



**UNIVERSIDAD  
INSURGENTES**

**PLANTEL XOLA**

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

“REPORTE DE ACTIVIDADES REALIZADAS EN EL DIPLOMADO DE  
DISEÑO DE ESENOGRAFÍA Y PERSONAJES PARA  
TEATRO, CINE Y ANIMACIÓN”

**T E S I N A**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

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

**P R E S E N T A**

JOSÉ DE JESÚS FLORES NARANJO

ASESOR: LIC. CLAUDIA BEATRIZ VÁZQUEZ BARAJAS



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.



**E N A P**

**ESCUELA  
NACIONAL  
DE ARTES  
PLÁSTICAS**

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS.**

**DIPLOMADO: “DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA Y PERSONAJES PARA  
TEATRO CINE Y ANIMACIÓN”**

## **MEMORIA GRÁFICA**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE**

**LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL  
PRESENTA:**

**JOSÉ DE JESÚS FLORES NARANJO.**

**COORDINADOR DEL DIPLOMADO  
MTRO. MARIO IVÁN SILVA DÍAZ**



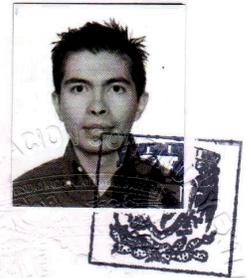
UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO



ENAP  
ESCUELA  
NACIONAL  
DE ARTES  
PLÁSTICAS



EDUCACIÓN CONTINUA  
UNCAM



OTORGA EL PRESENTE

# DIPLOMA

A

## Flores Naranjo José de Jesús

Por haber concluido y aprobado satisfactoriamente el diplomado con opción a titulación de **“Diseño de escenografía y personajes para teatro, cine y animación”** con una duración de 240 hrs., con sede en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, Plantel Xochimilco, coordinado por el Mtro. Mario Iván Silva Díaz, del 19 de febrero al 1° de agosto de 2013.

“POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU”  
México, D.F., 1° de agosto del 2013.

Dr. José Daniel Manzano Águila  
DIRECTOR DE LA  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

No de Folio	006064
Hoja	010
Fecha	2-Ago-13

Módulo No.	Nombre del Módulo
1	Diseño de Personajes
2	Diseño de Escenografía para teatro cine y animación
3	Post-producción digital de escenografía y personajes
4	
5	

#### Evaluaciones

Mod. 1	Mod. 2	Mod. 3	Mod. 4	Mod. 5	Promedio FINAL
10	10	10	-	-	10



# Índice

<b>Agradecimientos</b>	9
<b>Introducción</b>	10
<b>1-Teatro, cine, animación</b>	10
<b>1.1-Personaje</b>	11
<b>1.2-Escenografía</b>	12
<b>2.-Diseño de personaje</b>	13
<b>2.1-Characterización.</b>	15
<b>2.2- Técnicas para la caracterización.</b>	16
<b>2.2.1 Body paint</b>	17
<b>2.2.2Accesorios de unicel.</b>	20
<b>2.2.3 hule espuma.</b>	22
<b>3.-Escenografía.</b>	23
<b>3.1. Sigfried, y el anillo de los nibelungos</b>	24
<b>3.1.1 Proyecto escenográfico.</b>	25
<b>3.2. Propuesta escenográfica</b>	26
<b>4.-Conclusiones</b>	29

**“No todo lo que reluce es oro,  
ni todo el que vaga,  
se encuentra perdido”  
J.R.R. Tolkien.**

## **Agradecimientos**

### **A mi madre**

María Mercedes Naranjo Hernández quien a pesar de mis grandes fallas académicas, nunca dejo de creer en mí y sigue apoyándome.

### **A mi padre**

Jesús Flores Martínez que desde mi infancia me aportó su conocimiento en el manejo de herramientas, generando en mí el manejo de materiales diversos.

### **A mi hermana**

Ana Cecilia Flores Naranjo gracias por dejarme seguir tus pasos y mostrarme que cada caída es una oportunidad de levantarse con más fuerza.

