

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

“DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA PARA CORTOMETRAJE  
*LA MOSCA EN LA PUERTA*”

**T E S I N A**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

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

P R E S E N T A

HAZEL IVAN COAHUILAS GALINDO

LIC. VAZQUEZ BARAJAS CLAUDIA



Universidad Nacional  
Autónoma de México



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

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

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

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



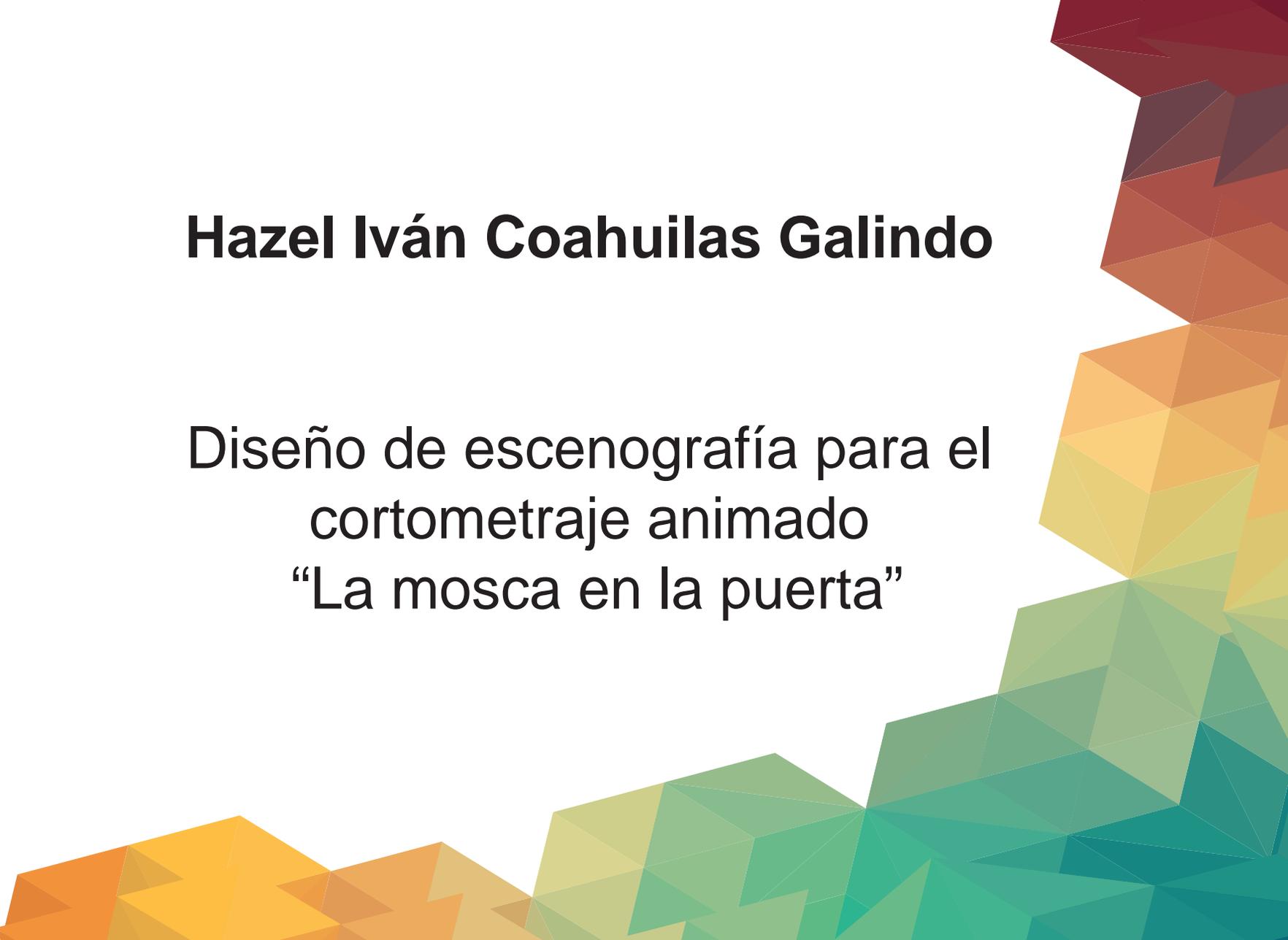
## DEDICATORIA

Es Necesario que agradezca a los profesores de la Licenciatura de “Diseño y Comunicación Visual” de la universidad insurgentes plantel Xola, que durante cuatro años y medio me han soportado y aguantado.

A toda mi familia que siempre ah estado en las buenas y en las malas apoyadome en todo momento.

A mi Madre y Abuelitos que Amo tanto que me han enseñado con su ejemplo a amar a Dios, amar la Familia y la Educación.





**Hazel Iván Coahuilas Galindo**

Diseño de escenografía para el  
cortometraje animado  
“La mosca en la puerta”



# Índice

Introducción

1. Diseño para producción en multimedios

2. Diseño de escenografía

3. Proceso de diseño

3.1 Ruta crítica

3.2 Brief

3.3 Mood Board

3.4 Bocetaje

3.5 Técnicas y Materiales

3.6 Propuestas alternativas

3.7 Materialización

3.8 Diseño final

Conclusión

Fuentes



# Introducción

Actualmente, el Diseño y la Comunicación Visual es la disciplina que se encarga de comunicar o transmitir un mensaje concreto y según el contexto en el que estén insertadas tendrán información diferente y un valor distinto y para ello son utilizados medios de representación visual. Esta presente en la vida diaria, desde un cartel en el metro hasta un comercial en la televisión. El propósito de esta investigación es poder diseñar una escenografía para un corto animado, el cual se apoyo con del diplomado de *Diseño de objetos para la producción en multimedios* que tiene como objetivo principal contribuir con la formación profesional de los diseñadores y comunicadores visuales y de igual manera dar un conocimiento para enriquecer

la información que se tiene sobre el ámbito y técnicas básicas. Por ejemplo, para el diseño de escenografía para un corto animado.

