



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

INVENTANDO UPSI DUPSI

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA

NAXIELI GÓMEZ ESCOBAR

ASESOR: C. G. ROSANA UNZUETA TONKS

NOVIEMBRE 2006



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.

A mis padres,

AGRADECIMIENTOS.

Mi Familia
Tania Dorado
Rosalba Castellanos
Verónica Valdés
Rosana Unzueta
Lety Salgado

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	IV
CAPÍTULO I.	
Descripción y Fundamentos Básicos del Programa Piloto Upsi Dupsi	8
1.1 Objetivo del Proyecto Upsi Dupsi	9
1.2 ¿Qué es un Programa Piloto y Cuáles son sus Características?	9
1.3 Negociación Sustentable Para Niños	9
1.4 Target del Programa	10
1.5 Mensaje	10
1.6 Objetivo del Proyecto	10
1.7 Objetivos Educativos	10
1.8 Objetivos Internos Mandatorios	11
1.9 El Formato	11
1.10 Micro Programa	11
1.11 Estructura Dramática	12
1.12 Categorías	12
1.13 Programación	12
1.13.1 Tabla de programación al Mes	13
CAPÍTULO II.	
Historia de la Animación	14
2.1 Historia de la animación en E.U.....	15
2.2 Historia de la Animación en México.....	18
2.3 Breve Análisis de las Nuevas Tendencias Gráficas de animación en el Mercado Internacional Televisivo Infantil	22
2.4 Producir animación en México.....	24
CAPÍTULO III.	
Desarrollo e Interpretación del Proyecto Gráfico	27
3.1 Aspectos Comunes del Televidente	28
3.1.1 La Obtención de un Concepto de la Forma: Niños y Niñas de 7-9 años	28
3.2.2 El Comienzo del Realismo: Niños y Niñas de 9-12 años	29
3.3 Aspectos Específicos del Televidente	30
3.3.1 Rasgos Físicos del Niño de 7 a 11 años	30
3.3.2 Rasgos Específicos de Niños y Niñas de 7 años	31
3.3.3 Rasgos Específicos de Niños y Niñas de 8 años	31

3.3.4	Rasgos Específicos de Niños y Niñas de 9 años	31
3.3.5	Rasgos Específicos de Niños y Niñas de 10 años	31
3.3.6	Rasgos Específicos de Niños y Niñas de 11 años	32
3.4	Grupo Focal (Base de Datos o Referencias).....	32
3.5	Descripción Psicológica de los Personajes de Upsi Dupsi.....	32
3.5.1	Descripción Psicológica de Ana	32
3.5.2	Descripción Psicológica de Lily.....	33
3.5.3	Descripción Psicológica de Mary.....	34
3.5.4	Descripción Psicológica de Claudia	34
3.5.5	Descripción Psicológica de Alex	35
3.5.6	Descripción Psicológica de David	35
3.5.7	Descripción Psicológica de Helena, mamá de Ana	35

CAPÍTULO IV.

Desarrollo Creativo	40
4.1 Lluvia de Ideas y Bocetaje.....	41
4.2 Creación de Personajes a Partir de Figuras Básicas	47
4.2.1 Creación de Ana	48
4.2.2 Creación de Mary	49
4.2.3 Creación de Lili	50
4.2.4 Creación de Claudia	51
4.2.5 Creación de Alex	52
4.2.6 Creación de David	53
4.2.7 Creación de Helena, mamá de Ana	54
4.2.8 Creación de la Maestra	55
4.3 Grupo Focal.....	56
4.4 Determinar Estudio y Detalles de los Personajes.....	57
4.4.1 Estudio de Ana.....	57
4.4.1.1 Paleta de Color.....	66
4.4.1.2 Guía de Posiciones	67
4.4.1.3 Guía de Expresiones	68
4.4.2 Estudio de Mary.....	69
4.4.2.1 Paleta de Color	77
4.4.2.2 Guía de Posiciones	78
4.4.2.3 Guía de Expresiones	79
4.4.3 Estudio de Lili	80
4.4.3.1 Paleta de Color	86
4.4.3.2 Guía de Posiciones	87
4.4.3.3 Guía de Expresiones	88
4.4.4 Estudio y detalles de Claudia	89
4.4.4.1 Paleta de Color	96
4.4.4.2 Guía de Posiciones	97
4.4.4.3 Guía de Expresiones	98
4.4.5 Estudio de Alex	99

4.4.5.1	Paleta de Color	106
4.4.6	Estudio de David	107
4.4.6.1	Paleta de Color	114
4.4.7	Estudio de Helena, Mamá de Ana.....	115
4.4.7.1	Paleta de Color	121
4.4.7.2	Guía de Posiciones	122
4.4.7.3	Guía de Expresiones	123
4.4.8	Estudio de la Maestra	124
4.4.8.1	Paleta de Color	131
4.4.8.2	Guía de Posiciones	132
4.4.8.3	Guía de Expresiones	133
4.4.9	Proporción y Especificación de Detalles entre Personajes	134
4.5	Diseño de Storyboard	136
4.6	Diseño de Escenarios y objetos	145
4.6.1	Creación de Escenarios y Objetos para Upsi Dupsi	146
4.6.2	Reglas Fundamentales para el Uso del Color en Escenarios y Objetos	146
4.6.3	Textura Básica para Fondos y Objetos	147
4.6.4	Paleta de color para Escenarios y Objetos	147
4.6.5	Ejemplos para el Empleo del Color en Escenarios y Objetos	148
4.6.6	Ejemplo del Proceso de Creación y Composición de una Escena	149
4.7	Diseño de Logotipo	150
5.7.1	Selección de la Fuente	150
5.7.2	Variaciones de Logotipo	152
5.7.3	Reducciones	153
5.7.4	Logotipo en color	155
4.8	Diseño de la Cortinilla de Entrada.....	156
4.9	Diseño de Impresos	157
	CONCLUSIONES	158
	GLOSARIO	159
	BIBLIOGRAFÍA	160

INTRODUCCIÓN

México y Latinoamérica enfrentan varios problemas para producir programas infantiles animados de calidad. Básicamente, por cuestiones económicas, las televisoras prefieren comprar producciones extranjeras exitosas porque representan ganancias fáciles y muy pocas veces se interesan en invertir en programas propios que corren el riesgo de fracasar.

Tania Dorado y Rosalba Castellanos crearon el *micro programa* infantil Upsi Dupsi en el 2002, proyecto educativo con diseño Pedagógico de Verónica Valdés, que propone una nueva estructura televisiva y que se hizo ganador del Japan Prize, en el mismo año –Una de las competencias más importantes a nivel internacional que promueve la televisión de calidad para niños. El concepto del micro programa Upsi Dupsi ha despertado interés y generado expectativas de varias televisoras especializadas en programación infantil, no solo en México.

Antes de comprar el proyecto para producir un *programa piloto* completo, los inversionistas querrán ver una muestra física del programa para estar seguros de que su inversión valdrá la pena. Será muy difícil materializar gráficamente un proyecto escrito de esta naturaleza, ya que cada persona –inversionista o patrocinador– interpreta de manera distinta el proyecto escrito. Es para esto que se planea producir un solo *bloque piloto introductorio* a la serie, que por su naturaleza, no podrá ser la imagen gráfica definitiva de la serie que será lanzada al aire. Es así como se me ha dado la tarea de desarrollar la imagen gráfica de un *micro programa piloto infantil* llamado Upsi Dupsi.

Cualquier profesionista que en estos momentos se encuentre laborando en el campo de la animación, estará de acuerdo en que las oportunidades y la experiencia que ofrece el proyecto son inusuales. La posibilidad y la libertad de crear la imagen real de un *programa piloto* animado de televisión es un gran reto. Es por eso que he decidido llevar a cabo el proyecto y convertirlo en mi tema de Tesis.

Un *programa piloto* se compone básicamente de 3 etapas: 1) Pre-producción, donde se parte de los guiones y se decide la estrategia de trabajo, se incluye todo el trabajo de investigación y fundamentación del proyecto. El papel del diseñador en esta etapa será fundamental ya que será quien transforme en

gráficos las ideas de los escritores puestas en palabras y va desde la creación de personajes, hasta el desarrollo del story board y definición gráfica de la serie en general; 2) Producción, aquí se realizan las grabaciones de voces y al mismo tiempo se realiza la animación del programa; 3) Post-producción, es la etapa final, se hace la selección de escenas, se editan, se inserta el audio y se preparan las cintas y el dvd para ventas.

La creación gráfica de Upsi Dupsi, implicará el uso de todo tipo de herramientas de diseño, desde dibujo a mano alzada hasta complejos programas de animación por computadora; y requiere también de la aplicación de gran parte de los conocimientos adquiridos durante la carrera de diseño gráfico, sobre todo las materias prácticas: dibujo, ilustración, diseño de tipografía, animación, diseño editorial, etc. Debido a lo extenso que este tema podría llegar a ser, he decidido enfocarme solo a la etapa de pre-producción, específicamente en la parte gráfica y deshechar el proceso de post-producción de la serie que no requerirá necesariamente de un diseñador gráfico para ser completada.

Así pues, me propongo diseñar la imagen gráfica del micro programa piloto Upsi Dupsi bajo las limitantes que resulten de las condiciones que pauta la creación de un nuevo formato televisivo llamado “micro programa”, que en su versión “Piloto” tiene como objetivo ser distribuido en cualquier país de Cultura Occidental⁽¹⁾ con el fin de obtener ingresos para desarrollar un *bloque piloto* completo y así promover el lanzamiento de la serie.

1) EN GENERAL, SE CONSIDERAN EN LA ACTUALIDAD A LA CULTURA OCCIDENTAL, O TAMBIÉN LLAMADA EUROATLÁNTICA, COMO AQUELLA INFLUENCIADA POR LAS CIVILIZACIONES GRECORROMANAS, EL CRISTIANISMO, EL RENACIMIENTO Y LA ILUSTRACIÓN, ENTRE OTROS EVENTOS HISTÓRICOS.

CAPÍTULO 1

Descripción y Fundamentos Básicos del Programa Piloto Upsi Dupsi

Upsi Dupsi es un innovador proyecto educativo infantil que propone un nuevo formato televisivo, Esta propuesta escrita con una sólida fundamentación pedagógica, lo ha hecho acreedor del prestigiado Japan Prize 2002, una de las competencias más importantes a nivel internacional, promotora de proyectos televisivos de calidad para niños.

Este capítulo muestra la descripción general del proyecto escrito de Upsi Dupsi, lo cual sirve para tener una visualización general del proyecto desde su inicio y para conocer los objetivos de la serie como tal.

Es importante mencionar que el diseño pedagógico fue creado por Verónica Valdés, quien en conjunto con Tania Dorado y Rosalba Castellanos creadoras de la serie, le dieron sustento y fundamentación este proyecto, basándose principalmente en las Teorías de Piaget.

1.1 Objetivo del Proyecto Upsi Dupsi

La vida está llena de conflictos que van desde los más pequeños en casa, hasta los grandes conflictos internacionales.

Los conflictos son inherentes al hombre y resultan de la diversidad de pensamiento, creencias, puntos de vista y conocimientos. Es aquí donde radica la importancia de este proyecto, mientras más sepan los niños (y nosotros) de cómo manejar conflictos cotidianos, mayores serán las oportunidades de alcanzar metas en un mundo menos violento.

Upsi Dupsi es un Micro Programa Televisivo Infantil que pretende ayudar a que los niños desarrollen herramientas de negociación sustentable, que les ayudarán a manejar sus conflictos diarios de una manera impersonal. Porque cuando un conflicto se torna personal se pierde la perspectiva del conflicto en sí mismo y ya no es cuestión de resolver el problema sino de ganar.

1.2 ¿Qué es un Programa Piloto y Cuáles son sus Características?

Un programa piloto es el primer episodio de un intento de una serie de televisión. Usualmente un piloto se hace con el único fin de atraer ejecutivos e inversionistas en búsqueda de nuevas producciones. Los pilotos son raramente un ejemplo exacto de lo que sería un episodio normal. Usualmente éstos son hechos con presupuestos inferiores a los de un programa regular y de menor calidad, sirven para ejemplificar un panorama en general y contar el origen de la historia sobre la cual transcurrirá el programa.

Si alguna cadena se interesa en el piloto, ésta financiará la escritura de los guiones, propondrá cambios y el programa se tendrá que reescribir hasta que satisfaga las necesidades de la televisora. Si un programa es incapaz de producir satisfactoriamente esos cambios, será dejado a un lado o “enlatado” hasta que el piloto sea declarado por terminado o los productores decidan reabrir el proyecto.

Producción de un Piloto: Antes de que una Cadena se comprometa a financiar un episodio completo, este requerirá de una presentación piloto. Solo una pequeña muestra que dé una idea general de la imagen y un panorama del show.

El objetivo de Upsi Dupsi, es desarrollar esa pequeña presentación piloto que atraerá inversionistas y cadenas interesados en producir el episodio piloto completo.

1.3 Negociación Sustentable para Niños

¿Qué es negociación sustentable?

Es la solución a un conflicto o disputa que implica la construcción creativa de posibilidades considerando: su número, su variedad (diversidad) y su originalidad de manera sustentable.

¿Pero que la hace sustentable?

Que las partes involucradas tienen que estar dispuestas a vivir con los resultados de sus decisiones, porque cada decisión tiene consecuencias, y aquel que toma la decisión tiene que ser consciente de cómo su decisión afecta su relación con los demás.

La repetición juega un papel muy importante en el refuerzo para el desarrollo de habilidades de negociación sustentable.

1.4 Target del Programa

Las oportunidades para enfrentarnos a conflictos y aprender de ellos están presente a lo largo de toda nuestra vida, pero la infancia es la mejor etapa para entender, aprender y desarrollar dichas habilidades e incorporarlas a un patrón de pensamiento y comportamiento.

Este proyecto esta dirigido a niños hasta la edad de 12 años porque:

- ⊙ En esta edad el niño cuenta con la suficiente madurez emocional y social que le permite encontrar por sí mismo soluciones a los conflictos particulares que surgen en su vida.
- ⊙ El niño comienza formular juicios de valor
- ⊙ Cuenta con la capacidad de abstracción la cual le permite formular planea a “largo plazo“ y “prever” posibles resultados
- ⊙ El niño reconoce la independencia de sus actos
- ⊙ Su entorno se torna más competitivo
- ⊙ La presión de grupo incrementa

El razonamiento implícito en la negociación de conflictos va de la satisfacción de las necesidades personales del niño a una orientación basada en principios universales, que tiene como eje la tolerancia y el respeto. Las soluciones serán asimiladas acorde al desarrollo individual y circunstancia particular de cada niño

FUENTE: THEORY OF COGNITIVE DEVELOPMENT. PIAGET, J. (1983). “PIAGET’S THEORY”.

1.5 Mensaje

Las situaciones conflictivas en la vida siempre tienen una serie de caminos a seguir para alcanzar una meta, no existen soluciones únicas a nuestros problemas cotidianos, sin embargo toda solución no importa cual sea tiene consecuencia.

1.6 Objetivo del Proyecto

Ayudar a los niños a desarrollar herramientas de negociación sustentable.

1.7 Objetivos Educativos

- ⊙ Mostrar a los niños que un conflicto puede tomar muchos caminos y por ende puede tener varios finales. No existen soluciones únicas
- ⊙ Conscientizar al niño que toda solución tiene consecuencias, y que es importante que quien toma la decisión sea consciente y responsable de cómo esto afecta a otros.
- ⊙ Reforzar valores universales
- ⊙ Ayudar al niño a tolerar la frustración y a evitar la personalización del conflicto
- ⊙ Conscientizar y alentar al niño a hacer una diferencia en su vida, pues él juega un papel importante en como vive sus conflictos

diarios

1.8 Objetivos Internos Mandatorios

- ⊙ Upsi Dupsi debe ser divertida y atractiva
- ⊙ Debe ser útil
- ⊙ Debe ser cercana a los niños
- ⊙ Las historias deben reflejar conflictos e intereses reales de niños reales
- ⊙ El programa debe ser presentado desde el punto de vista del niño
- ⊙ Debe funcionar como un detonador, debe ser altamente interactivo, no solamente mostrando el conflicto, y realmente involucrar a la audiencia
- ⊙ Las historias deben ser sencillas
- ⊙ El programa debe crear convicciones

Se buscaba un formato que fuera altamente interactivo, el cual promoviera un involucramiento genuino, porque esa es la manera el que las convicciones son creadas. La mayoría de la gente quiere creer, sin embargo no quieren ser empujados, sermoneados ni forzados a hacerlo. Las convicciones son construidas a través de un involucramiento genuino, a través del diálogo, no un monólogo.

1.9 El Formato

Este programa es en animación 2D, la animación nos permite crear un mundo sin etiquetas sociales ni raciales, permitiendo al televidente identificarse con los personajes no importando cual sea su procedencia particular.

El hecho de manejar 20 posibles soluciones a un conflicto, ofrece la oportunidad de encontrar una o más soluciones favorables a un mismo problema.

Para ello necesitábamos encontrar un formato que fuera lo suficientemente preciso para que no hubiera distracciones del conflicto principal, pero a la vez lo suficientemente flexible y abierto que aceptara una multiplicidad de escenarios y soluciones finales. Y no solamente las soluciones mostradas en el programa sino también todas aquellas que surgirían de manera espontánea en la mente del niño. Todo esto nos llevó a crear lo que hemos llamado **micro programa**.

1.10 Micro Programa

¿Qué es un micro programa?

Un micro programa es un programa modular de 52 minutos, el cual está compuesto por una serie de bloques independientes, los cuales están interconectados, permitiendo de esta manera una combinación múltiple de estos bloques, resultando de ello, la generación de nuevos episodios en cada combinación.

1.11 Estructura Dramática

1 plot point 2 min.(Conflicto, bloque común)
+5 medium plots 2 min.(desarrollos de drama)
+20 desenlaces 2 min. (soluciones)
=20 episodios = 1 programa de 52 min.

Cada bloque termina en un clímax, punto en el cual, el personaje principal debe tomar una decisión. Las opciones del curso de acción son presentadas al teleauditorio al final de cada bloque. El niño en casa tomará su propia decisión, apropiándose de esta manera de la historia y se sentirá motivado a seguir la historia hasta el final.

1.12 Categorías

Aunque el programa no juzga el resultado final, ya que solamente se limita a mostrar el desenlace el cual el niño interpreta de manera individual y particular basado en su desarrollo y circunstancias particulares en las cuales se encuentre. Nosotros hemos creado dos categorías:

1. El objetivo es alcanzado
2. El objetivo no es alcanzado

Los resultados están equilibrados: 50% de las veces el objetivo es alcanzado y un 50% de las veces no lo es. En este 50% de veces cuando el objetivo no es alcanzado, pretendemos mostrar al niño que cuando un intento ha fallado siempre existe otra manera que le puede llevar a encontrar una solución más favorable, al hacer esto, el niño está aprendiendo la base de la negociación sustentable.

1.13 Programación

Este formato es tan flexible que permite una gran variedad de opciones programáticas. Puede ser programado en cortes de canal un bloque a la vez, por episodios (tres bloques a la vez), o todos los bloques juntos como un gran programa especial de maratón.\

La manera en que se combinan los bloques también ofrece una multiplicidad de opciones, estos pueden ser programados por criterio de resultados y por criterio de desarrollos (tramas).

Por ejemplo todos los lunes Ana le hará algo horrible a su mochila, todos los martes, Ana juntará dinero para conseguir la mochila, todos los miércoles ella robará, todos los jueves hará un trueque, todos los viernes le pedirá a sus padres que le compren la mochila correcta. Sin embargo cada lunes encontrará una manera diferente de hacerle algo horrible a su mochila, y todos los martes, encontrará un modo distinto de juntar dinero; Así sucesivamente con el resto de los días de la semana cada vez hallará una manera diferente de hacer las cosas para alcanzar su meta.

1.13.1 Tabla de Programación al Mes

Semana	lunes	martes	miércoles	Jueves	viernes
1	Bloque común	Bloque común	Bloque común	Bloque común	Bloque común
	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4	Bloque 5
	Bloque 1a	Bloque 2a	Bloque 3a	Bloque 4a	Bloque 5a
2	Bloque común	Bloque común	Bloque común	Bloque común	Bloque común
	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4	Bloque 5
	Bloque 1b	Bloque 2b	Bloque 3b	Bloque 4b	Bloque 5b
3	Bloque común	Bloque común	Bloque común	Bloque común	Bloque común
	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4	Bloque 5
	Bloque 1c	Bloque 2c	Bloque 3c	Bloque 4c	Bloque 5 c
4	Bloque común	Bloque común	Bloque común	Bloque común	Bloque común
	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4	Bloque 5
	Bloque 1d	Bloque 2d	Bloque 3d	Bloque 4d	Bloque 5d

CAPÍTULO 2

Historia de la animación

En este capítulo se determina cómo y bajo qué circunstancias la animación llegó a México, también se busca precisar la interacción entre animación estadounidense (dominante en el mercado mundial y la más influyente en nuestro país) y local, además de los impactos percibibles así como las consecuencias de los programas animados originados en el exterior.

Conocer la historia de la animación, tanto en México como en el mundo, nos permite conocer de cierta forma el comportamiento del mercado de los dibujos animados en general, que a fin de cuentas es el medio por el cual el Micro Programa Upsi Dupsi va a ser distribuido. Esta documentación es de utilidad porque de alguna forma podemos evitar errores o tener en mente elementos que nos pueden favorecer a la hora de diseñar a los personajes o inclusive a la hora de buscar darle salida al Programa Piloto. Por ejemplo, sería importante saber qué otras cosas hay en el mercado, qué ha tenido éxito y en qué medio, ver cómo han ido las tendencias gráficas, entre otros.



"Gertie the Dinosaur"

2.1 Historia de la animación en E.U.

"Windsor McCay, Padre de las Caricaturas Animadas fué el precursor de la industria de la animación.

Desde 1911-1921, McCay animaba sus películas a mano, desde la historia hasta la ejecución y cada personaje. Hizo de sus películas expresiones artísticas únicas, pasando aveces más de un año trabajando en una caricatura de cinco minutos.

Antes de que McCay produjera su obra cumbre *Gertie el dinosaurio* (1914), los primeros estudios de animación exploraron el medio a su propia manera. Y muchos más comenzaron a surgir alrededor de Nueva York.

John Bray Studio fué sin duda el más exitoso de ellos, Bray creó con éxito las primeras series animadas. Col.Heeza Liar (1914). Max Fleischer y Walter Lantz eran las cabezas de este estudio, pero su contribución más importante fué la introducción de celdas. El proceso de colorear los dibujos en piezas transparentes de celuloide y luego fotografiarlas sobre un solo background fué inventado por Earl Hurd, empleado de Bray a finales de 1914, quien por cierto cedió la patente a Bray (quien se hizo millonario con ella).

Igual que Hurd, Otto Messmer fué otro empleado a quien nunca se le dió crédito por sus innovaciones. Como sea, la contribución de Hurd fué solamente técnica, sin embargo por más de 80 años *Felix el Gato*, la creación artística de Messmer sigue siendo reconocida.



"Félix el Gato"

Ninguna caricatura desde *Gertie el dinosaurio* había mostrado tal grado de personalidad y estilo en animación como el caminar de Félix. Mientras tanto, la cabeza del Studio, Pat Sullivan robó todo el crédito de la creación de Felix ganando millones de dólares en regalías a través de los años. Hasta que John Canemaker que sacó el secreto a la luz en 1976.

El más influyente estudio en la historia de la animación ha sido sin duda Walt Disney, quien con Mickey Mouse en *Steamboat Willie* (1928) arrancó dentro de la escena y continúa dominando el campo hasta hoy.

Disney ciertamente fué un visionario y puede ser justamente acreditado por introducir las últimas innovaciones en color y sonido. Walt fué uno de los responsables de alejar las caricaturas del viejo estilo de animación y animó a sus artistas a desarrollar un estilo más realista y naturalista a principios de 1930. El fué quien dió fuerza y movimiento detrás de películas parteaguas como *Snow White and the Seven Dwarfs*, (1937) y *Pinocchio*, (1940) un filme que empleó técnicas brillantes que muchos animadores creían no poder desarrolladas, pero fué en los estudios Disney donde todas esas ideas se hicieron realidad.

Freddie Moore levantó el movimiento de la animación realista en caricaturas, su re-definición de Mickey Mouse en filmes como *The Band Concert*, (1935). Las características de Disney como *Lady and the Tramp*, (1955) y *The Jungle Book*, (1967). Vladimir Tytla y su representación del demonio Chernabog en *The Night on Bald Mountain* secuencia de *Fantasia*, (1940) podría ser el



"Fantasia"

más grandioso trabajo de animación de todos los tiempos. Este hombre con extraordinario talento, en alianza con la visión de su líder, acompletó lo que Windsor McCay había creído imposible: Arte de la más alta calidad en un estudio de animación.

Warner Bros. Los artistas de Warner tenían la libertad absoluta de hacer lo que quisieran y llevaron el medio hacia nuevas direcciones. Los directores Tex Avery y Bob Camplet rompieron la tradición de Disney que otros estudios habían empezado a imitar. Eventualmente cada estudio, inclusive Disney adoptó el método Warner.

Como Disney, Warner Bros. Studio llevó el arte a un nivel más alto. Un claro ejemplo es la creación y desarrollo de *Bugs Bunny*, tal vez el más grande personaje de todos los tiempos. Les tomó cerca de 10 años y 30 filmes llevar la personalidad del héroe que es hoy. Durante ese período fué continuamente tomado por varios directores y rediseñado varias veces por diferentes animadores. En 1950 *Bugs Bunny* finalmente terminó su evolución y se convirtió en el personaje que es hoy en día.



"Bugs Bunny"

Entonces la animación dió el salto a la televisión, fué cuando el arte de animar realmente comenzó a sufrir la enfermedad del negocio. Los grandes estudios de Hollywood de los años 30, 40 y 50 habían sido manejados por gente verdaderamente interesada en hacer cine de calidad. Las casas de animación de los años 60, 70 y 80 solo se interesaban en que el producto fuera vendible. La calidad de los guiones era pobre y la animación en si era limitada, niquiera se le podía llamar animación.

La producción de animación para TV no tuvo un verdadero auge hasta 1960 cuando la mayoría de los estudios de caricaturas para cine cerraron sus puertas. Es entonces cuando Bill Hanna y Joe Barbera, directores de MGM y creadores de *Tom y Jerry* dominaron el Mercado casi desde sus inicios y continuó siéndolo hasta los años setentas. Entonces, a mediados de los 80s las compañías cinematográficas entraron al mercado de la televisión con programas como *Duck Tales* y *Tiny Toon Adventures*.

Finalmente, en 1992 pese a las limitaciones del medio, *Batman, la serie animada* destaca por la excelente calidad de producción y demuestra que el arte en televisión es posible.

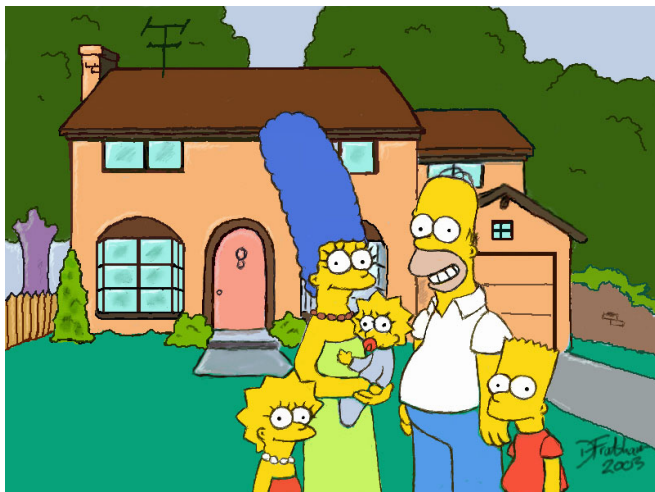
En 1993 Tim Burton escogió a Henry Selick para darle vida a las extrañas criaturas de *Nightmare before Christmas*, Hasta hoy, su peculiar estilo sigue influenciando a ilustradores y animadores alrededor del mundo. En el mismo año *Reboot* fue la primera serie de televisión completamente animada en computadora.

A mediados de la década de los noventas, la industria de dibujos animados representaban una mina de oro y la mercadotecnia entró más fuerte que nunca. Las productoras empezaron a producir largometrajes de los programas animados favoritos del público y a vender todo tipo de artículos y productos con los personajes de las series o viceversa. Una industria creciente que no muy tarde dominaría el mercado mundial.



"Tom and Jerry"

Mientras, *La princesa Mononoke*, obra maestra de Hayao Miyazaki, se estrenó en 1997; *Perfect*



"The Simpsons"

Blue, de Satoshi Kon, reconfiguraba el animé mediante la exploración en las paranoias y desilusiones de las celebridades.

La creciente producción de dibujos animados y la tecnología de animación abrieron el mercado y así la competencia entre las grandes compañías era evidente: A finales de los noventa se estrena el primer largometraje animado de DreamWorks, *The Prince of Egypt*, inspirado fielmente en el nacimiento de la nación judía según la Biblia. La Warner ataca con *Quest for Camelot*, que derivó de aquella estética y se ambientaba en un mundo medieval un tanto oscuro para los niños pequeños. Más tarde, DreamWorks empieza a competir con Disney en sus mismos temas: *Antz* y *Bug's Life* y luego el mundo mitológico latinoamericano en *Emperor's New Groove* y *The Road to El Dorado*.

En televisión Matt Groening con *The Simpsons* y *Futurama*; John Kricfalusi mediante *Red y Stimp*y; Genndy Tatakovsky con *Samurai Jack*, representan el arribo de una nueva generación en animación para Televisión. Al mismo tiempo se fortalece la tendencia a versionar dibujos animados con actores: *Flintstones* (1994), *Mr Magoo* (1997); *George of the Jungle* (1998); *Inspector Gadget* (1999); *Rocky y Bullwinkle* (2000) y *Scooby Doo* (2001), con el perro diseñado en computadora, entre otras.

Año 2000. **La animación en internet** crece exponencialmente. El estudio Icebox, de animación *online*, presenta la subversiva *Zombie College*, de Eric Kaplan, mientras Unbound Studios consolida el trabajo *online* mediante su Nickelodeon.

DreamWorks produce entonces *Chicken Run*, animada con modelos tridimensionales de arcilla movidos en *stop motion*, seguido por *Shrek*.

Después viene el acontecimiento mundial de *Final Fantasy: The Spirits Within*, un largo de ficción completamente concebido en computadora, empleando la técnica de la animación fotorrealista, junto con el procedimiento llamado "*motion capture*".

Ese mismo año nos sorprende *Waking Life*, de Richard Linklater, quien transfiere las imágenes reales a figuras animadas por computadora logrando una imagen insólita.

Y hasta en la música *Gorillaz*, convierte la tradición del animado a un vehículo para promover canciones populares.

En esta época la industria Asiática venía empujando cada vez más fuerte, *Metrópolis*. Se unieron dos directores, Rintaro y Katsuhiro Otomo, en un cuento adulto de ciencia ficción, caracterizado por el barroquismo urbanístico *high-tech*. En el 2002 *El viaje de Chihiro*, de Hayao Miyazaki, demuestra mundialmente la madurez del anime.

DreamWorks hace el tercer intento en dibujo animado tradicional y en la línea Disney, *Spirit: Stallion of the Cimarron*. Y al contrario, Fox sorprende con *Ice Age*, la cuál fue realizada totalmente en computadora.

Cada largometraje nos hacía pensar que la tecnología había llegado ya muy lejos y entonces, en el 2003 llega *Animatrix*, que reciclaba los personajes de *Matrix*, el filme de los hermanos



"Waking Life"



"Animatrix"

Wachowski, en nueve cortometrajes animados por diversas técnicas de computadora.

En el 2004 La secuela de *Shrek* funciona en taquilla todavía mejor que la primera parte y Robert Zemeckis rodó *Polar Express* con actores (Tom Hanks) y luego captó sus movimientos en un programa informático atendido por expertos de animación digital que convirtieron imágenes reales en dibujos animados." (1)

FUENTE: 1) THE HISTORY OF ANIMATION BY MICHAEL GRANDOL.



"Don Catarino", Pruneda

2.2 Historia de la Animación en México

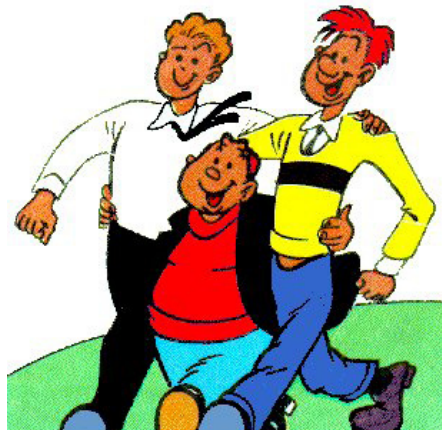
"Los primeros intentos de animación en nuestro país se dieron en los años treinta. Salvador Pruneda, creador de *don Catarino*. Fué un carrancista emigrado a Los Angeles y allá trabajó, a principios de los años treinta. Aprendió la técnica de los dibujos animados y puso un estudio. Bismark Mier, estuvo en el estudio de Max Fleischer en Los Angeles.

Quedaron inconclusas la cinta de *don Catarino* y la revista musical *Goodrich Euzkadi*, y no existe registro de estreno de ninguna. Posteriormente, Pruneda hizo la primera película sonora, antes de *Santa*, y trabajó con Arcady Boytler en *La mujer del puerto*

Las primeras películas de mexicanas de animación son los seis cortometrajes del Dr. Alfonso Vergara Andrade, realizados entre 1935 y 1938; historias que presentan desquiciadas situaciones que alcanzan matices de surrealismo; animales ebrios disparando balas en un baile y pericos buscando un tesoro en una pirámide llena de fantasmas. Andrade creó el primer estudio mexicano de animación, donde le dio vida a *Paco Perico*, el primer personaje animado en México.

En los años cuarenta, Santiago Reachi, socio de *Cantinflas* en Posa Films, continuó con esta labor en el estudio que fundó: Caricolor. Trajo a nuestro país dibujantes estadounidenses, quienes hicieron el cortometraje *Pelón se va de cacería*, que se exhibió en algunas salas, (no se conserva la copia). Trataron de hacer más películas con éste y otros personajes, pero los animadores fueron reclutados para servir al ejército de su país en la Segunda Guerra Mundial.

Los profesionales mexicanos que aprendieron de esta experiencia, comenzaron haciendo cortinillas y efectos especiales, y montaron la empresa Caricaturas Animadas de México. Intentaron realizar el primer trabajo cinematográfico de *Los supersabios* –basado en la historieta–, que no terminaron y se dedicaron a la publicidad. Entre ellos se encontraban Carlos Sandoval, Ernesto López, Claudio Baña, Ángel Zamarripa y Antonio Campuzano.



"Los Supersabios"

En 1951, Richard Tompkins, quien fue el primer gerente de los Estudios Churubusco, traído por la RKO de Estados Unidos, fundó posteriormente la empresa Dibujos Animados S.A. Tenía convenios con Disney para hacer el doblaje de sus películas. Estaba muy ligado a Hollywood. La compañía realizó doce cortometrajes anticomunistas, patrocinados por Estados Unidos. Algunos fueron



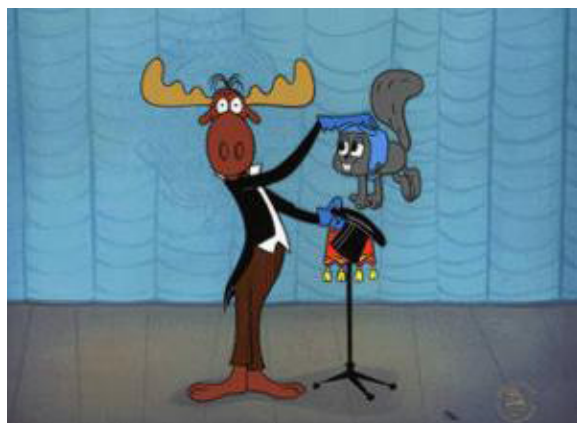
"Los tres caballeros"

velados, otros más abiertos. Trajeron animadores, dos cámaras, mesas de animación y equipo. Algunos de ellos habían trabajado con Disney y UPA. Era un gran proyecto de propaganda.

En 1956 y 1957, la compañía de Tompkins se dedicó a hacer publicidad, doblaje y fue muy importante para la época, pero nunca volvió a hacer animación. Ahí se formaron Arnulfo Rivera, Miguel García, Daniel Burgos, y todos los animadores que continuaron trabajando hasta la década de los años ochenta.

Publicidad y maquila

Entre 1959 y 1964, Ernesto Terrazas, quien diseñó a Pancho Pistolas de *Los tres caballeros*, se asoció con Tompkins y consiguió un contrato para hacer la maquila de la serie de dibujos animados *Rocky & Bullwinkle*, entre otras. Estas animaciones no se vieron en México. Nunca se les dio crédito a los mexicanos.



"Rocky & Bullwinkle"

Hacia finales de los años sesentas, cuando terminó la temporada de *Rocky & Bullwinkle*, el equipo fundó Producciones Animadas S.A. (PASA) hacia finales de la década hicieron publicidad –de lo que han vivido, fundamentalmente, los animadores en nuestro país–, cortinillas, créditos y maquila. PASA produjo una adaptación de *Los supermachos*, de Rius, y siguió con pilotos para una serie de *Memín Pinguín* que nunca se realizó, además de adaptaciones de canciones de Cri-Cri.

A principios de la década de los años setenta, los hermanos César y Ángel Cantón fundaron Kinemma y realizaron la maquila de series como *Los picapietra*, *Josie y las melódicas* y *Los superamigos*. Kinemma trabajó varios años con Hanna-Barbera y otras productoras.

Largometrajes animados

Fue en esta década cuando el Estado se convirtió en el productor más importante de cine de animación en nuestro país. Comenzó con *Los tres Reyes Magos* (1974), de Fernando Ruiz y Adolfo López Portillo, primer largometraje de animación mexicano. Dos años después se realizó el segundo: *Los supersabios*, de Anuar Badín.

El tercer largometraje mexicano de animación, *Roy del espacio*, se estrenó en 1981 y duró sólo tres días en cartelera. Una cinta más conocida, *Katy la oruga*, fue en su origen un proyecto mexicano de Fernando Ruiz, pero finalmente fue realizada en España, al igual que la segunda parte de la película.

Las aventuras de Oliver Twist, también de Ruiz, se comenzó en 1985 en cine, pero se terminó en video, único formato en que se exhibió este largometraje, distribuido en el sur de Estados Unidos.



"El héroe", Carrera



"Hasta los huesos", Castillo

La nueva era de la animación mexicana en el mundo

El verdadero auge del cine de animación en México se dio en la década de los años noventa, con animadores como Carlos Carrera, Erick Beltrán, René Castillo, Ulises Guzmán, Dominique Jonard y Rigoberto Mora.

Gracias a *El héroe* (1993), de Carlos Carrera, y a la Palma de Oro que recibió en el Festival de Cannes, se arribó a una nueva época de la animación mexicana. Desde entonces, el Imcine ha coproducido alrededor de 15 cortometrajes de animación. Ciertamente, el premio abrió las posibilidades a la animación y el cortometraje mexicanos.

A la fecha, el cortometraje *Hasta los huesos*, de René Castillo, ha recibido alrededor de 50 premios internacionales, y es la película mexicana de animación más conocida alrededor del mundo, después de *El héroe*.

En 1996, surge *4 maneras de tapar un hoyo*, dirigido por Jorge Villalobos y Guillermo Rendón, que con financiamiento de IMCINE y la Universidad Iberoamericana se convirtió en la segunda película de animación mexicana en llegar a Cannes y se inició como un ejercicio escolar en el taller que impartían Villalobos y Rendón en la UIA. Los realizadores se propusieron trabajar con las técnicas tradicionales de tinta sobre papel para descubrir "paso a paso" los retos del proceso. Resuelta en líneas negras sobre fondo blanco, la película evitó la lenta y costosa labor de coloreado de las micas.



"Cuatro maneras de tapar un hoyo", Villalobos/Rendón

José Ángel García Moreno realizó su primer corto animado, *Abrimos los domingos* (1989), durante su estancia en la Escuela de Cine de Praga (FAMU). El corto, una reflexión en tres minutos sobre la pena de muerte, está resuelto con base en títeres de papel articulados con alambre y los movimientos se improvisaron bajo la cámara. El equipo artístico de Kratky Film Prague –la compañía checa que apoyó la producción y recomendó su exhibición en todos los circuitos comerciales–. Además, *Abrimos los domingos* fue incluido en las selecciones oficiales del Festival Internacional de Escuelas de Cine de Karlovy Vary, Checoslovaquia de 1989, y en el Festival Internacional de Cine de Edimburgo, Escocia de 1990.

Entre 1996 y 2002, García Moreno ha realizado tres animaciones producidas por el Estado: *Largo es el camino al cielo* (1998), *Cocktail Molotov* (1999) y *Catrina Posada y la gran piedra* (2001).

En 1994 Jorge Ramírez realizó el corto titulado *Pronto Saldremos del Problema*. Ramírez se basó en los dibujos de un personaje diseñado por el pintor Mauricio Castillo y eligió una técnica muy compleja de animación computarizada de tres dimensiones que era imposible de realizar en México en aquel momento. Sin embargo, en 1995 pudo iniciar el proyecto al recibir 250 mil pesos de IMCINE, con los que elaboró una maqueta de preproducción y consiguió que varias compañías de software de los Estados Unidos se sumaran a la aventura, como Sven Technologies, Kinetix, Lambsoft, 2nd Nature, REO/Infográfica, Digimation, 4Dvision y E-Film. Con el apoyo de los animadores Steve Brinca, Adam Zepeda, Don Waters y Michel Maza, el realizador invirtió casi un año de jornadas diarias de 14 horas en los estudios Liquid Light de Los Ángeles.



"Manhatitlán", Feggo

El corto estuvo listo en 1998 y se presentó en la XIII Muestra de Cine Mexicano de Guadalajara, como el primer cortometraje latinoamericano animado por computadora, con la misma técnica que utilizó Disney en *Toy Story*. En ese año obtuvo la Diosa de Plata al Mejor Cortometraje y una mención honorífica en el Cinemafest de San Juan, Puerto Rico.

Mexicanos en el extranjero

Sergio Arau el caricaturista de la legendaria revista *La garrapata* y miembro fundador del extinto grupo de rock *Botellita de jerez*, establecido en Los Ángeles, presentó, en 1998, el corto de animación *El muro*, también apoyado por IMCINE.



"Un poquito de..." , Jonard.

Felipe Galindo Feggo participó, como Arau, en la renovación de la caricatura mexicana de principios de los años ochenta en publicaciones como *unomásuno*, *La Jornada* y *La garrapata*, él también se estableció en los Estados Unidos -en Nueva York desde 1983- y le entró a la animación a mediados de la década de los noventa con una serie de pequeñas cápsulas de humor poético, agrupadas por el título *Feggorama* en *Liquid Television* de MTV. Como en su obra de ilustración y en sus caricaturas, Feggo optó por la simpleza y el aparente primitivismo de las primeras animaciones de Windsor McCay: dibujo tras dibujo, y cada dibujo hecho a mano. "Lo más primitivo le da a la animación una personalidad distinta".

Además, Feggo redujo la rigurosa animación de 24 imágenes por segundo a solo 6 dibujos por cada segundo en pantalla. El regreso a las técnicas y procedimientos de la primera década del siglo XX, en la época del auge de la computadora, no sólo se fundamentaba en la idea de que "el punto clave no es la tecnología sino la imaginación" -de la que Feggo es un convencido- sino que se adaptaba a su estilo lineal, a su austera paleta y a su peculiar humor.

Tras esta experiencia, Feggo llevó a la animación su proyecto plástico "Manhatitlán", una serie de 24 ilustraciones en las que explora la yuxtaposición de las culturas mexicana y norteamericana en las calles de Nueva York. El resultado fue *Crónicas de Manhatitlán* o *The Manhatitlan Chronicles* (1999), un corto de siete minutos realizado en 16 mm. integrado por cinco pequeñas viñetas: un paseo en trajinera xochimilca por el río Hudson; el acto de los voladores de Papantla ejecutado en la punta del Empire State Bulding; la transformación de la Estatua de la Libertad en una inmensa Virgen de Guadalupe merced a las artes de un danzante indígena; un videojuego inspirado en la Batalla de Puebla, y los cuadros de Diego Rivera y Frida Kahlo que se exhiben en el Museo de Arte Moderno como inspiración para los peinados de unos *punks* latinos." (2)

"Extranjeros en México"

Dominique Jonard, cineasta de origen francés, es un ejemplo de que la creatividad, la calidad, la identidad son posibles, inclusive cuando se produce con bajo presupuesto.



"Sin sostén", Castillo

A partir de la década de los 80s, durante su estancia en México Jonard ha desarrollado numerosos cortometrajes, caracterizados siempre por su particular narrativa y plástica. Las propuestas

de Jonard resultan muy interesantes como un ejemplo de experimentación, a demás de la la peculiar visión que como extranjero tiene de nuestro país; entre sus trabajos destacan aquellos en los cuales plasma la mirada infantil, mediante talleres con niños alrededor de México y la frontera: *Santo Golpe!* (1996); *Desde Adentro* (1996); *Un brinco pá allá* (2000), o en los cuales se ha dedicado a experimentar con diversas técnicas y la plástica y narrativa de la artesanía popular: *La Degenéresis* (1998); *El carero de don Chi, Itziguari y Tembuchá Xepiti* (1988).

Las Coproducciones en México

Santo El Enmascarado de Plata, legendario héroe mexicano, renace en el 2004 como protagonista de una serie animada producida por Cartoon Network, la cadena de televisión por cable de dibujos animados más poderosa del mundo. Desde hacía tiempo, la dirección de mercadotecnia de la cadena buscaba aun superhéroe latinoamericano para conquistar este importante mercado. La idea de animar la aventuras del luchador enmascarado fue de Carlos Olivares, un creativo mexicano que trabaja la empresa en Atlanta, Georgia, y que ha colaborado en series como *El laboratorio de Dexter*, *Las Chicas Superpoderosas* y *Johnny Bravo*.

La actualización del Santo, recupera las viejas historias y revive a los clásicos enemigos del héroe nacional, las mujeres vampiro, las lobas, Frankenstein, el Hombre Lobo y Drácula. Con una posmoderna mezcla de ingredientes en la que conviven lo retro y lo chilango, Santo porta botas cohete y conduce un jet anfibio, el Mantarraya. La serie deja ver los segundos pisos del periférico de la Ciudad de México, la Arena México y el Ángel de la Independencia.

