

**UNIVERSIDAD
INSURGENTES**

PLANTEL XOLA

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

“DISEÑO DE CARPETA DE ARTE PARA PROYECTO DE ANIMACIÓN
PARA EL CONCURSO NACIONAL DE PROYECTOS
DE CORTOMETRAJE, SIGUIENDO LOS PRINCIPIOS DE LA METÁFORA”

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

P R E S E N T A

DIANET BARRUETA GÓMEZ

ASESOR: MTRA. VANESSA CAMACHO TAPIA



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



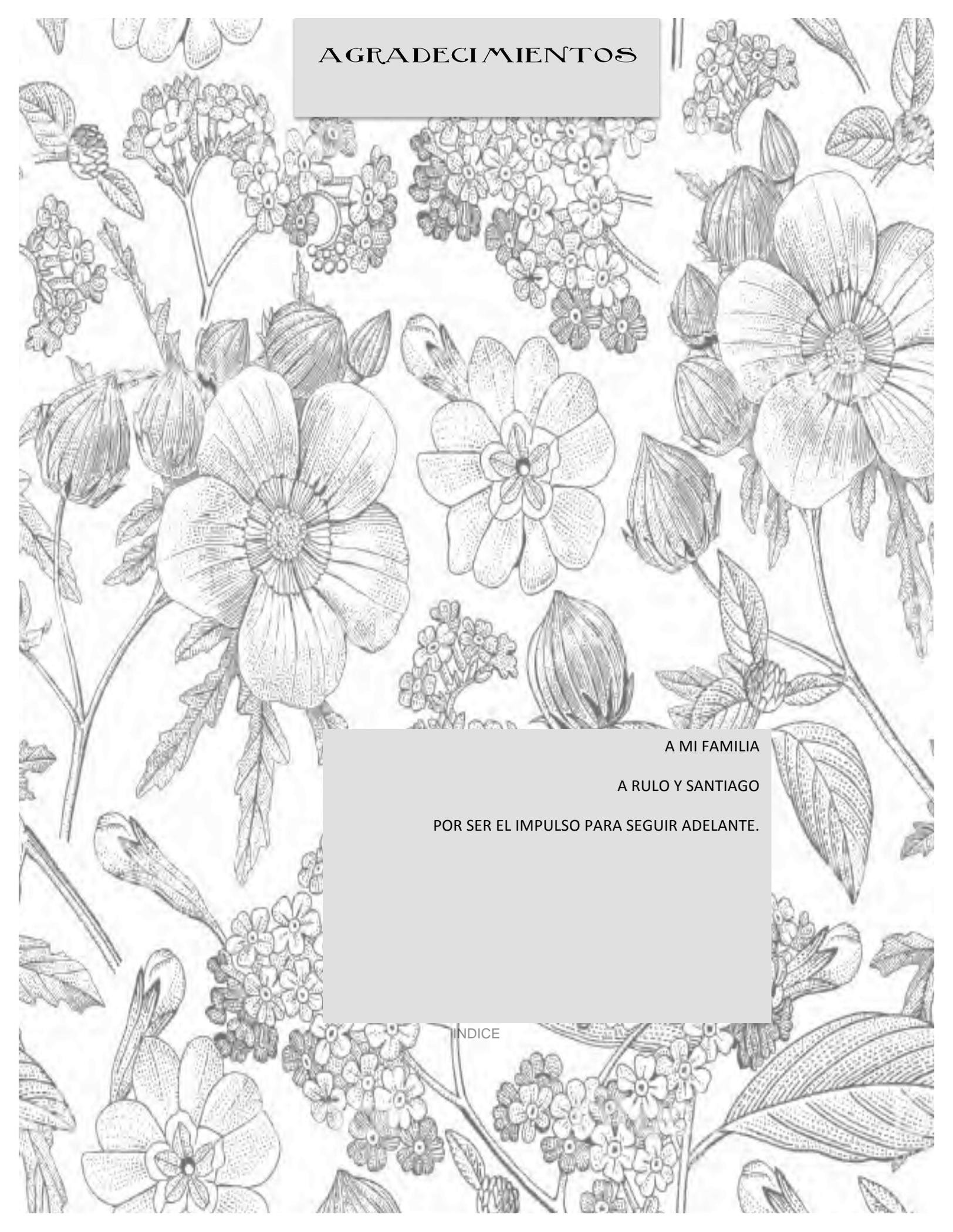
UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

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.





AGRADECIMIENTOS

A MI FAMILIA

A RULO Y SANTIAGO

POR SER EL IMPULSO PARA SEGUIR ADELANTE.

INDICE

INTRODUCCIÓN

Capitulo 1 Dirección de arte y Metáfora

1.1 Relación entre el diseño, comunicación visual y diseño de producción

1.2. Diseño de producción

1.2.1. Dirección de arte y escenografía para la animación

1.3. Carpeta de arte

1.3.1. Guión

1.3.2. Story board

1.3.3. Diseño de personaje

1.3.4. Paleta de color

1.3.5. Diseño de set

1.3.6. Hoja de estilo

1.4. Figura retorica. Metáfora, según Román Esqueda.

Capitulo 2 CONCURSO NACIONAL DE PROYECTOS DE CORTOMETRAJE IMCINE

2.1. Breve antecedentes históricos de las convocatorias IMCINE

2.2. características de la convocatoria: Concurso nacional de proyectos de cortometraje / carpeta de arte

2.3. Animaciones apoyadas por IMCINE 2005-2017

Capitulo 3 Diseño de carpeta de arte

3.1. Proceso de preproducción de la carpeta de arte

3.1.1. Guión

3.1.2. Story board

3.1.3. Hoja de estilo

3.1.4. Diseño de personaje

3.1.5. Paleta de color

3.1.6. Diseño de set

3.1.7. Escalas

3.1.8. Props

Conclusiones

Fuentes

INTRODUCCIÓN

El diseño de producción en México es una tarea extenuante y compleja, aún no se valora su importancia, tan así que en México no se ha dedicado una escuela al 100% a estudiarla, en lugares como Francia se tiene un espacio exclusivo al estudio del diseño de producción tal vez se deba a los avances y al valor que se le tiene al arte en el continente Europeo y su importancia en grandes producciones, en México difícilmente se veía grandes proyectos que incluyeran un diseñador de producción pues hasta hace unos años el director de arte hacía todo el diseño y se hacía cargo de coordinar los departamentos de vestuario y maquillaje, incluso no se tienen muchos libros dedicados a este quehacer aquí en México.

Las personas que generalmente elaboran esta tarea su formación era técnica y algunos artistas arquitectos, incluso diseñadores gráficos, le fueron dando ese toque especial, pues es muy complejo realizar esta labor, se necesita una formación visual muy compleja, afortunadamente con la llegada de nuevas plataformas, México ha sido un aliado fuerte en producciones grandes y empieza a tomarse en serio en el cine, mas que en otras épocas.

La importancia de escribir sobre la complejidad del diseño de producción radica en que es un arte reciente y se apoya de muchas áreas, esto para respaldar la labor y dar a conocer ese aire especial que le pone el mexicano a sus producciones, pues cabe resaltar que este arte no se voltea a ver, pero está ahí, proyectado en las pantallas, es toda una estética que se debe estudiar.

La tesis que presentamos a continuación, se presentan tres capítulos, donde abordaremos, el diseño de producción, la metáfora y su impacto en los mensajes visuales, los apoyos que se dan a los proyectos cinematográficos y los requerimientos específicos que solicitan a los realizadores, así como la aplicación de las interpretaciones metafóricas a la carpeta de arte para el cortometraje de animación “Cobijas para bebés”.



CAPITULO 1
DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y METÁFORA

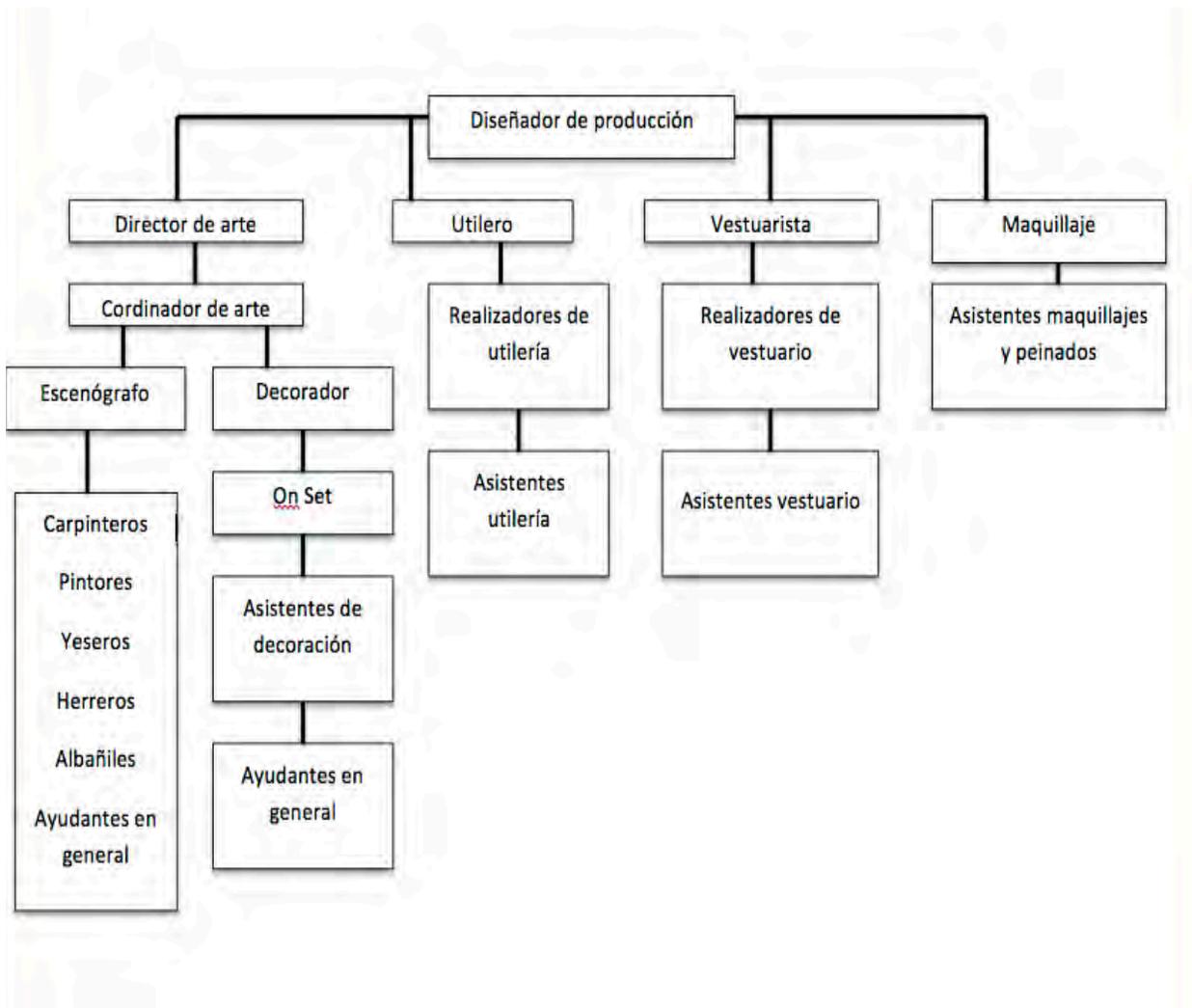
1.1 Relación entre el diseño, comunicación visual y dirección de arte

En sus inicios el diseño de producción lo realizaban escenógrafos formados en teatro, artistas plásticos y arquitecto, con el paso de los años, se fue diversificando y especializando esta área, que lejos de tener un lugar especial en las escuelas de cine, ha ido retomando diferentes áreas, una muy importante es el diseño al utilizar algunos elementos como el **color**, este debe de pensarse siempre a partir de las emociones que queremos que exprese un set; así, la expresión plástica de una atmósfera constituye una de las primeras visualizaciones en el proceso de diseño, **la forma y la línea**, la forma en el diseño cinematográfico es el aspecto, la estructura exteriorizada de los objetos y superficies que aparecen en la pantalla y construyen una unidad, una obra, las formas que percibimos se manifiestan en los planos como en la obra. La línea en el cine no es mas que una forma abierta, inconclusa o seccionada sirven para resaltar características importantes en el cuadro o para darle continuidad a las escenas, se puede recurrir a objetos para obtener este mensaje, estas pueden llevar gran carga narrativa o plástica. **Luz y Sombra**, en cine las luz y sombra matizan las formas de los objetos y superficies a fin de crear atmosferas, se debe de tomar en cuenta junto con el departamento de fotografía para cuidar los acabados es decir si se decide poner ventanas o dejar el set sin ellas, pues la justificación de luz y sombra debe ser congruente con la construcción del set. **La textura**, la textura es un elemento mas para enriquecer visualmente un set, en primera instancia como apoyo a la narración, pueden sernos útiles en evidenciar las emociones de los personajes. **Contraste**, el contraste en la imagen de cine es una herramienta muy importante para que el diseño se exprese, pues a traves de el podemos hacer que un personaje se destaque y sea percibido por el espectador.

