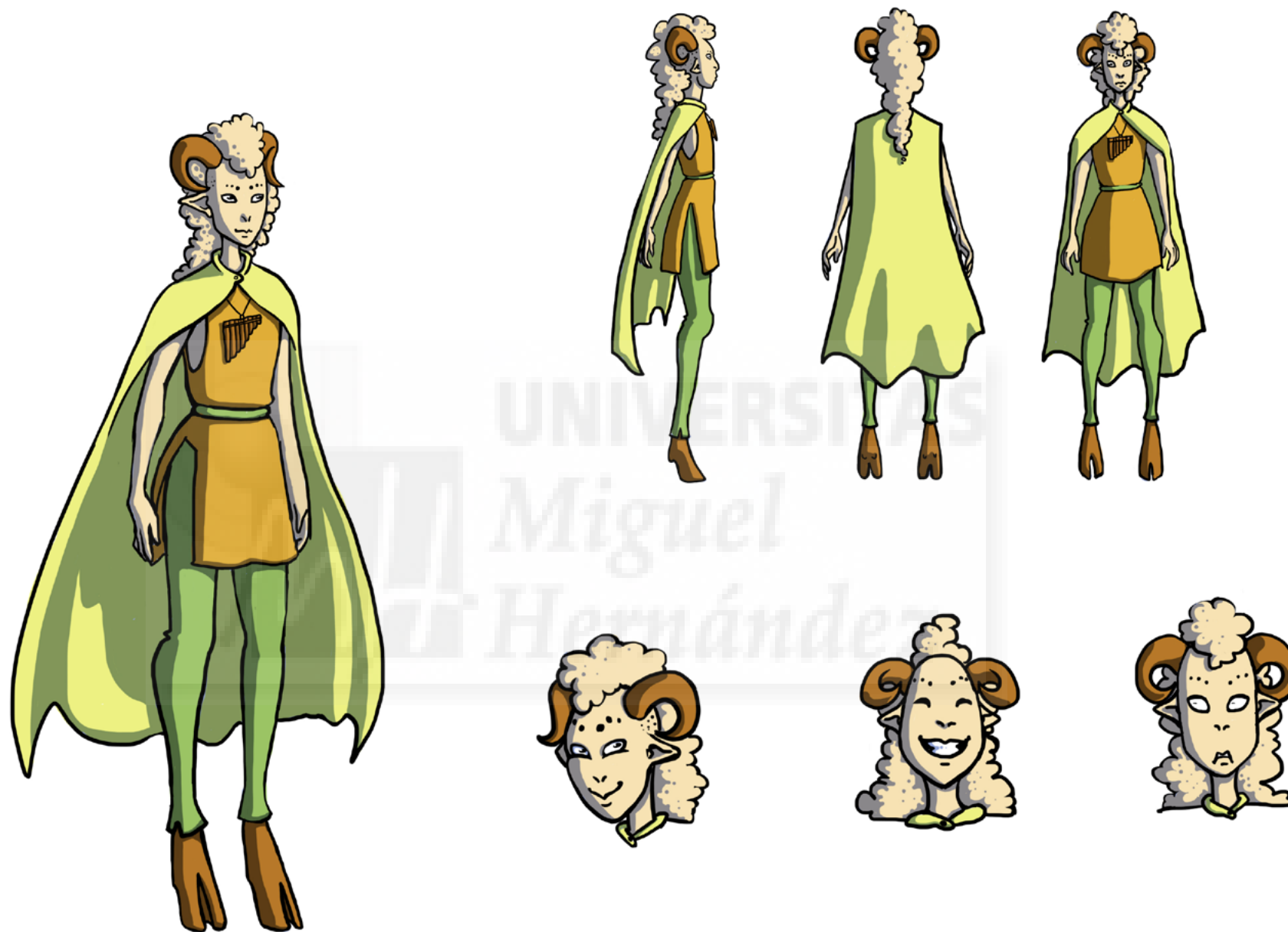
Alioth



De gran altura y con musculatura naturalmente mayor que la de un humano, Alioth es la que más fuerza física posee del grupo. Su físico es lo opuesto a la feminidad designada para personajes femeninos, y con cicatrices en la cara y dientes partidos se nota que Alioth disfruta haciendo trastadas en su forma de oso.

