



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

**La caracterización de un puppet para animación
“stop motion” basada en el color y la
técnica de rotoscopia.**

**Tesis:
Que para obtener el Título de
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual**

Presenta: Ilse Azlin Pérez Bastida

**Director de Tesis: Maestro Manuel Elias López Monroy
Asesora: Mestra Silvia Soltero Leal**

Ciudad de México, 2016



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.

AGRADECIMIENTOS.

A mi madre por enseñarme que el camino de la educación nunca es complicado cuando realmente haces lo que te gusta, mostrarme que el estudio siempre será la mejor herramienta para poderme defender, por la confianza y el apoyo.

A mi hermana por el tiempo y confianza de colaborar en los proyectos.

A mi abuelita quien dejó este mundo pero su ejemplo de vida y consejos me hacen ser una mejor persona cada día.

A mi director de tesis, que confió en mí y a quien le debo gran parte de mi formación universitaria.

A mi asesora quien me mostró el valor de la responsabilidad de una manera única.

A mis familiares y amigos quien siempre me brindan su tiempo y confianza.

Y a todas las personas que siempre me apoyaron durante mi carrera y creyeron en mí.

(Seamos realistas y hagamos lo imposible /Ernesto Guevara)

INTRUDUCCION

- Hipótesis 6
- Objetivo 8
- Problema a resolver 9
- 12

I: COLOR Y DISEÑO.

- ¿Qué es diseño? 7
- ¿Qué es el color? 16
- Percepción del color. 19
- Historia del color. 20
- Mezcla de los colores. 23
- Características del color. 40
- Teoría del color: 43

II: CARACTERIZACION DE UN PUPPET.

- Proceso de la creación de un personaje 46
- El diseño de personajes 47
- Identidad de personajes 48
- Diseño e investigación de un personaje. 50
- Jim Henson y sus diseños. 52

III: REFERENCIA DE ANIMACIÓN, STOP MOTION Y ROTOSCOPIA.

- Antecedentes de la animación. 54
- Referencia de la historia del stop motion. 57
- Concepto animación. 58
- El movimiento conjunto. 59
- Animación técnica y cultura. 60
- La puesta en escena 61
- Espacio escenográfico 62
- Referencia historia de la rotoscopia y algunos ejemplos. 64

	69
	72
	73
IV: ANIMACION Y PROPUESTA.	75
• Encuesta.	76
• Desarrollo de la idea creativa para la elaboración del personaje.	77
• Descripción.	90
• Miedo I	96
• Miedo II	98
• Escenografía.	
• Título.	
• Nombre de la animación.	
	101
	103
V: NARRACIÓN Y ENFOQUE.	
• Elección de la historia.	107
• Narración.	118
	125
	167
VI: PREPRODUCCIÓN.	
1.1 Guión	
1.2 Subrayado de guión.	
1.3 Storyboard algo mas que blanco y negro.	
	145
	149
	158
VII: PRODUCCIÓN.	160
• Realización y presupuesto de escenarios.	160
• Realización y presupuesto de personajes.	169
• Iluminación.	171
• Temperatura de color.	172
• Lámparas.	173
• Animatic.	
• Pantalla verde.	
• Musicalización.	
• Presupuesto.	
• Conclusión.	
• Bibliografía.	

INTRODUCCION.

La historia de la animación no se puede decir con exactitud en que años comenzó, datos indican que Pieter Van Musschembroek, en 1736 logró proyectar la primera simulación de movimiento en una imagen, si hablamos de animación esta comienza desde la era del paleolítico cuando los primeros seres humanos buscaban nuevas formas de comunicarse, formas que hoy en día conocemos gracias a su preservación, actualmente la animación es una de las formas mas populares de mostrar historias, relatos y recrear escenas de un hecho pasado, su forma de expresión audiovisual es popular entre todo tipo de edades tal vez sea por la forma en que se muestra la realidad de una manera completamente diferente a lo que estamos acostumbrados comunmente a observar, existen técnicas que

ayudan a ser de la animación una de las formas preferidas del publico en en el momento de la elección ¡cuando se va a encender el televisor! elegir alguna película o simplemente contemplar la animación. Decir que la magia de la animación esta detrás de los movimientos y sobre todo de los animadores nos muestra la realidad de una sucesión de imágenes que en conjunto crean la ilusión de movimiento con la ayuda del sonido, en la actualidad la animación tiene diferentes técnicas tanto tradicionales como digitales, el stop motion y la rotoscopia son algunas de las técnicas, el stop motion es una técnica que ha sido empleada en diversas presentaciones- consiste en aparentar que un objeto que no tiene movimiento se hace ver que lo tiene, por medio de movimientos continuos y delicados que hace el animador, en la actualidad

existen programas especializados para hacer esta técnica, en el pasado cuando se quería realizar algún corto con esta técnica se tomaban las fotos y posteriormente se revelaban, después las juntaban y hacían que corriera la película, por la cantidad de tiempo que llevaba su producción, el tiempo de proyección era corto pero con gran calidad, la rotoscopia por otro lado es una técnica, que si vemos el ejemplo al ser aplicada en un dibujo animado, consiste en remplazar los fotogramas por dibujos o sobre poner el dibujo. Esta técnica se utiliza mas cuando los movimientos requieren ser mas naturales o simplemente se quiere resaltar algún objeto o personaje importante, algunas de las técnicas mas actuales en la animación es; la técnica 3D también es de las mas usadas en la industria del cine, televisión e internet, para poder diseñar un personaje primero se coloca la idea sobre

papel y se hacen bocetos que sirven para determinar cual serán las características que tendrá, se pasa a esculpir para tener el modelo del personaje que quedo seleccionado, pasandolo a la computadora por medio de un programa se logra el resultado para poder hacer figuras y formas, dependiendo de cual será el resultado, la animación tiene la capacidad de poder captar la atención del publico de todas las edades incluso en países desarrollados, subdesarrollados o emergentes, cabe destacar que la palabra animación deriva de la palabra anima que significa alma.

HIPÓTESIS:

El color en los puppet dentro de una animación define rasgos contribuyendo la caracterización de acuerdo al tipo de color que tendrá cada uno o los rasgos que los va a distinguir, esto con la ayuda de la rotoscopia para mostrar como funciona el color en los personajes de una animación stop motion y dar a conocer un resultado óptimo de calidad en cuanto a color se refiere.

OBJETIVO:

Mostrar como un puppet diseñado para la animación stop motion, por medio del color nos va a revelar sus características específicas por medio de la rotoscopia.

El diseño está presente dentro de la animación desde la idea hasta el momento de la presentación.

Los puppet, el color y la rotoscopia son herramientas para poder crear la animación de Mario, la técnica que va a usar es stop motion es la más adecuada porque al ser la técnica de animación mas antigua en la actualidad esta en su punto mas alto de popularidad además, los beneficios que tiene la elaboración de un vídeo mediante esta técnica aportan a la libertad de producción y su forma de verlo es mayor, además de que se puede mostrar el diseño en toda la producción;

exponiendo el proceso por el cual se trabaja para explicar como los personajes al ser puppet nos dan la libertad de poder darle otro sentido a la realidad por medio del color se van a definir cada detalle al momento de dibujar, modelar y animar a las personas el color nos permite transformar la piel , el pelo los ojos, etc.

También deben de ser contextualizado y para eso se realizó una encuesta al público cumpliendo un papel muy importante al momento de aplicar los colores a los personajes en base a las respuestas obtenidas, así se encontró la relación del publico con el personaje, dentro de la encuesta se realizaron preguntas que le permitieron al publico expresar sus miedos a partir de las interrogantes fue que se diseño cada uno de los protagonistas, mostrando a profundidad el proceso de

producción. Este se hizo para analizar como en la actualidad dentro de nuestra sociedad tanto los niños como los adultos se percatan de los colores y en base a los resultados obtenidos de las encuestas se utilizaron los más populares para el diseño de los puppet; ver el avance tecnológico que permite la creación y reproducción de esta técnica, con la intervención de los conocimientos del diseñador y comunicador visual que permiten plantear un enfoque diferente, en definitiva de tratar de ofrecer una nueva visión sobre la creación stop motion. Debido a su relación con el cine esta forma de comunicación maneja variables perceptivas y representativas como: tiempo, movimiento, sonido que amplían el campo de estudio y aplicación del diseño y se establecen asimismo las principales características del modelo de diseño de un puppet para stop motion su técnica, temática y en especial las bases del proceso de su producción, la

repercusión de la incorporación de las nuevas tecnologías digitales al proceso de creación tradicional a través de sus elementos visuales de modo que tomando como modelos prácticos, películas realizadas en stop motion, rotoscopia y otras técnicas digitales de animación recientes, se demuestra cómo la animación acompañada del diseño para realizar personajes que determinen sus características por medio del color se mejora considerablemente la calidad de la imagen para propagar un nuevo movimiento artístico que supone la innovación para la animación stop motion.

Problema a resolver:

Los personajes dentro de una historia son cruciales para poderse desarrollar o contar, si pensamos en una historia sin ellos sería casi imposible en el mundo de la animación los personajes que se usan algunas veces son humanos, animales u objetos pero la gran mayoría son únicos que no se ven en ningún otra parte solo en el mundo de esa animación. Algunos no cuentan con la investigación necesaria para plantear un personaje completo desde el diseño del boceto en papel hasta la concepción del mismo incluso los colores y formas algunas veces son poco útiles para su realización del stop motion, difieren en la descripción de nombrarlos, ya sea por el país o la forma como son narrados en los libros, desde aquí encontramos un problema para referirnos a todos los objetos que se usan en un set de stop motion,

observando esta problemática se busca que dentro del diseño y la comunicación visual existan elementos gráficos visibles que hacen que una forma sea, a la vista más llamativa para el público. El color será el elemento que se usará para mostrar que en la técnica de animación stop motion un personaje puede llamar la atención por medio de los colores y las características que este debe tener dentro un entorno en el que se desarrollara; los ambientes que se deben de diseñar para estudiar el color que llevarán los personajes, a través de las encuestas con el apoyo del público y los autores nos permite darnos cuenta al momento de hacer una animación stop motion lo que es útil para su realización, describir todo el proceso creativo desde la creación de la historia, el seguimiento y evolución de los personajes hasta el resultado de la investigación. **Diccionario y Descripción de las palabras principales:**

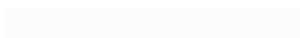
PUPPET: marioneta.

PERSONAJE:

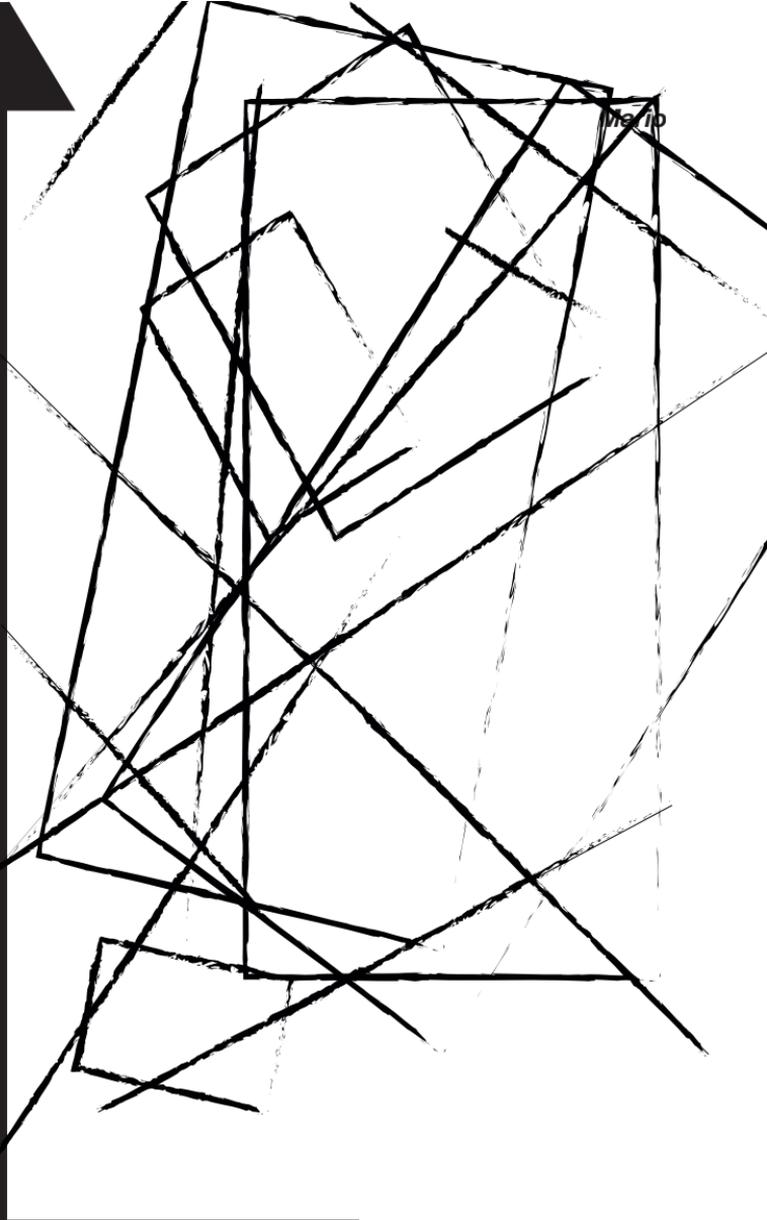
Un personaje es un ser, ya sea humano, animal, sobrenatural o de cualquier otro tipo que interviene en una obra artística (teatro, cine, libro, etc.). Los personajes suelen ser los actores principales de una ficción y quienes dan impulso a las acciones. Por ejemplo: “El personaje principal de la novela es un inmigrante que intenta adaptarse a la ciudad”, “Un perro que habla, un árbol que camina y un brujo son los personajes que aparecen en la mayoría de las escenas de esta obra teatral”, “Robert Pattinson se quedó con el personaje más importante del filme”.

Lee todo en: Definición de personaje - Qué es, Significado y Concepto <http://definicion.de/personaje/#ixzz3aasXEqfn>

Al principio se planteo que en el mundo del stop motion al referirse a los personajes era un problema por que no se trata de personajes reales, si no de aquellos que se crean con estructuras y es un animador el que debe de ir creando el movimiento, esta investigación busca mostrar como un puppet por medio de la mediación logra despazarse los puppet no son capaces de realizar por ellos mismos una acción, se le dice puppet y no marioneta por que en la actualidad y sobre todo en el campo stop motion muchas de las palabras se usan en ingles y la mayoría si no es que en todos los estudios de animación al referirse a un personaje siempre le llaman PUPPET.



MODULO I



Color y Diseño

¿Qué es diseño?

Es una profesión de emprendedores, así como una disciplina académica en pleno desarrollo. (Guy Julier, 17)

-Muchos piensan en el diseño como en algún tipo de esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior de las cosas. Ciertamente, el solo embellecimiento es una parte del diseño, pero el diseño es mucho más que eso.

Miremos en nuestro alrededor. El diseño no es sólo adorno. La silla bien diseñada no sólo posee una apariencia exterior agradable, sino que se mantiene firme sobre el piso y da un confort adecuado a quien se sienta en ella. Además, debe ser segura y bastante duradera, puede ser producida a un coste comparativamente económico, puede ser embalada y despachada en forma adecuada

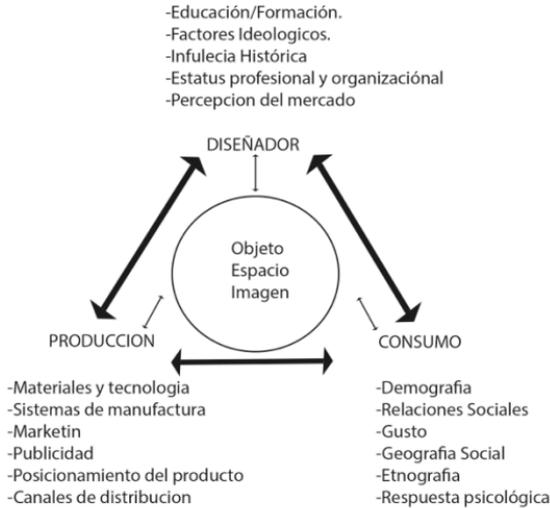
y, desde luego, debe cumplir una función específica, sea para trabajar, para descansar, para comer o para otras actividades humanas. El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un producto industrial debe cubrir las necesidades de un consumidor. .