El trabajo es mucho mas complejo pues involucra estrategias visuales que requieren conocimiento en teorías de color, artes plásticas, diseño, estilos de decoración, moda, fotografía, el diseñador tiene a su disposición herramientas que debe conocer y saber manipular para crear espacios y objetos que respondan a un plan general de imagen para una película, el cine es un trabajo colectivo que se ayuda visualmente del diseño.

1.2. Diseño de producción

Al leer un guión por primera vez se va construyendo una serie de imágenes mentales del espacio en que se desarrollara la trama, en cine el encargado de darle este planteamiento visual se le llama diseñador de producción, y es responsable de todas las áreas que conforman el equipo como: utilería, escenografía, decoradores, etc. A continuación se presenta un diagrama y puntualizara brevemente los mas importantes y en que consiste cada una.



Organigrama de un departamento de arte.

Director de arte: Es el encargado de materializar los sets, con estricto apego a los diseños propuestos por el diseñador de producción, también coordina las áreas de escenografía y decoración, en las películas de bajo presupuesto se acostumbra a que el director de arte, diseñe los espacios y coordine con el vestuarista.

Decorador: Se encarga de vestir la escenografía, es decir el acomodo de los muebles, pintura, (tapetes, sillones, cortinas, tapetes, lámparas, etc).

Escenógrafo: Es el encargado de la construcción del set así como coordinar el equipo de carpinteros, pintores, yeseros, herreros, albañiles y ayudantes en general.

On Set: Tiene la responsabilidad de estar en la filmación, para los requerimientos que solicite el realizador o el cinefotógrafo, en cuanto a desplazamiento de decorados que se solicite.

Utilero: Su labor es manejar los props durante el rodaje, una parte importante de su trabajo es investigar la fabricación y adaptación de los objetos, según el estilo, la época y los colores que indique el diseñador, también es responsables de los objetos que portan los actores en el set como carteras, plumas, llaves, armas, etc.

Vestuarista: Se encarga de coordinar el vestir de los actores y ambientarlos, siempre debe de tomar en cuenta los diseños generales de la película para la mejor coordinación de estos, es decir tener presente la paleta de color, decorados o los contrastes buscados por el realizador y el diseñador de producción.

Maquillaje y Peinados: A diferencia de las otras áreas, el maquillaje y peinados los concibe el diseñador y los ejecutan los maquillistas y peinadores, una de sus responsabilidades es atender los detalles en set que requiere el actor.

La objetivación de los conceptos de diseño presentados no se logra en el set sino en la pantalla

El fin ultimo de diseñar una película es construir un ambiente en que la narración sea mas emotiva que el guión leído. Se debe tomar en cuenta que para hacer sets expresivos se tiene que determinar junto al guion y a la visión del director que emociones se quieren evocar, con estas herramientas puede determinarse que objetos, y colores son potenciales para la película.

El diseño de una película implica el intercambio de ideas y visualizaciones entre el realizador, el fotógrafo y el diseñador de producción, es decir los jefes de cada área para que se apliquen en los diseños.

Hablaremos de preproducción y producción y la función que tiene un diseñador de producción en estos procesos de preparación en una filmación.

Preproducción, es el momento en que se concreta el diseño de la parte visual de una película, se usa como guía una carpeta de arte, con imágenes guía que describen los sets, decorados, props incluso vestuarios, todo esto incluye las paletas de color, también es necesario hacer investigación sobre la época que se propuso para escenificar la película, a veces algunas áreas como “*props*”, se apoya de historiadores pues la importancia de algunos objetos puede tener gran carga narrativa en una historia o puede recrear cierto suceso basado en la realidad. Existe una parte llamada **gráficos** que generalmente se encargan los diseñadores gráficos de diseñar, recrear, incluso hacer replicas en papel, con el fin de hacer mas creíble ciertas épocas.



Fig.1



Fig.2

Fig. 1. El ataúd del vampiro (1958), México, Fernando Méndez. Fig.2. Pastorela (2011), México, Emilio Portes. Ejemplos de Props y gráficos en una película.

Producción, es la etapa donde se ejecutan todos los conceptos plasmados en la carpeta de arte, el diseñador de producción junto con su equipo, siguen un proceso estructurado que va desde la construcción, pintar los set y la decoración del mismo.

Algunos diseñadores de producción en México que cabe rescatar, por su trayectoria y su aportación al cine, un ejemplo es **Eugenio Caballero** con formación en historia del arte, ganador en 2006 de un Oscar a mejor diseño de producción y dos premios Ariel a mejor escenografía y a mejor diseño de arte por, *El laberinto del fauno* (2006, *Dir.*

Guillermo del Toro), estos reconocimientos le abrieron un gran camino pues ha tenido oportunidad de trabajar con directores internacionales. En palabras de el, sobre la dirección de arte en México:

“Hay una tradición técnica muy buena en México. El diseño de producción está justo a la mitad entre un puesto técnico y uno creativo. Hay una tradición visual”.

Tras considerar que la dirección de arte tiene su grado de complejidad y que representa una de las herramientas para transmitir sentimientos.

Brigitte Broch, diseñadora de producción, directora de arte y decoradora ha competido lo mismo por Arieles que por Óscars, Alemana de origen y con naturalización en México, ha trabajado con directores como, Alejandro González Iñárritu (en *Amores Perros*), Guillermo del Toro (*Cronos*), Alfonso Cuarón (*Sólo con tu pareja*), Luis Estrada (*Bandidos*) y Antonio Serrano (*Sexo, pudor y lágrimas*), Brigitte Broch, quien se define a sí misma como alguien extremadamente detallista y meticulosa al realizar la construcción del diseño de producción, así como en la dirección de arte para los filmes en los que ha participado dentro y fuera de la cinematografía nacional, en palabras de ella al abordar su trabajo:

“Para mí es un poco como un rompecabezas, donde también tienes ciertos elementos como el maquillaje, el vestuario, la utilería, la decoración, las locaciones, los actores, el gusto y las necesidades del director o del fotógrafo. Todos esos elementos los tengo que tomar en cuenta y pensar “bueno, ¿cómo muevo aquí para hacer un cuadro visual completo?” ¿Qué me cuenta la historia? ¿Cómo embona la locación con los objetos adentro, cómo se modifica, cómo se adapta al personaje y, si en la misma locación transcurre el tiempo, los años, cómo van transformándose las cosas según la historia? Y ahí se acentúa o con objetos, o con colores, o con ausencia de colores”.

1.2.1. Diseño de producción y escenografía para la animación

El departamento de arte es el encargado de darle un diseño visual y resolver la estética así como color y todos los detalles constructivos.

La escenografía a diferencia de un set de una filmación en vivo, en animación se debe tener especial atención en su construcción, soportar temperaturas, muchos detalles para ser lo mas fiel al mundo que se ha concebido y por ser en escalas menores que la realidad, cualquier deformación durante el rodaje, podría perderse continuidad en las tomas.

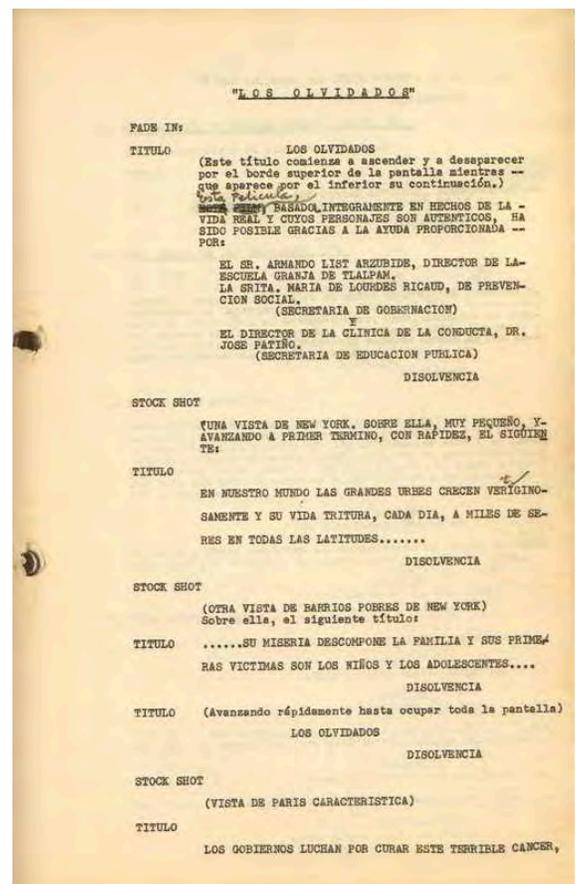
Cabe rescatar el trabajo del animador Jan Svankmajer, por la estética que ha logrado en su trabajo y la manera en que el crea la parte estilística de sus películas, pues sus técnicas van desde usar personas, basura e incontables objetos poco usados para producir las escenografías.

1.3. Carpeta de arte

La carpeta de arte es la guía a seguir con todos los elementos que conforman la visualización de un proyecto, este se apoya de diferentes áreas desde artes plásticas, diseño grafico, entre otros que veremos a continuación.

1.3.1. Guión

El guión es el texto que expone el contenido de una obra cinematográfica, se muestran las acciones, secuencias y diálogos con los que interactúan los personajes así como las descripción del entorno. La historia debe estar dividida en tres partes; "Planteamiento", sirve para presentar a los personajes, sus motivaciones y la acción que dará origen a toda la historia. El "Desarrollo", en esta parte ocurren los sucesos que afectan a los personajes. "Conclusión", en este punto se resuelven los conflictos a favor o en contra de los personajes principales, de ahí se deriva el final de la historia.



Fragmento, "Los olvidados" (1950), México, Luis Buñuel

1.3.4. Paleta de color

La paleta de color es un elemento importante en la decoración, mide las combinaciones de colores para crear determinados ambientes, el color crea una especie de matiz que tiene significado si se sigue la línea en la narración de una película, en este contexto puede vincularse el significado cultural del color a la narración, los colores pueden



mostrar afinidades con el entorno es decir dar unidad al set, el color en cine tiene una función mas emocional que plástica, también debe tomarse en cuenta el manejo del color y el significado cultural para determinar relaciones simbólicas y emotivas que veremos proyectadas y percibidas en el espectador.

“Amores perros” (2000), México, Diseñador de producción, Brigitte Broch.

1.3.5. Diseño de set

El diseño de set, forma parte de la narración y se refiere a los paisajes, atmosfera y conceptos del espacio, estos pueden funcionar como elementos plásticos, también se encarga de transmitir sensaciones o estados de animo, según los elementos visuales; líneas, color, formas, entre otras. Se debe tener en cuenta que los elementos que forman la composición no deben distraer al espectador o dar mas importancia que los personajes, a menos que sea la intención. Existe una clasificación de sets por su transparencia u opacidad de *Charles y Mirella Jona Affron* en su libro *“sets in motion”*, según esto los sets se clasifican en:



“Alucarda” (1977), México, Juan López Moctezuma

Set denotativo, es el que menos relación guarda con la narración y el que mas parecido tiene con los espacios para ser habitados, esto permite que los personajes lleven todo el peso narrativo un ejemplo de este set; *“PRELUDIO”* (2010), *Eduardo Lucatero, México.*



Set puntual, está diseñado para una secuencia en especial y toma en cuenta lo que en ella se narra para reforzarlo visualmente, el set puntual otorga valor simbólico a los componentes de la imagen, da al espectador mas elementos de interpretación al construir la imagen, un ejemplo; *“Los olvidados”* (1950), *Luis Buñuel, México.*

Set de embellecimiento, estos trabajan con referencias pictóricas, encuadres cerrados, espacios teatrales, construcciones emocionales a través de la forma, la luz y el color, un ejemplo; *“MACARIO”* (1960), *Roberto Gavaldón, México.*



Set como artificio, poco tienen que ver con la realidad, se construye esa sensación a partir de la trama, creando ambientes producto de la imaginación visual del director, ejemplo; *“El santo contra la invasión de los marcianos”* (1967), *Alfredo B. Crevenna, México.*

El set como narración, estos sets forman parte de integral de la narración, pues tiene una gran carga de significado en la historia, generalmente los lugares u objetos no pueden desprenderse de la narración, ejemplo; *“7:19” (2016)*, *Jorge Michel Grau, México*.



1.3.6. Hoja de estilo

La línea y forma que va a tener visualmente una película se define en la hoja de estilo, aquí se empiezan a realizar borradores, consiste en apreciar y rescatar los elementos pictóricos, que van a dar la estética a la historia.