El diplomado se divide en tres puntos; el primero se hace un breve repaso de la historia sobre el diseño para la producción en multimedios el cual ayuda a saber los inicios de la misma y su evolución con el paso del tiempo y como ah cambiado con las nuevas tecnologías. En el segundo se muestra el diseño de escenografías y todo lo que conforma una escenografía. En el tercer punto se presenta el proceso de diseño que se debe realizar para tener un correcto desarrollo de la escenografía.

Parte del objetivo del diplomado es apoyar el desarrollo de proyectos, en este caso, el diseño de una escenografía para cortometraje animado

“la mosca en la puerta”, según el guión entregado por el cliente se conceptualizara el diseño de la escenografía para poder realizar un diseño funcional que cumpla con los parámetros del cliente.

Con el pasar del tiempo y el avance de la tecnología, el diseño de escenografía en la actualidad a tenido una gran demanda de para cortometraje animado va en aumento ya que hoy día se esta utilizando mucho la animación tanto digital como análoga y con las nuevas tecnologías facilita la realización de la misma y es por eso que hay dependencias que hoy día realizan concurso de animación para poder observar la creatividad de los participantes y con ella entran los diseñadores y comunicadores visuales que son los que se encargan de generar las ideas de acuerdo al conocimiento adquirido sobre

diseño para poder transmitir un mensaje adecuado por medio del diseño que se realiza y es por eso que surge la necesidad de realizar un proyecto de diseño de escenografía para corto animado a partir de una estructura adecuada para la animación que es funcional ante las circunstancias de la posición de la cámara el movimiento de los personajes que se realizan sobre ella o dentro de ella, con materiales que permitan un buen funcionamiento adecuado para su manipulación, composición, escala adecuada basado en la ergonomía de quien la manipule, conceptos de diseño que justifique cada parte de la escenografía, genero de la historia que se relata en el cual se esta basada la estructura de la escenografía, y al estilo de acuerdo a los parámetros establecidos por el cliente.

El presente documento se integra por tres puntos, en el primero se abordará información en torno al diseño para producción en multimedios, en el segundo el concepto de escenografía y la importancia de los objetos que la conforman y en el tercero se presentará el proceso de diseño del proyecto.

# 1. Diseño para producción en multimedios

La escenografía, la ambientación, la utilería y su relación con los personajes, además del mobiliario, el maquillaje y la caracterización, son conceptos que ayudan a entender la estructura o el funcionamiento de una puesta en escena, una multimedia escénica, un evento multidisciplinario, un concierto, un evento deportivo, un festival, entre otros.

Los orígenes de dichos términos como tantas otros como la tragedia y la comedia provienen del teatro griego, en el siglo VI a.C en las fiestas dionisiacas que se celebraban en honor al dios Dionisio. Estas fiestas religiosas se efectuaban en la ciudad al aire libre. Duraban cinco días, el primero dedicado

a la procesión, el segundo a la representación de cinco comedias y los tres últimos a una competición de tragedias. Cada día un escritor representaba tres tragedias previamente seleccionadas por altos funcionarios. Las obras eran seleccionadas por un jurado en concurso público; los poetas debían presentar tres tragedias y un drama. El vencedor recibía como premio una corona de oro y laureles.

Era un espectáculo al aire libre. Comenzaba por la mañana y seguía hasta la puesta de sol. El número de actores, nunca llegó a ser más de cuatro; el coro lo formaban 15 personas en las tragedias y 24 en las comedias. No había actrices: los papeles femeninos eran desempeñados por hombres. Los actores trabajaban en un escenario, que era una especie de plataforma cerrada hacia atrás por un

muro. Vestidos con ropas suntuosas en las tragedias y vulgares para las comedias; los actores se ponían una máscara con rasgos exagerados con lo cual la voz adquiría mayor sonoridad.

El público se sentaba en graderías escalonadas, que formaban un hemicyclo alrededor de la “orquesta”. Millares de personas de todas las clases sociales, acudían al teatro; y los que no podían pagar la pequeña cuota de entrada, percibían del Estado la ayuda necesaria. Con el paso de los siglos las bases que dejaron los griegos fueron adquiriendo un aspecto más artístico, es decir, cumpliendo con las necesidades que la época requería para una propuesta teatral desde la arquitectura de los recintos donde se mostraban las obras teatrales, escenografías mas complejas y detalladas, ambientacio-

nes de época, sonorización e iluminación, actores con caracterizaciones, maquinaria para efectos visuales.

El Diseño y la Comunicación Visual implican un proceso de creación visual con un propósito, transportar un mensaje preestablecido a los ojos de un publico. El diseño de objetos para producciones multimedios es una tarea que se resuelve por un proceso de diseño ya que en esta se debe contemplar lo que se desea comunicar según las necesidades de un cliente. Así, el proceso de comunicación visual también es aplicable al diseño de objetos que integran una producción en multimedios, puesto que la intención de dichos objetos es reforzar el mensaje y la intención funcional y estética.

## 2. Diseño de escenografía

Escenografía significa desarrollar el tratamiento estético y creativo del espacio en el que se desarrolla un espectáculo escénico o audiovisual. El escenógrafo se expresa a través de formas, volúmenes, luces, sonidos, colores, telas, mobiliario, objetos y texturas al servicio del proyecto espacial que cada obra necesita.

Un escenógrafo es un diseñador; que concibe espacios antes de ser construidos, imagina el impacto de la luz y el color sobre las texturas y materiales, resuelve requerimientos funcionales y también coordina eficientemente su construcción y equipamiento.

El decorado y la escenografía permiten definir ciertas conductas y psicología de los personajes. Al

relacionarlos con los propios lugares físicos, los gestos y discursos de estos alcanzaran un significado preciso. Así, la representación y la escenografía terminan de moldear la identidad del personaje. En el caso de una ficción el mismo decorado podrá brindarle al personaje elementos y recursos emocionales de los cuales podrá valerse para actuar; colores tristes, falta de objetos o exceso, iluminación y clima.

