

Tesis que presenta para obtener el Título de:  
**LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO**

**Alejandro Corona Montoya**

# **LOS DIBUJOS ANIMADOS COMO MEDIO DE INTEGRACION FAMILIAR**

5  
2ej



ARQ. GUILLERMO DE LA TORRE  
PRESIDENTE DE LA COMISION  
REVISORA DE TESIS

ARQ. y Ma. GUILLERMO DE LA TORRE  
DIRECTOR  
ESCUELA DE ARTES PLASTICAS



TESIS CON  
FALLA LE ORIGEN

**UNIVERSIDAD AUTONOMA  
DE GUADALAJARA**  
Escuela de Diseño Gráfico  
Estudios Incorporados a la  
**UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTONOMA DE MEXICO**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# INDICE

INTRODUCCION	7
I. LA COMUNICACION	
1.1 Concepto de comunicaci3n	9
1.2 Elementos de la comunicaci3n	9
1.3 Tipos de comunicaci3n	9
1.4 Los medios de comunicaci3n que utilizan dibujos animados	9
1.5 La Televisi3n	9
1.6 Ventajas de la televisi3n	10
1.7 Desventajas de la Televisi3n	11
1.8 Cine	11
1.9 El cine y la ilusi3n de la realidad	11
2. LA INTEGRACION FAMILIAR	
2.1 La familia	15
2.2 La integraci3n familiar	15
2.3 Problemas en la integraci3n familiar	16
2.4 Balance de lo que ha logrado la "nueva ola"	17
2.5 La familia y la televisi3n	18
2.6 La televisi3n y la violencia	18
2.7 Debilitaci3n de la familia	19
3. LA TELEVISION AL ALCANCE DE LOS NIÑOS	
3.1 Factores que influyen en el inter3s de los niñ3s por la televisi3n	23

3.2 El tiempo que dedican los niños a ver televisión	23
3.3 ¿Qué programas ven los niños ?	24
3.4 ¿ Qué es lo que aprenden viendo televisión	24
3.5 Efectos nocivos de la T.V. en los niños	24
3.6 La T.V. aviva la fantasía	25
4. ANIMACION	
4.1 Cine animado	27
4.2 División del cine animado	27
4.3 Proceso para hacer una animación	28
4.4 Principios de la animación	28
4.5 Construcción de un personaje	31
4.6 Siete pasos para animar una escena	37
5. PROPOSICION DE DISEÑO	
5.1 Objetivo	44
5.2 Guión literario	44
5.3 Diseño de personajes	44
5.4 Story board	46
CONCLUSIONES	54

# **INTRODUCCION**

INTRODUCCION

Desde el inicio de la carrera me intereso el aspecto social que pudiera tener la profesión de Licenciado en Diseño Gráfico; en los últimos semestres de la carrera donde se estudian materias como Cine y Televisión me empece a dar cuenta de lo importante que pueden ser estas dos herramientas en la comunicación y como pueden si son mal utilizadas, afectar al comportamiento de la sociedad y sobre todo a la niñez.

Todos sabemos que la familia es la base de la sociedad, y en las últimas décadas

mayor número de estas se separan donde uno de los factores que más influyen en las separaciones es la televisión y el contenido de los programas que son transmitidos por esta.

Los programas que tienen más televidentes son los dibujos animados en los cuales los niños son los principales espectadores, los padres podrian pensar: "que tiene de malo que mis hijos vean dibujos animados", no tienen nada de malo en si las animaciones si el contenido de la mayoría de estas, son violentas, sensuales, van en contra de las

buenas costumbres, contra la familia, etc.

Por eso creo que es conveniente que se realicen animaciones y programas infantiles con buenas historias, que no atenten contra la moralidad y buenas costumbres, en este trabajo realizaré una animación que ayude a la integración de la familia.

# **CAPITULO 1**

## **La comunicación**

---

## LA COMUNICACION

### 1.1 Concepto de comunicación

Se le llama comunicación al proceso de intercambio de pensamientos, ideas, experiencias y sentimientos que constituyen la base para el entendimiento, la comprensión o acuerdo común.

### 1.2 Elementos de la comunicación

Los principales elementos de que consta la comunicación son los siguientes: emisor, receptor, mensaje, canal y retroalimentación.

Emisor, da el mensaje,

receptor, recibe el mensaje, mensaje, la información, canal, medio de transmisión del mensaje retroalimentación, respuesta del receptor.

### 1.3 Tipos de comunicación

**Comunicación directa:** de persona a persona.

Dentro de ésta entra la comunicación familiar que tan importante es para la integración familiar. Se tratará de ella más adelante.

**Comunicación indirecta:**

Intervienen instrumentos como la televisión, radio, teléfono, cine, correos, periódicos, etc. Dentro de este tipo entra la

comunicación masiva.

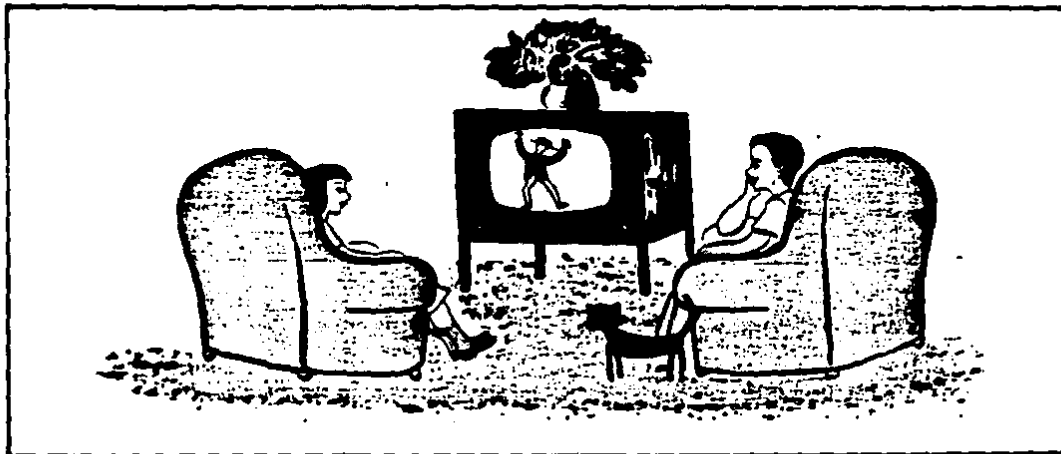
Estos medios ofrecen mensajes dirigidos a un gran público con diferentes gustos y necesidades; es impersonal pues no se le puede preguntar nada al televisor, por ejemplo.

**1.4** Los medios de comunicación que utilizan los dibujos animados

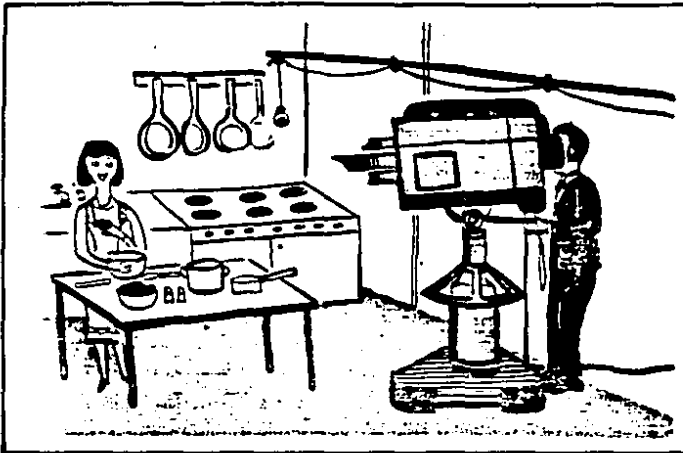
Los utilizan los que constan de imagen y sonido, como el cine y la televisión.

**1.5** La televisión

Es éste, por ahora, el medio que más apasiona a la familia mexicana.







Su alcance se irá multiplicando cada vez más con la instalación de repetidoras que conduzcan la imagen hacia nuevas áreas, la fundación de canales en el interior de la República, a través

de los apasionantes contactos internacionales y por medio de los satélites "El pájaro madrugador" y "Morelos" I y II proyectados para comunicar al instante y entre sí, a todos los

países del Globo. La T.V. difunde su imagen de un extremo a otro del planeta a la misma velocidad de la luz.

La televisión dispone, para lograr un mayor impacto, de elementos tan importantes como las imágenes, movimiento, el gesto, la acción, los sonidos, el lenguaje de la música y el color; en suma, elementos que magnifican el significado de cada una de las palabras.

#### 1.6 Ventajas de la televisión

- a) Nos da un alto grado de fijación mental.
- b) Los mensajes son captados con facilidad.
- c) Tiene gran audiencia con alto grado de



penetración en las áreas urbanas.

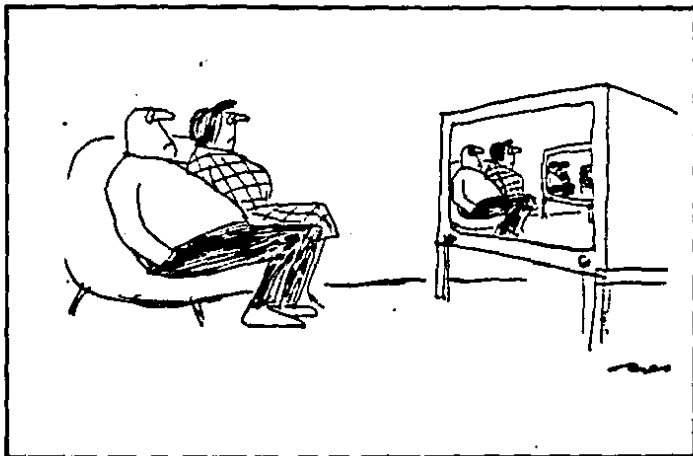
d) Hay flexibilidad para contratar tiempos de 20", 30" y 60" tanto a nivel nacional como local.

e) Nos permite seleccionar la edad del público.

f) Mantiene la atención.

g) Crea ilusiones que ayudan a la enseñanza.

h) Proporciona programas educativos.



### 1.7 Desventajas de la televisión

a) Los costos suelen ser muy altos.

b) Es imperiosamente absorbente, se apodera de toda la personalidad, provocando cambios repentinos e inesperados en el carácter.

c) El tiempo o programa deseado está a veces saturado por otros anuncios.

d) Su proceso creativo y de producción es complicado y costoso.

e) Su efecto es transitorio al momento de ver el anuncio.

f) Muchos de los programas televisivos

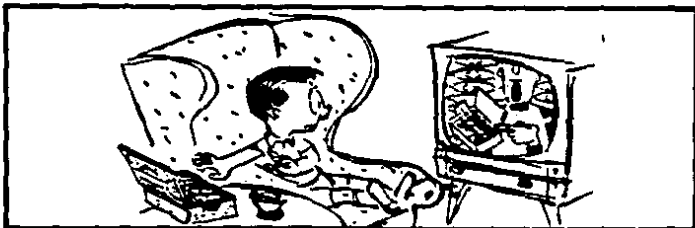
son violentos y muestran formas de vida que no son propias de las nuestras.

### 1.7 Cine

Tiene una gran importancia desde hace algunos años. Los mensajes exhibidos por este medio son recordados por largo tiempo debido a que se tiene a los espectadores por largo tiempo en la sala, frente a una pantalla gigantesca, con sonido especial, y en la mayoría

de los casos se muestra a todo color. El cine es como un libro con imágenes que lo hace a uno poner toda nuestra atención en la pantalla y hasta el intermedio nos molesta.