“La señora venado” (2012), México, Dir. Dianet Barrueta

1.4. Figura retorica. Metáfora, según Román Esqueda.

Las figuras retóricas o recursos literarios son desviaciones del uso normal del lenguaje para fines estilísticos¹ es decir manipular los elementos, intensificarlos, embellecerlos. Para Román Esqueda² la retórica es “*una techné (actividad)*” en la cual hay que diferenciar dos aspectos, una es la parte teórica o el significado técnico del signo, como uno de los argumentos lógicos, y otro aspecto es que todo el discurso retórico es una forma de significar, es decir un proceso de semiosis.

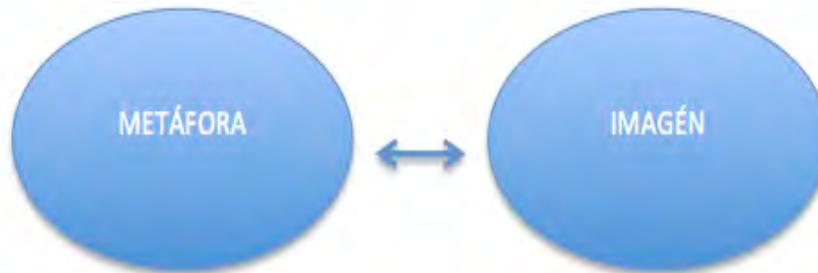
La metáfora, como figura retorica, consiste en expresar una palabra o frase con un significado distinto al habitual entre los cuales existe una relación de semejanza o analogía, estas figuras pueden ser simples al representarlas gráficamente pero complejas en su descripción.



¹ Estudio del estilo de la expresión lingüística en general.

² Doctor en filosofía, experto en semiótica, diseño gráfico y comunicación.

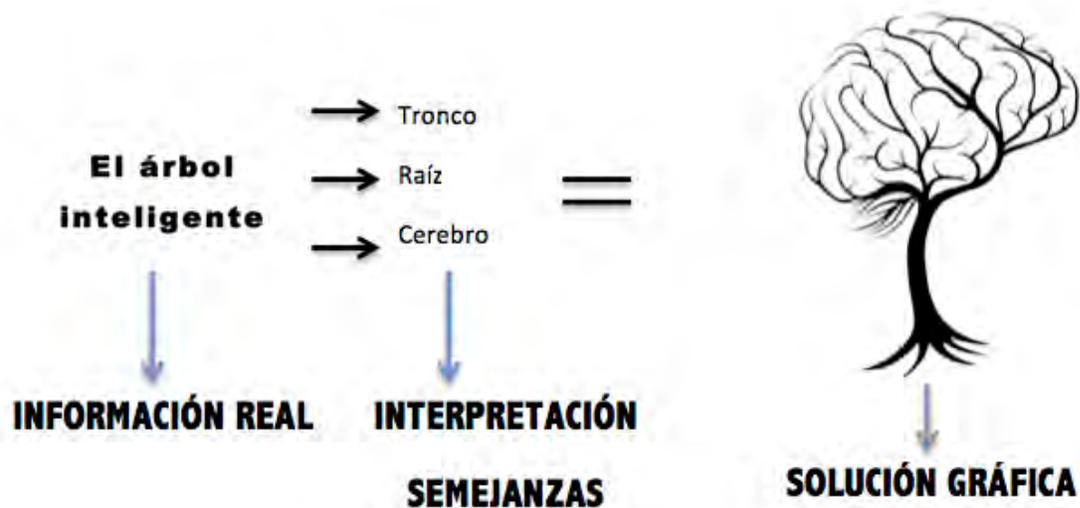
La importancia de teorizar los argumentos de las interpretaciones metafóricas, es darle un mayor sustento al diseño, las dificultades en lograrlo consiste en que son procesos mentales:



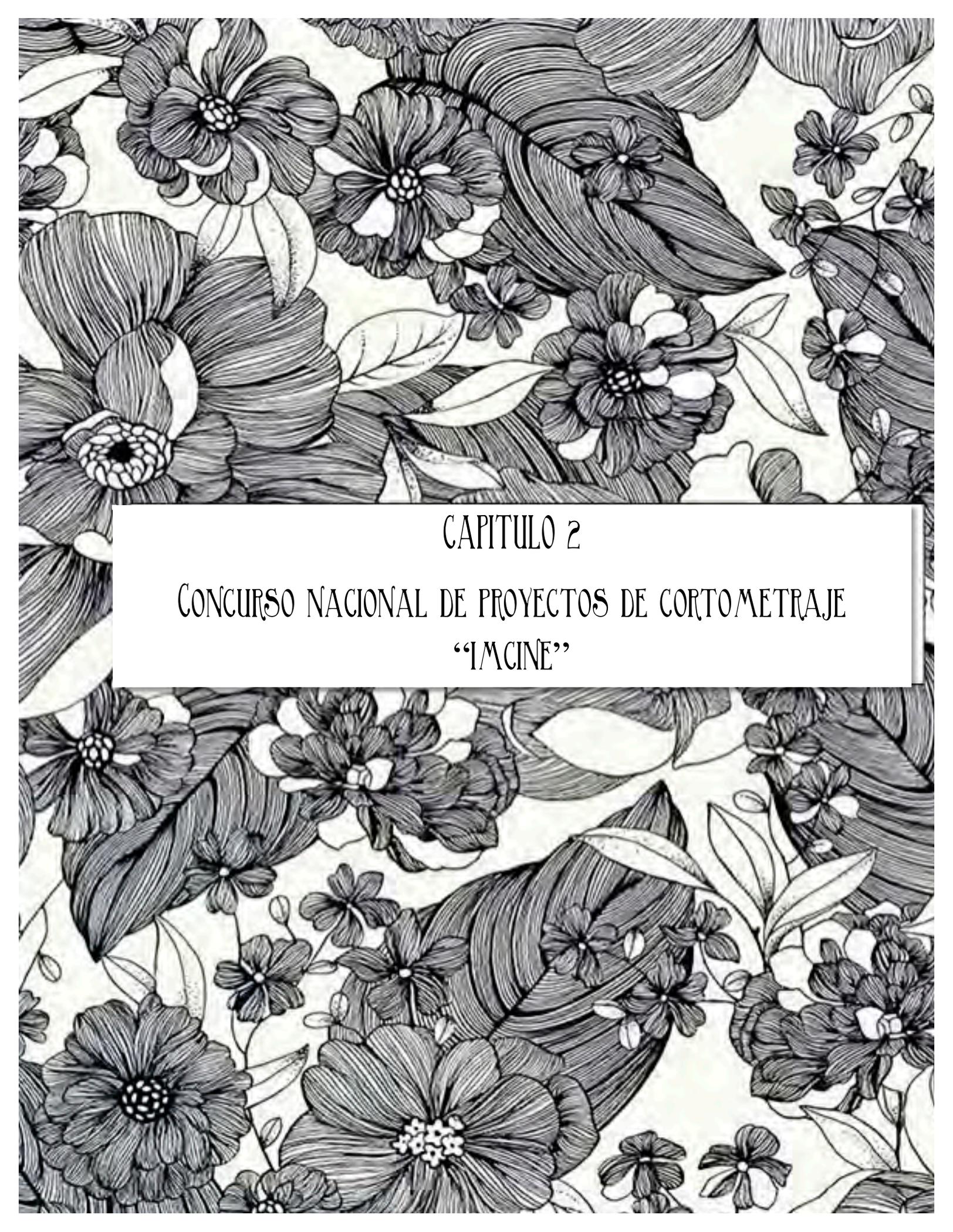
La metáfora tiene como finalidad hacer que las cosas sean visibles en el discurso, pues representan lo abstracto, para lograr una interpretación aceptable es necesario, “enseñar a ver semejanzas”, Román Esqueda, plantea una estructura básica para generar una interpretación grafica:



Partiremos del modelo anterior para ejemplificar el siguiente enunciado:



Por medio de la estructura propuesta podemos establecer que el diseño gráfico puede ser interpretado en términos generales y ligarlo a los procesos de interpretación metafórica, en conclusión éstas pueden dar como resultado tanto elementos figurativos como no figurativos; color, letra, composición, entre otros, todo producto de diseño puede ser interpretado como elemento visual y por lo tanto tener una función metafórica.



CAPITULO 2

CONCURSO NACIONAL DE PROYECTOS DE CORTOMETRAJE
“IMCINE”

2.1. Breve antecedentes históricos de las convocatorias IMCINE

El Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) fue creado el 25 de marzo de 1983 con el decreto publicado en el Diario Oficial de la Federación, con la finalidad de impulsar el desarrollo de la actividad cinematográfica nacional a través del apoyo a la producción, el estímulo a creadores, el fomento industrial y la promoción, distribución, difusión y divulgación del cine mexicano. Parte de estos apoyos son; Foprocine (Fondo para la producción Cinematográfica de Calidad), y Fidecine (Fondo de Inversión y Estímulos al Cine), además del Eficine (Estímulo Fiscal a Proyectos de Inversión en la Producción Cinematográfica Nacional), consistente en otorgar un crédito fiscal a los contribuyentes que aporten a proyectos de inversión en la producción cinematográfica nacional, estos estímulos cuentan con una comitiva con personas destacadas en el arte y la cultura que se encargan de analizar y recomendar que proyecto se apoya. Estos apoyos han posicionado a la industria cinematográfica Mexicana dentro de los 20 países con mayor producción cinematográfica en el mundo.

2.2. características de la convocatoria: Concurso nacional de proyectos de cortometraje / carpeta de arte

Imcine apoya la realización de cortometrajes a través del concurso nacional de proyectos de cortometraje / por regiones, que apoya la producción total y/o la post producción de cortometrajes en las categorías de ficción, animación y documental, la convocatoria es anual y se lanza en el primer trimestre del año, se debe de tomar en cuenta; únicamente apoya a personas físicas mexicanas, residentes permanentes o inmigrados, IMCINE produce el 100% del cortometraje.

El IMCINE apoyará la producción de hasta 3 proyectos de cortometraje de animación con una duración máxima de 12 minutos.

Todos los proyectos seleccionados deberán realizar los procesos de postproducción (corrección de color, conformado, mezcla en sala THX y la generación de los entregables) en los Estudios Churubusco Azteca, S.A., ubicados en la Ciudad de México, así como lo siguientes documentos del proyecto. Carpeta de arte: diseño de sets, guía de estilo, ambiente, paletas de color y escalas, diseño de personajes, guión, story board.

2.3. Animaciones apoyadas por IMCINE 2005-2017

Entre las dependencias gubernamentales que han brindado apoyo a la animación, la más importante es sin duda el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE).

Algunas de las animaciones que han sido apoyadas son:

2005

"Berlidad"
Agustín Pablo Alvaro Ángeles Zuman

2006

"De cómo los niños pueden volar"
Leopoldo Aguilar Guerrero
"Jacinta"
Karla Castañeda Ortega
Animación

2007

"Fuera de control"
Sofía Catalina Camillo Ramírez
"Niño de mis Ojos"
Guadalupe Sánchez Sosa
"Jaulas"
Juan José Medina Dávalos
"El relato de Sam Brennan"
Manuel Tonatliuh Moreno Ramos
"El Armadillo Fronterizo"
Miguel Anaya Borja
"Xani Xepica"
DominiqueMarie Jonard Giraud

2008

"Martina"
Mariana Gutiérrez Lascurain Gual
"Moyana"
Emiliano González Alcocer
"Martyris"
Luis Felipe Hernández Alanís
"Luna"
Raúl Cárdenas Rivera

2009

"Defectuosos"
María Gabriela Martínez Garza
"Monarca"
Víctor René Ramírez Madrigal
"Mutatio"
León Rodrigo Fernández Hernández
"El sueño de Galileo"
Mariana Raquel Miranda Diosdado
"El Objeto de la Independencia"
Directores Varios

2010

"El modelo de Pickman"
Agustín Pablo Alvaro Ángeles Zuman
"La noria"
Karla Castañeda Ortega
"Un ojo"
Lorenza Manrique Mansour
"Las tardes de Tintico"
Alejandro García Caballero
"Eskimal"
Homero Ramírez Tena

2011

"Un día en Familia"
Pedro Estéban González Delster
"El regreso del vampiro"
Christian Alain Vázquez Carrasco
"Lluvia en los ojos"
Rita del Rosario Basulto Chávez
"El maestro y la flor"
Daniel Irbien Peniche

2012

"¿Qué es la guerra?"
Luis Alberto Beltrán Flores
"La última cena"
Claudia Vanessa Quintanilla Cobo
"El trompetista"
Raúl Alejandro Morales Reyes
"El don de los espejos"
Mara Soler Guitián

2013

"Ascensión"
Samantha Pineda Sierra
"Los ases del corral"
Irving Sevilla García
"Olas del cielo"
Gildardo Benjamín Santoyo del Castillo
"Los aeronautas"
León Rodrigo Fernández Hernández
"El gran líder"
Francisco Javier Jiménez Cabrera