A su vez el lugar y los elementos podrán comunicarnos partes develadas y no de los personajes (obsesivo, ordenado, desprolijo, metódico, nostálgico). Por lo tanto, conviene manejar las herramientas fílmicas (movimiento de cámara, tamaño de plano) de manera expresiva y subordinadas a una acción dramática. Junto con los personajes, los objetos y decorados ayudarán a la narración de una historia.

Muchas veces los objetos adquirirán la categorización de símbolos y aportaran otra mirada a la narración, otras, a partir de los objetos, se podrán construir metáforas que aportaran otra lectura haciendo partícipe al espectador. Hay veces que se realizan objetos inventados o de mayor escala con fines narrativos.

La planeación de la escenografía es una labor en conjunto del director y el director arte. Para llevarla a cabo es indispensable acordar sobre los conceptos de la producción, realizar bocetos, decidir los materiales, su costo, tiempo para conseguirlos o bien fabricarlos y la forma de armado en el estudio o locación. En grandes producciones es necesario un equipo de especialistas que auxilien en la toma de decisiones.

### 3. Proceso de diseño

Para poder realizar con coherencia un proyecto, es necesario hacer una planeación o proyección previa, dicho con otras palabras, comprender que el diseño se desarrolla mediante la secuencia lógica de unos pasos, que van desde analizar el problema hasta proyectar una solución creativa.

Un proceso es la acción de proceder; y, a su vez, proceder es poner en ejecución una actividad a la cual antecedieron algunos esfuerzos realizados.

También, es continuar en la ejecución de alguna actividad que requiere cierto orden y tiene que llevarse al cabo consecutivamente.

Así pues, con el fin de optimizar y mejorar el resultado final, y bajo la afirmación de que todo proyecto de diseño debe ejercerse con pleno conocimiento

del problema de comunicación visual que se pretende resolver, se siguieron los siguientes pasos:

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

Dichos pasos permitieron tomar decisiones con precisión y consecuentemente una retroalimentación intelectual y operacional durante todo el proyecto.

## 3.1 Ruta critica

La ruta critica permite la planeación y organización de cada una de las actividades que deben desarrollarse durante el tiempo estimado que abarque un proyecto.

Por ello, se realizó una ruta crítica en función de gestionar satisfactoriamente el tiempo y que el cliente pudiera continuar su propio proceso creativo (producción).

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

## 3.2 Brief

El brief es un documento escrito donde se pone la información del cliente, de su empresa, de sus necesidades, competencia directa o indirecta, del mensaje que quiere enviar y cualquier otra información que contribuya a enfocar el proyecto correctamente.

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

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

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

Uno de los mensajes clave que el proyecto del director puede ofrecer al target (jurado) es presentar de frente las situaciones que a nadie le gusta ver por muy grotesco y fuerte que parezca, y sin embargo están presentes en cada día de la vida y es la realidad de lo que esta pasando en nuestra sociedad, tiene la capacidad de encrudecer la realidad y gritarle a la cara “Esto está pasando”.

El discurso gráfico y semiótico del director es tético

y en la mayoría de sus obras apela a estimular los sentimientos más negativos del público; “La mosca en la puerta” no es la excepción, por lo cual se pretende mantener y reforzar los elementos de carácter grotesco en la animación ya que la historia se narra en la época actual.

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

Por último, dentro de los entregables que el cliente solicita; Una escenografía general, así como el servicio de ambientación de este.

## 3.3 Mood board

El mood board es una herramienta de comunicación muy recurrente del mundo del diseño que ayuda a presentar de manera visual la información en una especie de collage, combinando: imágenes, fotografías, ilustraciones, recortes de periódicos o revistas simultáneamente. Generando así una idea del estilo que se ocupara para lo que se pretende diseñar.

Para la realización del mood board se tomaron imágenes de arquitecturas geométricas asimétricas, de los sitios: Flickr, chfvision, estudio koossino, gropixpic, aduo10, ambientesdigital, la bioguia, Wikipedia, viajescondestino, mexicodesconocido, mexicopueblosamerica, maravillasmexico, peninsu-

ladigital, wordpress, fotolog, teotihuacanenlineadario, am-sur, alexia-sims, que en base a las imágenes que se toman en el mood board se ocuparan para el diseño de la escenografía y a si diseñar con el estilo asimétrico que se necesita para el corto animado y que es de suma importancia tener este estilo en la escenografía y fue necesario definir el estilo visual de la escenografía del “pueblo” del cortometraje animado “La mosca en la puerta”.

El concepto de asimetría se presento para romper con la arquitectura tradicional de cómo es el mundo y apoyándose en la temática del corto animado que es “experimental, gore” ayuda a resaltar las emociones y sentimientos que se transmiten con la escenografía.