En pocas palabras, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de «algo», ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador

debe buscar la mejor forma posible para que ese «algo» sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época.”

*Fundamentos del
diseño Pág.41*

-El diseño es el proceso de definir características, condiciones, dimensiones y estructuras que permitan conocer esquemáticamente un proceso o elemento, a fin de tener una idea concisa de las partes que lo conforman e inferir con mayor margen de certeza si se aproxima a lo que se busca conseguir.



Etimología:

-Las palabras diseño parece provenir del latín, de ahí pasa al italiano y luego al español. En el Breve diccionario etimológico de la lengua española, de Guido Gómez de Silva, encontramos la palabra definida como “traza o delineación de un edificio o de un aparato”; italiano, disegno “disegno, dibujo”, de disegnare

“dibujar;indicar”, del latín designare “indicar” (Gómez de Silva, 1988: 228)

¿Qué es el color?

El ojo cuenta con tres tipos de células visuales, que rigen tres tipos diferentes de sensaciones, correspondientes a los colores primarios Azul, Verde y Rojo (Fundamentos de la teoría de los colores – Harald Kuppers pag. 25).

El color es causado por diferentes cualidades de la luz mientras es reflejada o emitida por ella, para poder observar el color debe haber luz, cuando la luz brilla o se refleja en algún objeto algunos colores rebotan en este y otros son absorbidos, los ojos solo pueden ver los colores que rebota o son reflejados.

Percepción del color:

El ojo humano puede distinguir aproximadamente entre 7 y 10 millones de colores, los objetos que tenemos a nuestro alrededor están determinados por un tamaño y una forma pero también cuando vemos un objeto no podemos dejar de lado su color a diferencia de las otras propiedades, la propiedad del color es representada y existe únicamente en la impresión sensorial de cada espectador, esto se debe a que dentro del ojo en la retina tenemos tres tipos de células estas son muy sensibles y reciben el nombre de conos, estos no captan los colores, lo que hacen es captar y reunir cuadros de luz, que junto a ellos existen los bastones solo pueden recibir diferencia de luminosidad, sirven como antenas y trabajan de forma que captan radiaciones electromagnéticas,

estos impulsos en la vista son transmitidos por vías nerviosas del cerebro, aquí los colores son traducidos de la información que entra y así se produce la sensación de color; usaremos la teoría de Harald Koppers .

Los ojos son el órgano con los que el ser humano percibe la información acerca del color, dentro de nosotros ocurre un proceso que permite tener la sensación de color, en algunos casos existen defectos visuales que no permiten percibir el color de el modo en que normalmente se podría descifrar, el ojo tiene la capacidad de poder adaptarse a todo tipo de iluminación, esto va desde la claridad de un cuarto totalmente iluminado a un cuarto que tiene muy poca luz ,dentro de el existe un mecanismo de corrección este explica como el nivel de sensibilidad de los tres colores primarios aumenta o disminuye en la adaptación de la intensidad.

Historia del color:

Buscar colores y variantes de ellos es una inquietud que ha acompañado a la humanidad desde su primera aparición en la tierra, no obstante el buscar cada uno de ellos ha llevado mucho tiempo y esfuerzo, es importante mencionar que el resultado ha sido exitoso, pero en otras ocasiones el resultado ha sido fallido ya que las sustancias no pueden ser colorantes si en la molécula que la compone no existe la combinación de átomos llamado grupo cloroformo, refiriéndose al portador del color.

El primer color artificial, químico es el malva, creado por William Perkin en 1856 —“el rojo , en los primeros tiempos, fue el único color en uso .Vendría después el negro para darle realce a los signos, siendo estos los dos primeros colorantes utilizados por el ser primitivo—desde el

llamado hombre Neandertal”

(Los lenguajes del Color/Eulalio Ferrer).

No por nada el color ha sido estudiado por las mentes mas destacadas de todos los tiempo, siendo un campo de estudio fundamental para los seres humanos con esta propiedad las cosas en algunas ocasiones toman sentido y significado, en este proyecto usaremos el color para darle toda la caracterización a los puppet.

Aristóteles (384 - 322 AC):

Para él los colores que eran básicos son tierra, fuego, agua y cielo, decía que todos los colores se producían cuando se mezclaban cuatro colores, la luz y la sombra eran los que intervenían dentro de los mismos.

Leonardo Da Vinci (1452-1519):

Para él los colores básicos eran, color blanco el principal, seguido de el amarillo la tierra, verde para el agua, azul para el cielo, rojo para el fuego y el negro para la obscuridad, decía que el negro quedaba en ultimo porque era el color que privaba a todos los demás, consideraba que el color era propio de la materia y se dio cuenta que al mezclar todos los colores se podrían obtener más incluyendo el verde.

Isaac Newton (1642-1519) :

Para él la luz era color e hizo un experimento con la ayuda del sol, cuando esta pasa atreves de un prisma se descompone en seis colores y entre ellos cuando coinciden algunos absorbían parte del elemento y daban como resultados otros, así lo llevo a este principio, "todos los cuerpos opacos al ser iluminados reflejan todos o parte de los componentes de la luz que reciben."(Isaac Newton).

Johann Goethe (1749-1832):

Para él lo mas importante era comprender la relación humana con los colores y así logro la psicología del color, demostró como es que los seres humanos reacciona ante la diferencia

de los colores, por medio de su triangulo de los colores primarios, amarillo, azul y rojo donde los une diciendo que cada color es una emoción.

"El Contraste Simultáneo es la habilidad del órgano de la vista para cambiar los aspectos del color por la influencia de los colores limítrofes." (Kueppers).

"El contraste simultáneo se refiere a los cambios aparentes de tono, valor y/o intensidad que son creados por los colores adyacentes." (Wong).

En conclusión:

Lo que se usara para el proyecto son los colores blanco es la mezcla de los colores del arcoíris y el negro es la usencia de luz.

Mezcla de los colores: Johannes Pawlik

Colores Primarios:

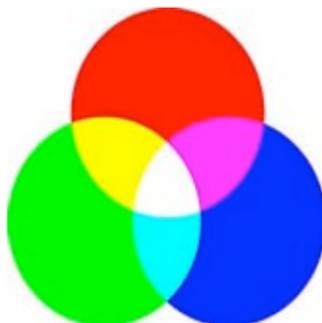
Rojo, Azul, Amarillo, estos colores no se pueden obtener por ninguna mezcla y son considerados únicos.



<http://www.taringa.net/posts/info/17868983/Megapost-Colores-Primarios.html>

Colores Aditivos, Luz , RGB:

Los colores Rojo (Red), Verde (Green), Azul (Blue) RGB, se conocen como los colores primarios cuando estos se mezclan dan como resultado todos los colores visibles, en igual cantidad nos dan como resultado el blanco, al mezclar cantidades iguales de dos colores primarios darán como resultado los colores secundarios Amarillo (Yellow) mezcla de Rojo y Verde, Cian mezcla de Verde y Azul, Magenta mezcla de el Azul y Rojo.



<https://tutorialesphotoshopcs5.wordpress.com/2012/09/27/los-colores-primarios-aditivos-rgb-y-sustractivos-cmyk/>

RGB es el modelo de síntesis aditiva del color, o color luz. Este es el modelo de definición de color en pantalla usado para trabajos digitales.

En la pantalla hay una serie de puntos minúsculos llamados píxeles. Cada punto de la pantalla es un píxel y cada píxel es, en realidad, un conjunto de tres subpíxeles; uno rojo, uno verde y uno azul, cada uno de los cuales brilla con una determinada intensidad. El monitor produce entonces los puntos de luz partiendo de tres tubos de rayos catódicos, uno rojo R (Red), otro verde G (Green) y otro azul B (Blue).

Para indicar con qué proporción mezclamos cada color en pantalla, se asigna un valor a cada uno de los colores primarios, de manera, por ejemplo, que el valor 0 (cero) significa que no interviene en la mezcla y, a medida que ese valor aumenta, se entiende que aporta más intensidad a la mezcla. De esta forma, un color cualquiera vendrá representado

en el sistema RGB mediante la sintaxis decimal (R,G,B) o mediante la sintaxis hexadecimal #RRGGBB.

En la sintaxis decimal, la intensidad de cada una de las componentes se mide según una escala que va del 0 al 255. Por lo tanto, el rojo se obtiene con (R = 255, G = 0, B = 0); el verde con (R = 0, G = 255, B = 0) y el azul con (R = 0, G = 0, B = 255), obteniendo en cada caso un color resultante monocromático.

En la sintaxis hexadecimal, la intensidad de las componentes se mide según una escala de 3 pares de valores: 1 par de valores para el color rojo, 1 par para el verde y 1 par para el azul. La escala para cada valor va del 0 al 9 continuando con las letras A a la F, por lo que 0 corresponderá al valor más bajo y F al valor más alto. Entonces el rojo más saturado se escribirá #FF0000 (es decir R= FF, G=00, B=00), donde el primer par de valores (FF) contempla el máximo de color rojo, y los 2 pares siguientes



(00) y (00), señalan la ausencia de verde y azul, respectivamente. Por consiguiente, el color verde se escribirá #00FF00 y el azul #0000FF. La ausencia de color luz — lo que conocemos como color negro — se obtiene cuando las tres componentes son 0, ($R = 0, G = 0, B = 0$) en notación decimal y #000000 en notación hexadecimal. Obviamente, el color blanco se forma con los tres colores primarios a su máximo nivel ($R = 255, G = 255, B = 255$) o #FFFFFF en hexadecimal. Si los valores

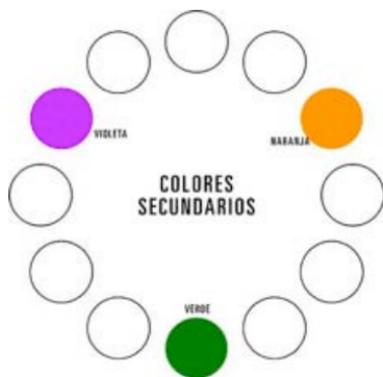
de los tres componentes son idénticos, se obtiene un tono de gris neutro.

La combinación de dos colores a nivel 255 con un tercero en nivel 0 da lugar a tres colores intermedios. De esta forma el amarillo es ($R = 255, G = 255, B = 0$), el cian es ($R = 0, G = 255, B = 255$) y el magenta es ($R = 255, G = 0, B = 255$).

<http://www.proyectacolor.cl/aplicacion-del-color/modelo-de-color/modelo-rgb/>

Colores Secundarios:

Magenta, Verde, Anaranjado, estos colores se obtiene al momento de mezclar los colores primarios.



<http://tallerdecolor.blogspot.mx/2006/06/teora-del-color-2da-parte-la.html>

Colores Terciarios:

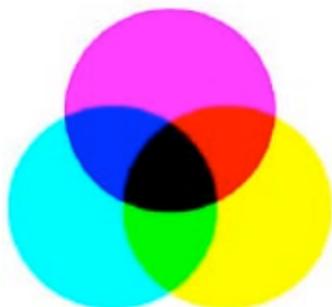
Estos colores se obtiene al mezclar un color primario y un color secundario y para poder nómbralos se usa primero el color primario y posteriormente el color secundario.



<http://coloreshtml.org/colores-terciarios/>

Colores Sustractivos, Pigmento CMYK:

Cian, Magenta, Amarillo (Yellow) CMY, en igual cantidad nos dan como resultado el negro y se les conoce como primarios sustractivos.



<http://www.fotonostra.com/grafico/coloruzpigmento.htm>

CMYK se usa para impresión. proporciona imágenes y fotografías

Sin embargo, este mejor contraste sobre papel, aparece más apagado en nuestros monitores que el modo RGB. Además el CMYK ocupa más espacio en disco, a que CMYK es una cuatricomía (4 canales de color frente a los 3 del RGB).

Los colores en modo CMYK también se expresan en series de valores, uno para cada tinta. Cada valor va del 0% al 100%. Este porcentaje indica la cantidad de pigmento de cada color básico (cian, magenta, amarillo y negro, respectivamente).

Así, siguiendo con el ejemplo anterior, el color R164 G25 B25 sería C24 M98 Y100 K20 en modo CMYK.

Otro conjunto de colores primarios sustractivo Amarillo (Yellow) Rojo (Red) Azul (Blue) utilizados por pintores.

El color ayuda a dar una impresión al diseño para poder captar la atención del espectador y poder transmitir el mensaje que queremos mostrar de una manera correcta, esto por medio de la interpretación que cada quien le da a los colores así se puede alcanzar un resultado equilibrado se puede sugerir o transmitir algo totalmente distinto simplemente con el uso de los colores.

En nuestro entorno físico, el color parece ser algo concreto, pero en realidad lo crean longitudes de onda de luz variables que, al reflejarse en una superficie, las interpretamos como color.

Los colores que el ojo humano es capaz de distinguir se conoce como espectro visible.

El color no es absoluto la cualidad del material de ofrecer el aspecto color (Fundamentos de la teoría del color- Harald Koppers. Pag. 11).

Principio de diseño en color:

Al hablar de los colores primarios abra muchas teorías autores, es por ello que usaran varias de ellas

Rudolf Arnheim (1904 —2007): Dice que existen los primarios generativos y los primarios fundamentales, los primarios generativos describen los procesos por los cuales tienen que pasar los colores para poder llevarse a cabo, en los primarios fundamentales habla de que vemos cuando en una superficie aparece el color.

Harald Küppers 1928

Dice que son ocho los colores elementales: amarillo, verde, azul-cian, violeta-azul, magenta-rojo y naranja-rojo, organiza, dos son acromáticos el blanco y el negro el blanco con la máxima luz y el negro sin luz, así sumando seis mas dos nos dan un total de ocho, acomodo los colores básicos en un hexágono, en

vez de un círculo.

Nos basaremos en el libro de *Color y Percepción* de Otto&Olaf y Nacho Marti para definir lo que expresa y emite cada color:

“Blanco: su reputación es divina. Es el color de los dioses y los ídolos y de la luz. No se conoce del ni una palabra fuera de tono ni una acción desleal. Es sin duda, el color mas importante, la sublimación de todos los colores juntos. Virtuoso, puro de defectos, inocente... Los sinónimos son numerosos y, por mas que busque, no encontraras antónimos que empañen su honor”.

“Amarillo: Nace y muere a diario. Cada mañana es un niño y cada tarde, un anciano, Y en el transito del uno al otro, el amarillo abarca todos los sentimientos, todas las virtudes todos los defectos, por la mañana : diversión ,optimizo y simpatía .Al medio

día: traición, pasión, locura. Por la tarde: creatividad, madurez, reflexión“.

“Anaranjado: Fruto de la unión de fuego y la luz, el naranja está lejos de ser la deidad que todos esperaban. Pasar desapercibido es su vocación. Es modesto y quisiera ser invisible. Con el tiempo, ha logrado pequeños triunfos: hablando de un cabello, un gato o un amanecer”.

“Rojo: Color de colores. Odiado y amado a partes iguales, no debe su popularidad a su buen carácter, sino a su carisma canalla, ambiciosos, intransigente, si no puede ser el protagonista, prefiere no salir a escena, aunque, si se los propone, no hay color que le haga sombra”.

“Rosa: Nada malo puede salir de él, salvo que malgasta su vida soñadora; pero no en los sueños alucinados y confusos de la noche, sino es los diurnos, en aquellos que son como una pasión secreta e irrefrenable

.De el se podría decir: no vive su vida, sino que sueña la vida que quería vivir.”

“Azul: Fue básico en la creación del mundo. Tal vez por eso es el color más querido. Al mirarlo en el cielo o en el mar, uno diría que tiene la altura de los colosos. Desconoce los prejuicios, a pesar de conservar en su mirada toda la historia de la humanidad.”

“Verde: El rebelde de la familia. Indómito y libre, es como los gatos: se deja acariciar pero no domesticar rara vez pierde la compostura. La suya es una rebeldía elegante, austera, respetada, sin la desesperación de James Dean o las utopías de Jhon Lenon . En realidad siempre se ha sentido más cerca del hudizo Rimbaud.”

“Café: Siempre está en su mejor edad: cuando joven por su riqueza , cundo viejo por su nobleza , dicen de él los sabios que es el acorde de la felicidad, salud , dinero, amor .Es el éxito y la experiencia,

el lujo y la cultura.”