Su costo es alto y tenemos que tomar en cuenta el tiempo que ocupamos para que nuestro mensaje llegue al mayor público posible. Es un poderoso medio de divulgación, de enseñanza y de esparcimiento. Es un maravilloso invento para el cual no existe límite de tiempo ni espacio.



### 1.8 El cine y la ilusión de la realidad

El cine basa su aceptación en la ilusión de la realidad, cuando

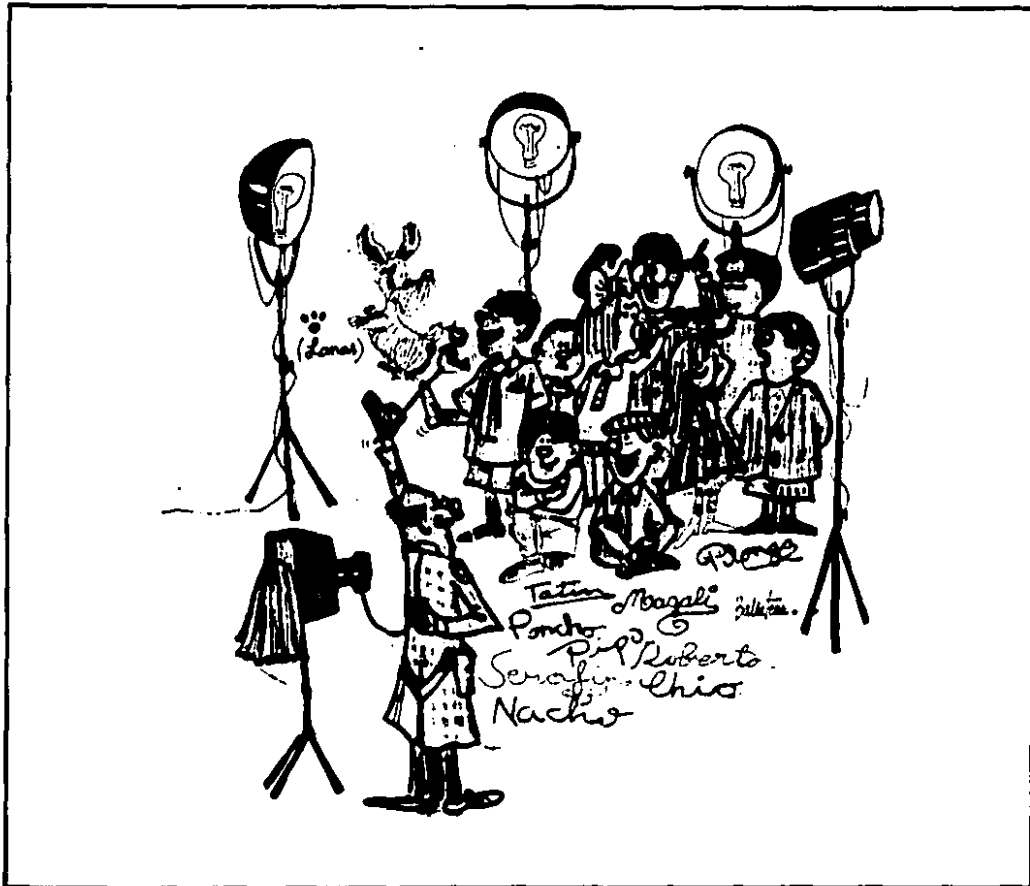
aparecen en la pantalla los hechos; tiene un gran poder para difundir actitudes, modas y diferentes culturas; es un medio masivo con gran poder de comunicación.

Las personas que

acuden al cine seleccionan la película que desean ver pero no se detienen a pensar si lo que están viendo está o no bien hecho, si son o no cosas imposibles o posibles de que pasen en la realidad, o si afectan la forma de

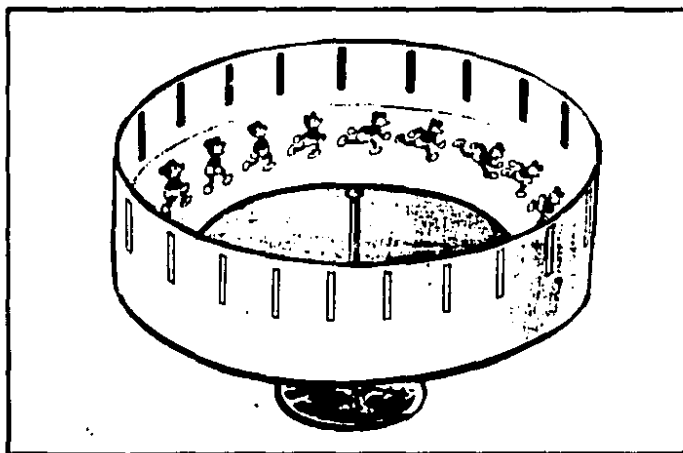
vivir o si el mensaje que dan es positivo o negativo.

Esto propicia que los encargados de la industria cinematográfica puedan manipular a su voluntad las personas, induciéndolas



a que hagan tal o cual cosa o a que piensen de determinada manera. Esto es la manipulación creadora o falsificación de los autores.

Se ha hecho una división en el cine: cine de consumo y cine de autor. Esta división la han establecido los imperativos comerciales de la industria, y la tendencia hacia una forma de expresión personal altamente creativa.



La mejor solución sería que trataran de hacer películas que fueran de calidad, con corte comercial, y así a todos se les daría gusto.

## **CAPITULO 2**

### **La integración familiar**

---

## LA INTEGRACIÓN FAMILIAR.

### 2.1 La familia

La familia es una organización social que representa un sistema activo de vivir y desarrollarse entre personas de diferente sexo y diferente estado de madurez física y mental que tienen una serie de normas de comportamiento.

También se dice que la familia es el conjunto

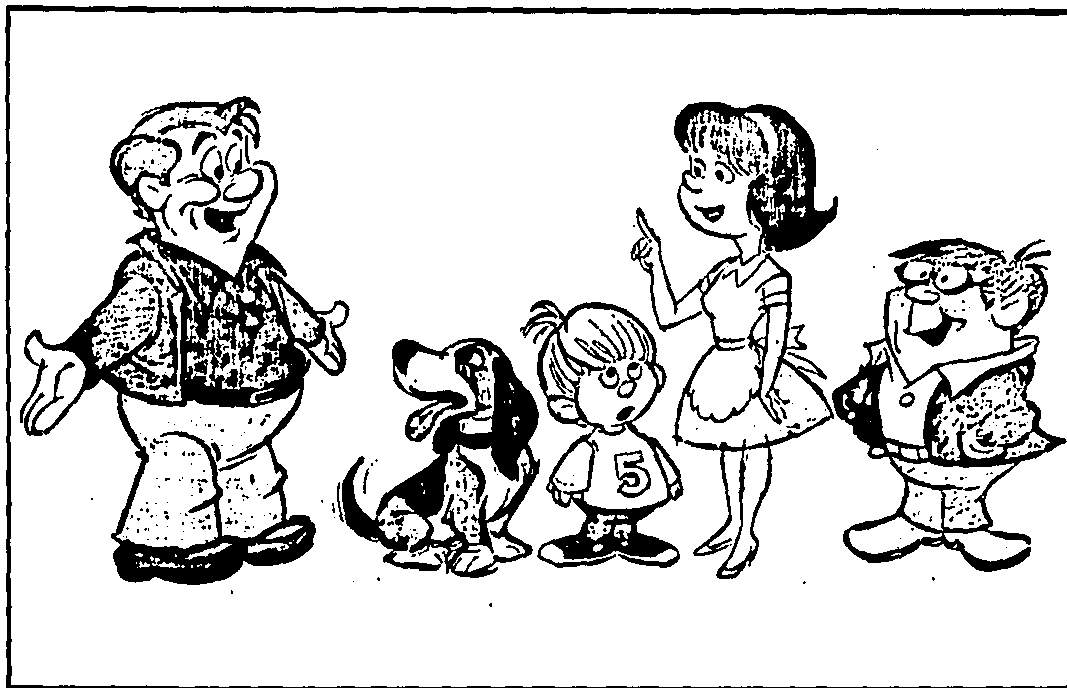
de personas que viven bajo un mismo techo y tienen una relación de padres a hijos y de hermanos a hermanos sin tener en cuenta que algunas personas no están relacionadas tan directamente, si comparten el hogar, mientras que otros que si lo están no lo hacen.

Hay que tomar en cuenta que algunas veces viven bajo un mismo techo

abuelos, tíos o primos y se extiende el concepto de familia de orientación a esas personas. Este concepto es útil pues estos miembros influyen en la educación de los hijos y muchas veces son pasados por alto.

### 2.2 La integración familiar

Esta se da cuando

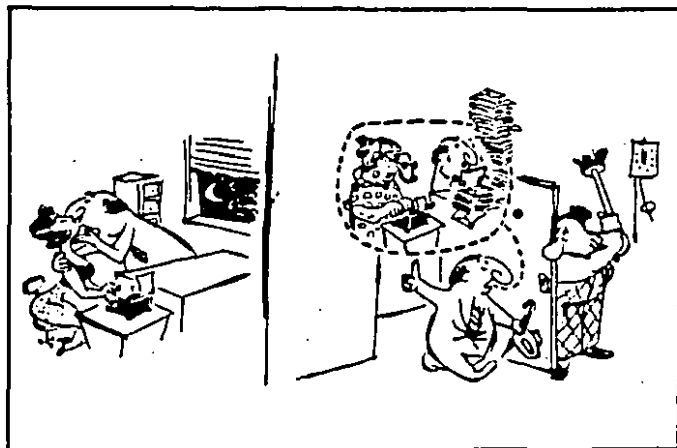


todos los miembros de la familia comparten y viven armoniosamente unidos, aunque algunas veces se separe algún miembro para irse a vivir a otra ciudad por trabajo o estudio y ésta no se puede considerar como una familia desintegrada. Pero si ese miembro se separa por razones negativas, entonces se dice que esa familia está desintegrada.

### 2.3 Problemas en la integración familiar

En la actualidad, los peligros a los que se enfrenta la integridad de la familia han ido en aumento y tiene muchos factores en contra.

Los jóvenes están a merced de malos estímulos, por ejemplo, si van al cine, abundan las escenas eróticas, el lenguaje que se utiliza es soez y lo hacen parecer como algo normal; en los puestos de periódicos exhiben, a la vista de



todo el público, revistas pornográficas.

En muchas reuniones juveniles se tiene contacto con drogas y alcohol; algunos resisten, pero son tachados de estar "fuera

de onda", de ser anticuados o mojigatos. Se dice que la juventud actual es inmoral pero es un tanto injusto este ataque pues las generaciones pasadas no estaban expuestas a tantos peligros como ahora. En





vez de atacarla, se debería educar, vigilar y orientar a la juventud.

Otro problema que hay es la falta de vigilancia a los hijos por parte de los padres. Estos desconocen en gran parte las actividades, amistades y modos de pensar de ellos, ya sea por falta de tiempo o por negligencia.

2.4 Balance de lo que ha logrado la "nueva ola"

Hace casi tres décadas que se empezó a hablar de la "nueva ola", una nueva generación que hace a un lado los "prejuicios" de los obsoletos adultos y se enfrenta a la vida con criterio liberal.

Se habla de la brecha generacional donde la nueva ola se aparta de las costumbres y enseñanzas de los mayores, ya que se tenía un mejor concepto de cómo vivir bien la vida.

Pero, ¿qué ha traído de positivo?

Un corto balance:  
Mayor número de jóvenes drogadictos.