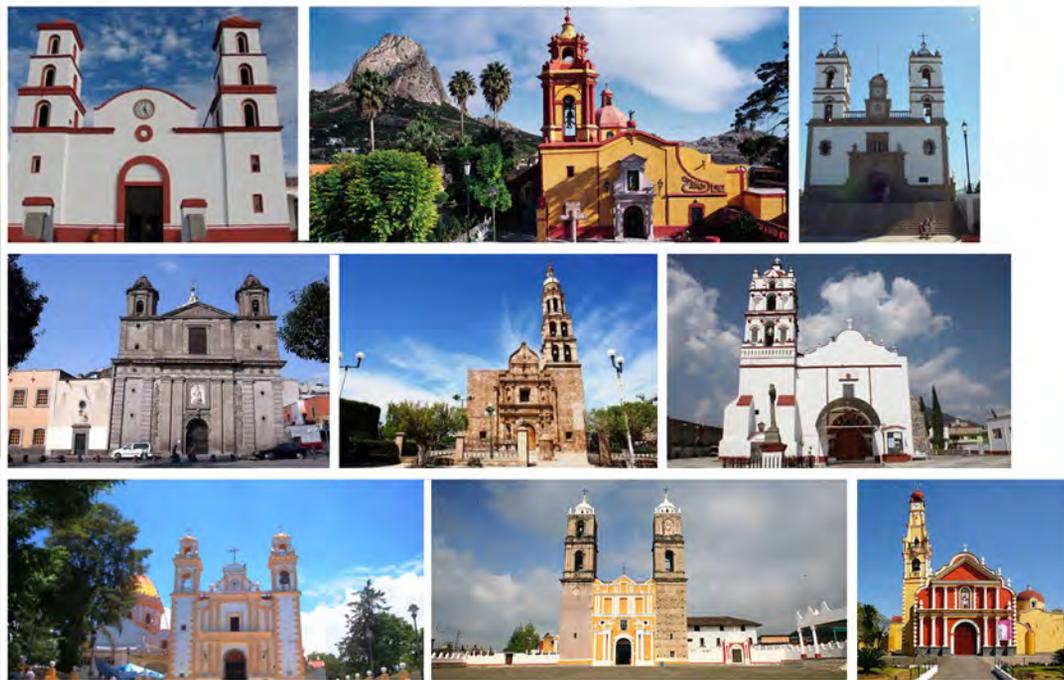
Arquitecturas asimétricas

Se busco un parque común, el de cualquier ciudad o población pequeña. Con la característica principal de contar con un pasillo que lleve a un kiosco central



Parques de pueblos pequeños

El mood board de la iglesia esta basado en las presentes en los pueblos mágicos de México porque su arquitectura suele ser muy representativa en México.



Arquitectura de iglesias de pueblos mágicos de México

EL mood board del Palacio Nacional esta basado en algunos no muy grandes, sencillas y simples que suelen encontrarse también en México.



Arquitecturas de Palacios Municipales de pueblos mágicos de México

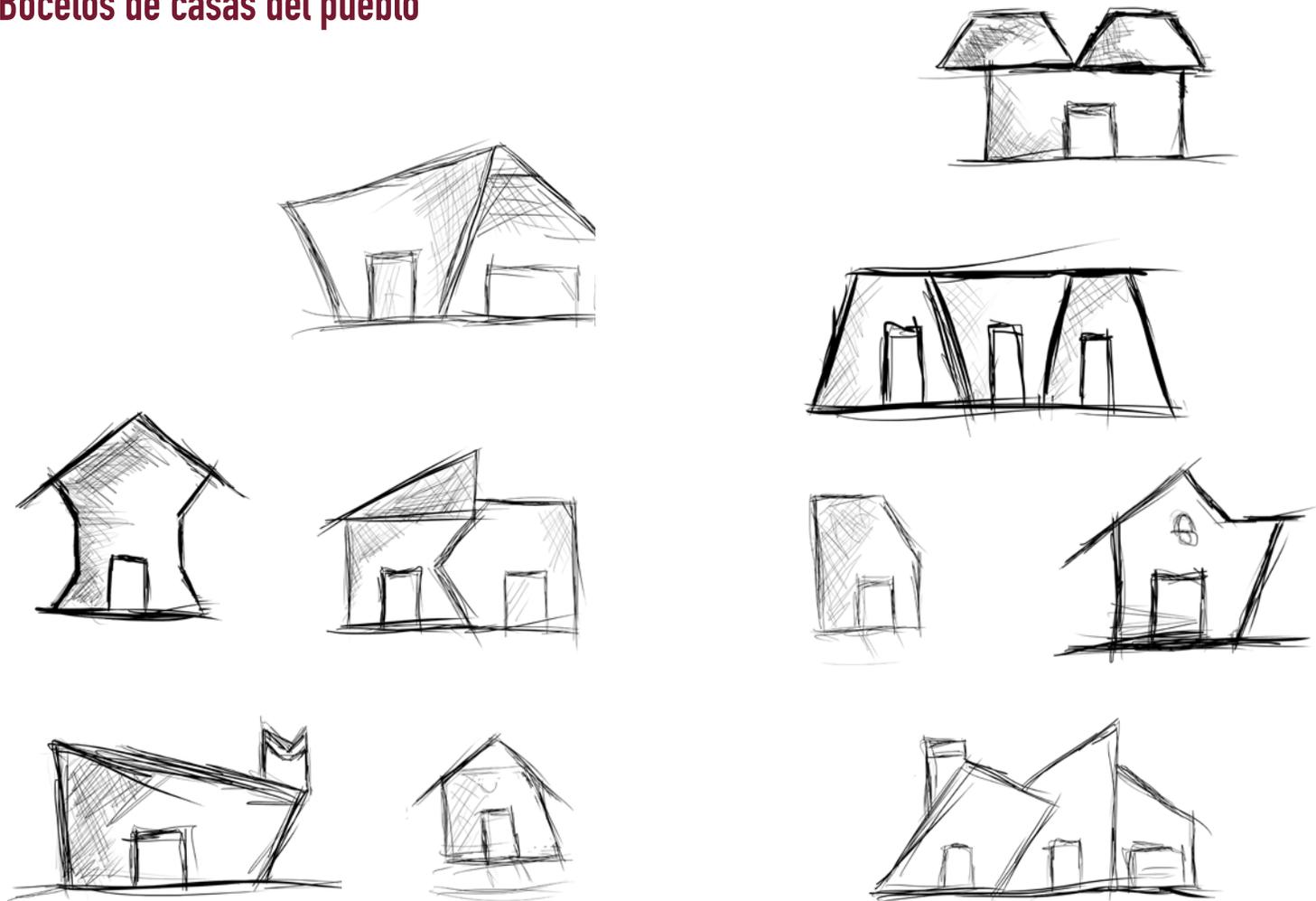
## 3.4 Bocetaje

Una vez terminado el mood board, el siguiente paso fue la realización del bocetaje de la escenografía del “pueblo” basado en las referencias que se presentaron en el mood board ya que se requiere seguir detalladamente el estilo geométrico asimétrico en toda la escenografía y con ello realizarla a una escala adecuada a los personajes que en ella interactúan. Es importante no limitar los espacios para poder realizar con libertad el cortometraje, sin olvidar los diversos materiales disponibles para su construcción.

