

UNIVERSIDAD INSURGENTES

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31

“DISEÑO DE PERSONAJES PARA EL CORTOMETRAJE ANIMADO:
LA MOSCA EN LA PUERTA”

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

L I C E N C I A D O E N D I S E Ñ O Y C O M U N I C A C I Ó N V I S U A L

P R E S E N T A

CORNEJO ACEVEDO OSCAR ALEJANDRO

LIC. PARADA RODRÍGUEZ EFRAÍN



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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

Introducción

1. Diseño para producción en multimedios

2. Diseño de personajes

3. Proceso de diseño

3.1 Ruta crítica

3.2 Brief

3.3 Mood Board

3.4 Bocetaje

3.5 Propuestas alternativas

3.6 Materialización

3.7 Diseño final

Conclusión

Fuentes







INTRODUCCIÓN

El diseño y la comunicación visual es una disciplina cuya función es poder transmitir los mensajes gráficos y audiovisuales de manera precisa de un emisor a un receptor de modo que este mensaje cumpla con la función de comunicar y con las características básicas que lo convierten en un diseño siendo práctico, estético y funcional.

En la actualidad, la demanda de personajes para cortometraje animado va en aumento, de ahí la necesidad de encaminar un proyecto hacia un personaje diseñado a partir de: un esqueleto articulado, con materiales que permitan un funcionamiento adecuado al momento de su manipulación, composición armónica en relación al cuerpo y el vestuario, y por supuesto bajo el concepto, género y parámetros establecidos por el cliente en cuestión.

El diplomado *Diseño de objetos para la producción en multimedios* tiene como objetivo contribuir a la formación profesional de los diseñadores y comunicadores visuales, en el ámbito del conocimiento y técnicas básicas, por ejemplo, para el diseño de personajes.

Así pues, para desarrollar el presente proyecto, este documento se divide en tres puntos; en el uno hacemos una breve referencia histórica sobre el diseño para producción en multimedios, en el dos del diseño de personaje y en el punto tres se presentará el proceso de diseño para el correcto desarrollo de los personajes principales y secundarios del cortometraje animado *La mosca en la puerta*.

I. DISEÑO PARA PRODUCCIÓN EN MULTIMEDIOS

La Escenografía, la ambientación, la utilería y su relación con los personajes, además del mobiliario, el maquillaje y caracterización, son conceptos que ayudan a entender la estructura o el funcionamiento de una puesta en escena, obra de teatro, una multimedia escénica, eventos multidisciplinarios, conciertos, eventos deportivos, festivales, etc. Antes de desglosar cada termino hay que conocer los orígenes para comprenderlos y aplicarlos en el diseño de objetos para la producción de multimedios.

Sus raíces provienen del teatro griego, como tantas otras cosas como la tragedia y la comedia, tuvo sus orígenes en el siglo VI a.C en las fiestas dionisiacas que se celebraban en honor al dios Dionisio.

Estas fiestas religiosas se efectuaban en la ciudad al aire libre. Duraban cinco días, el primero dedicado a la procesión, el segundo a la representación de cinco comedias y los tres últimos se dedicaban a una competición de tragedias. Cada día un escritor representaba tres tragedias previamente seleccionadas por altos funcionarios. Las obras eran seleccionadas por un jurado en concurso público; los poetas debían presentar tres tragedias y un drama. El vencedor recibía como premio una corona de oro y laureles.

Era un espectáculo al aire libre. Comenzaba por la mañana y seguía hasta la puesta de sol. El número de actores, nunca llegó a ser más de cuatro; el coro lo formaban 15 personas en las tragedias y 24 en las comedias. No había actrices: los papeles femeninos eran desempeñados por hombres. Los actores trabajaban en un escenario, que era una especie de plataforma cerrada hacia atrás por un muro. Vestidos con ropas suntuosas en las tragedias y vulgares para las comedias; los actores se ponían una máscara con rasgos exagerados con lo cual la voz adquiría mayor sonoridad.

El público se sentaba en graderías escalonadas, que formaban hemiciclo alrededor de la "orquestra". Millares de personas de todas las clases sociales, acudían al teatro; y los que no podían pagar la pequeña cuota de entrada, percibían del Estado la ayuda necesaria.

Con el paso de los siglos las bases que dejaron los griegos fueron adquiriendo un aspecto mas artístico, es decir, cumpliendo con las necesidades que la época requería para una propuesta teatral desde la arquitectura de los recintos donde se mostraban las obras teatrales, escenografías mas complejas y detalladas, ambientaciones de época, sonorización e iluminación, actores con caracterizaciones, maquinaria para efectos visuales.



El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son realización de las visiones personales. Una unidad de diseño grafico se debe a los ojos del publico y transportar un mensaje prefijo.