Esta serie tiene claramente toda la influencia estadounidense en técnicas y tendencias de animación y cumple obviamente como requisito, el estilo gráfico de cartoon network. Al principio de la serie todo el trabajo de animación era maquilado en México por el estudio La Mamá de Tarzán. El productor Duane Overville y comenzaron con la realización de los primeros cinco capítulos de dos minutos y medio cada uno de *Santo vs. los clones*. Al inicio de la serie, la compañía productora declaró –Rezamos para que los ojos de los Estados Unidos se fijen en México para volver a producir–. Desafortunadamente no fue así, la mano de

obra más barata en otros países de Latinoamérica y Asia nos arrebataron de las manos la segunda oportunidad de realizar series animadas en México. Aunque nos deja la experiencia y las puertas abiertas en el futuro.

Del 2000 al 2006

La animación mexicana evolucionando con el transcurso del tiempo y poco a poco se va “desligando” de la imitación estadounidense. Estos últimos años se han producido cortometrajes con temas propios y experimentación de estilos y técnicas. Los espacios se han ido abriendo, cada vez hay más concursos, becas, festivales y aunque en el terreno económico no vamos tan bien, las puertas y las discusiones ya están abiertas. Así vamos haciendo historia y cada vez más nos acercamos al objetivo, que no se trata de imperar en la industria mundial, pero si de expresarnos como país y de ser reconocidos como una industria de calidad y con una maravillosa cultura.

Proyectos en proceso, algunos otros concluidos y alguna que otra idea flotando en el aire serán las próximas producciones que seguirán definiendo nuestra industria de animación mexicana.”⁽³⁾

FUENTE: 2) JESÚS DE LEÓN, SIETE DÉCADAS DE CINE DE ANIMACIÓN EN MÉXICO.

3) JUAN MANUEL AURRECOECHA, EL EPISODIO PERDIDO. HISTORIA DEL CINE MEXICANO DE ANIMACIÓN.

2.3 Breve análisis de las nuevas tendencias gráficas de animación en el mercado internacional televisivo infantil

“Durante la última década, sin duda hemos vivido grandes cambios gracias a las nuevas tecnologías. Nos guste o no estamos ante la llegada de un mundo totalmente digital. Las computadoras han acelerado e incrementado nuestra existencia en todos aspectos posibles, desde consultar información, hacer compras y ventas, pagos, encontrar pareja, hasta hacer una



"El Santo"

cirujía por larga distancia. Son muchos los factores que influyen esta nueva era digital, políticos y económicos principalmente, pero en resumen en el 2005 hemos desarrollado la habilidad y la necesidad de simplificar nuestras vidas en respuesta a la velocidad con la que ahora transcurren. La tecnología es imparable y hoy en día no solo nos enfrentamos a una simple innovación tecnológica, nos enfrentamos a una verdadera revolución.

El consumidor cambia muy rápido en lo que a gustos se refiere. El producto que le gustaba a los niños de hace 15 años ya no es el mismo hoy. Ya no se conforman con ver muñequitos moviéndose, prefieren historias interesantes y conflictos por resolver, lo que no significa violencia. Historias donde los niños sueñan con ser el personaje principal. Hay buenos y malos; hay algo que solucionar, pero la diferencia está en cómo hacerlo. Las tendencias están girando hacia contenidos distintos y quedan de lado las series extremadamente violentas.

Por otro lado, está creándose otra vertiente y es la animación dirigida a los jóvenes adultos. Esta programación contiene tramas complejas y en algunos casos con fuertes dosis de violencia. Es principalmente de origen japonés y ha cobrado importancia en el canal exclusivo para este tipo de animación en la TV paga, Locomotion. Esto debido al boom de la animación japonesa que desató series como *Caballeros del Zodiaco*, la saga de *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, etc., con una calidad visual que captó un público ausente de la animación. Y es que, a diferencia de quienes dicen que los jóvenes ven menos televisión, lo cierto es que a falta de ofertas atractivas estos prefieren moverse a otras formas de entretenimiento como la música, los deportes y la Internet, pero son un target altamente consumidor." (4)



"Hi Hi Puffy Amy Yumi"

Nuestro entorno ha cambiado, se ha simplificado. Para no desviarme del objetivo principal de esta tesis, que es animación e ilustración infantil, mencionaré solo los dos aspectos que considero han sido los más influyentes en las nuevas tendencias gráficas y de animación en el mercado de programas infantiles televisivos:

1. La *síntesis* juega un papel importante en las nuevas tendencias en cuanto al estilo y calidad de ilustración;
2. El *software* . Trabajar con programas vectoriales como Illustrator o Flash nos han llevado una ilustración más limpia, más sencilla, más rápida y colorida, sobre todo reciclable. La facilidad de duplicar y modificar rápidamente un cuadro, ayuda a mantener las proporciones originales del objeto o personaje y anula casi por completo cualquier falla de color. Además de la eficacia con que nos permiten cambiar el color de un cuadro o el background en solo segundos. Guardar y acceder con facilidad y rapidez a inmensas librerías de imágenes han agilizado enormemente los tiempos y costos de producción.

FUENTE: 4) GERMÁN EDUARDO GARCÍA S. LA ANIMACIÓN EN MÉXICO, UN NEGOCIO EN ASCENSO.



"Foster's Home for Imaginary Friends"

Dominio de la animación extranjera

"La animación en las televisoras para niños está dominada por programas extranjeros. Estados Unidos principalmente y Japón están a la cabeza en la producción de programas animados infantiles, Ambos países emplean las mismas técnicas de animación, aunque cada vez más claramente, diferentes estilos. La mayor parte de los mismos llegó a través de emisoras multinacionales como TNT, BBC, Disney, Cartoon Network, Nickelodeon, etc. Por ejemplo, el 66% de la animación de televisión en el mercado de Pekín es extranjero, de la cual una mitad es de Disney.

Los conglomerados mediáticos extranjeros compiten furiosamente por el mercado de animación mundial lanzando canales personalizados, como hizo Disney Channel, TNT o Cartoon Network, entre otros, doblando sus programas a las lenguas locales, y usando todo tipo de estrategia que los haga bienvenidos."⁽⁵⁾

"Hay que estar abiertos y atentos a todas las tendencias, y ver cómo en el mercado aparecen productos de muy diferente índole. Con todo, y aún con diferentes es posible desarrollar una línea y un estilo original de trabajo."⁽⁶⁾

FUENTE: 5) JESÚS DE LEÓN, SIETE DÉCADAS DE CINE DE ANIMACIÓN EN MÉXICO.

6) LUIS ORTIZ, LA ANIMACIÓN EN MÉXICO, UN NEGOCIO EN ASCENSO.



"Billy & Mandy"

2.4 Producir animación en México

"Hace algunos años los estudios de Hollywood voltearon a ver a México como una buena posibilidad de maquilar las caricaturas de aquél entonces. Y en efecto, el trabajo llegó a México. Todo marchaba positivamente hasta que por una u otra razón los estudios prefirieron buscar nuevas opciones. La consecuencia fué que en México se vinieran abajo lo que en algún momento fueron prometedores estudios de animación

México y Latinoamérica enfrentan varios problemas para producir programas infantiles animados de calidad. Por un lado el mercado ha menguado, ya que las televisoras no están interesadas en invertir en animación. A eso hemos de sumarle el hecho de que en México competimos en inferioridad de condiciones respecto a otros países como Francia, Estados Unidos, Canadá o Japón donde la industria del dibujo animado se ve apoyada y respaldada por las ayudas del Estado. Todo esto hace que la situación actual de la animación en México sea realmente complicada.

Las cadenas televisivas, no solo reducen el espacio dedicado al público infantil, sino que además

CAPÍTULO 3

Desarrollo e Interpretación del Proyecto Gráfico

En este capítulo se recopilarán, analizarán y evaluarán los datos necesarios para obtener la estructura formal del mensaje. Para desarrollarlo se necesita emplear una metodología de diseño, una metodología de proyectación que se acople a las necesidades del producto final.

Para llegar al objetivo de interpretación del proyecto gráfico, es necesario conocer primero la fase de desarrollo que involucra directamente el estudio y conocimiento del niño televidente, es decir, a quien queremos dirigirnos. Anteriormente hemos mencionado que el propósito de desarrollar este programa piloto es producir la serie y distribuirla en cualquier país de occidente. Entonces, es necesario, recopilar los aspectos comunes de estos niños, detalles que nos puedan guiar en el desarrollo del proceso creativo del programa.

En otras palabras; Se presenta el proceso de seleccionar, interpretar y reformar los elementos que nos muestran una parte del niño de 7 a 9 años: cómo son físicamente, cómo piensa, cómo siente, cómo aprende y cómo ve, conocimientos que nos conducen directamente a la Fase de Interpretación del Proyecto Gráfico, que servirá como base fundamental para la Etapa de Ejecución o Creatividad del Proyecto Gráfico consecuente.

Debido a la inusual naturaleza de este proyecto, la metodología en la que se basa la tesis ha sido la de Brundo Munari porque es la más sencilla y fácil de adaptar a cualquier tipo de proyecto gráfico. Ésta plantea un método proyectual basado en la resolución de problemas y plantea sistematizar su resolución, lo cual facilita el proceso del diseño.

3.1 Aspectos Comunes del Televidente

La Organización Mundial de la Salud (OMS), proporciona un dato impresionante con respecto a la aceleración creciente con la aparece el llamado momento de máximo crecimiento en hombres y mujeres. Esto se refiere al momento en que aparecen los caracteres sexuales secundarios y se inicia la pubertad - de pubescere, cubrirse de vello-. De acuerdo a la OMS, este momento aparece cada vez más precozmente y se ha acelerado su aparición a un ritmo de nueve meses por generación desde los últimos doscientos años. Esto significa que hace doscientos años la pubertad se iniciaba, en promedio, a los quince años y ahora se inicia, en promedio, a los doce años en el caso de las niñas.

Tomando en cuenta esta información, se han decidido emplear los estudios de W. Lambert Brittain basados en la filosofía original de Viktor Lowenfeld, fundamental en el campo de la educación artística, quien divide el desarrollo creativo del ser humano en 6 etapas, de las cuales solo nos interesan dos: las de niños y niñas de 7-9 y 9-12 años, las cuales se presentan a continuación. –En el caso de los niños de 12 años se ha omitido la descripción de rasgos específicos porque se considera que en estos tiempos, el niño de 12 años está más apegado a la etapa adolescente que a la infancia.–

Solamente a través de los sentidos puede tener lugar el aprendizaje. Y en la época actual, el hombre se está convirtiendo en un observador pasivo de su cultura; La televisión se ha tornado un medio masivo de distracción, y la única intervención del televidente consiste en oprimir el botón de encendido o apagado.

Es obvio que para los niños pequeños los sentidos son muy importantes, el desarrollo de experiencias sensoriales más refinadas debe ser un proceso continuo, en cuyo desarrollo

la educación debe desempeñar el papel principal. Poseer sensibilidad auditiva significa escuchar con atención, no simplemente oír; tener sensibilidad visual implica captar diferencias y detalles, no solo el hecho de reconocer; lo mismo puede decirse del tacto y las demás experiencias sensoriales. En gran medida, nuestro sistema educacional apunta hacia una fase del desarrollo: la intelectual. Aquí el aprendizaje es muy fácil de medir, pero hablamos de aprendizaje en un sentido muy estrecho. *El aprendizaje no solo significa acumulación de conocimientos, sino que, además, implica la comprensión de cómo se los puede utilizar.*

3.1.1 La obtención de un Concepto de la Forma: Niños y Niñas de 7-9 años

Después de mucha experimentación, el niño llega a formarse un concepto definido del hombre y su ambiente. –Llámesese esquema al concepto al cual ha llegado un niño respecto a un objetivo y que repite continuamente mientras no haya alguna experiencia intencional que influya sobre él para que lo cambie.– El esquema puede estar determinado por la forma en que el niño ve algo, el significado afectivo que él le adjudica, sus experiencias kinestésicas, la impresión tátil del objeto o la manera en que éste funciona o se comporta.

Figura Humana

La figura trazada por un niño de alrededor de 7 años de edad, debe ser un símbolo fácilmente reconocible. El niño dibujará las diferentes partes del cuerpo según sea el conocimiento activo que tenga del mismo. No solamente habrá cuerpo, cabeza, brazos y piernas; también encontraremos otros rasgos como los ojos, la nariz y la boca, que serán símbolos diferentes, y también le hará cabello y hasta cuello. Generalmente, el niño incluye símbolos separados para las manos e incluso los dedos y, generalmente, un símbolo distinto para los pies. Muchas veces se dibuja la ropa en lugar del cuerpo.

Parece que para algunos niños, la simetría del cuerpo. con los pares de brazos, piernas, ojos y orejas es lo más importante. En otros casos, la vista lateral o de perfil es el primer esquema. El esquema consiste en líneas geométricas, a veces se utilizan

óvalos, triángulos, círculos, rectángulos o figuras irregulares para el esquema del cuerpo, y toda clase de formas para las piernas, los brazos y la ropa.

El Espacio

El principal descubrimiento durante esta etapa es la existencia de un orden en las relaciones espaciales. El niño tiene ya un conocimiento consciente de que el niño es parte de su ambiente y lo expresa mediante un símbolo que se llama *línea de base*. De aquí en adelante, esta conciencia incluye a todos los objetos puestos sobre esta línea como una relación espacial común.

En esta etapa, el niño no ha alcanzado aún la conciencia de la representación de un espacio de tipo tridimensional. Es evidente que el esquema del espacio es casi totalmente abstracto.

Significado del Color y del Diseño

El niño descubre naturalmente que hay una relación entre el color y el objeto. No es una elección del tipo afectiva o casual la que determina el color que va a emplear. Así como repite una y otra vez su esquema de un hombre o del espacio, también repite los mismos colores para los mismos objetos.

El establecimiento de un color definido para un objeto y su constante repetición es el reflejo de que ha comenzado a desarrollar la capacidad de categorizar, agrupar cosas en clases y de hacer generalizaciones: cielo=azul; pasto=verde, etc.

Aunque hay colores comunes usados, la mayoría de los niños para determinados objetos, cada niño desarrolla sus propias relaciones de color.

Como conclusión: Un niño de esta edad ignora cualquier aspecto formal del arte. Lo cual nos lleva a concentrarnos en los aspectos del niño de 9-12 años.

3.2.2 El comienzo del Realismo: Niños y Niñas de 9-12 años

La edad de la Pandilla

Un rasgo sobresaliente de esta etapa del desarrollo es el descubrimiento que hace el niño de que es un miembro de la sociedad. Durante esta época los niños construyen la trama de lo que luego será su capacidad para trabajar en grupo y cooperar en la vida de los adultos. El descubrimiento de que se tienen similares intereses, de compartir secretos, del placer de hacer cosas juntos, es fundamental. Existe una conciencia creciente de que uno puede hacer más en un grupo que solo, y de que el grupo es más poderoso que una persona aislada. **Esta edad es la de la amistad en grupo y la de grupos iguales o pandillas.**

En esta edad se observa un creciente desarrollo de la independencia social respecto de la dominación de los adultos. A causa de los distintos intereses de los niños y de las niñas en nuestra sociedad, y de las diferencias físicas en el desarrollo, los grupos o pandillas son generalmente del mismo sexo. **Los niños ignoran a las niñas y éstas los desprecian.** Hay una época en la que los varones organizan excursiones, pertenecen a grupos que tienen sus reglas propias, **se interesan mucho por los deportes en grupo**, y frecuentemente le hacen la guerra a las niñas. **Las niñas por su parte, empiezan a apreciar los vestidos y las fantasías**, asisten a fiestas, arman sus propios grupos, presencian exhibiciones de películas con temas amorosos, inventan sus códigos secretos y, muchas veces, hostilizan a los varones de su edad, aunque a menudo admiren secretamente a un jovencito de la escuela secundaria.

Estos importantes sentimientos de un despertar de la independencia social suelen estar en conflicto directo con los deseos de los padres u otros adultos. El niño de esta edad comienza ahora a pensar en términos sociales, a consolidar las ideas y opiniones de los demás. Su comprensión de las interrelaciones, la casualidad y la independencia está tan sólo comenzando.

Un niño de esta edad va tomando progresivamente conciencia de su mundo real, un mundo lleno de emociones, pero emociones que los adultos ignoran; un mundo real con amigos, planes y recuerdos; un mundo real que le pertenece solamente a él.

Características de los Dibujos

Para el niño, el concepto de la figura humana expresa características vinculadas al sexo, como por ejemplo, los chicos con pantalones y las niñas con faldas; A esta edad se desarrolla una mayor conciencia en progresivo aumento. Ahorase encamina a otra forma de expresión más estrechamente ligada con la naturaleza. Pero aún está lejos de una representación visual. Por ejemplo, las niñas todavía no dibujan los vestidos con pliegues o arrugas. El dibujo no es el resultado de la observación visual del niño, sino que trata de caracterizar a las niñas como niñas y los varones como varones.

Sus dibujos han adquirido cierta dureza y formalidad. Ha adquirido una mayor conciencia visual respecto a los detalles. Las niñas de esta edad suelen concentrar su interés en el dibujo de animales.

Significado del Color

Existe gran coherencia en la forma en que los niños cambian su expresión. El niño va desde una rígida relación color-objeto hasta una caracterización del color. En esta etapa distingue entre un rojo violáceo y otro anaranjado. Este **mayor conocimiento de las diferencias del color** no puede considerarse una verdadera percepción visual, pues **él no señala los efectos que sobre el color tienen la luz y la sombra o la atmósfera**. Algunos niños observarán que el cielo tiene un azul diferente del azul de un río, y otros se darán cuenta de que el verde de un árbol es distinto del verde césped.

Significado del Espacio

En esta etapa, de los nueve a los doce años, el niño se aleja gradualmente de su dependencia con respecto a lo concreto y comienza ahora a manejar conceptos abstractos: El hombre ya no está más de pie junto a la casa y ajeno a ella, sino que se lo ve en relación con el árbol y tal vez saliendo de la casa o entrando en ella.

El paso de la línea de base única al descubrimiento del plano es bastante rápido. No ha desarrollado todavía una percepción consciente de profundidad, pero ya inició los primeros pasos a ese conocimiento.

Desarrollo

Durante esta etapa, el niño comienza a desarrollar mayor conciencia y sensibilidad hacia su ambiente. Se va convirtiendo progresivamente en crítico de los demás y de sí mismo. Ciertos niños empezarán a esconder sus dibujos de los ojos de un adulto curioso, o harán un comentario despectivo sobre sus esfuerzos. **Los niños de esta edad suelen manifestar un sentido de justicia y pueden rechazar voluntariamente las acciones que consideran que no están bien**. También se observa una creciente preocupación por las diferencias del sexo; aunque públicamente tratan al sexo opuesto con bastante desdén, en el interior de cada uno existe un despertar de sentimientos de curiosidad y afecto.

A esta edad, los niños aún no poseen un control absoluto sobre sus emociones, y a veces vemos que un incidente que calificaríamos de menor, resultará de extrema importancia para él.

3.3 Aspectos Específicos del Televidente

La previa investigación complementa los siguientes puntos específicos que servirán como base para la interpretación del proyecto, que es la descripción de los personajes de Upsi Dupsi. –Esta información ha sido otorgada por el cliente.–

3.3.1 Rasgos físicos del niño de 7 a 11 años

- ⊙ Crecen lentamente, el crecimiento se acelera en las niñas cerca de los nueve años y cerca de los once años en los niños
- ⊙ Los niños son más altos que las niñas entre seis y ocho años; a los nueve años las niñas comienzan a ser más altas
- ⊙ El cerebro crece notablemente
- ⊙ Las habilidades motrices mejoran con la maduración: fuerza, velocidad, balanceo, coordinación visomanual y flexibilidad

3.3.2 Rasgos específicos de niños y niñas de 7 años

- ⊙ Empieza a ser menos Ruidoso, parece tímido y reservado
- ⊙ Pensativo y serio
- ⊙ Es muy perfeccionista
- ⊙ Disfruta cuando le dan responsabilidades en su casa
- ⊙ Se distrae fácilmente
- ⊙ Le gusta hacer colecciones
- ⊙ Es muy sensible a la crítica
- ⊙ Participa en chismorreos o quejas
- ⊙ Aporta sus ideas en discusiones familiares
- ⊙ Es muy celoso
- ⊙ Se interesa mucho por la comida
- ⊙ Disfruta y se tarda al comer y al vestirse

3.3.3 Rasgos específicos de niños y niñas de 8 años

- ⊙ Es más sociable y arriesgado que el de siete años
- ⊙ Desea pertenecer a un grupo de compañeros
- ⊙ Pierde la atención fácilmente
- ⊙ Es menos cooperador que a los siete años
- ⊙ Se interesa por conocer gente, lugares y cosas diferentes
- ⊙ Gusta de escoger su ropa
- ⊙ Le encantan las adivinanzas y la magia
- ⊙ Tiene mucho apetito
- ⊙ Es crítico y muy sensible a la crítica
- ⊙ Se muestra hostil hacia el sexo opuesto
- ⊙ Sus amigos empiezan a ser muy importantes
- ⊙ Es apasionado, entusiasta y descuidado
- ⊙ Proclive a los accidentes
- ⊙ Participa en actividades de grupo y en deportes organizados

3.3.4 Rasgos específicos de niños y niñas de 9 años

- ⊙ Aprende a aceptar la responsabilidad de sus propias acciones

- ⊙ Tiene mucha energía, a menudo juega hasta la fatiga
- ⊙ Responsable, autodirigido y trabajador independiente
- ⊙ Capaz de planificar y organizar
- ⊙ Abierto y crítico de los adultos
- ⊙ Pautas de apetito y sueño inconstantes
- ⊙ Actitud desgarbada
- ⊙ Menos interesado en la fantasía, más interesado en el mundo real
- ⊙ Aprecia que confíen en él
- ⊙ Claramente preocupado por los resultados, quiere agradar
- ⊙ A los niños les gusta la apariencia desgarbada; a las niñas les preocupa su apariencia
- ⊙ Busca verse como visten sus amigos
- ⊙ Se fija metas altas y busca lograrlas
- ⊙ Comienza a tener héroes, admira a algunos mayores
- ⊙ Se intensifica el desdén hacia el sexo opuesto
- ⊙ Disfruta de actividades repetitivas: botar balones, saltar, etc.
- ⊙ Le preocupa saber qué es lo correcto y lo equivocado, busca ser justo

3.3.5 Rasgos específicos de niños y niñas de 10 años

- ⊙ Bien ajustado, más relajado
- ⊙ Las niñas empiezan a superar a los niños en el desarrollo sexual y en habilidades sociales
- ⊙ Le encanta el misterio y la aventura
- ⊙ Es torpe, desgarbado, debido al crecimiento rápido y desigual
- ⊙ Se siente más unido a sus amigos que a sus padres y esto le puede provocar conflictos
- ⊙ Desarrolla sus propios intereses y aptitudes
- ⊙ Es inquieto
- ⊙ Es consciente de los cambios físicos que experimenta; se agrandan las diferencias de madurez física entre los iguales
- ⊙ Puede ser crítico hacia los adultos
- ⊙ Los niños demuestran su amistad físicamente luchando y empujándose; las niñas, tomándose de las manos, riéndose y compartiendo secretos
- ⊙ La lealtad a la pandilla es más fuerte entre los niños que

- las niñas
- ⊙ Los grupos de niños provocan a los de niñas y viceversa
- ⊙ En general tienen un autoconcepto positivo
- ⊙ Disfruta de los momentos que pasa con su familia, aunque empieza a valorar el tiempo que pasa solo con sus amigos
- ⊙ A menudo se revela contra las normas de sus padres

3.3.6 Rasgos específicos de niños y niñas de 11 años

- ⊙ Es más sistemática y se dirige hacia un objetivo específico. Se tiene en cuenta cada vez más la importancia y la información del estímulo
- ⊙ Es más controlada, más selectiva, se dirige más hacia la información relevante y se ignora la que se considera irrelevante
- ⊙ Resulta una buena estrategia para resolver problemas
- ⊙ Existe un aumento en la capacidad para pensar más rápidamente y para pensar sobre más cosas al mismo tiempo, es decir, para procesar más información
- ⊙ Hay una base de conocimiento más amplia: se saben más cosas sobre muchas más áreas de conocimiento
- ⊙ Los conceptos son más elaborados y hay una mayor facilidad para interrelacionarlos
- ⊙ La base conceptual propicia que la organización del conocimiento sea más rica y compleja
- ⊙ El nivel de reflexión es mayor, por lo que se adquiere una mejor comprensión
- ⊙ La capacidad para evaluar una tarea cognitiva y para determinar la forma de realizarla es mayor, es decir, aumenta la competencia para “pensar sobre el pensamiento”

3.4 Grupo Focal (base de datos o referencias)

Antes de comenzar con el diseño de imagen de la serie, con el objetivo de complementar la investigación anterior, se hizo un grupo focal con 44 niños y niñas en edades de 6 a 10 años

pertenecientes a la clase media de nacionalidad mexicana, residentes en la Ciudad de México. Esto con el fin de recavar datos personales y referencias que pudiesen ayudar a construir el diseño y/o reforzar la identidad del programa en su empatía con los niños. Se les hicieron varias preguntas como colores, personajes o animales favoritos y eventos u objetos detonadores de emociones. (VER PAGINA 37)

3.5 Descripción psicológica de los personajes de Upsi Dupsi

En base a los puntos específicos expuestos anteriormente y el grupo focal, se presenta a continuación –a modo de interpretación de esta etapa de desarrollo– la descripción de los personajes de Upsi Dupsi

3.5.1 Descripción Psicológica de Ana

Tiene 9 años y desde que inició sus estudios en la primaria ha sobresalido en cuestiones sociales. Es excelente amiga y buena compañera de clases. Se lleva bien con todos aunque no es una “niña popular”, le importa demasiado lo que digan de ella y no hay cosa que la haga más feliz que los demás le demuestren su admiración. Ana cuida mucho su apariencia física y si de educación de trata sabe usar las palabras correctas en el lugar correcto para impresionar, sobre todo, a los adultos.

Tiene un rostro simpático y agraciado y un cuerpo pesado pero muy de niña todavía. Es hija de una enfermera, muy buena madre, algo estricta y un abogado consentidor. Sin embargo no es una niña mimada. No hay duda de que la familia de Ana es una amorosa familia.

Es apasionada y si algo le interesa hará hasta lo imposible por conseguirlo ya que indudablemente es pro-activa, trabaja duro para que las cosas sucedan. Y aunque no se le da el liderazgo, sobresale por su capacidad histriónica, –Ana es la más dramática y expresiva del grupo, todos le reconocen su habilidad de pasar de la risa al llanto en un abrir y cerrar de ojos–. Por si fuera poco, Ana es bastante supersticiosa. Estas cualidades la hace bastante divertida y por consiguiente rodeada

de buenos amigos que la estiman y la quieren. Aunque no sea tan popular como ella quisiera, para ella, lo más importante es tener verdaderos amigos.

Ana está llena de vida, llena de energía. Cuando no tiene tarea puede jugar y jugar hasta en las noches y el amanecer, sin parar, a veces sin recordar que es la hora de la comida o la cena! Es ingeniosa también porque cuando sus amigas no están disponibles, puede jugar sola igual sin detenerse, sin aburrirse.

En algunas ocasiones, Ana resulta un poco dramática, pero no es tan malo porque eso la convierte en una niña muy expresiva en todo tipo de situaciones. Es una niña sensible e intuitiva y muy apasionada. Si algo le gusta, lo hace bien, lo quiere hacer mejor, hasta que lo hace perfecto. Esto la convierte en una persona obsesiva, capaz de hacer lo que sea necesario para conseguir lo que quiere. Por supuesto que esta obsesión muchas veces la mete en problemas, pero gracias a que es una niña muy tenaz, casi siempre logra las metas que se propone. Es una persona crítica, hace juicios del mundo adulto, pero sin llegar a ser rebelde.

Sus mejores amigas son Lili, Karla y Mary. Siempre están juntas y comparten todos sus secretos, se sientan juntas en las horas de clase, salen juntas al recreo e inclusive hacen la tarea juntas. Hasta se han llegado a vestir igual en varias ocasiones. Ana es una muy buena amiga, hace lo que sea para ayudar a sus amigas, es noble y leal.

Hasta hace unos meses Ana era hija única, sin embargo, el pronunciado vientre de su mamá trajo la noticia de que llegaría una hermanita a su familia. Ana todavía reacciona de manera bipolar con esta situación. De pronto llora afirmando que sus padres dejarán de quererla, luego se desvela tratando de encontrar el nombre idóneo para su hermanita.

3.5.2 Descripción Psicológica de Lily

Tiene 9 años y es la personificación propia de la ternura y el romanticismo. Le gusta imaginar historias de hadas donde ella es una princesa mimada y feliz. A veces puede llegar a ser cursi.

Es una niña tierna, de clase media. Hija menor de 4 hermanos, Lili sabe compartir y escuchar a los demás. No hay cosa que la haga más feliz que le platiquen secretos y se siente muy segura si tiene que dar un consejo. Es leal con sus amigos y se preocupa realmente si alguno la pasa mal. Sufre si la engañan pero perdona para sentirse mejor ya que es hipersensible. Por supuesto, llora con facilidad, es fácil de lastimar. Tiene debilidad por los animales maltratados. Se la pasa recogiendo perros y gatos abandonados aunque después se vea obligada a dejarlos en una casa de adopción.

Su papá es un contador y su mamá es ama de casa, buena cocinera. A sus amigas les encanta ir a su casa porque "la mamá de Lily hace el mejor pastel de chocolate del mundo". Ambos padres son consentidores, ser la menor y única niña tiene sus ventajas. Esto en ocasiones le trae problemas porque espera ser mimada por el resto de la gente.

A diferencia de varias niñas de su perfil, Lili no se ahoga en un vaso de agua, al contrario tiene la cualidad de mirar el lado bueno de las cosas y es ocurrente y simpática. Para agrado de todos sus amigos, Lili es la número uno en detalles, siempre está regalando algo que ella misma elabora. Jamás se le olvida un cumpleaños y mucho menos de tocar bombos y platillos para festejarlo, sobre todo a sus tres mejores amigas. A pesar de ser menos atrevida y lánguida, las apoya en todo momento, inclusive cuando se meten en líos, sobre todo con Claudia a quien considera su mejor amiga del grupo. Le importa complacer y caer bien a sus amigas, pero también exige ser mimada y consentida por ellas.

Su máximo temor son las puertas de los roperos abiertas a la hora de dormir y todo aquello que pueda salir de ahí para atormentarla. También teme estar sola en cualquier lugar.

Lily es aplicada, muy buena estudiante, tiene que esforzarse mucho para sacar buenas calificaciones, pero lo consigue, es poco competitiva y no se obsesiona con ellas. Nunca falla con las tareas y siempre estudia para sus exámenes.

También es una niña kinésica, es decir, que se guía por el tacto: Hay gente que mete la mano a la bolsa para buscar sus llaves, hay quienes ven, hay quienes la sacuden para escucharlas. Los kinésicos tocan.

Lily es muy delgada y alta.

3.5.3 Descripción Psicológica de Mary

Tiene nueve años pero aparenta un poco más por su aspecto de niña seria y formal. Desde hace dos años que sus padres se separaron, le dio por ser la más aplicada de su salón. Al contrario de lo que otros esperaban, Mary se ha refugiado en el estudio y cada año obtiene el diploma de excelencia. Ser la número uno no es cosa fácil para ella, esfuerzo, constancia y perseverancia son su gran mérito. Se podría decir que Mary es la clásica matadita que repasa 10 veces la misma lección hasta haber captado el último dato. Tener el conocimiento en su cabeza le da seguridad y en especial disfruta mucho ver que sus padres están orgullosos de ella. Su madre trabaja en casa como ilustradora y su padre viaja todo el tiempo por causa del trabajo. Mary ha viajado mucho también y tiene un pequeño hermano entrometido que todo el tiempo quiera estar con ella. Su familia es bilingüe.

Mary es una niña sensible, sincera y muy leal. Le encantan sus amigos, y aunque para ellos es un poco lenta para actuar: primero analiza y luego reacciona, también reconocen que es la mejor en resolver acertijos y conseguir las ideas más interesantes.

Es la intelectual del grupo, una niña muy racional que siempre evalúa y mide consecuencias antes de actuar, podría decirse que es la más juiciosa, pero nada cobarde. Es una persona observadora, muy brillante y abierta. No hace juicios sobre la gente y acepta a todos tal y como son.

A Mary le importa mucho su grupo de amigas, sin embargo es la que menos se esfuerza por ser aceptada. Es una persona muy sencilla aunque se sabe especial. Es una persona ecuaníme. Su mejor amiga del grupo es Ana, con quien se divierte ingeniosamente. Es ágil y alegre.

Es una persona sencilla y abierta de carácter ligero. A todo mundo le cae bien, se lleva con cualquiera y no es prejuiciosa. Apoya en todo a sus amigas aunque a veces no le hagan caso cuando les advierte las consecuencias de las travesuras que hacen. Sus amigas siempre recurren a ella cuando necesitan

ayuda para resolver algún problema.

Físicamente, es una niña con aspecto divertido, usa lentes y tiene una cabellera bonita y brillante.

3.5.4 Descripción Psicológica de Claudia

A sus nueve años ya es poseedora de una medalla en atletismo del campeonato escolar. Ama los deportes, sobre todo los más rudos. Sus ideas corren a la par de sus piernas y su cerebro parece no descansar: siempre tiene una nueva idea, siempre hay un plan por hacer y lo ideal es realizarlo con su grupo de amigos. Afortunadamente tiene el don del liderazgo y sabe sacarle provecho a sus cualidades que no son pocas, pues además de atlética, posee una belleza especial y una facilidad envidiable de echar rollo y convencer.

Su papá maneja su propia empresa y su mamá es ama de casa, La mamá de Claudia hace mucho ejercicio, cuida mucho de la apariencia de su casa y de su familia en general, es un tanto perfeccionista.

Claudia tiene dos hermanos mayores y con ellos aprendió a defenderse y a ser una niña valiente. Cuida mucho de sus amigas y depende totalmente de ellas. Si alguien se mete con su grupo, sin dudarle sale a defenderlas. Es valiente y lista. No es muy segura pero lo aparenta, por lo general los demás niños la obedecen. Tiene un innato liderazgo, pero en el fondo, siempre requiere la aprobación de sus amigas. Es bastante convincente, se siente superpoderosa y tiene estilo. Es muy práctica, le gusta el camino corto.

Clau, como la llaman sus amigas, es la líder del grupo. Es muy intrépida, con facilidad de palabra y organizadora. Cuando hay un proyecto o idea, ella de inmediato toma el mando y sus amigas la siguen, principalmente Lili. A veces tiene problemas con Ana porque ella también es de opinión fuerte y un poco necia, pero de inmediato hacen las paces. Es muy valiente y menos impulsiva que Ana, por consiguiente se puede llegar a meter en muchos líos, pero como es lista, se las arregla de inmediato para salir.

Para muchas niñas es una marimacha que incomoda y para otras más es la amiga que quisieran tener y aunque lo femenino

no se le da como a Ana o Mary, posee un sentido del humor inigualable. Claudia es muy divertida.

Pero siempre hay un pelo en la sopa y Claudia tiene uno muy grande: La escuela. Le cuesta mucho esfuerzo mantenerse sentada escuchando la clase, hacer las tareas y estudiar para los exámenes. Si no fuera por sus amigos y por los recreos, no tendría ningún sentido estar ahí. Es un hecho que jamás sobresaldrá por sus calificaciones y que siempre tendrá amigos que le sople en los exámenes.

3.5.5 Descripción Psicológica de Alex

Alex es fanático del fútbol. Que la vida es un grupo de jugadores tratando de meter una pelota a la portería es la máxima filosofía de este pequeño de 10 años. La pasión por este deporte la lleva en las venas.

Su padre fue jugador en un equipo de segunda división de Celaya, y aunque Alex se entrena arduamente no es tan diestro como su progenitor, el motivo, tiene una pierna más larga que la otra y esto, a la hora de jugar resulta una desventaja. Pero Alex ni se inmuta ni se viene abajo, al contrario, le echa más ganas para alcanzar su máximo deseo “jugar en primera división”. Además de practicar este deporte, también colecciona estampas de futbolistas de todos los tiempos y como pasatiempo le gusta vivir emociones desconocidas en aventuras que se inventa. Un día finge ser un ciego que intenta columpiarse en el parque y otro día arma un comité de niños en defensa de los deportivos gratuitos.

Al igual que Claudia, Alex es sumamente inquieto. A diferencia de ella, es más intrépido y no mide las consecuencias. Encabeza siempre los problemas y tiene la habilidad de salir de ellos “¡a como dé lugar!”. Además del fut su máximo son sus amigos del grupo Upsi Dupsi.

3.5.6 Descripción Psicológica de David

Es el típico niño de negocios y muy responsable, ahorrativo pero nada tacaño, emprendedor y de gran visión. Si presta un lápiz y no se lo devuelven a tiempo, puede conseguir cobrar el lápiz

mas una goma adicional.

David es hijo de una familia de clase media y tiene un hermano gemelo idéntico llamado Carlos, de quien es totalmente opuesto. A veces les gusta jugar bromas y engañar a sus amigos cambiando identidades.

A David le gusta el dinero, sobre todo generarlo. A sus 10 años ha trabajado como cerillo en dos supermercados, como mandadero entre sus primos, como lava coches en su colonia, como acompañante de perros, asistente en una imprenta y actualmente está ocupado de crear su propia empresa, una agencia de empleos infantiles.

Desde que escuchó la palabra marketing y sus efectos en las ventas vive practicando diversas estrategias de publicidad entre los niños de la escuela, desde regalar gorritos de cartulina con la leyenda “los niños sabemos ganar dinero”, hasta levantar encuestas para conocer las capacidades laborales de sus futuros clientes.

Además de su pasión por los negocios, David tiene una debilidad enfermiza por las historias sobrenaturales. Puede disfrutar desde las leyendas de mujeres que aparecen en la carretera o las historias insólitas de seres de otro mundo, hasta el juego de la ouija y la magia de colores oscuros. Su imaginación no tiene límite, él puede ver como se forman extrañas figuras en la cara de una tortilla.

3.5.7 Descripción Psicológica de Helena, mamá de Ana

La mamá de ana, Helena, es una joven enfermera de 35-40 años de edad. Su signo zodiacal es libra. Helena trabaja medio tiempo porque es una persona a la que le gusta cuidar de su familia, antes que la economía está el bienestar familiar. Tiene un gran corazón y es protectora con su sus seres queridos, sin duda una mujer madura y muy inteligente.

Está casada con un abogado, un hombre recto y trabajador. Son un matrimonio feliz y exitoso. Su esposo es un poco menos maduro que ella, pero tiene muy buen sentido del humor y siempre la hace reír. Helena es una mujer precisa y confiable, ella lleva los pantalones en la casa y siempre tiene la decisión

CAPÍTULO 4

Desarrollo Creativo

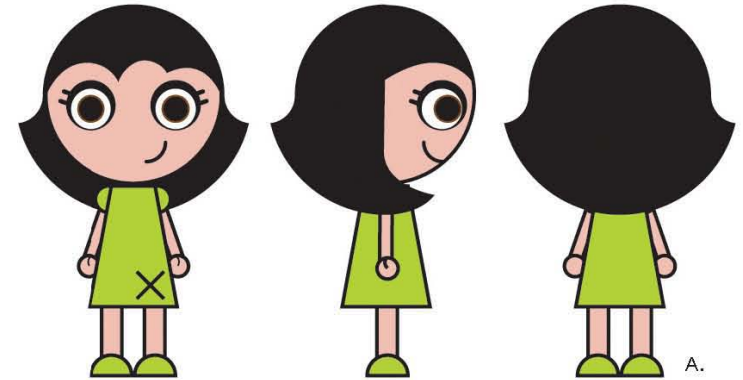
En este capítulo se muestra el proceso de ejecución para la fase creativa del proyecto basado en la anterior descripción de los personajes de Upsi Dupsi.

4.1 Lluvia de ideas y bocetaje.

Después de toda la información recopilada en los capítulos anteriores, en base a los objetivos del programa y descripción de personajes o mejor dicho, teniendo en mente la información necesaria para imaginar a Ana y los personajes de Upsi Dupsi, se llevó a cabo una lluvia de ideas y bocetaje probando diferentes técnicas, formas y colores que nos llevaron a la imagen definitiva de la serie.

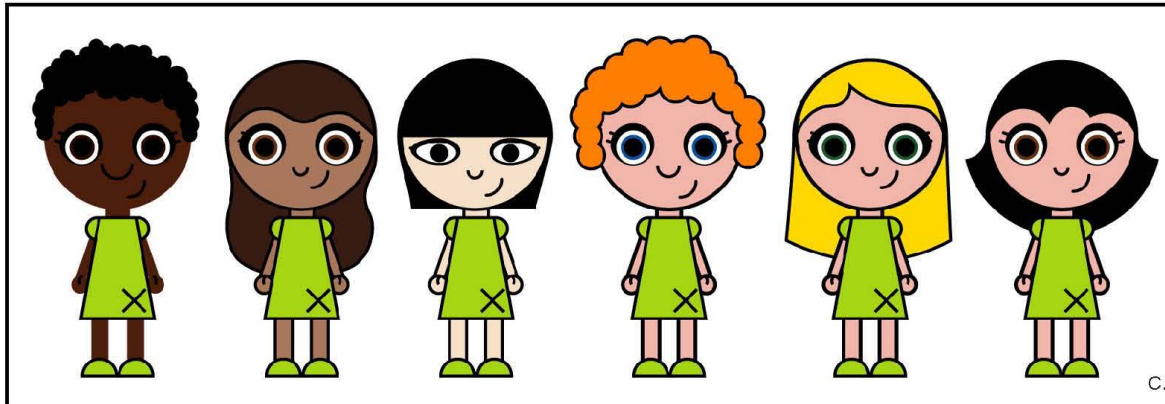
De la investigación anterior se obtuvieron los siguientes puntos clave que se tendrán en cuenta para el desarrollo visual de la serie:

- ⊙ El trazo debe ser basado en figuras básicas y vectorizados. Esto excluye detalles en la ropa y figura de los personajes, lo cual reduce costos y agiliza el proceso de animación.
- ⊙ Se considera a Ana el personaje principal de la serie y hay que resaltarla sutilmente de los demás personajes por medio de altos contrastes.
- ⊙ La edad de los personajes deben estar entre 10 y 11 años. Hay que crear empatía con los niños de 9-11 años porque los menores notienen aún juicio estético y tienden a imitar a los mayores. Los niños de 12 años son considerados ya en la pubertad y se han excluido del target de la serie.
- ⊙ Los personajes deben tener expresión agradable, simpática, divertida, ágil, los niños son traviesos –El programa se trata de meterlos en conflictos que se solucionarán al final de cada capítulo–.
- ⊙ Los niños deben identificarse con algún deporte
- ⊙ Los personajes deben partir todos del mismo trazo para crear unidad. La personalidad se buscará por medio de colores y detalles particulares.
- ⊙ Los rostros deben ser muy expresivos porque se cuenta con pocos recursos de animación, de esta forma, las emociones se centran en tomas aisladas y cercanas, lo cual ahorra tiempos de animación e ilustración de backgrounds y hasta de los mismos personajes.
- ⊙ Las niñas deben tener personalidades distintas a pesar de basarse todos en el mismo trazo, esto se logrará a base de colores, la ropa, el cabello, la estatura, y detalles particulares del rostro,

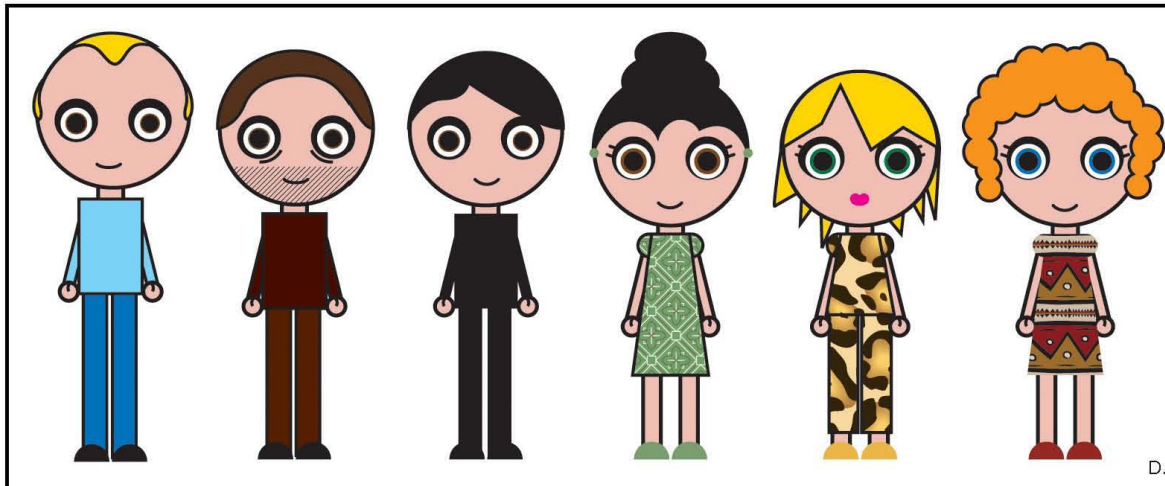


A) LA PRIMERA VISIÓN DE ANA, CREADA A BASE DE FIGURAS GEOMÉTRICAS SIMPLES.

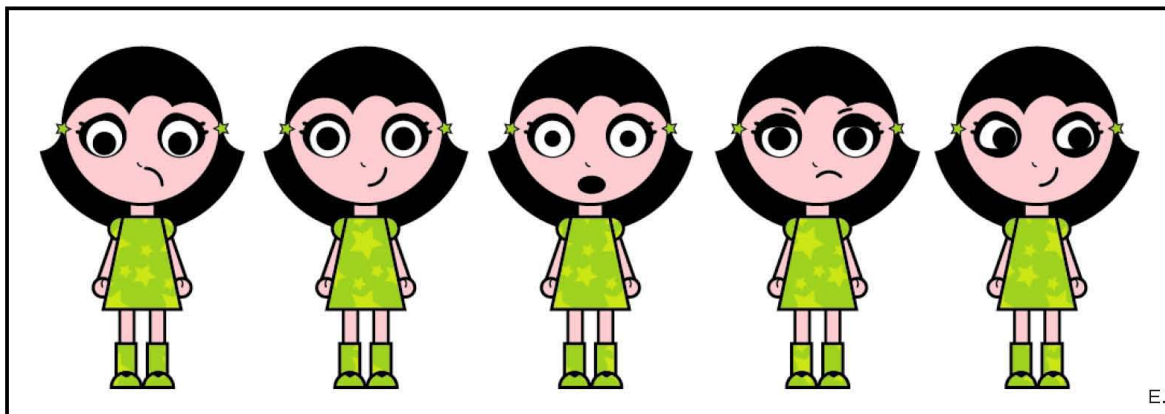
B) UNA PRUEBA DE ANA SOBRE FONDOS VECTORIZADOS.