2014

"Aceite y gas"
Esteban Azuela Suárez
"Fin del mensaje"
Eduardo B. Gutiérrez Múgica
"La máquina"
René David Reyes García
"Cerulia"
Sofía Catalina Camillo Ramírez
"Elena y las sombras"
César Gabriel Cepeda Sánchez
"Los gatos"
Víctor Alejandro Ríos Rodríguez
"El árbol de la vida"
Alejandro Federico García Caballero
"El último suspiro"
Eduardo Martínez Pichardo
"La secta de los insectos"
Pablo Calvillo Méndez

2015

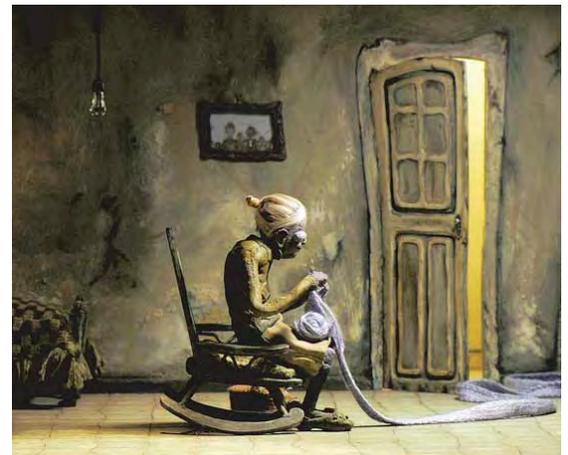
"Pollanguiar"
Alexandra Castellanos Solís
"Gina"
David Alejandro Heras Muñoz
"Jack y la muerte"
Karla Castañeda Ortega

2016

"Última Estación"
Héctor Dávila Cabrera
"Primos"
Jorge Federico Gutiérrez Obeso
"Humo"
Rita del Rosario Basulto Chávez
"Tío"
Juan José Medina Dávalos

2017

"El ave de María"
Miguel Anaya Borja
"Canicas"
Eduardo Altamirano Segovia
"Bouclette"
María Fernanda Lozada Muñoz



"Jacinta" (2006), México. Dir. Karla Castañeda

A detailed black and white botanical illustration background featuring various plants, stems, leaves, and flowers. The drawings are intricate, showing the veins of leaves and the structure of different flower types, including some with multiple petals and others with small, clustered blossoms.

CAPITULO 3
CARPETA DE ARTE DEL CORTOMETRAJE
“COBIJAS PARA BEBÉS”

3.1. Proceso de preproducción de la carpeta de arte

En este capítulo se presenta el resultado de la investigación aplicado a la carpeta de arte. Los siguientes elementos que se mencionan a continuación son parte de los requerimientos específicos de la convocatoria para el apoyo otorgado por IMCINE, cabe resaltar que se agregaron algunos términos más (escalas), esto con el fin de tener una mejor visualización de los sets y personajes.

3.1.1. Guión

3.1.2. Story board

3.1.3 Hoja de estilo

3.1.4 Diseño de personaje

3.1.5. Paleta de color

3.1.6. Diseño de set

3.1.7. Escalas

3.1.1. Guión

Un guión debe ser directo, claro y fácil de seguir en narración, los guiones para animación tienen la particularidad que puede incluir algunos elementos, esto con la finalidad de crear una estética especial, se dividen en los siguientes:

La metamorfosis, es la habilidad de cambiar de un formato a otro sin edición.

La condensación, se ayuda de imágenes mínimas para crear grandes sensaciones en el espectador.

El antropomorfismo, son los rasgos humanos que se aplican a los animales, objetos, lugares.

La invención, es la creación física y material de mundos imaginarios.

La asociación simbólica, el uso de signos abstractos y visuales haciendo analogía.

A detailed black and white botanical illustration of various flowers and leaves. The illustration features several clusters of small, five-petaled flowers on thin stems, some with serrated leaves. There are also larger, more complex flower structures, including one with a prominent central stamen and another with a large, rounded, textured structure. The overall composition is dense and intricate, typical of a scientific or artistic botanical study.

COBIJAS PARA BEBÉS

Guión: Dianet BA. / 2018 1/1

COBIJAS PARA BEBES

ESC.1.

Un ser femenino, vestido con retazos de tela, cabello rizado y una corona de flores en la cabeza, dormida, vuela sobre nubes, empieza a caer y despierta.

ESC.2.

Ser femenino cae en una cama, llena de flores, de la obscuridad aparecen 4 seres vestidos con una túnica negra, llevan velas en las manos, la sujetan con hilos rojos, agitada trata de quitarse los hilos.

ESC.3.

Aparece un ser alto, con joroba, vestido de negro, con una máscara en el rostro, se acerca a un piano que se encuentra en un extremo, comienza a tocarlo, uno de los seres vestido de negro le da un hilo rojo con el que amarraron al ser femenino, el ser jorobado lo acomoda en el piano. Comienza a tocar.

ESC.4.

Ser comienza a descoserse, en el piano se va formando una cobija, el ser femenino se queda sin ropa y es un insecto, el ser jorobado le quita el rostro que es una máscara, y la guarda en un cofre, camina hacia una puerta.

ESC.5.

Ser sale del cuarto y sale a un bosque, se acerca a un hueco en un árbol, saca una oruga y la envuelve con una cobija, del cofre saca la máscara y se la pone, lo cuelga en el árbol, sonrío, y se dirige a la puerta de la que salió.

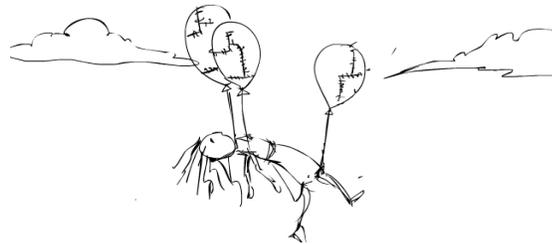
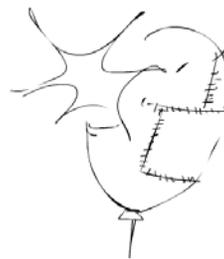
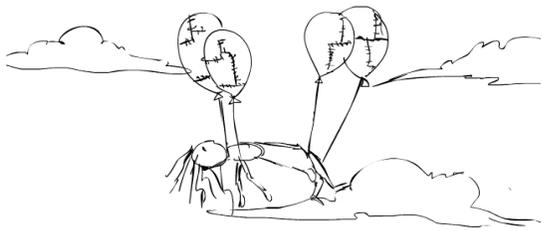
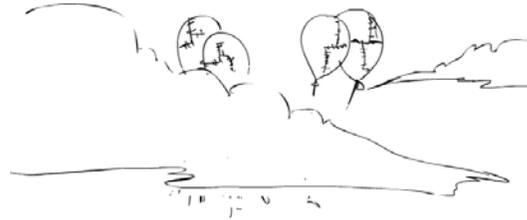
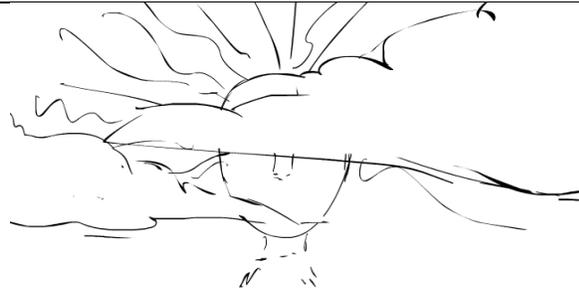
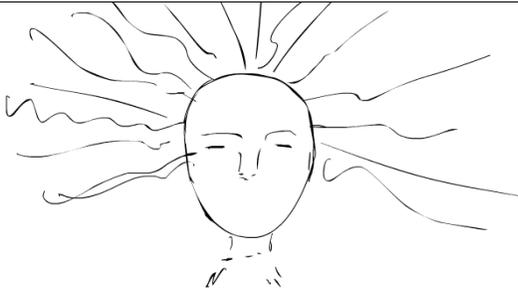
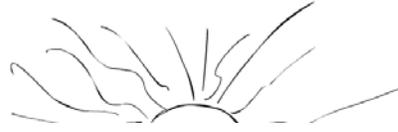
FADE OUT

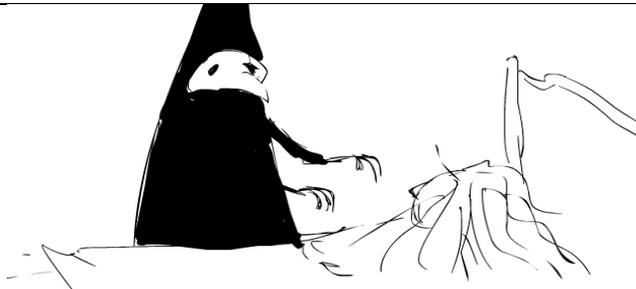
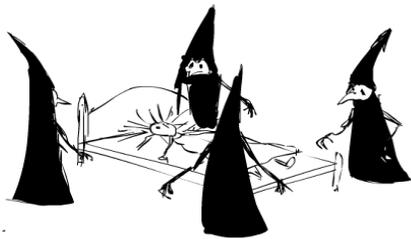
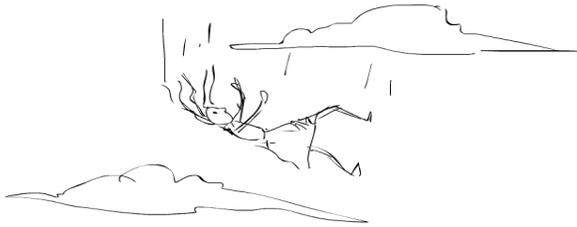
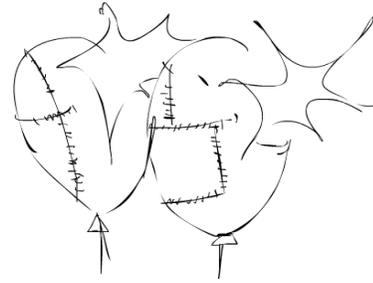
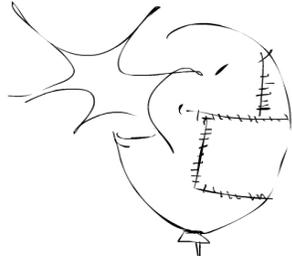
3.1.2. Story board

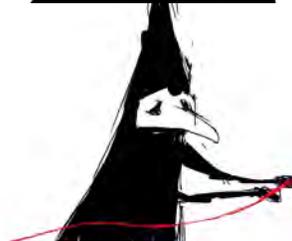
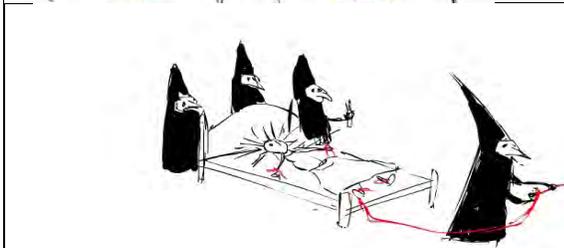
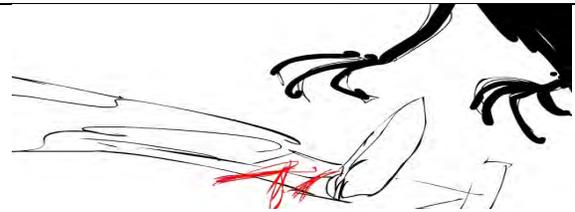
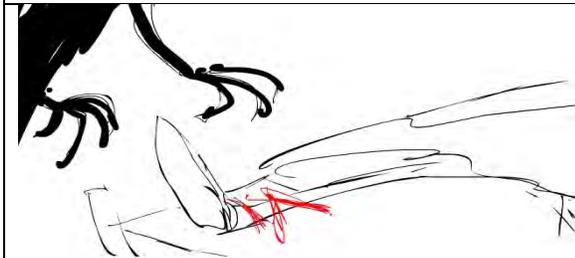
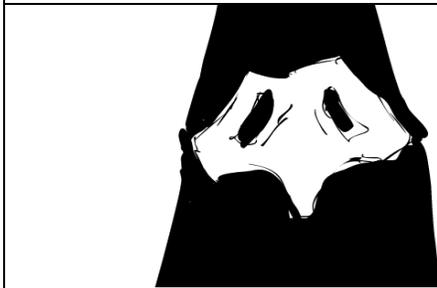
A continuación se presenta la guía visual del guión literario, aquí hemos definido la guía base para el concept art. El *concept art*; termino que se acuña a la línea guía y visual proyectada por el director de arte o diseñador de producción.