La comunicación visual es prácticamente todo lo que ven nuestros ojos, la intención de enviar, distribuir y transmitir un mensaje utilizando medios de representación visual. La comunicación visual puede ser casual o intencional ;

La casual es toda aquella que se nos presenta sin ninguna intención es decir todo lo que sucede de manera espontanea y tiene un mensaje concreto.

La intencional es cuando se persigue un fin especifico y se quiere dar un mensaje concreto.

Entendemos por diseño que es algo funcional estético y practico, basándonos en estos conceptos podemos definir que la elaboración de objetos para producciones multimedios es una tarea que se resuelve por un proceso de diseño ya que en esta se debe contemplar lo que se desea comunicar según el contexto o cliente. Definimos las características del objetos según su intención a comunicar; el proceso de comunicación visual también es aplicable a los objetos que integran una producción en multimedios, puesto que la intención de dichos objetos es reforzar el mensaje y la intención estética.

2. DISEÑO DE PERSONAJES PARA EL CORTO ANIMADO

"LA MOSCA EN LA PUERTA"

En toda historia hay personajes, y los personajes son quienes la construyen y los que nos comunican.

Para que un personaje este bien realizado, este debe transmitir mucho de quien es el, solo por su forma física y ayudado por distintas ramas como la antropometría, antropología, antropomórfica y psicología podemos llegar a la resolución de una forma que describa al personaje según su perfil psicológico diseñar un personaje es con la intención de que tenga las características físicas que vayan acorde al mismo, que comunique y exprese el carácter del personaje.

Para diseño de personaje es muy importante contemplar el perfil psicológico que es el que nos dará las características físicas según los significados antropométricos y faciales como ejemplo rasgos fuertes como quijada cuadrada denotan rudeza y virilidad, siendo así que cada rasgo facial o corporal puede hablar y transmitir mensajes claros.

El actor y su vestimenta tienen un espacio relevante en cada fotograma de una obra fílmica. Su presencia, analizada como composición visual, constituye la forma que se destaca sobre un fondo. Esta importancia trasciende a lo meramente visual o presencial. El vestuario escénico transmite una gran cantidad de información, precisamente por identificar a los principales responsables de la narración dramática: los personajes.

Pero aún dentro de ese código general, el vestuario en el cine debe ser capaz de crear un sistema interno de relaciones que posibilite al espectador una "lectura" que no se agote después del reconocimiento inicial de informaciones "externas" sobre el portador sino que se convierta en emisor de signos en función de la acción y de la evolución del personaje.

Para lograrlo, el diseñador de vestuario debe poseer una sólida formación que garantice no solamente las habilidades en las soluciones de aspectos del diseño en general y el conocimiento de las formas del traje histórico, sino la aplicación de todo ello al concepto dramático y al lenguaje propio del arte cinematográfico.

3. PROCESO DE DISEÑO

Para continuar el proyecto, es necesario hacer una planeación o proyección previa al diseño. Planear un proyecto consiste en descubrir la trama o conjunto de relaciones fundamentales que corresponden a momento con base en una secuencia lógica, es decir, con base en un proceso que abarque desde el análisis del problema hasta la obtención de la solución final.

Un proceso refiere a la acción de proceder; proceder a su vez, es poner en ejecución una actividad a la cual antecedieron algunos esfuerzos realizados, también, es continuar en la ejecución de alguna actividad que requiere cierto orden y tiene que llevarse consecutivamente.

Con el fin de optimizar y mejorar el resultado final y bajo la afirmación de que todo proyecto de diseño debe ejecutarse con pleno conocimiento y según una investigación exhaustiva del problema de comunicación visual que se pretende resolver, se seleccionó un proceso que consta de los siguientes pasos:

1. Ruta crítica
2. Brief
3. Mood board
4. Bocetaje
5. Técnicas y materiales
6. Propuestas alternativas
7. Materialización
8. Diseño final

Dichos pasos proveen una retroalimentación intelectual y operacional durante todo el proceso.

3.1 RUTA CRITICA

La ruta critica es un la forma de administrar el tiempo que se tiene para el desarrollo de un proyecto dividiendo las etapas del proceso y de este modo poder mostrarlo al cliente, quien aprobara los avances propuestos.