### **A mi tía**

Carolina Naranjo Hernández por aportarme amor y apoyo como y por siempre estar al pendiente de mi desarrollo académico.

### **A mis compañeros de aula**

En especial a Mauricio Deer Olague , Jesús Rodríguez y Nadia Yaneli Maya, por su amistad y tener la paciencia suficiente acompañándome en este viaje y a todos los que no menciono para no omitir a ninguno pues cada uno ha aportado algo en mi directa o indirectamente a mi enseñanza siendo un tanto maestros gracias por no guardarse esos secretos que hoy me producen frutos infinitos.

## Introducción

El objetivo del diplomado “Diseño de escenografía y personajes para teatro, cine y televisión” es desarrollar las capacidades técnicas y conceptuales de los alumnos, dirigiéndolas al desarrollo de prototipos de escenografía y personaje los cuales puedan ser comercializados y así lograr una mejor inserción en el ámbito laboral.

El diplomado se desarrolló a lo largo de 20 semanas mediante tres módulos, abordando diversas técnicas de caracterización en el módulo de diseño de personaje, técnicas como lo son el body paint y la elaboración de accesorios y prótesis en varios materiales. Se creó a escala la producción, de la escenografía de una obra elegida por cada alumno en el módulo de Diseño de Escenografía para teatro., y en el tercer módulo llamado Posproducción digital de escenografía y personajes se expusieron las técnicas de modelado del proyecto escenográfico mediante Autodesk Maya.

10

## 1 Teatro, cine, animación.

La mayoría de los estudios consideran que los orígenes del teatro deben buscarse en la evolución de los rituales mágicos relacionados con la caza, al igual que las pinturas rupestres, o la recolección agrícola que, tras la introducción de la música y la danza, se embocaron en auténticas ceremonias dramáticas donde se rendía culto a los dioses y se expresaban los principios espirituales de la comunidad. Este carácter de manifestación sagrada resulta un factor común a la aparición del teatro en todas las civilizaciones,

Como primero de los teatros modernos suele citarse el Olímpico de Vicenza, diseñado por Andrea Palladio y finalizado en 1585, que constituía una versión de los modelos romanos y presentaba, al fondo del escenario, una perspectiva tridimensional con vistas urbanas.

El modelo clásico del teatro italiano, vigente en muchos aspectos, fue no obstante el teatro Francés de Parma, erigido en 1618, cuya estructura incluía el escenario, enmarcado por un arco proscenio y separado del público por un telón, y una platea en forma de herradura rodeada por varios pisos de galerías. Durante este tiempo se desarrolló también en Italia una forma de teatro popular, la comedia del arte, que con su énfasis en la libertad de improvisación del actor dio un gran avance a la técnica interpretativa. La aparición del teatro moderno, se caracterizó por su absoluta libertad de planteamiento mediante el diálogo con formas tradicionales y las nuevas posibilidades técnicas darían lugar a una singular transformación del arte teatral.

En el campo del diseño arquitectónico y escenográfico las mayores innovaciones se debieron al desarrollo de nueva maquinaria y al auge adquirido por el arte de la iluminación, circunstancias que permitieron la creación de escenarios dotados de mayor plasticidad (circulares, móviles, transformables, etc.) y liberaron al teatro de la apariencia pictórica proporcionada por la estructura clásica del arco del proscenio.

11

Tanto para cine como televisión se utilizan las mismas estructuras de la escenografía teatral en mayores y en menores escalas, como lo es, en la animación donde los decorados son adecuados a las escalas de las marionetas o puppets que se utilizaran

*El Montaje Escénico Eisenstein, Sergei. Editorial: México. 2010*

.

## **1.1 Personaje.**

¿Qué es un personaje?

El personaje es una categoría funcional de diseño estructural vacío, que deberá realizarse por medio de la integración de las líneas discursivas externas o contextuales (referencias a la época) e internas o textuales (generadoras de las relaciones espacio temporales que dan lugar a materia argumental).