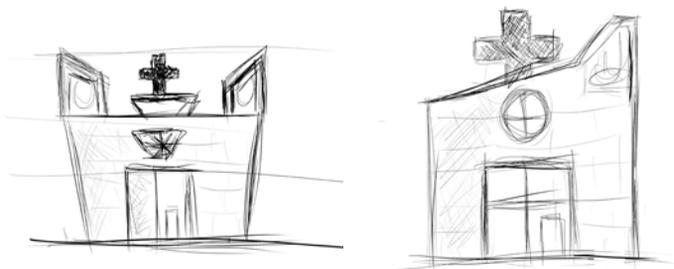
De acuerdo al guión, la propuesta visual presenta una arquitectura geométrica asimétrica: un parque central, un palacio municipal, una iglesia, son los escenarios principales.

Se propuso una paleta de colores en tonos sepia, escala de grises y tonos ocre para dar una escenografía representando la estación de otoño, debido a que la historia que se cuenta es muy tétrica, se transmite tristeza y nostalgia.

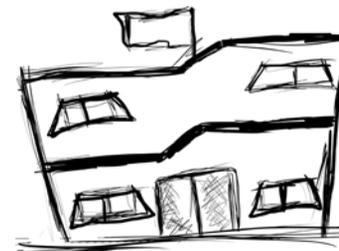
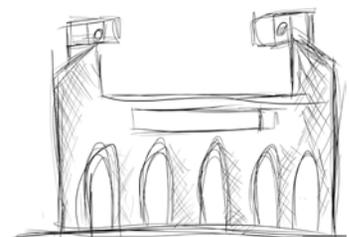
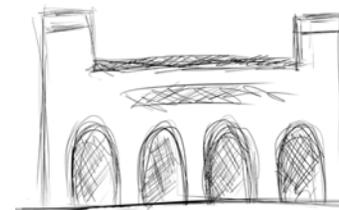
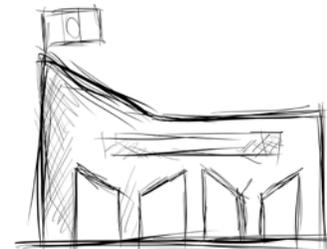
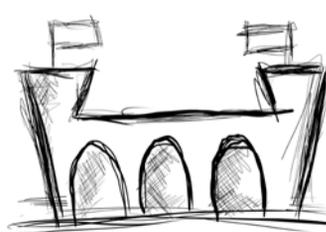
## Bocetos de casas del pueblo



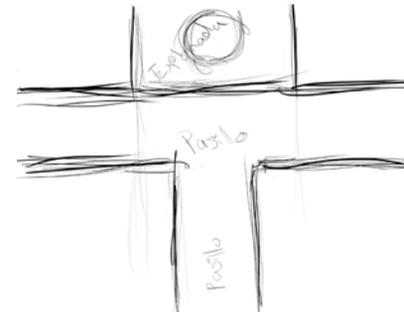
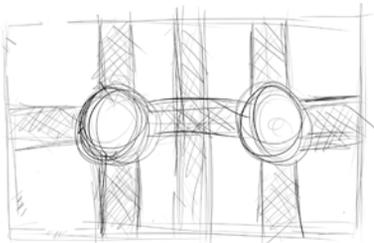
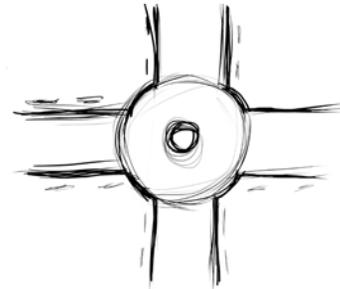
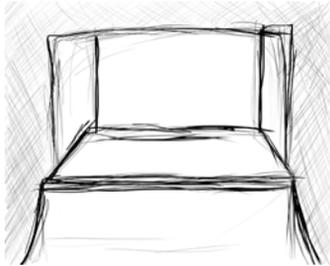
## Bocetos de Iglesias



## Bocetos de Palacio Municipal



## Bocetos de parque



## 3.5 Técnicas y Materiales

Los materiales que usaron para la construcción de la escenografía fue madera aglomerada por su dureza y lo fácil para cortar y poder armar la escenografía, para algunos objetos que se encontraran dentro de la escenografía se utilizara plastilina epóxica por su fácil maleabilidad que tiene y la dureza que tiene.

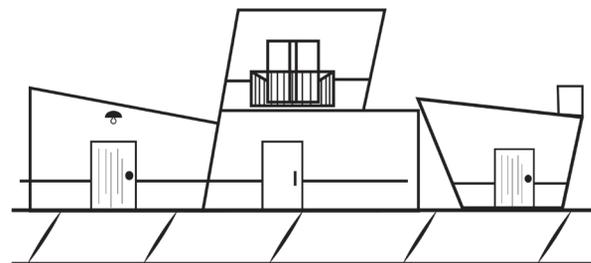
La técnica para la construcción de la escenografía del pueblo es armado en madera, que consiste en cortar madera con caladora y en ocasiones con cortadora láser con cortes muy exactos para poder unir cada pieza y hacer que embonen de manera correcta y después pegar con pegamento para ma-

dera o en algunos casos ocupara clavos para reforzar la estructura.

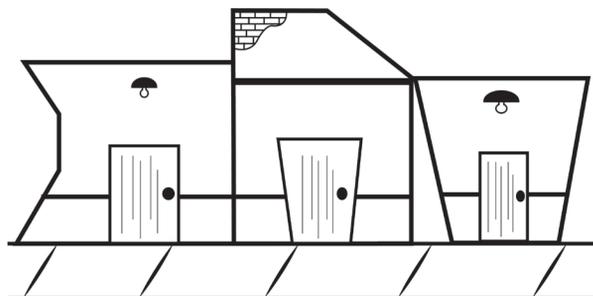
La técnica de Gesso consiste en dar textura a las paredes de la escenografía creando a si la textura que se necesite.

## 3.6 Propuestas alternativas

Después del proceso de bocetaje se escogieron dos posibles bocetos los cuales se presentaron al cliente de acuerdo a las características que se dieron para la selección de los diseños finales.