*“Negro: Es eterno y, además,
elegante, Es taxativo y detesta
la ambigüedad.”*

COLORES HISTORIA SIGNIFICADO Y USO.

Blanco: Basándonos en lo que dice Kupper, el blanco es un tono acromáticos esto es que no tiene color, físicamente el color blanco es el color de la luz, y según el simbolismo se considera el color más perfecto, puro, ordinario y dinámico, es considerado también un matiz para poder contrastar otros colores, también nos dice Truicia Guild que se suele considerar un color llamativo y antiguo, en los interiores el uso de este color da la sensación de frescos y tranquilos pero a la vez son reveladoras.

Etimología:

-origen germánico: blank brillante, blanco.

-origen francés blanch.

-origen latín vulgar blancus, iluminado.

Uso:

-occidentalmente se usa en los vestidos de novia como símbolo de pureza y castidad.

-representa el color de los fantasmas y aparecidos

-en el oriente se usa para el luto.

-en Africa las viviendas son pintadas en la fachada para que no entren los espíritus.

Como se ha visto y demostrado el blanco se denomina como un color acromático y exceso de luz, mientras que los pigmentos nos dicen otra cosa, a pesar de no determinarse un color es considerado como tal para la gran mayoría de las personas, las tradiciones y los usos han considerado este color uno de los mas importantes a nivel pigmento, el significado del color va a depender de cada región.

Azul: Es uno de los tres colores primarios, es considerado un color frío, un color substractivo secundario, Cian indispensable en el CMYK y RGB.

Etimología:

- origen árabe hispánico lazawárd.
- origen este del persa lağvard o lažvard.
- origen griego κυανός, kýanos, ‘azul oscuro.
- origen ruso e italiano se considera al celeste, голубой [golubóy] y azzurro.

Uso

- alcobas azules invitan al descanso.
- baños de color azul evocan un ambiente acuático.
- sirve de color de decoración por que da frescura y vida a los lugares.
- transmiten limpieza y pureza, la mayoría de envases de los productos de limpieza. como detergentes, cloro, suavizantes y aromatizantes.
- representa la masculinidad.

El color azul es sin duda un pigmento preferidos para todas las personas y no es de sorprendernos ya que nosotros vivimos en el planeta azul, también es un color fundamental para la combinación de los colores, el uso de este color suele ser universal y se representa con la limpieza y pureza.

Ilse Azlin Pérez Bastida

Verde: Es un color secundario formado por el amarillo y el azul, considerado como un color frío.

Etimología:

- origen latín viridis, vigoroso, vivo,
- origen idioma chino antiguo, el idioma thai, el antiguo japonés, y vietnamita, la misma palabra podía significar tanto al verde como al azul.

Usos:

- tonalidad de los paisajes.
- color nacional de Irlanda.
- color sagrado del islam-en muchas culturas el verde simboliza el ciclo natural de la vida y la muerte.

El color verde esta relacionado con la naturaleza y con todo lo ecológico tiende a ser verde, en la antigüedad los verdes brillantes eran una característica de los salones de la época del imperio de napoleón, es un color muy brillante y llamativo a las miradas.

Amarillo: Es uno de los tres colores primarios, considerado color cálido.

Etimología:

- origen hispánico amarēllus, amarillento, pálido.
- origen del latín amārus.

Usos:

- Azafrán de la túnica de los monjes.
- Color sagrado del budismo.
- Asociaciones con el astro rey y grano maduro.
- En la naturaleza se considera el color del verano.
- Las marcas usan el color amarillo para poder atraer a un público más juvenil.
- Es asociado con el dinero.

El color amarillo es sin duda uno de los preferidos este es asociado con el sol, esto hace que se utilice mucho en las decoraciones de las recepciones, Monet en su comedor uso este color para producir efecto de inundar la habitación con rayos solares, una diseñadora londinense Lancaster Nancy decoradora de los años 50 uso en su estudio los amarillos para tener fuerza en los muros composición e impuso una nueva moda con el estilo de campo ingles, el color amarillo es de los mas usados por sus características y su significado.

Rojo: Considerado el color mas antiguo y de el cual se tienen pruebas en las cavernas con las pinturas rupestres, es uno de los tres colores primarios, considerado color cálido y el mas llamativo.

Etimología:

-origen latín rūsseūs

Usos:

-chinos color de la suerte y la felicidad.

-hindúes es el color del matrimonio.

-en las decoraciones se denomina como riqueza y lujo.

- Para los antiguos pueblos nahuas, mexicas y aztecas, el rojo era el color del este, relacionado con Tezcatlipoca.

-En las culturas de extremo oriente, el rojo es el color del sur, del verano y del elemento fuego, representados por el fénix.

El color rojo es, él que por naturaleza nos indica peligro y fuego es considerado el color del romance y la pasión, es naturalmente un color considerado de realce.

Anaranjado: Se forma al combinar dos colores primarios el rojo y el amarillo, aunque se encuentra dentro del grupo secundario, en nuestro entorno podemos observar gran cantidad de cosas que son anaranjadas por naturaleza, tal es el caso de los atardeceres, es considerado color cálido.

Etimología:

- origen árabe hispánico naranġa,
- origen persa nārang,

Usos:

- representa el sentimiento de la alegría y diversión.
- es representativo del budismo.
- lo usan para mejorar la visibilidad, los trabajadores en carretera y otros cuya seguridad se basa en ser vistos a distancia suelen usar sombreros, chalecos, trajes y otras ropas de este color.
- Los cables de teléfono y fibra óptica se recubren a menudo de tubos naranjas de polietileno.

El color anaranjado se denomina, color de la fruta naranja, donde se puede percibir claramente este, es muy normal poder ver los escudos con este color como es el caso del escudo de armenia aquí se puede observar en el centro un escusón anaranjado y también en el escudo de la comuna francesa.

Violeta: Es considerado un color frío, se forma con la combinación de los colores primarios son el cian, el rojo y el amarillo da como resultado el violeta que es un color terciario.

Etimología:

- origen francés violette.
- origen francés antiguo viole.
- origen latín viōla.

Usos:

- considerado como el color de la magia, lo oculto, la fantasía.
- se usa para lo esotérico.
- es usado para partidos políticos.
- se utiliza para definir a la moda

El color violeta el color favorito del art nouveau, figuras femeninas de los artistas, como Gustav Klimt, visten a menudo de violeta.

Negro: No se considera un color es acromático, es la percepción visual de máxima oscuridad.

Etimología:

-origen latín negro.

Usos:

-Asociado a la muerte, la violencia, el misterio, la elegancia y hasta cierto punto; a la sensualidad.

- el negro es un color apreciado tanto por las personas jóvenes como por las mayores, sobre todo, cuando se trata de incorporarlo en el vestuario o al momento de comprar un automóvil.

- se asocia a lo negro con lo pesado, la dureza y lo estrecho.

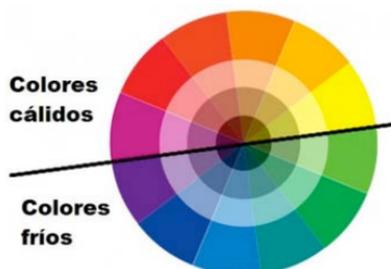
- es usado para denominar la maldad.

El color negro es el color mas usado en la actualidad aunque no es muy bien visto por algunas culturas en otras es usado para todo tipo de ocasión, en muchas de las banderas se observa como el negro tiene presencia, tenemos la bandera de Alemania como un claro ejemplo.

2- CARACTERÍSTICAS DEL COLOR.

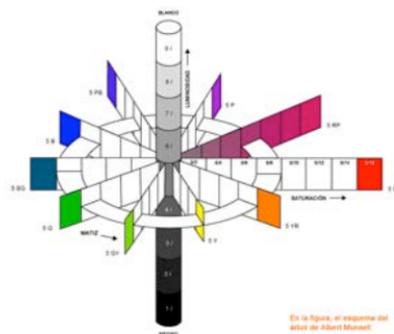
Johannes Itten, diseñador y profesor en la Bauhaus, es el primero que hizo una teoría sobre los tipos de contrastes posibles que se producen por las diferentes características de los colores. Johannes diferenció siete tipos de contraste: saturación, temperatura, simultaneidad, cantidad, luminosidad, colocación en el círculo cromático y calidad del color.

Temperatura el color: colores fríos y colores cálidos, los colores de tipo fríos se ubican en el círculo cromático entre el azul y el verde, pasando por los grises, se les suele decir colores pasivos, los colores de tipo cálidos son aquellos que están del rojo al amarillo dentro del círculo cromático y se les suele decir colores activos.



<http://www.staffcreativa.pe/blog/colores-calidos-diseno/>

Ya sea de naturaleza lumínica o pigmentaria, los colores y sus características son: Tono o matiz, valor o luminosidad, saturación o brillo.



<http://www.proyectacolor.cl/aplicacion-del-color/modelos-de-color/el-arbol-de-munsell/>

Albert Münsell: (1858 – 1918) usaremos la definición que el usa para Matiz y Valor :

Desarrollo una investigación y creo un sistema donde se ubican correctamente los colores en un entorno tridimensional, dando tres características a cada tono, en la investigación inventa una hoja que es la que ayuda a dar de manera correcta la posición de los colores

Matiz: La característica que nos permite diferenciar entre el rojo, el verde, el amarillo, etc. que comúnmente llamamos color.

Es el color que se muestra tal y cual es, nos permite distinguir si es un rojo o un azul le da el nombre un sinónimo del color.

los matices Rojo, Amarillo, Verde, Azul, Purpura son para Münsell colores primarios, mezclándose con sus colores adyacentes se pueden tener matices infinitos, se hace un ejemplo si haces una mezcla

tomando como ejemplo el azul y el verde el traslado que tiene un color hacia el otro dentro de la escala cromática, es el recorrido y cantidad de tonos que se pueden crear.

Valor: La claridad de cada color o matiz. Este valor se obtiene mezclando cada color con blanco o bien negro y la escala varía de 0 (negro puro) a 10 (blanco puro).

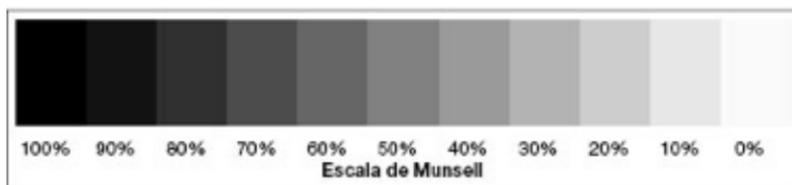
Los colores que tienen un valor muy alto reflejan mucha luz, los colores con un valor bajo reflejan menos luz, amarillo color mas alto y el violeta es el color mas bajo, nos dicen que tan claro u oscuro puede ser un tono.

Saturación: Es la falta de disolución con el blanco, y mientras mas saturado es el color menos gris posee, es que tan vivo o apagado puede ser un color.

Brillo: Es la cantidad de energía que tiene un tono , que capacidad tiene de reflejar el blanco, que tan claro u oscuro puede ser un tono.

Escala de valores/ Escala de Grises.

Basándonos en lo que dice Kupper, el blanco y el negro son tonos acromáticos esto es que no tiene color, físicamente el color blanco es el color de la luz por lo que se dice que es primario y el cuanto a el negro puede ser secundario y terciario, esta vez se le agregara un tono mas, el gris, y para este ejemplo usaremos la escala de Munsell la escala esta del 0 al 10 donde negro el 100% nivel mas bajo y el blanco el 0% nivel mas alto, entre estos dos tonos están los grises y son llamados colores neutrales.



<http://www.fotonostra.com/grafico/escalascolores.ht>

3-Teoría del color:

El mundo externo es incoloro. Esta formado por material incoloro y energia tambien incolora. El color solo existe como impresion sensorial del contemplador (Fundamentos de las teoria de los colores – Harald Kuppers pag. 34).

La palabra color puede hacer referencia a distintas cosas, por ejemplo A)color general, b) color fenómeno cromático específico, c) clase de color, d) tipo de color, e) color sustancial, color pictórico, f) color del objeto, g) color del manifestación, color como elemento gráfico.

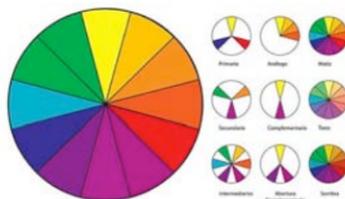
Dentro del proyecto usaremos el color del manifiesto como elemento grafico para poder determinar el color que usara cada personaje.

¿Por qué es importante el color?

Es una de las herramientas mas importantes potentes

que dispone el diseñador para comunicar el mensaje a su espectador, puede simbolizar una idea, evocar un significado y tener relevancia cultural. Las buenas relaciones del color nos darán como resultado si un objeto es agradable al público o definitivamente no, lo que tenemos que hacer con la animación es por medio del color captar y mantener la atención del espectador, la preferencia de los colores dentro de la animación son colores oscuros.

Entender la teoría del color nos abrirá mas posibilidades de las que se tienen.



https://es.wikipedia.org/wiki/C3%A9mbito_crom%C3%A1tico

El tema del color en los puppet, el color dentro de los rasgos a definir de un puppet es de gran importancia, la finalidad del color; es la identidad del personaje, dependiendo del papel que va desarrollar dentro de la historia, el color nos va a decir si estos son buenos o malos definirá los rasgos por medio del color.

El origen de todo análisis del color, es el círculo cromático. En él, podemos ver los colores y como están relacionados unos con otros. La primera característica es la temperatura. Distinguimos colores cálidos y colores fríos. El hecho de saber si un color tiene temperatura, o alguna otra característica, no es para discriminar el color en sí. Necesitamos saber las características, para combinar colores; eso es todo.

Por medio del color que se usara se busca crear sensaciones, emociones y comunicar las característica de cada personaje.

Ilse Azlin Pérez Bastida

MODU

46 CARACTERIZACION DE UN PUPPET.

PROCESO DE CREACION DE UN PERSONAJE

El primer paso en el proceso de creación de un personaje es la investigación.

Escribir generalmente es una exploración personal de un territorio nuevo, existen algunos tipos de investigación para asegurarse que el personaje y el contexto tiene sentido al parecer reales. La observación general y la percepción se convertirá en la base del personaje.

La creación de un personaje empieza a partir de lo que ya se sabe. Sin embargo, es posible que la investigación general nos proporcione cierta información que tendrá que llevar acabo una investigación especifica, para así poder completar aquellos rasgos del personaje que pueden no formar parte de su propia observación y experiencia.

Tipos de investigación para el desarrollo del proyecto:

Para la animación de Mario se llevara a cabo dos investigaciones la primera es la elaboración de los personajes y la segunda es la creacion de la historia, fundamentadas en la dirección de arte de Tony seddon/ Luke herriott donde explica por medio de este método que los resultados adquiridos, en la exploración cualitativa y cuantitativa. En la investigación cuantitativa se tomaran cifras de los colores que el público considra agradables y los color que no les agraden tanto, con estos resultado poder usar esas cifras en los personajes dentro la historia, tomando en cuenta los miedos que mas se repitan, buscar cifras y números para obtener un resultado mas objetivo dentro de la investigación, los resultados

cualitativos nos sirvan para las primeras ideas de lo que posteriormente se crearan los personajes, los numeros mas altos seran los puppet principales.

EL DISEÑO DE PERSONAJES

El diseño de personajes es la capacidad de plasmar ideas artísticas a través del diseño, la construcción y la forma, el resultado del diseño de personajes para aplicar todas aquellas técnicas que permiten, entretener, narrar y expresarse mediante el arte del dibujo, el color, la expresión corporal, la psicología y el volumen, partiendo de técnicas tradicionales hasta llega incorporar la rotoscopia para poder mostrar una manera alternativa de no solo centrarnos en una sola técnica cuando se quiere animar y la fusión entre ellas pueden tener resultados favorables.

-¿Qué es el diseño de personaje?

Es el proceso mediante el cual se diseña, como será el actor de la historia, crear un individuo, que tendrá características físicas, psicológicas y sociales las cuales durante la historia se irán desarrollando y descubriendo.