Si el autor es el saber y el narrador el decir, al personaje le caracteriza el vivir y constituye, por ello, el componente que permite al espectador integrarse, ya por completo en la realidad que el relato ficticio contiene. Si el autor y el narrador muchas veces se sienten como figuras en la sombra, delimitando esos márgenes con una gran complejidad, el personaje en cambio es el ser vivo, real, dotado de configuración humana, bordeado de aspectos espaciales que lo conforman y sigue una línea temporal que permite proyectar sus movimientos y ordenar sus ideas y acciones.

Siguiendo estas líneas se puede detectar que estamos jugando a ser dioses creando seres imaginarios, dotándoles de apariencia, carácter, cualidades, actitudes.

*Dibujar Y Pintar Personajes De Fantasía Cowan, Finlay. México. 2011*

## **1.2 Escenografía.**

12

Escenografía son todos los elementos visuales que conforman una escenificación, sean corpóreos decorado, accesorios, la iluminación o la caracterización de los personajes (vestuario, maquillaje, peluquería); ya sea la escenificación destinada a representación en vivo teatro, danza), cinematográfica, audiovisual, expositiva o destinada a otros acontecimientos.

Las escenografías se pueden clasificar generalmente en realista, abstracta, sugerente y funcional.

La escenografía realista es el tipo de recreación trata de conseguir el mayor grado de verosimilitud a la obra acorde al lugar en donde suceden los acontecimientos. Se utilizan paneles ligeros, aptos para moverlos fácilmente, almacenarlos y re-usarlos. La decoración de estos paneles son casi siempre pintados.

Un efecto especial utilizado en este tipo de montaje es una pequeña inclinación ascendente desde el borde delantero hasta la parte de atrás del escenario para que el espectador tenga una mejor vista de la escena.

Algunos mobiliarios o accesorios decorativos están presentes en las escenas, pero generalmente no están muy amobladas con el fin de dejar el espacio vacío para que los actores tengan lugar para su expresión.

También existe el esquema de caja, en el cual tres paneles encierran la escena y hacen al público sentirse intrusos.

El diseñador, en todas las obras, controla los efectos a partir de colores y la disposición de todas las cosas colocadas en el escenario.

El naturalismo, se relaciona mucho con el realismo, ya que la expresión es el tope máximo de éste. En el naturalismo, aparecen los problemas de la sociedad y la actualidad, y a veces el mensaje pueda ser agresivo y por otra parte reflexivo. El realismo trata de ser verosímil manteniendo una escenografía bien decorada.

13

*Navajas Fernando, Escenografía. Retórica De La Imagen Teatral. 2012*

## **2.-Diseño de personajes.**

Para realizar un modelo de personaje específico debemos partir de una idea disparadora, que es el motor y la guía para lograr el diseño final del mimo.

Para definir estas cuestiones es necesario realizar un boceto previo para evaluar las opciones con las cuales resolver la caracterización.

*La Creación De Personajes Cinematográficos Serrano Raúl España. 2012.*

Para despertar nuestra creatividad y formar nuevos personajes, se realizó un ejercicio o dinámica la cual consistió en crear un boceto de un personaje, nada complicado unos simples trazos a lápiz o pluma, se crearon seres de todo tipo, se podría decir que algunos eran alienígenas, o animales antropomórficos o bien salidos de las profundidades del mar.

Después de bocetar el personaje, la hoja que los contenía paso a manos de otro participante, esta vez el profesor Iván nos pidió que dibujáramos el personaje que teníamos enfrente pero esta vez con el género contrario es decir si era de sexo masculino esta vez lo dibujaríamos en su versión femenina, una vez terminado se le dio un nombre y un oficio no antes de restarle unos años darle la apariencia de un infante.

Como continuación de dicha dinámica se modelaron los personajes con técnica de plastilina, tratando de que el personaje tuviera todos sus rasgos además de contar con sus accesorios característicos.



Dos personajes resultantes del ejercicio de creatividad. arriba un centauro rojo, cuyo oficio es colocar las entrellas cada noche en el cielo. izquierda una estrella de mar hidrofóbica, la cual trabaja como alambrista en un circo.