Mayor número de madres solteras.

Mayor número de padres irresponsables.

Mayor número de homosexuales y de lesbianas.

Mayor número de alcohólicos.

Mayor número de violaciones.

Mayor número de divorcios.

Mayor número de hijos abandonados.

Por lo tanto, un mayor número de familias desintegradas. Se tiene el libertinaje y la pornografía a la mano y sólo se ha logrado un destrozo moral y físico





de las personas.

## 2.5 La familia y la televisión

En este medio de comunicación es donde principalmente se utilizan dibujos animados y es frente al televisor donde la familia pasa la mayor parte del tiempo.

En los primeros días de la televisión, los escritores no se ocupaban de las consecuencias que ésta tenía sobre la

familia. Una miopía no dejó ver la realidad. La mayoría de los autores antiguos la consideraban como favorable, benéfica y como una maravillosa influencia para la familia.

Ninguno de ellos se imaginó que más tarde la mamá estaría viendo una telenovela en su aparato receptor de la cocina; los niños, que son quienes más tiempo pasan viendo la televisión donde la mayoría de los programas que ven son de una violencia inusitada, éstos estarían

ante el televisor de su recámara; y el padre, observando su partido de futbol en el televisor de la sala. Y ahora nos preguntamos, ¿dónde está la unión familiar?

## 2.6 La televisión y la violencia

Los efectos de la violencia que aparece en la T.V. sobre los niños, ha cobrado gran interés dado el incremento de la delincuencia en los últimos años. El sentido común se resiste a la idea de que la violencia sea causa de los efectos de la televisión; de que ésta puede influir en nuestros hijos; de que los puede convertir en violadores o criminales y es esa ceguera o candidez que hace que los padres sean condescendientes con respecto a este tipo de programas, sin hacer caso a los psicólogos y educadores que frecuentemente advierten sobre los peligros a que están constantemente expuestos los niños.

Esto sucede porque se preguntan: ¿cómo es posible que los programas infantiles inspiren violencia si cuando los niños los ven se tranquilizan? Además, si los niños los ven, no se ocupan con juegos alocados y ruidosos.



*¿Sabes qué? Pensándolo bien, lo único que les falta es un aparato de televisión.*

Hay razones para creer que la creciente violencia sea causa de los efectos de la T.V. a través de sus programas que exhiben constante agresión, donde el hombre está contra el hombre. Además, hay una agresión psicológica al mostrar relaciones adultas íntimas que los niños y jóvenes no entienden. Estas actitudes las aceptan los padres de familia con mucha naturalidad y no consideran que sea importante una explicación de los hechos aparecidos en la pantalla.

## 2.7 Debilitación de la familia

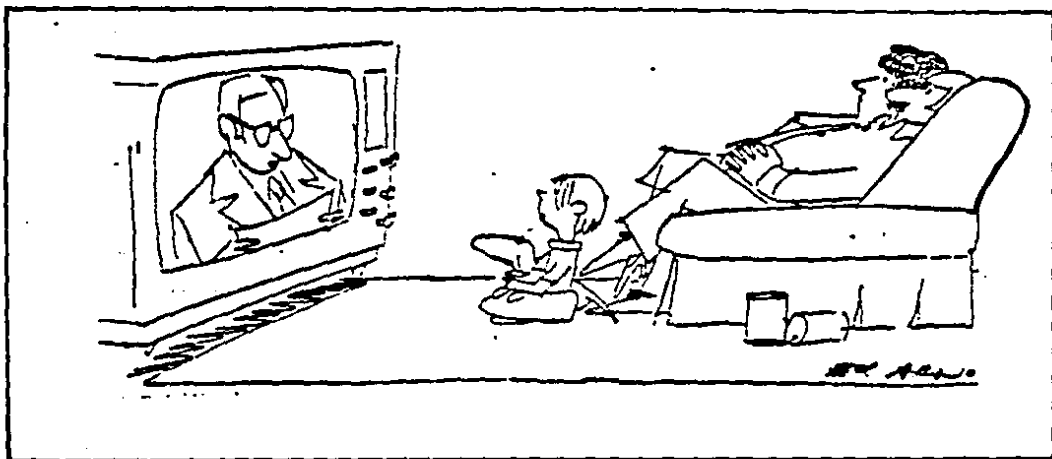
La televisión ha jugado un papel importante en la desintegración de la familia dado los efectos de la desatención de los padres hacia los hijos en la sustitución de los rituales familiares por ver televisión.

Pero no es el único factor que ha influido en la desunión familiar ni es el más importante. El gran



número de separaciones matrimoniales, las madres que trabajan, la disminución de las familias numerosas, la desintegración de las comunidades y vecindarios, todo ha afectado, sobre

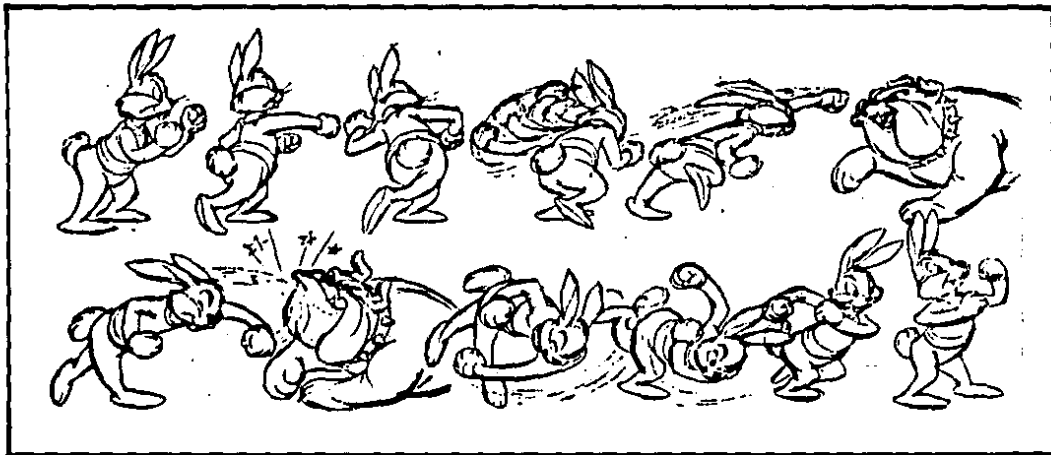




manera, a la familia.

Los orígenes de la desintegración familiar no están en la familia misma sino en las circunstancias que la rodean y en la forma de vida que éstas imponen.

Dice Urie Bonfenbrenner "Cuando esas circunstancias difíciles para los padres atender, educar y solazarse con sus hijos, cuando no hay respaldo ni reconocimiento por parte del mundo exterior del papel de uno como padre, y cuando el tiempo que



uno pasa con su familia significa la frustración de una carrera, de logros personales y de la paz del espíritu, entonces el desarrollo del hijo se ve afectado de una manera adversa".

Los lazos familiares se debilitan mientras la vida se ve dominada por la T.V. y el trato familiar es insatisfactorio tanto para los padres como para los hijos.

En la actualidad, el amor significa relaciones sexuales satisfactorias. El apoyo mutuo, la alimentación, la comprensión, el servicio del uno al otro han quedado fuera de su alcance pues todos tienen diferentes destinos y ocupaciones individuales.

El amor a los hijos se demuestra sólo por medio de comodidades materiales, de diversiones o también por las oportunidades de educación que ponen a su alcance, y algunos van más lejos pues se llegan a integrar en grupos que tratan de luchar por el mejoramiento de los programas televisivos que ven los hijos.

Ese amor a larga distancia no es comprendido por los hijos ya que el amor directo requiere dedicación, tiempo y paciencia con todos los deseos de unificar a la familia.



## **CAPITULO 3**

**La televisión al alcance de  
los niños**

---

## LA TELEVISION AL ALCANCE DE LOS NIÑOS

### 3.1 Factores que influyen en el interés de los niños por la televisión

No se puede pasar por alto la relación niño-T.V. ya que ésta ocupa gran parte del tiempo de la vida del niño, según la edad. Tampoco se puede negar el hecho de que los dibujos animados tienen mayor aceptación en el medio infantil y es por ello que existe una mayor difusión de los mismos.

Algunos factores que influyen en el interés de los niños por la T.V. son los siguientes:

1º Los niños más

pequeños son el auditorio más asiduo de la T.V. Los niños entre 2 y 4 años ven aproximadamente 30.4 horas semanales, y los de una edad entre los 6 y los 11 años, 25.5 horas, aproximadamente.

2º Los niños gustan más de la T.V. que las niñas.

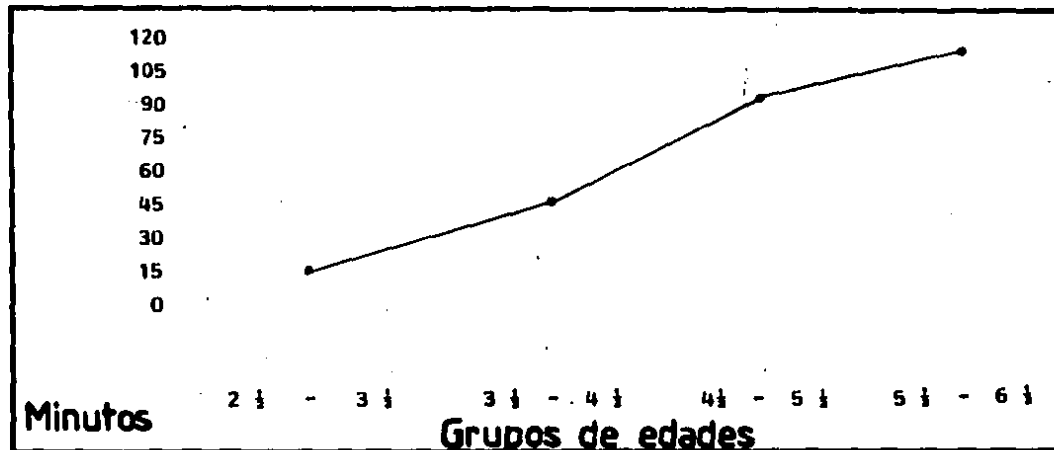
3º La T.V. no respeta posiciones sociales ni económicas.

4º Los niños inteligentes gustan menos de ella.

5º Transforma la personalidad sin importar posiciones sociales ni edades, convirtiendo al niño en agresivo y pasivo a la vez.

### 3.2 El tiempo que dedican los niños a ver televisión

En esta tabla se puede ver que en cuánta más edad tienen los niños, o sea, mayor entendimiento, mayor es su afición por ver televisión. Esto trae como consecuencia que estos niños en pleno desarrollo intelectual, emocional y social se encierren en el mundo de la televisión y no logren su pleno desarrollo.



### 3.3 ¿Qué programas ven los niños?

Es importante saber qué ven los niños y en qué nivel están los dibujos animados de su preferencia.

Categoría	Me gusta	Me gusta poco	No las veo
Caricaturas	31.9	46.4	21.7
Comedias	40.8	39.5	19.7
Telenovelas	26.8	29.9	47.3
Aventuras	43.8	39	12.7
Cómicomusicales	39.	47.8	13.2
Informativos	10.	31.3	58.8
Educativos	9.1	33.1	57.8
Fútbol	42.2	17.2	40.6
Películas	60.6	26.2	13.2

### 3.4 ¿Qué es lo que aprenden viendo televisión?

Tosa cosa inventada por el hombre tiene sus aspectos negativos y positivos. Nos limitaremos a mencionar algunos de los positivos:

- + Saber apreciar a los amigos.
- + Creer que no todo lo que dicen, se hace.
- + El buen éxito es lo que importa.
- + Hay que saber escuchar para ser escuchado.