Personaje de Animación

La mayoría de los personajes se crean para poder ser los representantes de una historia que se narrara, el personaje siempre despertara un interés por el espectador, este debe contar con la suficiente fuerza para poder atraparlo, en algunos casos será positivo y en otros tantos negativo, teniendo en cuenta que no se tendrá a una persona física, sino a un personaje ficticio elaborado (materiales a elegir) que obtiene desplazamiento a traves del animador es

asi como se obtendrá el movimiento frame por frame, de lo contrario solo seria un simple muñeco estático, la finalidad de los personajes de animación es contar y transmitir la historia.

Podemos partir de la creación de unos muñecos y dibujos de personajes de la realización de cualquier animación, a partir de estos elementos se pueden crear historias, el punto de origen puede cambiar este puede ser interno o externo dentro del crecimiento de la historia para poder contar un cuento o narrar algún relato que ya existe o inventarlo.

El diseño de los personajes al no tener un parámetro preciso, es muy vulnerable a no ser comprendido, pero la función de los personajes es el narrar el relato.

IDENTIDAD DE PERSONAJES:

Cuando se piensa en el diseño de un personaje se viene a la mente el trabajo de un diseñador, en algunos lugares es nombrado “carácter Designer”, a menudo este tipo de trabajos se desarrolla para cine, televisión, animación, aunque los medios de impresión como lo son libros también recurren a este recurso, los encargados que dan vida son los ilustradores, aunque la demanda de esta especialidad es cada vez mayor, existen poco lugares especializados para poder desarrollar esta tarea, el diseño de un personaje no es sencillo, lleva tiempo y una gran campo de investigación para que su creación tenga la fuerza y el interés necesario para que los espectadores que observan queden cautivados y logre causar impacto al momento de verlos, sin importar el papel que este cumpla sea

antagonista o protagonista, un ejemplo de animación en donde los personajes son un claro ejemplo de que no siendo reales lograron causar gran revuelto es el film *Rebelión en la granja* (Animal Farm) George Orwell/ 1945, en donde los animales logran poner de su lado al público, al crear sensaciones que empatan con los problemas de injusticia humana, por los problemas que se presentan en la granja, al hablar del aspecto físico de los dibujos animados estos causan rechazo o aceptación simplemente con el diseño de la apariencia física y el desenvolvimiento de estos, como es el caso del cerdo malo sucio repulsivo, mentirosos y cruel, a diferencia de los cerdos buenos nos causan aceptación por que visiblemente son más estéticos el trato que tiene entre ellos es de animales nobles los sentimientos y su escala de valores logra ser la fusión perfecta para que sean

aceptados un claro ejemplo de antagonista y protagonista bien empleado, otro ejemplo al contrario de este sería el *Corazón de Notre Dame*, aquí el personaje principal es una persona que físicamente es considerada como horrible pero interiormente es bella, enamorado de una hermosa gitana, como se ha mencionado los personajes pueden ser considerado no agradables físicamente para el público pero, si se logra manejar y crear un buen papel el sentido puede cambiar y esa es la intención de un buen personaje, usaremos la Teoría de Jauss para explicar cómo cada ser humano dependiendo de los patrones con los que se desenvuelve elegirá a los personajes que estén más afines a él.

DISEÑO E INVESTIGACION DE UN PERSONAJE.

Hablar de un personaje es por lo regular asociarlo a que este es de carne y hueso, desde que surgió la escritura y posteriormente la literatura siempre ha estado acompañada de personajes de todos los mundos posible, llámese animal, vegetal, mineral etc.

Usemos un personaje poco conocido “Batracomiomaquia de homero” Homero (2003. Himnos Homéricos. La Batracomiomaquia. Madrid: Editorial Gredos), pensar en ilustrar este personaje conlleva a mucho trabajo porque describe el relato de una ratón llamado Hurtamigas que tomaba agua de un lago, se encontró con el Rey Rana llamado Hinchacarrillos después de una platica lo invitó a su casa, el Rey Rana

crucó nadando el lago, y el ratón sentado en su espalda, se enfrentaron a una serpiente acuática. La rana se sumergió y olvido que el ratón iba en su espalda, éste se ahogó, un ratón fue testigo de lo ocurrido desde una orilla del lago y corrió a contar a todos lo que había visto, los ratones se prepararon para la batalla como venganza por la traición del Rey Rana, enviando un heraldo para proponer a los dioses que eligiesen bando, y específicamente a Atenea para que les ayudase, Atenea rehusó, diciendo que los ratones le habían hecho muchas travesuras, los dioses decidieron permanecer como espectadores en lugar de involucrarse, Zeus invocó a un ejército de cangrejos para evitar que todas ranas

murieran, ante sus pinzas filosas, los ratones se retiraron y termino la guerra que solo duro un día o las fabulas de Esopo quien es considerado el padre de todos los fabulistas, se caracteriza por que sus narraciones son cortas y siempre terminan en moraleja, en sus fabulas tanto los seres humanos como las animales interactúan, estos ejemplos nos muestran como los animales siempre son usados para este tipo de fabulas, “pinocho” Carlo Collodi un muñeco de madera con ejemplos de animales y algunos son humanos “Pedro Paramo” de Juan Rulfo, donde la mayoría son personas muertas, que nos muestran, como los personajes nos siempre tiene que ser seres humanos para demostrar un resultado eficaz, solo se tiene que tener un buen argumento y diseño del personaje, en todo el mundo las culturas van a descifrar al personaje de acuerdo a sus valores e ideas,

la mayoría de estos valores de aceptación se logran por medio de los libros, algunos relatos y películas que se ven, crean modelos, para determinar quién es el héroe quien es el villano, un dios, etc.

En esta investigación se realizara una animación con la técnica de stop motion, con un guion original que describe a los personajes al contar una historia que involucra a un ser humano, a tres personajes fantásticos monstruos, las características de los personajes de Mario son los miedos que el observa todo el tiempo, como una amenaza cumpliendo la función de los antagonistas de la historia, como decía Hitchcock a Francois Truffaut que cuando mayor sea la oposición para que el protagonista consiga lo que desea y su esfuerzo se vea frenado más fuerza va a tendrá el relato.

JIM HENSON Y SUS DISEÑOS

Es el creador de las marionetas más populares conocidos como los muppets, la palabra muppet es la combinación de marionette (marioneta) y puppet (títere) que salieron en la televisión en 1954 aunque al principio los productores pensaron que no tendrían éxito, así que en Inglaterra la cadena itv fue la encargada de producción las primeras transmisiones de los muppet en 1964 y 1969 se filmó Timepiece, Youth '68, y The Cube, estas eran películas experimentales que ayudaron para diseñar nuevos modelos de muppets, después del éxito obtenido en 1969 se creó Sesame Street (Plaza Sesamo) se crearon 400 personajes, las características de los diseños de los muppets son muñecos ventrílocuos, se mueve su cabeza, brazos y algo particular son las expresiones que hacen las caras, los diseños comunes que se ven en los

muppet son boca grande, ojos esféricos grandes, el material de los cuerpos en general es blando, los materiales que se utilizaba eran pelotas de ping pong, toallas, lijas, esponjas, etc, en 2004 Walt Disney compró a los muppet



<https://www.google.com.mx/search?q=jim+henson&source=images&imgres=1845&bih=938&imgre=3NcN21ZFgOYfMh3A>

Ilse Azlin Pérez Bastida

MODUL III

III:REFERENCIA DE LA ANIMACIÓN, EL STOP MOTION Y LA ROTOSCOPIA.

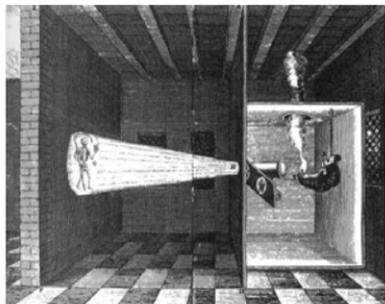
REFERENCIA HISTORICA DE LA ANIMACION :

La historia del movimiento comienza en el paleolítico superior cuando a través de las pinturas rupestres se mostraba el movimiento de la idea practica de la acción, esto aproximadamente hace 35 millones de años, el registro mas antiguo que se tiene de estas imágenes esta en de la Cueva de Altamira en España.



https://www.google.com.mx/search?q=altamira+cueva+pinturas&bw=1845&bih=978&source=i-nms&btm=ia&sa=X&ved=0ahUKEwjwOX-4vPKAIVBgmMKHOTPBBkQ_AUIBqB#imgcro=A-xeccvK2QgJ08f%3A

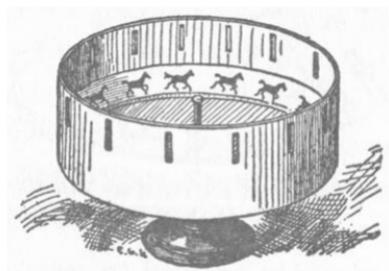
Después de que el dibujo fuera el primer intento de los seres humanos para comunicar movimiento, en el siglo XVIII en china se invento el teatro de sombras chinescas, en donde los títeres son los actores principales, las personas se colocaban detrás de un pantalla blanca y a contraluz, hacia que las siluetas de las marionetas se observaran en movimiento, pero no fue suficiente para cumplir con las expectativas de todos y años después producto de una evolución de la especie humana de buscar una expresión en imágenes, dando como resultado la cámara obscura, tiempo después el avance y la inquietud por mejorar los aparatos de reproducción visual nace la linterna mágica, aparato que por medio de la luz y acompañado del dibujo se lograba el movimiento, invento de Athanasius Kircher 1646.



<http://palomitasproducciones.com/blog-2/>

Años después aparece el Taumátropo de Jhon Ayrton, es un juego con dos imágenes colocadas en un círculo de manera opuesta atrándose los extremos y al momento de moverlo crea la sensación de movimiento otro nombre como se le conoce es Wonderturner, con este invento demostro su estudio de persistencia de las imágenes en la retina, posteriormente diseño el Fantoscopio o Fenaquistoscopio, muy semejante al Zootropo de Homer 1832, un tambor que iniciaba en su interior tiras de dibujos mostrando diferentes

momentos de un movimiento girando el tambor a gran velocidad, el intervalo entre ranura y ranura provoca la sensación de continuidad en el movimiento sin percibir el intervalo.



THE ZOOTROPE.

<http://sobrecuriosidades.com/2011/09/21/el-zootropo-juguete-que-se-ade->

[lanto-al-cine/](#)

Se suceden diversos inventos para aparentar movimiento sobre la base de la persistencia de imágenes. El Kineógrafo o kinetoscopio de Thomas Alba Edison en 1868 años después nos sorprendería el praxinoscopio 1877 de Emile Reynaud, cuando comenzaba el siglo nuevas metas estaban trabajando para mejorar la calidad de la imagen y el movimiento uno de ellos es Nicéforo Niepce que había logrado imprimir

Ilse Azlin Pérez Bastida

imágenes permanentes en lo que se consideró la primera placa fotográfica Daguerre, Fox Talbot mejoró, las investigaciones sobre el movimiento ya no se basaban únicamente en los dibujos ahora las fotografías ya eran parte fundamental de los estudios. El momento que cambió la historia del cine fue un 28 de diciembre de 1895 cuando Auguste Marie, Louis Nicolas Lumière conocidos como los “hermanos Lumiere”, cuando el público disfrutó por primera vez un espectáculo colectivo en el Salon Indiedel Grand Café de París el 14 del Boulevard de Capucines al que asistieron 35 personas incluyendo a Meliés.

En 1906 James Start Blackton caricaturista hizo la primera película animada en toda América titulada “Humorous Phases of Funny Faces”, en América el desarrollo de la animación comenzaba y en al mismo tiempo en Europa, Emile Reunold un dibujante animador de París realizó aproximadamente trecientas

películas, las más destacadas que se pueden mencionar son Fantasmagoria 1908, en Rusia Ladislav Starevich fue un animador y director ruso de origen polaco autor del primer filme de animación de marionetas, Prekrasnaya Lyukanida 1912, Realizó más de un centenar de películas inicialmente dirigidas a un público infantil presentando situaciones y personajes fantásticos. En América en 1914, Zenas Winsor McCay creó Little Nemo in Slumberland 1911 y Gertie el dinosaurio, años después Otto Messmer animador estadounidense daría vida al gato más famosos de todos los tiempos. El gato Félix producido por el estudio de Pat Sullivan.



https://es.wikipedia.org/wiki/El_gato_Felix

REFERENCIA DE LA HISTORIA DEL STOP MOTION:

Con la llegada de la nueva plataforma se comenzaron a expandir las opciones de la representación de las historias, mientras los hermanos Lumiere mostraban los nuevos medios Marie Georges Jean Méliès mejor conocido como “Georges Meliès” comenzaba a crear historias de fantasía con magia, cuentos de hadas, viajes, aventuras y no era de esperarse alguien con habilidades de ilusionista y trucos de magia que adornaban la pantalla, le llamaban el precursor de la ciencia ficción sus inventos inspiraron a muchos, uno de ellos fue el español Víctor Aurelio de Chomo Ruiz, quien coloreaba películas de Pathé colocándose rápidamente en el cine de trucos, utilizando la técnica que hoy en día denominamos stop motion, es decir, la animación de objetos

fotograma a fotograma.

La técnica de animación stop motion se divide en dos corrientes muy importantes, primero por un lado del mundo esta el continente antiguo quien con sus artistas y películas individuales se lograban resultados sensacionales la segunda en América (Hollywood), es aquí donde las pequeñas historias tomaron fuerza para poder convertirse en grandes películas, ambas son importantes pero al momento de fusionarse nos dan la historia que conocemos hoy en día así como todos los elementos que se necesitan para lograr una excelente animación.

C O N C E P T O D E ANIMACION:

Toda creación cinematográfica, realizada imagen por imagen se diferencia del cine de toma directa por el hecho de preceder de una fuente mecánica generada por medios fotográficos parte de la creación en estudios de los objetos que serán proyectados en la pantalla. El cine de animación crea imágenes por medios diferentes al registro automático.

Asociación Internacional de Cine de Animación (ASIFA)

“La animación ocupa el espacio intermedio entre la producción cinematográfica, el arte y el diseño gráfico.”

Liz Faber y Helen Walters

La animación es el movimiento que se le da a los objetos estáticos sean dibujos puppet o cualquier objeto que fueron previamente diseñados para ser secuenciados en fotogramas distintos para crear

la sensación de movimiento. .

Mario va a denominar una animación, la historia que se presenta es por medio de puppet, en esta historia de ficción serán manipulados los personajes utilizando la técnica por el animador cuadro a cuadro.



<http://sierradecinefagos.com/2015/12/10/los-mundos-de-coraline-los-gatos-no-necesitan-nombre/>

EL MOVIMIENTO CONJUNTO:

El inicio de stop motion se le denomina a Ladislaw Starewicz con “La venganza del camarógrafo” los primeros filmes que se tiene de stop motion son de escarabajos muertos, con historias sensacionales acompañados de toda una producción y dirección de arte.

Stop motion siendo una técnica de la animación su principal función es dar la sensación de movimiento, tal y como se ve en los films del señor Ladislaw, pero no solo de crear movimiento este movimiento tiene que ser fluido y continuo partiendo siempre del primer fotograma, creando una cadena de imágenes para que así reaccione con la anterior, la composición de toda la cadena de fotogramas será el resultado de una nueva composición. Siempre se debe tener cuidado de la continuidad en caso de que alguno de los cuadros

llegara a romper la secuencia, el resultado puede ser desastroso y bien obtener un mal resultado en la animación.

En Estados Unidos Willis O’Brien animador y técnico de efectos especiales, creador de King Kong éxito comercial, otro importante animador y quien inspirado por O’Brien es Harryhausen quien es considerado como el animador contemporáneo mas influyente por su trabajos como Simbad y la princesa, Duelo de titanes.