Fig. 12. Hoja de personaje de Alioth.

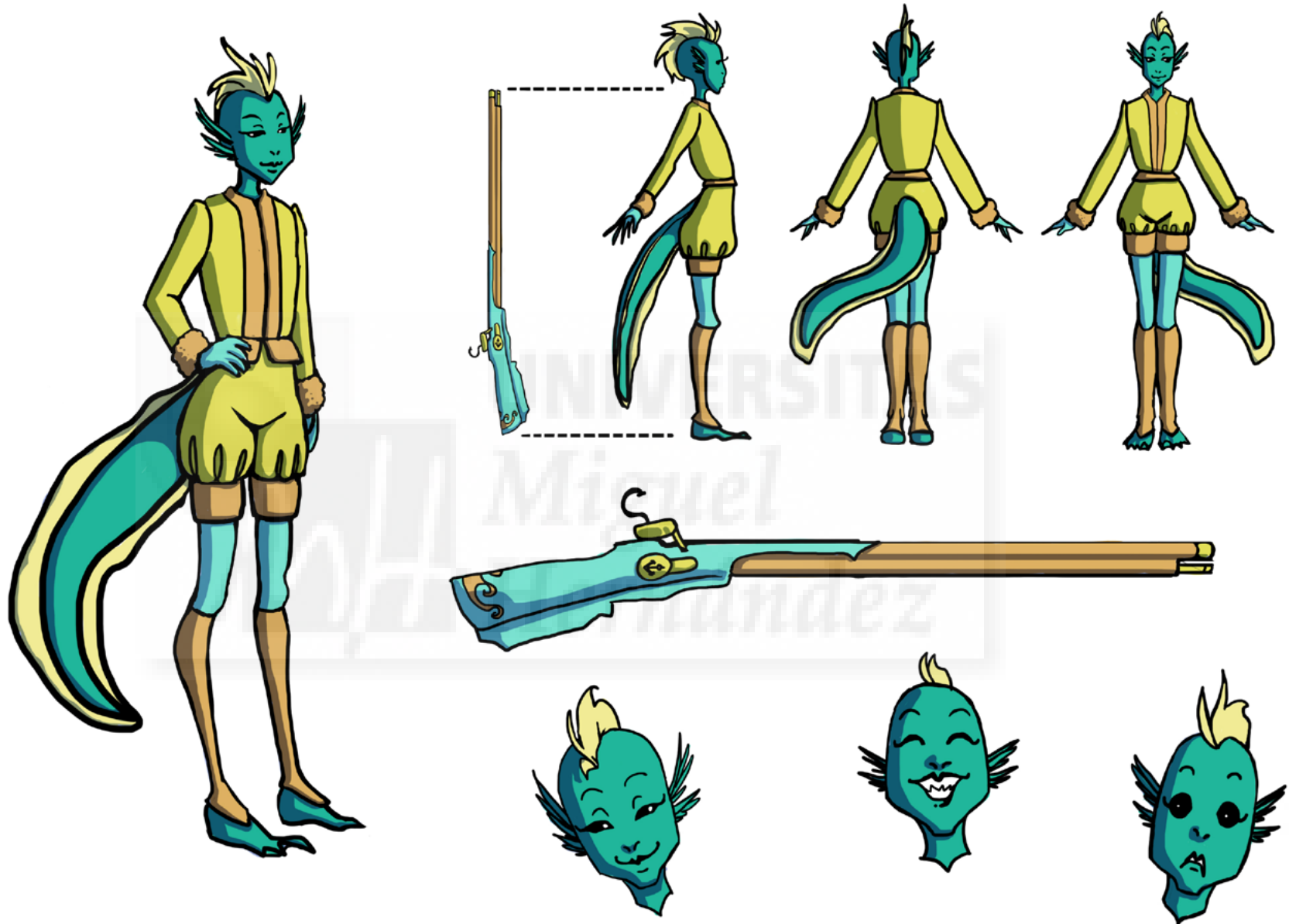
Ari



Ari es un personaje masculino cuya delicadeza lo adentra en el territorio de la androginia, algo común en su tribu donde es difícil diferenciar entre géneros. No tiene mucha fuerza pero tiene muy buen equilibrio y los terrenos escarpados le son fáciles de navegar.