Algunos negativos:

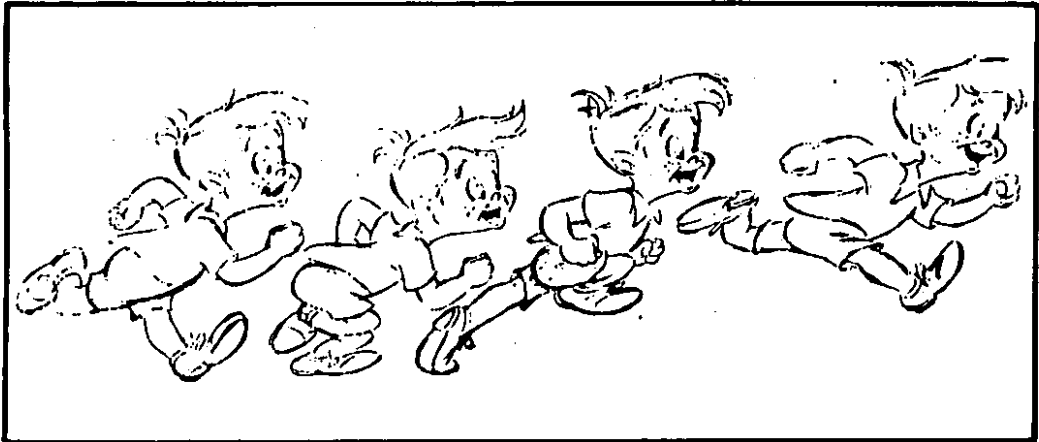
- Los problemas se resuelven con violencia y dinero
- La guerra, la violencia y la competencia desleal son inevitables.



-Triunfar es pasar por encima de los demás.

### 3.5 Efectos nocivos de la T.V. en los niños

a) Efectos físicos. El cansancio, ya sea por el desvelo de ver televisión hasta tarde o por estar en una posición inadecuada. Se presenta una falta de coordinación motriz, un desarrollo físico inadecuado, y, algunas veces, desnutrición. No comen por



ver la televisión.

### b) Efectos emocionales

Asombro en escenas violentas o conflictos sexuales que el niño no comprende, sólo causa asombro sin entendimiento. El medio, la angustia y el temor que producen programas de misterio y piensan que eso que está en la pantalla les puede ocurrir a ellos. Insensibilidad a las cosas valiosas y simples. Algunos de los niños muestran conductas agresivas después de haber visto una sesión de dibujos animados.

### c) Efectos en la conducta

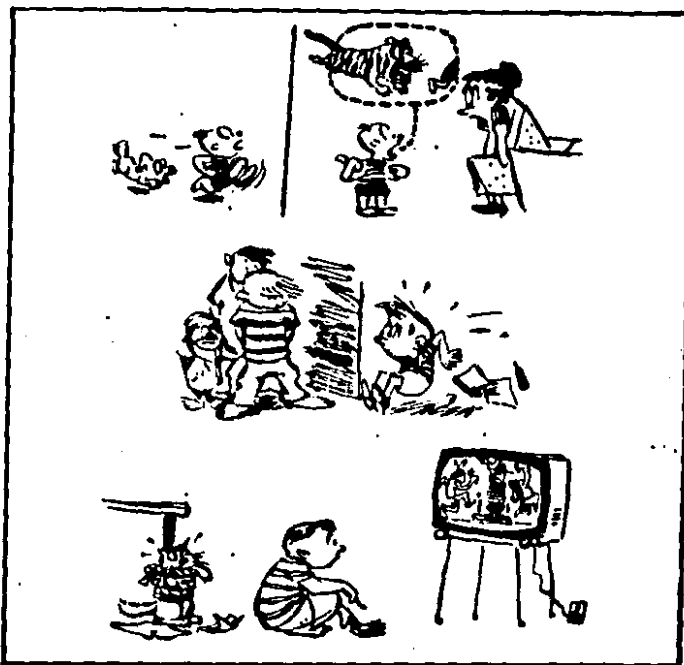
Los personajes se presentan como estereotipos, el niño cree que tiene las mismas cualidades de ellos y los tratan de imitar, sean positivos o no.

### d) Efectos sobre otras formas de juego

Reduce el tiempo para otras actividades al aire libre, no utiliza su creatividad.

### 3.6 La T.V. aviva la fantasía

+ Proporciona experiencias fuera de la realidad, y puede



encontrar soluciones fáciles pero que son válidas para su problema.

+ La T.V. sirve de distracción, pueden encontrar un escape de las presiones ambientales, tendencia a escaparse de todo y perderse en la fantasía.

+ Cumple los deseos, proporciona salida a los impulsos que no pueden expresarse en la vida real:

- Insensibiliza ante la dureza y aridez de la realidad.

- Se acostumbra a buscar refugio fácil.

- Impide al niño ensayar soluciones reales.

+ La T.V. es la maestra en el arte de la fantasía y tiene recursos más espléndidos para hechizar la imaginación de los niños y adultos.



# **CAPITULO 4**

## **Animación**

---

## ANIMACION

## 4.1 Cine animado

Consiste en dar vida a personajes y objetos por medio de dibujos en sus diferentes fases hasta completar el movimiento completo, la velocidad de paso para la cinta en los proyectores es de 24 cuadros por segundo.

El dibujo como dibujo. La técnica para el dibujo animado que más adelante se mencionará.

## 4.2 División del cine animado

El cine animado puede tener tres variantes principales:

## 1. La película de corto metraje.

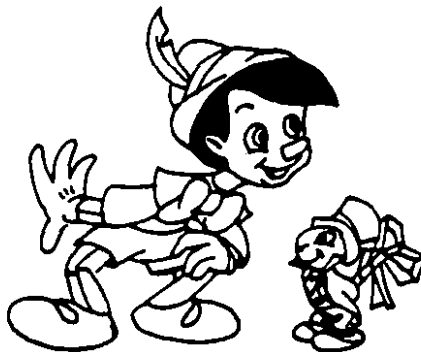
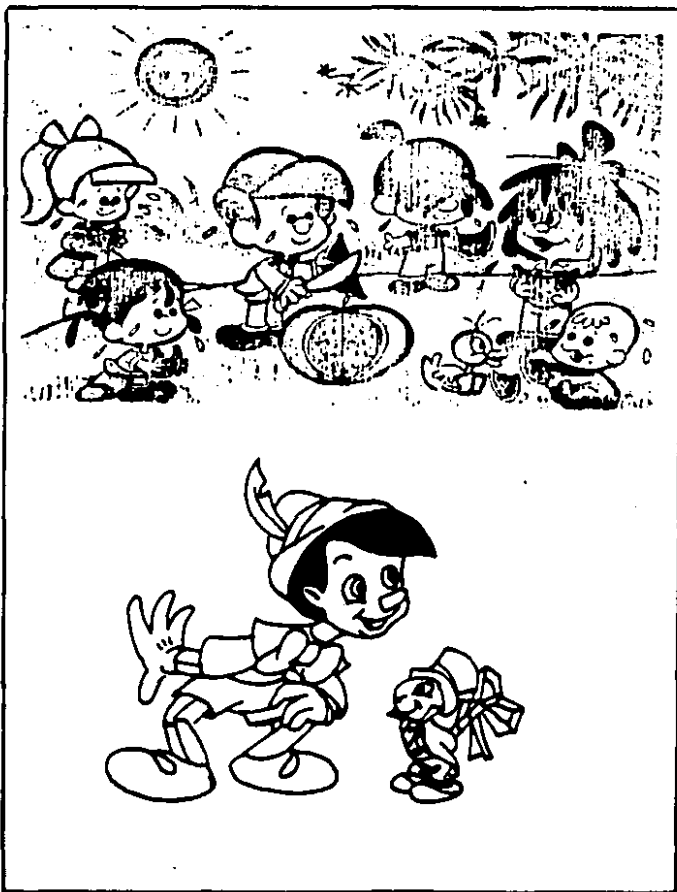
Casi siempre están destinadas a ser proyectadas en los cines como complemento del programa base, aunque en los últimos 25 años han tenido gran auge en la televisión, caricaturas, dirigidas al público infantil.

El tipo de humor puro que impera en ellas está basado casi siempre en situaciones graciosas que derivan de complicadas, dinámicas y violentas peripecias en las que se enfrentan dos antagonistas

pato Donald, el Dr. Magoo, etc.

2. La película de largo metraje.  
El largo metraje desarrolla

generalmente historias basadas en cuentos famosos, fantásticos y moralizantes -Blanca Nieves y los 7 enanos, Katty la oruga, etc.



3. El cine animado aplicado a la publicidad. Su tiempo de duración es muy corto, entre los 15 y 30 segundos, debido al alto costo que tiene el tiempo en T.V. y cine.

#### 4.3 Proceso para hacer una animación

+ **Estilista.** Ilustraciones para inspirar a todo el equipo sobre el estilo.  
 + **Argumentista.** Es necesario tener ideas del argumento, personajes, continuidad, pero es mejor visualmente que con palabras y se utiliza el story-board o guión técnico para la primera visualización.

+ **Bocetos del guión técnico.** Caracter de expresión, tipo de acción, decir lo que está pasando y dónde.

+ **Director.** Hace las direcciones en conjunto con el layousta, es una pareja de supervisores de animación.

+ **Grabación.** Se conocen los detalles del personaje, la voz adecuada, y se ajusta el personaje para estar de acuerdo con esto.

+ **Asistente de director.** Seleccionada la grabación a manera de radio, el asistente pasa a unas hojas rayadas que indican cada uno de los cuadros de película.

+ **Editor.** Guarda y marca las tomas de película y grabación que son 4



pistas: 2 para el diálogo, 1 para la música y 1 para efectos.

+ **Departamento de diseño de personajes.** Se encuentran artistas talentosos que hacen los dibujos inspirados en unas esculturas que fabrican modelos de bulto de los personajes, para que puedan ser vistas desde cualquier ángulo.

#### 4.4 Principios de la animación

Son doce:

1. **Encogimiento y alargamiento.** Cualquier objeto animado hecho de carne debe tener un considerable movimiento dentro de su composición. El movimiento de un dibujo es lo que le da vida.

2. Anticipación. Debe mostrar los movimientos con claridad, esto se logra recurriendo a un dibujo que anticipe lo que va a pasar.

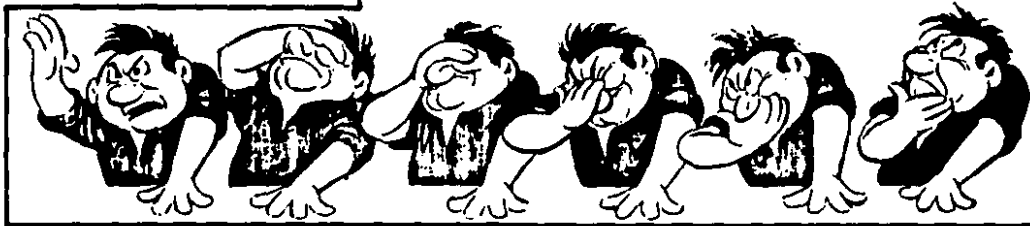


3. Escenificación. Presentación de una idea clara con personajes identificables, estados de ánimo. Se logra una gran comunicación cuando está correctamente escenificado.



4. Acción en línea y de pose a pose. En línea se trabaja literalmente desde el primer dibujo hasta el último, y se pueden obtener nuevas ideas durante la escena.