<http://thicks.com/2015/12/31/happy-new-year-from-films-etc/king-kong-1933/>

ANIMACION TECNICA Y CULTURA

El lenguaje videografico nace cuando se buscaba crear mensajes más allá de lo habitual, buscando nuevos medios para poder captar o capturar y en el algún momento reproducirlos, en un principio se creía que estos medios serian capaces de captar lo que el ojo humano y las personas en general estábamos acostumbrados a ver, pero una vez probado el invento se dieron cuenta de que eso no sería así, por que el siempre hecho de que su función era otro, la vida no era el pasado y menos en blanco y negro o muda, pocos años tardo para que el color y el sonido fueran parte de este nuevo medio, los personajes comenzaron a hacerse presentes, las historias, los movimientos de cámara y sobre todo desde que se descubrió su verdadera función no ha parado hasta

entonces y tal vez sea porque desde el inicio e los tiempos siempre se ha buscado mostrar una “realidad” llámese real o imaginaria, aquí es donde entra la animación, un elemento de realidad alterada donde de alguna forma refleja y se burla en algunas ocasiones de la verdadera realidad, considerada la forma de expresión más dinámica que se conoce y es por demás todo lo que compone a una animación está inspirado en una realidad, la animación explota todos los campos y los terrenos existentes debido a que es un elementó que se inspira en la realidad siempre está en continuo cambio y sus posibilidad para seguir creando historias es infinita.

Manual básico para de lenguaje cinematográfico y narrativa audiovisual /f fernandez Diez/ J. Martinez Abadia 791.433

La animación dentro del

lenguaje videografico es considerada un elemento de realidad alterna que en ocasiones se burla de la realidad, como toda herramienta de reproducción visual parte de dar a conocer un mensaje, solo que de una manera diferente, algunas veces los mensajes son historias con algunos fragmento de la realidad que conocemos y algunas otras veces tiene pequeños fragmentos, pero siempre teniendo en cuenta que la animación tendrá una forma de mostrar ese mensaje de manera diferente.

LA PUESTA EN ESCENA

Los elementos que forman toda una escena son fundamentales y dan vida a la historia es por eso que, los colores que se usan durante el proyecto son esenciales, las paredes, puertas en general la utilería, la iluminación, el vestuario,

maquillaje y de más elementos son parte fundamental de la animación que le dará vida, en un principio la puesta en escena era denominada únicamente para el teatro con el paso del tiempo el termino fue adoptado por los medios audiovisuales, cuando nos referimos a la puesta en escena hablamos del ambiente que sirve para desarrollar una escena, sumandole personajes y elementos extras para un buen resultado, ya sea partiendo de una realidad ficticia o de una realidad inventada.



<http://www.oftblog.com/exposiciones/exposicion-stop-motion-don>

E S P A C I O ESCENOGRÁFICO

Este espacio se observa cuando, al ver la animación dentro de la pantalla solo percibimos las cosas en una dimensión 2D, pero en realidad está grabado en 3D dando como resultado que nuestra escenografía será la plataforma de proyección que en ese momento se tenga, el decorado de la escenografía será el encargado de crear una buena atmósfera y un entorno que cause miedo, terror o simplemente transportarnos a un lugar tranquilo y dar calma, los encargados de esta parte son el director de arte, el o ella elegirán si se lleva en un interior o un exterior la locación, puede ser natural o en un modo más controlado se crean maquetas de gran escala o pueden ser de lo contrario de un tamaño a menor escala, color, e iluminación.

¿Cómo se hizo Coraline?

Coraline es una película de animación nueva, es la primera realizada por medio de la técnica stop motion y rodada en 3D y HD, basado en la novela "CORALINE" nombre de Neil Gaiman, es una historia que es apta para todo el público, se usaron lápices para monitores digitales, el storyboard fue en computadora para hacer coraline se basaron en el corto de Vincent de Tim Burton 1982 un año después de este corto Tim Burton creó el musical "Nightmare Before Christmas". Coraline fue una película innovadora en el cine contemporáneo, ya que fue la primera en animación stop motion realizada en 3D estereoscopia, se basa en los principios y la estética de la animación, se filmó con cámaras digitales, cada toma completa y cada cuadro fotografiado digitalmente se guardó en computadoras, lo

que permitió a los animadores revisar y referirse a las tomas previas. Este acceso instantáneo mostro que las equivocaciones se corrigieran sobre la marcha.

En Mariot tomaremos de coraline algunos aspectos de su realización para poder llevar a cabo algunas actividades, los storyboard se realizara de manera digital eso para acelerar el proceso utilizando los nuevos métodos digitales, el animatic se va a realizar de manera digital, el uso de la computadora es fundamental, los programas empleados serán: Dragonframe, Photoshop, Illustrator, Audition, para poder mostrar los tipos de recursos que se usan dentro de la animación. La técnica de Rotoscopia

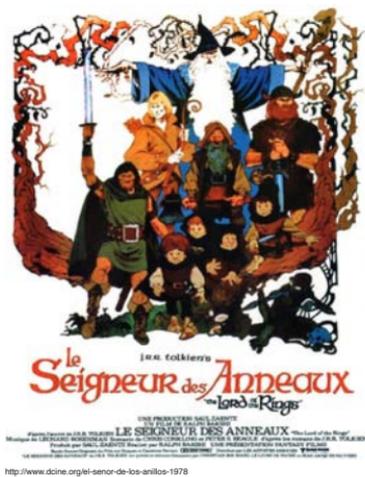
REFERENCIA HISTORIA DE LA ROTOSCOPIA Y ALGUNOS EJEMPLOS:

La técnica de Rotoscopia es una de las más antiguas dentro de la animación, que consiste en redibujar o calcar a mano cada frame o fotografía que fue previamente tomada, se dibuja sobre el contorno o la parte que se quiere animar, así se forma una silueta que hace que se vea más realista la acción, algunas veces se usa como máscara para componer con otras imágenes, los inicios de la rotoscopia son en el siglo xx con su padre Max Fleisher su primeras pruebas las realizó, grabando actores con la cámara, después con sus movimientos se quedaba solo con sus contornos y así le servían de referencia, las siluetas para crear dibujos animados mejorando los movimientos de las primeras animaciones dado un mejor aspecto a la

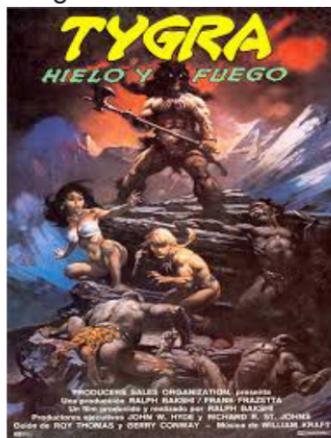
secuencia de movimiento más natural y real, Fleisher junto con su hermano Dave crearon el primer personaje de rotoscopia llamado KoKo el payaso, esta caricatura ayudó para que Betty Boo, Popeye y Los viajes de Gulliver se vieran beneficiadas con esta técnica, poco a poco comenzó a tomar fuerza y fuera más popular, hasta que en los años 30 Walt Disney usó por primera vez esta técnica en la película Blanca Nieves y los Siete Enanos, cuando el cine se dio cuenta del recurso de la rotoscopia se usó en los efectos especiales, donde se sustituyen fondos y se recortan personajes incluso se cambian de lugar, algunas de las referencias son:

El señor de los anillos (1978) de Ralph Bakshi, donde la trama es en Tierra Media, un grupo de hobbits, hombres, un elfo, un enano y un mago, que forman la Comunidad del Anillo, se les encomienda la misión de destruir el anillo, creado por el señor oscuro

Sauron, y así asegurar la aniquilación de este último, el señor de los anillos es un largometraje de rotoscopia, las escenas fueron filmadas con personas reales sobre un fondo neutro para luego calcarla al celuloide como animación.



otro ejemplo es Tigra, Hielo y fuego (1983) de Ralph Bakshi la historia trata de Nekron, amo y señor de las tierras del hielo, que esta en plan de expansión, y para ello crea a los glaciales, quien se opone contra todo lo que se pone a su paso, para evitar que el rey Jarol, se oponga a sus planes, manda a sus soldados a secuestrar a su hija y así mantener en orden a cualquiera que quiera oponerse a él, mientras unos buscan en grupo a la hija del rey, Larn único sobreviviente de su pueblo busca venganza.



<http://saltoedeje.kdeol.es/2014/12/20/luz-verde-para-tygra-hielo-y-fuego/>

A través de sátira y comentarios políticos Ralph Bakshi abrió el camino a la animación para adultos así como utilizando la técnica de la rotoscopia dio calidad en movimientos y dibujo, en la actualidad existen programas que siguen el mismo principio de la animación de rotoscopia, solo que no son frame por frame de forma manual, es estos programas las imágenes que se graban previamente, se coloca una capa de máscara y va reconociendo el movimiento, una forma de hacer rotoscopia de forma digital pero que se asemeja a la forma base es por medio de Photoshop donde se colocan las imágenes y por medio de capas se van dibujando a mano el contorno que se trabajara esto se hace frame por frame, aun no existen procesos automáticos lo suficiente avanzados como para reemplazar el trabajo a mano en la rotoscopia.

Dentro del impacto, además de que se muestra una variante de la animación se usarán elementos de la rotoscopia en algunos fragmentos de la parte final para darle mayor presencia y un resultado al momento de hacer la unión de estas dos técnicas.

MODULO IV



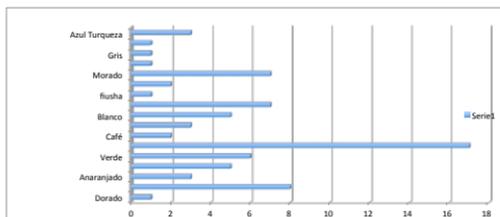
Ilse Azlin Pérez Basilda

ANIMACIÓN Y PROPUESTA.

RESUSTADOS DE LA INVESTIGACION

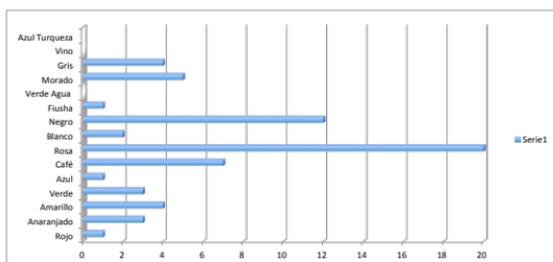
colores que gustan mas

Dorado	1
Rojo	8
Anaranjado	3
Amarillo	5
Verde	6
Azul	17
Café	2
Rosa	3
Bianco	5
Negro	7
fiusha	1
Verde Agua	2
Morado	7
Coral	1
Gris	1
Vino	1
Azul Turqueza	3

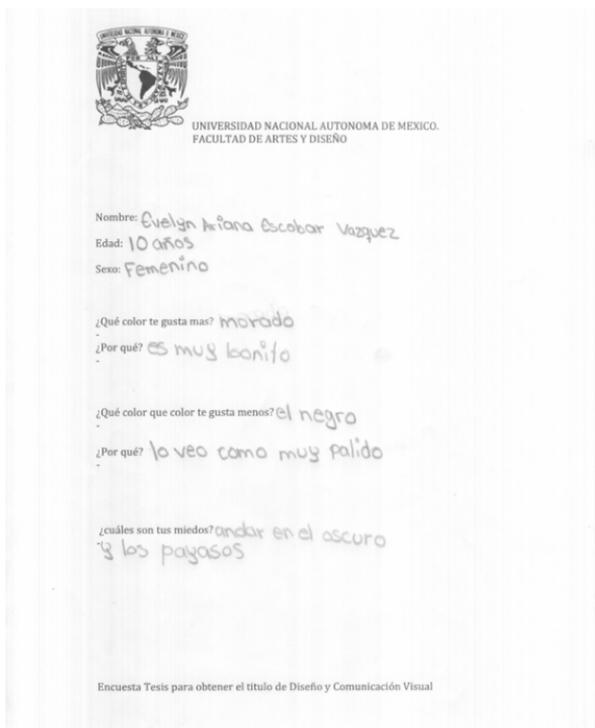


colores que gustan menos

Rojo	1
Anaranjado	3
Amarillo	4
Verde	3
Azul	1
Café	7
Rosa	20
Bianco	2
Negro	12
Fiusha	1
Verde Agua	1
Morado	5
Gris	4
Vino	1
Azul Turqueza	3



ENCUESTA:




UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO.
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Nombre: *Evelyn Ariana Escobar Vazquez*
Edad: *10 años*
Sexo: *Femenino*

¿Qué color te gusta mas? *morado*
¿Por qué? *es muy bonito*

¿Qué color que color te gusta menos? *el negro*
¿Por qué? *lo veo como muy palido*

¿cuáles son tus miedos? *andar en el oscuro*
y los payasos

Encuesta Tesis para obtener el título de Diseño y Comunicación Visual

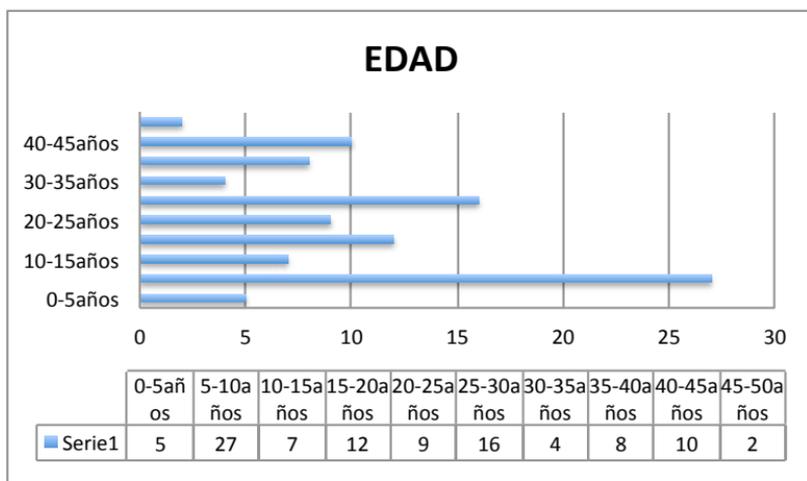
Se realizó una encuesta a 100 personas de todas las edades preguntándoles ¿Cuáles eran los colores que más les llamaba la atención? ¿El porqué de ese color? ¿El color que no les gustaba? ¿Que es lo que más

les daba miedo?. Con base a los resultados se dio una idea de lo que la gente le gustaría ver y los colores para la creación y desarrollo de los personajes.



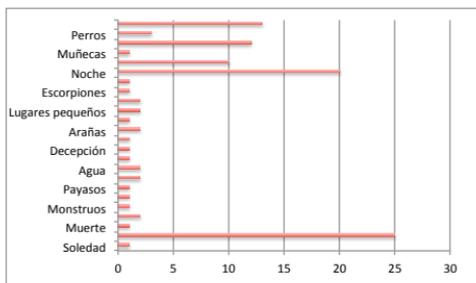
RANGO DE EDAD EN LA ENCUESTA

0-5años	5
5-10años	27
10-15años	7
15-20años	12
20-25años	9
25-30años	16
30-35años	4
35-40años	8
40-45años	10
45-50años	2



MIEDOS

Soledad	1
Obscuridad	25
Muerte	1
Fracaso	2
Monstruos	1
Animales	1
Payasos	1
Desconocido	2
Agua	2
Fracaso	1
Decepción	1
Traición	1
Arañas	2
Gatos	1
Lugares pequeños	5
Pistola	2
Escorpiones	1
Cocodrilos	1
Noche	20
Piedras grandes	19
Muñecas	1
Dientes filosos	12
Perros	3
Serpientes	13



DESARROLLO DE LA IDEA CREATIVA PARA LA ELABORACION DEL PERSONAJE.

Para la idea creativa los puntos a tomar para llevar a cabo el desarrollo de un personaje son: aspecto físico, psicológico y social elegir un nombre, genero, edad, lugar de nacimiento, aspecto social, nivel de educación, ocupación, estilo de vida, familia, apariencia física, estatura, complexión, cabello, vestimenta, presentación, la forma del cuerpo (tomando en cuenta manos, pies y cara) la forma de moverse es muy importante modales, manera de expresarse, gestos, expresiones; este último aumentara el realismo en los gestos del personaje (es impórtate mencionar los modelos para definirlos). El pelo erizado (terror y cólera) cejas altas(sorpresa) cejas fruncidas (enfado)

cejas con parte exterior caída (pesadumbre) mirada ladeada (maldad y traición) ojos muy abiertos (sorpresa) ojos cerrados(sueño y confianza) ojos desorbitados (cólera y terror).

Estos son aspectos importantes que se deben tomar en cuenta para la realización y el desarrollo de un personaje: La personalidad, el carácter, la actitud, el factor tiempo y espacio.