Fig. 13. Hoja de personaje de Ari.

Nunu



La esbeltez de Nunu puede resultar extraña a criaturas terrestres pero es una gran baza en el agua al reducir la resistencia que ejerce sobre ella. Se le ha diseñado con ropa típicamente masculina inspirada en Enrique VIII, pero también lleva ornadas faldas y pelucas, o mezclas de piezas masculinas y femeninas en un mismo atuendo.

Fig. 14. Hoja de personaje de Nunu.

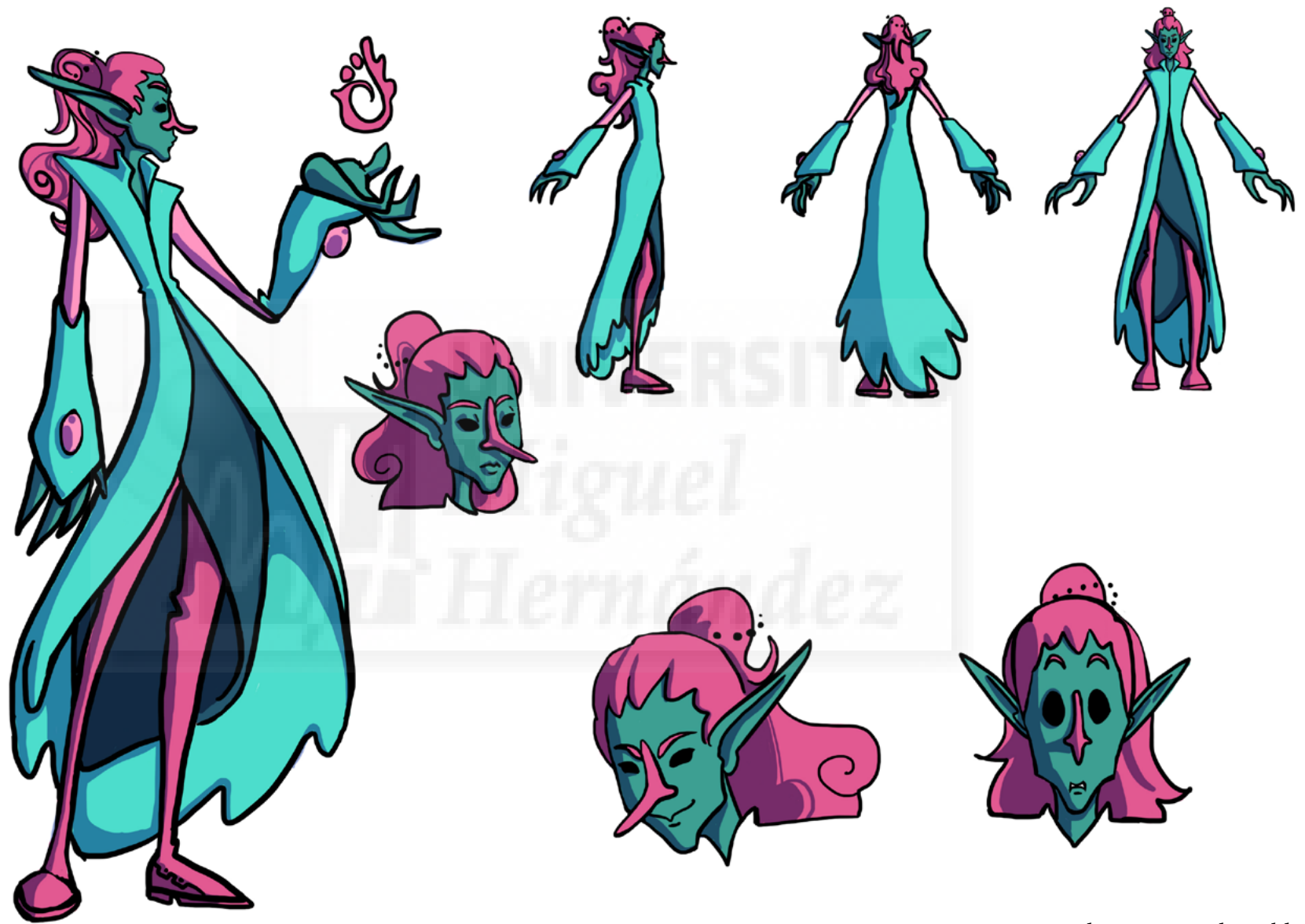
Ejemplo Helden 1



Fig. 15. Hoja de personaje de Helden 1.

Un ejemplo de un mago helden que ha sacrificado sus ojos, solo usará sus enormes manos para conjurar hechizos pues las armas no solo son demasiado ineficientes comparadas con lo que puede manifestar con su poder, también son demasiado... “rústicas” para su refinado ser.