Pose a pose se plantea toda la acción, dibujando los principales -primeros, medios y extremos-, los restantes se pasan a los ayudantes.



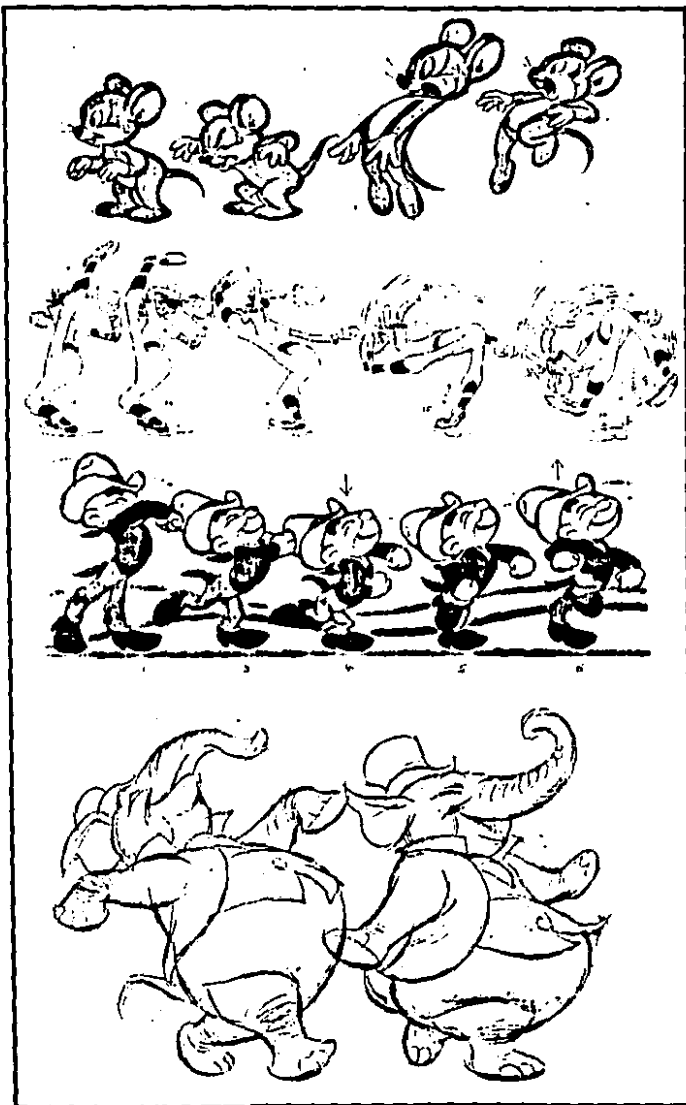
5. Seguimiento y traslape. Las partes de un objeto articulado no se dibujan al mismo tiempo, sino que se hacen poco a poco, orejas, cola, patas, etc. El cuerpo no se mueve todo al mismo tiempo, se mueve, se estira, se contrae; conforme se mueven unas partes, otras reaccionan.

6. Slow in y slow out.

Una vez que ya están correctas las poses extremas, se calcula el tiempo de estos dibujos para que se muevan rápidamente, de tal manera que la mayor cantidad de cuadros estén en el extremo y los intermedios han de ser dibujados muy de cerca a las poses claves.

7. Arcos. La mayor parte de los movimientos de los dibujos animados son circulares, así que describen un arco.

9. Tiempos. El número de dibujos usados para un movimiento determina el tiempo que estará en pantalla. Según la cantidad de dibujos intermedios, dará una idea diferente. Sin ningún dibujo, fue golpeado por un objeto. 3 intermedios, esquivando un golpe; 5, dando un orden; 7, tratando de mirar algo. Todo esto es volteando la cara de un lado a otro.



10. Exageración. Conviene que la actuación sea realista, esto se logra exagerando ese tipo de acciones.

11. Dibujo sólido. Debe saber dibujar.

12. Atractivo. Es lo que atrae al público a admirar nuestros dibujos, no figuras torpes, ni dibujos complicados, deben ser sencillos.

#### 4.5 Construcción de un personaje

1º Dibuje la línea de acción para establecer la posición general de la figura.

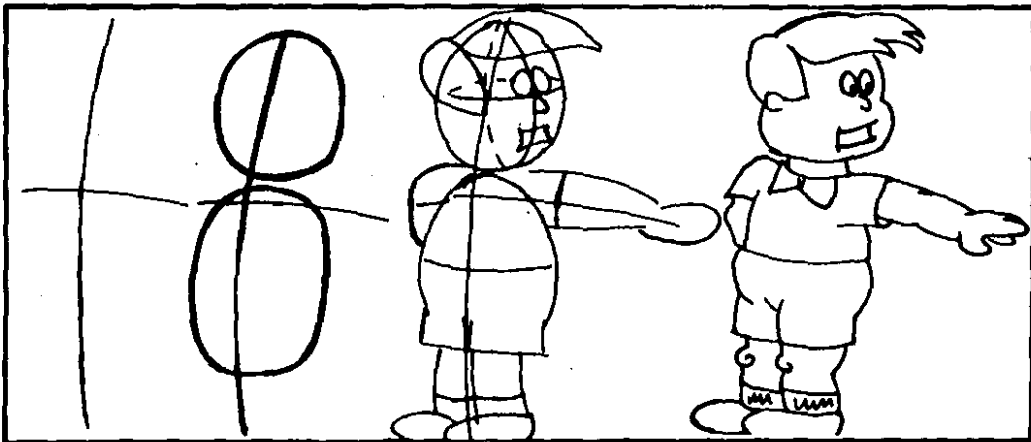
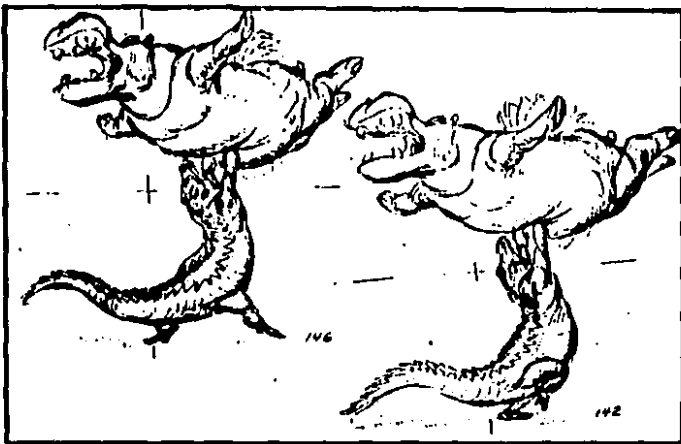
2º Poner las masas redondas para la cabeza y cuerpo.

3º Se ponen las líneas de perspectiva alrededor de las masas para establecer el frente, el lado, la inclinación del cuerpo y cabeza.

4º Ahora se adaptan los

detalles o se colocan en su posición.

5º El personaje está limpio alrededor de estas líneas de construcción.



### Construcción de la cabeza

La cabeza es una masa redonda que puede tener la forma de pera o de huevo.

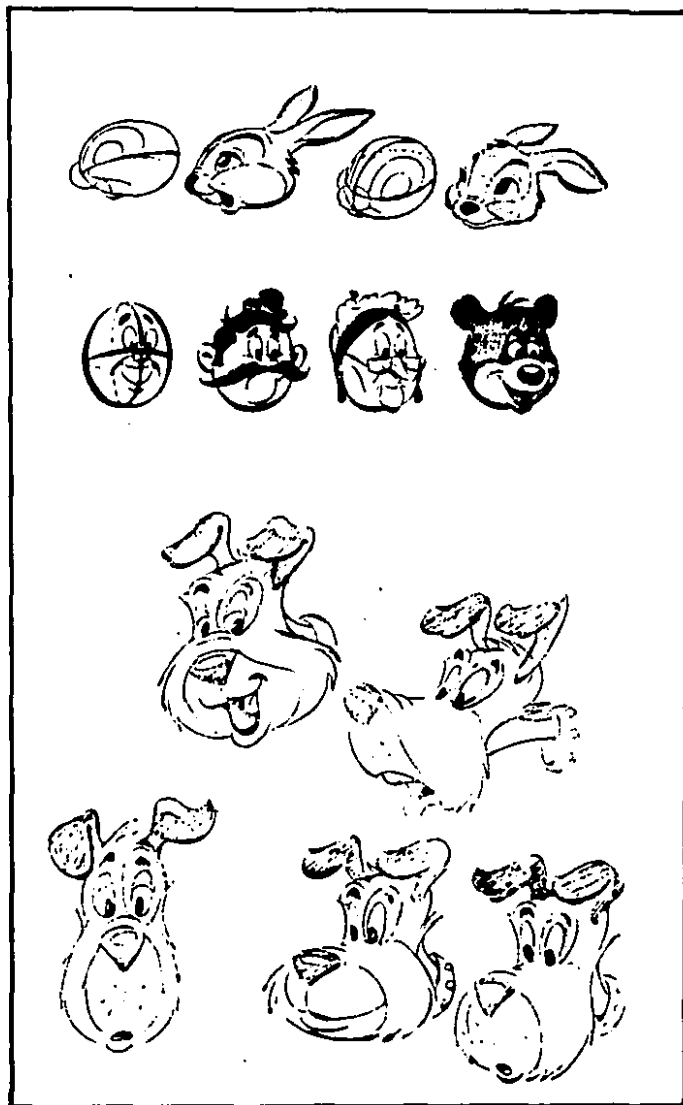
Durante una escena puede cambiar la perspectiva y la forma muchas veces. ¡para hacer más fácil esto, se hace una estructura básica correcta en diferentes perspectivas, agregando los detalles sobre esta forma.

La estructura básica es utilizada en todos los personajes animados, facilitando así su realización incluso en el caso de que sean varios dibujantes trabajando en los mismos personajes.

### Alargamiento y aplastamiento sobre las cabezas

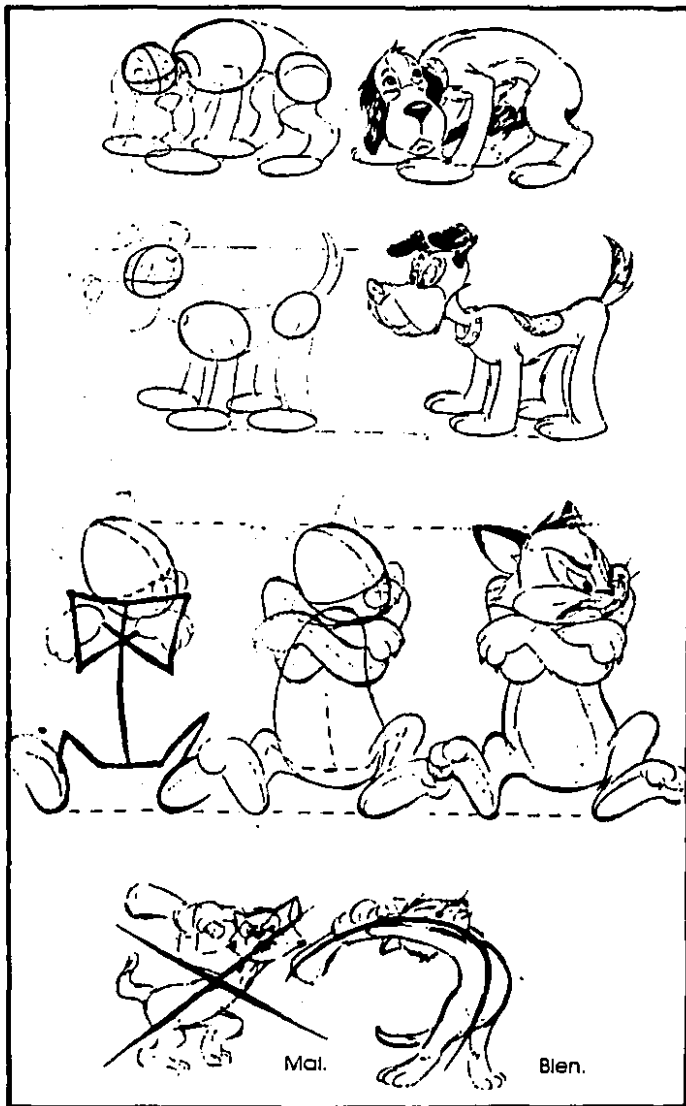
Los dibujos animados deben tener expresión. Esta es muy importante en la cara; se puede lograr mediante el alargamiento y aplastamiento de la cabeza.