C.



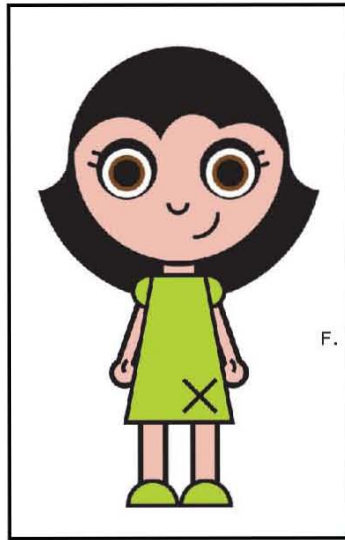
D.



E.

C,D) PRIMERA VERSIÓN DE LOS PERSONAJES DE UPSI DUPSI.

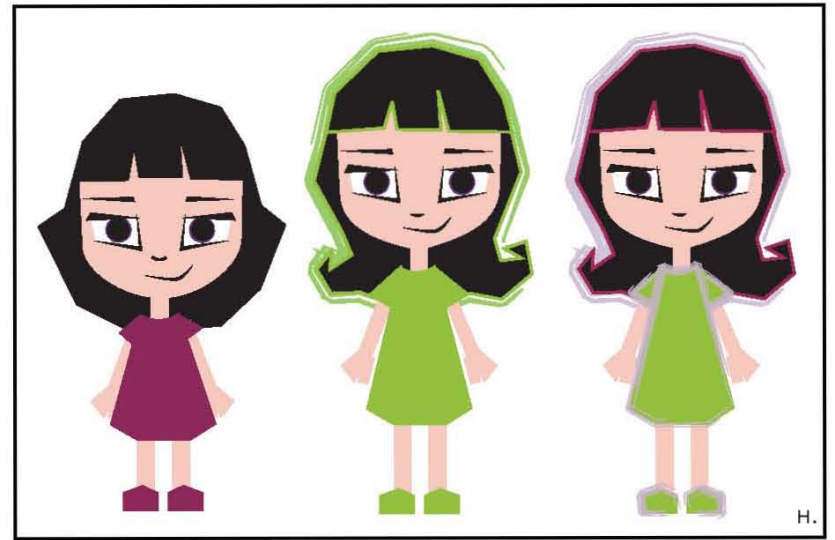
E) PUEBA DE EXPRESIONES FACIALES. AQUÍ DENOTA CÓMO LOS OJOS Y LA NARIZ DEFINEN EL ESTADO DE ÁNIMO DEL PERSONAJE.



F.



G.



H.



I.



J.

F) BOCETO PARA PROBAR EL ESTILO DEL VESTIDO.

G) SEGUNDA VISIÓN DE ANA, EL CABELLO RIZADO LE DAVA VIDA AL PERSONAJE, AL IGUAL QUE LAS ESTRELLAS. ANA SE VE DEMASIADO PEQUEÑA DE EDAD.

H) LA TERCERA VISIÓN DE ANA, AQUÍ SE COMIENZA A DEFINIR EL ESTILO DE ILUSTRACIÓN. EL CABELLO ES DEFINITIVAMENTE UN PUNTO A FAVOR.

I) SE EMPIEZA A DEFINIR ANA, EL COLOR DEL VESTIDO ES ATRACTIVO.

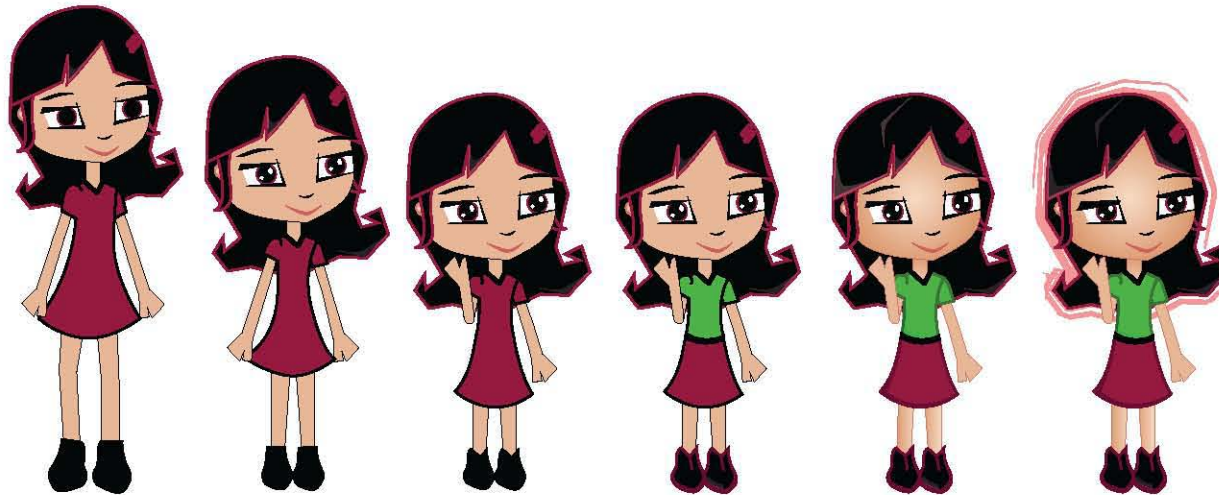
J. ANA MÁS DEFINIDA, SE NOTA EL TRABAJO EN LOS DETALLES QUE TERMINAN DE DEFINIR EL ESTILO DE ILUSTRACIÓN.



K.



L.



M.

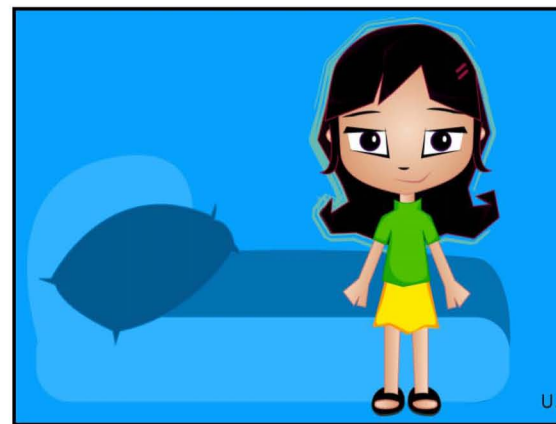
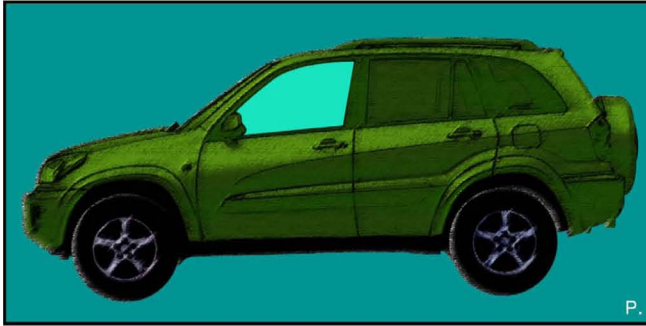
K,L) AQUÍ SE OBSERVA LA EVOLUCIÓN EN LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES DE UPSI DUPSI. YA SE APLICAN LOS LINEAMIENTOS GRÁFICOS BÁSICOS QUE DEFINIRÍAN LA SERIE.

M) BOCETO DE ANA PARA TRATAR DE ENCONTRAR LA ESTATURA ADECUADA PARA SU EDAD.



N) VERSIÓN CASI DEFINITIVA DE LOS PERSONAJES DE LA SERIE.

O) UN EJEMPLO DEL CONTRASTE QUE SE PRODUCE CON LOS PERSONAJES Y EL BACKGROUND CUANDO A ÉSTE SE LE APLICA UNA TEXTURA.



P,Q,R) BOCETO PARA EL TRATAMIENTO DE OBJETOS.

S) UN BOCETO DE BACKGROUND EN ESTILO VECTORIZADO, -MISMO QUE LOS PERSONAJES.

T) BOCETO DE BACKGROUND CON TEXTURA APLICADO A UN ELEMENTO VECTORIZADO. AQUÍ SE PUEDE VER EL CONTRASTE QUE SE PRODUCE ENTRE AMBOS ELEMENTOS. LA TEXTURA FAVORECE AL OBJETO VECTORIZADO EN PRIMER PLANO.

U) EJEMPLO DE UN PERSONAJE SOBRE UN FONDO VECTORIZADO. SE NOTA CÓMO LA ESCENA PIERDE PERSPECTIVA POR COMPLETO, A PESAR DEL USO DE TONOS PARA SIMULAR VOLÚMEN EN EL ESCENARIO.

4.2 Creación de personajes a partir de figuras básicas

Los personajes han sido creados a partir de figuras básicas y mantienen la simplicidad de las formas. Los niños recuerdan más un dibujo sencillo y lo prefieren, ya que lo pueden dibujar por sí mismos más fácilmente y con menos margen de error que si fuese un dibujo complejo. Esto es gratificante para ellos, los hace sentir capaces.

Por otra parte, este estilo agiliza y facilita la etapa de ilustración y animación, ayuda a mantener proporciones y detalles en cada cuadro.

Estos personajes no están diseñados para ser animados en un estilo tradicional cuadro por cuadro, han sido pensados para ser articulados y animados digitalmente además de acortar los tiempos de animación, que resultan muy costosos para los estándares de un programa piloto.

A continuación se presentan los personajes definitivos.

4.2.1 Creación de Ana

Ana es la protagonista de estos primeros episodios de la serie, aunque no significa que será permanente el personaje principal. Entonces, basándonos en este punto y en su descripción psicológica, se llegó a un punto clave en el diseño de Ana; Ana tiene que resaltar de los demás personajes por medio de detalles en los trazos y por sus colores.

El primer color que definitivo es el rosado. Es muy oscuro, así no se ve cursi, sino dinámica. Este tono rosado en Ana es un color que sorprende debido a que es un color que no vemos todos los días. De alguna forma, esto garantiza la presencia de Ana en todas las escenas frente a casi cualquier personaje o escenario. Después del rosado, el verde es su color contrastante y además connota vida y energía.

Su cabello es abundante y largo, negro para resaltar todos los demás colores del personaje y tiene un aro rojo del mismo tono que su ropa o su cabello para mantener la atención en su cara. Ana tiene un fleco abierto que da el efecto de movimiento. La falda rosada compensa visualmente el peso del aro de la cabeza.

Los ojos tienen un aro delgado, color rosado también, esto produce una mirada atrevida, divertida, traviesa, poco tímida, aventurera.

El atuendo. Ana viste una falda que la mantiene femenina. Además de bonita, una falda es muy cómoda y al igual que la playera, le permite tener actividades de todo tipo. Usa cinturón para mantener bien sujeta la ropa. Los zapatos son cómodos y en botín porque puede ser usado en todo terreno.

Sus zapatos balancean el peso del color negro en su cabello, le dan estabilidad al dibujo en general.



4.2.2 Creación de Mary

Mary es la mejor amiga de Ana dentro del grupo, entonces, de algún modo, pensé que deben ser distintas para “compensarse” y combinar o contrastar.

El cabello de Mary es corto, es muy estudiosa, es menos vanidosa que Ana, entonces, su pelo debe ser corto porque es más práctico, se lava rápidamente y no se tiene que peinar demasiado. Usa lentes porque es muy estudiosa.

Su sonrisa es discreta, tiene orejas más grandes, como de ratón –ratón de biblioteca–. Tiene una nariz pequeña y afilada. Mary es una niña delicada. Sus facciones son más finas que las de Ana.

Mary pasa todo el tiempo estudiando, es por eso que tiene una bolsa en su vestido, es práctico y siempre guarda una nota de cosas que no debe olvidar. Usa vestidos por las mismas razones que tiene el cabello corto o usa sandalias, ahorran tiempo, son fáciles de poner y de quitar, Mary aprovecha bien su tiempo.

En cuanto al color... Mary es dinámica, no tanto como Ana o Claudia, pero sin embargo sigue y juega con sus amigas. El color naranja mantiene ese toque de dinamismo. El azul es el complementario del naranja, color de Mary. La forma de los lentes poco convencionales la hacen ver lista y divertida, auténtica, al igual que su cabello, que es único.



4.2.3 Creación de Lili

Lili es la romántica del grupo, la más sensible.

Es delgada y alta. El color amarillo es muy conveniente en ella por ser un color alegre y amigable, cálido.

Es la más neutra del grupo, pero también la más introvertida, así que jamás usaría colores muy contrastantes para vestir, ni objetos raros que llamen la atención tampoco. El amarillo de su falda es poco brillante, pero sigue siendo cálido y tranquilo, el color naranja de su blusa le da más alegría y calidez sin contrastar ni llamar la atención, solo combina.

Lili es kinésica, tiene una pulsera de bolitas que siempre está tocando, el color verde le da un muy ligero toque de contraste para que no se vea muy plana ni aburrida. Es fácil aburrir si no hay contraste con pocos colores.

El cabello es amarillo brillante, lo cual llama la atención, pero menos que Ana y no más que el resto de sus amigas, esto repito, porque no hay altos contrastes. Sin embargo, es muy agradable a la vista, es relajante en general. El aro en su cabeza es naranja, el cual es contrapesado por sus zapatos, que en color naranja, le dan balance y estabilidad.

El color de sus ojos es café, un poco anaranjado sin resaltar mucho, son poco rasgados, se ve menos traviesa. Sin embargo sigue viéndose una niña divertida.

Tiene un peinado muy relajado y femenino, cabello corto pero suelto.



4.2.4 Creación de Claudia

La principal cualidad de Claudia es su liderazgo. Las niñas se siguen entre sí por admiración, a veces la más bonita es la líder y si tiene cualidades de mando y fuerza, mejor.

Es por eso que se ha visualizado a Claudia con facciones delicadas y cabello largo, con ese ligero juego de tonos amarillos que la hacen ver más coqueta.

Sin embargo no es una niña muy vanidosa y la ropa que usa es principalmente cómoda. Claudia es totalmente deportiva, usa una playera simple, con una falda que siempre tiene un short debajo.

La pulsera gruesa y de cuero le da un aspecto rudo, además de que usa tenis y no zapatos. Es una niña bonita que no se esfuerza mucho por su apariencia.

Tiene una linda cabellera, pero siempre la usa en dos colitas porque es más práctico y no estorba a la hora de hacer deportes, sus piernas son anchas, así se ven fuertes, también sus hombros son ligeramente más anchos que los del resto de sus amigas.

El tono de piel es bronceado porque siempre está haciendo actividades al aire libre. El contraste de cabello rubio con piel bronceada resulta más favorable que si tuviese el cabello oscuro.

El azul es un color deportivo, tiene un ligero porcentaje de rojo para darle más dinamismo y calidez. El verde es el color de la vida y Claudia está llena de vida. Además, de que se intentó mantener un color que visualmente la relacionara con Ana; Entonces se ha elegido el menos poderoso en Ana, que es el verde.



4.2.5 Creación de Alex

Alex es el deportista del grupo, así que evidentemente siempre está despeinado. Es un niño que en su descripción psicológica, tiene mucho parecido a Claudia, ambos son hiperactivos. Así que se ha pensado que ambos deben tener como relación los mismos colores en su ropa. –Probablemente Claudia es la porrista del equipo de Alex cuando hay partido.

El azul en Alex es más intenso que el de Claudia, su mamá le compra colores oscuros porque “como siempre se ensucia, la mugre se nota menos y es ropa más fácil de lavar”. Trae puesta su playera del fútbol porque es apasionado de éste deporte y usa un pantalón, que al igual que Claudia, esconde un short debajo, listo para jugar!.

Claro que este pantalón está remendado! Sus juegos intrépidos de alto riesgo destrozan su ropa. Este pantalón es su favorito y ha sido parchado un montón de veces por su mamá.

Las cejas son gruesas y no son simétricas, una es más arqueada que la otra, tiene una sonrisa es grande y chueca. Estos detalles le dan una apariencia traviesa y divertida.

Es de estatura pequeña, lo cual lo hace ver más ágil y escurridizo.

Sus tenis son verdes, del color de su blusa y el aro de su cabello. Esto le da balance al dibujo.



4.2.6 Creación de David

David es el hombre de negocios, así que se visualiza un poco convencional, pero con un toque de color que lo hace ver muy dinámico a la vez, porque David es mental y físicamente activo, de una forma distinta que el resto de sus amigos, pero siempre está en movimiento, es listo.

Entonces, el color rojo puro lo hace ver muy dinámico pero se contrarresta con el diseño y color del resto de su atuendo. Usa chaleco, como su papá, lo cual le da un toque de seriedad o formalidad.

El color gris tiene un ligero tono verdoso, esto le quita peso al rojo. Su piel es pálida, no pasa muchas horas al aire libre.

Su cabello es rizado, muy oscuro y bien peinado. El aro al rededor de su cabello es rojo, lo cual jala la atención a su cara. Sus ojos son grises oscuro, casi verdes, como el tono de sus zapatos y chaleco.

La cara de David es mucho más simétrica que Alex, lo cual le da una apariencia más madura y seria.

David siempre tiene cerca algún objeto extraño.



4.2.7 Creación de Helena, Mamá de Ana

Helena es físicamente muy parecida a Ana, así que mantiene el color rosado que caracteriza a Ana, pero sin usar el verde que le quitaría seriedad.

Es una mujer independiente y trabaja, así que usa el cabello corto, con un corte “despeinado” para ser más práctica y sin verse desarreglada, de hecho le saca provecho y se ve moderna.

Su ropa es sencilla pero elegante, usa falda-pantalón que le permite moverse con facilidad y comodidad. Sus ojos tienen la misma forma que los de Ana, probablemente lucirá como su mamá cuando crezca. La nariz de Helena es más delgada que la de su hija y su cara está más afilada, es más de mujer. Sus proporciones del cuerpo son distintas que las de los niños –los niños son más cabezones– Helena sigue teniendo una cabeza grande que es un rasgo de caricatura, pero sin embargo sus proporciones son mejores que las de los niños, son de adulto: cabeza más pequeña, brazos y piernas más largos, cuello más largo, cara delgada.

Abunda el negro por sus cualidades de solidez y fuerza, además de práctico y combinable, una perfecta elección para una mujer como Helena. El negro también denota elegancia y dignidad.

Helena es una mujer discreta pero activa, lo cual se refuerza con el color. Su sonrisa es ligera pero amigable, usa poco maquillaje.



4.2.8 Creación de la Maestra

En este caso no hay descripción de la maestra porque fué un personaje auxiliar, no tiene historia ni características psicológicas.

Entonces, se tenía la libertad de aplicar la experiencia personal del diseñador para decidir la imagen gráfica de "La maestra de Upsi Dupsi".

Se han escogido colores neutros, sobrios porque es una profesora, ningún color agresivo o muy saturado. La falda larga es requisito de su trabajo, ella viste muy formal y recatadamente. Usa más maquillaje que la mamá de Ana, porque su trabajo le concede el tiempo suficiente de arreglarse. Su apariencia es importante porque es una autoridad frente a los alumnos.

Su peinado es bastante recatado, cabello corto, muy bien peinado, usa un flequillo que también se ve bastante arreglado y que le da movimiento.

Tiene una sonrisa agradable, discreta, no enseña los dientes cuando ríe, pero sin embargo es una sonrisa amplia y protectora. Sus ojos están un poco más separados que el resto de los personajes., físicamente, este puede ser un rasgo de personas no muy brillantes, pero lo es de amabilidad. por la mirada que tiene y el arqueado de sus cejas.

Su cara es muy simétrica, lo que hace aparentar estabilidad emocional y equilibrio. Es de baja estatura, no es una persona atlética, a pesar de que le preocupa su apariencia.

Se aplicaron tonos cálidos-neutros, para darle un sentimiento de protección y justicia. Además son claros y esto añade tranquilidad y serenidad a su personalidad. Tienen además un toque amarillo, que connota de alguna manera alegría y actividad sin exagerar.



4.3 Grupo Focal

Para aprobar los personajes de Upsi Dupsi, los cuatro personajes principales; Ana, Mary, Lili y Claudia, se sometieron a una evaluación hecha por 20 niños y niñas de entre 8 y 11 años de edad, de nacionalidad mexicana, clase media y residentes en la Ciudad de México. Estos niños tienen acceso a televisión de paga y conocen las series animadas del momento.

La evaluación se hizo con los cuatro personajes principales, ya que son los que figuran en el programa piloto que se producirá con una duración de 1 minuto y medio en total. Además de

que presentarle a los niños más de cuatro personajes les resulta cansado y se corre el riesgo de obtener resultados poco objetivos.

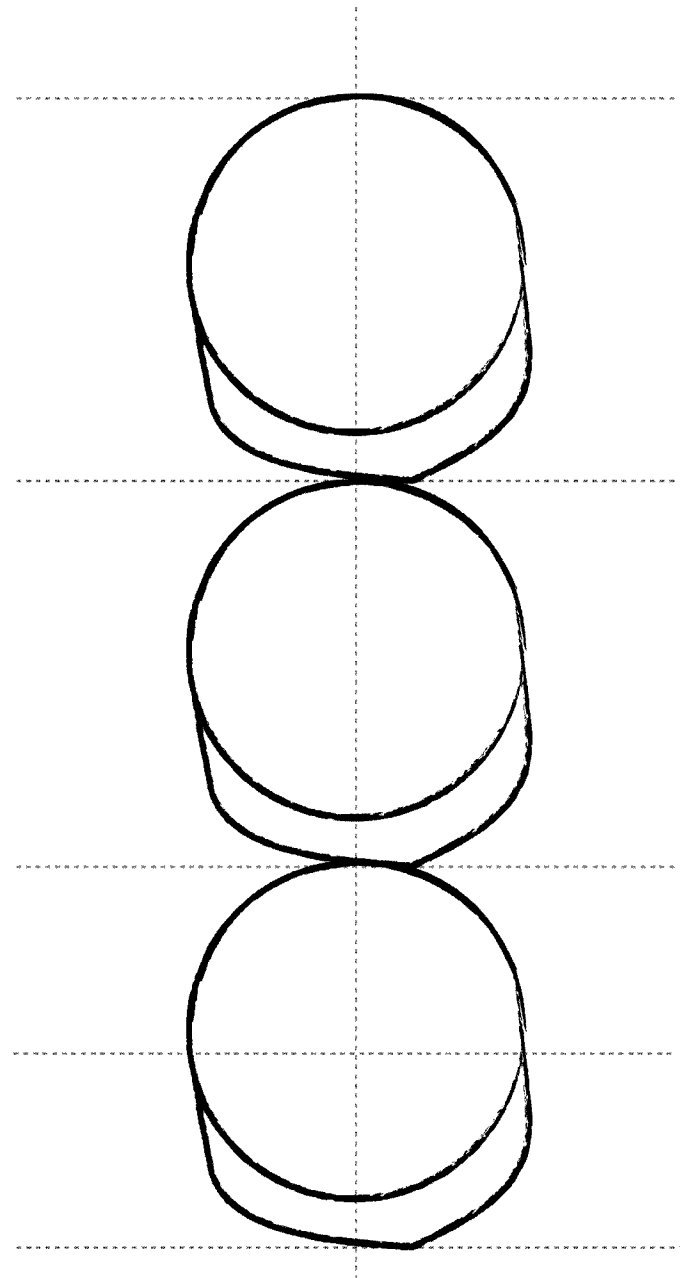
Resultados: Los resultados fueron favorables, los niños opinaron que Ana es su favorita, las cuatro niñas juntas les gustan más. En general piensan que son bonitas, graciosas y traviesas. También tuvieron puntos a favor al aparentar la edad buscada entre 9 y 12 años.

Genero	Nombre	Edad Niño	¿Gusta Claudia?	Edad Claudia	Person. Claudia	¿Gusta Ana?	Edad Ana	Person. Ana	¿Gusta Mary?	Edad Mary	Person. Mary	¿Gusta Lili?	Edad Lili	Person. Lili	Juntas cuarteto	Edad cuarteto	Person. cuarteto	Favorita
Niña	Marlen	8	Si	11	Alegre	Si	8	Alegre	Si	8	Inteligente	Si	10	Tímida	Si	13	Alegre	Ana
Niña	Maria	8	Si	12	Tímida	Si	9	Alegre	Si	9	Aplicada	Si	12	Amistosa	Si	13	Enojona	Ana
Niño	Luis	10	Si	10		Si	9	Alegre	Regular	9	Aplicada	No	9	Enojona	Si	11	Alegre	Ana
Niño	Andres	11	si	8	Bonita	No	7	Alegre	Si	8	Aplicada	Si	10	Guapa	Si	10	Coqueta	Ana
Niño	Dominique	8	Regular	12		Si	8	Tímida	No sabe	10	Bonita	Regular	9		No	No sabe	No sabe	No sabe
Niño	Jesús	9	Si	10		Si	5	Tierna	Si	9	Buena alumna	Si	9	Tierna	Si	9	Guapa	Trio
Niña	Alison	9	Si	10		Si	7	Alegre	Si	9	Aplicada	Si		Alegre	Si	10	Coqueta	Trio
Niña	Sandra	9	Si	8	Alegre	Si	4	Tímida	Si	7	Inteligente	Si	9	Tímida	Si	9	Chistosa	Trio
Niña	Zaira	9	Si	10		Si	9	Juguetona	Si	8	Simpatico	Si	9	Traviesa	Si	9	Tímida	Trio
Niño	Guillermo	9	Si	9		Si	3	Traviesa	Si	9	Inteligente	Si	10	Tierna	Si	8	Enojona	Trio
Niño	Alejandro	10	Si	10	Alegre	si	9	Chistosa	Si	9	Alegre	Si	9	Alegre	Si	11	Coqueta	Trio
Niña	Renata	10	Si	11	Alegre	Regular	9	Traviesa	Si	9	Aplicada	Si	10	Alegre	Si	11	Coqueta	Trio
Niña	Usleim	10	Si	9	Alegre	Si	9	Traviesa	Si	11	Lista	Si	9	Tímida	Si	11	Coqueta	Trio
Niña	Claudia	10	Si	9	Alegre	No	7	Alegre	Si	9	Divertida	Si	9	Simpático	Si	11	Chistosa	Trio
Niño	Victor	11	Si	8	Traviesa	Regular	7	Amistosa	Regular	8	Amable	Si	9	Amistosa	Si	13	Tímida	Trio
Niño	Bernado	11	Si	9	Traviesa	Si	6	Alegre	Si	9	Lista	Si	9	Alegre	Si	10	Traviesas	Trio
Niño	Alvaro	11	Si	6	Alegre	Si	7	Traviesa	Si	10	Alegre	Si	11	Alegre	Si	11	Coqueta	Trio
Niña	Monica	11	Si	8	Traviesa	No	9	Alegre	Si	8	Inteligente	Si	9	Traviesa	Si	8	Traviesas	Trio
Niño	Luis	8	Si	12	Traviesa	Si	8	Tímida	Si	9	Aplicada	Si	11	Tímida	Si	17	Tímida	Trio
Niño	Alesandro	8	Si	12	Traviesa	Si	8	Tímida	Si	9	Estudiosa	Si	10	Simpática	Si	10	Tímida	Trio

4.4 Determinar Estudio y Detalles de los Personajes

4.4.1 Estudio de Ana

La estatura de Ana son dos cabezas y media.



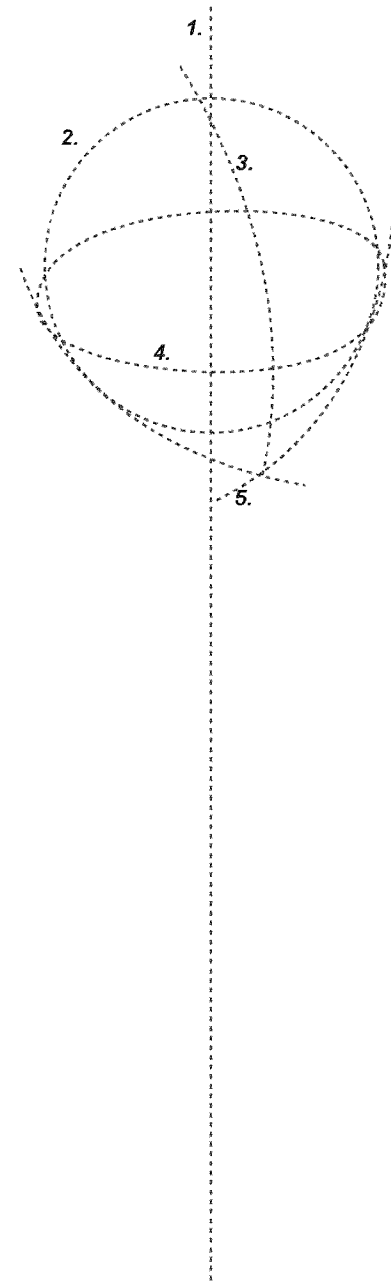
1. Trazar una línea vertical de la altura aproximada de Ana.

2. En la parte superior de la línea vertical se traza el círculo que formará la cabeza.

3. Para tener la primera referencia de los rasgos de la cara, hay que trazar una línea curva vertical, simulando el volúmen de la cara. La línea parte desde la intersección de los trazos 2 y 1.

4. Se traza un óvalo horizontal casi a la mitad del círculo, del mismo ancho que éste. Así se define la altura de los ojos y es la segunda referencia para los rasgos de la cara

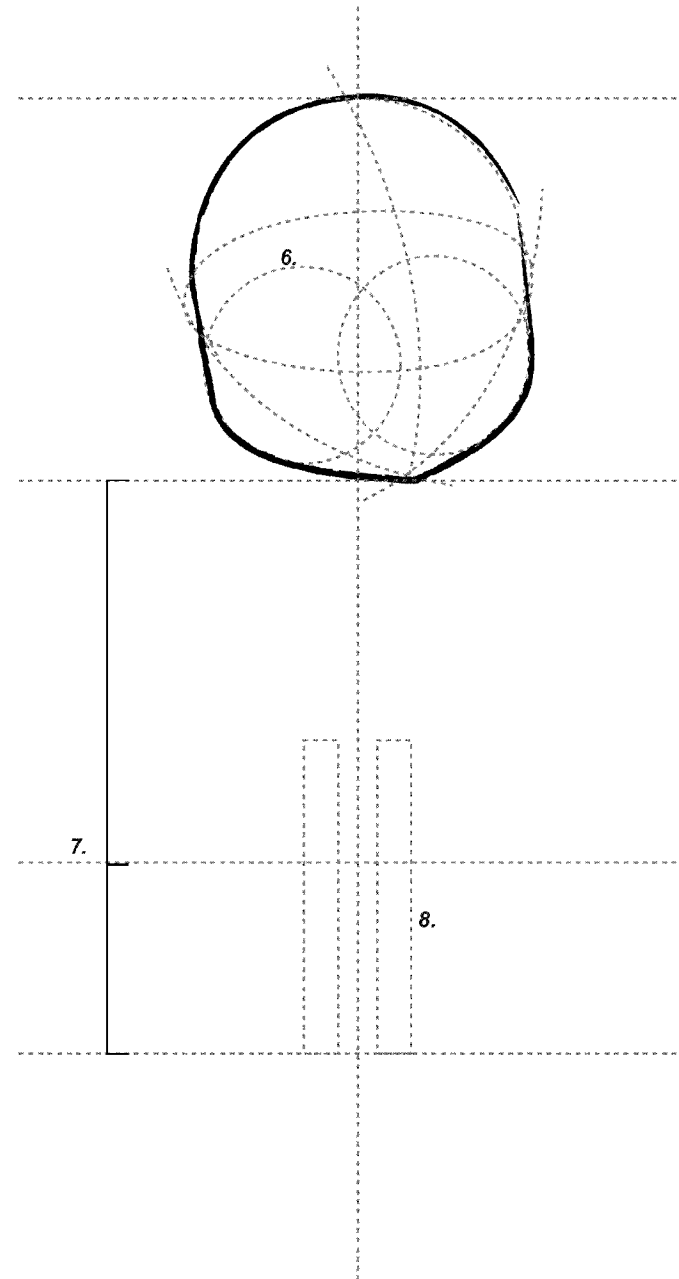
5. Tomando como referencia los puntos laterales del trazo 2 y la parte inferior del trazo 3, se trazan dos líneas curvas, casi rectas que le van a dar forma a la barbilla.



6. Para terminar de dar forma a la barbilla y quijada de Ana, se dibujan dos círculos que se intersectan entre sí y tienen su centro en el *trazo 4*.

7. La altura del cuerpo de ana es de una cabeza y para el cuerpo es media cabeza.

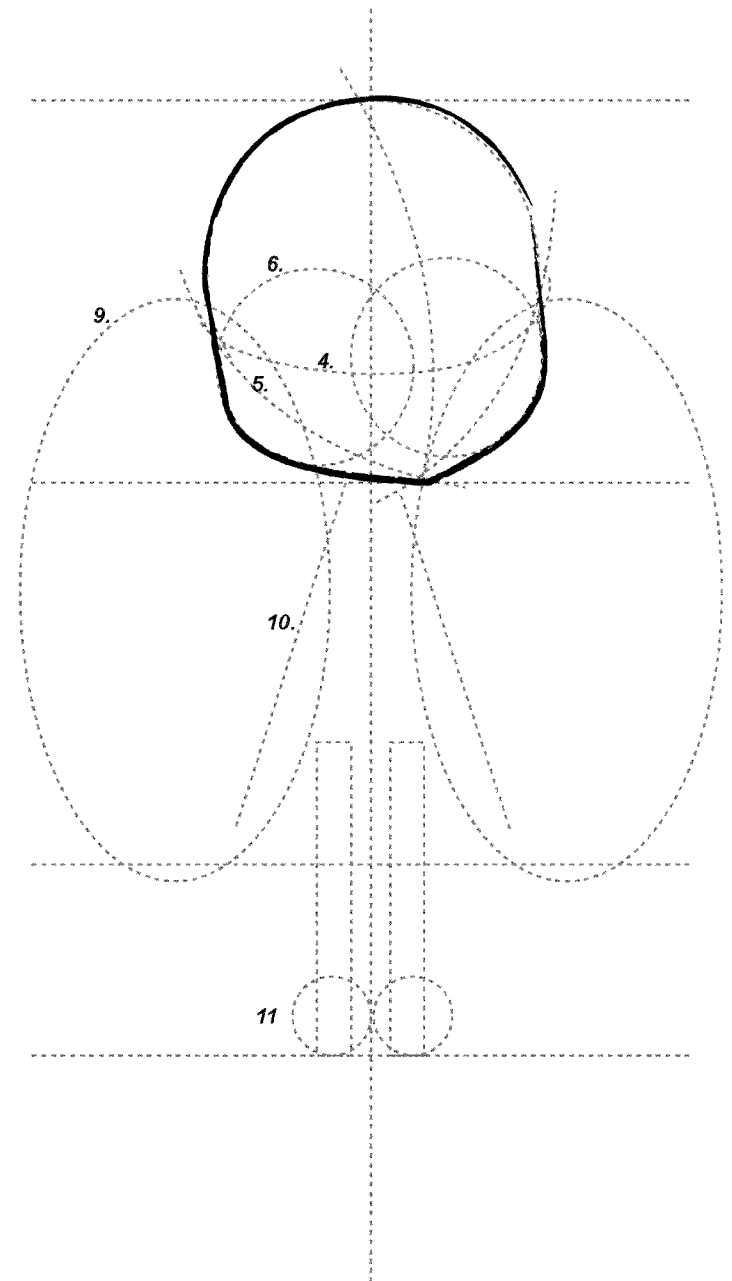
8. Las piernas son dos rectángulos paralelos separados.



9. Para empezar a definir el cuerpo de Ana, hay que trazar dos óvalos que parten desde la intersección que se hace con los trazos 4, 5 y 6. La altura del óvalo es poco mayor a $2/4$ del tamaño total de Ana.

10. Para trazar los brazos y definir un poco más la forma del cuerpo, se dibuja un triángulo que parte de la intersección de los trazos 1 y 4, hasta llegar a la línea donde empiezan las piernas –trazo 7–.

11. Los pies son dos círculos pequeños con proporción a las piernas –trazo 8–. Estos círculos están justificados con el trazo 1 y se tocan ligeramente.

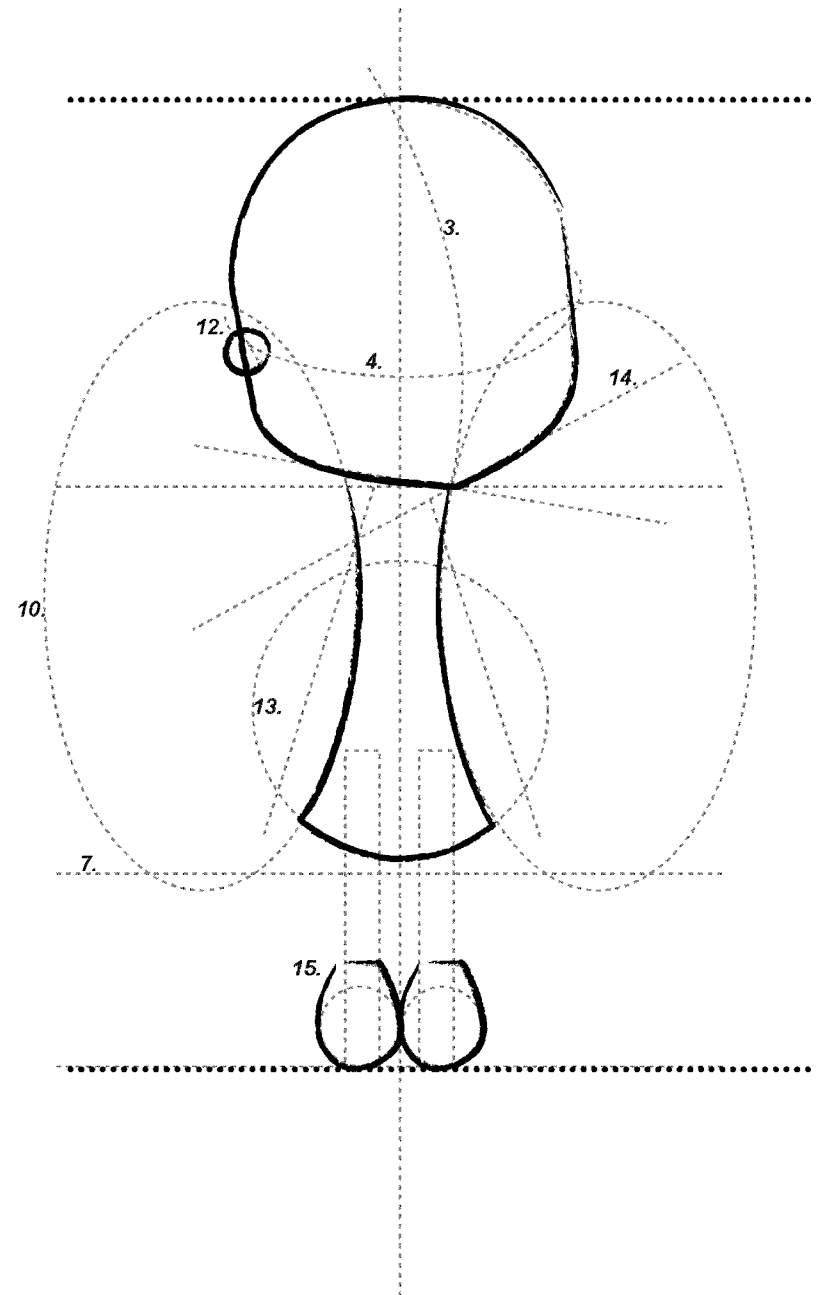


12. Para la oreja hay que trazar un círculo con su centro en la intersección del *trazo 4* y *el borde de la cabeza*.

13. Para definir el vestido se traza un círculo poco más pequeño que el círculo de la cabeza –*trazo 2*– y centrado al *trazo 1*. La base es en la línea que marca el comienzo del área de las piernas –*trazo 7*–. La altura es casi al centro del *trazo 10*.

14. Dos líneas diagonales con la inclinación de la quijada que se intersectan en la barbilla. Esto ayudará a definir la altura de los hombros.

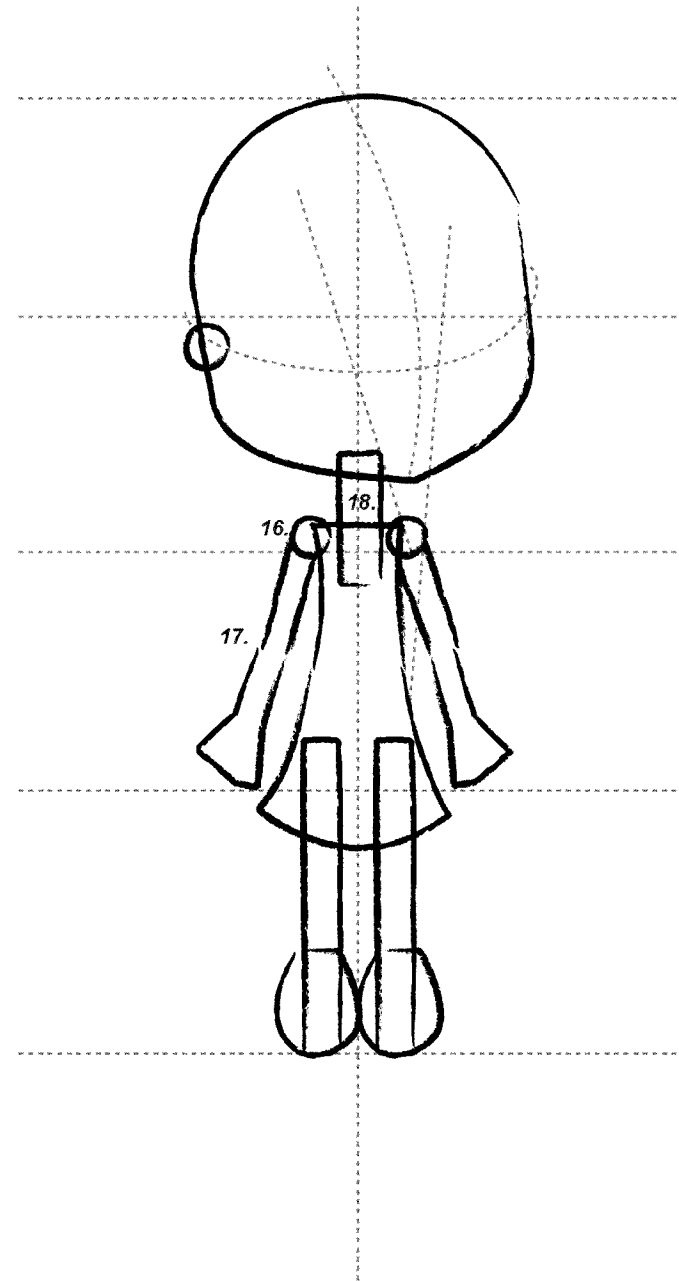
15. Los zapatos de Ana empiezan a tomar forma. Es un óvalo con la parte superior recta.



16. Para referenciar los hombros se trazan dos círculos pequeños –del tamaño del de la oreja– a la altura de las líneas diagonales del *trazo 14* y tocando el *trazo 13*.

17. Para los brazos, hay que seguir las líneas diagonales del *trazo 10*. Los brazos son un poco más delgados que las piernas.

18. El cuello de Ana es tan grueso como sus piernas. Es un rectángulo vertical.

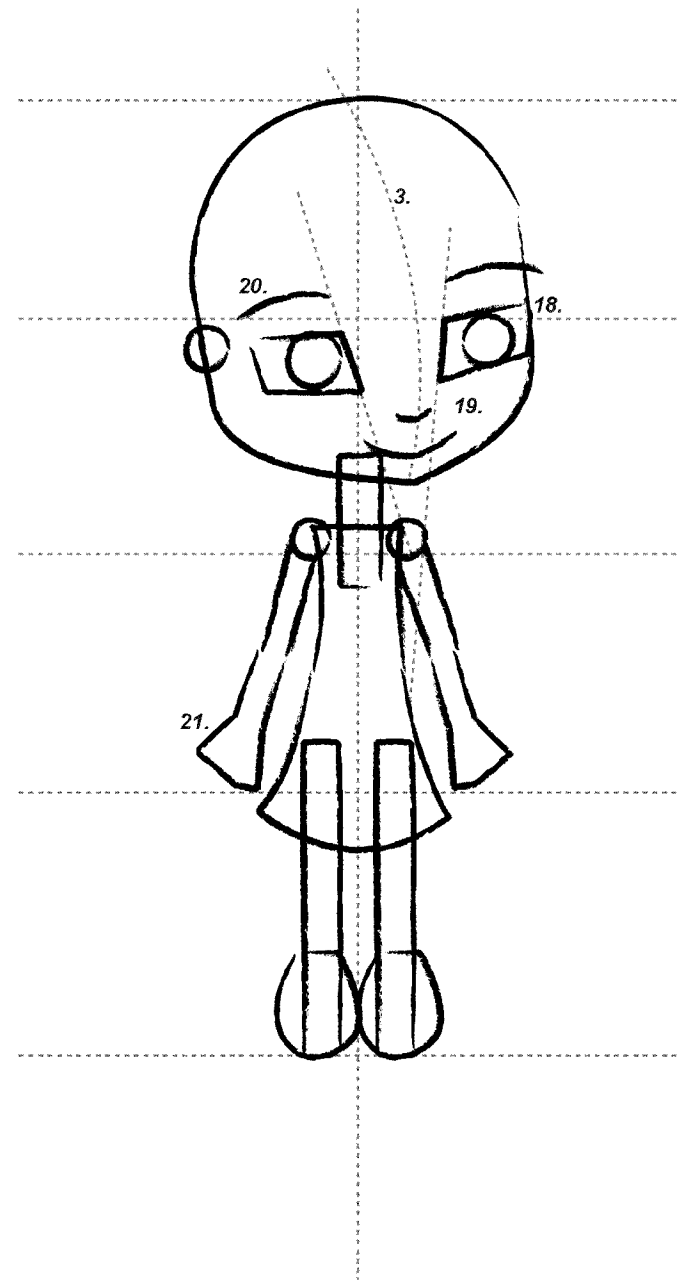


18. Los ojos son grandes, rectangulares y rasgados. Esto le da una mirada divertida.

19. La nariz y la boca son dos líneas curvas tomando como eje central, la línea curva vertical trazada en el paso 3. Se traza una línea cóncava y otra convexa. La boca es casi dos veces más larga que la nariz, muy pegada a la barbilla.

20. Las cejas son dos curvas de la misma longitud del ojo. Están dibujadas a la altura de la mitad de la cabeza

21. Las manos son casi en forma de prisma.



22. Ana tiene cabello largo y fleco, es una combinación de líneas curvas para dar forma a la cabeza pero rectas al final que le dan más fuerza al dibujo.

23. Sus patillas se acentúan, son largas y ligeramente curvadas hacia afuera, salen por debajo del fleco y delante de la oreja, tocando con la ceja.