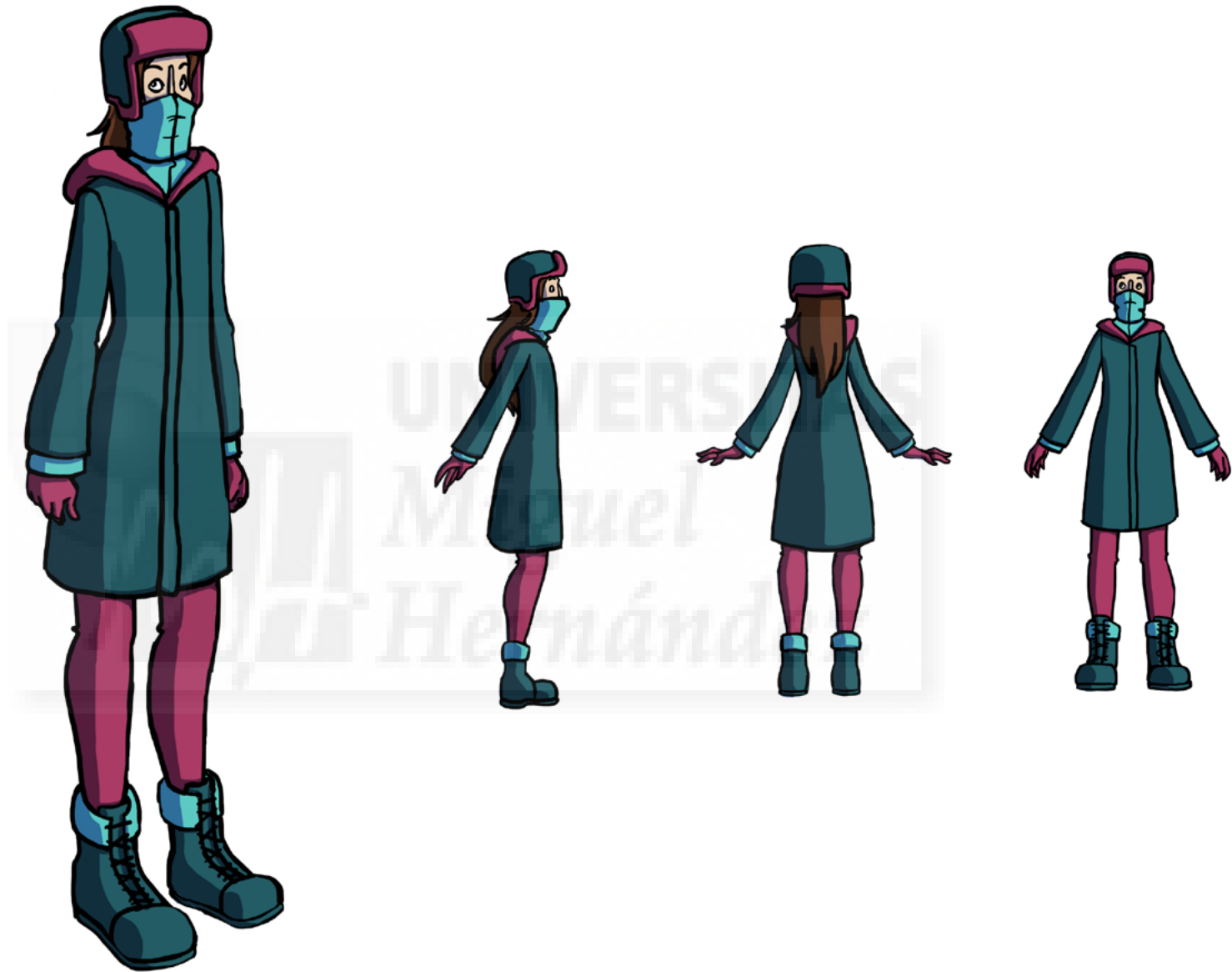
Ejemplo Helden 2



Otro ejemplo de mago helden, siempre llevan largas túnicas compuestas por varias capas de los más refinados tejidos. Las gemas de sus mangas ayudan a canalizar su magia por lo que cualquier mago que se precie tendrá un par en cada muñeca.

Fig. 16. Hoja de personaje de Helden 2.

Emily (atuendo en Alaska)



El atuendo de Emily en el primer episodio, diseñado para protegerla de las gélidas temperaturas de la tundra.

Fig. 17. Atuendo invernal de Emily en Alaska.

Zoey (atuendo en Alaska)



El atuendo de Zoey en el primer episodio, diseñado para protegerla de las gélidas temperaturas de la tundra.

Fig. 18. Atuendo invernal de Zoey en Alaska.

Alioth en forma de oso



La forma de oso de Alioth usa el color más característico de su personaje, el rojo, siendo el único que no se repite en ningún otro diseño. Conserva el amuleto que cuelga de su cadera puesto que ayuda a mantener el vínculo entre su forma original y su forma animal, haciendo las transiciones mucho más fáciles.

Fig. 19. Forma de oso de Alioth.

Zorro ártico



Fig. 20. Zorro ártico.

Bibliografía

Abad, A. (2018) En *The fight over She-Ra's Netflix redesign, explained* [en línea] disponible en www.vox.com/2018/7/18/17585950/she-ra-redesigncontroversy-netflix [consulta: 13 marzo 2021]