“El concepto y la apariencia de realidad definen el marco de trabajo de los indicadores espaciales y de los indicadores de la composición dentro del campo. La determinación de la apariencia o la textura de la realidad, permite a su vez, comunicar y reforzar el concepto mediante el concepto y la apariencia de realidad se pueden vincular dibujos nada lineales con narraciones nada convencionales. Lo mas importante es que el story board marque la dirección del movimiento y que defina y comunique claramente las acciones principales de la película”. (Wells:2007: 38)

COBIJAS PARA
BEBÉS

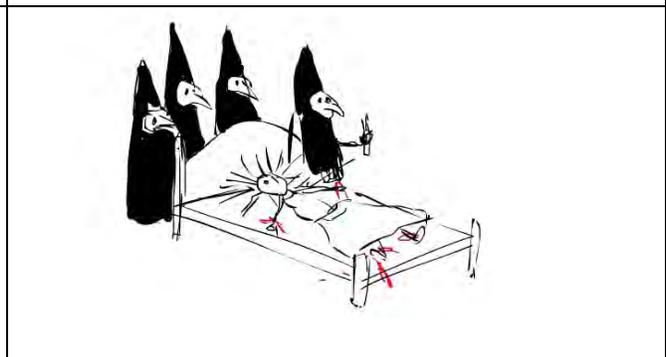
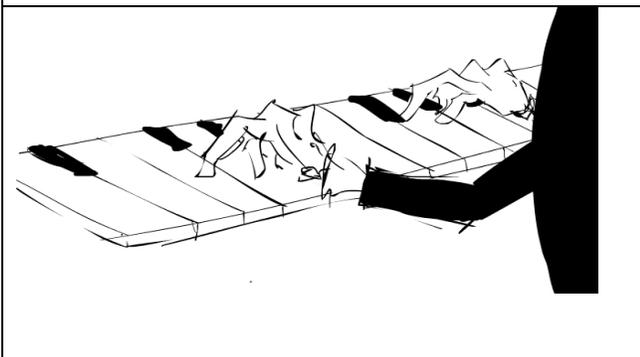
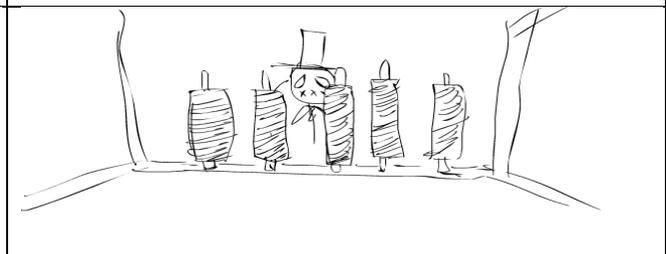
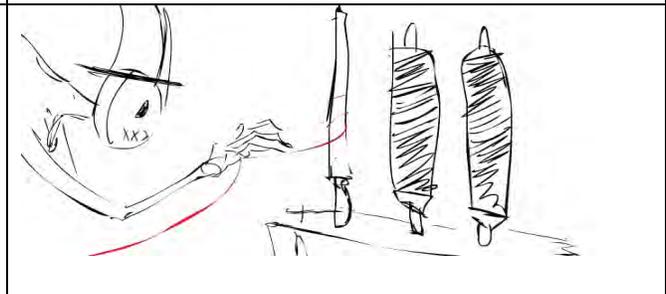
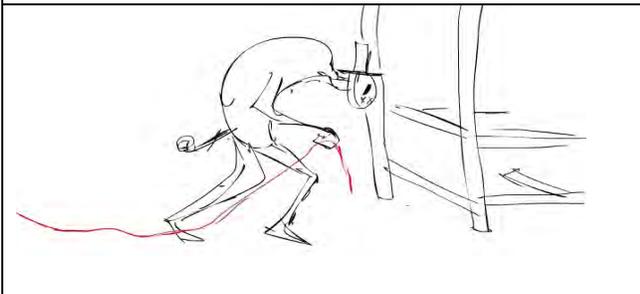
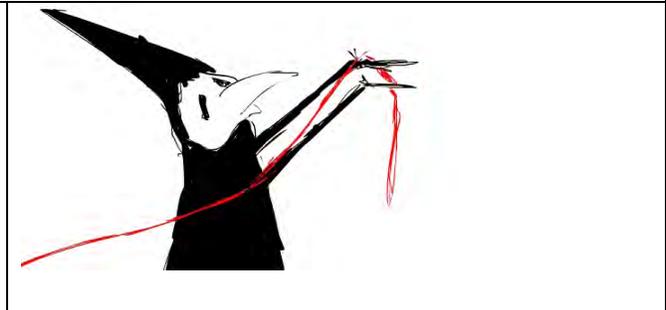


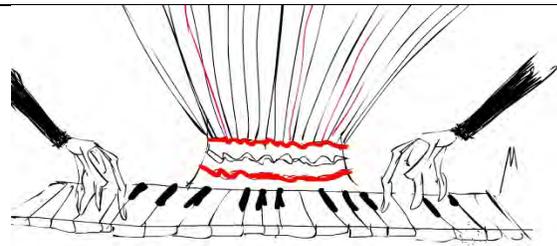
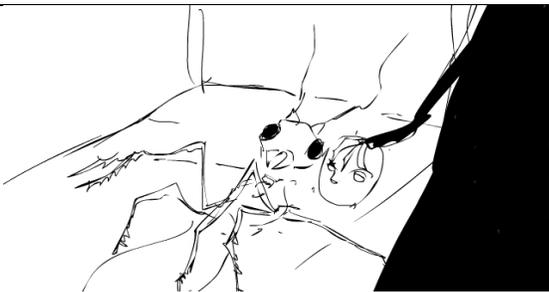
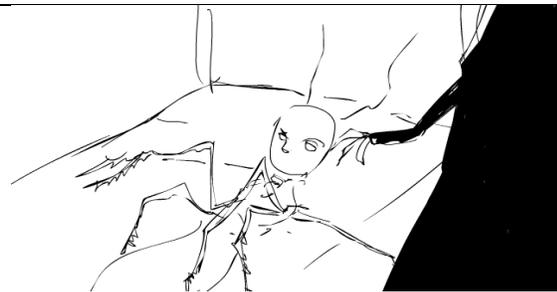
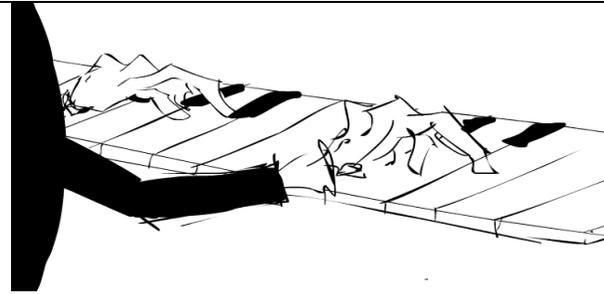
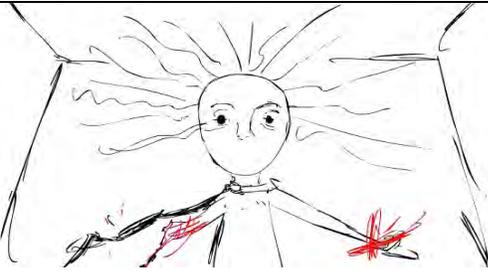
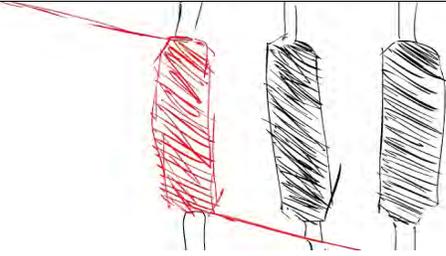
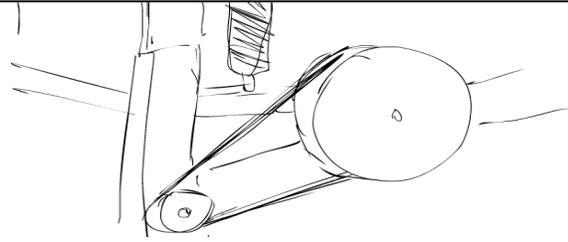


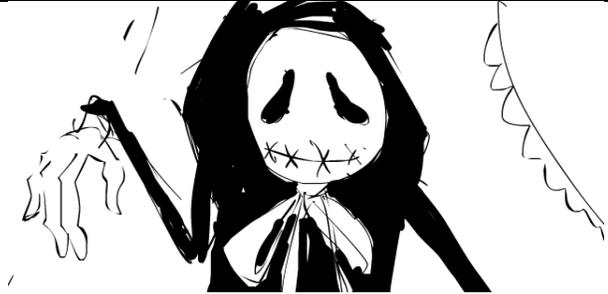
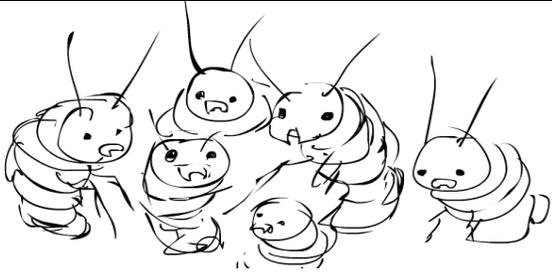
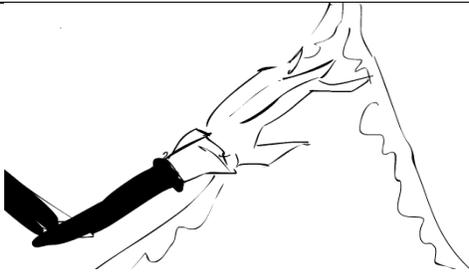
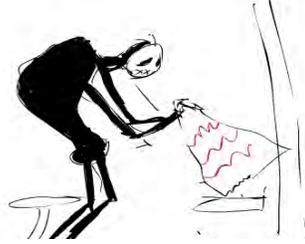


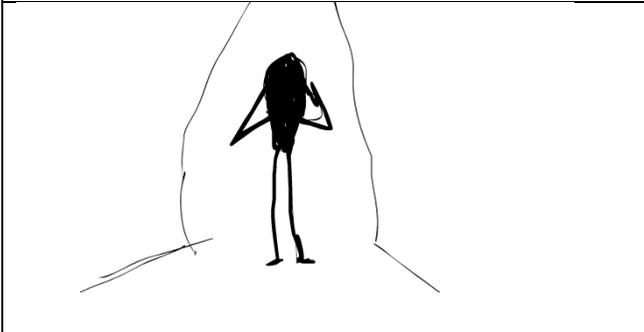
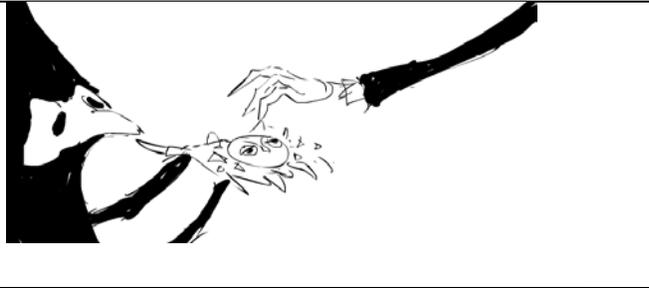
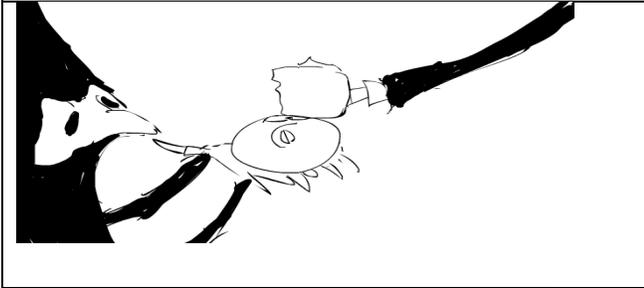
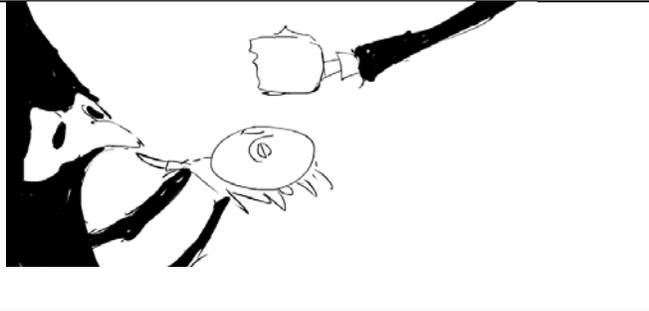
COBIJAS PARA BEBÉS