Es importante gestionar correctamente los recursos materiales y el tiempo, por ello se estableció la siguiente ruta critica:

Fechas/ Actividades	Semana 1 24 / NOV / 14 30 / NOV / 14	Semana 2 24 / NOV / 14 30 / NOV / 14	Semana 3 1 / DIC / 14 7 / DIC / 14	Semana 3 8 / DIC / 14 14 / DIC / 14	Semana 4 15 / DIC / 14 21 / DIC / 14	Semana 5 5 / ENE / 15 11 / ENE / 15	Semana 6 12 / ENE / 15 18 / ENE / 15	Semana 7 19 / ENE / 15 25 / ENE / 15	Semana 8 26 / ENE / 15 1 / FEB / 15	Semana 9 2 / ENE / 15 8 / FEB / 15	Semana 10 9 / ENE / 15 15 / FEB / 15
Personajes principales											
Bocetaje											
Aprobación											
Diseño											
Aprobación											
Producción											
Aprobación											
Personajes secundarios											
Bocetaje											
Aprobación											
Diseño											
Aprobación											
Producción											
Aprobación											

3.2 BRIEF

El brief es la recopilación de información o datos del cliente, de la competencia directa y de las necesidades que se tienen que cubrir.

Julio Cesar Carrillo es el escritor y director del cortometraje animado “La mosca en la puerta”, y tiene la intención de producirlo para participar en el Festival Internacional de Cine Monterrey 2015.

Para tener una participación competitiva dentro del festival, el director debe producir el cortometraje con calidad gráfica y dirección de arte en función de propiciar el sentimiento deseado en el espectador.

Puesto que la intención primaria del proyecto es participar en el FIC Monterrey 2014, el target del cliente, es el jurado del mismo. Por lo cual, nos encontramos con un target culto, crítico y experto en la materia. El nivel socioeconómico del mismo es de D de acuerdo a las variables que considera el AMAI.

Uno de los mensajes clave que el proyecto del director puede ofrecer al target (jurado) es presentar de frente las situaciones que a nadie le gusta ver, y sin embargo están presentes, tiene la capacidad de encrudecer la realidad y gritarle a la cara “Esto está pasando”.

Julio Cesar Carrillo está por introducirse en el ámbito profesional respecto a los cortometrajes animados, aún es un director desconocido, y espera aprovechar el FIC Monterrey para dar a conocer su trabajo.

El proyecto tiene 2 periodos de uso en tiempo, el periodo de producción del cortometraje animado, donde los objetos cumplirán con su finalidad primaria. Este periodo está programado dentro del plan del trabajo del director, en el mes de Marzo, Abril y Mayo de 2014. Y el segundo periodo de uso, es cuando el proyecto del director es presentado durante el FIC Monterrey del 26 al 31 de Agosto del 2015.

El discurso gráfico y semiótico del director es tétrico y en la mayoría de sus obras apela a estimular los sentimientos más negativos del público; “La mosca en la puerta” no es la excepción, por lo cual se pretende mantener y reforzar los elementos de carácter grotesco en la animación.

Como director independiente, Julio Cesar Carrillo se encargará de los gastos de producción sin patrocinio o ayuda económica de parte de alguna institución. Su nivel socioeconómico es C+ de acuerdo a las variables que considera el AMAI.

Por último, dentro de los entregables que el cliente solicita; encontramos 4 productos y un servicio. Esto incluye 6 personajes aptos para animar en stop motion y 2 escenario general, así como el servicio de ambientación de este.

En vista de lo anterior el trabajo será dividido en departamentos, el de creación de personaje y de escenarios siendo así que la participación en la que se desempeñara es en el diseño de 3 personaje de los cuales uno es el principal y los otros dos son secundarios.



Vista frontal de niña



vista frontal niño

Para realizar personajes que expresen bondad, candidez, inocencia. Es recomendable utilizar rasgos finos como nariz y boca pequeñas, cabezas grandes al igual que los ojos, cuerpos frágiles y pequeños que muestren esa delicadeza del personaje.



vista frontal hombre



vista de hombre con murciélago

Un cuerpo de espalda amplia, brazos fuertes mentón angulado y muy exagerado connotan virilidad y fuerza, es bueno para crear personajes de aspecto fuerte y saludable.



vista de muñeca



vista de muñeca

La desproporción de los cuerpos pueda dar una apariencia siniestra que en el caso en particular es un punto a lograr.



mujer de pie



mujer vista frontal

Un personaje con caderas amplias, cintura esbelta, cuello delgado, pies pequeños y cara afinada expresan feminidad, la delicadeza y sutileza de un cuerpo de mujer atractiva.



muñecos deformados



muñeca descuidada

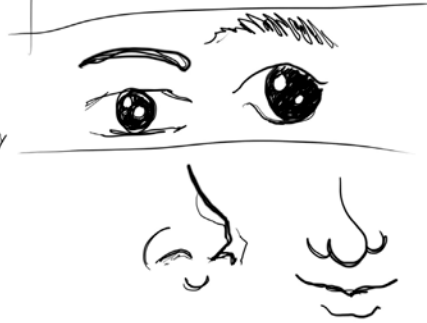
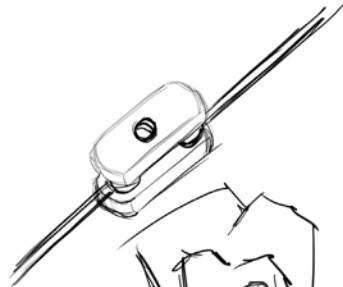
Es muy importante considerar la expresión facial, el peinado, vestimenta y paleta de color del personaje para así dar un enfoque acorde a la temática del cortometraje animado.