El óvalo de los ojos no tiene mucha variante, pero en el área de la boca los cambios se notan bastante. Los detalles restantes funcionan conforme al alargamiento y aplastamiento de la cabeza.



**Construcción del cuerpo  
partiendo de  
formas  
redondas y circulares**

Las caricaturas se basan en una estructura de formas redondas. Este tipo de estructuras es muy usado en los estudios de dibujos animados dado a su sencillez y facilidad de manejo, particularmente cuando se trata de varias personas que trabajan en un solo personaje. Este tipo de formas dan mayor continuidad sobre la pantalla. Se realiza en tres dimensiones.



**Fundamento  
del esqueleto**

Las figuras se construyen en base a un esqueleto. Se realizan varios intentos hasta encontrar la estructura ideal. Se trabaja tratando de soltar la mano para realizar al personaje. Trabaje un esqueleto, construya las masas del cuerpo alrededor de él; después, construya los detalles sobre éstas.

**Línea  
de acción**

Es una línea imaginaria que pasa a través de la acción principal del dibujo. Al tomar en cuenta la acción se refuerza la dramatización. Para

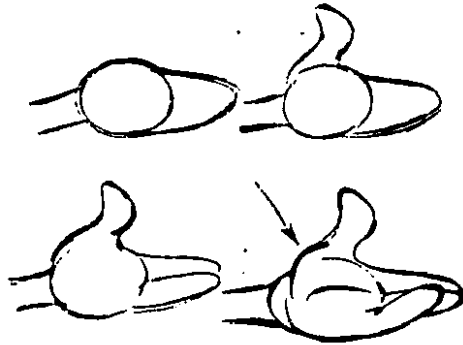


empezar a dibujar, se empieza por la línea de acción y sobre ésta se construye el dibujo.

#### Pasos para dibujar manos

1. Se dibuja como si fueran guantes.
2. Se coloca el pulgar.
3. Se ponen los dedos centrales.
4. Se coloca el dedo meñique haciéndole una variación para diferenciarlo de los demás dedos.

Nota: Es bueno exagerar la base del pulgar.



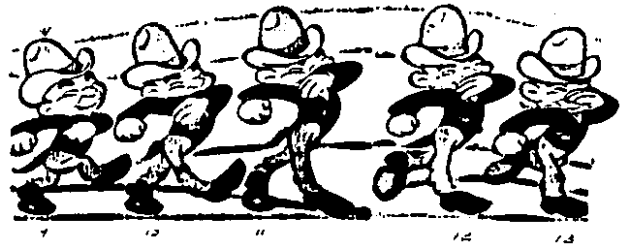
#### Expresiones faciales

El dibujante debe reflejar en su trabajo las expresiones necesarias para que se noten las emociones adecuadas. Para lograr estas emociones, podemos copiarlas nosotros mismos al observarlas en un espejo.



#### Movimiento de las masas del cuerpo

Se muestra el movimiento, el torcido, giro y variación de la perspectiva en las masas principales del cuerpo conforme la figura toma animación.



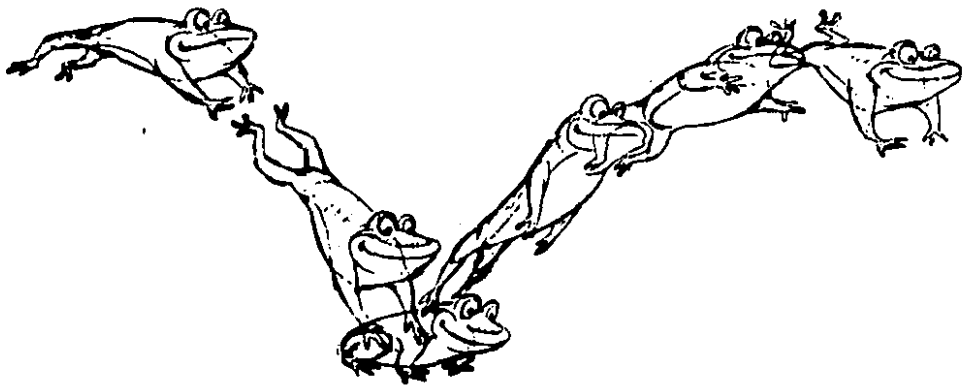
#### La toma

Es cuando se recibe

repentinamente una sorpresa y éstas son muy comunes en las caricaturas. Las sorpresas pueden ser calmadas o violentas y éstas pueden tener mayor impacto haciendo un dibujo de anticipación, pasando después al dibujo principal. Si la acción es rápida, los dibujos intermedios deben reducirse y si el movimiento es lento, aumentan los dibujos intermedios. Construyendo la figura en sólidos, la animación se facilita para sentirla.

La acción básica  
del  
rebote de pelota

La pelota sigue un camino definido de acción. Se estudia detenidamente el espaciado de la pelota a lo largo de este camino.

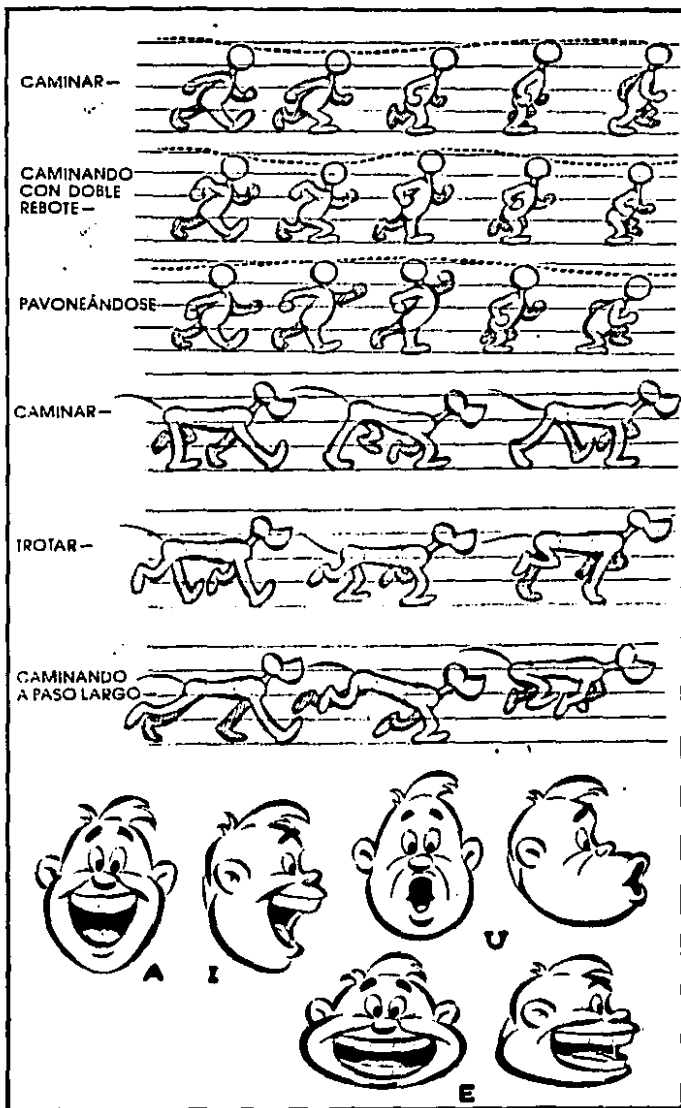


### Movimiento de las figuras de dos piernas

Se muestra la mitad del ciclo; pueden usarse como repeticiones, o sea los dibujos pueden repetirse una y otra vez si la figura permanece centrada sobre la pantalla y el fondo se mueve.

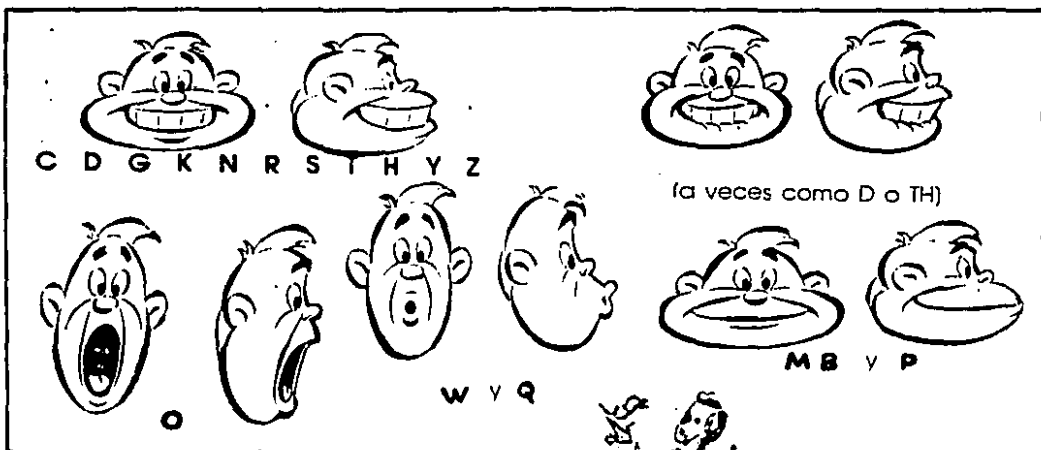
### Movimientos de las figuras con cuatro patas

Algunos de estos ciclos principales están completos. Los de caminar, trotar, pavonearse, caminar a hurtadillas y de puntas son medios ciclos -en este caso invertir los pies para la otra mitad. Los de galopar, caminar a paso largo y olfateando, son ciclos completos.



### Diálogo

La cara es una masa elástica que puede ser alargada o acortada para adaptarse a las expresiones de la boca. Esto da un buen contraste entre las posiciones y ayuda a su animación.



#### 4.6 Siete pasos para animar una escena:

##### 1. Pensar.

¿Cuál es el potencial de entretenimiento del asunto?  
¿Qué van a hacer los personajes?

¿Cómo se van a mostrar?  
Hay que tener completo conocimiento de lo que hay que hacer antes de comenzar.