## 2.1 Caracterización.

En diferentes culturas antiguas o que todavía viven en estado primitivo se utiliza el maquillaje como protección para la piel ante las inclemencias del clima, como ornamentación o como expresión simbólica en ritos de iniciación.

En la Francia del siglo XVII, el maquillaje ocupó un lugar preponderante y era habitual la artificiosidad en pelucas y adorno facial. Los rostros y los cuellos se cubrían con un preparado que les otorgaba una apariencia sumamente artificial. Las manchas de la piel se cubrían simulando lunares

Crear una apariencia a nuestros personajes puede ser en términos de imaginación y creatividad algo fácil adornándoles con un sinnúmero de accesorios y características, pero realizarlos trayéndolos a nuestro espacio sea físico o virtual es otro cantar para ellos contamos con técnicas de caracterización llámese maquillaje, vestuario, o utilerías.



Utilizando materiales caseros se pueden lograr grandes resultados un poco de miel café y tinta china son la mezcla ideal para crear sangre artificial con tintes muy realistas.

## 2.2 Técnicas para la caracterización de personajes.

En un plano escénico, se garantiza la caracterización de un personaje mediante la aplicación de técnicas de peluquería, implantes y maquillaje. Los cambios que permitirán adaptar la fisonomía del intérprete a las características del personaje que interpreta; teniendo en cuenta los imperativos de la producción y/o escénicos. Asimismo, define el proceso y establece los plazos para ajustarse a las necesidades de la planificación general del espectáculo.

Este profesional también coloca las pelucas, postizos, prótesis, y cuando procede, da las indicaciones técnicas al personal a su cargo o a los intérpretes para su colocación. Además debe ser capaz de realizar su labor teniendo en cuenta los diferentes protocolos de actuación en relación con los actores y en los diferentes géneros escénicos.

Durante el diplomado nos avocamos a desarrollar bocetos de personajes los cuales se desarrollarían mediante body paint en modelos femeninos, a los cuales se le implementando accesorios creados por nosotros en diversos materiales, llámese unicel, yeso en técnica de alginato y hule espumas.



Lengua y menton en yeso, resultante de un molde de alginato, es increíble los detalles que se logran.

## 2.2.1 Body paint

En la actualidad en las sociedades occidentales la pintura corporal se practica como una finalidad lúdica y decorativa. Parte de su éxito está en que permite una exposición del cuerpo desnudo que no atenta contra el sentido del pudor que prevalece en algunas culturas; con frecuencia la pintura escogida representa prendas de vestir. *Maquillaje artístico,*

17



"Ballena azul" y "pulpo", maquillaje líquido, aplicado con pincel sobre manos humanas, ejercicio realizado para la familiarización con los materiales que se utilizarían en las sesiones de body paint.

*Del Dago, Marisa Buenos Aires, 2004*

También se utilizan los motivos animales, preferentemente los felinos. Cuando se representan otros animales, éstos se integran en un decorado pintado sobre la piel del modelo; serpientes en la selva, arañas sobre su tela.

Es recurrente la temática de lo fantástico; criaturas multicolores dotadas de alas, antenas o garras recorren los festivales dedicados a estas artes. Abundan también las pinturas de mimetismo o camuflaje; el cuerpo se integra en su entorno, sean árboles, papel pintado o paredes decrépitas.

En el arte de la pintura corporal hay que tener también en cuenta los tatuajes efímeros que los artistas realizan con tintes naturales, como la henna, o con sustancias químicas no siempre inocuas. Los dibujos suelen seguir patrones florales o geométricos, reproduciendo los motivos de los tatuajes populares tradicionales. En muchos países la pintura corporal se utiliza durante el carnaval, ya que en esas fechas las autoridades suelen ser más tolerantes

*Body painting, el arte de la poesía, Montañez R, Dinhora Córdoba 2013*

### Sesiones de caracterización

Como primer proyecto de caracterización trabajamos un body paint y como tema escogimos a madre flora, fondeamos a la modelo con tonos de verde utilizando una esponja, para después traza líneas mediante pinceles de diferentes grosores, se buscaba que estas líneas asemejaran ramas de árbol a las cuales se les aplicaron flores blancas, y rojas con similitud a las flores de cerezo, todo se pintó a mano alzada utilizando maquillaje líquido marca Nylo.