ELECCION DE COLOR (Personajes)

MARIO:

(Aspecto físico)

Raza: blanca

Sexo: masculino

Edad: 8 años

Altura y peso: 1.20 – 23kg

Color del cabello: negro

Ojos: negros

Piel: tipo II Blanco

Rasgos fisonómicos: tiene ojos grandes, cejas pequeñas, nariz recta y respingada, su cara es muy fina y redonda, su color de piel es pálido.

Defecto o anormalidad: no.

Voz, en cuanto a intensidad, timbre, tono y altura: grave.

Característica especial: tiene unos grandes ojos muy expresivos.

Estado de salud en que se encuentra: vivo

Postura del cuerpo: recto.

Gesto o tic: no.

Forma de vestir: usa chalecos, gorras, bermudas, botas y una bolsa.

(Aspecto social)

Nacionalidad: Mexicana.

En qué país vive: México.

Estrato social al que pertenece: clase media alta.

Lugar que ocupa en la colectividad: estudiante.

Sociabilidad-Está de acuerdo con el medio que lo rodea, si pero le gusta llevar su imaginación a un punto en que su realidad se convierten en sus historias, pero todo esto ocurre de la observación de su entorno.

Ocupación o profesión: estudiante.

DESCRIPCIÓN.

Un niño de 8 años que le gusta escribir historias, tiene un lugar preferido en su casa al que llama fuerte, le gusta estar solo por mucho tiempo, no habla mucho ya que su pasatiempo preferido es escribir.

Físicamente: tiene ojos grandes, cejas pequeñas, nariz recta y respingada su cara es muy fina y redonda, su color de piel es pálido, su pelo es negro y corto le gusta usar siempre sombrero, constantemente esta vestido de colores verdes con chamaras militares o de pesca, su principal pasión es estar en el bosque consiguiendo aventuras para después escribirlas, siempre usa chalecos con varios bolsillos para poder guardar lo indispensable y pantalón, con botas, tiene manos largas muy pálidas y sus piernas son delgadas.



boceto y seleccion



prueba 2 boceto



prueba 1 de boceto



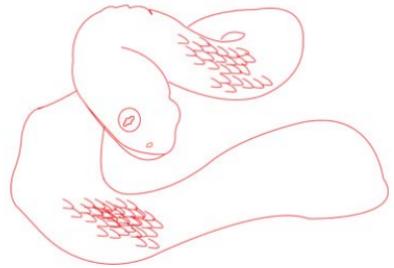
final vectorizado

MIEDO 1 (criatura)

Es una serpiente de color negro con rojo muy grande, su cabeza es de color rojiza, sus ojos están sumidos del mismo color que su cuerpo, tiene unos grandes colmillos. Se mueve muy rápidamente, se guía por los sonidos y el miedo ya que al no tener vista sus otros sentidos se encuentran más desarrollados, al ser el primer miedo que Mario tiene, lo hace ser más fuerte pero a la vez también lo convierte en presa fácil del segundo miedo.



boceto



vectorizacion



final vectorizado

MIEDO 2 (monstruo)

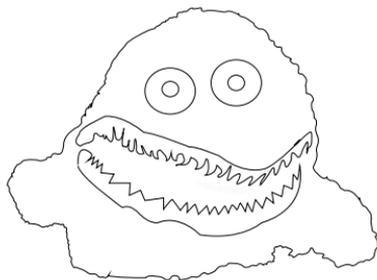
Este monstruo es totalmente de lodo, se crea a partir de el segundo miedo de Mario, es de color gris con café, esta hecho de lodo de un pantano, tiene un cuerpo muy grande y robusto, no tiene pies, sus manos son dos pedazos de lodo escurriendo a la altura de la mitad de su cuerpo, en su cara tiene dos ojos grandes de color blanco con una pupila muy pequeña color negro, su boca es muy grande y sus dientes son delgados y afilados.



boceto



boceto con vectores



final vectorizado

Miedo 3 (monstruo de piedra)

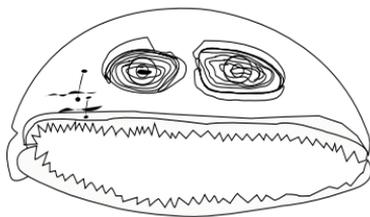
Como su nombre lo dice este es el tercer miedo de Mario, este monstruo se forma de fragmentos de piedra haciéndolo ver de un tamaño gigantesco, es de color negro, su cara esta formada por dos ojos los cuales tienen una forma de elipse, en la cara tiene muchas grietas, su boca es gigante y con dientes afilados, todo su cuerpo tiene ojos y colmillos, cada uno de sus brazos posee un ojo y unos colmillos.



boceto



boceto con vectores



final vectorizado



Personaje: Mario

Color y Ropa.

El color y la ropa de Mario son de acuerdo a su personalidad, a él, le gusta siempre la aventura y escribir sobre ella, la gama de colores que que utiliza son fríos y cálidos, sombrero café, su piel es de una tés blanca, usa chalecos de pesca color café con varios bolsillos, playera verde, pantalones color café, botas color café y cinturón negro.

Lo que se busca demostrar en los colores que él usa; es que el público pueda identificarlos al relacionarlos con la naturaleza. Reflejándose en ella el café color de la tierra y el verde el color de la vida.



vector con colores previos



prueba de color



vector con colores previos

Ilse Azlin Pérez Bastida

El atuendo de Mario está basado en el personaje de Indiana Jones, cuando hablamos de este personaje lo relacionamos con un látigo y un sombrero tomándolos como referencia. Mario usa como característica un sombrero y viste ropa de explorador, en busca de aventuras en la selva, el resto de su vestimenta se la debe en gran parte a HARRY STEELE, personaje al que dio vida Charlton Heston en "El Secreto de los Incas, basado a su vez en el personaje histórico Hiram Bingham, el aventurero que redescubrió Machu Picchu, dentro de los ejemplos donde ha sido usado este personaje es en Los Simpson, en la introducción que hicieron basándose en el comienzo de, En Busca del Arca Perdida, incluyendo a un horondo Homer haciendo de piedra rodante, Padre de Familia: Stewie durante unos instantes se convertirá en Tapón en una secuencia de, El Templo Maldito, Indiana

Jones ha sido un referente de la sociedad actual y un modelo a seguir como aventurero.

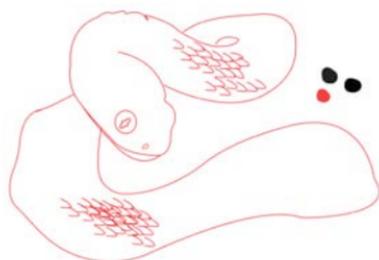


<http://www.capital.cultura/2016/01/05/060150-confirman-una-nueva-pelicula-de-indiana-jones>

Personaje : miedo 1
SERPIENTE

Color y Descripción

El miedo uno, representa el miedo más grande que tiene Mario que son los reptiles, la serpiente es de color negro, tiene ojos grandes color rojo, no tiene boca en la parte de la punta de la cabeza, tiene dos puntos haciendo referencia a la nariz en el boceto.



vector con colores previos



prueba de color



modelo final

Azli 'ére' jastida

El primer miedo de Mario es una serpiente, de acuerdo al resultado de la encuesta, el público respondió. A lo que más temen es, a las serpientes y reptiles en general, por ello opte, que su primer miedo con el que se enfrente sea una serpiente, el color negro esta asociado con las serpientes venenosas si te pican no sobrevivirás, la mayoría de los encuestados respondieron eso, pero la investigación nos dice que desde el origen de las culturas los seres humanos siempre han tenido repudio a estos animales, no todo es negativo para las serpientes, en algunas culturas han tenido la aceptación total, esto por sus creencias, mitos y leyendas populares que le han dado un nivel de fantasía extremo. Los Aztecas adoraban a la serpiente Quetzalcóatl y los Mayas a Kukulcán, la leyenda de la historia de nuestra bandera nos dice que el dios Huitzilopoztli indicó a los

Mexicas que establecieran su ciudad donde se encontraran un águila posada en un nopal devorando una serpiente, desde el punto de vista de la religión se narra que es un animal malvado por que le dio la manzana a Eva para que Adán se la comiera. Dando pie a los pecados, la serpiente representa a Satanás que es el mal, pero sin embargo mas adelante vemos que Moisés para que crea en el Dios trasformo un trozo de madera que traía en una serpiente para que su pueblo creyera en él, desde el punto de vista de algunas personas basándose en los mitos cuentan que las serpientes siguen a las personas mientras caminan, pero no se tiene registro alguno de que esto sea verdad, sin embargo se sabe de especies que no le tiene miedo a los seres humanos y lo único que hacen es defenderse en es el caso de la Mamba Negra (*Dendroaspis polylepis*)



solo es una estrategia anti depredadora, otro mito popular nos dice que las serpientes hipnotizan, un ejemplo de ello es la película "El libro de la selva" de 1967, esta basada en el libro del mismo título, en esta película vemos como Mowglien en la escena donde se encuentra sobre un árbol la serpiente lo quiere convencer y la única forma de hacerlo es hipnotizándolo con la mirada, la boa constrictora (Boa constrictor) y algunas serpientes que se defienden expulsando aire hacen ruidos llamados VAHO que suena como si un neumático se desinflara, esto ocurre cuando la boa esta estresada y las personas quedan impresionadas al no poderse mover al suceder esto, pero es totalmente falso. En la película de anaconda, observamos como durante la expedición una persona adulta se convierte en la cena de la serpiente esto es falso e imposible. La idea de que las serpientes

Mario
comen personas se debe a su gran tamaño, puede que sea cierto, se sabe de algunos relatos de niños pequeños que fueron tragados por las boa al estar cerca de un rio, las serpientes comen animales de tamaños pequeños esto en proporción de su cuerpo; la boa tiene rayos infrarrojos de largo alcance, con este detecta a sus presas, en tierra es muy lenta y usualmente habitan cerca de los ríos y viven la mayor parte del tiempo dentro del agua, matan por la presión que ejercen en sus presas y posteriormente las tragan. Sin duda las serpientes son de los animales no tan agradados para la gran mayoría de las personas, sin embargo estos animales son signo de respeto y de primera impresión llegan a causar un miedo terrible, esto no solo es una cuestión de cada persona, la relación con el miedo dicen los científicos neurobiológicos, se debe a una respuesta ancestral y eso no solo pasa en los seres

Ilse Azlin Pérez Bastida
humanos.

“Lynne Isbell “y sus colegas en un artículo publicado recientemente en Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America (PNAS), existen unas neuronas especializadas en responder rápida y selectivamente a las imágenes de serpientes con mayor rapidez que cualquier otro estímulo. Estas neuronas se encuentran en la parte posterior del tálamo cerebral, en una zona llamada núcleo pulvinar, que procesa la información visual.

Con la ayuda de la investigación de los autores y del público, se da una idea de que las serpientes son animales que genéticamente nos dan miedo, esto se debe a los múltiples factores que seguramente en algún momento cuando vivíamos en contacto directo con la naturaleza el peligro era mayor, en conjunto con

los datos, observamos que las serpientes crean reacciones diferentes en cada una de las persona.

La atracción y repulsión, decía Sergei Mijailovich, impulsa al hombre en sentido opuesto. Un hombre queda repentinamente enfrentado por una serpiente de cascabel dispuesta a atacar; simultáneamente esta poseído por el impulso de huir allí y por el de ir hacia allí. Los impulsos contrarios lo fuerza a quedarse donde esta, cualesquiera que sean las consecuencias...En cada ocasión en que (Eisenstein) mencionaba en teoría, caminaba por su habitación, se detenía y luego repentinamente trasladaba a sus gestos los deseos contradictorios del hombre de su analogía (S.M. EISENSTEN:lo que solicita ser escrito/Jesus Gonzales Requena pag 89)

solo es una estrategia anti depredadora, otro mito popular nos dice que las serpientes hipnotizan, un ejemplo de ello es la película “El libro de la selva” de 1967, esta basada en el libro del mismo título, en esta película vemos como Mowglien en la escena donde se encuentra sobre un árbol la serpiente lo quiere convencer y la única forma de hacerlo es hipnotizándolo con la mirada, la boa constrictora (Boa constrictor) y algunas serpientes que se defienden expulsando aire hacen ruidos llamados VAHO que suena como si un neumático se desinflara, esto ocurre cuando la boa esta estresada y las personas quedan impresionadas al no poderse mover al suceder esto, pero es totalmente falso. En la película de anaconda, observamos como durante la expedición una persona adulta se convierte en la cena de la serpiente esto es falso e imposible.



modelo final



prueba color

El segundo Miedo de Mario, es el resultado obtenido de las encuestas, esto se debe a los monstruos que viven debajo de la cama o adentro de closet etc. Este miedo es visto por las personas en alguna etapa de su vida, en la encuesta respondieron que los monstruos están en todo momento, este personaje se basa en las películas y el animal que a continuación se describen, la primera película se llama “La mujer y el monstruo” (Creature from the Black Lago) 1954 de Jack Arnold, en un pantano sale un ser totalmente desconocido. La historia nos cuenta que científicos van en una expedición, encuentran en el Amazonas una criatura fuera de lo normal es la única mujer en la expedición, otra referencia que tenemos es la cosa del pantano (Swamp Thing) 1982 de Wes Craven este personaje surge, del personaje del comic (DC Comics character of the same name) que se publicó

en el número 92 de “House of Secrets” 1971, aquí un científico tras ser asesinado es arrojado al pantano, es aquí donde toda la historia comienza, convirtiéndose ahora en el monstruo del pantano. Un equipo científico de investigación en un pantano es atacado por los secuaces de un malvado doctor, durante el ataque el doctor es contaminado por un peligroso producto que lo convierte en un monstruo. Cuando pensamos en monstruos no solo nos limitamos a lo que la pantalla y los libros nos dan, dentro de la naturaleza misma, tenemos los mejores ejemplos de características que se han creado como malvadas en los animales y una muy particular son los grandes y filosos dientes, en el mundo animal vemos muchos animales que con solo mostrar los dientes nos dan un terrible miedo, un claro ejemplo de ellos es el pez con colmillos largos (Anoplogaster



cornuta) un pez abismal que posee unos colmillos enormes en relación con todo su cuerpo, su gran mandíbula le permite ser un excelente depredador, su color es de oscuro a negro como referencia del miedo que es de esos colores con texturas de monstruos del pantano.



Swamp Thing

REFERENCIAS DE LAS PELICULAS

Swarp Thing: se va a tomar como referencia la textura del cuerpo.

Creatrue from the Black Lago: se va a tomar como referencia que un monstruo puede salir del lago.

Anoplogaster: se va a tomar la referencia de los dientes afilados y puntiagudos.



Anoplogaster



*Creature from
the Black Lago*

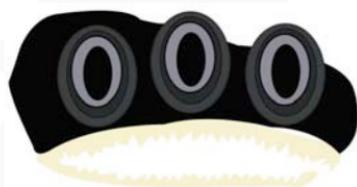
Personaje: Miedo MOUSTRO 3 ROCAS.

Color y Descripción .

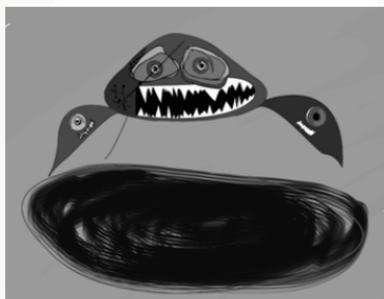
El miedo tres, las rocas es el miedo más importante, ya que se tiene que enfrentar a sí mismo, ¡él no sabe cómo!, pero poco a poco se va dando cuenta de que la única forma de vencerlo es afrontarlo y entrando en el miedo al que tiene que desafiar, para poder salir de ese lugar.



modelo final



modelo final



vector con colores previos



modelo final



magos de oz/serie

Este miedo son tres piedras que tienen una gran boca y ojos, todo el tiempo están sobre él siguiendo sus movimientos, la idea de la piedra fue a partir de las encuestas realizadas, la mayoría del público expresó que su mayor miedo era estar solo o morir. Estas dos ideas se conjuntaron con la investigación para dar a conocer los personajes faltantes, la piedra está inspirada en uno de los personajes de la serie el mago de Oz de 1987, el capítulo de los monstruos de piedra que es la tercera temporada

de la serie. Es una adaptación del tercer libro de Oz, Ozma de Oz, L. Frank Baum, y cubre los episodios 31 al 41, el capítulo es el número 35, este personaje se encuentra dormido en el desierto y llegan los personajes del mago de Oz al despertarlo él se molesta y se los quiere comer pero ellos escapan, él es disecado por las arenas movedizas.



the monolit monsters

También en la película de the monolit monsters/ John Sherwood, es una historia de los años 30 , en donde unas piedras del espacio están invadiendo la tierra y un investigador muere por causas desconocidas, por lo que el otro de los investigadores tiene que buscar la causa de la muerte y se da cuenta que las piedras al contacto con el agua petrifican todo a su paso y estas van creciendo.