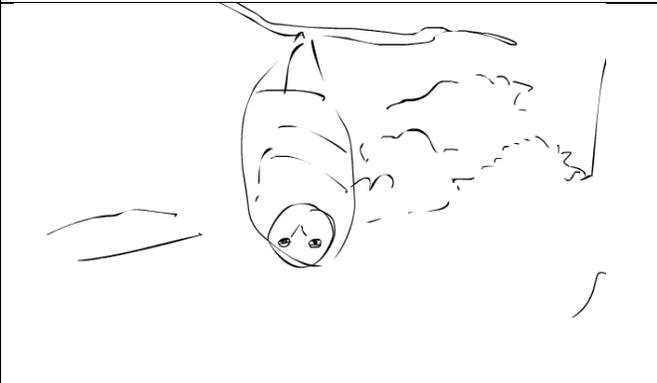
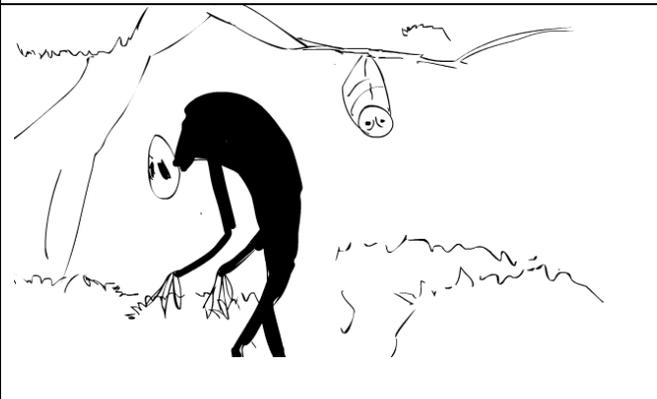
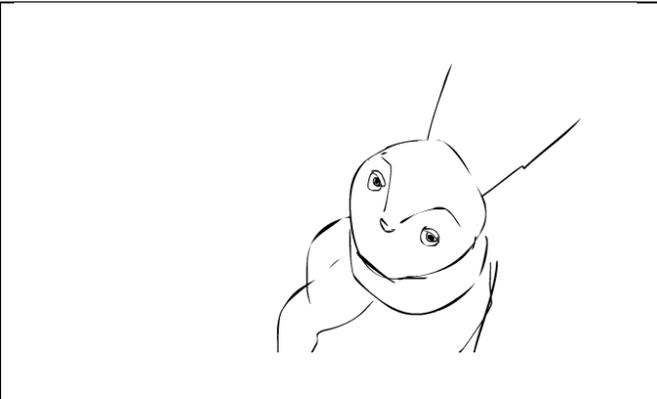
La Señora Venado Producciones 4/8











3.1.3. Hoja de estilo

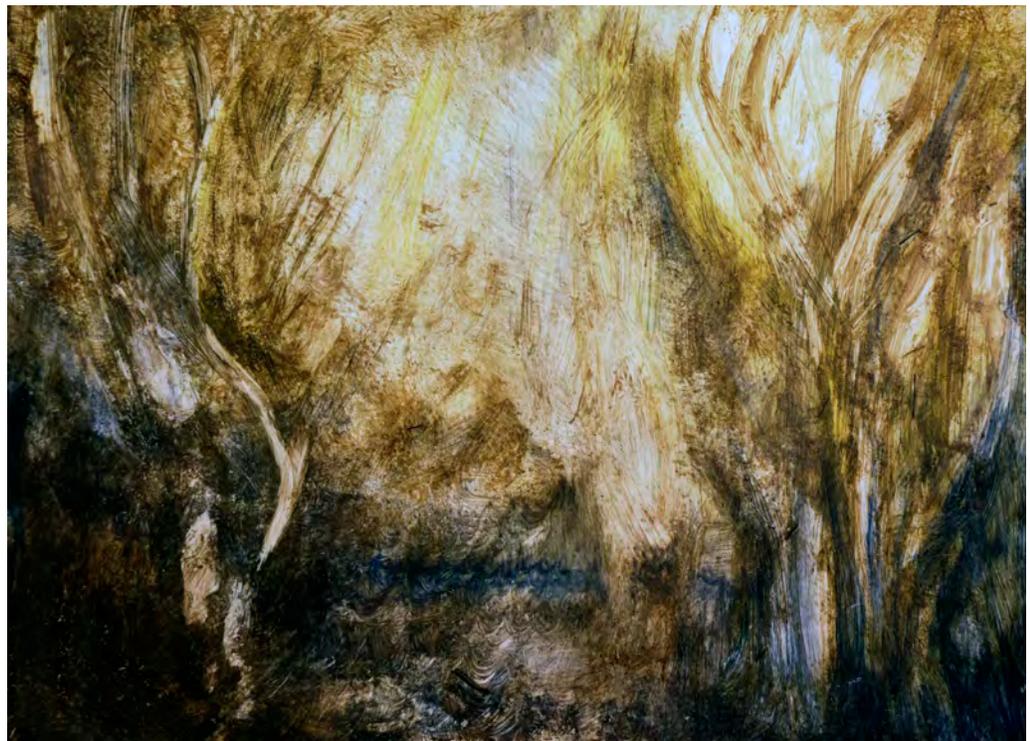
Al tomar en cuenta nuevos aspectos en el story board se propuso establecer una plástica por medio de fotografías recreadas por el diseñador de producción, para dar idea de la línea a seguir en los 3 escenarios, las pinturas y fotografías eran las únicas capaces de registrar el concepto concebido por el director, y para dar idea se obtuvo el siguiente resultado, también sirve de apoyo para otras áreas y es así como estas fuentes ayudaron a dar indicios para el ambiente, luz, telas, textura y para poder diseñar la imagen de la película.



SIMBOLOS: MUERTE



SIMBOLOS: INFRAMUNDO



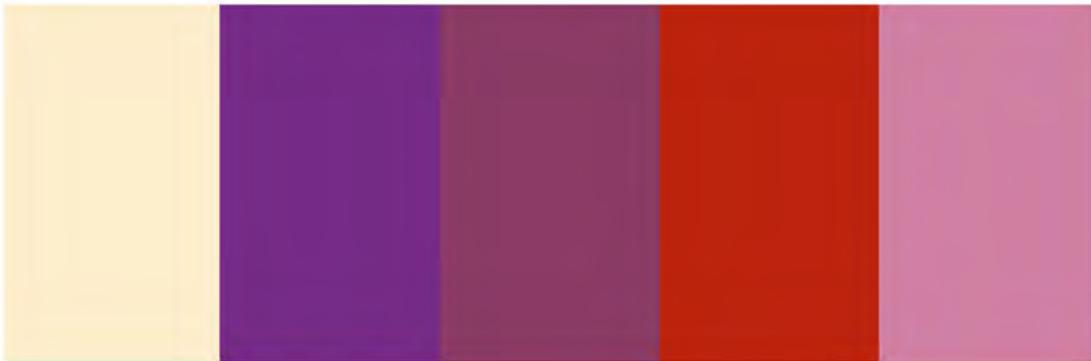
SIMBOLOS: BOSQUE

3.1.4. Diseño de personaje

El proceso para la creación de un personaje requiere una breve historia de acuerdo con su perfil psicológico, físico y paleta de color.

Estos perfiles son determinados por el realizador, y se van construyendo a partir de la historia, estas historias invisibles de su pasado no se ven reflejadas en la pantalla pero hacen creíble a los personajes y los forma incluso nos va dando detalle de que vestuario será el correcto.

Para el personaje principal de “cobijas para bebés”, **AVA**, el personaje resulta complejo, pasa de persona a insecto, veamos las siguientes características y semblanza.



Ava, ser femenino, de baja estatura, color de piel clara, cabello semi largo y obscuro, ojos grandes y facciones muy expresivas.

Un ser tímido, callado, con tendencias a inclinarse por las cosas fantásticas.

Su paleta de color tiende hacia morado y rojo.

PROPUESTA 2 “AVA”



Para el personaje de Ava se tomo en cuenta referencias de muñecas de tela, su personaje debe de dar sensación de una persona inocente, pero vestida a manera de un rito ceremonial, es decir un traje de gala, también el ambiente donde se desarrolla en una especie de inframundo donde se descome a los muertos para transformarlos en nuevos apoyos de vida.

REFERENCIAS:



SIMBOLOS CLAVE:

FLORES

MASCARA

SANGRE

“Músico”



Músico, ser masculino, de alta estatura, color de piel clara, porta una mascara

Un ser introvertido y callado.

Con colores hacia café y rojo.

“PROPUESTA 2 MÚSICO”



El músico esta basado en un hilador, de aspecto fúnebre, el ayuda a los muertos en su transición de desintegrarse, sirviéndole a ellos y ayuda a las nuevas vidas a seguir el ciclo.

REFERENCIAS



SIMBOLISMO

MUERTE

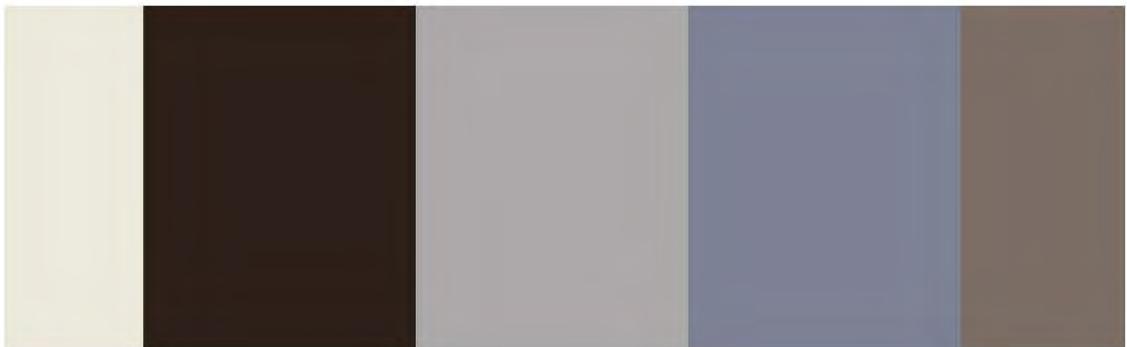
SIRVIENTE

MÚSICA

“SER 1”



“SER 2”



REFERENCIAS; “SER 1”, “SER 2”:



Estos personajes sirven de apoyo al músico para su ejecución al descoser a los seres, se baso en trajes antiguos que utilizaban las enfermeras para evitar contagios como la peste.

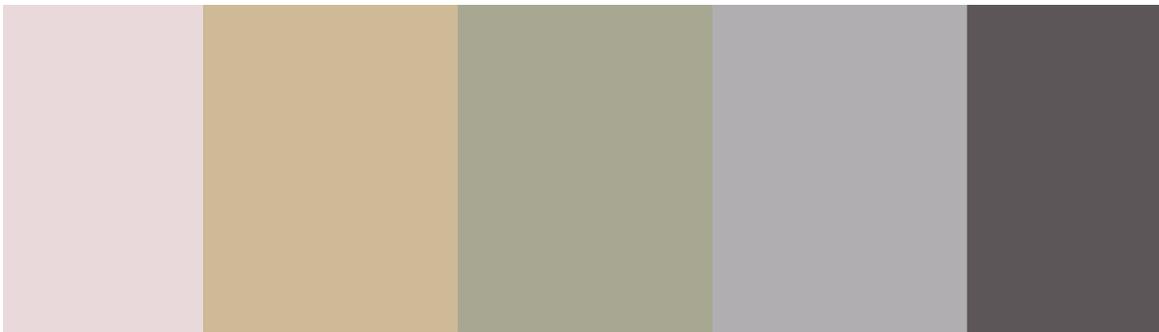
SIMBOLISMOS

MUERTE

MOUSTRUOS



“INSECTO”