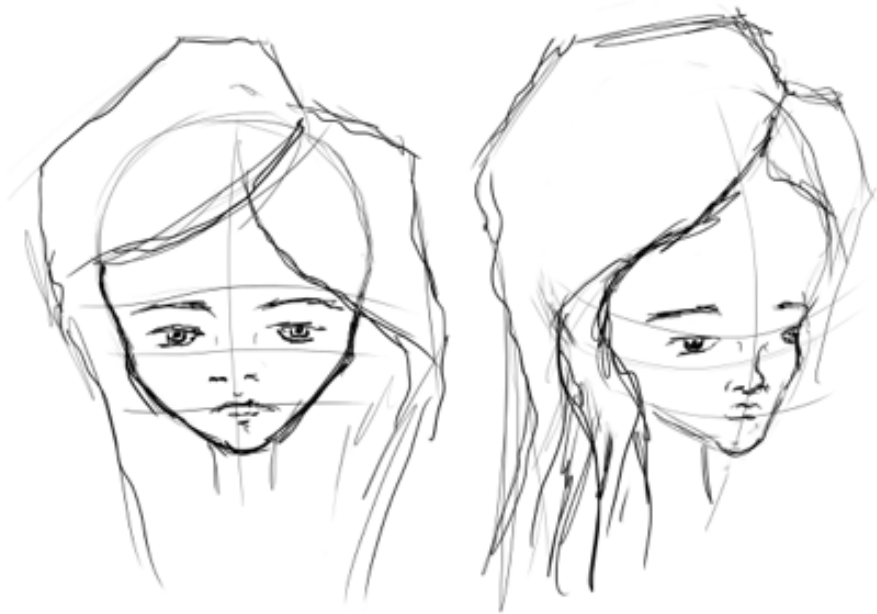
3.4 BOCETAJE

Posterior al mood board, se empezó el proceso de bocetaje para solucionar el diseño de los personajes principales. Una niña de apariencia de 7 años de edad, de piel morena clara, cabello castaño, largo y ondulado, ojos verde esmeralda. Con vestido sencillo blanco, sin zapatos ni accesorio alguno. De carácter alegre y apasible, emocional y con una voz muy suave.