Perabo, L. D. (2017) En *Shapeshifting in Old Norse-Icelandic Literature* [en línea] disponible en [Roda da Fortuna Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medievo, Volumen 6, 139.](#) [consulta: 27 febrero 2021]

Winroth, A. (2014) *The Age of the Vikings*. Princeton: Princeton University Press, 167-168.

Andrews, T. (2000) *Dictionary of Nature Myths: Legends of the Earth, Sea, and Sky*. Nueva York: Oxford University Press, 26.

Griffiths, A. (2013) *World Myth* [en línea] disponible en www.world-myth.com/greek/the-music-contests-of-apollo [consulta: 22 febrero 2021].

Scott Littleton, C. (2005) *Gods, Goddesses, and Mythology - Volumen 1*. Nueva York: Marshall Cavendish, 1074.

Peterson A. T. y Dunworth D. J. (2004) *Mythology in Our Midst: A Guide to Cultural References. 1st Ed.* Connecticut: Greenwood Publishing Group, 138.

House of Lapland (s.f.) *Dark Side of the Auroras – legends & myths* [en línea] disponible en www.lapland.fi/visit/only-in-lapland/lapland-northern-lights-myths-auroras [consulta: 16 febrero 2021].

Sloat, S. (2019). *Marvel: Body Shape Study Shows the Sexy Reason We're Drawn to Superheroes* [en línea] disponible en www.inverse.com/article/55461-superhero-body-study-marvel-characters [consulta: 13 marzo 2021]

Vídeo

Bradley, K. (2019). *Fox Fires - Animated Short Film* [vídeo online] disponible en www.youtube.com/watch?v=sN5goxeTfjc [consulta: 13 octubre 2020]