24. Se trazan las mangas de la playera, son cortas, casi de 1/3 del brazo. Ana está parada a 3/4 así que la manga derecha va detrás del cuerpo.

25. El cinturón es para dividir la falda y blusa, que la hace ver más cómoda y ágil.

26. Se definen sus manos marcando el dedo pulgar.



27. En este punto se borran todas las líneas guía y sobrantes del dibujo, ahora vienen los detalles finales. Se definen detalles del vestido como el cuello en forma de V

28. Hay que engrosar el cinturón, esto le da más equilibrio.

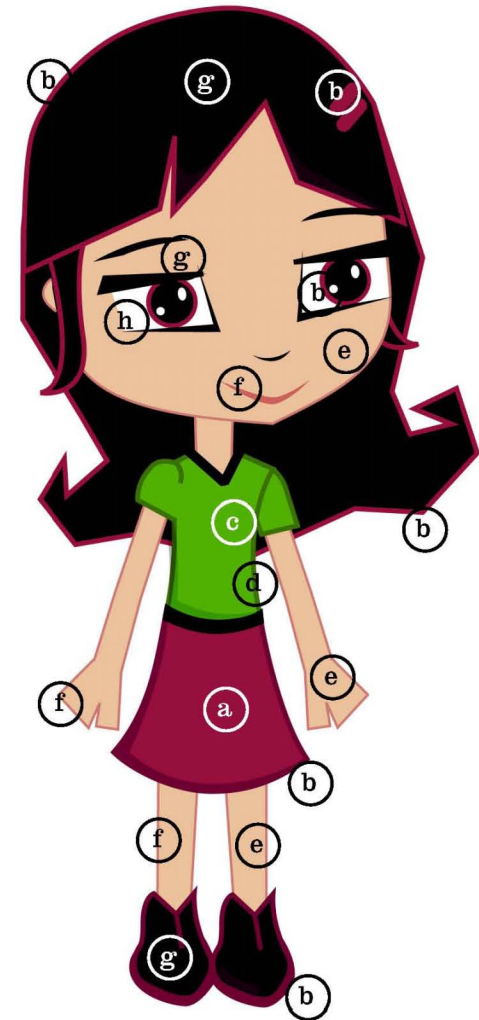
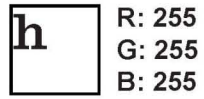
29. Ana usa botines, esto le da más "agilidad", —puede caminar donde quiera—

29. Hay que engrosar sus pestañas, así sus ojos tienen más fuerza y se ve más femenina.

29. Por último, se detalla el cabello, Ana es femenina, así que tiene dos broches en el cabello, su fleco está abierto, esto le da movimiento, sus patillas están más delgadas y encorvadas.



4.4.1.1 Paleta de Color



4.4.1.2 Guía de Posiciones



FRENTE



3/4

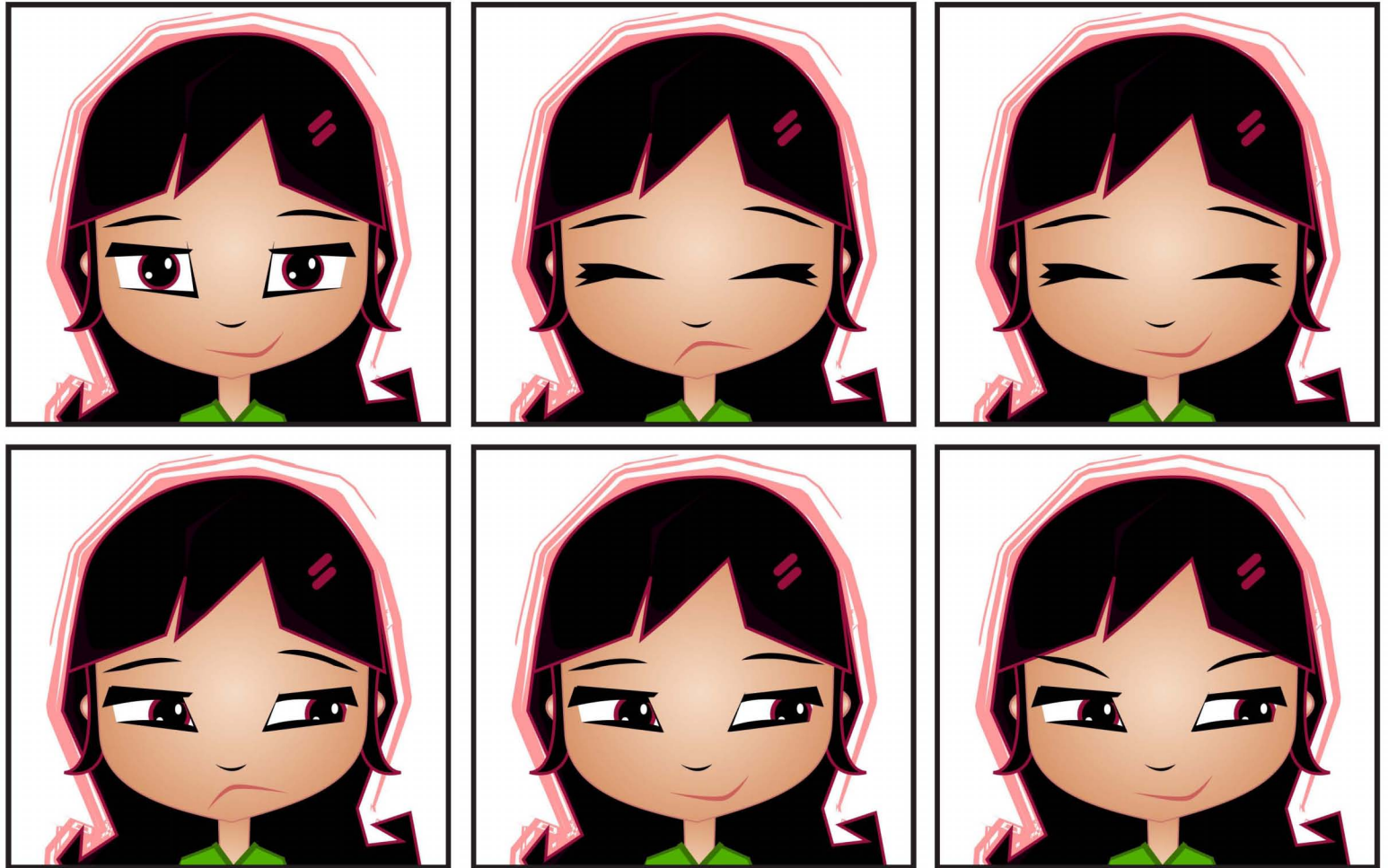


PERFIL



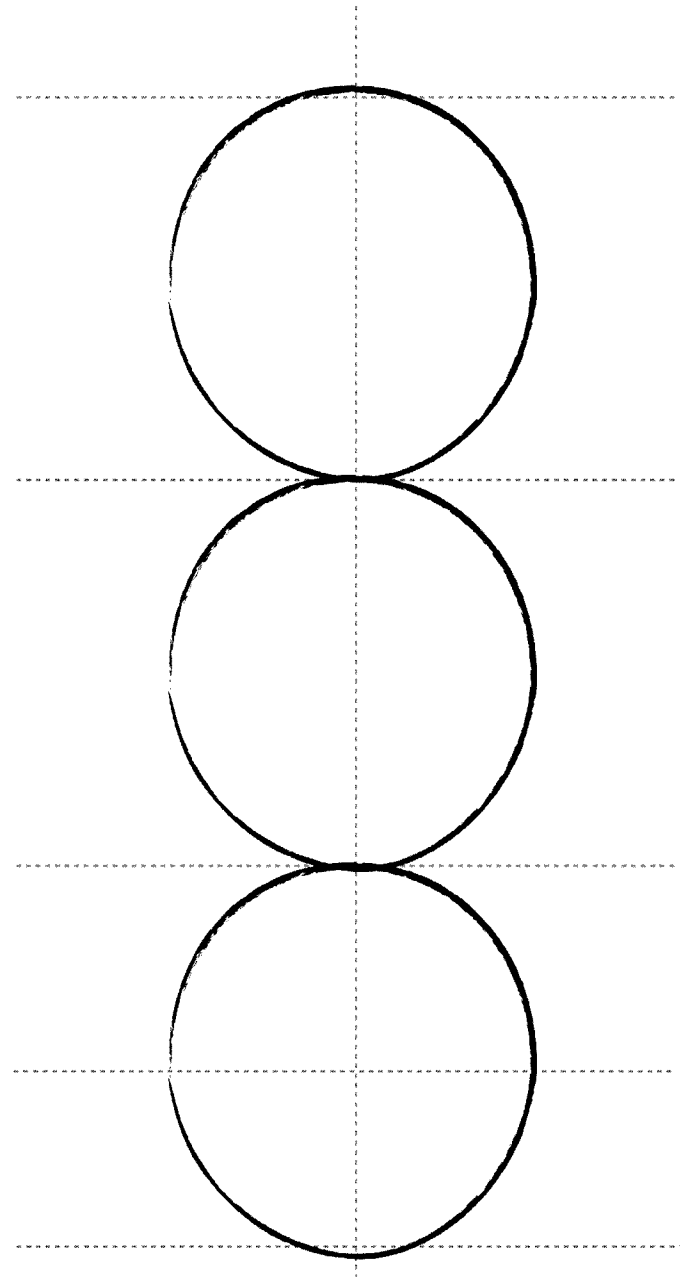
ESPALDAS

4.4.1.3 Guía de Expresiones



4.4.2 Estudio de Mary

La estatura de Mary son dos cabezas y media.

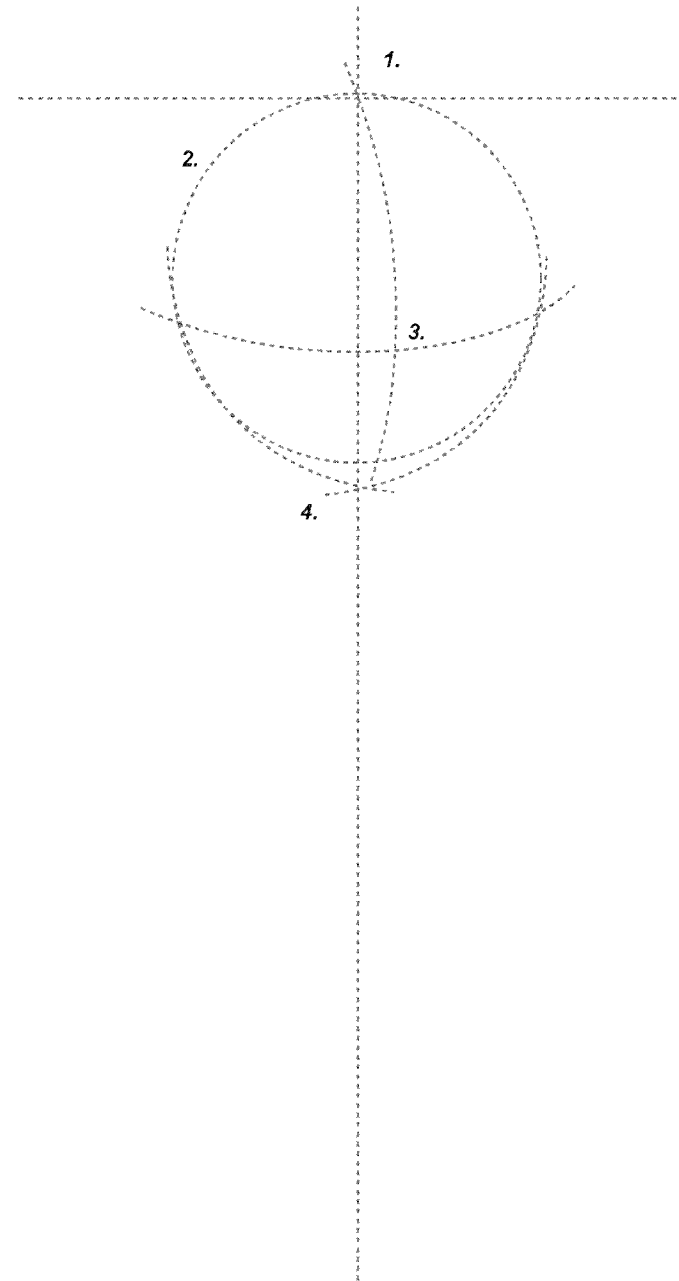


1. Hay que empezar trazando dos líneas: horizontal y vertical en posición de cruz.

2. Del centro de la cruz parte el círculo que formará la cabeza.

3. Las líneas curvas que se cruzan casi al centro del círculo son la referencia para el trazo de los rasgos de la cara.

4. Dos líneas más que se intersectan en la parte inferior del círculo para dar forma a la barbilla.

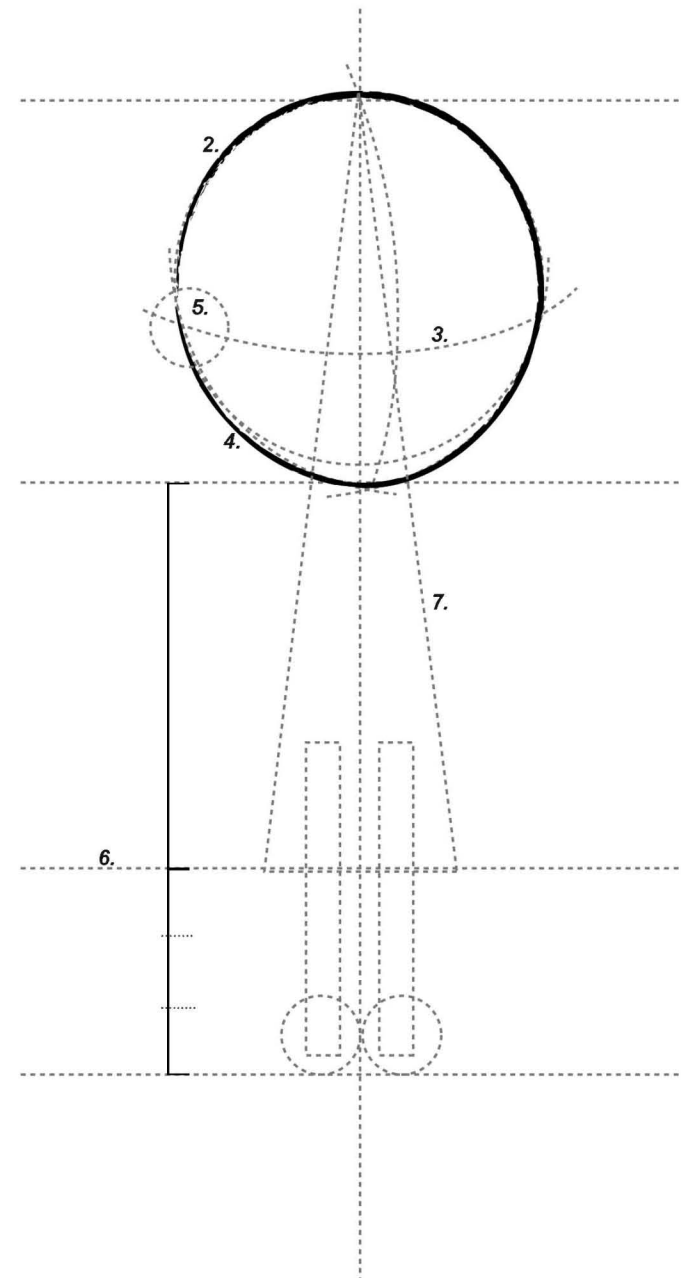


5. Para la oreja hay que trazar un círculo partiendo de la mitad de la cabeza hacia abajo, casi centrado con la intersección de los trazos 2, 3 y 4

6. Hay que definir la altura de Mary, en este caso es una cabeza para el cuerpo y media para las piernas.

7. Para empezar a trazar el cuerpo, hay que dibujar un triángulo partiendo de la cabeza hasta el trazo 8

8. Las piernas son dos rectángulos paralelos verticales. Los pies son dos círculos del tamaño de casi 1/3 parte de las piernas –1/2 cabeza de altura–

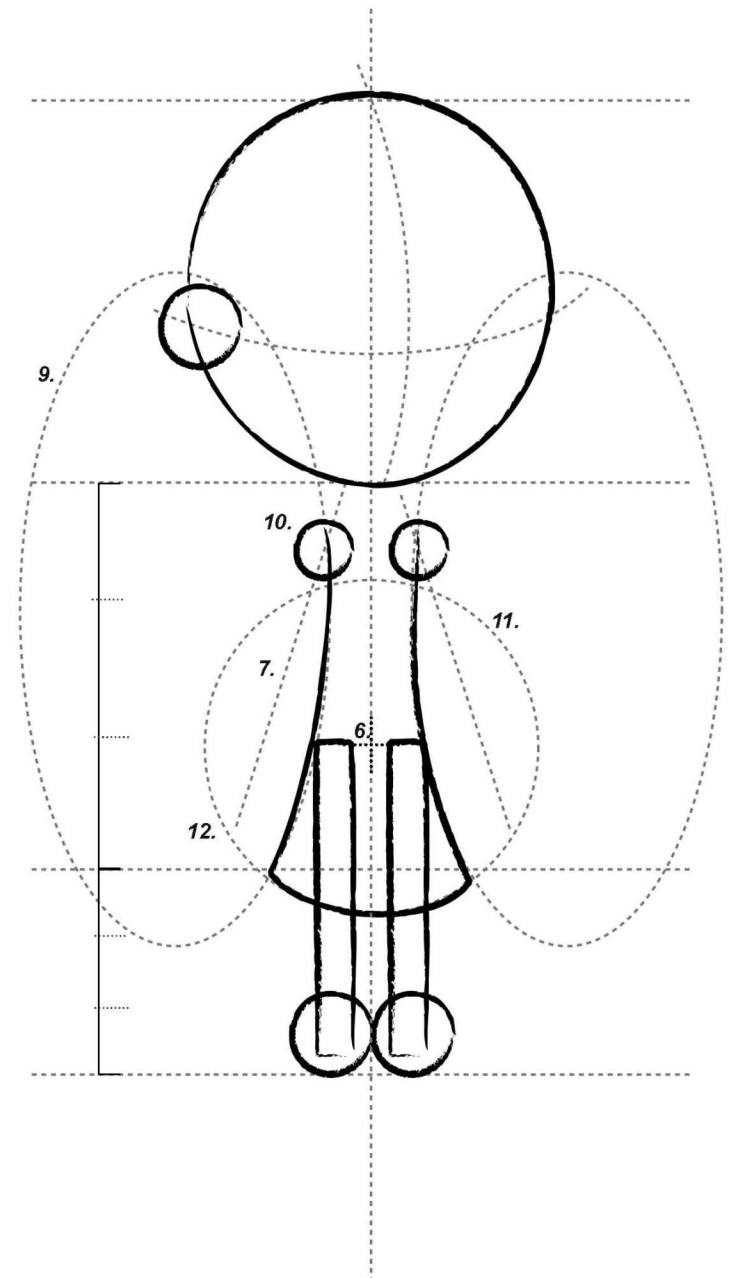


9. Se empieza a definir la forma del cuerpo de Mary. Para esto hay que trazar dos óvalos que parten desde la oreja, hasta el primer tercio del área de las piernas.

10. Para trazar los brazos, primero hay que definir la altura de los hombros. Entonces, se trazan dos círculos que parten de la intersección de los trazos 7 y 9.

11. Ahora, para indicar el tamaño, posición de los brazos y detalle del vestido, hay que marcar un círculo con centro a la altura de la 2/3 parte del trazo 6 –área reservada para el cuerpo correspondiente a 1 cabeza–

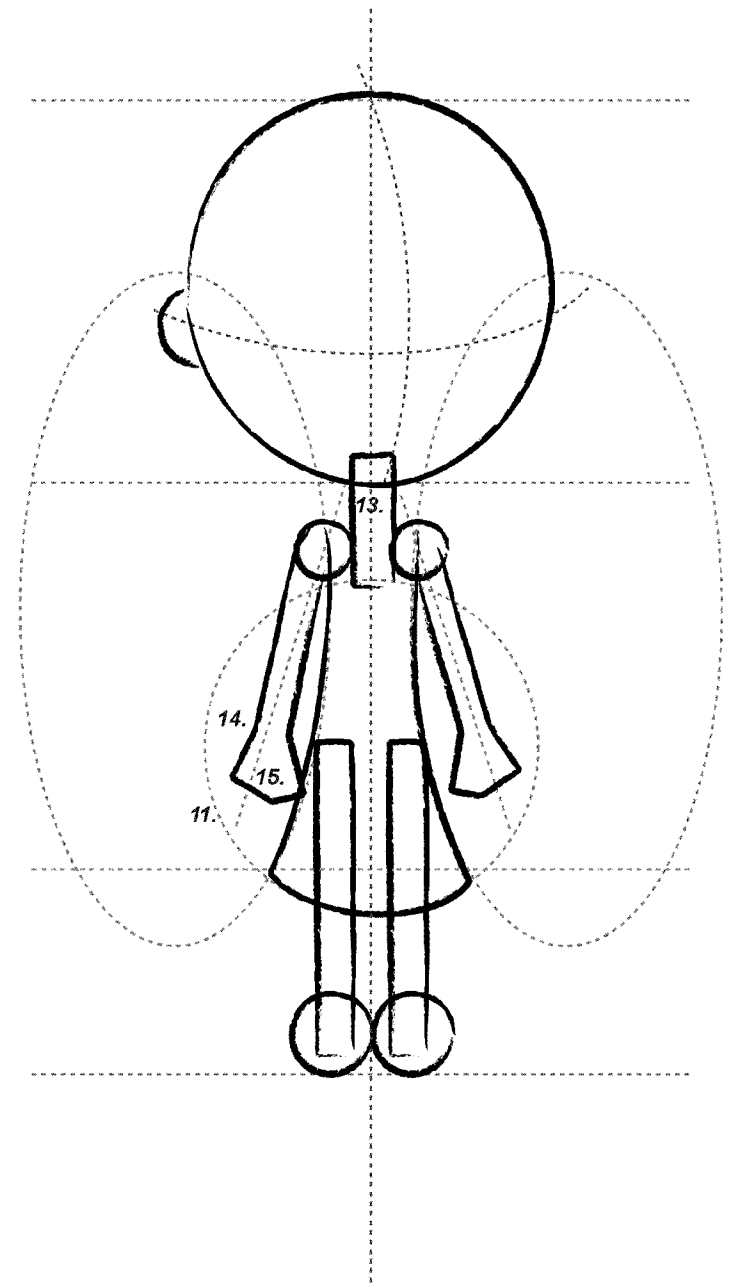
12. Se traza una línea diagonal que parte desde el centro del hombro hasta tocar el borde del trazo 11.



13. El cuello es un rectángulo del mismo grosor que las piernas.

14. Los brazos son dos rectángulos que parten del círculo que marca el hombro y llega casi hasta el borde del trazo 11.

15. Las manos son casi en forma de prisma.



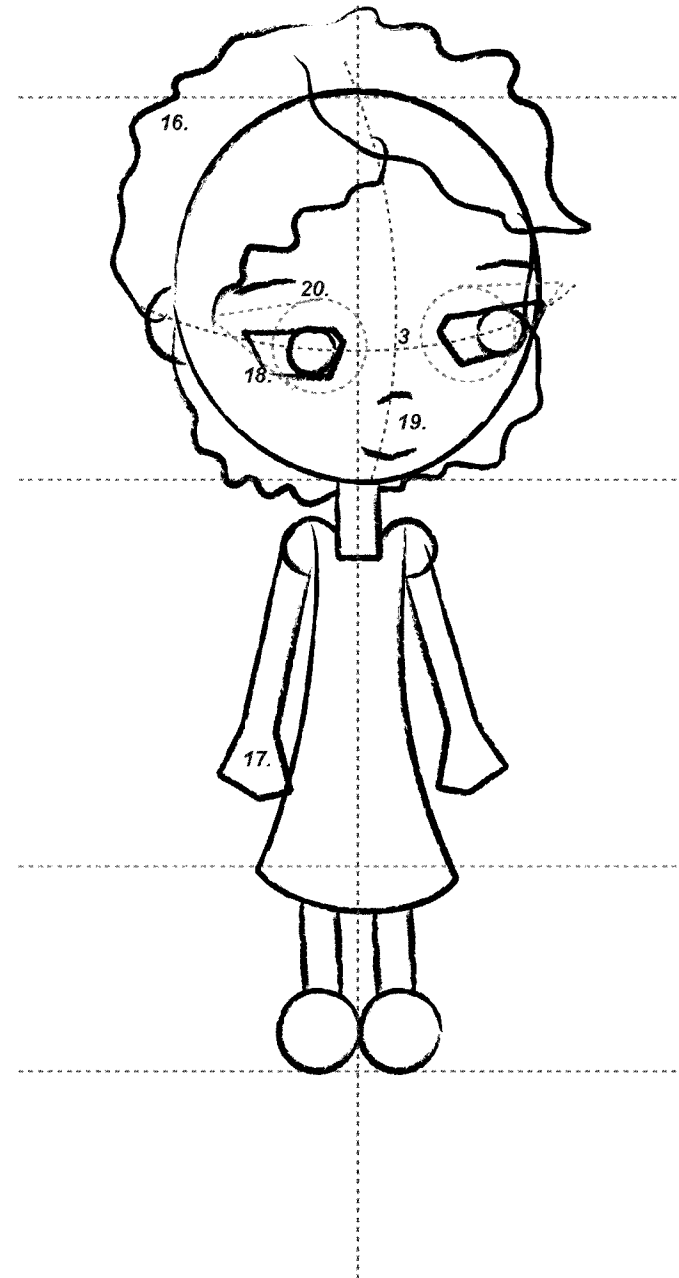
16. Mary tiene cabello corto y ondulado con un pequeño fleco.

17. Las manos son casi en forma de prisma

18. Los ojos son casi rectangulares, un poco rasgados que coinciden con la forma de sus lentes.

19. La nariz y la boca son dos líneas curvas tomando como eje central el *trazo vertical 3*. Son una línea cóncava y otra convexa. La boca es casi dos veces más larga que la nariz, más pegada a la barbilla.

20. Los lentes de Mary son casi triangulares. Para esto se marca un círculo –del tamaño del de su zapato– con centro en el *trazo horizontal 3* y luego hay que extender dos líneas desde la parte superior e inferior del círculo hasta que se toquen formando un ángulo de unos 45° .



21. Se trazan los lentes de Mary. En este punto he borrado todas las líneas guía y sobrantes.

22. El ancho del cuello de Mary le da forma al vestido de tirantes.

23. Las mangas son dos curvas casi semicirculares que salen por detrás de las mangas del vestido.

24. Sus zapatos empiezan a definirse trazando dos líneas curvas que acentúan la forma del pié.



24. El cuello del vestido se termina con una ligera línea curva.

25. Se acentúan las pestañas y se dibujan las pupilas.

25. Se agregan los detalles finales en el cuerpo: zapatos –Mary usa sandalias, ella es pasiva–, la bolsa del vestido –es kinésica– y los dedos pulgares de las manos.



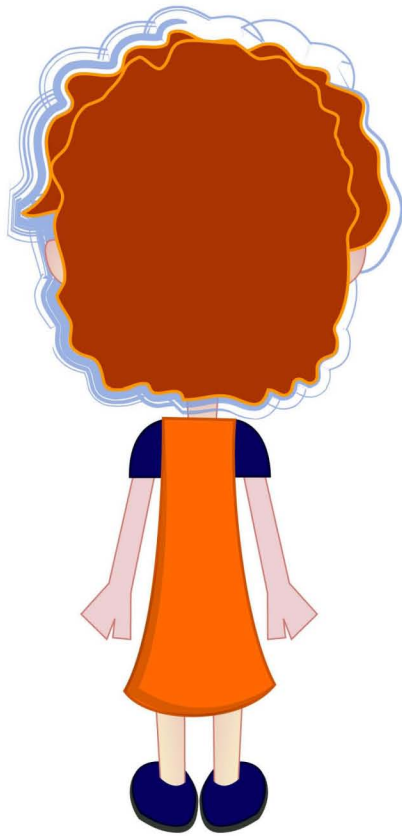
4.4.2.1 Paleta de Color

a	R: 169 G: 51 B: 0
b	R: 254 G: 153 B: 0
c	R: 200 G: 221 B: 204
d	R: 206 G: 115 B: 114

e	R: 241 G: 219 B: 205
f	R: 255 G: 104 B: 0
g	R: 5 G: 0 B: 99
h	R: 0 G: 0 B: 0
i	R: 255 G: 255 B: 255



4.4.2.2 Guía de Posiciones



ESPALDAS



3/4



PERFIL



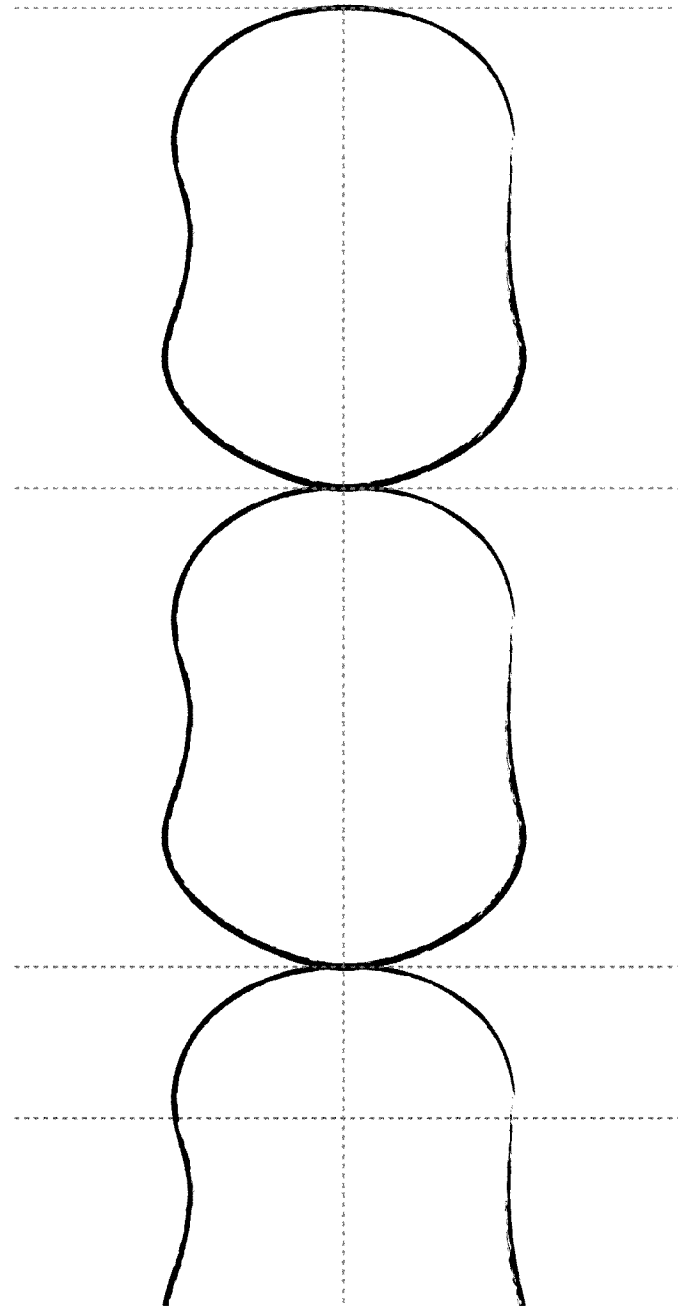
FRENTE

4.4.2.3 Guía de Expresiones



4.4.3 Estudio de Lili

La estatura de Lili son dos cabezas y un tercio.

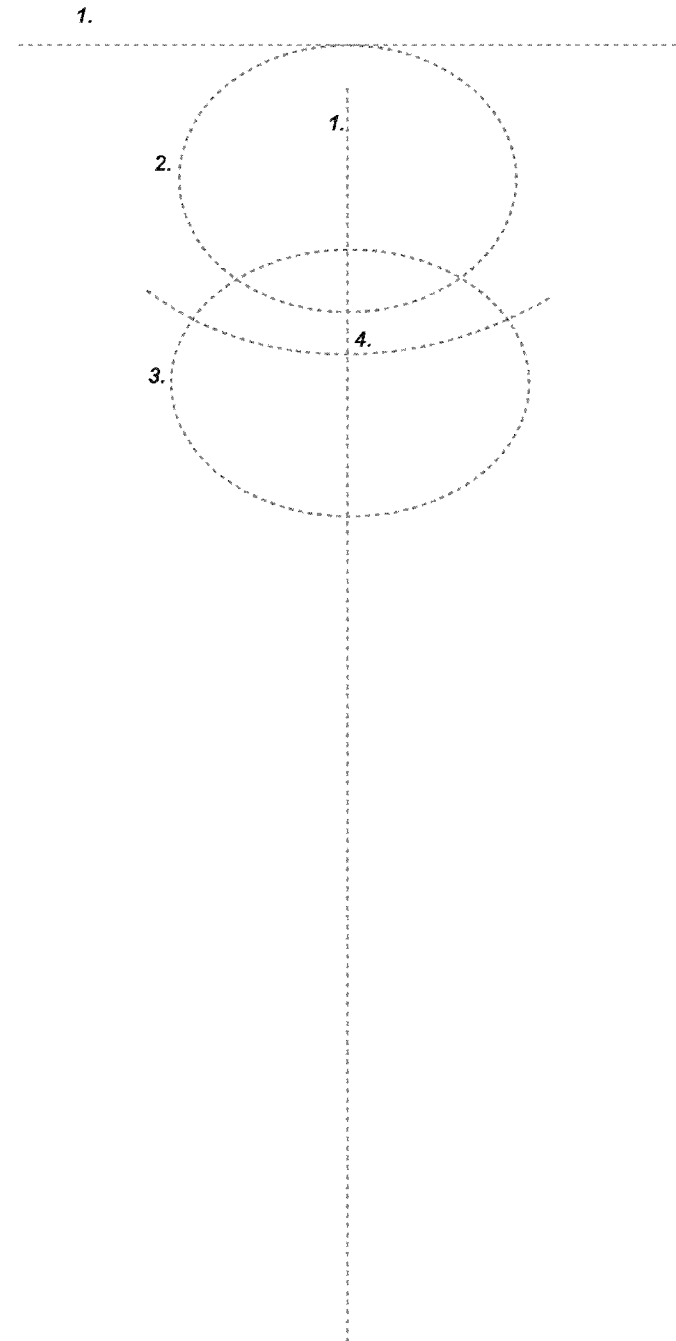


1. Hay que trazar dos líneas, horizontal y vertical en posición de cruz, para tener una referencia general de posición y estatura.

2. Lili tiene una cabeza grande, se forma con dos óvalos que se intersectan. El primer óvalo define la forma de su cabeza, frente y ojos

3. El segundo óvalo es para sus mejillas, nariz y boca.

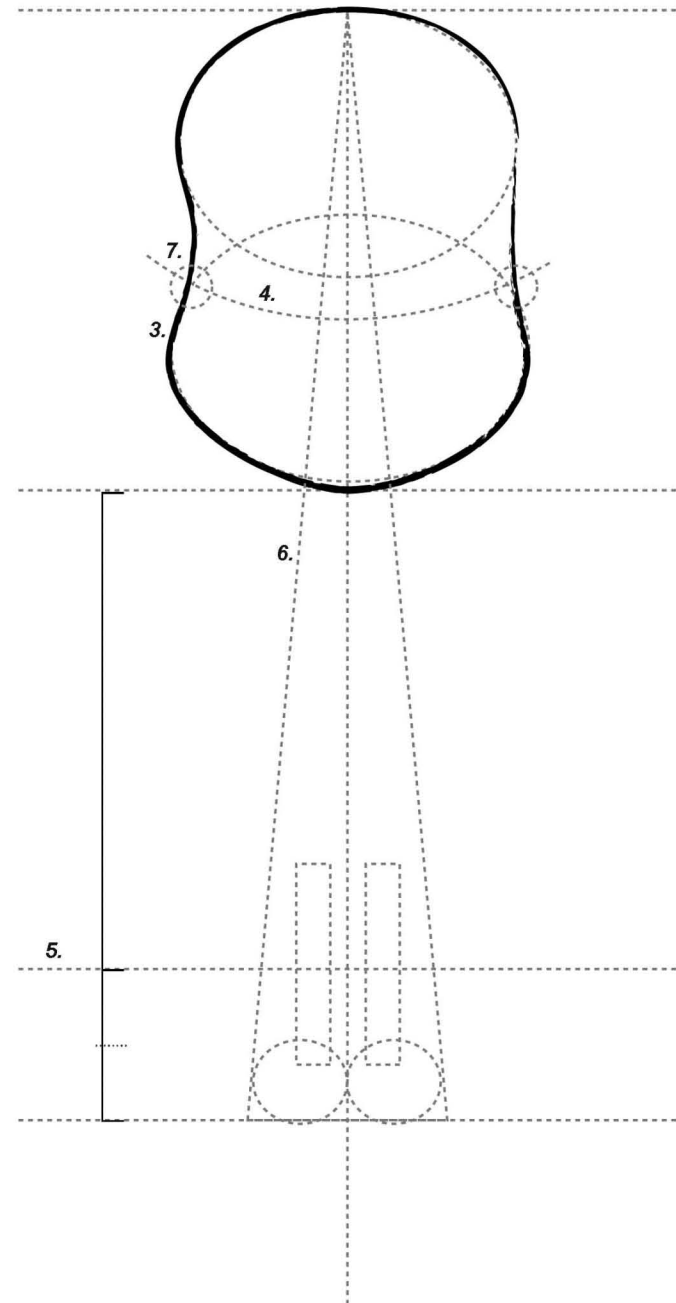
4. Línea curva horizontal que marca el centro de la cara de Lili. Su posición es de casi 1/3 del trazo 3.



5. La altura del cuerpo de Lili es 1 cabeza y 1/3 para las piernas.

6. Para tener una referencia de las proporciones del cuerpo, se traza un triángulo que va desde la cabeza hasta el *trazo 5*.

7. Las orejas son dos pequeños círculos con centro en la intersección de los *trazos 3 y 4*.



8. Se traza un círculo con centro en el *trazo vertical 1* y casi a la mitad del área marcada por el *trazo 5*.

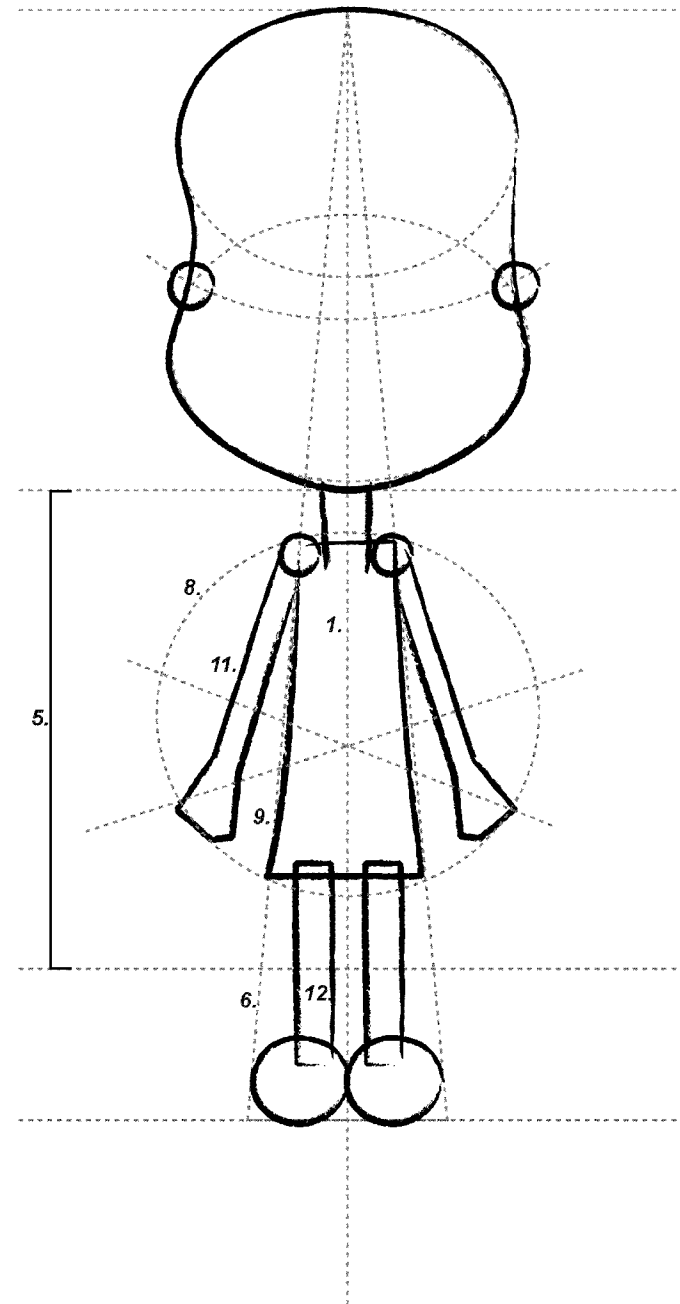
9. El cuerpo es un rectángulo que sigue como guía el triángulo del *trazo 6*.

10. Los hombros son dos pequeños círculos posicionados en la intersección del *trazo 6* y *8*.

11. Los brazos salen del hombro en posición diagonal hasta tocar el borde del *trazo 8*. Los brazos de Lili son largos y más delgados que el cuello y las piernas.

12. Las piernas son dos rectángulos paralelos horizontales

13. Los pies son dos círculos que se tocan y se intersectan con el *trazo 6*.



14. El cabello de Lili es lacio y corto, tiene un fleco muy pequeño. El trazo es curvo en la cabeza y recto en las puntas –que es el estilo de la serie en general–

15. Los ojos son rectangulares un poco rasgados, con el lagrimal angular, están trazados siguiendo el eje marcado con el *trazo 4*.