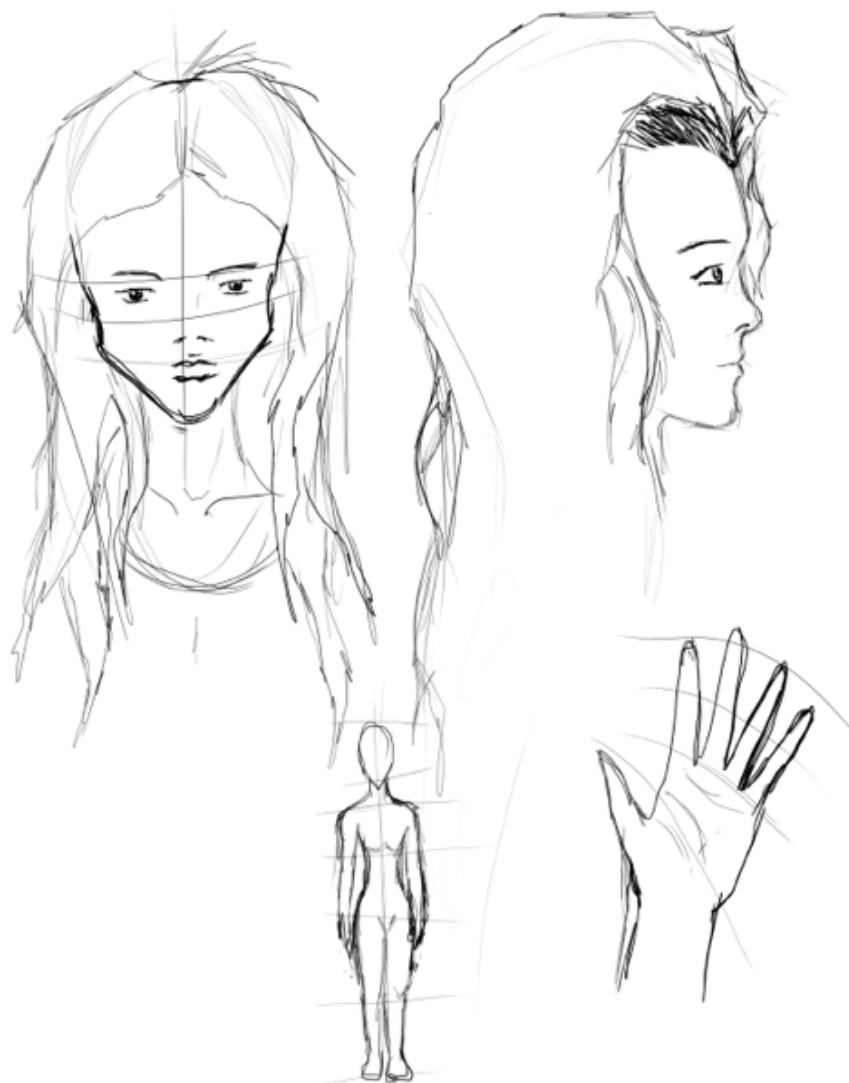
BOCETAJE



BOCETAJE



BOCETAJE



BOCETAJE



3.5 TÉCNICAS Y MATERIALES

Los materiales que se usaron para construcción de los personajes principales y secundarios fueron látex y plastilina para poder trabajar en texturas que refuercen la sensación de temor y de macabro.

Algunos materiales como el látex exigen una técnica específica, entonces su aplicación y uso fue por medio de moldes y haciendo vaciados, el procedimiento es que una vez diseñado el personaje y teniendo las vistas de cada ángulo se puede comenzar a esculpir en diversos materiales. La elección de estos también dependerá de la precisión y detalle que uno desea lograr, y la plastilina a base de agua fue el medio para conseguirlo, porque tiene una capacidad de maleabilidad muy noble y permite hacer detalles que no se perderán en el momento de sacar moldes.

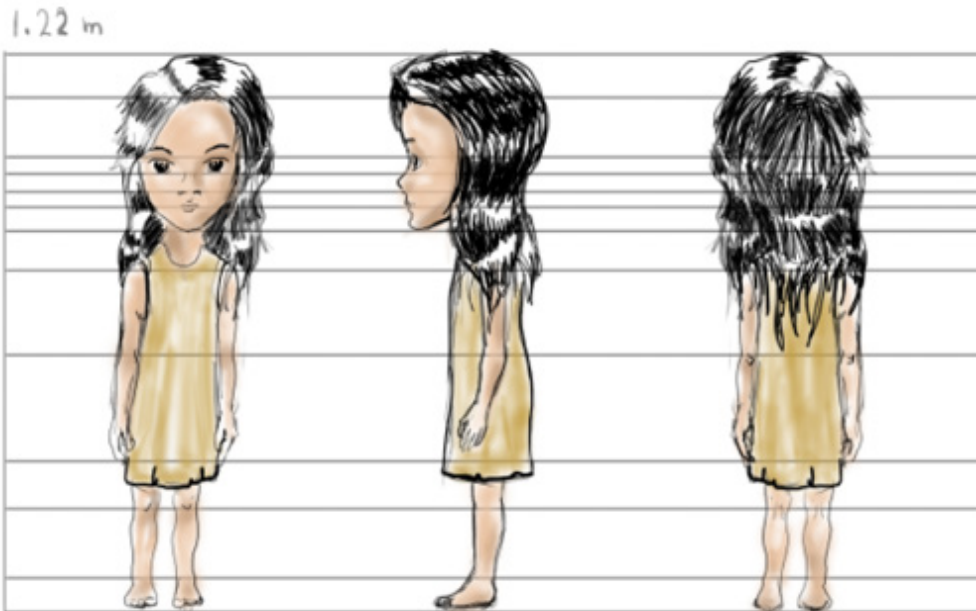
Para la elección del tipo de látex es muy importante considerar las texturas y elasticidad que dará cada uno. En este caso es preferible pensar en la forma económica ya que los látex costosos se venden en cantidades muy grandes y se debe usar todo de una sola vez porque el contacto con oxígeno u otros agentes pierde sus propiedades y las texturas que dan no son las que se requieren en el caso en particular, siendo así que se elige un látex menos difícil de manejar y que aun así da características físicas como: flexibilidad y textura, con la facilidad de pintarse sin problema alguno.

Los cuerpos de los personajes deben ser móviles o articulados y en este aspecto se basa en los esqueletos para stop motion, lo único a contemplar es el tamaño de cada personaje y su diseño, pero si fuera necesario crear estas estructuras la forma correcta es acudir con un experto en manejo de metales y de torno para que de este modo puedan elaborarse las piezas metálicas donde la única tarea para el diseñador sería dar las medidas precisas de cada pieza contemplando el diámetro y largo de varilla metálica para el correcto ensamble de las piezas.

3.6 PROPUESTAS ALTERNATIVAS

Se presentaron al cliente las siguientes propuestas alternativas. Todas bajo un mismo estilo gráfica para no afectar su usabilidad.