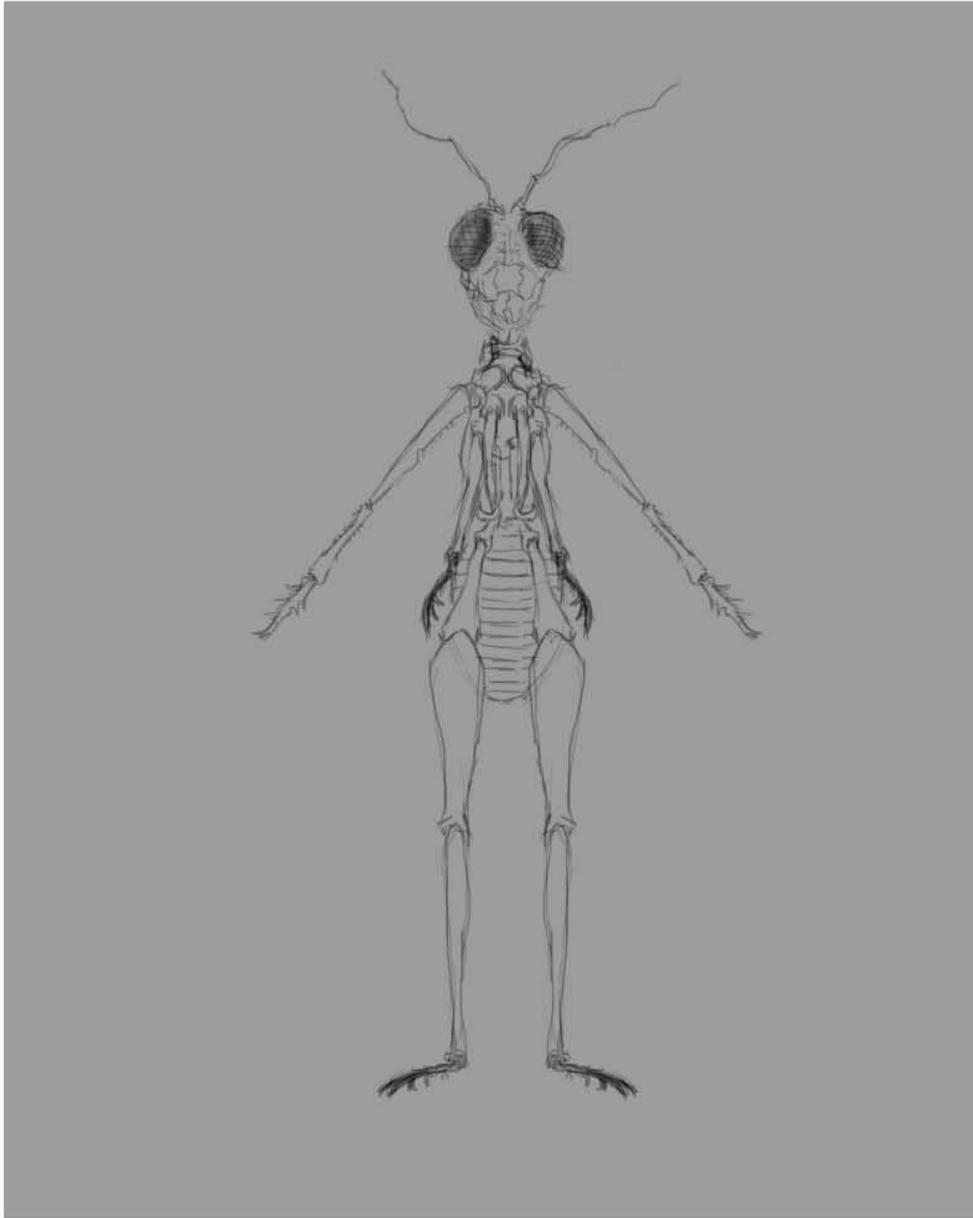
REFERENCIAS:



Este personaje aparece 2 veces en la historia, son las nuevas vidas que se apoyan de los muertos para crear su identidad. Fue basado en larvas.



“AVA INSECTO”



REFERENCIAS:



Se tomaron de referencias en cuanto a plástica diseños de figuras textiles, esta es la contraparte de Ava, al descoser a Ava se descubre su verdadera identidad y esta es un insecto.

SIMBOLISMO
INSECTOS
RENCARNACIÓN



3.1.5. Paleta de color

Las paletas de color en una película se usan para fines narrativos y en la creación de atmosferas, la importancia de investigar los colores y saber el significado para manipular o tener un resultado mas directo, es conveniente describir las intenciones de los diversos colores y armonías que se proponen, esto junto a las paletas de cada set, incluso de los personajes, describiremos brevemente el color dominante en algunos set y su significante encaminado hacia la narrativa visual del cortometraje.



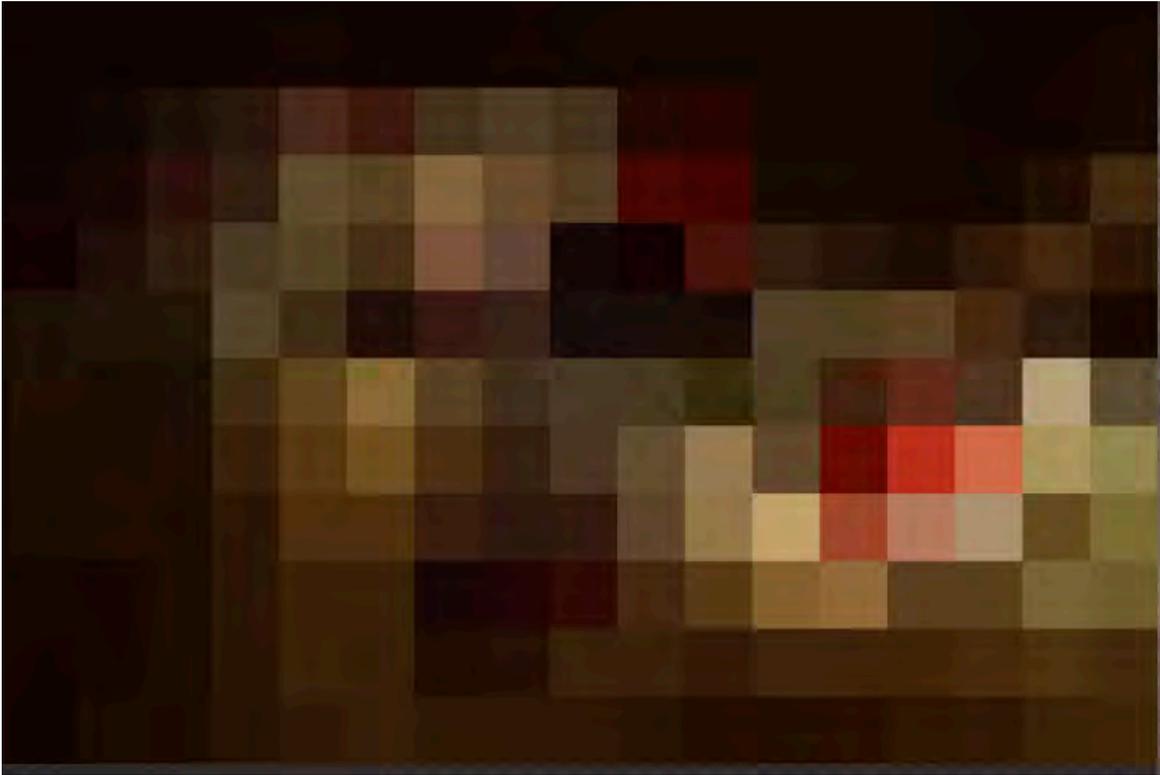
Set. 1. Cielo y nubes.

Colorimetría, mayor dominio en negros y gris.

NEGRO: Es un color ambiguo y remite a los inicios de vida.

GRIS: Asociado a la tristeza y melancolía, el gris es también el color de la ceniza y evoca a la resurrección de los muertos.

Estos colores funcionan remitiendo al significado simbólico de la escena donde Ava esta muerta y vuela en un cielo gris hacia una especie de limbo donde resurgen los muertos.



Set. 2. Cuarto oscuro

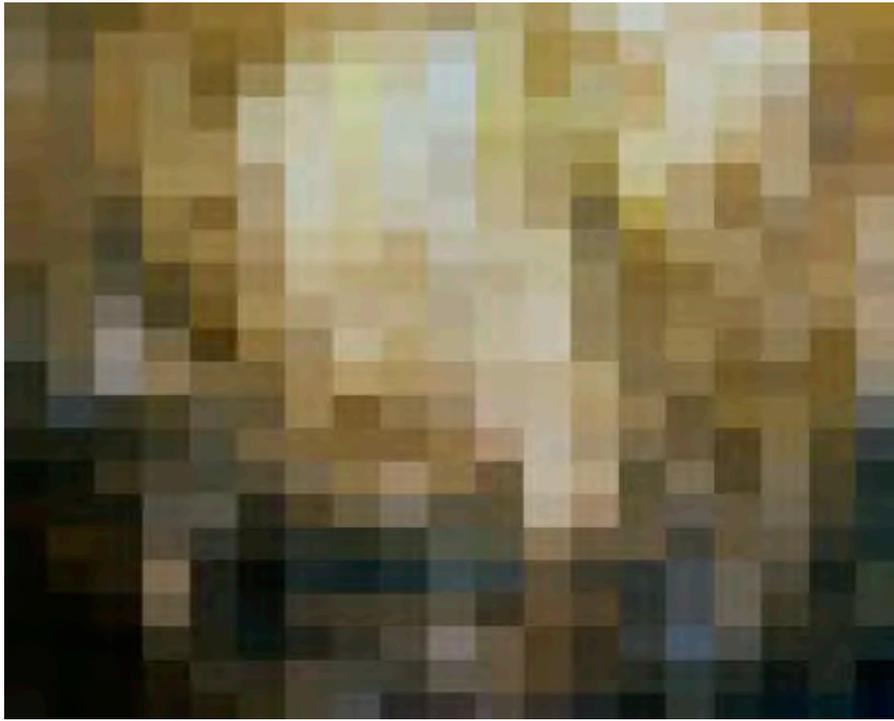
Colorimetría, mayor dominio en rojo, negros, amarillos.

NEGRO: Color asociado con el luto

Rojo: Se asocia a la vida, fertilidad y ciclos de vida.

Amarillo: Es un color asociado a la belleza.

Las escenas desarrolladas en el set, son un funeral y el ciclo de una nueva vida. Funcionan el significado de los colores, con los sets, evocan una atmósfera legumbre y por otra parte la belleza de los nuevos ciclos de vida de los seres que se presentan.



Set. 3. Bosque

Colorimetría, mayor dominio en verde, azul, amarillos.

Verde: Asociado con los paraísos terrenales y a la inmortalidad.

Azul: Símbolo de trascendencia y se asocia con el mundo de criaturas fantásticas.

Amarillo: Asociado a la energía vital, lo divino y protección.

Las escena desarrollada en el bosque, remite a un nuevo inicio de vida dado por reencarnación, funcionan estos colores dentro del mundo creado a partir del significado de los mismos.

3.1.6. Diseño de set

En el diseño de set para los siguientes escenarios se determinó que serían; “De embellecimiento” y “De artefacto”, por la técnica utilizada en animación el resultado se requería de una gran carga pictórica y recrear un mundo a partir de la historia y los personajes, el resultado dio un conjunto de bocetos que se complementan con la obra cuya finalidad es aproximarse al resultado final. Son tres los sets que se requieren desarrollar.

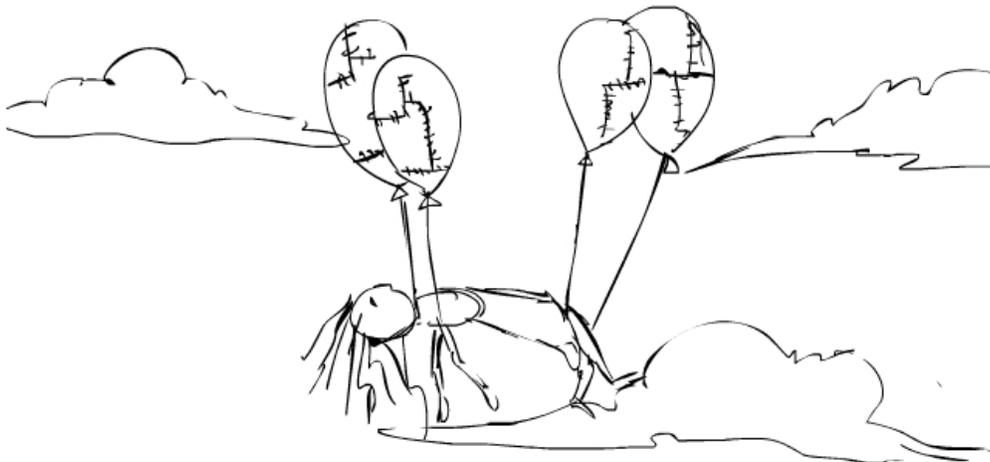
SET 1.

Set de artefacto / Esc. 1-13 Cielo Nuboso

Es el primer set que aparece en un inicio, el personaje principal “Ava”, vuela con la ayuda de globos, dentro del mundo que se recrea, la propuesta fue la siguiente, a esta no se le dio tanta importancia pictórica debido a la dificultad para animarla y se determinó que esta escena se apoyaría de animación 3D, el elemento principal es el cielo.

Cielo: La imagen del cielo se asoció completamente a las ideas creadas sobre los dioses, por ello cuando se creyó que tras la muerte existe otra vida se le situó en los cielos. La cercanía física con el cielo se interpreta como una participación en su esencia y por tanto una forma de contactar con lo divino:

CIELO – SIGNIFICANTES- DIVINIDAD / INFRAMUNDO



SET 2.