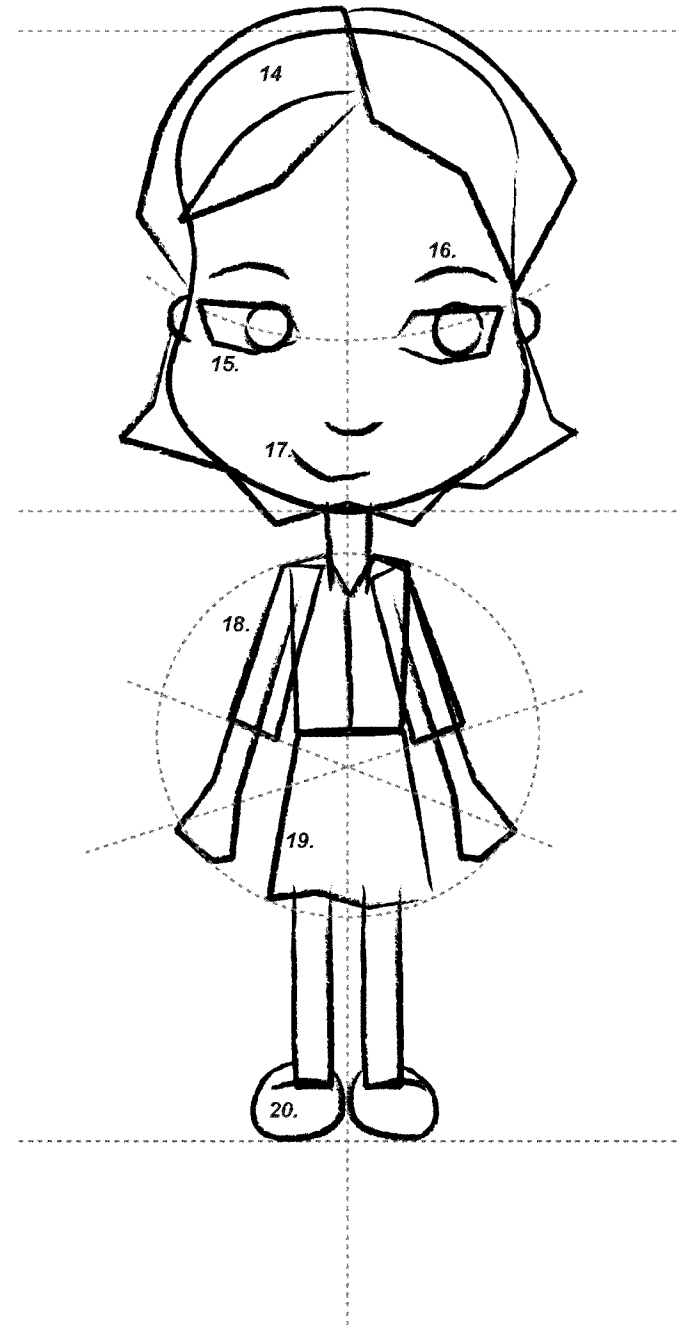
16. Las cejas son dos curvas de la misma longitud que sus ojos

17. La boca es una curva también, tiene la misma longitud que las cejas.

18. Lili usa una camiseta de cuello “V” con mangas que llegan a la cintura.

19. Su falda es recta de tablas –como de tenista– y el largo es hasta tocar el *trazo 8*.

20. Lili usa tenis –la hace ver más cómoda– hay que definirlos trazando una línea curva para acentuar la forma del pié.



21. Hay que engrosar sus pestañas para darle más fuerza a la mirada, –las pupilas grandes son un rasgo característico del estilo de ilustración–

22. Lili usa una pulsera en la mano izquierda.

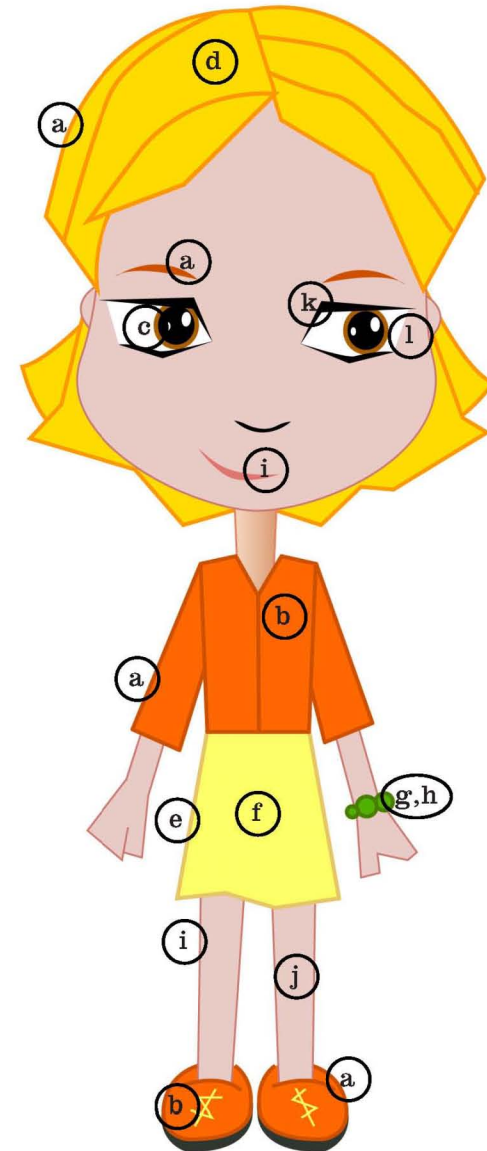
23. Las manos se definen con una pequeña línea recta que divide el dedo pulgar –este es otro rasgo característico de todos los personajes–,



4.4.3.1 Paleta de Color

a	R: 204 G: 82 B: 0
b	R: 255 G: 105 B: 0
c	R: 255 G: 153 B: 0
d	R: 255 G: 219 B: 0
e	R: 229 G: 199 B: 102
f	R: 255 G: 255 B: 102

g	R: 74 G: 125 B: 0
h	R: 82 G: 176 B: 0
i	R: 204 G: 120 B: 112
j	R: 232 G: 203 B: 197
k	R: 0 G: 0 B: 0
l	R: 255 G: 255 B: 255



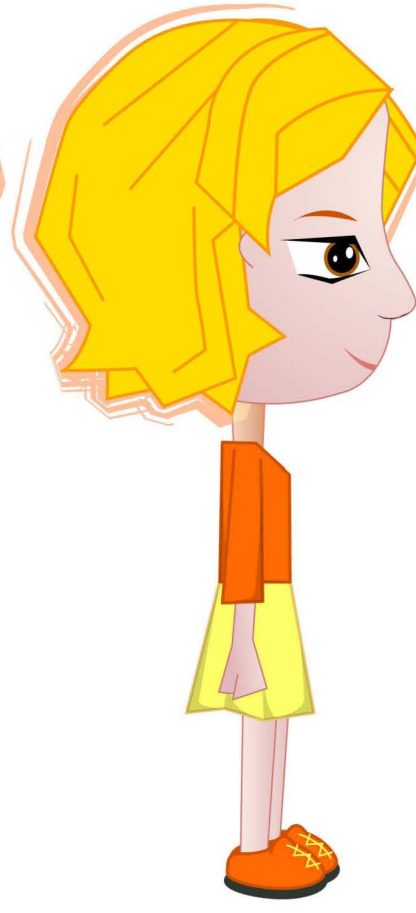
4.4.3.2 Guía de Posiciones



ESPALDAS



3/4



PERFIL



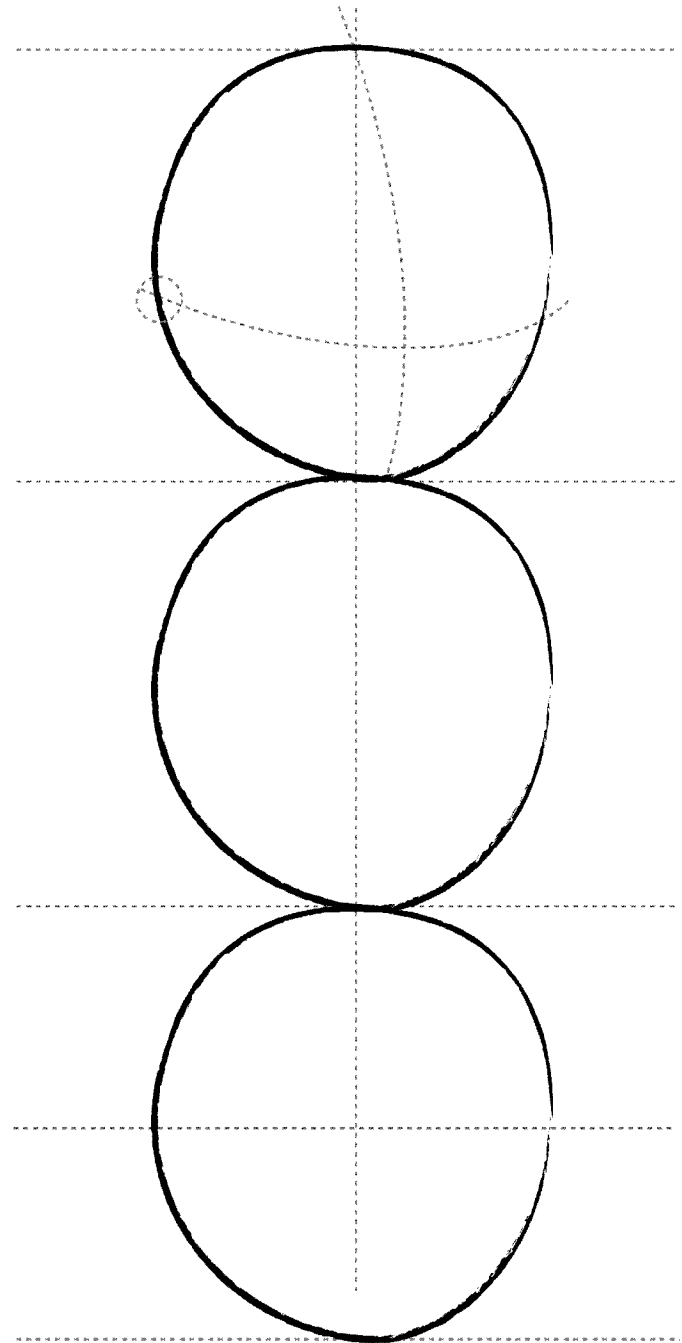
FRENTE

4.4.3.3 Guía de Expresiones



4.4.4 Estudio de Claudia

La estatura de Claudia son dos cabezas y media.



1. Se traza una línea vertical que será el eje y la estatura aproximada de Claudia.

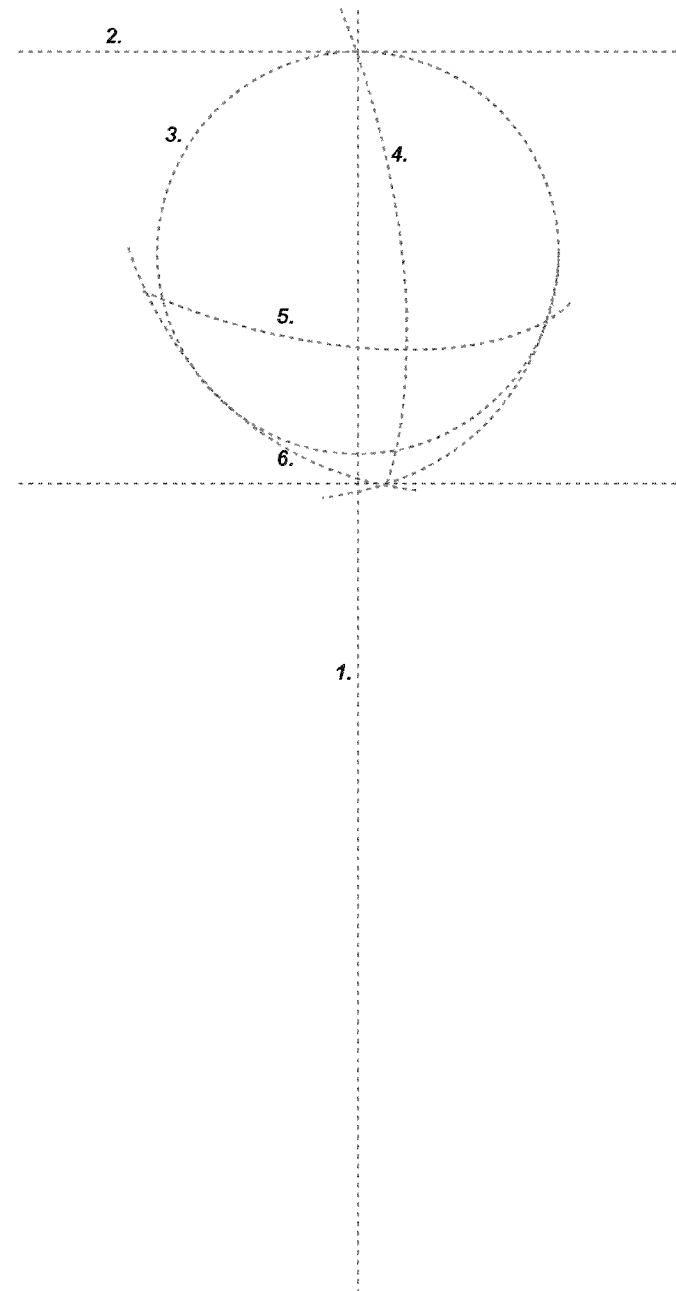
2. Después se traza una horizontal que se intersecta en la parte superior del *trazo 1*.

3. Partiendo del *trazo 2*, se dibuja un círculo que será la cabeza, siguiendo como eje el *trazo 1*.

4. Se dibuja una línea curva vertical que define el centro y volúmen de la cara de Claudia.

5. Ahora una línea curva horizontal que refiere a la posición de los rasgos de la cara.

6. La barbilla son dos líneas curvas que parten desde el *trazo 5*, tocando el *trazo 3* y que se intersectan en la parte inferior con el *trazo 4*.



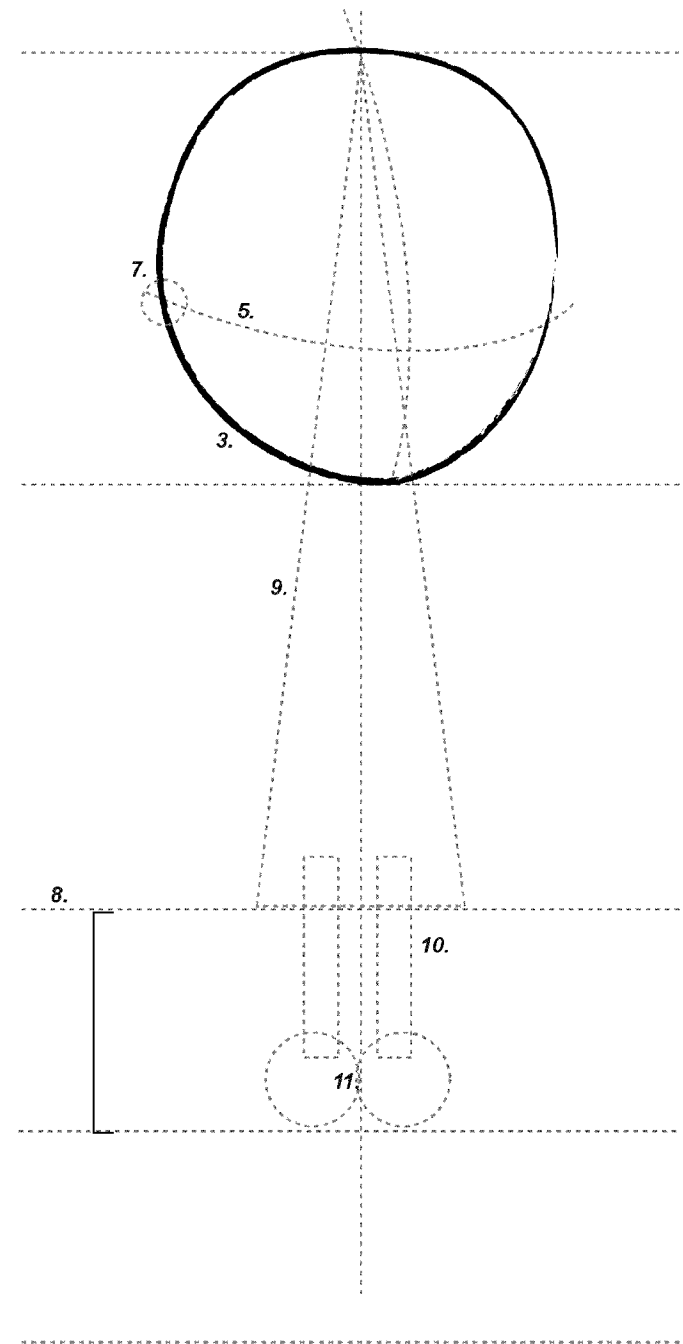
7. Las orejas son dos círculos con su centro en la intersección de los trazos 5 y 3.

8. La altura de Claudia es 1 cabeza para el cuerpo y 1/2 para las piernas.

9. El cuerpo parte de un triángulo con base en la intersección de los trazos 1 y 2 hasta llegar a la marca del trazo 8.

10. Las piernas son dos rectángulos paralelos verticales.

11. Los pies son dos círculos que se tocan y siguen en el que marca el trazo 1.

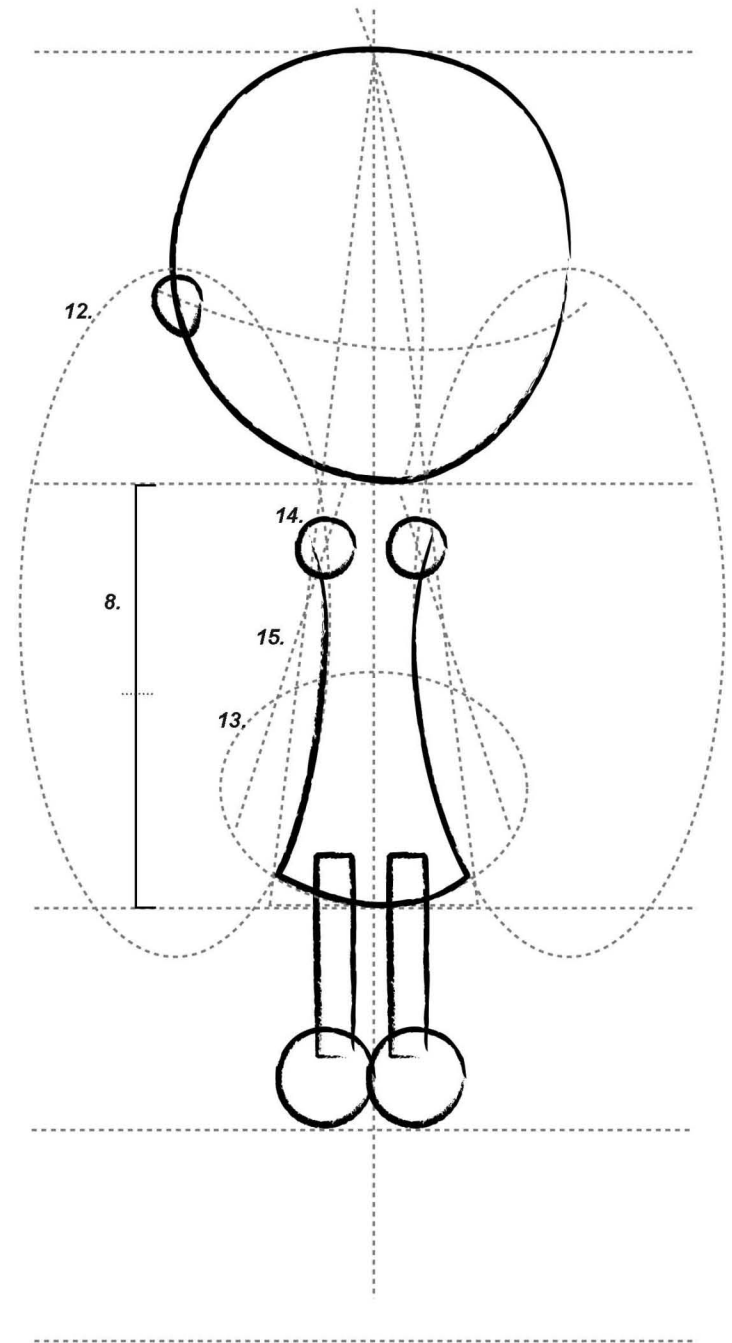


12. Para empezar a definir el cuerpo de Claudia, hay que trazar dos óvalos de la altura de 1 1/2 cabezas, partiendo aproximadamente de la oreja.

13. Para indicar el tamaño, posición de los brazos y detalle del vestido, hay que dibujar un óvalo a partir de la mitad del cuerpo hacia abajo.

14. Los hombros son dos círculos casi de aproximadamente el mismo tamaño de la oreja.

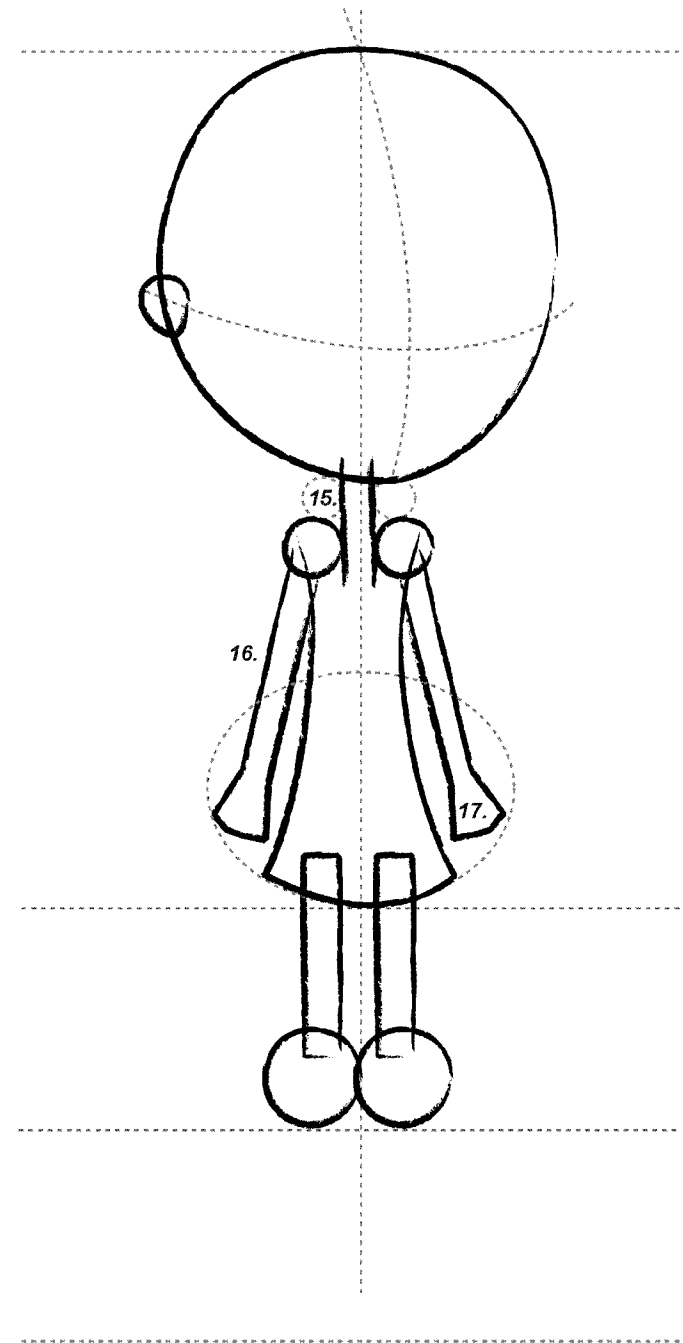
15. Los brazos son dos líneas diagonales que parten de los hombros hasta el trazo 13.



15. El cuello es un rectángulo ligeramente más delgado que sus brazos y piernas —el largo del cuello corresponde al diámetro del círculo del hombro.

16. Los brazos son largos y delgados.

17. La mano —como el resto de los personajes— es angular.



18. Claudia usa playera sencilla –le gusta hacer deporte– La playera es de cuello abierto ovalado y manga corta.

19. Usa el cabello amarrado en dos colitas –le es más cómodo para hacer deporte–.

20. Tiene una falda como de tenista, ligeramente ondulada.

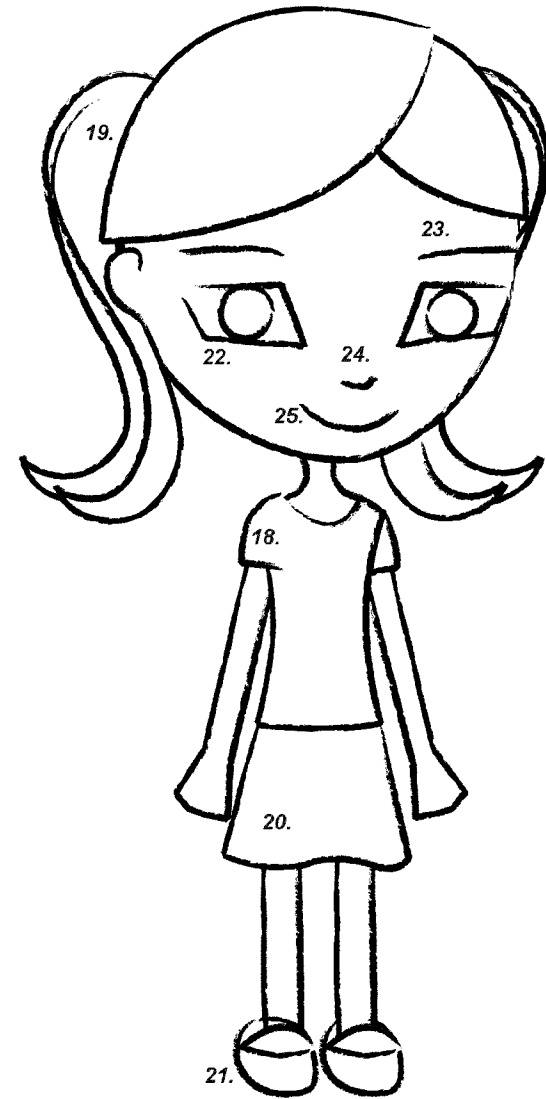
21. Sus zapatos son tenis, que se definen por un trazo en forma de hoja.

22. Sus ojos son dos rectángulos siguiendo el eje del trazo 5 .

23. Las cejas son ligeramente arqueadas, casi rectas, con la misma longitud que el ojo.

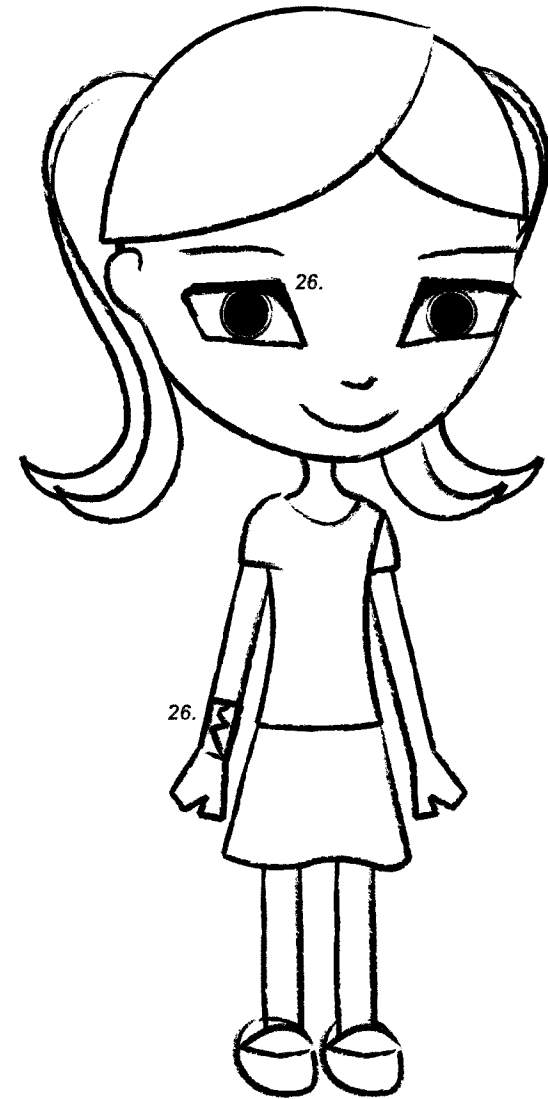
24. La nariz es muy pequeña y un poco puntiaguda.

25. Su boca es bastante grande, tiene la misma longitud que sus ojos y cejas.



26. Hay que engrosar las pestañas de Claudia –es otra característica de todos los personajes femeninos–

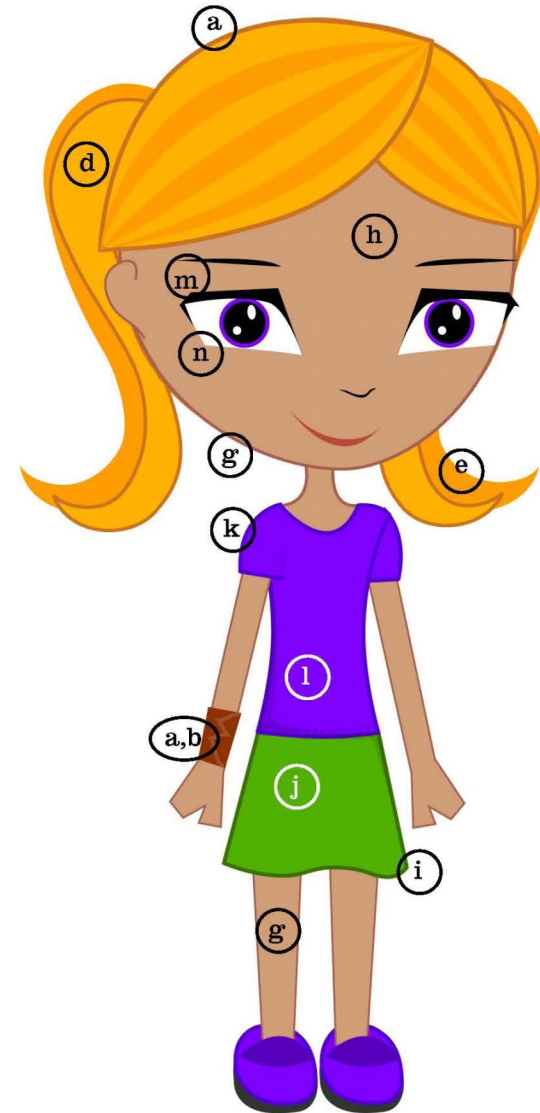
27. Claudia es la líder y una pulsera gruesa y de ese estilo en la muñeca le da un toque de más fuerza.



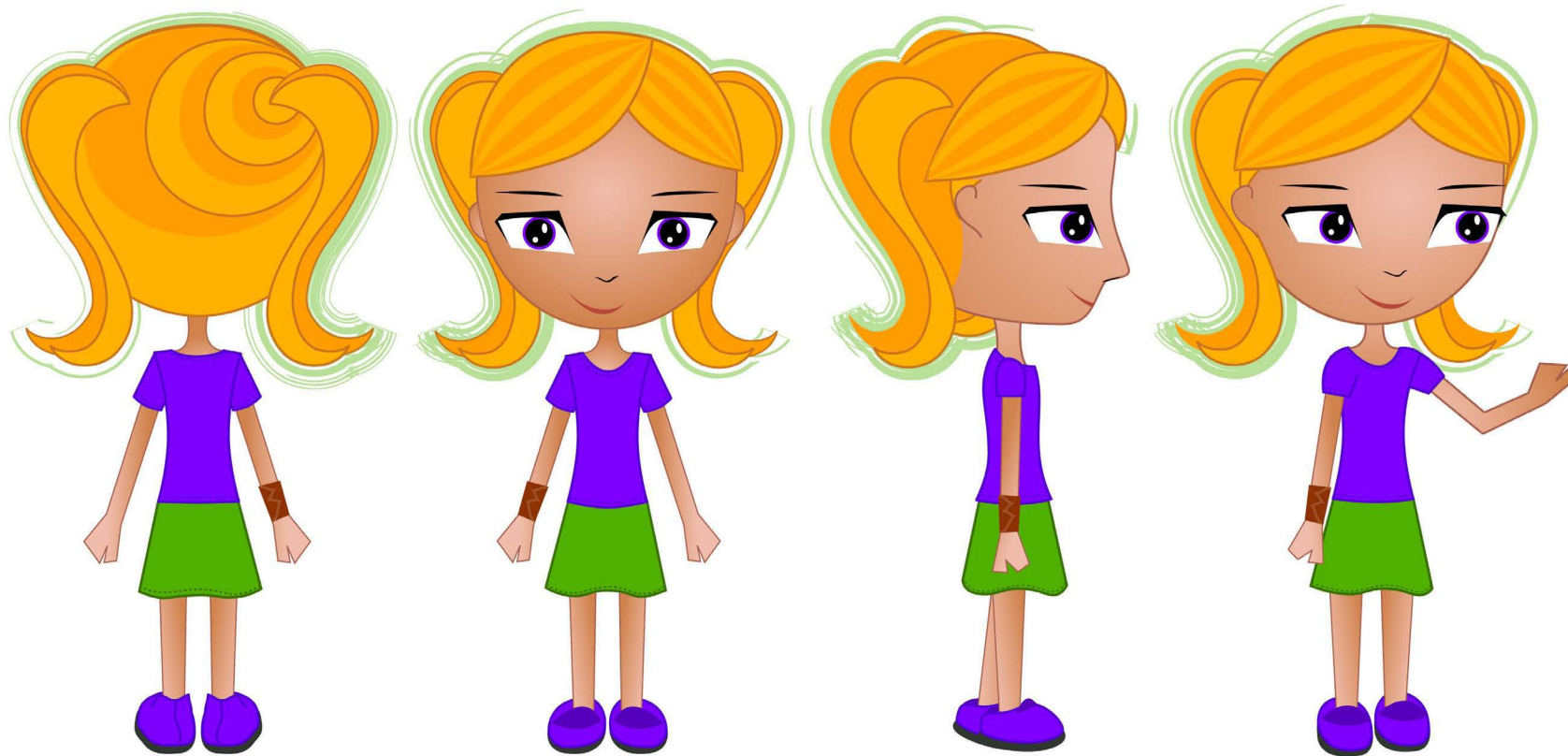
4.4.4.1 Paleta de Color

a	R: 140 G: 51 B: 0
b	R: 158 G: 80 B: 42
c	R: 201 G: 115 B: 31
d	R: 255 G: 158 B: 0
e	R: 255 G: 176 B: 0
f	R: 184 G: 74 B: 59
g	R: 166 G: 97 B: 69

h	R: 207 G: 158 B: 118
i	R: 59 G: 115 B: 0
j	R: 82 G: 176 B: 0
k	R: 84 G: 0 B: 212
l	R: 125 G: 0 B: 255
m	R: 0 G: 0 B: 0
n	R: 255 G: 255 B: 255



4.4.4.2 Guía de Posiciones



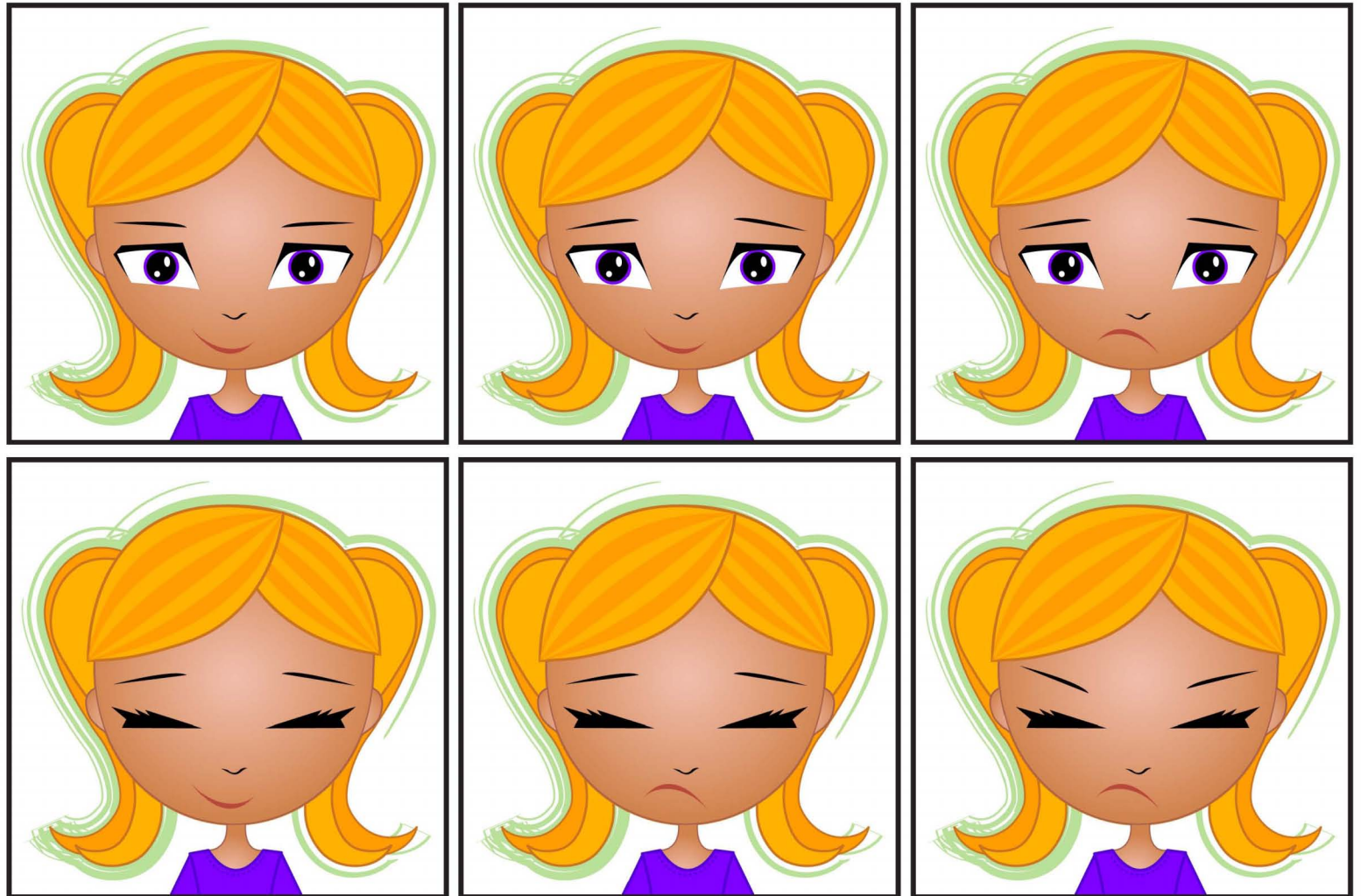
ESPALDAS

FRENTE

PERFIL

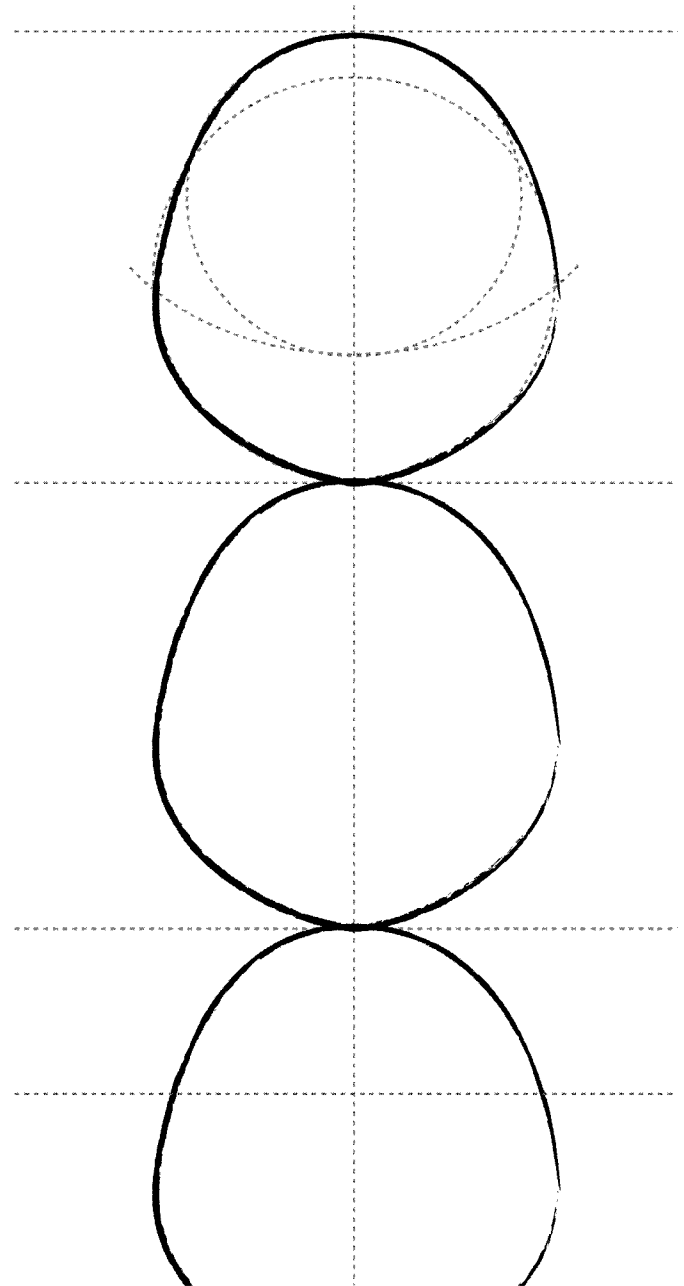
3/4

4.4.4.3 Guía de Expresiones



4.4.5 Estudio de Alex

La estatura de Alex son dos cabezas y un tercio.



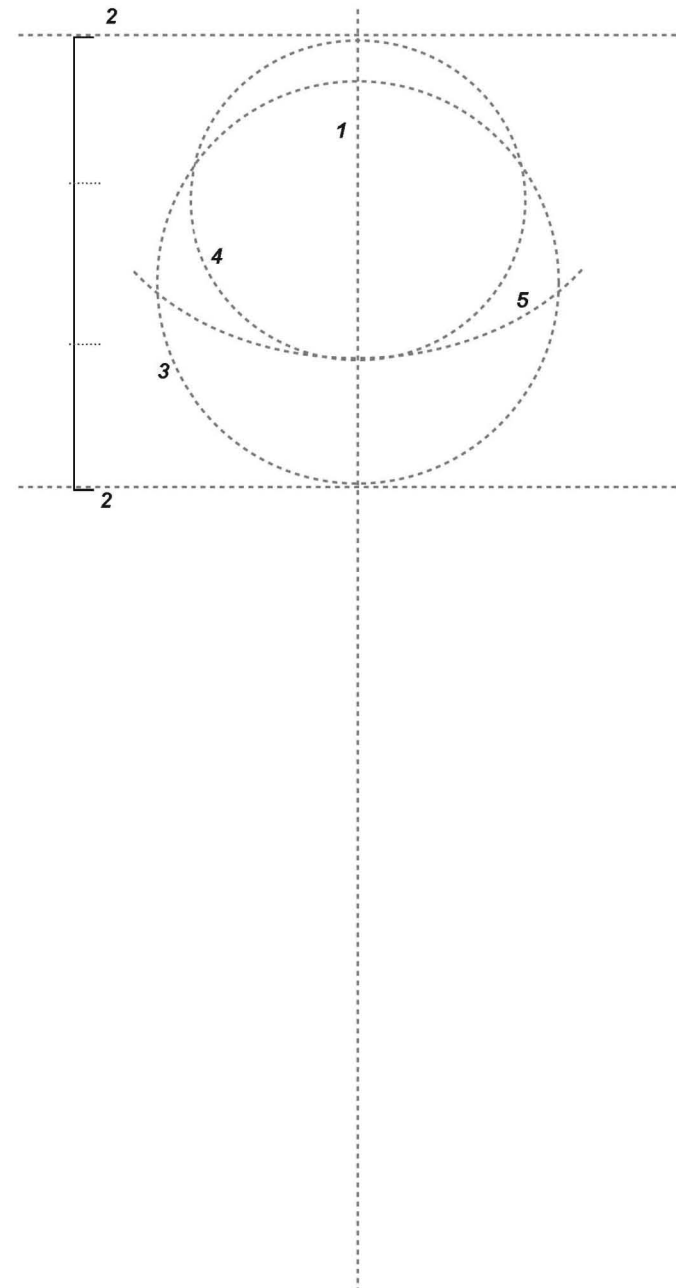
1. Se traza una línea vertical que será el eje y la estatura aproximada de Alex.

2. Después se trazan dos líneas horizontales paralelas que se intersectan con el trazo 1. –Esto es para marcar el tamaño de la cabeza– El espacio se divide en 3 partes iguales.

3. Para dibujar la cabeza, hay que trazar primero un círculo grande partiendo de la línea inferior del *trazo 2*

4. Y otro círculo más pequeño un poco más arriba del anterior –*trazo 3*–.

5. Ahora, para marcar la posición de los rasgos de la cara, se traza una línea horizontal, ligeramente curva, que se intersecta con los *trazos 3 y 4*



6. Las orejas son dos círculos pequeños que se trazan en las intersección de los *trazos 5 y 3*.

7. La altura de Alex es una cabeza para el cuerpo y $\frac{1}{3}$ para las piernas.

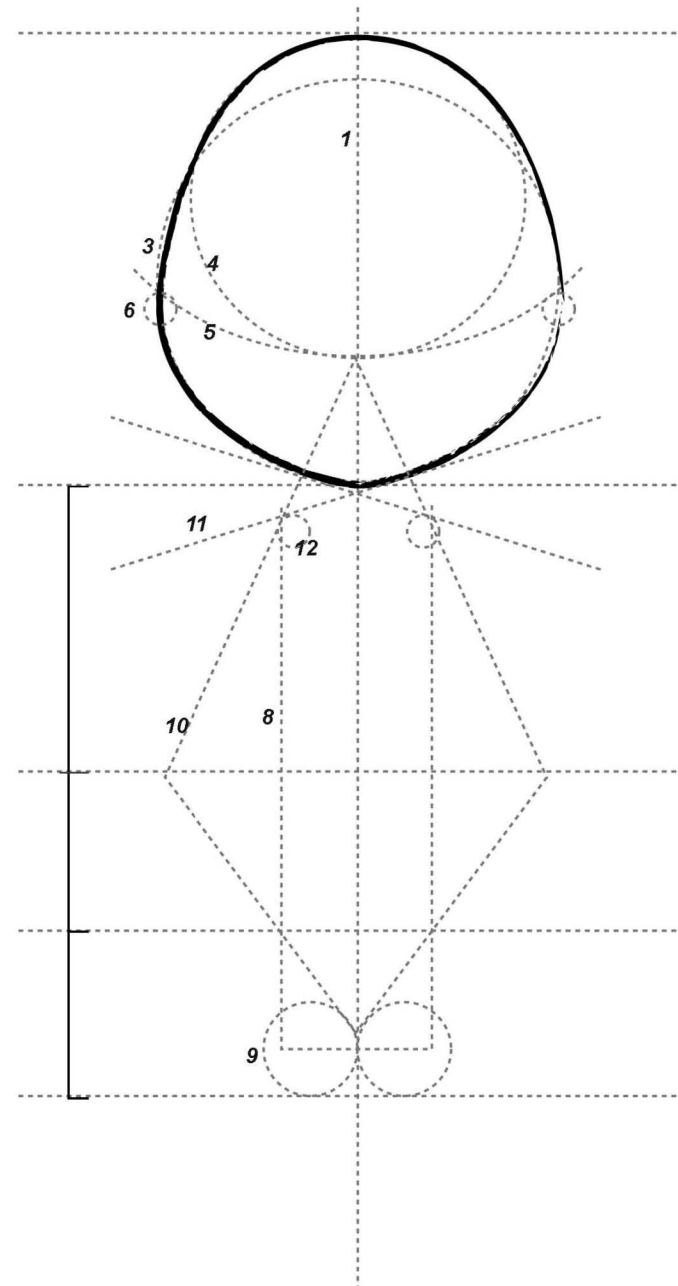
8. El cuerpo se forma a partir de un rectángulo vertical.

9. Los pies son dos círculos.

10. Para los brazos y manos se traza un rombo que parte de la intersección de los *trazos 4, 5 y 1* y llega hasta los pies –*trazo 9*–.

11. Estas líneas diagonales siguen la inclinación de la barbilla de Alex y van a servir para trazar los hombros.

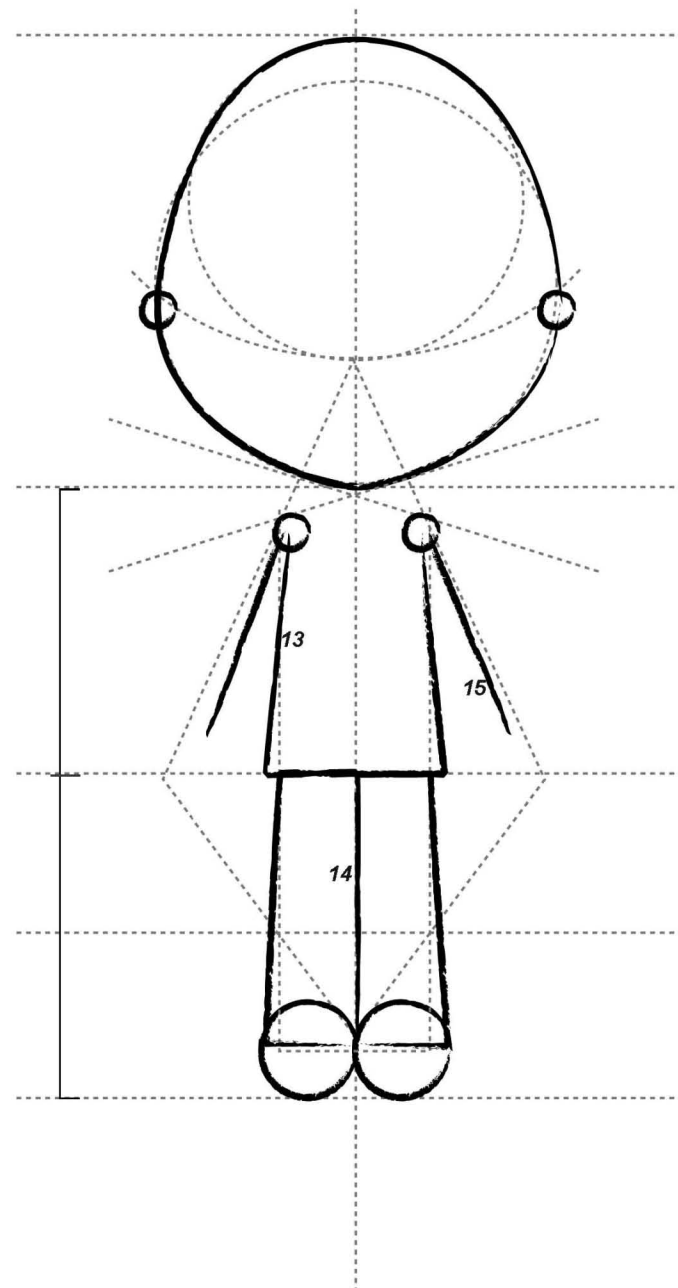
12. Los hombros son dos círculos pequeños, del tamaño de las orejas, que se intersectan con los *trazos 10 y 11*.