REFERENCIA DE LAS PELICULAS:

se tomara la idea de las piedras que pueden tomar vida y hacer daño a las personas



Escenografía: BOSQUE DE NOCHE

El bosque de noche es sin duda uno de los escenarios preferidos para las películas de terror y también para la edad media, muchos de los filmes como: El señor de los anillos, Harry Potter, El jinete sin cabeza, Robin Hood, La casa de al lado, entre otros son algunos de los ejemplos en los que se ve claramente como el bosque llega a ser parte fundamental del desarrollo de la historia y no es por casualidad que estas grandes producciones los usen, la más actual de todas y la que usaremos de referencia es “En el Bosque” (Into the Woods) producida por Walt Disney Pictures, /Rob Marshall,2014.



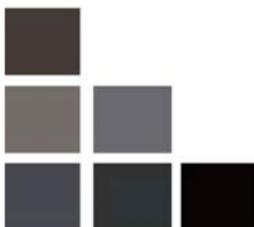


Los colores que se usan para la parte del bosque son colores en tonos azules, estos le dan la sensación de frío en cada una de las escenas, estos son tonos que se van a usar en Mario, para el bosque y la escena del pantano.

CUEVA

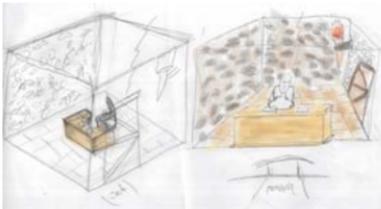
Una cueva en términos geográficos es una cavidad natural de un terrero que fue causado por una erosión de origen natural sea agua, lava o algún movimiento de la tierra, es usada como refugio de los animales y en la antigüedad servía de casa para los seres humanos, las cuevas son lugares húmedos y oscuros, los tamaños pueden variar, este espectáculo natural ha funcionado no solo para la naturaleza y los animales, también para las producciones, la cueva es el escenario perfecto para desencadenar pánico y horror sobre los espectadores films como: El descenso, La caverna maldita, El santuario, La cueva, The underneath hacen de estos lugares todo un escenario de pánico. Mario se tiene que enfrentar a una cueva con unos monstruos particulares que le darán sin duda alguna un momento no muy agradable,

los colores que tiene la cueva son grises y negros con algunos tonos de color café, la película que usaremos de referencia es “El descenso” (The Descent) 2005 /Neil Marshall.



**CUARTO DE MARIO:
boletaje y elección de
color :**

El cuarto preferido de Mario (fuerte) está diseñado como uno de los cuartos del castillo Conwy de la época medieval 1283 y 1289 diseñado por James de St. George en el periodo del Eduardo, todos los castillos deben de ser ofensivos y a la vez defensivos funcionan como almacén y como tribunal, pueden ser un hogar o un palacio, tienen que cumplir muchas funciones por ello los convierte en una construcción única. Estas construcciones específicamente eran construidas como reinos para reyes.



TITULO:

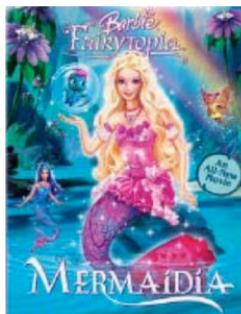
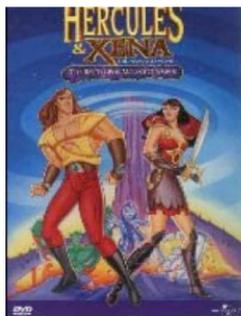
Para el título uno de los recursos que más se usa y que es siempre un resultado efectivo es poner el nombre del personaje principal, este medio fue el que se utilizó para poner el nombre de Mario, esto se debe a que la mayoría de las personas se aprenden más rápido un nombre y así lo escucha durante un largo periodo, el título debe de interpretarse pero sin llegar a forzar nada, tiene que resultar atractivo y desde la primera lectura sea memorable para que logre quedarse en el público, una cosa a considerar es que no todas las personas se aprenderán el título, por ello debería de ser fácil de entender aunque también un título complicado puede dar resultados positivos, considerando que si se abusa puede resultar incomprensible.

Algunos de los títulos que más fácilmente se pueden aprender

es aquel donde que las palabras o el nombre que se va a usar este de moda o tenga que ver con un acontecimiento que este sucediendo en el momento, los títulos que hablen directamente de lo que suceda nos adelanta parte de la historia y que resulta algunas veces aburrida, se puede hacer una lista; por ejemplo, partiendo de las alternativas más obvias como la conclusión –velada– de una trama, su incidente central, el nombre del protagonista, el objeto u objetivo central de la acción, y continuar luego con metáforas y otras alternativas más alejadas de lo literal. Un criterio que casi siempre es útil es que el título por sí mismo debe ser expresivo es decir, no sólo sonar bien sino buscar deliberadamente esas asociaciones de las que se han escrito y que van más allá de lo obvio, los nombres deben ser coherentes con las circunstancias del personaje,

Ilse Azlin Pérez Bastida

su edad, la época y nombres habituales que hoy lo son y que hace 100 años no lo eran, el lugar donde viveron y su estrato social.



NOMBRE A LA ANIMACION.

Para ponerle el nombre a la animación primero, se considero un rasgo muy impórtate que diera a conocer todo el proyecto, pero algunas palabras como bosque o miedo ya se han usado en películas y videos, estos nombres además de que serían evidentes el tema se repetiría, después se lleo al color ya que la investigación habla por si misma del color, así se buscaron alternativas mas a detalle que era lo que describía el proyecto y resultado que el puppet principal era el encargado de crear la formula para poder tener el efecto deseado, así se lleo a concluir que seria el personaje principal, en primera instancia se busco poner un nombre Maya que representara el carácter del puppet aventurero con ganas de escribir historias todo el día y que representara un poco de lo que es México, que tuviera

esa esencia que algunas veces se pierde teniendo siempre presente las raíces de nuestra cultura. Se Buscaron algunos nombres y su significado que se encontrara relacionado con la historia, después se hizo una encuesta y los resultados no fueron tan favorables para los tres nombres, no serian recordados con facilidad, se inicio una nueva investigación de los nombres mas populares de los niños, en el RENAPO se encontró un registro de los años 1930 al 2008 considerado un periodo adecuado para la búsqueda de nombres.

Ilse Azlin Pérez Bastida

Si te inclinas por un nombre tradicional, te puede interesar la lista de los 30 nombres más frecuentemente utilizados en México de 1930 a 2008, según se señala en la base de datos del Registro Nacional de Población de México (RENAPO).

Por cierto, el nombre Guadalupe que ha sido utilizado casi 800,000 veces tiene mención especial, y es que suele ser utilizado tanto para niñas como para niños.

Nombres de niñas	Nombres de niños
1. María Guadalupe	1. José Luis
2. María	2. Juan
3. Juana	3. Miguel Ángel
4. María del Carmen	4. José
5. Margarita	5. Francisco
6. Verónica	6. Jesús
7. Elizabeth	7. Antonio
8. Alejandra	8. Alejandro
9. Leticia	9. Pedro
10. María Elena	10. Juan Carlos

Observando los nombres del sexo masculino no fueron en su totalidad convincentes, para el personaje, observando los nombres femeninos el que más se repitió fue María, pensando en México se encontraron algunas fuentes católicas que muestra a nivel Latinoamérica

que ocupa el segundo lugar en tener católicos que tiene el nombre de María más familiarizado, se optó por utilizar el masculino de María es así como se concluye al nombrarlo “Mario”, una vez más se realizó una encuesta obteniendo resultados positivos. nombre de “MARIO”.

Significado

Ikal

Nombre Masculino de origen Maya.

“Espíritu”

Akbal

Nombre Masculino de origen Maya

Es una palabra maya, es uno de los 20 sellos solares del calendario maya. Se traduce como “Noche Azul”

Canek

Nombre Masculino de origen maya

“Serpiente negra”.

MARIO

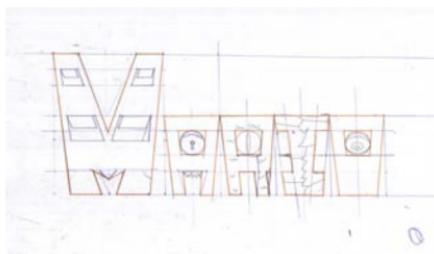
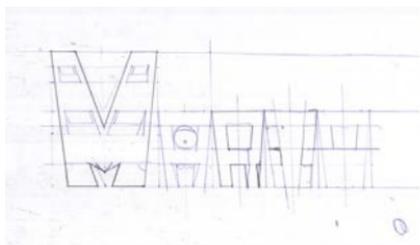
Nombre Masculino de origen Hebreo.

Variante masculina de María, la elegida, la amada por Dios.

Una vez elegido el nombre, se comenienza a usar las características de toda la historia, se hizieron bocetos de tipografías en algunas se tomaron razgos particulares de los personajes, pero al final se elijio una tipografia que tiene textura de pierda, en color verde, y el fondo solor cafe.

Esta hecho en 3D para darle presencia a la actual animación que se usa y tener variantes de la animación dentro de la tesis. el programa que se utilizo fue cinema 4D.

Ilse Azlin Pérez Bastida



MODULO V



NARRACION Y ENFOQUE.

HACER LA HISTORIA.

El desarrollo de la historia se baso en el manejo de la emoción del miedo, esta emoción se presenta en cada individuo de manera diferente sin importar la edad, siendo esta una reacción natural, se encarga de alentarnos de los peligros dentro del rango común, el miedo es normal dentro de las vivencias de los individuos pero, algunas veces puede llegar a exceder, en esta historia se muestra, de acuerdo a las encuestas que se realizaron al público los principales miedos de las personas de todas las edades preguntando ¿Cuáles serían sus mayores miedos?. Se utilizó el miedo y la obscuridad como principales características de acuerdo a las respuestas obtenidas. La historia se cuenta durante la noche en un bosque con el personaje solo, adentrándose a un lugar que nunca había

visto teniendo una misión muy importante encontrarse con sus miedos y afrontarlos.

Miedo, Horror dentro de Mario.

Norma Lazo, hace mención en su libro “el horror en el cine y la literatura” que cuando pensamos en horror y miedo, se da un sentimiento característico en los seres humanos por que lo relacionamos directamente con lo desconocido, por ejemplo, “la vida después de la muerte” o “lo que pasa después de la muerte”, debido a que todos los seres humanos están hechos para recordar con mayor intensidad el dolor que la alegría. La historia que se desarrolla en esta animación tiene genero de terror y suspenso, con subgénero de horror gótico, esto por la lucha de el bien y el mal en la historia, la toma principal se desarrolla en un cuarto cuya decoración

es inspirada en un castillo, como menciona Normal Lazo, Drácula vivía en un castillo, y la novela de El castillo de Otaranto de Horace Walpole son las principales frentes del estilo gótico, la historia tiene terror, horror y miedo, entrono a estas tres definiciones se busca una reacción de el espectador. El horror y el terror son dos géneros totalmente diferentes pero algunas veces se conjuntan, la verdad es que el horror es el asombro que se causar y va de la mano con el suspenso, por otra parte el terror es el miedo que causa la sensación mas elemental.

MARIO (historia)

En un bosque vivía un niño que le gustaba escribir historias, de toda su casa un cuarto era su lugar preferido que el llamaba fuerte, en este lugar se sentía cómodo para escribir sus aventuras, esta habitación era un lugar común, compuesta de cuatro paredes de piedra, en el centro se encontraba un escritorio de madera con una silla, sobre el escritorio habían hojas de papel y lápices estas eran sus herramientas necesarias para sus historias, la luz de la habitación se percibía muy, a él lo iluminaba una pequeña antorcha que ponía en una de las paredes, por las noches comenzaba a escribir sus historias, un día cansado de tanto escribir historias, cerro los quedándose dormido sobre el escritorio, el lápiz que tenía en la mano cayo al piso y en cuanto el lápiz toco el piso, él automáticamente abrió los ojos, se levanto del escritorio

y vio a su alrededor que todo estaba totalmente oscuro y por alguna extraña razón comenzaba a correr viento dentro de la habitación, de pronto se apago la antorcha, él con asombro se dirigió a tomar la antorcha al quedarse sin luz, cuando de pronto una de las paredes se comenzó a partir poco a poco por la mitad Mario estupefacto se hace para tras intentado buscar una salida pero se da cuenta que el cuarto donde se encuentra esta totalmente cerrado, resguardándose en un rincón con temor espera que no suceda nada, pero la pared se abre totalmente iluminándose con su antorcha, teniendo un poco de mas luz emprende el camino, con miedo, comienza a dar los primeros pasos dirigiéndose hacia la pared que se acaba de abrir, sale del cuarto y se encuentra con un bosque totalmente diferente al que él esta acostumbrado a ver, este bosque tiene mucha

neblina con colores grises poco se puede ver hacia delante ya que las plantas secas permiten avanzar lentamente, sin darse cuenta que esta pasando debajo de un arco, él no lo puede ver por que esta alto y cubierto de ramas, sin percibir que este tiene una leyenda de advertencia, que dice “entrando al bosque los miedos internos de cada quien se van a manifestar de maneras inimaginables”; debajo del letrero dice “prohibido el paso”, Mario se adentra al bosque y comienza a caminar, escucha ruidos que le causan miedo y hace que el camine mas despacio, del suelo donde provienen los ruidos, lo acecha una criatura enorme que se arrastra de forma alargada y delgada con unos dientes filosos, ojos grandes penetrantes y sumidos de color rojo con negro, la criatura no puede ver pero, si puede escuchar y los mas importante, sentir los miedos, Mario se queda parado y este comienza a rodearlo

y sube por sus pies el se da cuenta de que esta serpiente no puede ver pero si escuchar, así que se queda totalmente quieto esperando que la criatura se aleje, cierra los ojos y comienza crear un monstruo en su imaginación, hecho de lodo entonces comienza a salir un monstruo resbaladizo, con grandes ojos y dientes muy filosos, a medida que lo imagina, este se va creando y cuando Mario abre los ojos el monstruo se esta comiendo a la serpiente en ese momento aprovecha para correr, busca un refugio, encuentra un hueco entre unas piedras y se mete para esconderse observando que es una cueva, el lugar es muy pantanoso rodeado por piedras que están juntas, él no le toma mucha importancia pero sin darse cuenta detrás suyo habían los monstruos de piedra, él esta viendo por un hueco que no lo vengán siguiendo, desapercibido no nota que a las piedras les están saliendo ojos y se

comienzan a unir para crear un mostro, de forma ovalada con grandes ojos y dientes afilados, el niño comienza a escuchar ruidos y esto hace que le voltee, observando el monstruo que se lo quiere comer, el niño se espanta y se queda perplejo, observa a su alrededor y se da cuenta de que la única salida de la cueva es la boca del monstruo, así que se impulsa en una piedra, corre, salta a la gran boca del monstruo, que es la salida, sale de la cueva, regresando al bosque por donde pero esta complicado ya que no recuerda el camino de regreso por que todo le parece igual, desesperado corre sin dirección alguna y va recordando los acontecimientos que recién le pasaron, cuando se tropieza y cae, al levantarse se da cuenta de que tropezó con los monstruos que antes el se había enfrentado, ahora se encuentran en el suelo inmóviles y sin color, sorprendido se sienta, los observa por

un largo tiempo, después toma su antorcha que antes había caído al piso esta se comienza prender y poco a poco la neblina comienza a disminuir y se ve como desaparece entre el bosque.

Ilse Azlin Pérez Bastida

MODULO VI

PREPRODUCCION.

GUIÓN

historia que se pretende crear.