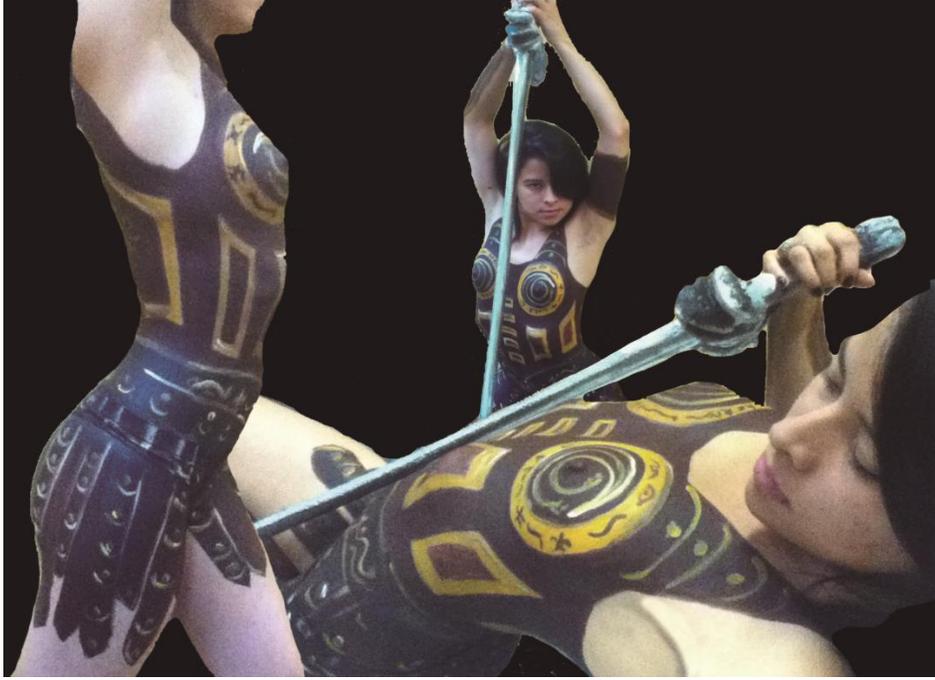




## 2.2.2 Accesorios de unigel

El unigel o fibracel como se le conoce nunca me agrado por su baja biodegradabilidad, mas al ver la facilidad con la que se pueden modelar accesorio e implantes prostéticos ,dando formas casi orgánicas, es una buena opción para eliminar un escollo, para este proyecto se elaboró un objeto en unigel el en el cual estaría basado nuestro siguiente personaje, para ello modele una espada a la cual se le aplicó una capa de sellador acrílico en base agua, se pintó con aerosol color cromo y pinturas acrílicas negra y gris , lo cual dio paso a una guerrera épica





### 2.2.3 Accesorios de hule espuma

Tomando como el hule espuma como materia prima, se pueden crear vestuarios de gran volumen sin incrementar mucho su peso y manejabilidad en este caso el tema era la vida marina, el equipo de trabajo decidió elaborar una despiadada mujer pulpo. Se crearon los tentáculos y la cabeza en hule espuma de un centímetro de espesor y 14 puntos de densidad se pintaron de color naranja y crema, añadiendo detalles purpuras con un estropajo la cabeza se rellenó a base de un globo extra grande los dientes del estómago se elaboraron de plastilina y se adhirieron con látex





### 3.-Escenografía

El vivir pertenece al personaje pero todo ser real o ficticio necesita de algo para poder vivir y ese lugar ese ambiente, es su escenario, el cual le dota de acciones. Esto me hace cuestionarme cual habrá sido el primer escenario en donde hayan actuado personajes si bien podría decir que Grecia este lugar solo es el escenario de las primeras obras teatrales que se conocen y yo me refiero al primero y no hay otra respuesta que la pared de una caverna donde animales y homínidos se persiguen en una danza coreografía, danzando para nosotros la cacería de aquellos días. Hoy día es variada la forma de escenificar desde utilizar un vagón de sistema de transporte colectivo, pasando por modestos foros al aire libre o el clásico teatro de Cervantes con su paso de gato, bambalinas y cielos, en todas estas estructuras, la escenografía es más que una imagen de fondo, muchas ocasiones, es

parte de los actores, les aporta un espacio de movimiento, les da la sustancia el personaje fuera del escenario no vive.