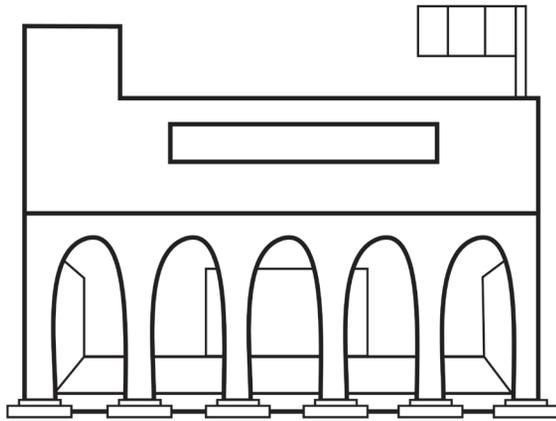
propuesta 2 de casas del pueblo



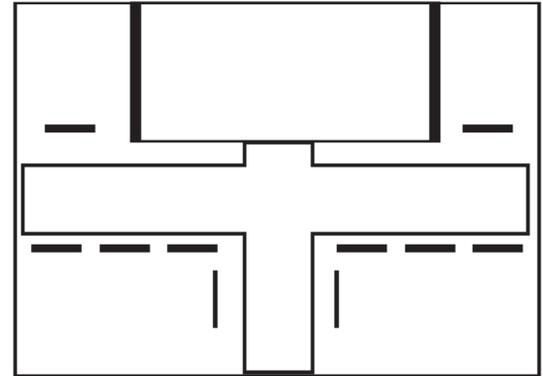
propuesta 1 de casas del pueblo



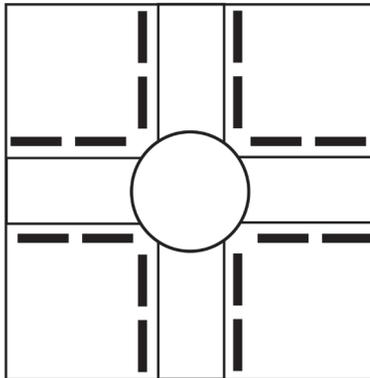
propuesta 1 de Palacion Municipal



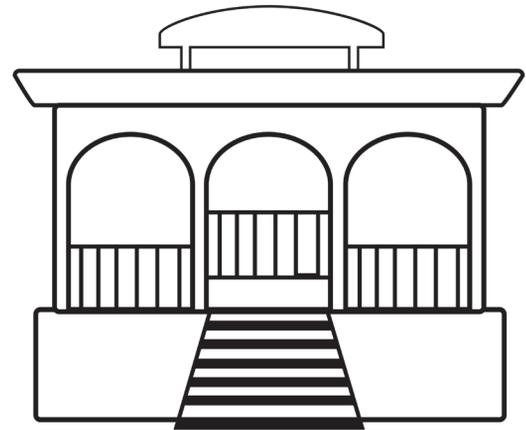
propuesta 2 de Palacion Municipal



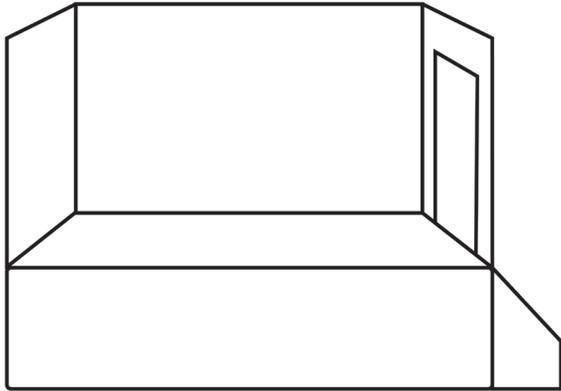
propuesta 2 de Parque



propuesta 1 de Parque



propuesta 1 de kiosco



propuesta 1 de Escenario



propuesta 2 de Iglesia

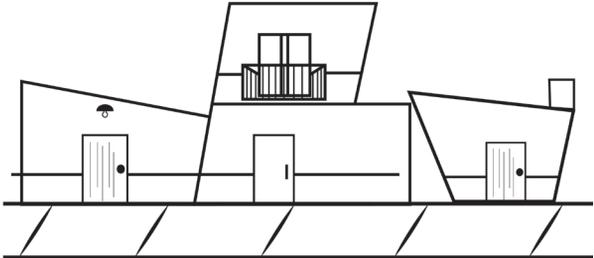


propuesta 1 de Iglesia

De los dos bocetos que se mostraron al cliente se escogió el siguiente, porque cumplió con los requisitos de funcionalidad.