13. La playera de Alex se traza hasta alcanzar la altura marcada por del rombo –que es la mitad del tamaño del cuerpo–.

14. Los pantalones son dos rectángulos verticales, ligeramente más amplios de la parte inferior.

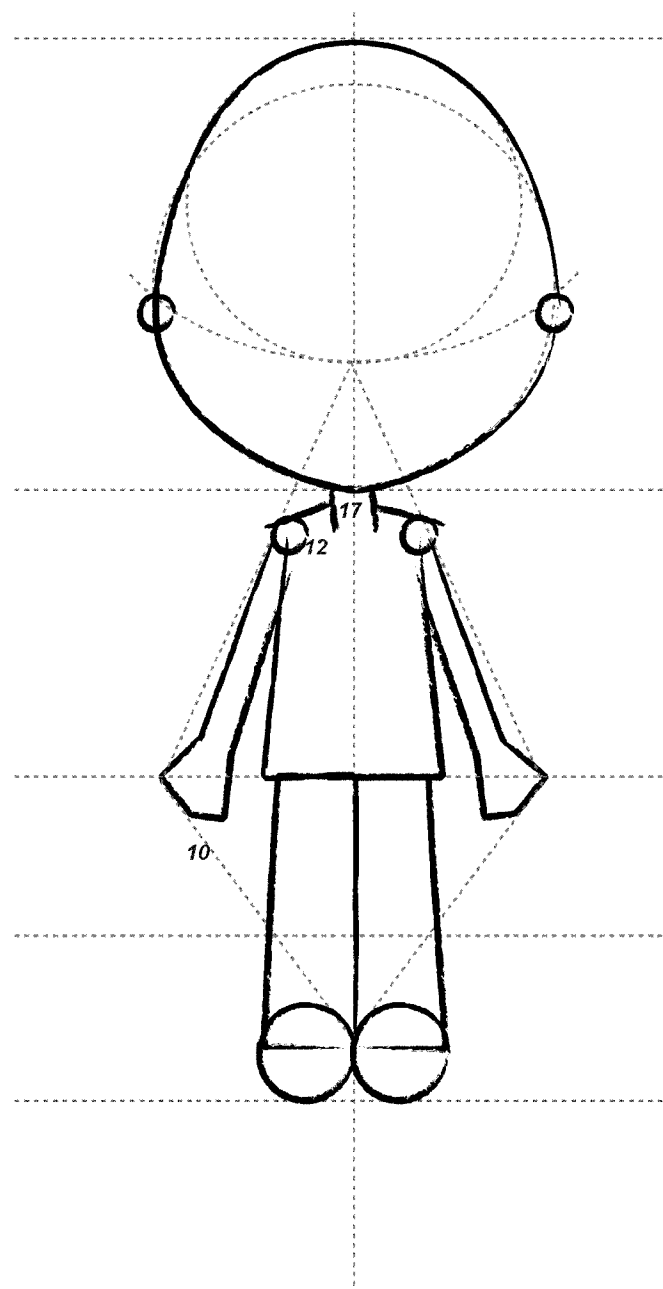
15. Los brazos son dos líneas diagonales que parten del hombro –trazo 12–.



16. Se termina de trazar el brazo junto con la mano –de forma angular– y siguiendo la línea imaginaria marcada por el *trazo 10*.

17. El cuello es un rectángulo que parte de la cabeza hasta la altura de los hombros y con centro en el *trazo 1*. Es ligeramente más ancho que los brazos.

18. Los hombros son dos líneas diagonales que parten del cuello –*trazo 17*– hasta el hombro –*trazo 12*–



19. Los hombros son dos líneas diagonales que parten del cuello –trazo 17– hasta el hombro –trazo 12–.

20. El cuello de la playera es una pequeña curva.

21. La playera de Alex tiene mangas a la mitad del brazo.

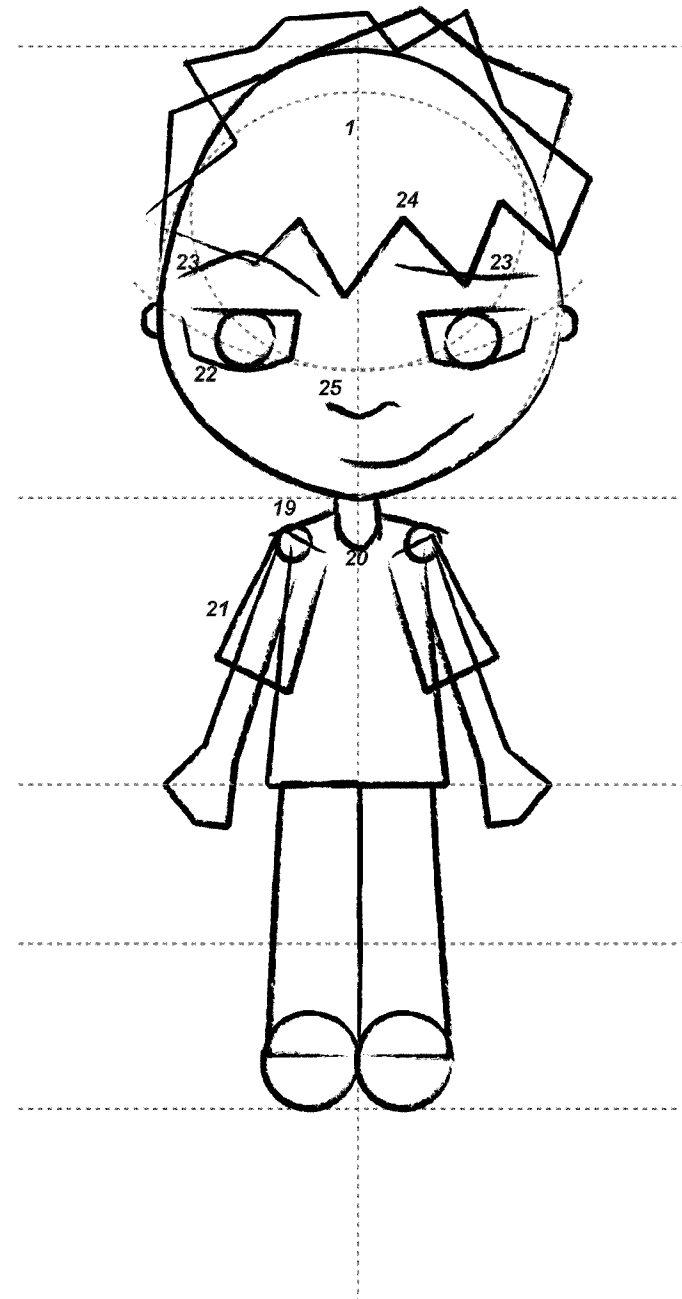
22. Sus ojos son dos rectángulos dibujados siguiendo el eje del trazo 5.

23. Las cejas son dos líneas asimétricas, su ceja derecha es fuertemente encorvada hacia arriba y la izquierda es ligeramente encorvada hacia abajo, casi recta.

24. El cabello de Alex es lacio y desaliñado, hecho con trazos angulares. Tiene un ligero flequillo que se intersecta ligeramente con las cejas.

25. Su nariz es ancha y chata, centrada en el eje que marca el trazo 1.

26. Su boca es una línea curvada que parte del trazo 1 hacia arriba del lado izquierdo del rostro de Alex.



27. El pantalón de Alex es un poco holgado, se hacen unos pequeños pliegues en la parte inferior. También hay que dibujar dos “parches” por medio de un rectángulo con un tache en medio, cada pierna lleva un parche, el del lado izquierdo es más pequeño y va a la altura de la rodilla.

28. Sus zapatos toman forma más ovalada con una línea vertical en medio para sugerir la agujeta y tiene una pequeña línea curva abajo para marcar la suela.

29. Se dividen las mangas de la playera con una línea ligeramente curva.

30. Se redondea de la parte inferior de la playera para dar un efecto de volumen y se dibuja un número 4 en el centro –Alex usa playera de fútbol–.

31. Las manos se detallan dividiendo el dedo pulgar con un pequeño trazo angular.



4.4.5.1 Paleta de Color de Alex

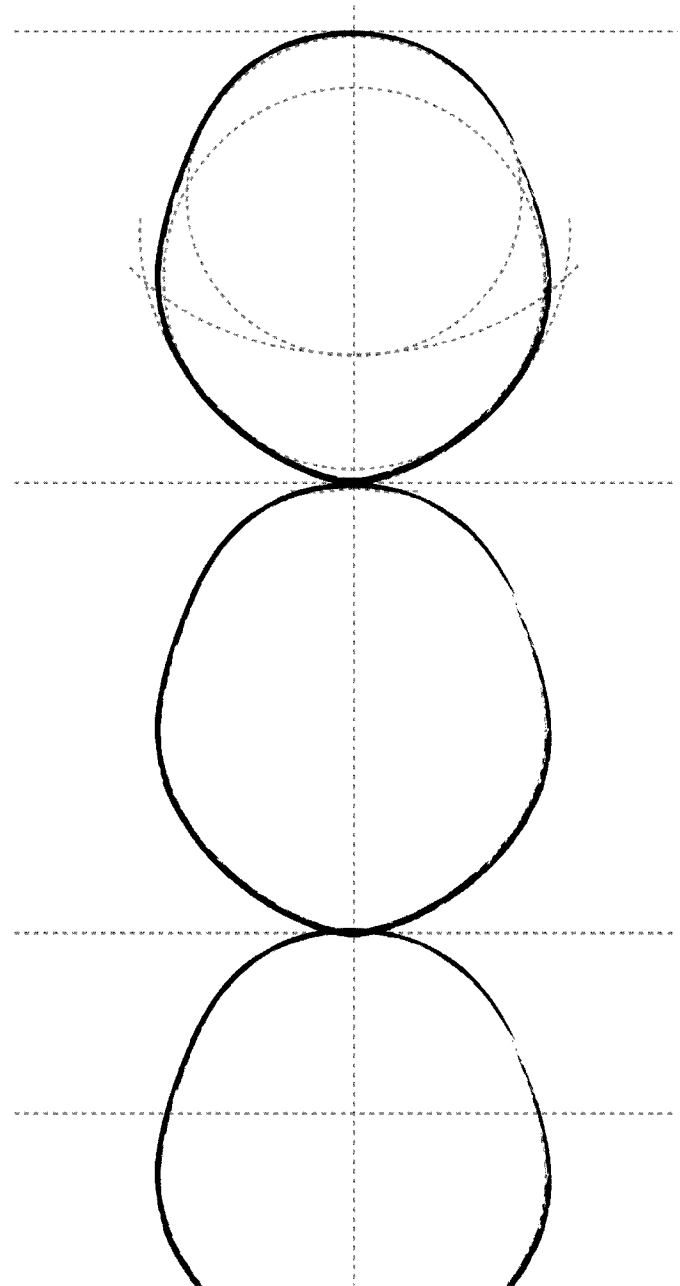
a	R: 0 G: 0 B: 0
b	R: 0 G: 0 B: 59
c	R: 5 G: 0 B: 94
d	R: 5 G: 0 B: 120
e	R: 0 G: 84 B: 168
f	R: 0 G: 26 B: 222

g	R: 204 G: 120 B: 112
h	R: 239 G: 191 B: 179
i	R: 194 G: 135 B: 92
i	R: 59 G: 115 B: 0
j	R: 82 G: 176 B: 0
k	R: 255 G: 255 B: 255

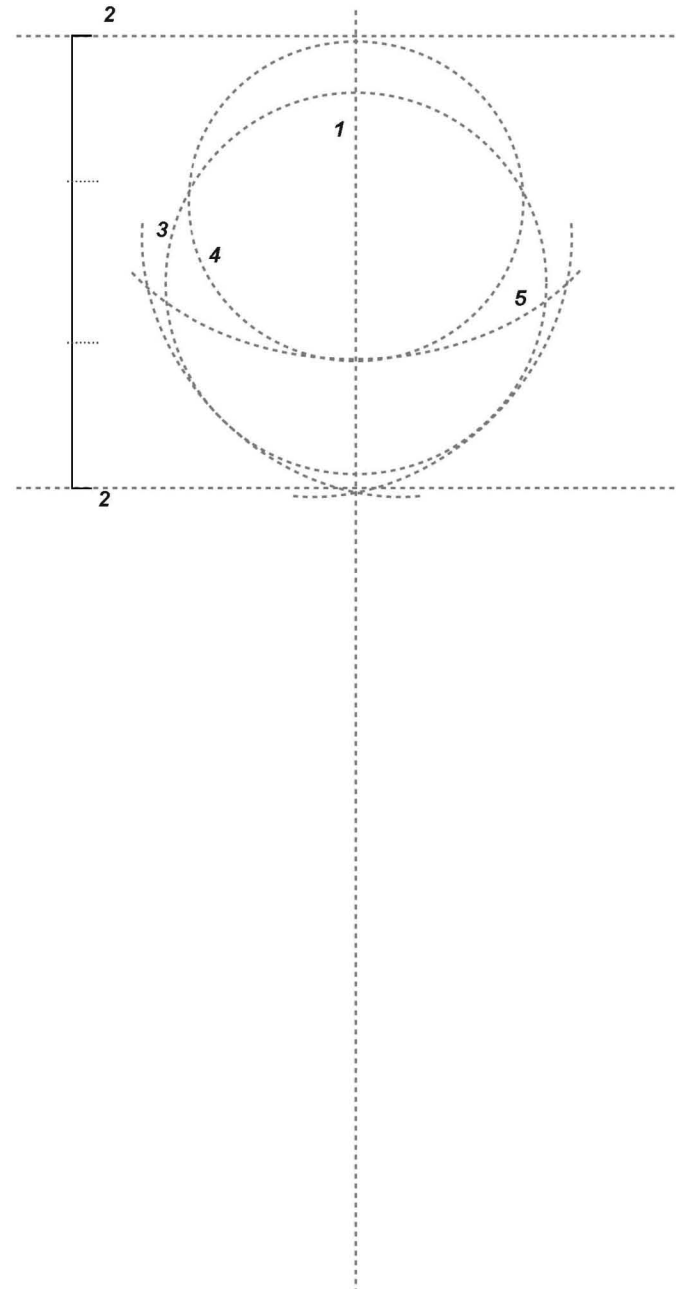


4.4.6 Estudio de David

La estatura de David es casi de dos cabezas y media.



1. Se traza una línea vertical que será el eje y la estatura aproximada de David.
2. Después se trazan dos líneas horizontales paralelas que se intersectan con el trazo 1. –Esto es para marcar el tamaño de la cabeza– El espacio se divide en 3 partes iguales.
3. Para dibujar la cabeza, hay que trazar primero un círculo grande partiendo de la línea inferior del *trazo 2*.
4. Y otro círculo más pequeño un poco más arriba del anterior –*trazo 3*–.
5. Ahora, para marcar la posición de los rasgos de la cara, se traza una línea horizontal, ligeramente curva, que se intersecta con los *trazos 3 y 4*.
6. La barbilla se marca con dos líneas curvas que caen desde el *trazo 5* hasta el *trazo 2*.



7. La altura de David es una cabeza para el cuerpo y $\frac{1}{3}$ para las piernas.

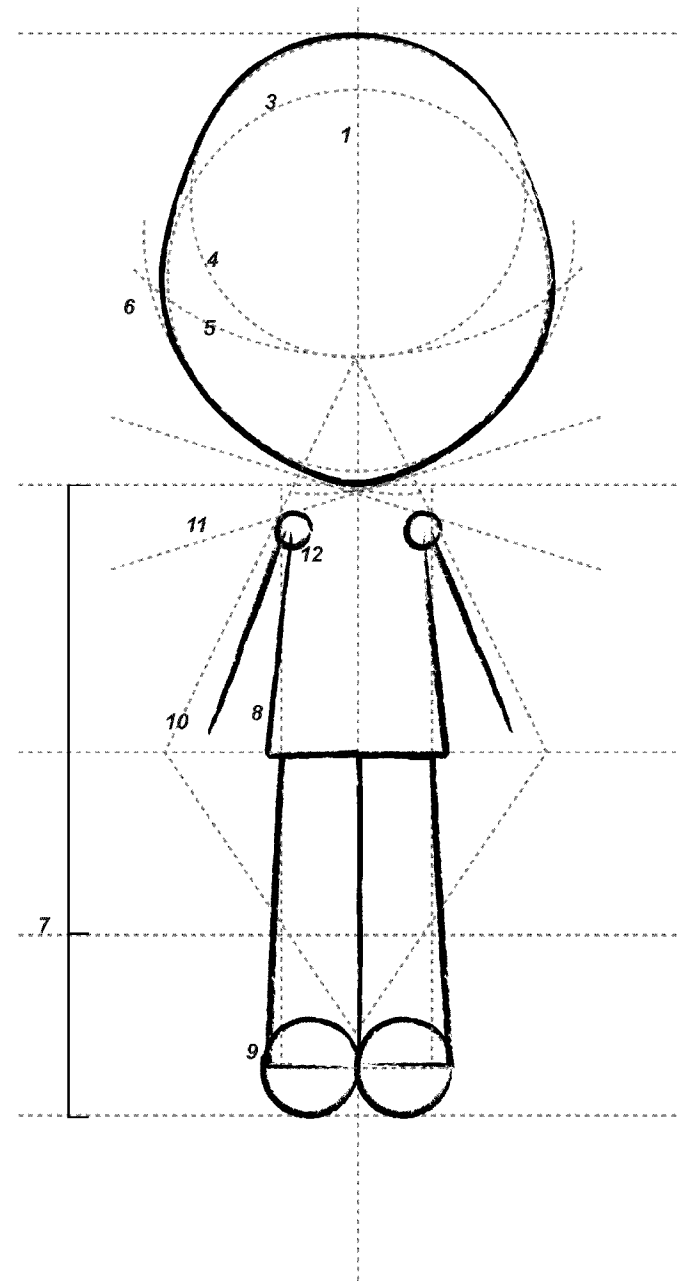
8. El cuerpo sigue la forma a partir de un rectángulo vertical.

9. Los pies son dos círculos.

10. Para los brazos y manos se traza un rombo que parte de la intersección de los trazos 4, 5 y 1 y llega hasta los pies –trazo 9–.

11. Estas líneas diagonales siguen la inclinación de la barbilla de David y van a servir para trazar los hombros.

12. Los hombros son dos círculos pequeños, del tamaño de las orejas, que se intersectan con los trazos 10 y 11.

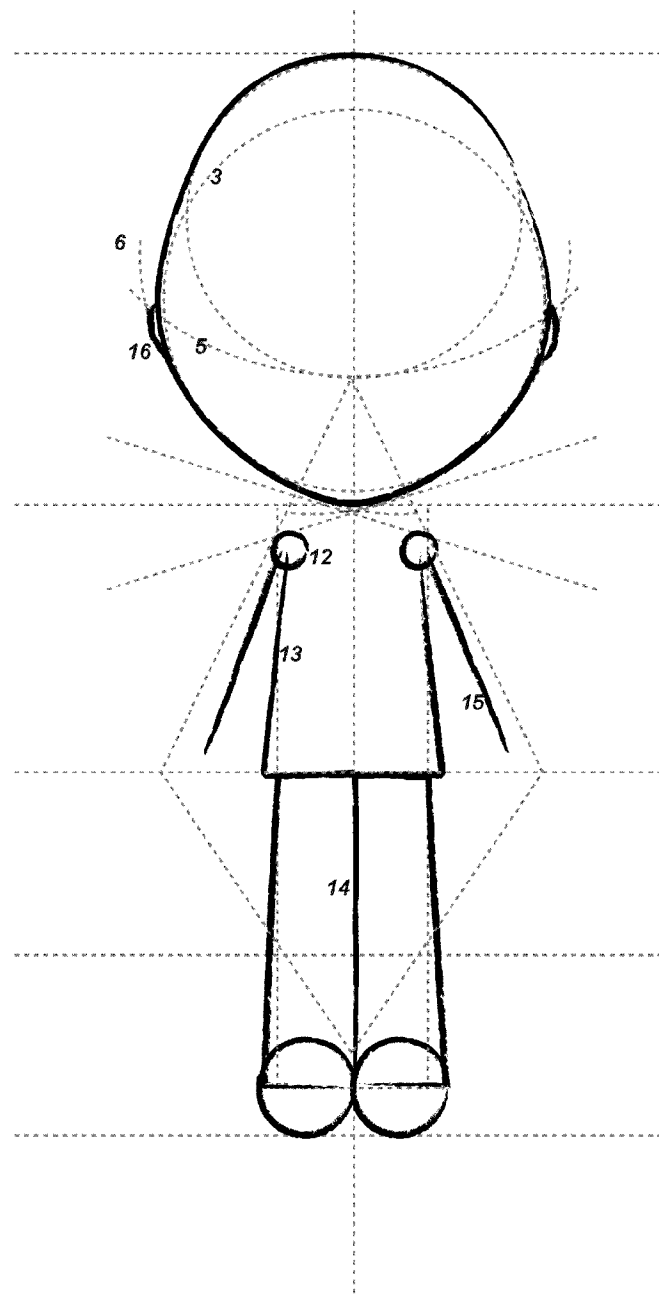


13. La playera de David llega a la altura marcada por los puntos medios del rombo.

14. Los pantalones son dos rectángulos verticales, ligeramente más amplios de la parte inferior.

15. Los brazos son dos líneas diagonales que parten del hombro –trazo 12–.

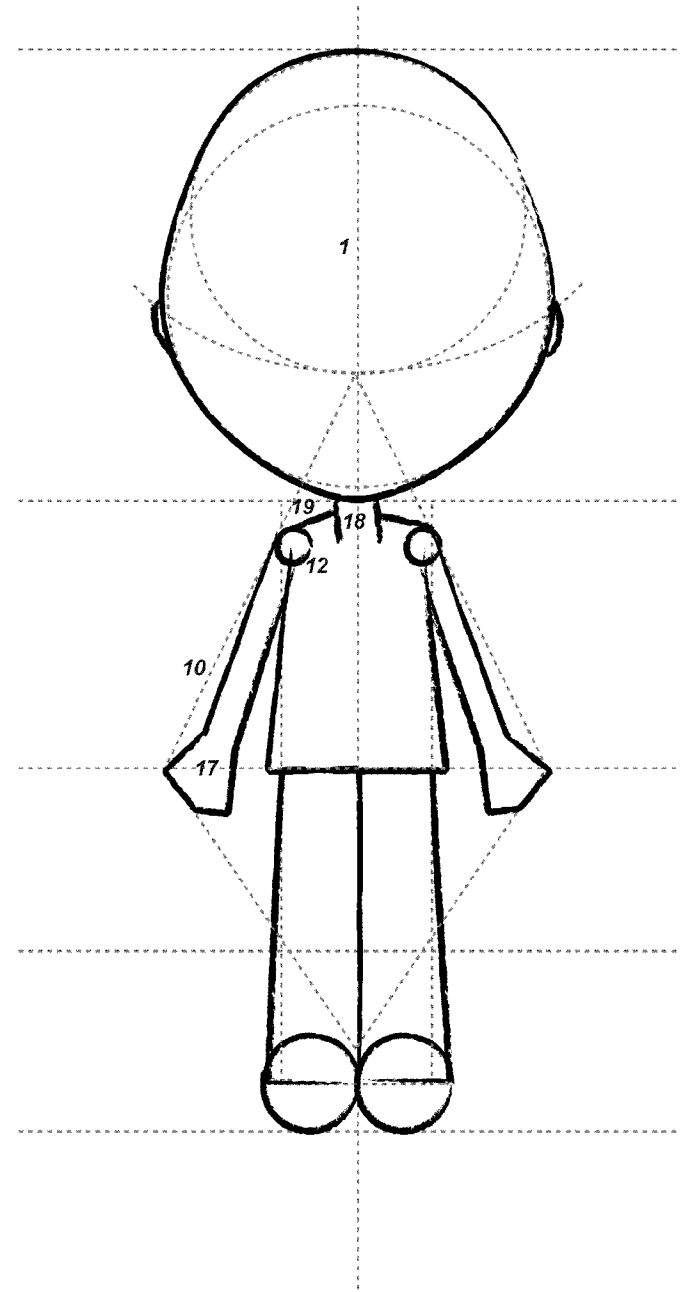
16. Las orejas son dos líneas curvas que se trazan en el area formada por la interseccion de los trazos 3, 5 y 6.



17. Se termina de trazar el brazo junto con la mano –de forma angular– y siguiendo la línea imaginaria marcada por el *trazo 10*.

18. El cuello es un rectángulo que parte de la cabeza hasta la altura de los hombros y con centro en el *trazo 1*. Es ligeramente más ancho que los brazos.

19. Los hombros son dos líneas diagonales que parten del cuello –*trazo 18*– hasta el hombro –*trazo 12*–.



20. El cuello de la playera es una pequeña curva.

21. Las mangas de la playera de David llegan a la mitad del brazo.

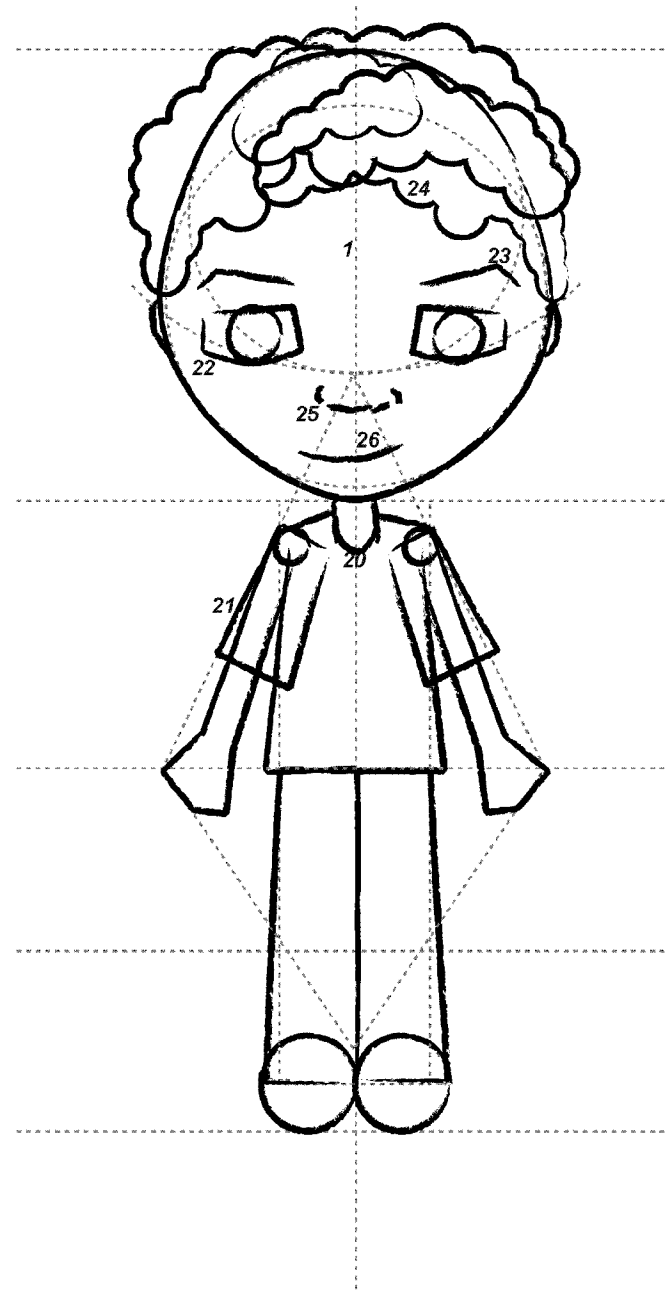
22. Sus ojos son dos rectángulos dibujados siguiendo el eje del trazo 5.

23. Las cejas son dos líneas simétricas ligeramente levantadas.

24. Su cabello es corto y rizado, está hecho a base de círculos.

25. Su nariz es ancha y chata, centrada en el eje que marca el trazo 1.

26. La boca es una línea ligeramente curvada un poco hacia arriba a la derecha. Tiene como eje el trazo 1.



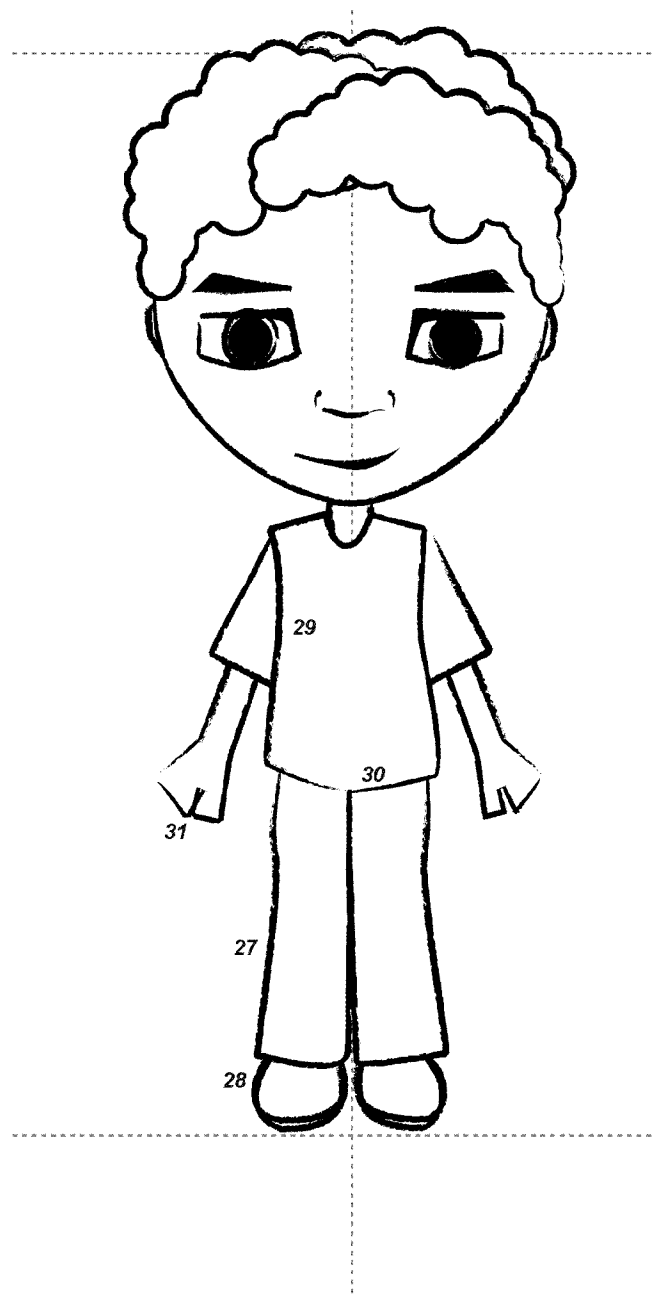
27. El pantalón de David le ajusta perfecto, se curvean un poco las líneas para darle volúmen y movimiento.

28. Sus zapatos toman una forma más ovalada con una línea vertical. Son zapatos de vestir, lisos sin figura o agujetas.

29. David viste conservador y usa chaleco, el cual se traza por medio de líneas, un poco curvadas para darle volúmen y movimiento.

30. Se redondea de la parte inferior del chaleco para dar un efecto de volúmen.

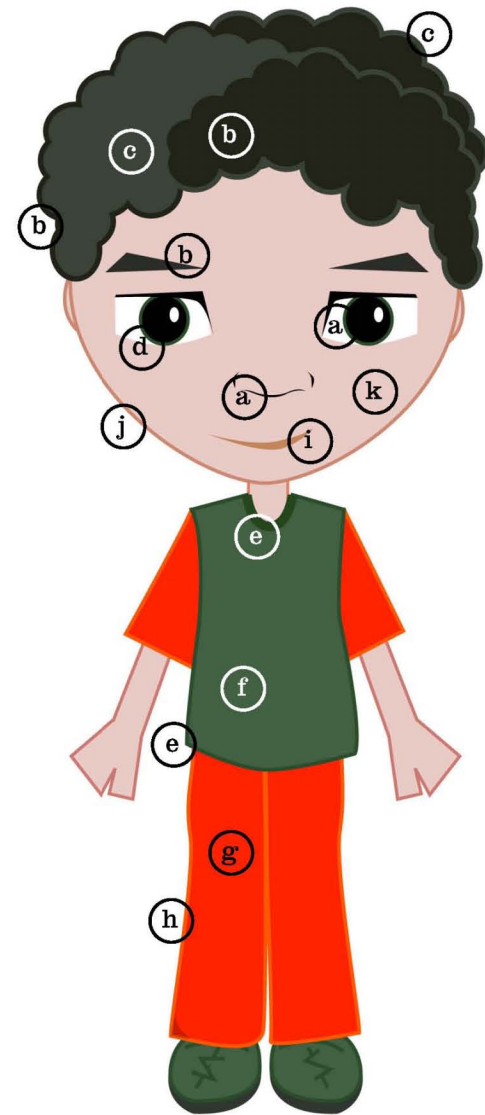
31. Las manos se detallan dividiendo el dedo pulgar con un pequeño trazo angular.



4.4.6.1 Paleta de Color de David

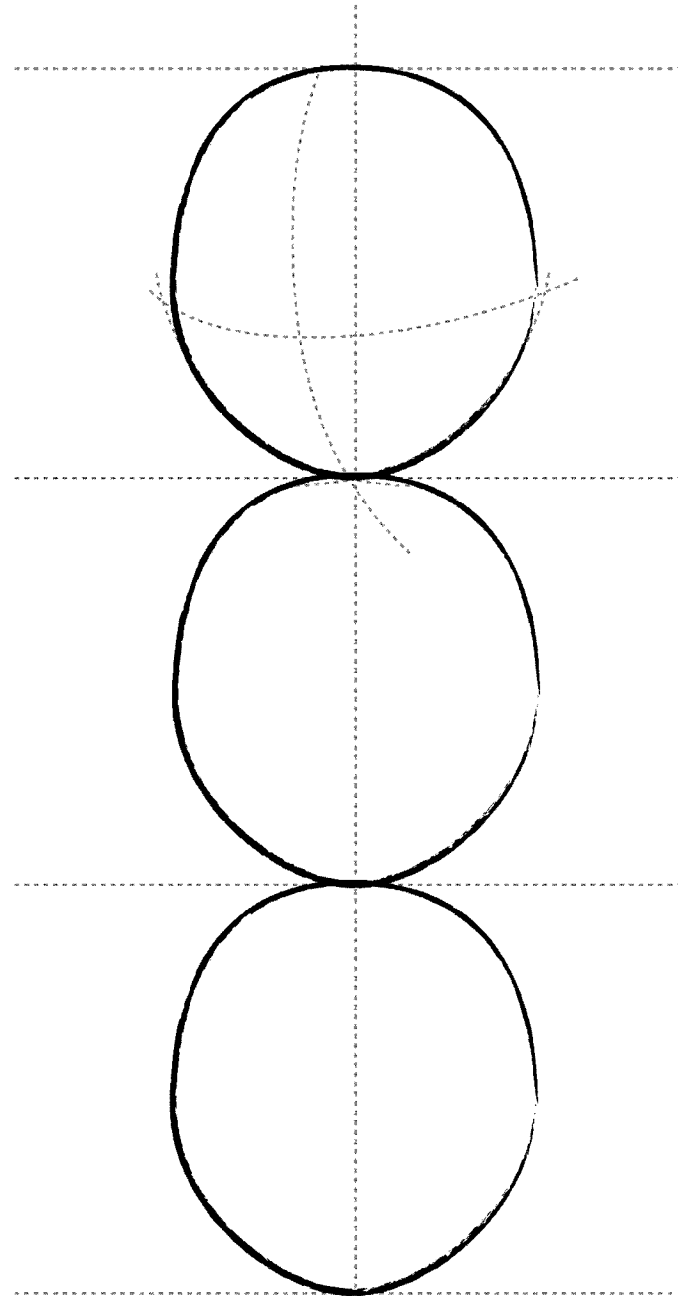
a	R: 0 G: 0 B: 0
b	R: 33 G: 36 B: 26
c	R: 59 G: 66 B: 56
d	R: 36 G: 71 B: 31
e	R: 43 G: 77 B: 43
f	R: 66 G: 97 B: 66

g	R: 255 G: 36 B: 0
h	R: 255 G: 89 B: 0
i	R: 194 G: 135 B: 92
j	R: 204 G: 135 B: 112
k	R: 254 G: 184 B: 186
l	R: 255 G: 255 B: 255



4.4.7 Estudio de Helena, mamá de Ana

La estatura de Helena son tres cabezas



1. Se traza una línea vertical que será el eje y la estatura aproximada de Claudia.

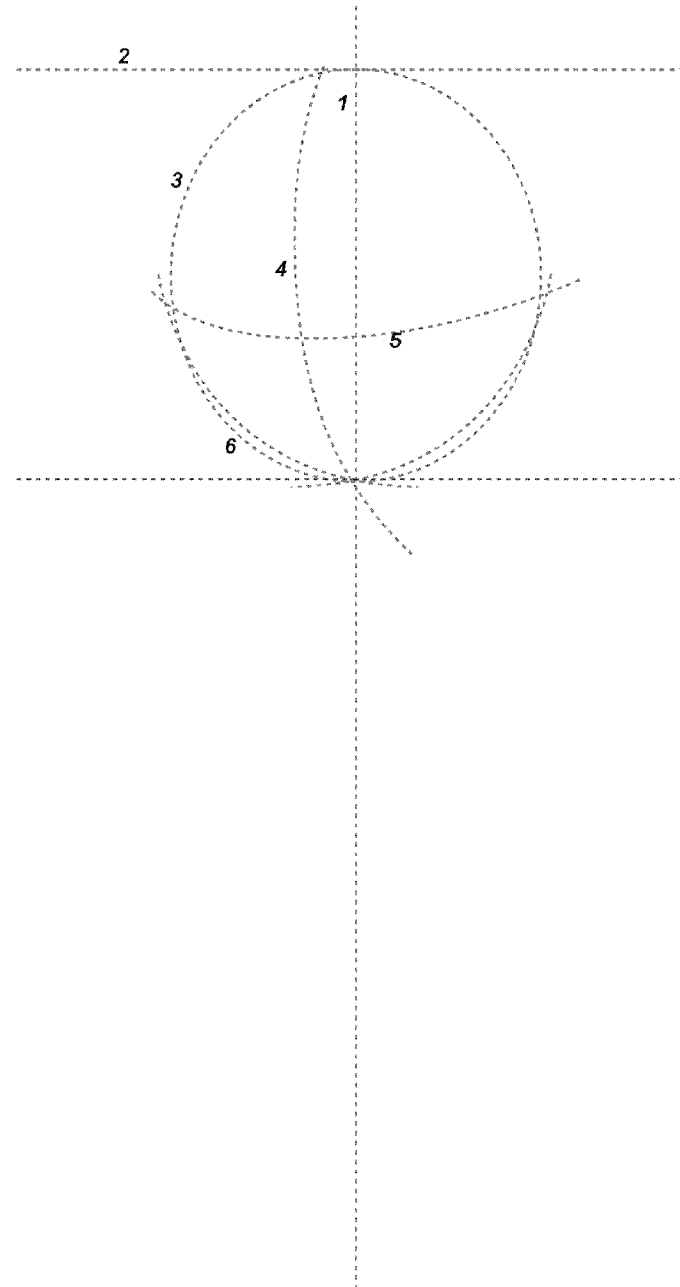
2. Después se traza una horizontal que se intersecta en la parte superior del *trazo 1*.

3. Partiendo del *trazo 2*, se dibuja un círculo que será la cabeza, siguiendo como eje el *trazo 1*.

4. Se dibuja una línea curva vertical que marca el centro y volúmen de los rasgos de la cara.

5. Igual que el paso 4, la línea curva horizontal ayuda a definir volúmen y posición de sus rasgos faciales.

6. La barbilla son dos líneas ligeramente curvas que parten desde el *trazo 5*, tocando el *trazo 3* y que se intersectan en la parte inferior con el *trazo 4*.



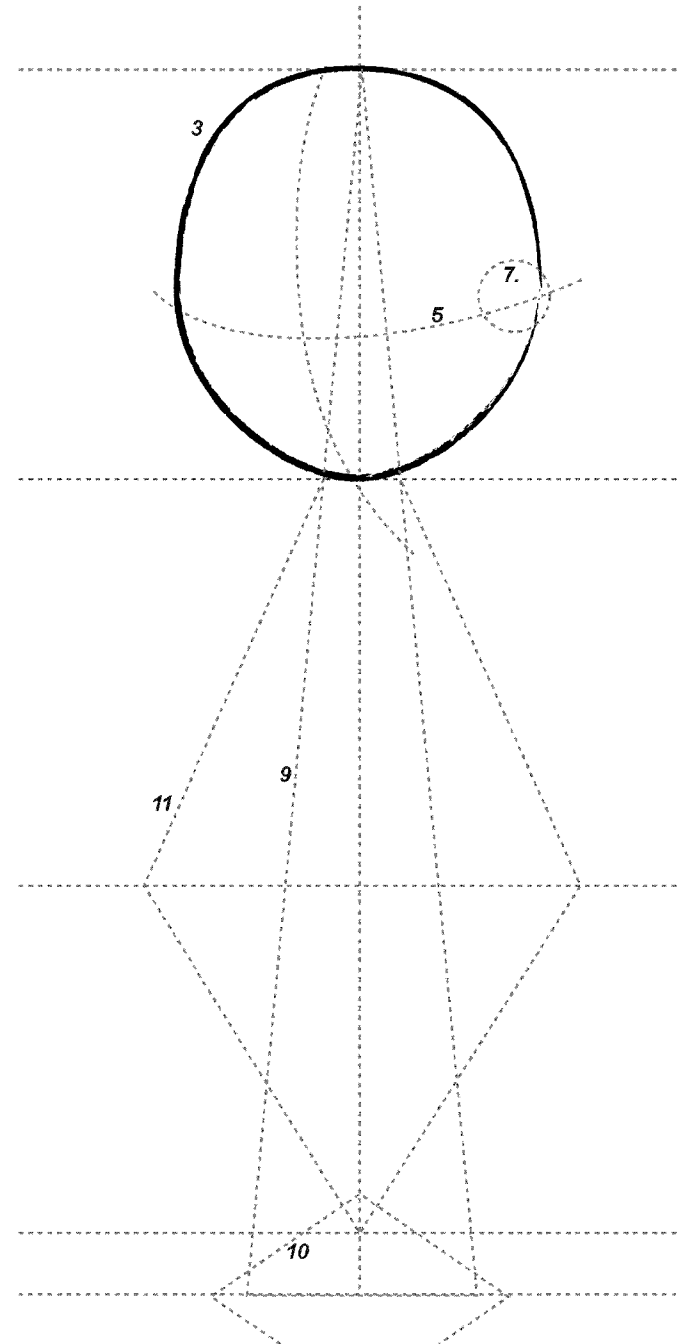
7. La oreja es un círculo que se intersecta con los trazos 3 y 5.

8. Su altura es 1 cabeza para el cuerpo y 1 para las piernas.

9. El cuerpo se forma por medio de un triángulo que abarca las 3 cabezas de altura.

10. Los pies se forman trazando un triángulo en la base del dibujo, con centro en el trazo 1.

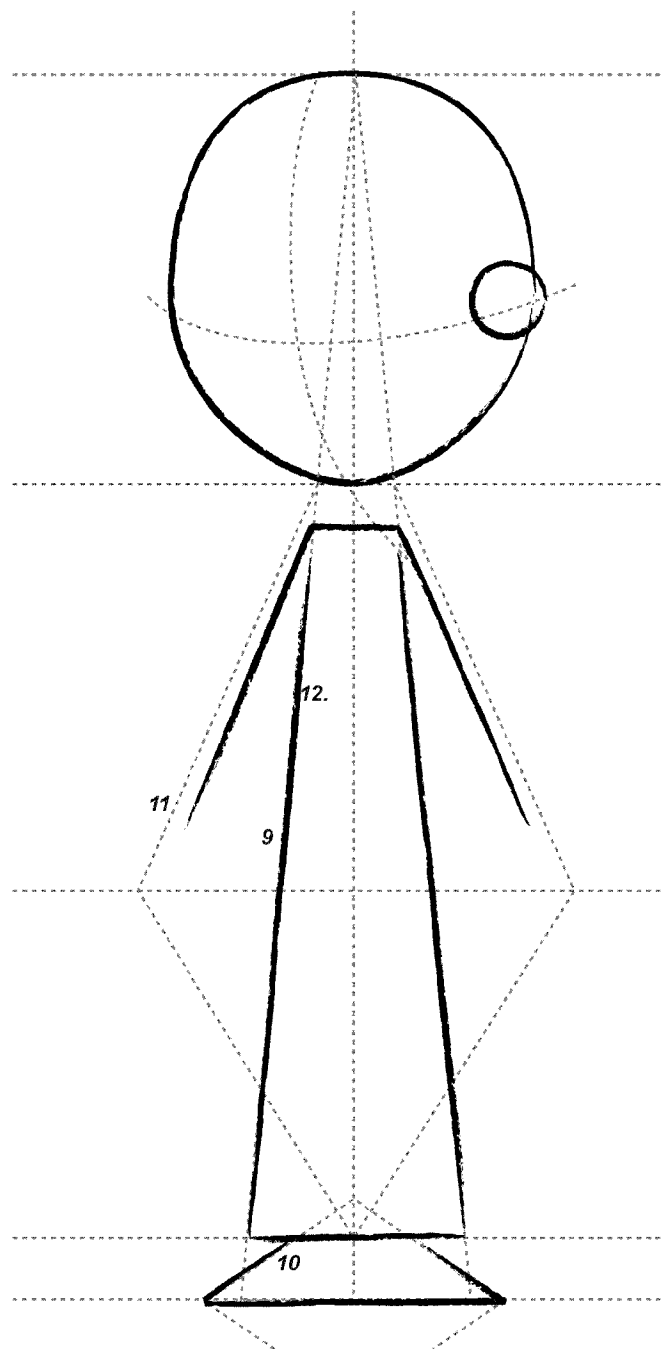
11. La posición y tamaño de los brazos, se obtiene por medio de un rombo.



12. La blusa de Helena es de manga larga y se dibuja siguiendo las líneas de los *trazos 9 y 11*. Hay que dejar un pequeño espacio para el cuello.

13. El mismo *trazo 9* da forma al pantalón que usa Helena y se intersecta con el *trazo 10* –que forma los piés–.

14. Sus zapatos siguen las líneas del *trazo 10*. Van por debajo del pantalón.



15. Los ojos de Helena son muy parecidos a los de Ana, formados por dos rectángulos diagonales –son un poco rasgados–. Siguen el eje que marca el *trazo 5*.

16. Sus cejas son dos líneas ligeramente curvas, de la misma longitud que el ojo.

17. La nariz es delgada y afilada. Una línea curva vertical le da más definición y perspectiva de 3/4. Está alineada con el *trazo 4*.

21. La boca es una línea delgada y ligeramente encorvada, que se centra en el *trazo 4*.

22. La oreja abarca la altura de la ceja y el ojo. Es un medio círculo. Está alineada con el *trazo 5*.

23. Su cabello es corto, lacio, se traza por medio de líneas ligeramente curvas. Tiene flequillo como Ana.

24. El cuello es delgado trazado por medio de 2 líneas curvas.

25. La blusa es cruzada y de manga larga, trazada por medio de líneas rectas. El tamaño de su torso es de casi 1/2 cabeza –la mitad del tamaño de las mangas–.