##### 2. Bocetos pequeños.

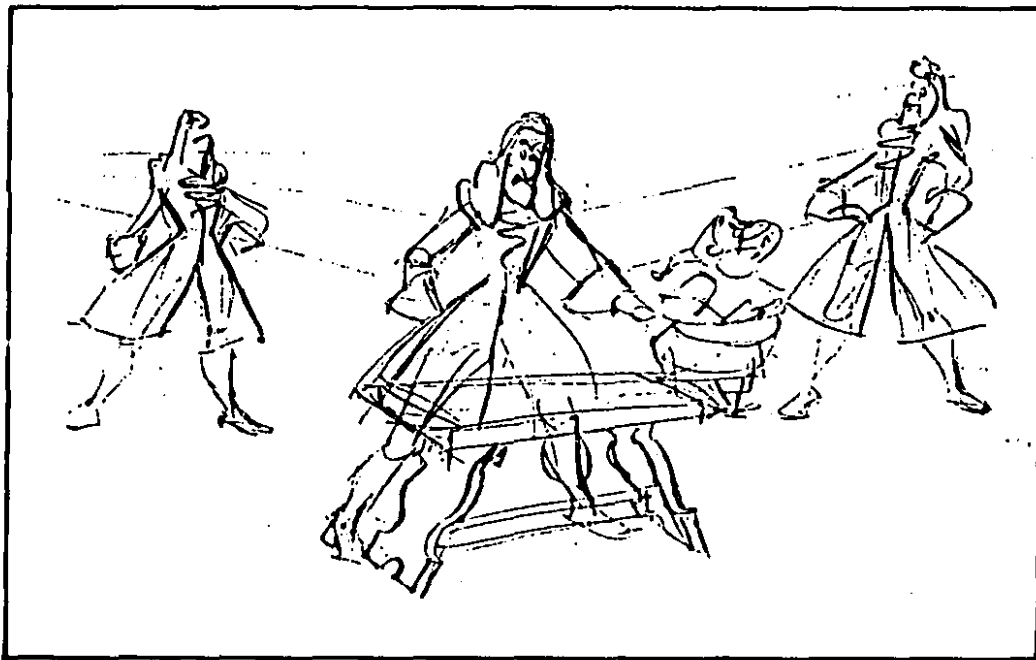
Hacer las ideas en dibujos pequeños y no hacer grandes y complicados. Se debe probar:

a. La escenificación. Cómo presentaremos nuestro movimiento.

b. Los cortes y la continuidad. Familiarizarse con toda la secuencia, con el objeto de saber cómo se une a la escena.

Se debe planear con el





director:

a. El personaje que aparece en la pantalla para tener más impacto.

b. Los movimientos de cámara two-shot, long-shot o un close-up.

c. Lograr profundidad y perspectiva, no escenas planas.

d. Cambio de ángulo siempre que sea posible o lógico.

e. No utilizar un ángulo sólo por usarlo, escoger uno que beneficie a su animación.

3. Mecánica de presentación.

Dar continuidad y corte de escena, revisando cuadro por cuadro.

Utilizar la misma perspectiva que en el lay-out; si hay dos o más personajes, tener cuidado para relacionar proporciones y escenas que hay que hacer buen contacto visual si se miran los personajes.

Revisar la escala en todos los lay-outs. Examinar secuencias por tomas pictóricas que nos den un indicio de los tamaños

de los personajes con respecto a los objetos que se utilizan para hacerlos creíbles y atractivos.

4. Resuelva problemas de dibujo.

Hágalo al comunicar la idea, pero resolviendo los problemas de dibujo.

5. Revise dos veces sus ideas.

Una vez definidas las ideas, comparar con el lay-out para saber si es efectivo. ¿Hay suficiente espacio para la acción? No aceptar dibujos muy rápidamente. Pedir otras

opiniones.

6. Amplifique los dibujos a su tamaño normal. Los bocetos individuales no siempre se relacionan entre sí. Bocetar posiciones claves de la escena.

7. Póngale salsa. Resueltos los problemas de escenificación, se empiezan a detallar los dibujos individualmente, y esto dará vida a la acción.



# **CAPITULO 5**

## **Proposición de Diseño**

## PROPOSICION DE DISEÑO.

### 5.1 Objetivo

Se realizará un "spot" para la televisión en animación, donde se contrarreste los efectos nocivos que tienen algunos programas.

### 5.2 Guion literario.

La historia se desarrolla en la calle y en el interior de una casa.

Paco es un niño de unos ocho años que tiene un problema que le confía a su hermana Cristy de 10 u 11 años

Le cuenta que ha reprobado aritmética, teme a la regañada y el castigo que le impondran sus padres pero ella le recomienda que es mejor hablar con la

verdad que con mentiras.

Al llegar a casa Paco muestra las calificaciones a sus padres, pero estos reaccionan de mala manera, en lugar de comportarse en forma positiva para solucionar el problema lo agraban más imponiendole castigos y regaños, el niño esta a punto de llorar cuando se escucha una voz advirtiendole que no es recomendable tal educación de Paco, ya que creara en el un bloqueo mental y desconfianza hacia sus padres, alejandose de ellos para otras ocasiones en que tenga un problema.

Se regresa el tiempo hasta el momento en que Paco entrega la boleta a sus papas, pero ellos

actuaran de diferente manera, de apoyo, ayuda y cariño hacia su hijo, todos comparten el problema y tratan de solucionarlo en familia, se le llama atención pero no en forma de regaño.

Al final se escucha la voz que dice:

" FAMILIA QUE COMPARTE UNIDA PERMANECE UNIDA "

### 5.3 Diseño de personajes.

Se contemplan para esta animación cuatro personajes, que son:

Hijo (Paco)

Hija (Cristy)

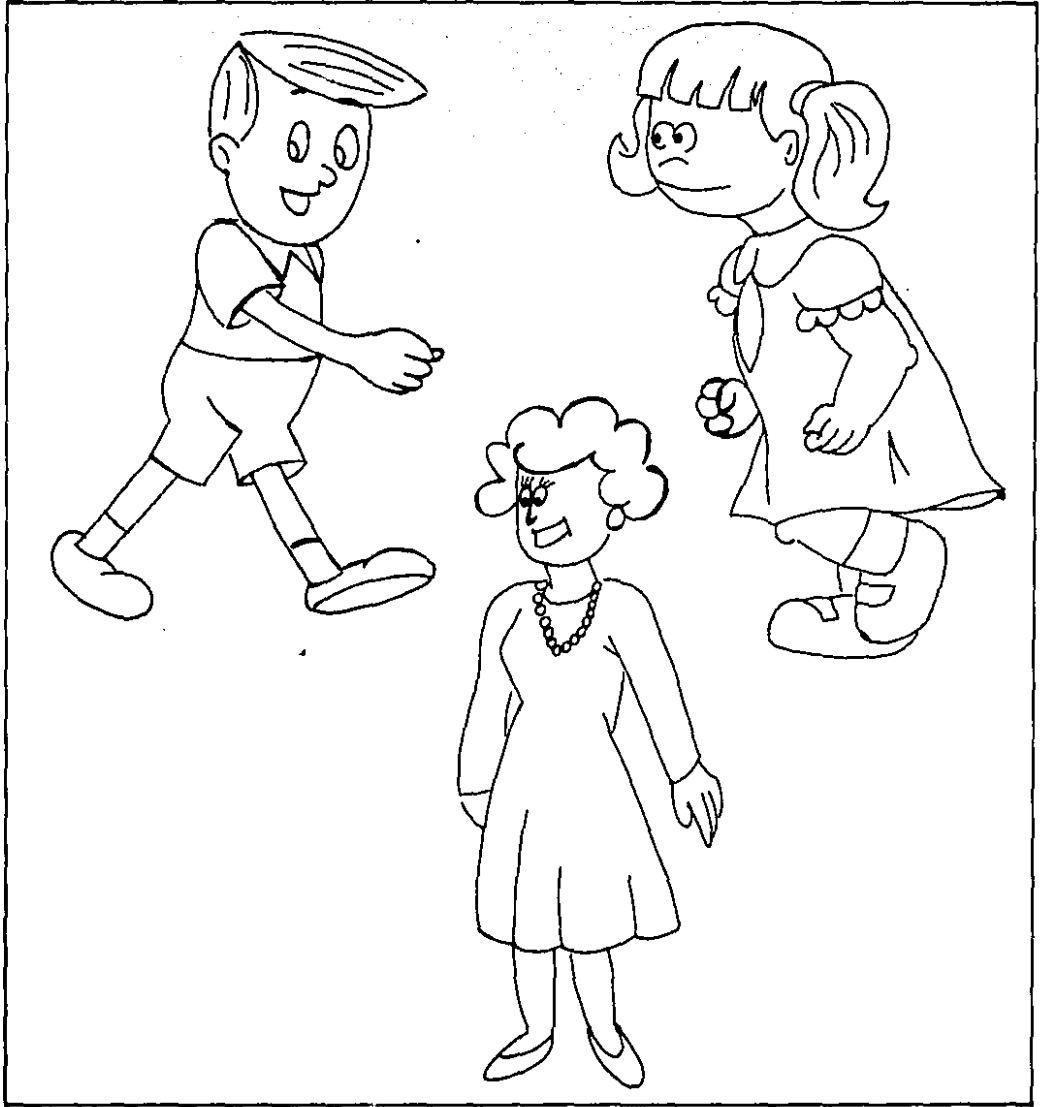
La mamá (Silvia)

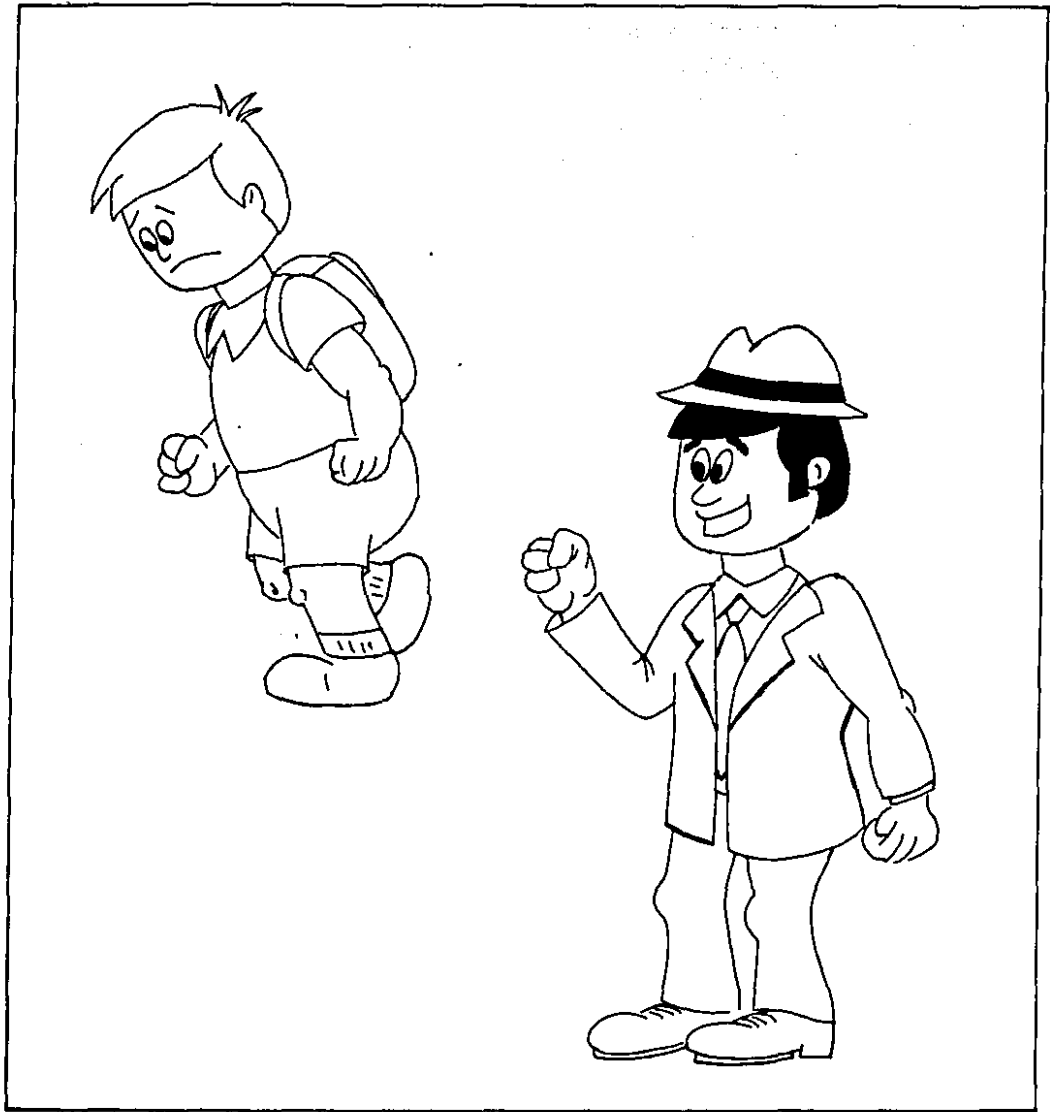
El papá (Alejandro)