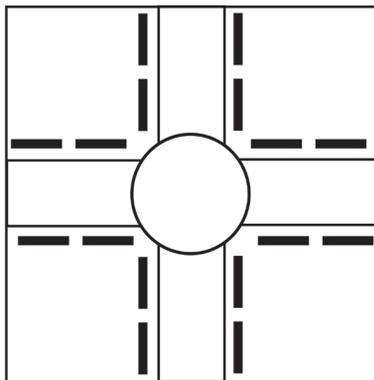
propuesta de Palacio Municipal elegida



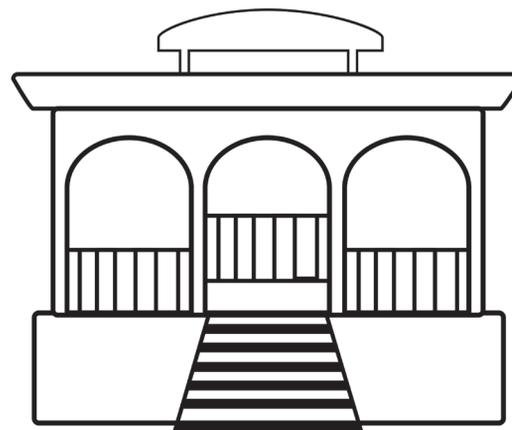
propuesta de casas elegida



propuesta de Iglesia elegida

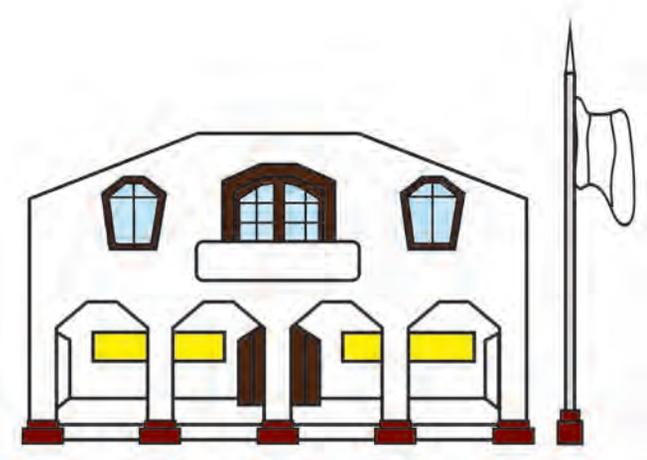


propuesta de Parque elegida

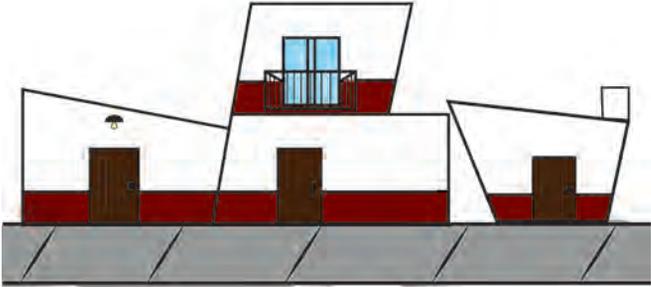


propuesta de kiosco elegida

Después que se hizo la selección de los bocetos se hicieron pruebas de color de acuerdo a la paleta de colores en tonos ocres y se mostraron los siguientes resultados.



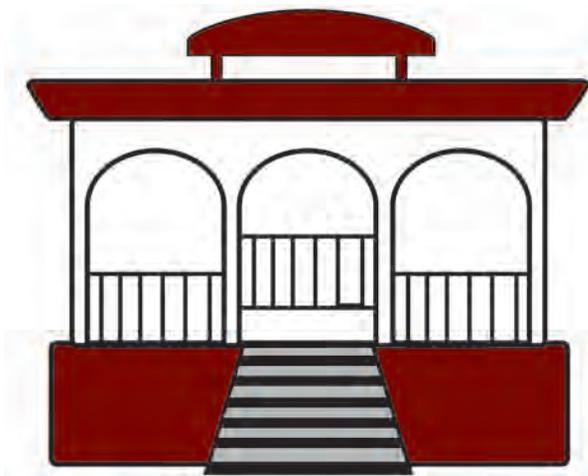
propuesta de color para Palacio Municipal



propuesta de color para casas del pueblo

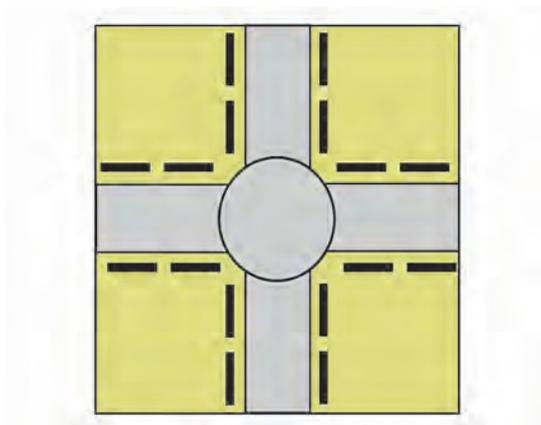


propuesta de color para Iglesia



propuesta de color para Kiosco

Se selecciono el diseño con la propuesta de color; blanco y color guinda para el color de la escenografía del pueblo tomando en cuenta que en los pueblos mágicos de México se ocupa un mismo color para pintar todo el pueblo, y tomando en cuenta el color blanco es un color neutro que también representa armonía y a su vez el color guinda es un color que representa la discordia y la lucha consigo mismo



propuesta de color para Parque

## 3.7 Materialización

La materialización consiste en realizar de manera tangible lo que se bocetó y aprobó. Por la falta de presupuesto por parte del cliente (a la fecha) no se pudo materializar la escenografía, por lo cual se hace un estimado de materiales y presupuesto de los mismos.

Para elegir los materiales de construcción del “Pueblo” fue importante considerar la temática del cortometraje animado, Así, optó por madera aglomerada que es muy resistente y de bajo costo. Aproximadamente de \$190.00 por hoja y se necesitan 6 .

Para poder unir las piezas de madera que forman parte de la escenografía se necesitaran clavos que su costo es de \$10.00 el  $\frac{1}{2}$ , y pegamento para madera que su costo es de \$65.00 y se necesitan 5.

Los distintos objetos que forman parte de la escenografía fueron modelados en plastilina que se endurece por su durabilidad, resistencia y facilidad a la hora de modelar. El costo de la plastilina es de \$70.00 y se necesitan 10 barras para realizar todos los objetos de la escenografía.

Con respecto a la pintura acrílica, su costo es de \$110.00. Y se necesitan dos botes de cada color primario y algunos ocres.

Y finalmente, para la realización de parque se requiere aserrín pintado para simular el pasto y esto tiene un costo de \$120.00 pesos el aserrín y \$8.00 pesos la pintura y se ocuparan 3 de cada color, como lo son; amarillo, verde, café, naranja, café y rojo.

El gasto total que se necesita para la elaboración de la escenografía es de: \$ 4,000.00 pesos.

## 3.8 Diseño final

Como ya se menciona, al momento de llevar a cabo la elaboración del diseño, el cliente aun no contaba con el presupuesto necesario, por lo que a continuación se presenta un render para simular como quedaría el diseño final, haciendo que se asemeje a lo más posible a la realidad.

El diseño general de la escenografía se baso en colores ocres que de acuerdo a la psicología del color provoca emociones de: tristeza y desolación que es lo que se busca la historia que se narra en el corto animado. Esta diseñada bajo el concepto de asimetría para poder dar esa falta de armonía en la escenografía y hacer que quien mire la escenografía no se sienta cómodo al ver algo que no es simétrico y

con ello darle un acento a la temática de corto animado experimental.