26. El pantalón es más amplio de abajo, el ancho de la parte inferior de cada pierna es igual a la de la cintura.



26. Las manos quedan con forma cuadrangular y se definen separando el dedo pulgar, que es un pequeño triángulo.

27. Se engruesan las pestañas y un poco las cejas.

28. La boca de Helena es delgada y con más forma que la de las de las niñas.

29. Se define la forma de los zapatos, que son puntiagudos y tienen tacón alto.



4.4.7.1 Paleta de Color de Helena

a	R: 59 G: 66 B: 56
b	R: 36 G: 71 B: 31
c	R: 43 G: 77 B: 43
d	R: 66 G: 97 B: 66

e	R: 33 G: 36 B: 26
f	R: 0 G: 0 B: 0
g	R: 12 G: 12 B: 12
h	R: 255 G: 255 B: 255



4.4.7.2 Guía de Posiciones de Helena



PERFIL



3/4

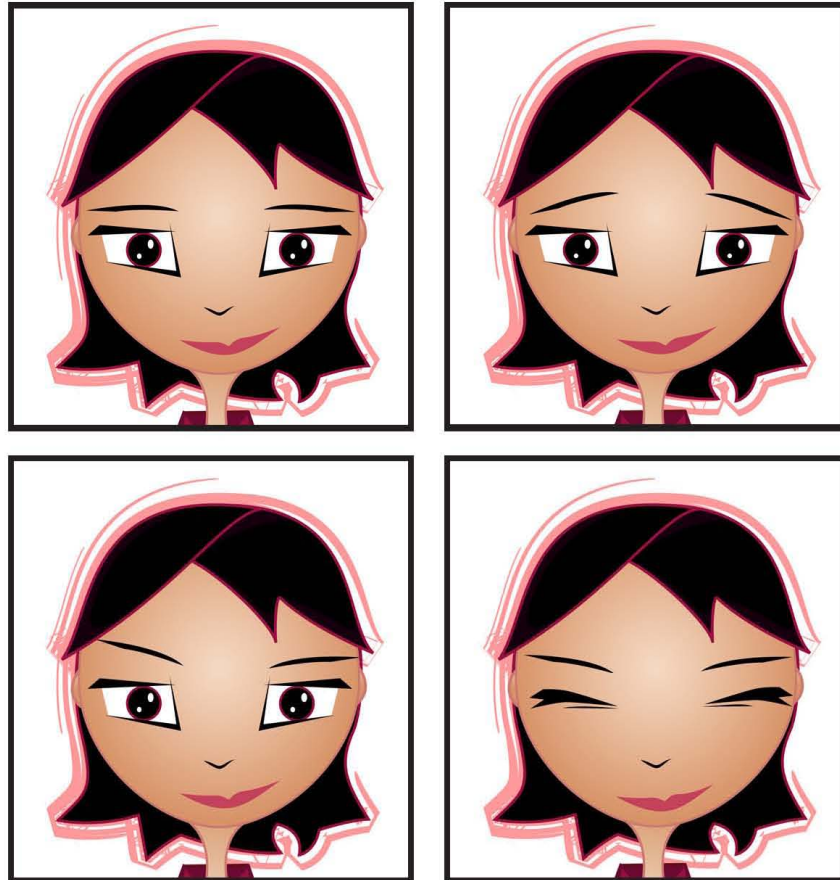


FRENTE



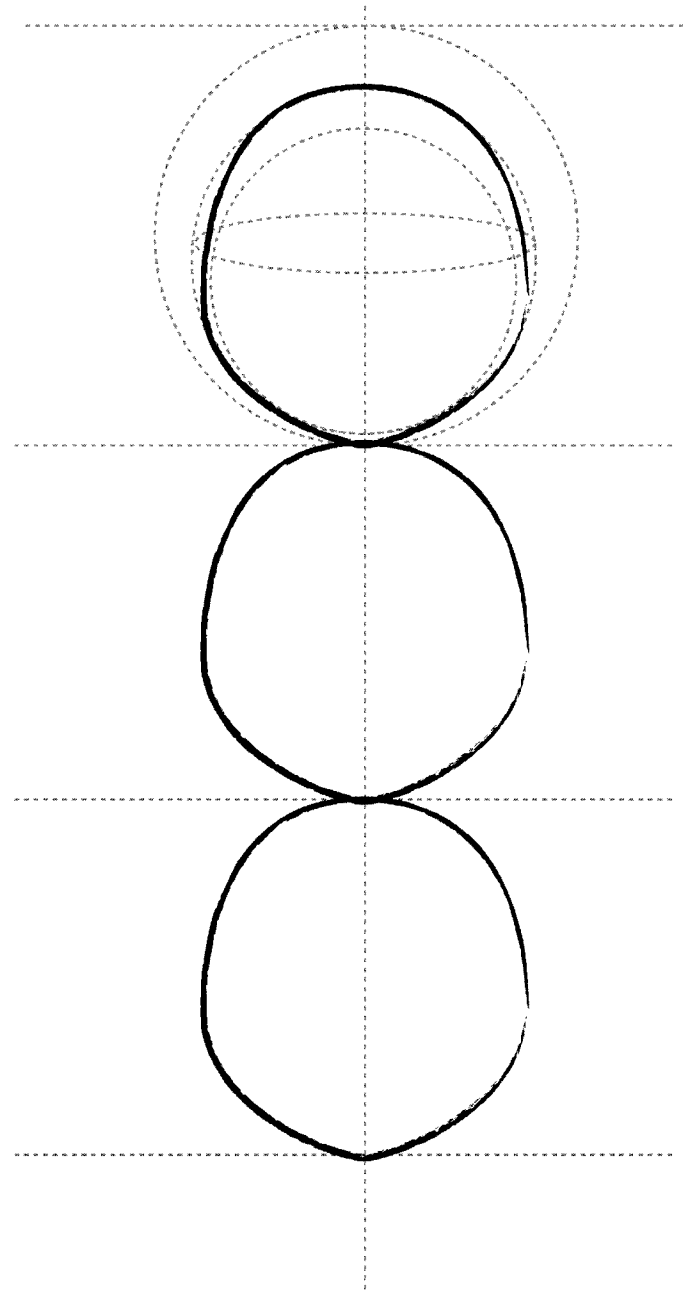
ESPALDAS

4.4.7.3 Guía de Expresiones de Helena



4.4.8 Estudio de la Maestra

La estatura de la maestra son tres cabezas.



1. Se traza una línea vertical que será el eje y la estatura aproximada del personaje.

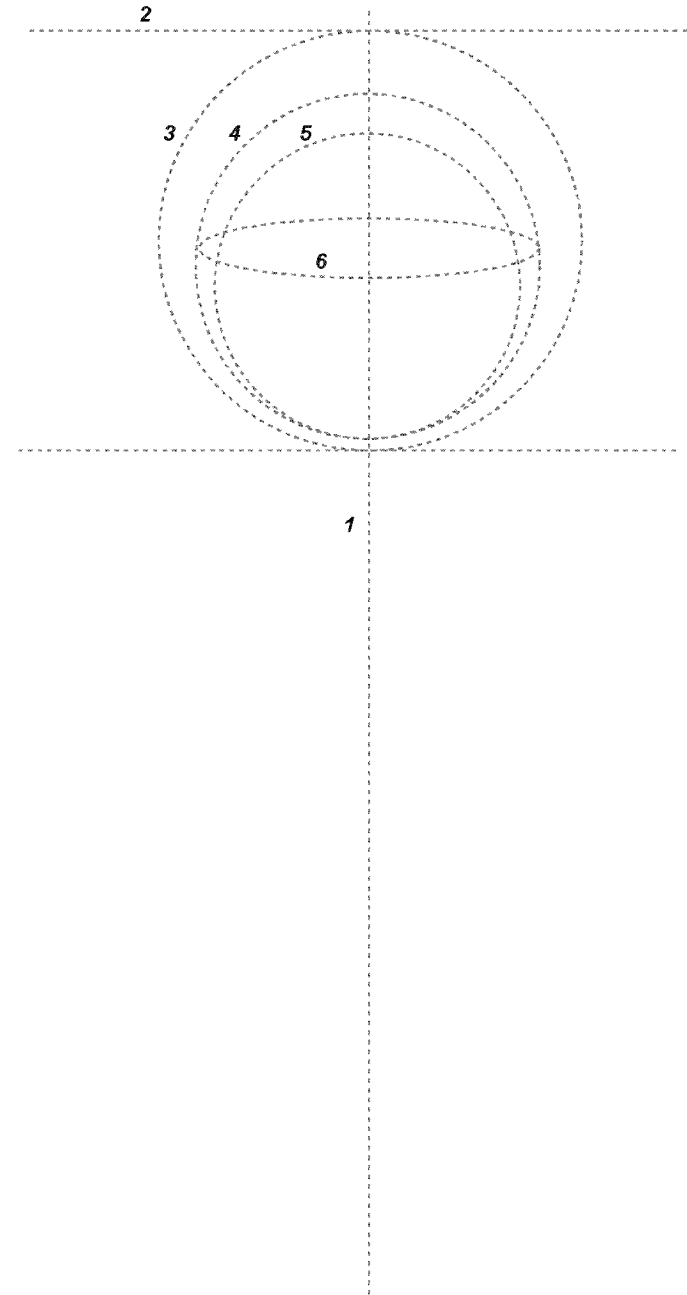
2. Después se traza una horizontal que se intersecta en la parte superior del *trazo 1*.

3. Partiendo del *trazo 2*, se dibuja un círculo que será el cabello y que define las proporciones de la cabeza de la maestra.

4. Se dibuja otro círculo dentro del círculo anterior –*trazo 3*– Este círculo es para dibujar la cabeza.

5. El tercer círculo –dentro del *trazo 4*– es para marcar las proporciones de los rasgos y detalles de la cara.

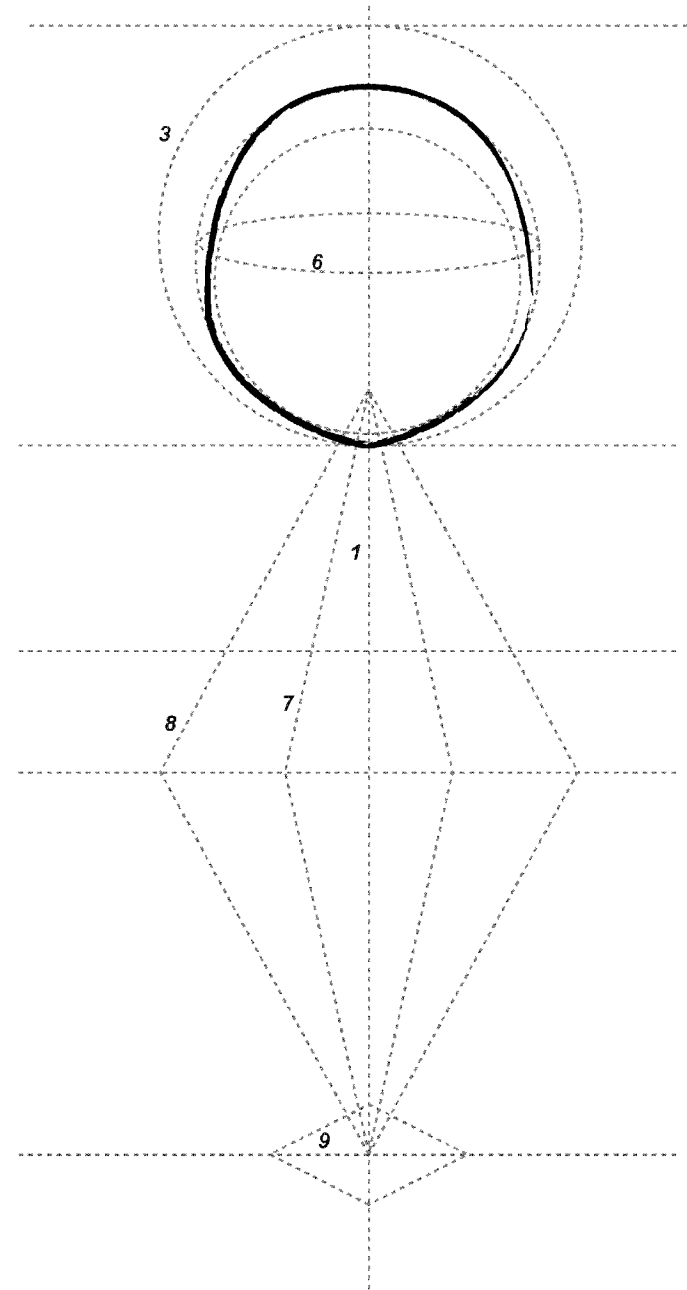
6. Otra guía para definir los rasgos de la cara, se traza un ovalo horizontal dentro del círculo –*trazo 4*–, tomando como eje el *trazo 1*.



7. Para las proporciones del cuerpo se traza un rombo siguiendo el eje del *trazo 1*. La altura es de poco más de 2 cabezas y el ancho es de aproximadamente la mitad del *trazo 6*.

8. Se traza otro rombo de la misma altura que el anterior –*trazo 7*– El ancho es el mismo que el diámetro del círculo del *trazo 3*.

9. Los pies son un rombo. El ancho es la mitad del –*trazo 8*–.



10. La blusa se traza por medio de un rectángulo que se intersecta con los trazos 9 y 10.

11. Los hombros son dos círculos pequeños.

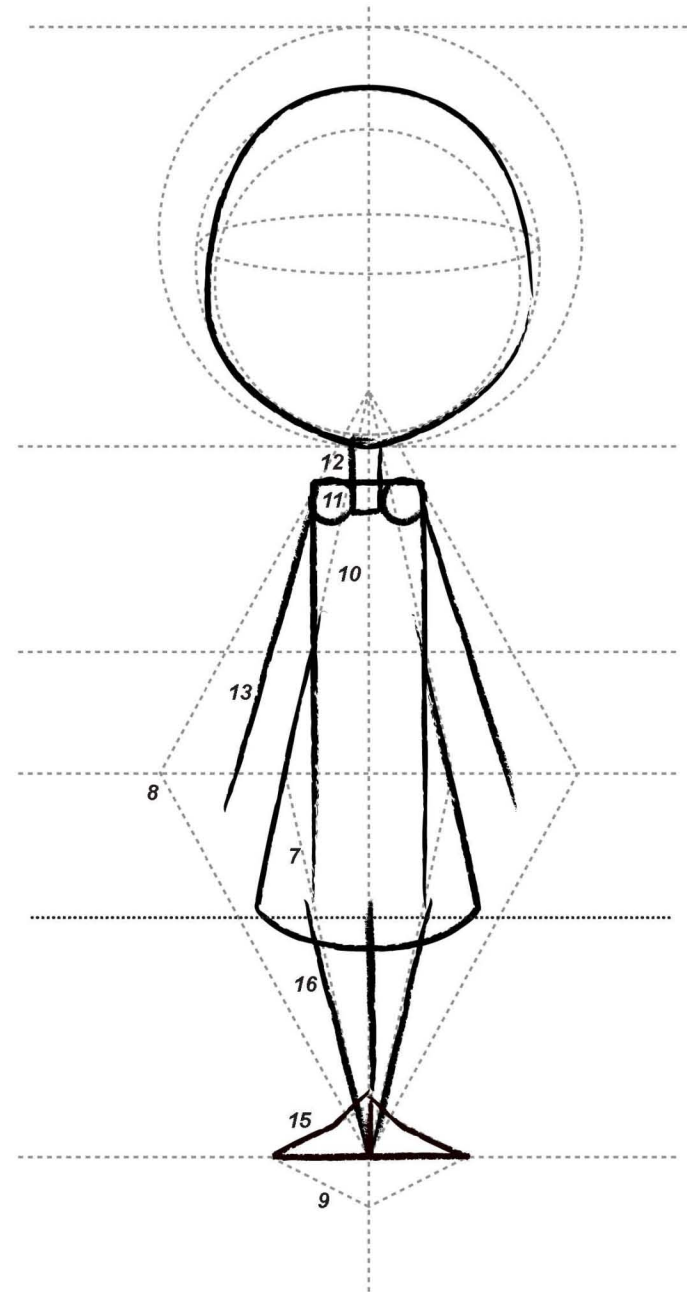
12. El cuello es un rectángulo vertical que parte de los hombros –trazo 11– hasta la cabeza.

13. Los brazos se trazan con dos líneas diagonales que salen del hombro –trazo 11–.

14. La falda sigue las guías del trazo 7 y sigue a lo largo hasta alcanzar un tamaño de 1/4 de la estatura de la maestra. Se cierra con una línea curva para darle volumen.

15. Los zapatos se dibujan abase de triángulos que siguen las guías del trazo 9.

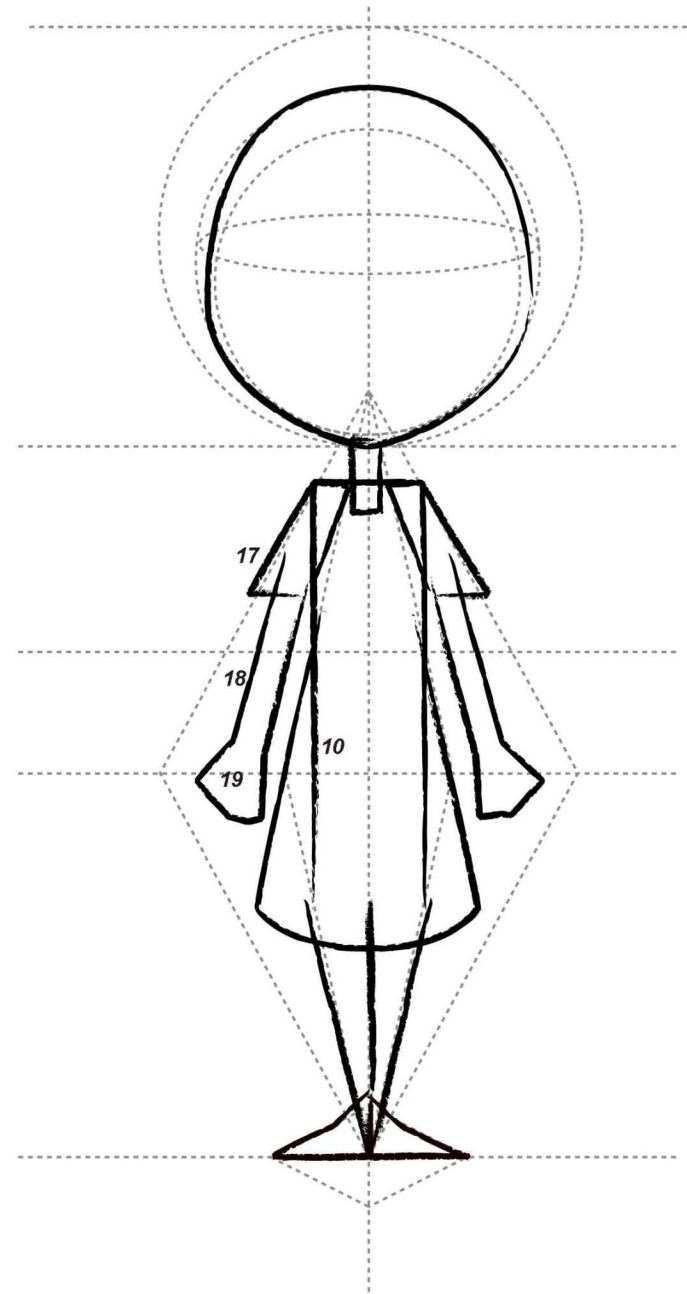
16. Las piernas siguen las guías del trazo 8. Son en forma de cono.



17. Las mangas de la blusa son dos triángulos que salen del hombro y se cierran en el *trazo 10*.

18. Los brazos son más anchos que el cuello. se trazan por medio de líneas rectas.

19. Las manos se trazan con líneas rectas.



20. La maestra tiene el cabello corto con flequillo, es lacio. Está hecho con formas circulares, sigue las guías de los trazos 3, 4 y 5.

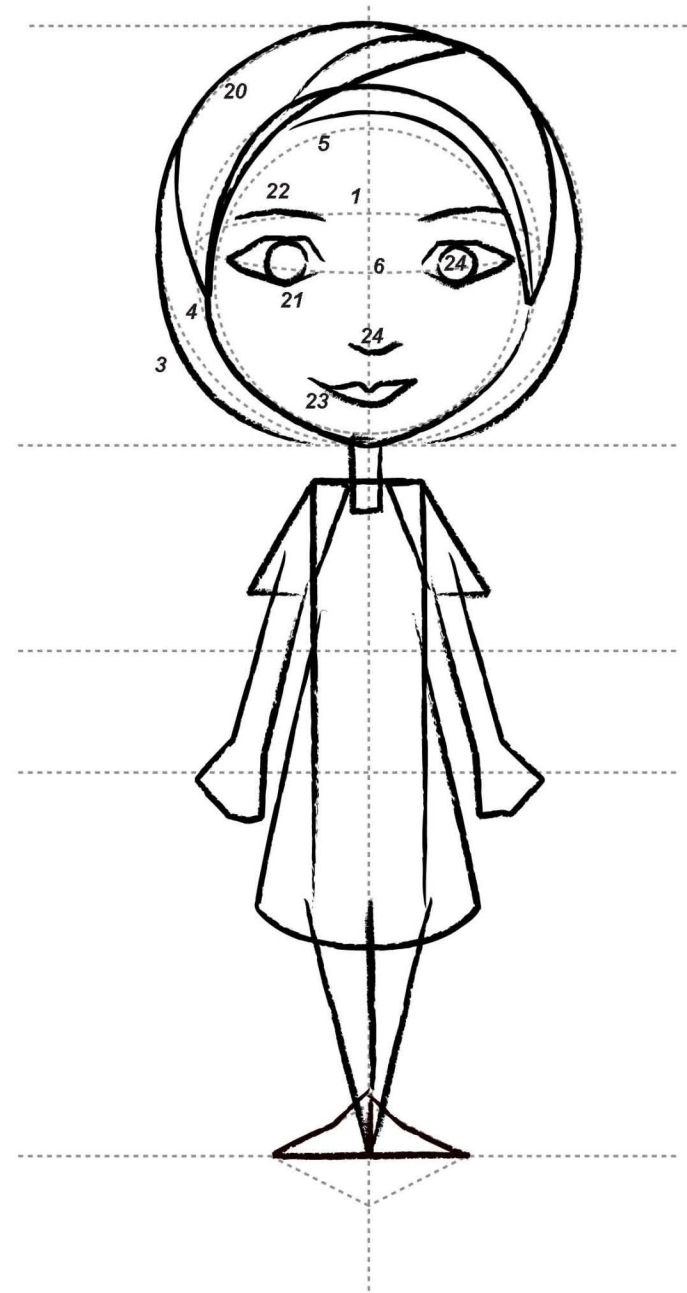
21. La posición de sus ojos se guía en el trazo 6. Tienen forma de pentágono.

22. Las cejas son dos líneas ligeramente curvas que se guían en la posición del trazo 6.

23. La boca es grande. tiene la misma longitud que los ojos y las cejas.

24. La nariz es ancha, tiene de longitud la mitad de la boca. Sigue el eje del trazo 1.

25. Las pupilas son dos círculos pequeños.



26. Se le da grosor a las cejas por la parte interior y se engrosan las pestañas.

27. La boca está más detallada. La comisura del lado izquierdo de los labios se alarga para hacerla sonreír de lado.

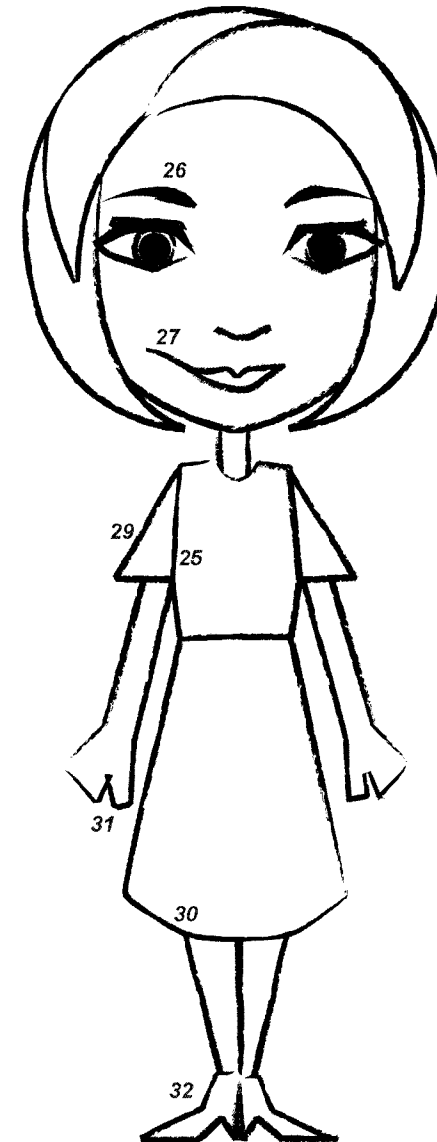
28. Para darle volumen a la blusa, hay que darle forma de hexágono. El cuello es un semicírculo.

29. Las mangas son dos triángulos de 1/3 del tamaño del brazo.

30. También se le da forma a la parte inferior de la falda. Hay que hacerla ligeramente angular, También sugiere un hexágono.

31. Las manos se terminan separando el dedo pulgar que en este caso es cuadrado.

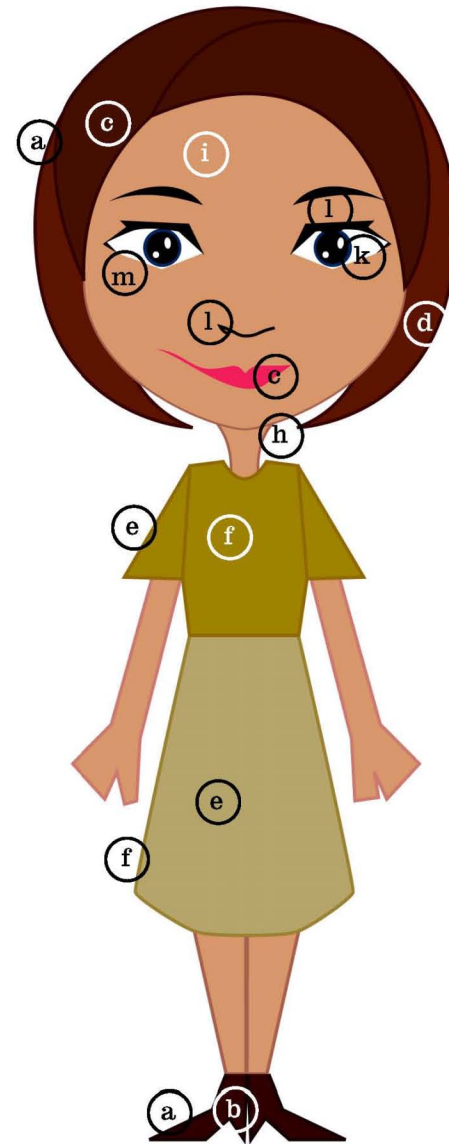
32. Los botines son a base de triángulos, tienen un tacón pequeño y son de forma puntiaguda.



4.4.8.1 Paleta de Color de la Maestra

a	R: 20 G: 0 B: 0
b	R: 48 G: 0 B: 0
c	R: 69 G: 15 B: 0
d	R: 92 G: 20 B: 0
e	R: 142 G: 107 B: 0
f	R: 158 G: 130 B: 0
g	R: 181 G: 166 B: 107

h	R: 166 G: 97 B: 79
i	R: 215 G: 151 B: 107
j	R: 240 G: 31 B: 92
k	R: 0 G: 0 B: 0
l	R: 0 G: 0 B: 0
m	R: 255 G: 255 B: 255



4.4.8.2 Guía de Posiciones de la Maestra



PERFIL

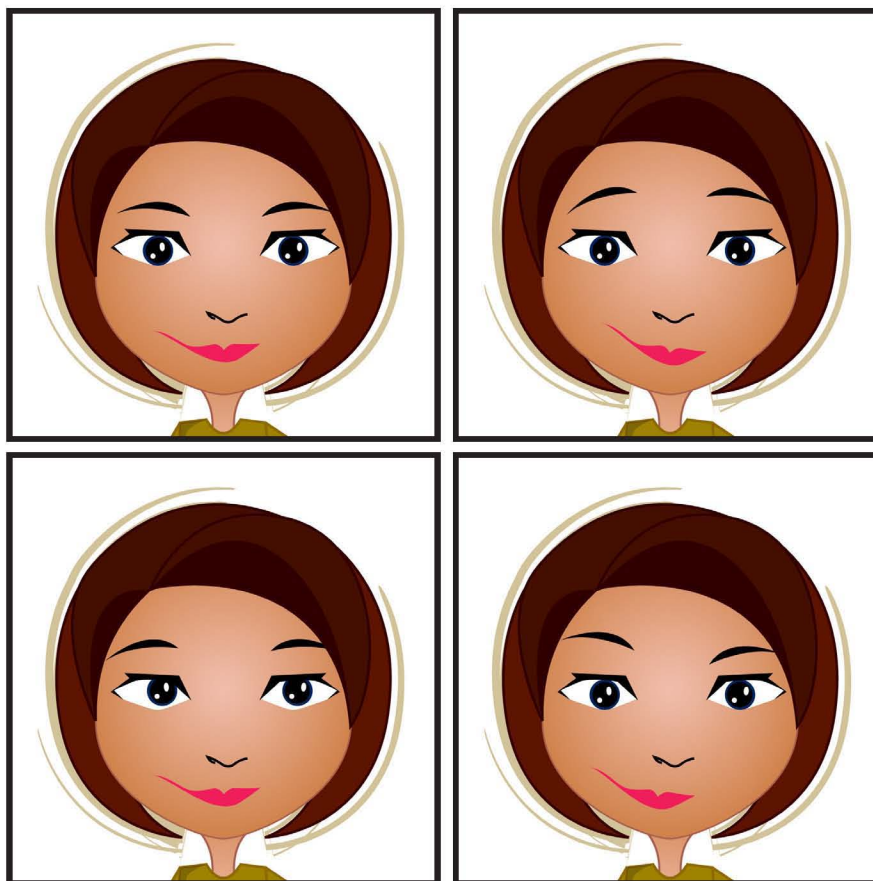


FRENTE



ESPALDAS

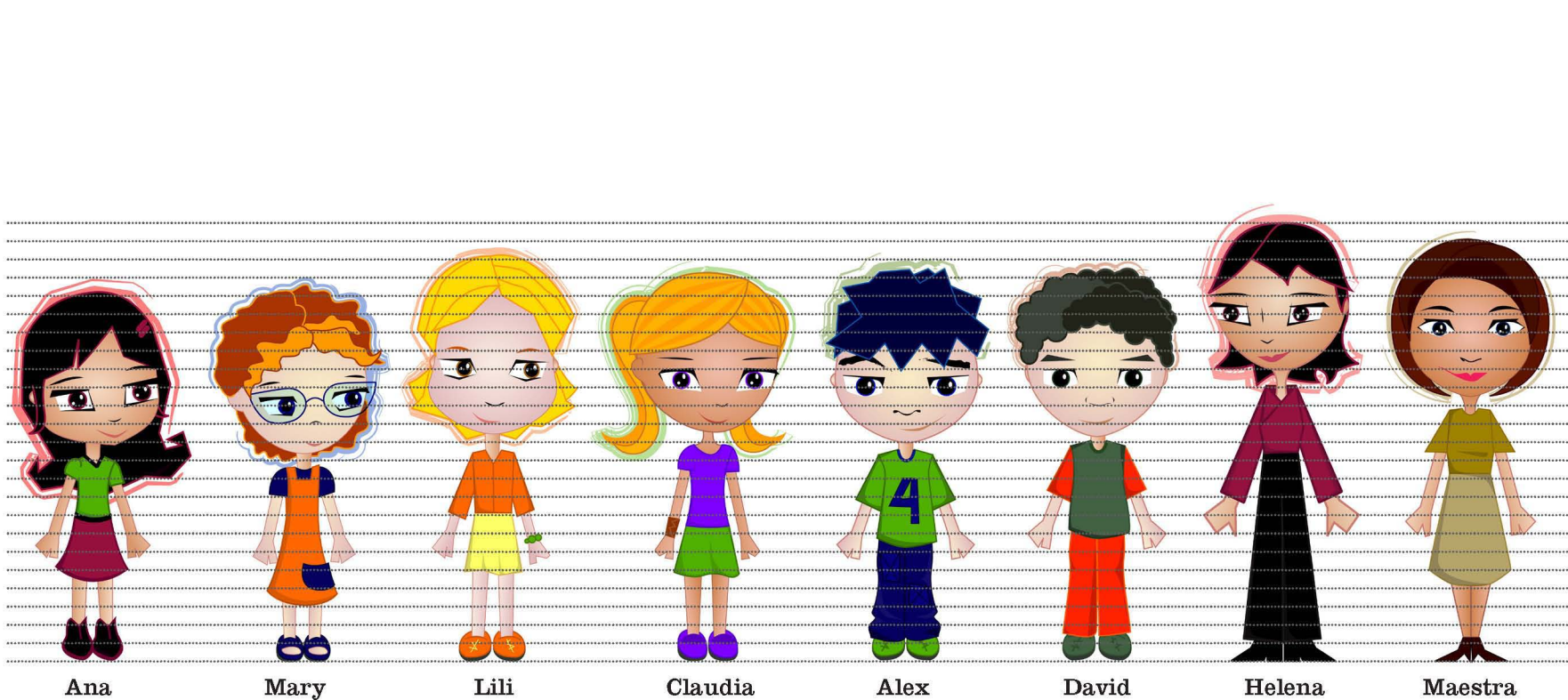
4.4.8.3 Guía de Expresiones de la Maestra



4.4.9 Proporción y Especificación de Detalles entre los Personajes

A continuación se señalan algunos puntos importantes para mantener la proporción y detalles entre los personajes.

LAS LÍNEAS PUNTEADAS SON UNA GUÍA PARA FACILITAR LA LECTURA.



Ana

Mary

Lili

Claudia

Alex

David

Helena

Maestra

Especificaciones de Ana

- ⊙ Ana es una de las más pequeñas del grupo
- ⊙ Su estatura es 1/6 menor que la de su mamá
- ⊙ Reforzar valores universales
- ⊙ El nivel de su cintura es igual al de Mary
- ⊙ La altura de sus hombros coincide con la de Alex y las mangas de la maestra
- ⊙ El largo de sus brazos coincide con el de los demás niños, excepto por David
- ⊙ El largo de su falda es igual al de la maestra
- ⊙ Su barbilla está a la misma altura que la de Alex y David
- ⊙ El nivel de su nariz coincide con el de la nariz de Lily y con la boca de Claudia, Mary y Alex
- ⊙ El verde de su blusa es exactamente el mismo color que el de la falda de Claudia y la playera y zapatos de Alex
- ⊙ Su falda es del mismo color que la playera de su mamá

Especificaciones de Lili

- ⊙ Lili es la segunda más pequeña en estatura
- ⊙ El color naranja de su vestido es igual al de la playera y zapatos de Mary
- ⊙ El color de su playera y zapatos es igual al del pantalón de Alex
- ⊙ El nivel de sus manos es igual al de Ana, Mary, Claudia y Alex
- ⊙ Su nariz está al mismo nivel que la de Ana
- ⊙ Su barbilla está a la misma altura que los hombros de Mary y Alex
- ⊙ Su boca está al mismo nivel que la barbilla de Alex
- ⊙ Sus hombros están al mismo nivel que la cintura de la Maestra
- ⊙ Ana es una de las más pequeñas del grupo

Especificaciones de Mary

- ⊙ Es la más alta del grupo pero ligeramente más pequeña que la Maestra
- ⊙ El largo de su falda es igual que el de Ana y Claudia
- ⊙ Sus ojos están al mismo nivel que la boca de la maestra y las cejas de Ana
- ⊙ Tiene los brazos al nivel de los de Claudia

- ⊙ El largo de su cabello coincide con el nivel de la barbilla de Alex
- ⊙ Su cintura está al mismo nivel que la cintura de Ana
- ⊙ Tiene la nariz al mismo nivel que la de Claudia y David

Especificaciones de Claudia

- ⊙ Tiene los ojos, nariz y cejas al mismo nivel que los de David
- ⊙ El largo de su cabello está al mismo nivel que el de Lili
- ⊙ Sus piernas son tan anchas como las de Mary
- ⊙ Sus brazos son tan largos como los de Mary y David
- ⊙ Su fleco está a la misma altura que el de Mary y Alex
- ⊙ Tiene la boca está a la altura de las narices de Ana y Lili; y de la boca de Mary y David

Especificaciones de Alex

- ⊙ Es de la misma estatura que Claudia y David
- ⊙ Sus cejas están al nivel que las de David
- ⊙ La boca la tiene al mismo nivel que las narices de Ana y Lili; y a la boca de Mary, Claudia y David
- ⊙ El largo de sus manos es igual que el de Lili
- ⊙ Sus hombros alcanzan la misma altura que las mangas de la blusa de la Maestra; y a los hombros de Mary
- ⊙ El "4" de su playera es del mismo tamaño y ancho que sus mangas

Especificaciones de David

- ⊙ Es de la misma estatura que Claudia y Alex
- ⊙ Sus ojos están a la misma altura que la boca de la maestra
- ⊙ Su nariz a la altura que la de Mary y Claudia; también está al nivel de la boca de la maestra
- ⊙ Tiene la barbilla casi a la misma altura que la de David y al nivel de la boca de Lili
- ⊙ Sus manos son ligeramente más cortas que las de Claudia
- ⊙ Las mangas de su playera están a la misma altura que las mangas de Lili

Especificaciones de Helena

- ⊙ Es la más alta de los personajes
- ⊙ Sus ojos están al mismo nivel que los prendedores en el cabello de Ana
- ⊙ Tiene las cejas al mismo nivel que la estatura de Ana y Lili
- ⊙ Su nariz está casi al nivel de las cejas de Mary
- ⊙ Su cintura está al mismo nivel que las mangas de la blusa de la Maestra; y los hombros de Alex y David; igual que la barbilla de Lili
- ⊙ Tiene las manos al mismo nivel que las manos de la Maestra; igual que las muñecas de Alex, Claudia, Mary y Lili
- ⊙ La boca de Helena está al mismo nivel que la nariz de la Maestra

Especificaciones de la Maestra

- ⊙ Es ligeramente más alta que Mary
- ⊙ Sus cejas coinciden con el nivel de los ojos de Helena
- ⊙ Su barbilla está a la misma altura que los ojos de Lili
- ⊙ Tiene los hombros a la altura de la nariz de Alex
- ⊙ El largo de su falda tiene la misma altura que la bolsa del vestido de Lili

4.5 Diseño de Story Board

Hacer un programa animado es un proceso complejo, el cual envuelve muchas áreas que deben ser coordinadas para lograr el resultado esperado. Es por eso que el trabajo debe ser muy bien planeado desde un principio.

Para tomar ventaja de esta forma de comunicación, tanto los diseñadores, animadores, directores de arte, productores y post-productores –y todo aquel envuelto en la producción– necesitan seguir un proceso definido a través de la herramienta conocida como storyboard.

Desarrollado durante la etapa de pre-producción y usado en la etapa de producción y post-producción, un storyboard

es una serie de diagramas que se usan para ejemplificar la composición de un segmento de video o animación. Cada diagrama consiste en: un sketch de la imagen; una breve descripción visual; notas para la dirección de cámaras; detalles del audio deseado que acompañará la escena; y un estimado de qué tan largo será el segmento. El storyboard se presenta en orden de proveer al equipo, la base para hacer las decisiones correctas a la hora de la edición.

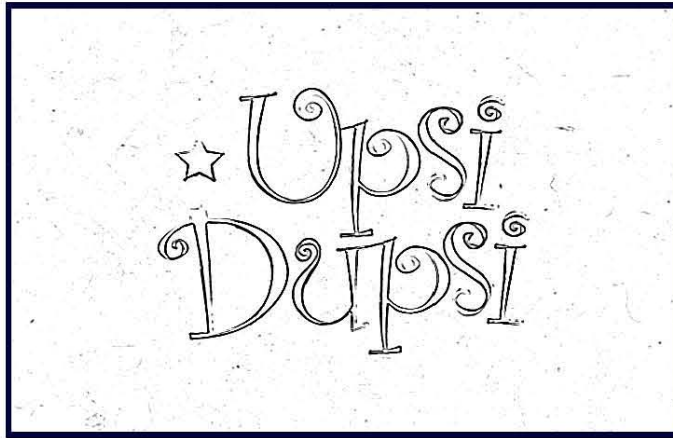
La secuencia de cuadros del storyboard debe actuar como una guía para el proceso de producción y post-producción. Sin un storyboard bien definido, el trabajo del director se hace impredecible y los resultados son inimaginables.

Así entonces, el storyboard se convierte en una valiosa herramienta para cada persona envuelta en la producción de la animación. Cuando el director, talento (voces), animadores, editores y demás miembros del equipo tienen todos una misma visión y objetivos, la calidad de la producción se hace posible.

Crear un storyboard además, permite al equipo experimentar con diferentes ideas y secuencias antes de animar o producir cualquier segmento. Cada miembro puede bocetar y explicar sus ideas particulares de cómo el flujo del proyecto podría ser. Durante la etapa de pre-producción, se hacen los ajustes necesarios para definir el proyecto completo, lo cual ahorra el valioso tiempo de producción y post-producción. Entonces, el equipo de producción y edición no necesitarían adivinar qué tipo de tomas necesitarían y de cómo hacerlas trabajar juntas. Así, el proceso de edición se hace fluido y fácil.

A continuación se presenta el primer storyboard de Upsi Dupsi. El cual refiere el Planteamiento del conflicto del cual parte la serie.

(VER STORY BOARD EN LA PÁGINA 137)



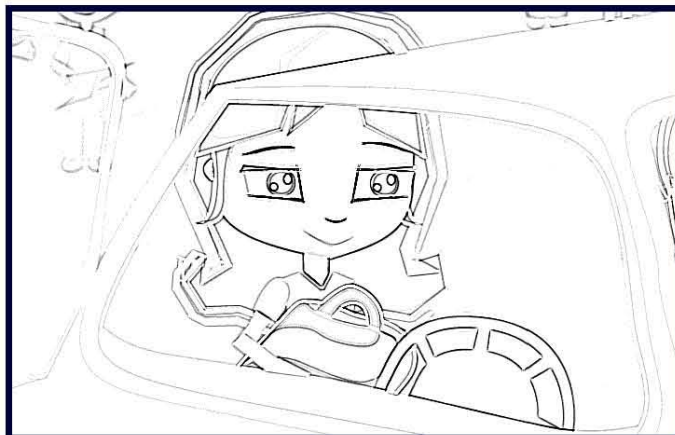
SEQUENCE #: 1
SHOT DESCRIPTION: Animación de entrada
TRANSITION IN: Cut
VIDEO IMAGE: Animación de logo
AUDIO RECORDED: Tema entrada Upsí Dupsi
ADDED AUDIO: ---
TRANSITION OUT: Fade-out negros
ESTIMATED TIME OF TAKE: 2"
NARRATION/SCRIPT/NOTES: La música empieza 2 segundos antes de que aparezca el título.



SEQUENCE #: 2
SHOT DESCRIPTION: Entrada escuela
TRANSITION IN: Fade-in negros
VIDEO IMAGE: 01-Entrada-escuela
AUDIO RECORDED: -----
ADDED AUDIO: música/ambientales escuela
TRANSITION OUT: Cut
ESTIMATED TIME OF TAKE: 6"
NARRATION/SCRIPT/NOTES: Entra automóvil de Ana por la derecha y se estaciona.



SEQUENCE #: 3
SHOT DESCRIPTION: Ana-Helena en auto
TRANSITION IN: Zoom in
VIDEO IMAGE: 02-Ana-Helena-mochila-auto
AUDIO RECORDED: 01-diálogo-planteamiento.mp3
ADDED AUDIO: música/ambientales escuela
TRANSITION OUT: Cut
ESTIMATED TIME OF TAKE: 6"
NARRATION/SCRIPT/NOTES: Ana toma la mochila y la mira (hacer presente la mochila)



SEQUENCE #: 4

SHOT DESCRIPTION: Ana-Helena en auto

TRANSITION IN: Medium shot de Ana y mochila

VIDEO IMAGE: 02-Ana-Helena-mochila-auto

AUDIO RECORDED: 01-diálogo-planteamiento.mp3

ADDED AUDIO: música/ambientales escuela

TRANSITION OUT: Cut

ESTIMATED TIME OF TAKE: 5"

NARRATION/SCRIPT/NOTES: Ana feliz con la mochila en las manos. Enfatizar la mochila nueva con destellos, brillos



SEQUENCE #: 5

SHOT DESCRIPTION: Ana-patio-camina

TRANSITION IN: MS / Pan-derecha

VIDEO IMAGE: 03-Ana-camina-patio

AUDIO RECORDED: -----

ADDED AUDIO: música/ambientales escuela

TRANSITION OUT: Cut

ESTIMATED TIME OF TAKE: 3"

NARRATION/SCRIPT/NOTES: Ana sonriendo, camina por el patio de la escuela con la mochila en la espalda. Se ven niños jugando.



SEQUENCE #: 6

SHOT DESCRIPTION: Amigas-patio

TRANSITION IN: Cut / LS

VIDEO IMAGE: 04-Amigas-patio

AUDIO RECORDED: 02-diálogo-planteamiento.mp3

ADDED AUDIO: música/ambientales escuela

TRANSITION OUT: Cut

ESTIMATED TIME OF TAKE: 2"

NARRATION/SCRIPT/NOTES: 3 amigas de Ana saludan sonriendo con mochilas nuevas transparentes. LAS MOCHILAS NO BRILLAN



SEQUENCE #: 7

SHOT DESCRIPTION: Ana-Amigas-patio

TRANSITION IN: cut / MS / Zoom in

VIDEO IMAGE: 05-Ana-Amigas-patio

AUDIO RECORDED: 02-diálogo-planteamiento.mp3

ADDED AUDIO: música/ambientales escuela

TRANSITION OUT: cut

ESTIMATED TIME OF TAKE: 2"

NARRATION/SCRIPT/NOTES: Ana muy feliz abrazando su mochila nueva para hacerla notar.