*Arquitectura. Forma, Espacio Y Orden Ching, Francis. España. 2010*

### **3.1 Siegfried**

Trama literaria.

Brunilda ha salvado de la ira de Wotan a Sieglinde, que está embarazada de Sigfrido y le ha entregado los trozos del "Nothung". Le aconseja que se esconda en el bosque donde Fafner, convertido en dragón, guarda el oro y el anillo. En el bosque Sieglinde da a luz a su hijo y muere en el parto. El nibelungo Mime, maestro de herreros en el Nibelheim ha acogido al huérfano en su casa y le ha criado con la intención de que Sigfrido le ayude, con su fuerza, a conseguir el tesoro que permanece bajo el poder de Fafner. Sigfrido, que ha crecido lejos del mundo, tiene ya dieciocho años, y Mime le mantiene a oscuras acerca de su pasado. Aunque el joven sospecha que el nibelungo no puede ser su padre, cree que Mime, conocedor del arte de la forja, es el único que puede proporcionarle una espada lo suficientemente resistente en sus impetuosas y fuertes manos, que le permita enfrentarse a gigantes y a violentos combates, de los cuales Mime le ha hablado. Con esta arma matará a Fafner, sin saber del todo que está haciendo. Aún no conoce el miedo.

No será sino un Pájaro del Bosque, al que comprenderá tras haber probado la sangre del dragón recién matado, el que le haga partícipe del secreto del anillo y del yelmo de la invisibilidad, y será esta misma ave, quien le indicará el camino de la roca de Brunilda. Será entonces cuando Sigfrido matará a su padre adoptivo y romperá con el "Nuevo Nothung" la lanza de su abuelo Wotan, cuando éste se interponga en su camino. Nadie puede pararle. Sigfrido atravesará el fuego y despertará a Brunilda. A la vista de la bella, el joven héroe aprende al mismo tiempo qué es el miedo y qué es el amor.