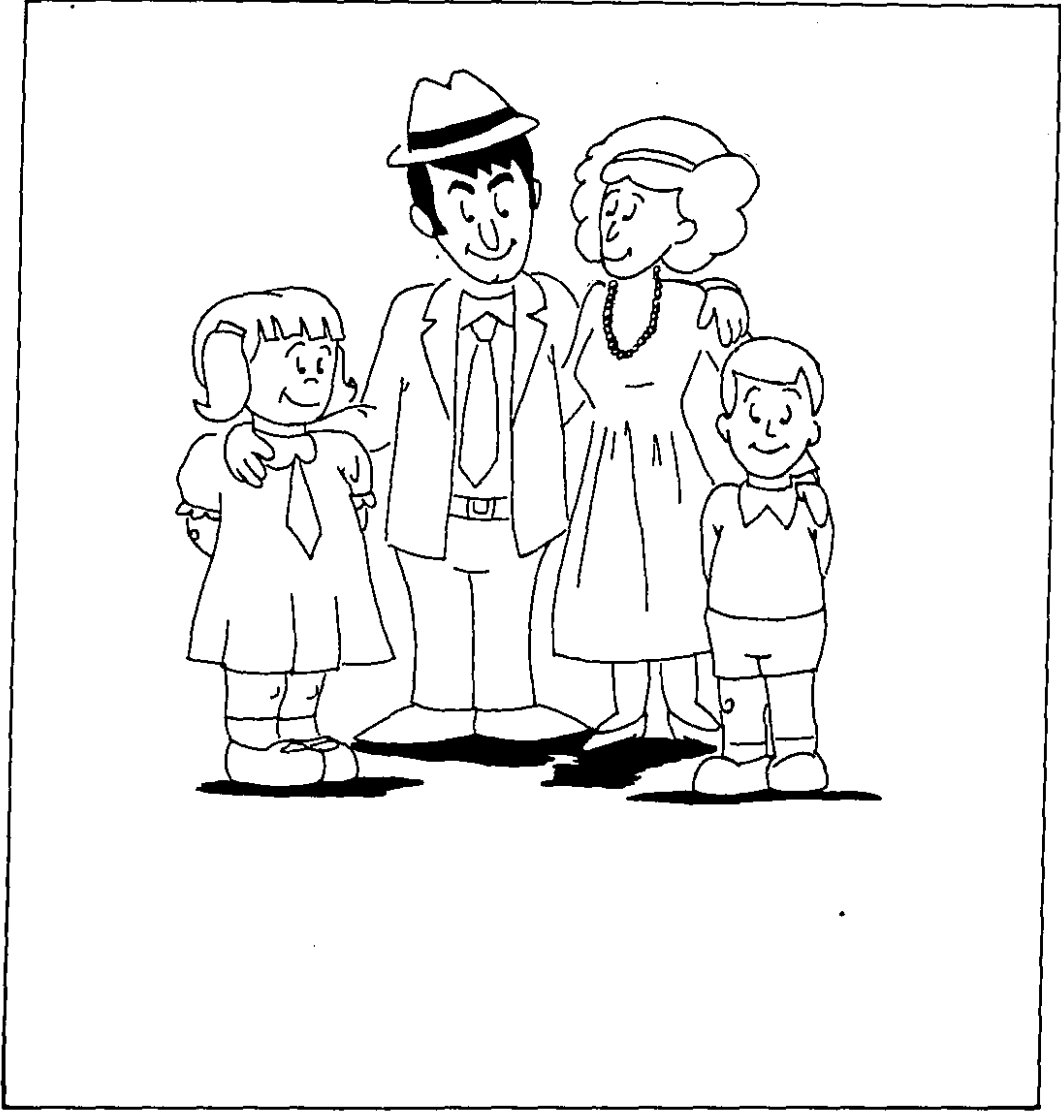
El hijo deberá representar una edad aproximada a los 8 años, la hija 10 u 11 años, la mamá 33 años el papá 36 años, son de clase media.





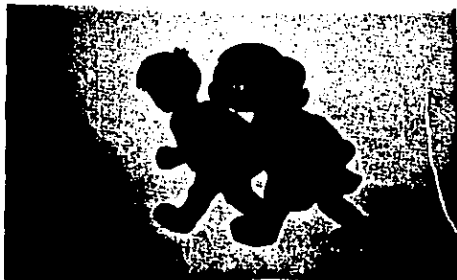






1. TWO SHOT

Caminando y hablando  
hermano y hermana.  
(Paco y Cristy)



PACO-Fijate Cristy que  
tengo mucho miedo de  
enseñar mis  
calificaciones a  
nuestros papas.  
CRISTY- ¿Por qué Paco?.

5.4 Story board

2. MEDIUM CLOSEUP  
Paco hablando.



P-- Me saque buenas  
calificaciones en  
casi todas las  
materias.

3. MEDIUM CLOSEUP  
Cristy intrigada  
pregunta.



C- ¿Cómo que en casi  
todas?.

7. GROUP SHOT

Papá, mamá e hijos  
juntos, Paco le  
entrega la boleta  
a su papá.  
(Alejandro)



P- Papá, mamá, aquí  
están mis  
calificaciones.

8. MS

Los papas ven la boleta  
reaccionando de mala  
manera.



A- Pero mira nada más  
te sacaste 5 en  
aritmética no te da  
vergüenza.

9. MCU

La mamá muy enojada.  
(Silvia)



S- Que no entiendes el  
esfuerzo que hace tu  
padre para darte  
escuela y tu respondes  
de esta manera.

4. TWO SHOT

Paco saca la boleta se la entrega a Cristy hablando.



P- En aritmética me fue muy mal.

5. MCU

Cristy espantada habla a Paco.



C- ¡CINCO!, pues de todas maneras se la tienes que enseñar, entre más pronto mejor no vaya a ser que se enteren por otro lado.

6. MCU

Paco con resignación.



P- Tienes razón.

10. GS

El papá muy enojado  
regaña a Paco, la mamá  
muy enojada.



A- En castigo ya no  
podrás salir a jugar.

11. GS

La mamá imponiendole  
más castigos.



S- Además te meteremos  
de interno.

12. MCU

Paco llorando  
, congelandose la imagen  
y se oye una voz.



V- AHÍ, usted cree que  
esto beneficiara a la  
formación de Paco.  
Piense antes de actuar,  
no será más correcto  
esto:

ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA



13. GS

Igual a la escena 7.



P- Papá, mamá, aquí  
están mis  
calificaciones.

14. MS

El papá y la mamá ven  
la boleta juntos.



A- Mira Silvia, Paco  
tuvo buenas  
calificaciones en casi  
todas las materias,  
solo le fallo en  
aritmética.

15. MS

Solo la mamá



S- Haber Paco que paso  
con esta nota.

16. MS

Paco muy apenado.



P- Hay muchas cosas que no entiendo y por más que me explica la maestra me sigue costando trabajo.

17. MS

El papá y la mamá juntos, él habla.



A- Vamos a estudiar juntos para que el próximo mes mejore esa nota.

18. GS

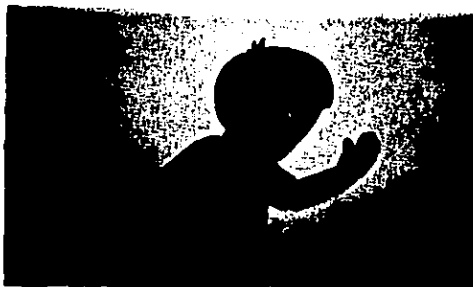
Los cuatro juntos, la mamá habla.



S- Además, Cristy es muy buena para la aritmética, ella te puede ayudar y yo te revisaré la tarea todos los días.

19. MCU

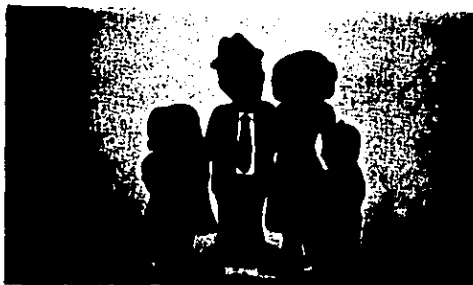
Paco muy agradecido.



P- Gracias papá,  
gracias mamá.

20. GS

Todos juntos muy  
contentos y se oye  
la voz.



V- FAMILIA QUE COMPARTE  
UNIDA PERMANECE UNIDA.

# CONCLUSIONES

---

## CONCLUSIONES

El costo de producción de los dibujos animados es alto, ya que el tiempo de elaboración es muy largo, los materiales son caros, debido a esto es que en nuestro país no se realizan cortometrajes y mucho menos largometrajes animados, pero si se realizan anuncios publicitarios en animación de tiempos cortos.

Yo proponía al inicio de este trabajo la realización de

cortometrajes que trataran de integrar a la familia. Pero por lo antes mencionado recomiendo que se produzcan "spots" utilizando los tiempos similares a los anuncios publicitarios para así tratar de contrarrestar la acción de los programas de televisión con contenido negativo.

Además de hacer conciencia en los padres de familia que cuiden lo que sus hijos ven en la T.V. y

que pasen más tiempo compartiendo en familia, juegos, pláticas, paseos, etc. y así romper un poco la barrera generacional.

## B I B L I O G R A F I A

- 1.- La Droga que se Enchufa.  
La Televisión, Los Niños, y la Familia.  
Marie Winn Ed. Diana.
- 2.- Relaciones Humanas.  
Entre los niños, sus padres y maestros.  
Pierre Weil Ed. Kapelusz.
- 3.- Informe Recepcional.  
Investigación de un Problema Educativo.
- 4.- El Dibujo del Humor.  
José Antonio.  
Ed. CEAC.
- 5.- Animación.  
Preston Blair.  
Ed. Walter Foster.
- 6.- Superación y Dignificación de la Mujer.  
IMPI.  
San Nicolas de los Garza, N. L.
- 7.- Cómo Evitar la Contaminación por Medio de la Publicidad.  
Luis Enrique Montoya Herrera.
- 8.- Publicidad Lógica.  
Ethiel Cervera.  
Gráficos ET-SE-CA S.A.
- 9.- Apuntes de Cine I.  
Mtro. Carlos Cabral.
- 10.- Siete Temas.  
Ed. Unión Estatal de Padres de Familia en Jalisco.
- 11.- Servicio Social Familiar.  
Eileen Yourghuband.

12.- Cine Contemporaneo.  
Salvat Editores, S.A.