Se realizo en 2 paredes, a una escala de 1:4, acorde a la antropometría del cuerpo humano y a las medidas de las casas reales de los pueblos mágicos de México, para que puede haber una interacción con el usuario, es decir entre el cliente y la escenografía, también se tomo en cuenta la posición de la cámara y las tomas que se realizaran

Los objetos dentro de la escenografía son acentos visuales de acuerdo a las tomas que se desean realizar.

## PUEBLO

La escenografía del pueblo esta basada en el estilo arquitectónico presente en algunos pueblos mágicos de México, pero en formas asimétricas, esto para hacer referencia a todo lo malo y torcido que

hay en el mundo. La escala que se ocupo para las casas del pueblo está basada en el tamaño de los



personajes que miden 30 cm. (a escala, según la estatura promedio 1.70 mts.), y quedo en 70 cm. que es la escala promedio de las casas de los pueblos (aproximadamente de 3 mts. de altura). Y para la casa de 2 pisos de 1.40 mts.

Para las medidas también se tomó en cuenta el espacio según las medidas antropométricas de quien ha de manipula a los personajes y de acuerdo a las tomas que se necesitan para no perder detalle alguno. Se decidió hacer la estructura de madera por la

firmeza que se tienes y la posibilidad de montar y desmontar rápidamente así como su traslado. Para las ca-

sas se escogió blanco y una franja en color guinda abajo, haciendo un contraste de color, ocupando la similitud en toda la escenografía, tomando en cuenta que en los pueblos mágicos de México se maneja esa forma uniforme en las fachadas de las casas.

## IGLESIA

De igual forma, la iglesia esta basada en arquitectura asimétrica, la forma está basada en un ataúd porque se busca transmitir un concepto diferente al tradicional, de manera que se muestre una cara alterna a la que las personas que son creyentes religiosos están acostumbrados a ver que es donde esta lo bueno de todo el mundo porque hacen el bien y al tener un aspecto de ataúd que se relaciona con algo malo, se rompe con ese concepto religiosos de lo bueno para a si dar una visión de lo contrario al bien que es de acuerdo al



guion de la historia del corto animado.

Se ocupo el color por contraste: blanco y una franja guinda abajo para que haya unidad visual con el resto de las casas del pueblo.

La medida de la iglesia es de 1.40 mts. porque es la escala usada para toda la escenografía. Se ocupo guesso para dar texturas a las paredes, obtener detalle y hacerla más real. El uso de madera se dio por la razón de facilitar el corte, además es fácil montar y desmontarla de acuerdo a las tomas marcadas en el guión y la movilidad que brinda dependiendo del espacio de trabajo.

## Palacio Nacional

El Palacio Nacional tiene una altura de 1.60 mts. y presenta una arquitectura simétrica, porque representa la justicia y el poder máximo en el pueblo y por

ello debe dar la impresión de formalidad. En comparación con las casas es más grande, para marcar un acento visual en la escenografía

Para su elaboración se utilizó madera aglomerada, por su resis-

tencia. Se necesitan cortes exactos por ello se propone en láser. La fachada se presenta en color anaranjado y guinda para las orillas de los arcos. Y en general una paleta en colores ocres a fin de conservar el

estilo que se está manejando en la escenografía. Asimismo, en los arcos que representan la entrada al



máximo poder en el pueblo se usó la repetición, similitud y altura.

## PARQUE

El parque se maneja simétrico con cuatro caminos que llevan a un centro haciendo la intersección de los mismos. Ahí se encuentra un kiosco como acento visual, y es el lugar donde las personas del pueblo se reúnen

El color del kiosco es blanco con guinda en concordancia con el resto de la escenografía. El color del pasto y de los árboles se presenta en ocres para representar el otoño.



## ESCENOGRAFÍA FINAL

La escenografía que se diseñó esta basada en la época contemporánea.



## Conclusión

A partir del trabajo que se realizó para el diseño de la escenografía para corto animado me introdujo como diseñador y comunicador visual a la investigación y al desarrollar un proceso de diseño que se debe de seguir para a si contribuir a que crezca el conocimiento que se tiene y en algunos casos aprender nuevas técnicas que complementaran el conocimiento ya adquirido. Este trabajo es de los mas importantes en la vida laboral ya que al ser el primer proyecto que se concluye y con el se puede comenzar un portafolio de trabajo para la vida laboral en el ámbito del diseño.

Como comunicador visual esta investigación fue una forma distinta de poder transmitir un mensaje por medio de la escenografía que se conceptualizo

para poder justificar todo el proceso que se llevo a cabo para llevar al producto terminado, hoy en día la competencia que tiene un diseñador y comunicador visual es bastante amplia y con esto se debe de buscar distintas formas de realizar trabajos de diseño ya muchos comunicadores no buscan nuevas formas de transmitir mensajes y con ello obtener nuevos conocimientos, sin embargo en todo proyecto de diseño se utilizan las bases del diseño solo cambia la forma de expresión como en cualquier otra manera de poder dar un mensaje por medio de un diseño.

Con la presente investigación puedo asegurar que cualquier diseñador y comunicador visual podrá logra realizar un proyecto personal de alta calidad visual. Valorando los nuevos aprendizajes y resultados obtenidos que logra con la investigación.

## Fuentes

Acha, Juan., (2009)“Introducción a la Teoría de los Diseños”, Ed Trillas

Munari, B., (2009) “diseño y comunicación visual”.  
Barcelona 1985. Octava edición, editorial GG, p.  
82-84

Canessa, R., (25 de Noviembre 2011) “Introducción  
al teatro” Desarrollo del arte [Blog público],  
México, disponible en: <http://desarrollodelarte.blogspot.mx/2010/07/el-teatro-griego.htm>,  
[consultado el día 8 de febrero de 2015]

Crete, L, (2000). “Redactar la conclusión” en  
Escribir en la universidad. España, Gedisa.

Fuentes, R., (2005). “Prologo, Introducción y 1.  
Necesidad del diseño” en La práctica del diseño  
gráfico. Una metodología creativa. México, Editorial  
Paidós

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

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

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

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

Vilchis, C., (2000) “Metodología del diseño”, Centro UNAM, México