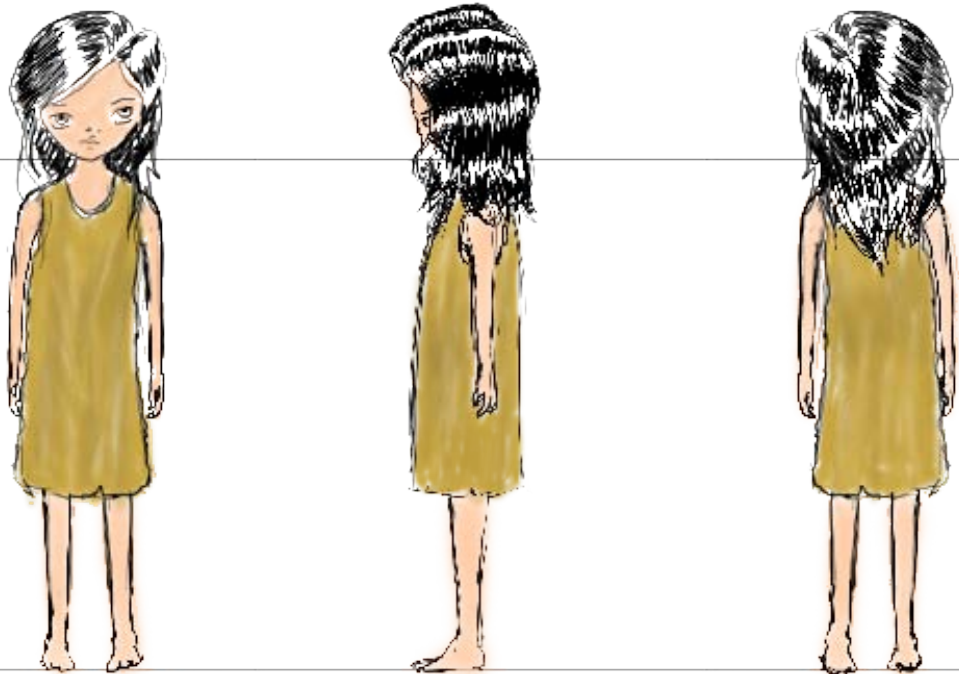
NIÑA



Estas fueron propuestas del personaje principal la niña donde se trato de encontrar un estilo que convenciera al cliente siempre contando con cabezas desproporcionadas al cuerpo por su tamaño mas grande que es lo que se buscaba.