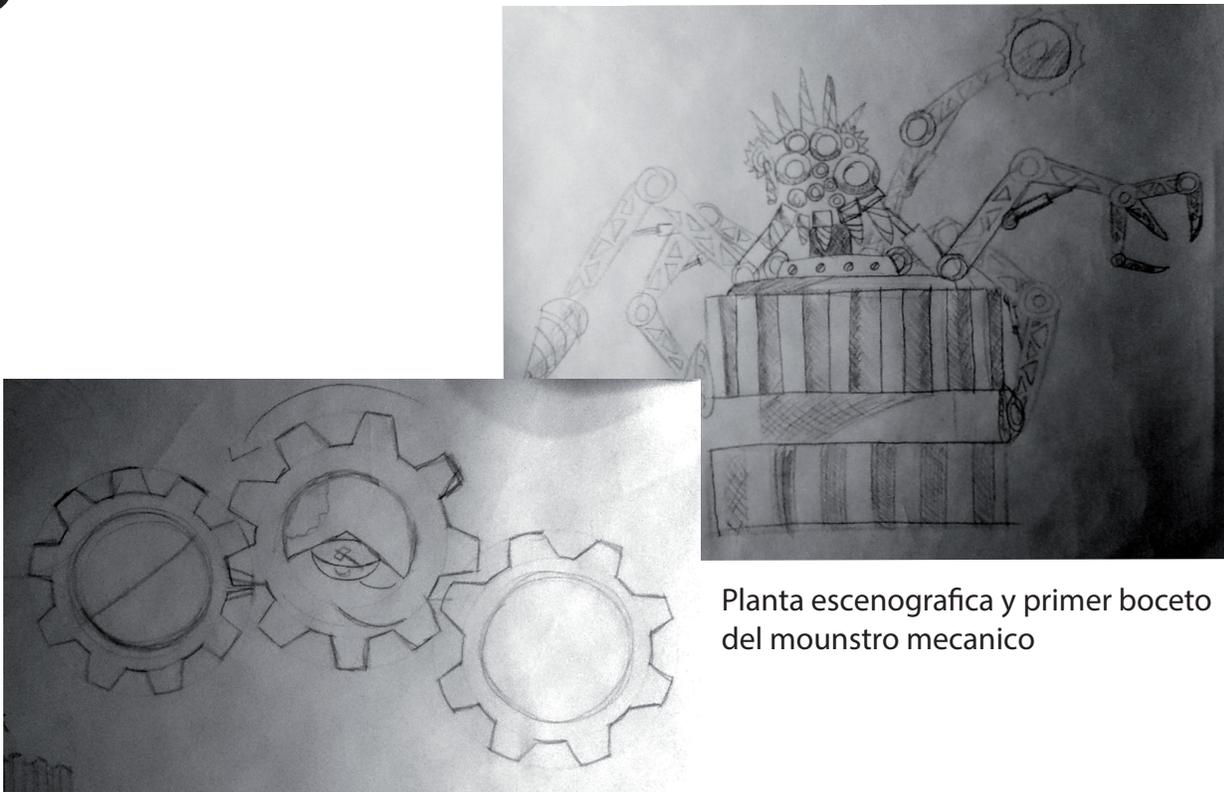
*El anillo del nibelungo, Richard Wagner*

### 3.1.1 Proyecto escénico

Uno de los proyectos singulares del diplomado es la creación de una escenografía, seleccionando alguna obra teatral, opera, cuento o historial a la cual pudiera adaptar un espacio no realístico, es decir si de romeo y Julieta se trataba no producir simplemente una plaza y un balcón. Pudiendo ser una jungla en la cual Julieta llamara a su romeo desde lo alto de un árbol.

En mi caso seleccione la tercera de las cuatro noches de la ópera “el anillo del nibelungo” compuesta por Richard Wagner. la cual lleva por título “Sigfrido”. El anillo del nibelungo, incorrectamente traducido como El anillo de los Nibelungos o de los Nibelung1 es un ciclo de cuatro óperas épicas y basadas libremente en figuras y elementos de la mitología germánica, particularmente las Sagas islandesas, así como del cantar de los nibelungos medieval. Estas óperas son El oro del Rin (Das Rheingold), La valquiria (Die Walküre), Sigfrido (Siegfried) y El ocaso de los dioses (Götterdämmerung), todas ellas forman parte del Canon de Bayreuth. La música y el libreto fueron escritos por Wagner en el curso de veintiséis años, de 1848 a 1874.

25



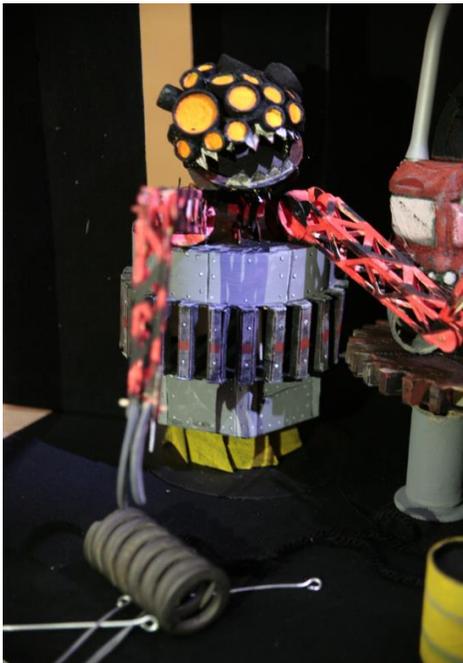
Planta escenografica y primer boceto del mounstro mecanico

### 3.2 Propuesta escenográfica.

Para este efecto cree un ambiente industrial donde los tres actos se desarrollarían en la maquinaria teatral de tres plataformas giratorias las cuales dan lugar a la forja de mime el nibelungo, a la cueva de fafner el dragón y la montaña donde se encuentra Brunilda la valquiria.