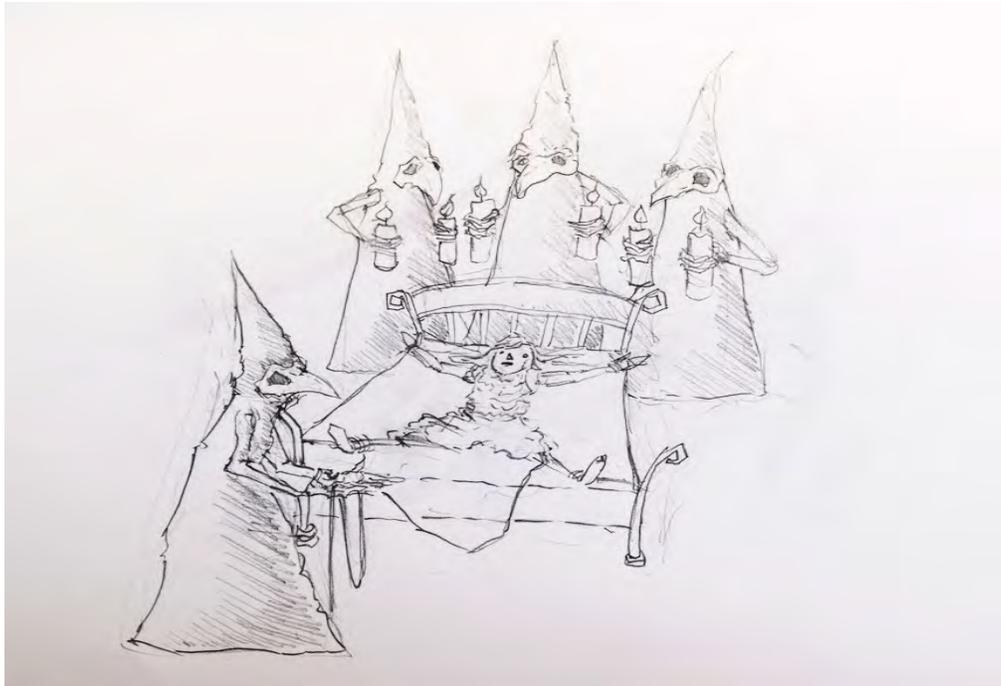
Set de artificio y Set de Embellecimiento / Esc.14-52 Cuarto oscuro

El set 2, es uno de los escenarios más importantes, sencillos en cuanto a construcción, pero tiene una gran carga simbólica, pues se desarrollaron las acciones principales de todos los personajes, se puso gran énfasis en la importancia pictórica que debían tener los elementos de decoración, el reto estaba en como resaltar algunos elementos en un set oscuro, se resolvió con iluminar puntualmente los elementos principales y donde se desarrollan las acciones y colocar sutilmente algunos elementos que no le restaran importancia a los personajes, como resultado final se hicieron fotos que daban cuenta de la línea pictórica a seguir, uno de los elementos importantes en el set (con interpretación metafórica) es la flor.

Flor: Por su naturaleza es el símbolo de la fugacidad de las cosas, los Romanos y Griegos cubrían con ellas a los muertos, ahora bien la flor es la imagen del centro y por lo tanto una imagen arquetípica del alma, según su color, modifican su sentido, esto también tiene que ver con una simbología más abstracta del color y su significado en las culturas.

FLOR – SIGNIFICANTES- CENTRO / ALMA / MUERTE

Resultado final.



SET 3.

Set de artificio y Set de Embellecimiento / Esc. 53-62 Bosque día

El ultimo set, donde la narración se desarrolla en un bosque, se puso gran énfasis en lo pictórico, se hizo una pintura para llegar al resultado, este set es complejo en cuanto a la elaboración, el elemento mas importante son los arboles.

Árbol: El árbol representa, la vida del cosmos, su densidad, crecimiento, proliferación y regeneración, se le reconoce como dadores de vida.

ÁRBOL – SIGNIFICANTES- VIDA / REGENERACIÓN / CICLO

El resultado final



Escenario bosque de “Cobijas para bebés”

3.1.6. Escalas

La escala es utilizada para comparar el tamaño de los personajes y formas que estos tienen, también sirven como guía en la construcción de un set y props, pues estas comparaciones se tomaran en cuenta para hacer los objetos a proporción, de ahí la importancia de agregarla en una carpeta de arte.



Tabla 1. Visualización de formas y comparación con los personajes

3.1.7. Props

Los props es un termino acuñado a los objetos de utilería que serán utilizados por los personajes en una escena, a estos objetos se les dio importancia en las pequeñas compañías de teatro pues eran necesarios para ayudar en la dramatización de la obra y que los personajes desarrollaran mejor su papel.

Por la importancia narrativa que tienen algunos objetos dentro del cortometraje “*Cobijas para bebe*”, desglosaremos sus características así como su interpretación metafórica.

PROP 1. Conjunto Telar y Piano

El siguiente elemento es la representación de un piano y un telar, para aterrizar la idea del director, debido a los requerimientos complejos que representaba este objeto, pues además de tener la función de tejer el mecanismo debía ser el de un instrumento musical, en este caso se comparo que instrumentos eran parecidos a un telar e interactuaban mejor con el personaje, después de bocetar y hacer lluvia de ideas, se llevo al siguiente resultado, que bien funciona y se aproxima a la visualización del director.

Como elementos clave:

Télar: El telar ofrece una simbología que deriva de su función y forma, se ha hecho una comparación tradicional entre vida e hilo, por ello tejer es crear vida en algunas culturas como el Islam.

Música: El simbolismo de la música es muy complejo pues abarca todos los instrumentos de creación sonora su sentido simbólico esta ligado a la comunicación y expresión.

Hilo Rojo

El hilo por lo general es símbolo de la unión y la vinculación que tienen los seres con el otro mundo, el hilo es fácil de romper por eso se asocia el paso de la vida hacia la muerte por lo que se relaciona con la fugacidad del tiempo y el destino de cada hombre.

El color rojo en el continente americano, tendía a identificarse mas con la vida y la fertilidad, este color intenso y con fuerza presenta una simbología extensa dependiendo de las culturas, pero siempre relacionada con el sol, el fuego y la sangre.

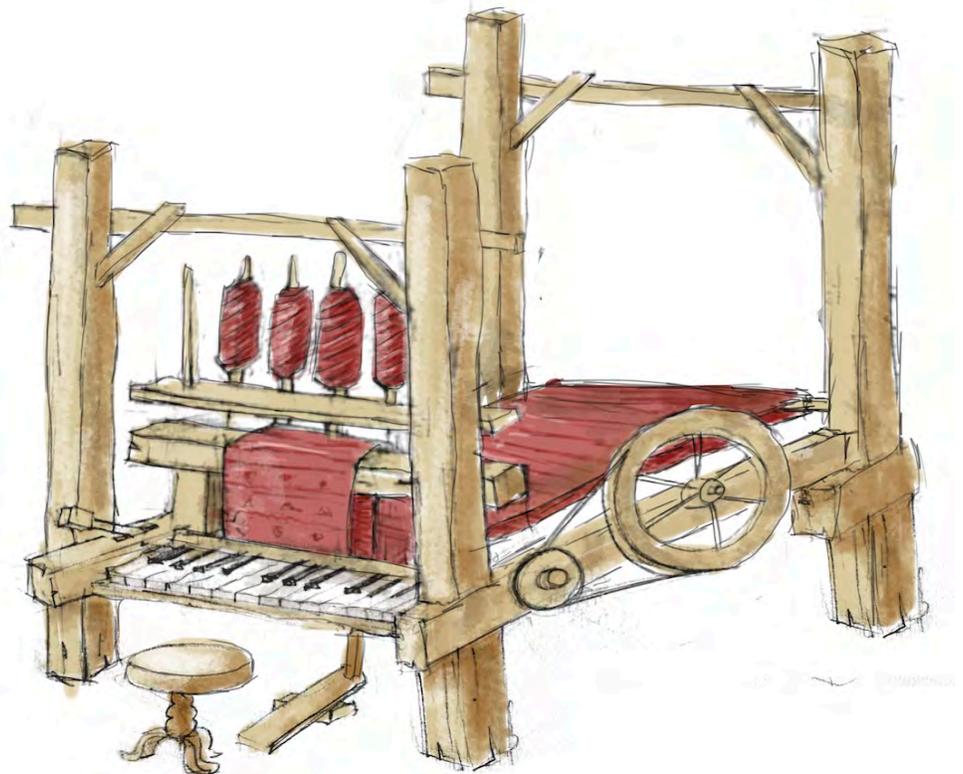


Fig. 1. Piano antiguo



Fig.2. Telar antiguo

Resultado Final:



El telar donde se desarrollan algunas acciones, es un elemento que termina por descoser al personaje principal para revelar su verdadera identidad, los elementos que combinamos son sencillos de construir, pero el valor significativo en conjunto es complejo, en resumen, la creación de una nueva vida y los ciclos vitales.

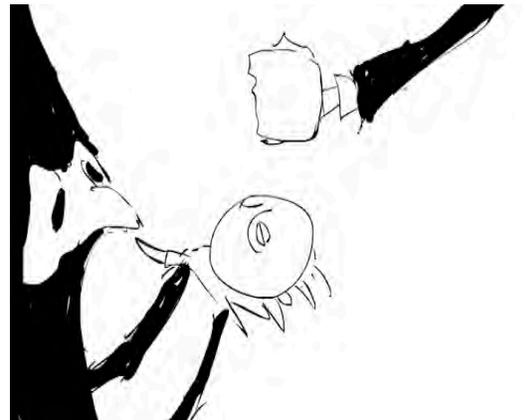
PROP 2. MÁSCARA

La máscara es un elemento con gran carga simbólica en el cortometraje, pues es el elemento que se le proporcionan a los seres que inician un nuevo ciclo de vida.

Máscara

Uno de los significados más interesantes que se le dio a la máscara en Oriente, es que se empleaba con fines funerarios, pretendiendo mantener el rostro del difunto tras la muerte, para que en la reencarnación siguiese ese modelo. El uso actual de la máscara, viene a simbolizar una pérdida de la propia identidad, para pasar a otra realidad más festiva, retomaremos el significado Oriental, para encaminarlo hacia los fines que se pretende en el cortometraje cobijas, para bebe.

Se realizaron pinturas, para darle la línea a seguir en las pruebas y con los elementos simbólicos investigados se obtuvo el siguiente resultado.



Línea a seguir, (pinturas realizadas por del diseñador de producción)

CONCLUSIONES

Los significados de los decorados se entienden de manera imprecisa, de acuerdo con la información y cultura del lector, necesitamos que nuestros símbolos sean entendibles a través del tiempo, muchas veces los elementos simbólicos sólo son comprensibles para el diseñador, así que debemos ser directos al dar un mensaje, pues la integración de todos los elementos de la película hacen poco perceptibles los detalles.

Nuestro marco teórico se planteo el siguiente problema, “Diseño de carpeta de arte para proyecto de animación para el concurso nacional de cortometraje, siguiendo los principios de la metáfora”, y se soluciono siguiendo las interpretaciones metafóricas.

El cortometraje “Cobijas para bebés”, esta sustentado y funciona para ejemplificar los ciclos de la vida que es el mensaje que el realizador encomendó al “Diseñador de producción”, esto lo logramos a través de la investigación sobre la figuras retóricas y los modelos propuestos por Román Esqueda, podemos decir que a pesar que el diseñador se enfrenta con estos problemas, pues reto radica en que su formación debe solucionar e interpretar imágenes mentales y concretarlas, si puede llegar a un sustento de sus argumentos, siempre y cuando se sigan los modelos o propuestas para una teoría del diseño.

FUENTES BIBLIOGRAFICAS

Aurrecochea, J., (2004). *El episodio perdido. Historia del cine mexicano de animación*. México, Cineteca Nacional.

Franco, M., (1995). *Historia del cine de animación en México*. México, Universidad Autónoma de Nuevo León.

Esqueda, R., (2003). *El juego del diseño. Un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa*. México, Designio.

Moscardo, J.,(1997). *El cine de animación en mas de 100 largometrajes*. Madrid, Alianza.

Núñez, R.,(1996). *El cine de animación en México*. Estado de México, ENEP-Aragón.

Russet, R., (1988). *Experimental Animation: Origins of a New Art*. Nueva York, Da capo.

Wells, P., (2007). *Fundamentos de la animación*.Barcelona, Parramón.

Serrano, A., (2007). *Diccionario de simbolos*. Madrid, LIBSA.

Cirlot, J., (2005). *Diccionario de simbolos*. Barcelona, Siruela.

Zavala, H., (2008). *El diseño en el cine*. México, CUEC.

Sáenz, R., (2008). *Arte y técnica de la animación*. Buenos Aires, Ediciones de la flor.

De León, T., (2013). *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*. México, ENAP.

FUENTES VIDEOGRÁFICAS

El héroe (1994). Película dirigida por Carlos Carrera, México, IMCINE, [DVD]

El octavo día de la creación (2003). Película dirigida por Rita Basulto, Juan José Medina, México, IMCINE, [DVD]

Fuera de control (2009). Película dirigida por Sofía Carrillo, México, IMCINE, [DVD]

Prita Noire (2011). Película dirigida por Sofía Carrillo, México, IMCINE, [DVD]

Mutatio (2011). Película dirigida por León Fernández, México, IMCINE, [DVD]

Jacinta (2009). Película dirigida por Karla Castañeda, México, IMCINE, [DVD]

Sin Sostén (1998). Película dirigida por René Castillo, México, IMCINE, [DVD]

Hasta los huesos (2001). Película dirigida por René Castillo, México, IMCINE, [DVD]