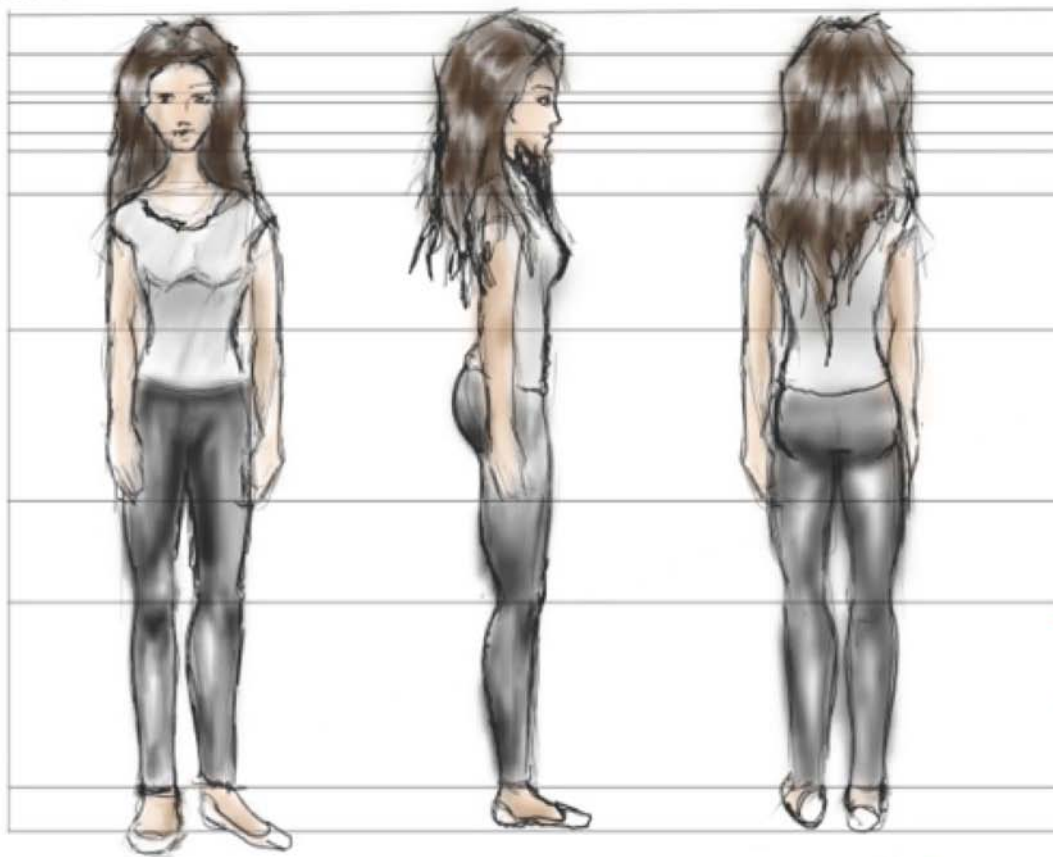
NIÑA

En el primer personaje de la imagen se diseña una cabeza grande con ojos muy pequeños en proporción y separados el uno del otro dejando una frente amplia y así dando una apariencia de infante, su cuerpo es delgado y pequeño característico de una pequeña niña de 7 años.



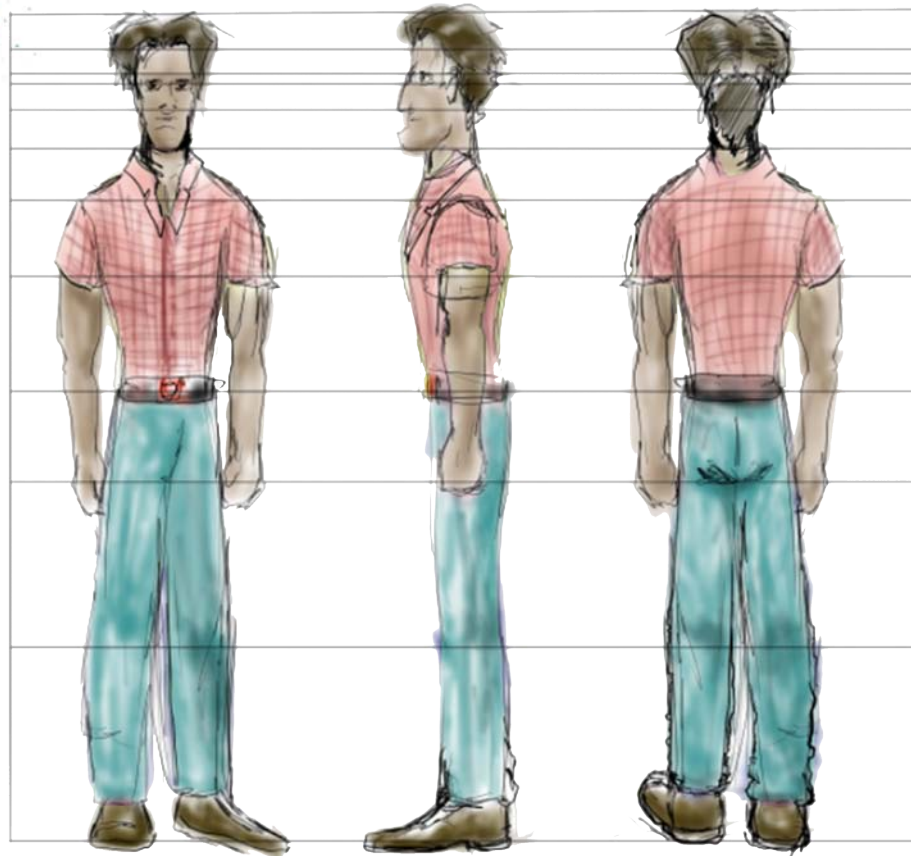
MUJER

1.60 m



HOMBRE

1.82 m





3.7 MATERIALIZACIÓN

La materialización consiste en realizar de manera tangible los personajes bocetados y aprobados. Como en este caso, los personajes se van a realizar junto con las escenografías, se tomo cuenta la usabilidad y ergonomía de estos, puesto que serían utilizados como objetos para animar y deben soportar su propio peso o tener una manera de mantenerse estables mientras son manipulados. De igual manera, su proporción debe obedecer a los usos frente a cámara, se hizo una revisión del story board y guión técnico que el cliente proporcionó para así ofrecer un producto útil a la hora de grabar.

En este proceso de materialización es necesario saber exactamente las dimensiones tanto de personajes como de escenografías ya que justo antes de este punto aún se pueden realizar cambios de acuerdo a la idea inicial.

Para la materialización de los personajes secundarios fue importante contemplar que su visualización a cuadro (en el cortometraje animado), es muy escasa y selectiva ya que sólo se observan por unos momentos y es un plano medio de la cintura para arriba, lo que facilito su aprobación por el cliente y su construcción, que fue solo la mitad superior del ambos personajes.