SEQUENCE #: 8

SHOT DESCRIPTION: Amigas-patio

TRANSITION IN: cut / MS

VIDEO IMAGE: 04-Amigas-patio

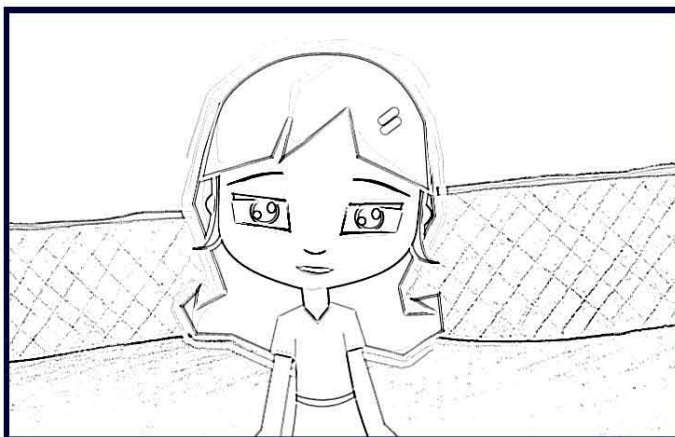
AUDIO RECORDED: 02-diálogo-planteamiento.mp3

ADDED AUDIO: música/ambientales escuela

TRANSITION OUT: cut

ESTIMATED TIME OF TAKE: 4"

NARRATION/SCRIPT/NOTES: Edición de escenas MS para seguir la conversación de Ana con sus amigas.



SEQUENCE #: 9

SHOT DESCRIPTION: Ana-Amigas-patio

TRANSITION IN: cut / MS

VIDEO IMAGE: 05-Ana-Amigas-patio

AUDIO RECORDED: 02-diálogo-planteamiento.mp3

ADDED AUDIO: música/ambientales escuela

TRANSITION OUT: cut

ESTIMATED TIME OF TAKE: 5"

NARRATION/SCRIPT/NOTES: Edición de escenas MS para seguir la conversación de Ana con sus amigas.



SEQUENCE #: 10

SHOT DESCRIPTION: Amigas-Patio

TRANSITION IN: Cut / LS

VIDEO IMAGE: 04-Amigas-patio

AUDIO RECORDED: 02-dialogo-planteamiento.mp3

ADDED AUDIO: música

TRANSITION OUT: Cut

ESTIMATED TIME OF TAKE: 4"

NARRATION/SCRIPT/NOTES: Ellas enseñan sus mochilas muy felices. -Las mochilas destellan más que la de Ana en la primera escena.



SEQUENCE #: 11

SHOT DESCRIPTION: Amigas-Patio

TRANSITION IN: Cut / MS

VIDEO IMAGE: 04-Amigas-patio

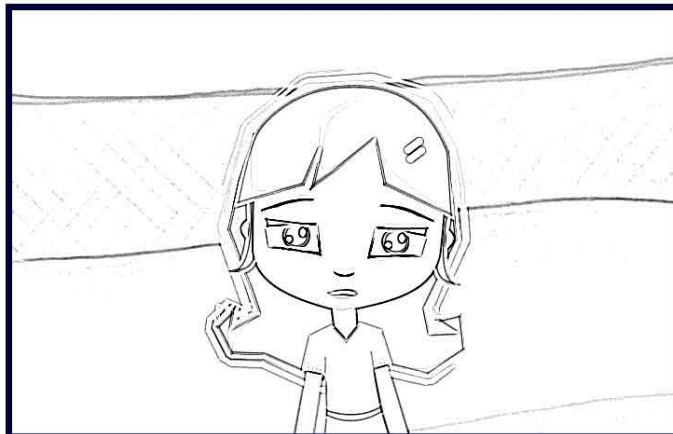
AUDIO RECORDED: 02-dialogo-planteamiento.mp3

ADDED AUDIO: música

TRANSITION OUT: Cut

ESTIMATED TIME OF TAKE: 4"

NARRATION/SCRIPT/NOTES: Presumen sus mochilas a Ana, las muestran. MOCHILAS BRILLANDO.



SEQUENCE #: 12

SHOT DESCRIPTION: Ana-Amigas-Patio

TRANSITION IN: Cut / MS / Zoom In

VIDEO IMAGE: 05-Ana-Amigas-patio

AUDIO RECORDED: 02-dialogo-planteamiento.mp3

ADDED AUDIO: música

TRANSITION OUT: Cut

ESTIMATED TIME OF TAKE: 4"

NARRATION/SCRIPT/NOTES: Ana sigue escuchando a sus amigas y va sufriendo de vértigo. El fondo se aleja pero ana se acerca. (para enfatizar dramatismo)



SEQUENCE #: 12b

SHOT DESCRIPTION: Ana-Amigas-Patio

TRANSITION IN: Zoom in / Close Up

VIDEO IMAGE: 05-Ana-Amigas-patio

AUDIO RECORDED: 02-diálogo-planteamiento.mp3

ADDED AUDIO: música

TRANSITION OUT: Cut

ESTIMATED TIME OF TAKE: 0"

NARRATION/SCRIPT/NOTES: Ana sigue escuchando a sus amigas y va sufriendo de vértigo. El fondo se aleja pero ana se acerca. (para enfatizar dramatismo)



SEQUENCE #: 13

SHOT DESCRIPTION: Amigas-Patio

TRANSITION IN: MS

VIDEO IMAGE: 05-Ana-Amigas-patio

AUDIO RECORDED: 02-diálogo-planteamiento.mp3

ADDED AUDIO: música

TRANSITION OUT: Cut

ESTIMATED TIME OF TAKE: 4"

NARRATION/SCRIPT/NOTES: Edición de cámaras siguiendo el diálogo de las amigas. MOCHILAS BRILLANDO



SEQUENCE #: 14

SHOT DESCRIPTION: Amigas-Patio

TRANSITION IN: Zoom Out

VIDEO IMAGE: 05-Ana-Amigas-patio

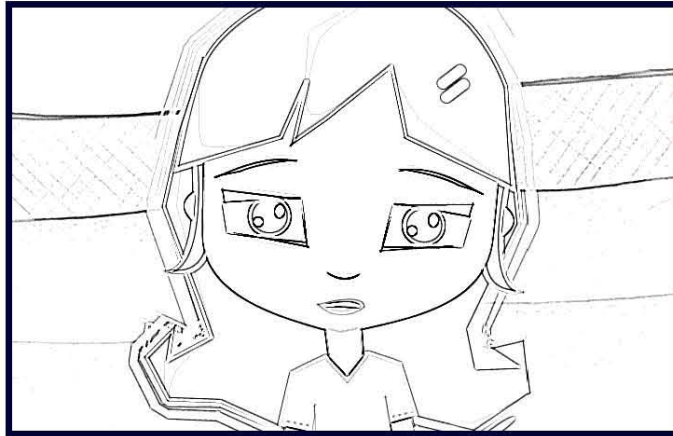
AUDIO RECORDED: 02-diálogo-planteamiento.mp3

ADDED AUDIO: música

TRANSITION OUT: Cut

ESTIMATED TIME OF TAKE: 6"

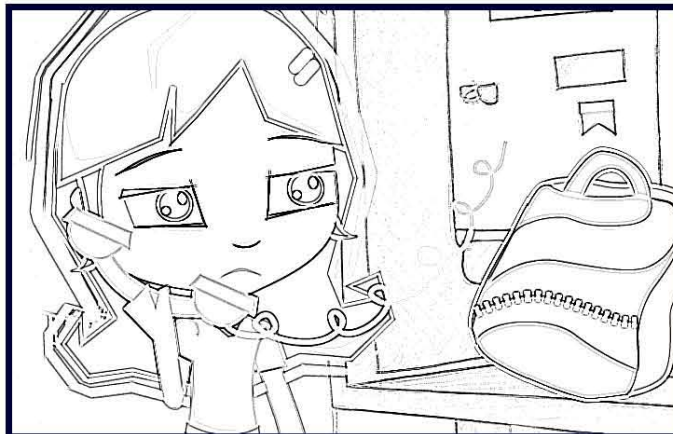
NARRATION/SCRIPT/NOTES: Siguen hablando y LAS MOCHILAS SIGUEN BRILLANDO



SEQUENCE #: 15
SHOT DESCRIPTION: Ana-Amigas-Patio
TRANSITION IN: Still / Close up
VIDEO IMAGE: 05-Ana-Amigas-patio
AUDIO RECORDED: 02-dialogo-planteamiento.mp3
ADDED AUDIO: musica
TRANSITION OUT: Fade Out negros
ESTIMATED TIME OF TAKE: 3"
NARRATION/SCRIPT/NOTES: Expresión de Ana en shock.



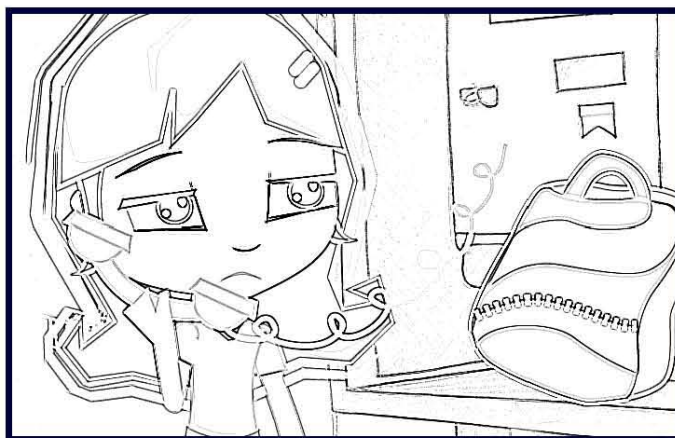
SEQUENCE #: 16
SHOT DESCRIPTION: Ana-Teléfono
TRANSITION IN: Fade In negros / Zoom In
VIDEO IMAGE: 06-Ana-Teléfono
AUDIO RECORDED: 03-dialogo-planteamiento.mp3
ADDED AUDIO: musica/incidentales
TRANSITION OUT: cut
ESTIMATED TIME OF TAKE: 5"
NARRATION/SCRIPT/NOTES: Ana desesperada llama a su mamá para negociar. La mochila está junto a ella en la cabina del teléfono.



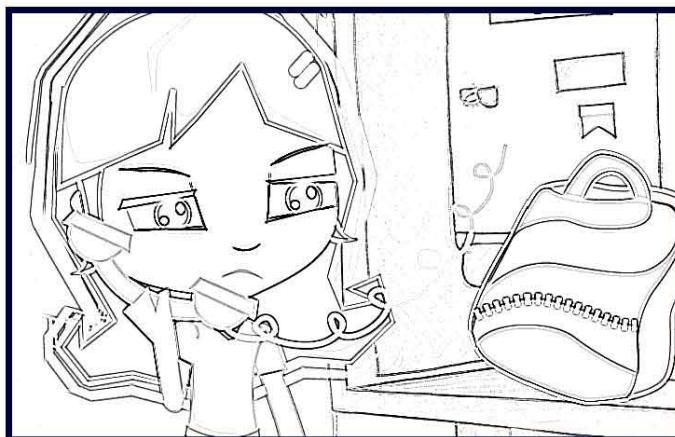
SEQUENCE #: 16b
SHOT DESCRIPTION: Ana-Teléfono
TRANSITION IN: MS
VIDEO IMAGE: 06-Ana-Teléfono
AUDIO RECORDED: 03-dialogo-planteamiento.mp3
ADDED AUDIO: musica/incidentales
TRANSITION OUT: cut
ESTIMATED TIME OF TAKE: 0"
NARRATION/SCRIPT/NOTES: Ana desesperada



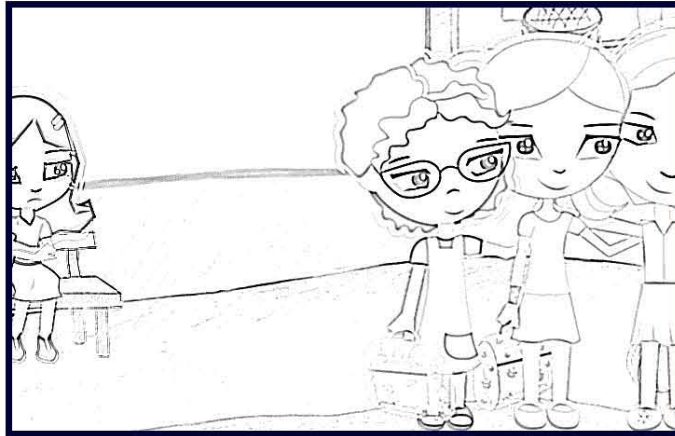
SEQUENCE #: 17
SHOT DESCRIPTION: Helena-Teléfono
TRANSITION IN: MS
VIDEO IMAGE: 07-Helena-Teléfono
AUDIO RECORDED: 03-diálogo-planteamiento.mp3
ADDED AUDIO: música/incidentales
TRANSITION OUT: Cut
ESTIMATED TIME OF TAKE: 3"
NARRATION/SCRIPT/NOTES: Helena escucha un poco sorprendida pero serenamente.



SEQUENCE #: 18
SHOT DESCRIPTION: Ana-Teléfono
TRANSITION IN: MS
VIDEO IMAGE: 06-Ana-Teléfono
AUDIO RECORDED: 03-diálogo-planteamiento.mp3
ADDED AUDIO: música/incidentales
TRANSITION OUT: ---
ESTIMATED TIME OF TAKE: 8"
NARRATION/SCRIPT/NOTES: Ana explica triste-esperanzada. La situación a su mamá.



SEQUENCE #: 18b
SHOT DESCRIPTION: Ana-Teléfono
TRANSITION IN: MS
VIDEO IMAGE: 06-Ana-Teléfono
AUDIO RECORDED: 03-diálogo-planteamiento.mp3
ADDED AUDIO: música/incidentales
TRANSITION OUT: Fade Out negros
ESTIMATED TIME OF TAKE: 3"
NARRATION/SCRIPT/NOTES: Ana sigue escuchando a su mamá y cambia súbitamente de ánimo de triste a enojo. Se sonroja con la negativa de su mamá.



SEQUENCE #: 19

SHOT DESCRIPTION: Ana sola en una banca

TRANSITION IN: Fade In negros / LS / Pan der-izq

VIDEO IMAGE: 07-Ana-banca

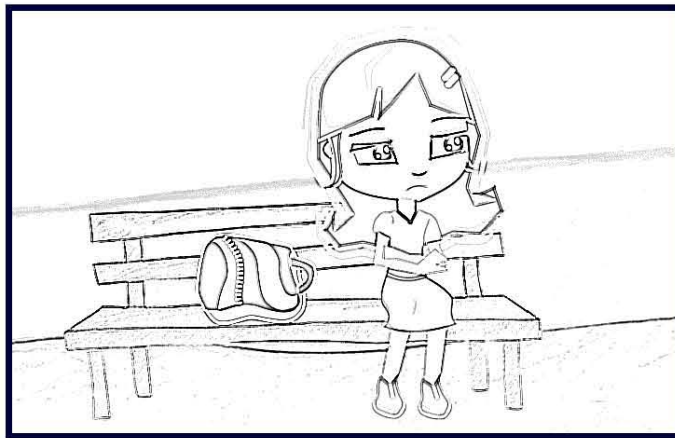
AUDIO RECORDED: 04-diálogo-planteamiento.mp3

ADDED AUDIO: música

TRANSITION OUT: Fade Out negros

ESTIMATED TIME OF TAKE: 10"

NARRATION/SCRIPT/NOTES: Paneo de sus amigas abrazadas -con sus mochilas- a Ana sola, sentada en una banca con su mochila visible pero apartada de ella. Está triste y pensativa.



SEQUENCE #: 20

SHOT DESCRIPTION: Ana sola en una banca

TRANSITION IN: Still

VIDEO IMAGE: 07-Ana-banca

AUDIO RECORDED: 05-narrador-planteamiento.mp3

ADDED AUDIO: música

TRANSITION OUT: Fade Out negros

ESTIMATED TIME OF TAKE: 10"

NARRATION/SCRIPT/NOTES: Ana se queda sola, pensativa y triste. Está enojada con la mochila. El narrador va describiendo las opciones que Ana está pensando para resolver el conflicto.

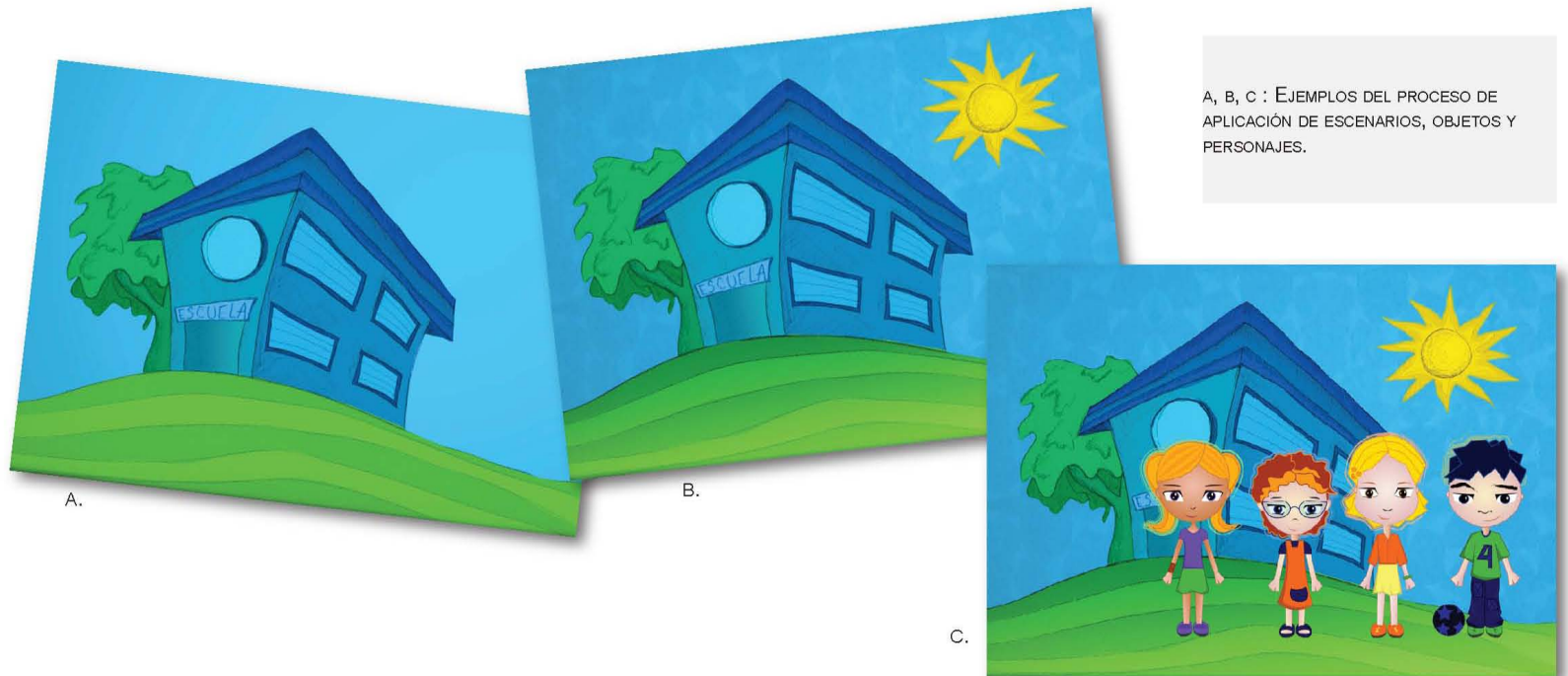
4.6 Diseño de escenarios y objetos

Los escenarios o *backgrounds* son parte fundamental en la creación de un programa animado y su presencia es tan importante como la de los personajes.

Entre la inmensa cantidad de funciones que un escenario debe tener, se encuentran por ejemplo: ambientar la historia, ubicar a los personajes y reforzar estados de ánimo; También una función muy importante es la de contribuir en gran parte a darle personalidad e identidad gráfica al programa. Un escenario bien trabajado gráficamente fortalece al personaje en sí y a la serie en general.

El *background* o escenario puede ir desde una textura o un trazo minimalista hasta un complejo escenario ilustrado. Son infinitas las posibilidades gráficas a las que se pueden recurrir para representarlo y al igual que los personajes se puede animar y manejar en diferentes perspectivas y encuadres que agilizan la animación.

Un *background* bien planeado puede reducir en gran cantidad los costos y tiempos de animación: Los cambios de escena, iluminación, color y perspectivas trabajando junto con la dirección de cámaras —encuadre, color, acercamientos, paneos o alejamientos— son dos recursos infalibles a la hora de desarrollar el storyboard.



4.6.1 Creación de escenarios y objetos para Upsi Dupsi

El diseño de escenarios o backgrounds de Upsi Dupsi, depende directamente del diseño de personajes. Así entonces, son 3 los puntos que se tomaron en cuenta al diseñar la imagen de los escenarios y objetos que resultarían favorables para la serie: Textura, paleta de color y estilo de ilustración.

Estilo de ilustración: Es un trazo a mano alzada, poco corregido, se deja ver la textura del lápiz y el papel. Es un poco sucio, lo cual contrasta con los personajes. La línea es irregular y texturizada. Se manejan algunas líneas diagonales para darle profundidad a los escenarios, las cuales se refuerzan cuando se aplica el color a la escena. En el caso de los objetos es igual, textura a mano alzada, dibujo a lápiz, poco geométrico de figura irregular.

Textura: Los personajes de Upsi Dupsi son diseñados en un estilo de ilustración vectorizado (VER OBJETIVO 4.2), son colores brillantes y contrastante carentes de textura. Así pues, se pensó que si la imagen tuviese el mismo estilo de ilustración, podría verse un efecto totalmente digital y como consecuencia provocar un sentimiento de frialdad y monotonía.

Entonces se decidió tomar la ruta opuesta a los personajes: Los escenarios de Upsi Dupsi deberían tener textura y ser trazados a mano, lo cual convenientemente actuó a favor de los tiempos de animación tomando en cuenta que aumenta la retención del espectador en cada encuadre –hay más cosas que ver– y así cada escena puede durar unos segundos extras.

Además, se pensó que esta textura le sumaría un tanto de calidez a las escenas. Así entonces, la textura de background resalta exitosamente los personajes al primer plano y de paso se convierte en un importante identificador visual del programa. Es por esto que se eligió una textura específica identificativa del programa, aplicable en cualquier escenario o cualquier tipo de impreso.

Paleta de color: Los personajes se caracterizan por emplear colores brillantes y contrastantes, entonces, para darle vida a los escenarios y objetos, se eligió una paleta de colores mate y poco

brillantes dentro de la gama de colores primarios y secundarios, y en su mayoría con ligeros tonos de azul –Esto con el fin de equilibrar el peso de la textura con la brillantez y calidez de los personajes. El resultado es perfecto, los escenarios son atractivos y no compiten visualmente con los personajes pero los contrastan.

4.6.2 Reglas fundamentales para el uso del color en escenarios y objetos

Con el fin de mantener unidad y asegurar el resultado en el diseño de escenarios y objetos:

Los colores se aplicarán a los escenarios bajo las siguientes condiciones:

1. Se deben usar no más de 3 colores en todos sus tonos por cada escena. –Los tonos son para reforzar el volúmen, enfatizar luces y texturas.
2. Cada escena debe distinguirse con un color dominante que resalte al personaje principal de la escena.
3. Los degradados son permitidos solo en caso de enfatizar profundidad en espacios abiertos: cielo

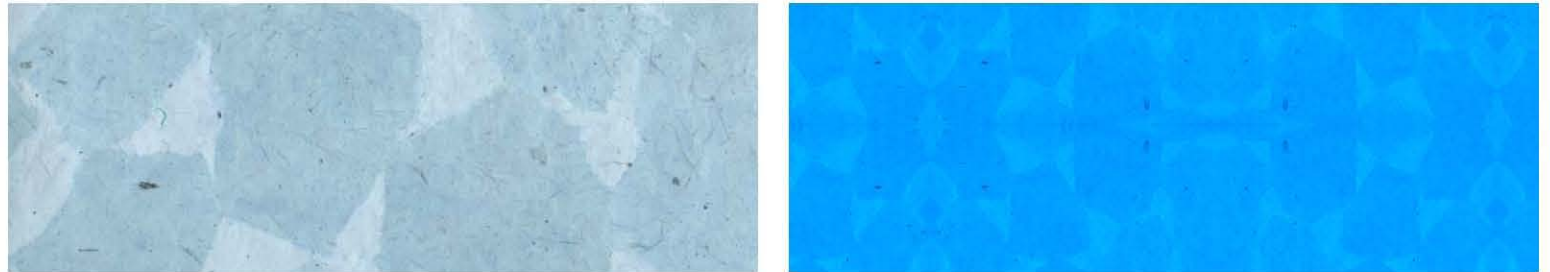
Los colores se aplicarán a los objetos bajo las siguientes condiciones:

1. La paleta de color diseñada para escenarios y objetos debe aplicarse bajo las mismas condiciones que los escenarios;
2. Solo en caso de que un objeto fuese de primera importancia –protagonista, como en el caso de las mochilas– éste objeto se convierte en un “personaje” y debe ser tratado gráficamente como tal, es decir, aplican los fundamentos de diseño mismos que los personajes. (VER OBJETIVO 4.2)

–Es importante mencionar que la selección de objetos y el diseño de escenarios se basa en el storyboard.

4.6.3 Textura básica para Fondos y Objetos

Las texturas son hechas con papel escaneado y manipulado digitalmente para crear una atmósfera más sutil y cálida en toda la imagen del programa, asimismo, contrasta y destaca la textura de los personajes del fondo.



4.6.4 Paleta de Color Para Escenarios y Objetos

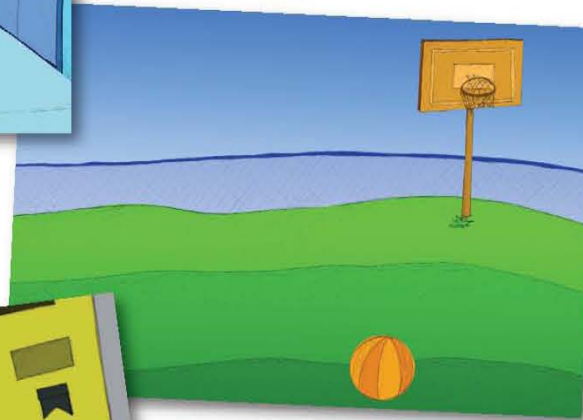
Los colores RGB son empleados específicamente para pantalla.

R: 0 G: 0 B: 0	R: 101 G: 0 B: 64	R: 50 G: 10 B: 62	R: 75 G: 0 B: 116	R: 0 G: 3 B: 147	R: 0 G: 64 B: 108	R: 0 G: 82 B: 103	R: 0 G: 90 B: 0	R: 89 G: 89 B: 0	R: 152 G: 137 B: 0	R: 185 G: 143 B: 0	R: 229 G: 118 B: 0	R: 180 G: 124 B: 0
R: 98 G: 98 B: 98	R: 132 G: 52 B: 104	R: 99 G: 41 B: 102	R: 102 G: 38 B: 137	R: 44 G: 69 B: 175	R: 0 G: 84 B: 137	R: 45 G: 117 B: 134	R: 33 G: 141 B: 17	R: 121 G: 121 B: 49	R: 173 G: 165 B: 0	R: 209 G: 181 B: 88	R: 235 G: 147 B: 52	R: 255 G: 188 B: 0
R: 186 G: 186 B: 186	R: 186 G: 41 B: 170	R: 127 G: 82 B: 123	R: 145 G: 99 B: 170	R: 72 G: 129 B: 211	R: 0 G: 112 B: 170	R: 94 G: 149 B: 162	R: 82 G: 181 B: 52	R: 152 G: 152 B: 96	R: 205 G: 203 B: 55	R: 222 G: 203 B: 137	R: 240 G: 172 B: 98	R: 255 G: 207 B: 75
R: 255 G: 225 B: 255	R: 230 G: 213 B: 124	R: 152 G: 116 B: 149	R: 195 G: 171 B: 209	R: 144 G: 181 B: 238	R: 0 G: 139 B: 196	R: 153 G: 188 B: 196	R: 107 G: 207 B: 170	R: 193 G: 193 B: 160	R: 233 G: 231 B: 165	R: 236 G: 226 B: 188	R: 245 G: 201 B: 152	R: 255 G: 225 B: 142

4.6.5 Ejemplos para el Empleo del Color en Escenarios y Objetos



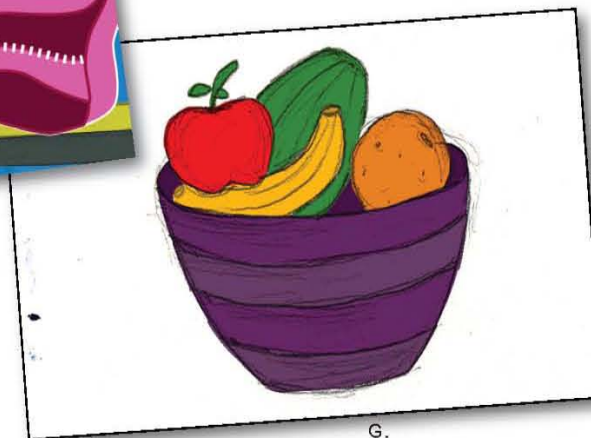
D.



E.



F.



G.

D) AQUÍ SE PUEDE OBSERVAR EL USO DE LAS DISTINTAS TONALIDADES DE UN SOLO COLOR PARA DARLE PROFUNDIDAD Y VOLÚMEN A LOS OBJETOS Y ESCENARIOS.

E) ES UN EJEMPLO DEL DEGRADADO EN ESPACIOS ABIERTOS, EL CIELO SE CONVIERTE EN UN TERCER PLANO QUE DA PROFUNDIDAD Y AYUDA A PASAR EL ESCENARIO A UN SEGUNDO PLANO.

F) MUESTRA CÓMO UN OBJETO SE PUEDE CONVERTIR EN UN "PROTAGONISTA" APLICANDO LOS FUNDAMENTOS GRÁFICOS DE LOS PERSONAJES.

G) SE EJEMPLIFICA LA TEXTURA Y PALETA DE COLOR APLICADA A OBJETOS DE SOPORTE EN EL ESCENARIO (PROPS).

4.6.6 Ejemplo del proceso de creación y composición de una escena



H. SE DIBUJA EL ESCENARIO Y/O OBJETOS A LÁPIZ. SE TRATAN DE CONSERVAR EN LO POSIBLE LAS TEXTURAS DE LA LÍNEA Y EL PAPEL.



I. SE APLICA EL COLOR EN EL ESCENARIO (NOTESE LA VARIEDAD DE TONALIDADES EN UN MISMO COLOR)



J. SOBRE EL ESCENARIO SE CONSTRUYE LA ESCENA AÑADIENDO LOS PROPS NECESARIOS. GENERALMENTE SE CONSTRUYEN ESCENARIOS GRANDES PARA FACILITAR LA DIRECCIÓN DE CÁMARAS (ACERCAMIENTOS, ALEJAMIENTOS, PANEOS, ETC.)



K. SE INSERTAN EL O LOS PERSONAJES YA ANIMADOS. AQUÍ SE NOTA EL EMPLEO DE LA CÁMARA (ZOOM IN). —EL ESCENARIO PUEDE SERVIR PARA MÁS DE UNA TOMA. LOS CAMBIOS DE ENCUADRE SON UN RECURSO QUE LE DA DINAMISMO A LA ANIMACIÓN—

4.7 Diseño de Logotipo

4.7.1 Selección de la Fuente

El logo de Upsi Dupsi será la primera impresión visual del programa. Es su carta de presentación y estará presente en todo tipo de impresos o pantallas.

Hay que recordar una vez más que Upsi Dupsi es un programa Piloto, el nombre es tentativo y con seguridad va a cambiar para cumplir con las necesidades del futuro comprador de la serie. La palabra Upsi Dupsi no tiene significado, el nombre viene de la expresión "Ups!" que se usa comúnmente cuando alguien comete un "accidente". Esta expresión es subjetiva, carece de un significado contundente. Eso lo hace difícil de simbolizar. Entonces, se opta por diseñar un logotipo y carecer de un símbolo. El nombre escrito se tiene que convertir en el ícono.

El primer paso para el diseño del logotipo es buscar una tipografía que se relacionara con la imagen gráfica del programa. Se ha decidido una tipografía que tiene curvas irregulares para compensar el tipo de trazo de los personajes, que son básicamente geométricos y que a su vez combina con los backgrounds que son dibujados a mano alzada y texturizados.

A LA IZQUIERDA SE MUESTRAN EN ORDEN DECRECIENTE, EL PROCESO CREATIVO QUE SE REGISTRÓ EN LA BÚSEQUEDA DE LA TIPOGRAFÍA INDICADA PARA EL LOGOTIPO DE UPSI DUPSI.

Upsi Dupsi

Upsi Dupsi

Upsi Dupsi

Upsi Dupsi

Upsi Dupsi

Upsi Dupsi

Upsi Dupsi

Upsi Dupsi

Upsi Dupsi

1. Se ha seleccionado la fuente de *fantasía* **Curlz MT Regular** porque tiene detalles muy particulares que otras fuentes no tienen: Los espirales le dan movimiento permanente y se integran visualmente a los personajes y el fondo. Es una tipografía de fantasía, asimétrica, lo cual se relaciona directamente con la expresión "Ups"

Upsi Dupsi

2. El siguiente paso es **equilibrar** las letras, jugar con sus tamaños y posiciones. Esto hace que la tipografía deje de verse como un simple texto y se integre, y forme la base del logotipo.

Upsi★Dupsi

3. El toque final. Ahora habrá que insertar algún elemento, figura o textura que terminase de integrar el logo. Así se busca añadir un "incidente" al logo, un pequeño elemento que no le quite importancia a las letras, pero que se viera divertido, que haga un juego a todo momento. Es entonces como se integra la estrella, que además de ser un objeto divertido, que está en el cielo, que los niños dibujan y reconocen fácilmente, connota magia y sueños que éstos a su vez nos remiten a imaginación. Después se ha añadido un tipo de línea envolvente similar al aro de luz de los personajes y simula textura de lápiz, lo cual lo relaciona directamente con los backgrounds.

4.7.2 Variaciones de Logotipo

Ambos formatos (horizontal y vertical) se presentan en 3 versiones:

- Positivo
- Negativo
- Línea.

FORMATO HORIZONTAL



FORMATO VERTICAL



4.7.3 Reducciones

Logotipo en formato horizontal y vertical aplicado al 100% de su tamaño a proporción de la medida standard para tv 720 x 486 px.

Upsi★Dupsi

★Upsi
Dupsi

Logotipo aplicado al 50%



Logotipo aplicado al 20%



4.7.4 Logotipo en color

Pueden ser aplicables todos los colores de la paleta de color de los personajes de Upsi Dupsi. Las únicas condiciones de uso son mantener la línea negra al rededor del logo y usar solo un color en todo el logo.



Upsi Dupsi



Upsi
Dupsi



Upsi Dupsi



Upsi
Dupsi



Upsi Dupsi

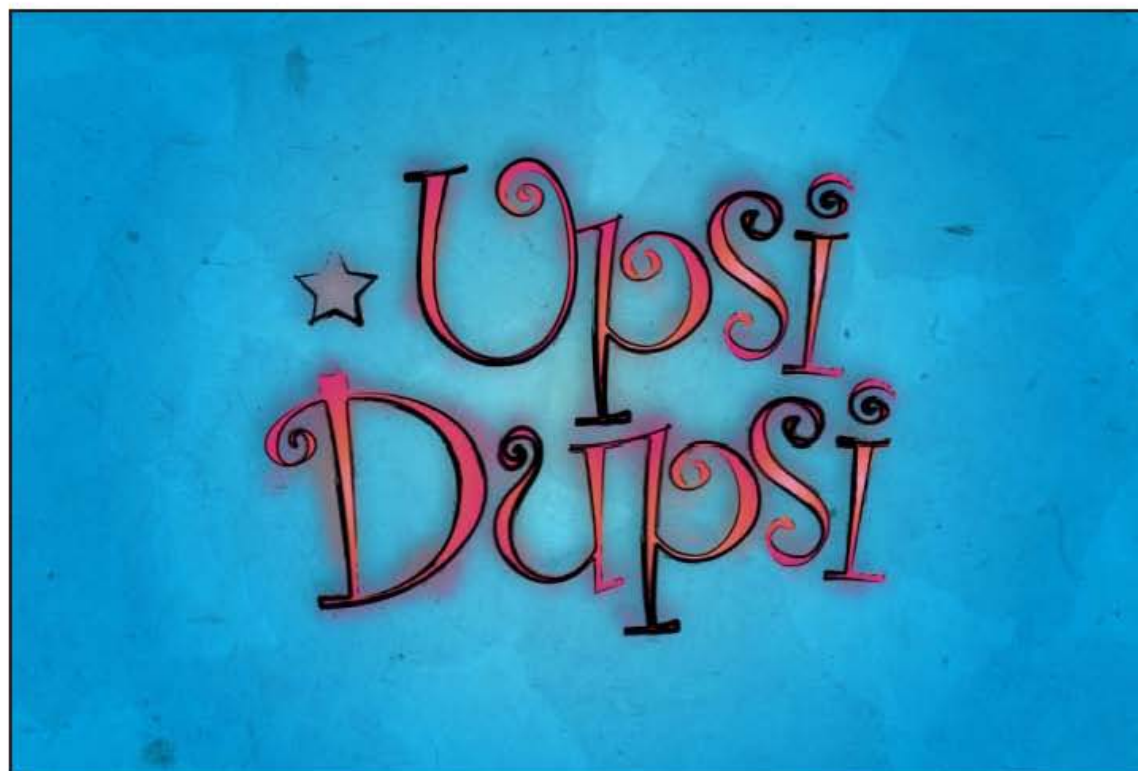


Upsi
Dupsi

4.8 Diseño de la Cortinilla de Entrada

Entrada de Upsi Dupsi.

La entrada de Upsi Dupsi está contemplada a 2" de duración. El logotipo se ha diseñado al final de la serie sólo en caso de que ésta cambiase de nombre y para mantener unidad, se hará animando el logotipo sobre la textura elegida para fondos.



4.9 Diseño de Impresos

Flyers para ventas.

Hay que diseñar dos flyers para ventas con una breve descripción de la serie y los personajes. Para el diseño de impresos, se deben emplear los mismos recursos gráficos especificados para animación.



CONCLUSIONES

Durante todo el proceso de desarrollo de esta Tesis, confirmé que en México es posible hacer programas de calidad independientes. Cualquier individuo capaz de visualizar un proyecto – sobre todo de animación como es el presente caso– puede hacerlo posible sin la necesidad de invertir fuertes sumas de dinero mediante la creación de un Programa Piloto. El secreto es juntar el talento de un buen diseñador y un buen escritor.

Mientras hacía la investigación previa referente a la Historia de la Animación en México (VER OBJETIVO 2.2), me di cuenta realmente de las posibilidades que tenemos para hacer televisión de calidad en nuestro país. Estamos muy cerca de competir con los demás países y de crear una industria lucrativa que nos dé oportunidades a todos. Sólo hay que seguir trabajando, creando, proponiendo y evolucionando.

Upsi Dupsi no requirió de fuertes inversiones monetarias, pero sí de paciencia. El proceso de desarrollo fué difícil e inesperado. Controlar los tiempos y las diferentes etapas de un proyecto de este tipo por primera vez no fué nada fácil. Asimismo, fueron muchos los factores que intervinieron en el proceso de desarrollo, algunos planeados con anterioridad y otros que surgieron espontáneamente, así como muchas fueron sus limitantes también. Pero en la misma medida se fueron viendo los resultados positivos que materializaron un producto de calidad.

El hecho de que Upsi Dupsi haya sido un proyecto real lo convirtió en un proyecto gráfico muy ambicioso. Ha sido juzgado por gente al rededor del mundo y los comentarios que ha recibido han sido muy positivos.

Actualmente, la serie ya animada ha despertado interés en televisoras estadounidenses y también se está analizando en México. Los personajes de la serie han recibido muy comentarios, además de que, por supuesto, el contenido en sí del programa es excepcional.

Exitosamente, “Inventando Upsi Dupsi” está cumpliendo su objetivo.

Espero sinceramente que el registro de esta experiencia, presentado en esta Tesis, sea de utilidad para todos aquellos quienes quieran tener un punto de partida de cómo darle salida a sus ideas utilizando el diseño y la animación como medio de expresión.

GLOSARIO

Background: (*inglés*) Término comúnmente usado en TV para referirse a un área o escenario que aparece como último plano en una escena o que se percibe detrás de un objeto(s) o elemento(s) principal(s).

Enlatar: Término comúnmente usado en TV para referirse a un programa que se produjo pero nunca salió al aire.

Extreme Close-up (Ecu): Encuadre que muestra finos detalles de un sujeto. Un *extreme close-up* es relativo a lo que se considera Close Up

Extreme Long Shot (Els): Un encuadre que muestra una vista completa de un sujeto a larga distancia. El *extreme long shot* es relativo a lo que es considerado un *long shot*

Freeze Frame: Un cuadro congelado tomado de un segmento de video grabado durante la edición en un tiempo específico.

Long shot (LS): Un encuadre que captura la mayoría (si no es que todo) acerca del sujeto. Un long shot es relativo a lo que se considera un *medium shot* y un *extreme long shot*.

Moiré: El efecto moiré (muaré), es un efecto óptico que se da cuando interfieren las imágenes dadas por dos plantillas periódicas. Los colores en pantalla de televisión son propensos en distinta medida a producir este efecto; el rojo puro, por ejemplo, es muy propenso al moire.

Medium shot (MS): Un encuadre que muestra aproximadamente la mitad de un sujeto. Un *medium shot* es relativo a lo que se considera un *close-up shot* y un *long shot*.

Fade-in/Fade-Out: Es una transición gradual entre escenas. El fade usualmente empieza o termina en negro.

Simple Cut: Es la transición más común desde que permite comenzar o detener la escena donde quiera que sea conveniente. Es muy efectivo en cambios rápidos de escenas o perspectivas.

Refocus/Defocus: Afocar/Desafocar. Se usa como una transición, para crear diferentes planos o como recurso para insertar dramatismo a una escena.

Pan: El recorrido de una cámara que se mueve sobre un plano horizontal.

Till: *El recorrido de una cámara que se mueve sobre un plano vertical.*

Zoom In/out: Un efecto de cámara que por medio del ajuste del lente. parece acercar o alejar un sujeto.

BIBLIOGRAFÍA

1. ALBERS, JOSEF
Interaction of Color
Yale University Press; Revised edition, 1975. 74 p.
2. CNCA
Malapata, Animación de Ulises Guzmán, Fna fábula sobre la libertad y la imaginación oprimidas por el poder [en línea]
< www.cnca.gob.mx/cnca/nuevo/2001/diarias/may/220501/malapata.html+animación+en+méxico&hl=en&ct=clnk&cd=51&client=safari>
3. CULHANE, SHAMUS. Reprint edition 1990
Animation from script to screen,
New York, N.Y. 336 p.
4. DONDIS, D. A. 1980
La sintaxis de la imagen
Gustavo Gili, S.A.
Barcelona, España. 210 p.
5. ECO, UMBERTO. 1997
Cómo se hace una Tesis: técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura.
Barcelona, Gedisa. 267 p.
6. EL NUEVO COJO ILUSTRADO PERIÓDICO DE OPINION Y ARTE
Mucha Lucha, Medios Latinos En Ee.uu. Se Aprovechan, Pero No Por Mucho [en línea]
[Consulta : 19 de Julio del 2005] <http://elnuevocojo.com/index.php?option=com_content&task=view&id=327&Itemid=41>
7. FRAMES PER SECOND MAGAZINE
REVIEW, Avoid Eye Contact Vol.2
<<http://www.fpsmagazine.com/>>
By Emru Townsend, July 30, 2005
8. GOLEM PRODUCCIONES
Ora sí que le rezamos al Santo. Entrevista a Duane Orville y Adolfo Díaz de la Mamá de Tarzán [en línea]
<<http://www.golemproducciones.com/industria/elsanto.htm>>
9. HOWARD GARDNER. 1993
Frames Of Mind: The Theory Of Multiple Intelligences; 10nth Ann ed.
Editorial BasicBooks
New York, NY. 440 p.
10. ITTEN, JOHANNES
The Elements of Color
Wiley, 1970. 96 p.
11. JESÚS DE LEÓN
Siete décadas de cine de animación en México; La animación, una manera fantástica de contar historias, apoyada desde 1994 por el imcine y el fonca [en línea]
<<http://groups.msn.com/igoanime/tupginaweb.msnw>>

12. JUAN MANUEL AURRECOECHEA
El episodio perdido. Historia del cine mexicano de animación [en línea]
<http://www.miradas.eictv.co.cu/index.php?option=com_content&task=view&id=404&Itemid=81&lang=es>
13. LAYBOURNE/CANEMAKER. 1998
The Animation Book : A Complete Guide To Animated Filmmaking.
Three Rivers Press; Revised edition
New York, N.Y. 448 p.
14. LOWENFELD,/ LAMBERT / BRITAIN / KAPELUSZ,
Desarrollo De La Capacidad Creadora
Kapelusz, 1994.
Argentina.
15. MARCO GONZÁLEZ AMBRIZ.
México Ahora., Imaginum [en línea]
<<http://www.revistacinefagia.com/mexico037.htm>>
16. MIRADAS,
Glosario mínimo de términos básicos en la animación, 31 de octubre de 2005 [en línea]
<http://www.miradas.eictv.co.cu/index.php?option=com_content&task=view&id=405&Itemid=81&lang=es>
17. MICHAEL CRANDOL
The History of Animation: Advantages and Disadvantages of the Studio System in the Production of
an Art Form [en línea]
<<http://www.digitalmediafx.com/Features/animationhistory.html>>
18. Piaget, J. (1983).
Piaget's theory. In P. Mussen (ed.).
"Handbook of Child Psychology."
4th edition. Vol. 1. NewYork: Wiley.
19. RITTMARIE HIDALGO-FRITZINGER
"El arte de la animación" [en línea]
<<http://perso.wanadoo.fr/mexiqueculture/nouvelles5-fritzinger.htm>>
20. TODOROVIC ALEKSANDAR [s.a]
You're Going To Like The Future, Whether You Want To Or Not [en línea]
<<http://161.58.124.223/todorovic.pdf>>
International Academy of Broadcasting, Montreux, Switzerland
Standing Committee for New Technologies
21. TVMAS
Germán Eduardo García S.; La animación en México, un negocio en ascenso. [en línea]
<http://www.tvmasmagazine.com/agosto2002/infoespecial_anim1.html>
22. WRIGHT, JEAN. 2005
Animation, writing and development, from script development to pitch.
Focal Press, Oxford, UK. 360 p.
23. WIKIPEDIA, THE FREE ENCYCLOPEDIA
Television Pilot [en línea]
<http://en.wikipedia.org/wiki/Television_pilot>
24. WILLIAMS, RICHARD. 2002
The Animator's Survival Kit, A Manual Of Methods, Principles And Formulas. 1st pub.

Editorial Faber and Faber
London-New York. 352 p.

25. WONG, WUCIUS
Principles of Color Design
Wiley; 2 edition, 1996. 224 p.
26. ZETTL, HERBERT. 1996
Television production handbook, 6th edition
Wadsworth Pub Co
CA ,USA. 578 p.