Cada plataforma tuvo un proceso de bocetaje, y desarrollo selección de materiales pensando que cada elemento se debería de poder realizar y montar en un escenario real tomando en cuenta su durabilidad y forma de transporte.

El mobiliario a escala se montó en un teatrino a escala 1.25 y la misma escenografía se encuentra en tal escala.





Un giro de da lugar a una nueva escenografía

27



La plataforma central donde se encuentra la forja inicia el giro

## **Bibliografía.**

Cowan, F. (2011). *Dibujar Y Pintar Personajes De Fantasía*. México. Editorial Norma

Del dago, Marisa. (2004) *Maquillaje artístico*. Buenos Aires, editorial Imaginador

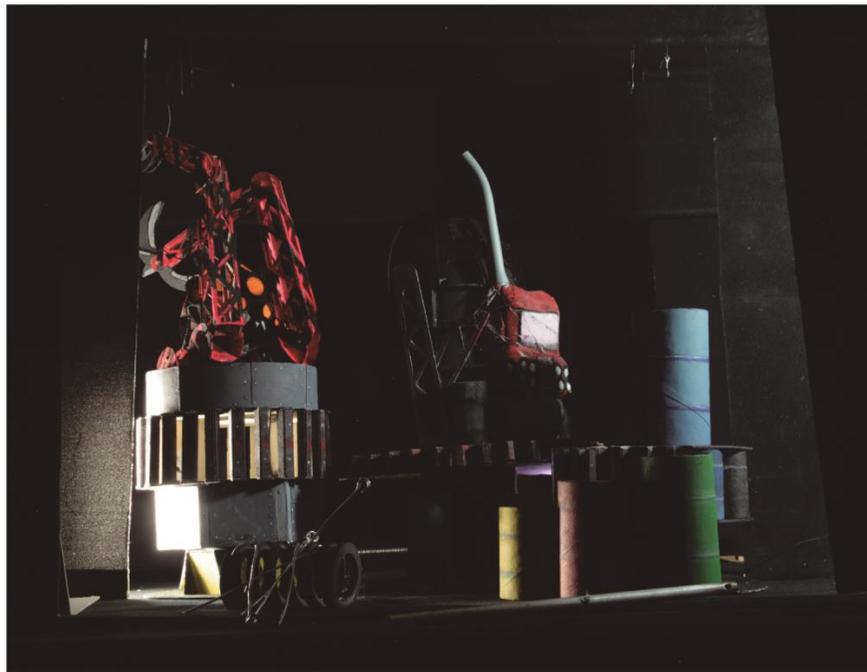
Serrano Raúl. (2012) *La Creación De Personajes Cinematográficos*. España T&B editores

*Navajas Fernando, (2012) Escenografía. Retórica De La Imagen Teatral. Editorial Círculo Rojo*

*Ching, Francis. (2010) Arquitectura. Forma, Espacio Y Orden. España Editorial GUSTAVO GILI*



Los engranes de la triada se enganchan y generan el movimiento



Poco a poco se vislumbra el segundo acto, la bestia ha aparecido donde se encontraba la grúa

## Conclusiones

Los tres módulos del diplomado se complementan, y que mediante las técnicas aprendidas en diseño de personaje se puede darle vida a lo proyectado en el módulo de diseño de escenografía y gracias al modelado en Autodesk Maya se puede pre visualizar dicha escenografía y personajes, previendo los retos o dificultades que puede contraer la elaboración de estos, jugando con texturas, colores y dimensiones de los mismos.

Durante el diplomado reafirme los conocimientos obtenidos durante la licenciatura de diseño comunicación visual en especial los de producción multimedia y animación.

Este diplomado es ampliamente recomendado para todos aquellos que deseen profundizar en el área de producción.