Para el personaje principal, la niña, fue muy importante contemplar que quien estaría más tiempo a cuadro y visible en planos full shot, por ello se tuvo que pensar en diversas formas de materialización.

Se requirió entonces, construir dos cuerpos, uno completo, pequeño y ligero para usarse en las tomas que capturen al personaje de cuerpo completo y de este modo facilitar su manipulación, y otro más grande para las tomas en plano close up y sin movimiento donde lo mas importante es capturar a detalle de la cintura hacia arriba. Aunque más pesado esto no influyo en su manipulación.



3.8 DISEÑO FINAL

Los personajes seleccionados cubrieron las características estéticas y funcionales que el cliente demando.

El rostro del personaje de la niña posee una frente amplia, ojos grandes y boca pequeña, que son rasgos característicos para un infante que busca expresar conceptos como candidez e inocencia. Su cuerpo esta basado en características antropomórficas que connotan fragilidad y vulnerabilidad por esto es delgado y pequeño con relación a la cabeza. Es bien sabido que la estructura física de cuerpos pequeños y delgados siempre representan fragilidad y en combinación con las características faciales se logra el objetivo de un personaje frágil pero enternecedor.

Para el personaje secundario: hombre aplico el mismo principio que en el personaje de la niña. Esta basado en características físicas como mentón angulado, ojos pequeños, cejas prominentes, labios delgados y cabeza rectangular que son rasgos que representan masculinidad. El cuerpo es de espalda amplia, el abdomen plano con cintura esbelta para connotar salud y fortaleza, piernas largas para dar una mayor altura y así sea una figura imponente, así se obtuvo un personaje masculino idealizado.

Para el rostro del personaje de la mujer (pareja del hombre) se buscaron rasgos que son estándares de belleza convencionales como mentón afilado, nariz pequeña y respingada, ojos ligeramente grandes, labio carnosos y cabellera larga y abundante en conjunto todas estas características cumplen con lo necesario para un rostro femenino y bello. El cuerpo presenta características como mamas pequeñas y cintura esbelta, cadera amplia piernas delgadas pero tonificadas que son características de una mujer atlética y en forma, dando así una forma física femenina y sutil, de una mujer idealizada.

NIÑA



MUJER



HOMBRE





CONCLUSIÓN

Fue muy útil poder contar con la experiencia que deja un proyecto de estas magnitudes y consecuentemente el crecimiento en equipo, así mismo poder ampliar los conocimientos que nos podrán abrir las puertas para las soluciones a nuevos problemas de diseño, en este caso de materiales y técnicas para la construcción de algunos objetos, como lo son personajes que requieren el diseño de rasgos faciales, corporales y de vestuario.

También es importante mencionar que se obtuvo la experiencia del trabajo organizado por un proceso de diseño y conocer que pasos nos llevarán a la mejor manera para desarrollar el proyecto.

Este proyecto deja como conocimientos técnicos un sin fin de caminos a explorar la gran gama de materiales que pueden ser usados según las cualidades físicas de cada uno de estos y como diseñador es siempre muy importante poder contar con distintas soluciones técnicas y así encontrar la más viable para los proyectos.

Es claro que adentrarse a todas las soluciones posibles nos puede generar más preguntas pero es nuestro deber como diseñador encontrar una respuesta práctica estética y funcional que cumpla con lo requerido.



FUENTES

Acha Juan, “Introducción a la Teoría de los Diseños”, Ed Trillas

Bruno munari, Diseño y comunicación visual. Barcelona 1985. Octava edición, editorial GG, p. 82-84

Canessa R. (25 de Noviembre 2011) “Introducción al teatro” Desarrollo del arte [Blog público], México, disponible en: <http://desarrollodelarte.blogspot.mx/2010/07/el-teatro-griego.htm>

Fuentes, R., (2005). “Necesidad del diseño” en La práctica del diseño gráfico. Una metodología creativa. México, Paidós.

Irigoyen, F., (1998). “La intuición y el método –págs139 a 141–” en Filosofía y diseño. Una aproximación epistemológica. México, UAM- Xochimilco.

Pérez, F., (2003). “Introducción y 3. Complejidad del arte-diseño contemporáneo” en Lo material y lo inmaterial en el arte-diseño contemporáneo. Materiales, objetos y lenguajes virtuales. México, UAM-Xochimilco.

Rodríguez, L., (1989). “Sobre los métodos” en Para una teoría del diseño. México, UAM-Azcapotzalco/ TILDE.

Rodríguez Morales Luis, “Teoría del Diseño”, Universidad Autonomá Metropolitana

Rovira, M., (2013), “¿Mood que? Mood Board” en Foro Alfa. [en línea]. España, Disponible en: <http://foroalfa.org/articulos/mood-que-mood-board> [consultado el día 8 de febrero de 2015]