Es el primer documento que se concibe en el largo proceso de la animación, se presenta bajo la forma de una continuidad dialogada dividida en escenas numeradas con algunas indicaciones descriptivas de las acciones y los elementos del decorado, realizar un guión es darse a la tarea de crear o tomar una historia ya elaborada o que se cree, posteriormente se deben de plantear los personajes en una zona determinada para poder tener un lugar y una locación en una situación temporal determinada plantear y caracterizar la historia para hacer una animación, esto es tomar en cuenta que no tendremos actores reales, los que representaran la historia son personajes de plastilina son objetos que les da vida a partir de color, forma y expresiones que se irán dando conforme se desarrolle la historia de acuerdo a el tipo de







¡ ¡ ¡ MARIO !!!

de Ilse Azlin Pérez Bastida

Guion original para cortometraje
y como proyecto de Tesis para la
Universidad Nacional Autónoma de México.
México D.F. 2015.

¡¡¡MARIO!!!
de Ilse Azlin Perez Bastida

Guión original para cortometraje
y como proyecto de Tesis para la
Universidad Nacional Autónoma de México.
México D.F. 2015.

SEC. 1 TITULO

Aparecen de una transparencia el nombre de MARIO todas en mayúsculas centradas en la pantalla, estas comienzan a crecer y a desaparecer hasta que la pantalla queda en negro.

SEC. 2 INTERIOR/NOCHE/CUARTO

Dentro de un cuarto hecho de piedra con una luz muy tenue una antorcha en un extremo superior de la pared, en el centro una mesa de madera con un niño(MARIO) que esta sentado quedándose dormido sobre un escritorio, sobre el escritorio se ven hojas de papel con muchas letras.

Ilse Azlin Pérez Bastida

SEC. 2 TOMA 2. INTERIOR/NOCHE/CUARTO

Se están cerrando los ojos de MARIO y se ve la pluma que tiene en la mano que cae.

SEC. 2 Toma 3. INTERIOR/NOCHE/CUARTO

Cuando escucha el sonido de la pluma caer se despierta se pone de pie y observa que todo el cuarto se quedo sin luz.

SEC. 2 Toma 3. INTERIOR/NOCHE/CUARTO

La antorcha se apago y una ligera brisa le comienza a llegar pero no tiene de donde venga por que el cuarto se quedo sin salida.

SEC. 2 Toma 4. INTERIOR/NOCHE/CUARTO

Con desesperación busca la antorcha pero al dirigirse hacia la pared, esta se comienza a abrir por la mitad.

SEC. 2 Toma 5. INTERIOR/NOCHE/CUARTO

Mario espantado, comienza a dar pasos retrocede hacia atrás.

Al no haber salida se queda resguardado en un rincón.

SEC. 2 TOMA 6. INTERIOR/NOCHE/CUARTO

La pared se abre totalmente y su antorcha se comienza a prender, Mario se espanta pero solo puede salir al bosque, se dirige hacia la pared esta, se empieza a abrir.

SEC. 3 Toma 1. EXTERIOR/NOCHE/BOSQUE

Sale del cuarto y caminado despacio, con miedo encuentra un bosque totalmente diferente, al que esta acostumbrado a ver, este bosque tiene colores grises y mucha neblina.

SEC. 3 Toma 2. EXTERIOR/NOCHE/BOSQUE

Camina hacia delante y despacio ya que el bosque tiene muchas hojas y no se deja ver muy bien por donde pisar, comienza a avanzar poco a poco.

Ilse Azlin Pérez Bastida

SEC. 3 Toma 3. EXTERIOR/NOCHE/BOSQUE

Sin darse cuenta pasa por debajo de un arco, muy alto cubierto de ramas y plantas que no dejan ver al descubierto, tiene escrita una leyenda de advertencia.

¡Advertencia!

Entrando a este bosque; los miedos internos se manifestaran de maneras inimaginables.

Debajo del letrero esta una inscripción que dice.

¡Prohibido el paso!

SEC. 3 Toma 4. EXTERIOR/NOCHE/BOSQUE

Él entra al bosque y comienza a caminar.

SEC. 3 Toma 5. EXTERIOR/NOCHE/BOSQUE

Cuando va caminando escucha ruidos, estos le comienzan a causar miedo, esto hace que MARIO

Debajo del letrero esta una inscripción que dice.

¡Prohibido el paso!

SEC. 3 Toma 4. EXTERIOR/NOCHE/BOSQUE

Él entra al bosque y comienza a caminar.

SEC. 3 Toma 5. EXTERIOR/NOCHE/BOSQUE

Cuando va caminando escucha ruidos, estos le comienzan a causar miedo, esto hace que MARIO camine mas despacio, se escuchando en el suelo ruidos.

SEC. 3 Toma 6. EXTERIOR/NOCHE/BOSQUE

Se comienza a ver, como una criatura mucho mas grande que Mario se arrastra con gran velocidad aproximándose a el, es de forma alargada y delgada tiene unos ojos grandes sumidos y penetrantes de color rojo con negro la criatura no ve pero si puede escuchar.

Ilse Azlin Pérez Bastida

SEC. 3 Toma 7. EXTERIOR/NOCHE/BOSQUE

Lo comienza a rodear, él se da cuenta de que esta no puede ver pero sí escucha; se queda totalmente quieto, esperando que la criatura se aleje cerrando los ojos.

SEC. 3 Toma 8. EXTERIOR/NOCHE/BOSQUE

Mario comienza a crear un monstruo con su imaginación, se imagina que, del lodo sale un monstruo resbaladizo tiene unos grandes ojos y dientes muy afilados, conforme él lo va imaginado este se va creando.

SEC. 3 Toma 9. EXTERIOR/NOCHE/BOSQUE

Cuando él abre los ojos el monstruo se está comiendo a la criatura, en ese momento escapa corriendo.

SEC. 4 Toma 1. EXTERIOR/NOCHE/BOSQUE

Busca un refugio, encuentra un hueco en unas piedras y se mete, observa que no lo sigan la cueva se cierra

SEC. 4 Toma 2. INTERIOR/NOCHE/CUEVA

La cueva es húmeda las rocas dentro de este lugar son excesivas unas sobre otras de todos tamaños, MARIO observa por un momento el lugar.

SEC. 4 Toma 3. EXT INTERIOR/NOCHE/CUEVA

El está viendo por todos lados cuando se percata de que las rocas se mueven y comienzan a salir criaturas de piedra.

SEC. 4 Toma 4. EXTERIOR/NOCHE/BOSQUE

Toman una forma ovalada tiene grandes ojos, dientes afilados.

SEC. 4 Toma 5. INTERIOR/NOCHE/CUEVA

MARIO ve al monstruo, se queda sorprendido al mirarlo, el monstruo lo ve y se lo quiere

Ilse Azlin Pérez Bastida

comer, el niño se espanta quedando perplejo.

SEC. 4 Toma 6. INTERIOR/NOCHE/CUEVA

Observa a su alrededor y se da cuenta de que la única salida de la cueva es la boca del mostro, por que por donde entro al momento de que las piedras se unieron taparon la salida

SEC. 4 Toma 7. INTERIOR/NOCHE/CUEVA

Toma valor, corre y forcejea con la piedra, una piedra que se encuentra detrás de el le muerde la pierna y este cae por la boca del monstro que es la salida de la cueva.

SEC. 5 Toma 1. EXTERIOR/DIA/NOCHE

sale de la cueva , regresando una vez mas al bosque. Pero esta mareado y no recuerda el camino, desesperado corre hacia cualquier lugar y va recordando lo que recién le paso

SEC. 5 Toma 2. EXTERIOR/DIA/BOSQUE

cuando se tropieza y cae, al levantarse se da

cuenta de que es el y los monstros que lo habían atacado, solo ahora todos los personajes están en el suelo y sin color.

SEC. 5 Toma 3. EXTERIOR/DIA/BOSQUE

sorprendido se sienta los observa

SEC.5 Toma 4. EXTERIOR/DIA/BOSQUE

agarra su antorcha la cual estaba tirada, la levanta , se prende y poco a poco la neblina comienza a disminuir el se va caminando

SEC 6 toma 1. final

aparecen los créditos fondo en negro y letras en blanco con efecto

Subrayado el guion

Es una tarea muy fácil y básica que permite detectar un primer nivel de necesidades para poder separar e identificar , se hace con lápices de colores de madera o de manera digital , las categorías y colores que se usan son

MARRON - Peinado /
Maquillaje

LILA-Sonido/Musica

OCRE-Equipo especial

AZUL TURQUEZA-Notas
de voz

Cada vez que se vea el color, sobre las palabras, serán correspondientes a la categoría que se le dio.

ROJO- Talento

NARANJA- Dobles de
acción

GRIS- Extras

AMARILLOS-Bits

VERDE-Decorados/Set

AZUL CIAN-Efectos
especiales

VIOLETA-Utileria/
Props

ROSA-Vestuario

¡ ¡ ¡ MARIO !!!

de Ilse Azlin Perez Bastida

Guion original para cortometraje
y como proyecto de Tesis para la
Universidad Nacional Autónoma de
México.

México D.F. 2015.

Ilse Azlin Pérez Bastida

;;;MARIO!!!

de Ilse Azlin Perez Bastida

Guion original para cortometraje
y como proyecto de Tesis para la
Universidad Nacional Autónoma de México.
México D.F. 201

SEC. 1 Título

aparecen de una transparencia el nombre de MARIO todas en mayúsculas centradas en la pantalla, estas comienzan a crecer y a desaparecer hasta que la pantalla queda en negro.

SEC. 2 Interior/Noche/Cuarto

dentro de un cuarto hecho de piedra con una luz muy tenue una antorcha en un extremo superior de la pared, en el centro una mesa de madera con un niño(mario) que esta sentado quedándose dormido sobre un escritorio, sobre el escritorio se ven hojas de papel con muchas letras.

SEC. 2 TOMA 2. Interior/Noche/Cuarto

se están cerrando los ojos de mario y se ve la pluma que tiene en la mano que cae .

SEC. 2 Toma 3. Interior/Noche/Cuarto

cuando escucha el sonido de la pluma caer se despierta se pone de pie y observa que todo el cuarto se quedo sin luz.

SEC. 2 Toma 3. Interior/Noche/Cuarto

la antorcha se apago y una ligera brisa le comienza a llegar pero no tiene de donde llegar por que el cuarto se quedo sin salida.

SEC. 2 Toma 4. Interior/Noche/Cuarto

con desesperación busca la antorcha pero al dirijase hacia la pared esta se comienza a abrir por la mitad.

SEC. 2 Toma 5. Interior/Noche/Cuarto

Mario espantado comienza a dar pasos hacia atrás al no haber salida se queda resguardado en un rincón.

SEC. 2 TOMA 6. Interior/Noche/Cuarto

la pared se abre totalmente y su antorcha se comienza a prender Mario se espanta pero solo puede salir al bosque, comienza a caminar hacia la pared que se acaba de abrir.

SEC. 3 Toma 1. Exterior/Noche/Bosque

sale de el cuarto caminado despacio y con miedo encuentra un bosque totalmente diferente a el que esta acostumbrado a ver , este bosque tiene colores grises y mucha neblina.

SEC. 3 Toma 2. Exterior/Noche/Bosque

camina hacia delante y despacio ya que el bosque tiene muchas hojas y no se deja ver muy bien por donde pisar, comienza a avanzar poco a poco.

SEC. 3 Toma 3. Exterior/Noche/Bosque

sin darse cuenta pasa por debajo un arco, muy alto y cubierto de ramas y plantas que no dejan ver al descubierto que tiene escrito una leyenda de advertencia

Advertencia
entrando al bosque los miedos internos
de cada persona , se manifestaran de maneras
inimaginables.

debajo del letrero esta una inscripción que dice.

Prohibido el paso

SEC. 3 Toma 4. Exterior/Noche/Bosque

el entra a el bosque comienza a caminar.

Ilse Azlin Pérez Bastida

SEC. 3 Toma 5. Exterior/Noche/Bosque

cuando va caminando escucha ruidos los cuales le comienzan a causar miedo, esto hace que mario camine mas despacio, se escuchan en el suelo ruidos.

SEC. 3 Toma 6. Exterior/Noche/Bosque

se comienza a ver como una criatura(miedo 1) mucho mas grande que Mario, se arrastra con gran velocidad hacia Mario, es de forma alargada y delgada tiene unos dientes filosos ojos grandes sumidos y penetrantes de color rojo con negro la criatura no puede ver pero si puede escuchar.

SEC. 3 Toma 7. Exterior/Noche/Bosque

lo comienza a rodear el se da cuenta de que esta no puede ver pero si puede escuchar así que se queda totalmente quieto esperando que la criatura(miedo 1) se aleje el cierra los ojos.

SEC. 3 Toma 8. Exterior/Noche/Bosque

comienza crear un mostro con su imaginación, se imagina que de el lodo sale un mostro(miedo 2) el cual es resbaladizo tiene unos grandes ojos y dientes muy filosos conforme el lo va imaginado este se va creando.

SEC. 3 Toma 9. Exterior/Noche/Bosque

cuando el abre los ojos el mostro(miedo 2) se esta comiendo a la criatura(miedo 1) y en ese momento el escapa comenzando a correr.

SEC. 4 Toma 1. Exterior/Noche/bosque

busca un refugio encuentra un hueco en unas piedras y se mete, a una cueva.

SEC. 4 Toma 2. Interior/Noche/cueva

la cueva ,es muy húmeda las rocas dentro de este lugar son excesivas unas sobre otras de todos tamaño, Mario solo da una pequeña vista a el lugar y regresa su vista un a el agujero que esta viendo para afuera.

SEC. 4 Toma 3. Interior/Noche/Cueva

sin darse cuenta, el esta viendo por un hueco si no lo están persiguiendo, sin darse cuenta que a las rocas les comienzan a salir ojos y se unen para así darle forma a una nueva criatura(miedo 3)

SEC. 4 Toma 4. Interior/Noche/Cueva

es en forma ovalada tiene grandes ojos , dientes afilados y su cuerpo son todas las pierdas que se juntaron por lo tanto tiene muchas cabezas y ojos por todo su cuerpo.

SEC. 4 Toma 5. Interior/Noche/Cueva

Mario comienza a escuchar ruido voltea y ve a el mostro(miedo 3) queda sorprendido al verlo, el mostro(miedo 3) lo ve y se lo quiere comer, Mario se espanta y se queda perplejo.

SEC. 4 Toma 6. Interior/Noche/Cueva

observa a su alrededor y se da cuenta de que la única salida de la cueva es la boca del mostro(miedo 3), por que por donde entro al momento de que las piedras se unieron taparon la salida

SEC. 4 Toma 7. Interior/Noches/Cueva

toma valor, corre se impulsa en una piedra, salta y entra a la gran boca del mostró(miedo 3).

Ilse Azlin Pérez Bastida

SEC. 5 Toma 1. Exterior/Noche/bosque

sale de la **cueva** , regresando una vez mas al **bosque**. Pero esta mareado y no recuerda el camino, desesperado corre hacia cualquier lugar y va recordando lo que recién le paso

SEC. 5 Toma 2. Exterior/Dia/Bosque

cuando se tropieza y cae, al levantarse se da cuenta de que es el y los **monstros(los miedos)** que lo habían atacado, solo ahora todos los personajes están en el **suelo** y sin color.

SEC. 5 Toma 3. Exterior/Dia/Bosque

sorprendido se sienta en un **tronco de árbol** ,observa que están tirados y sin color, tanto los **miedos** como **Mario**

SEC.5 Toma 4. Exterior/Dia/Bosque

agarra su **antorcha** la cual estaba tirada, la levanta , se prende y poco a poco **la neblina** comienza a disminuir el se va caminando

SEC 6 toma 1. final

aparecen los créditos fondo en negro y letras en blanco con efecto

STORYBOARD.

Título: MARIO Página: 3
 Realizador: ILSE AZLIN PEREZ BASTIDA Productor: ILSE AZLIN PEREZ BASTIDA
 Fecha de elaboración: _____ Fecha prevista de producción: _____

VIDEO

Plano número:

Descripción:

aparecen de una transparencia el nombre de MARIO todas en mayúsculas centradas en la pantalla, estas comienzan a crecer y a desaparecer hasta que la pantalla queda en negro.

MARIO

AUDIO

Duración del plano: 4seg

tiempo acumulado:

Plano número:

Descripción:

dentro de un cuarto hecho de piedra con una luz muy tenue una antorcha en un extremo superior de la pared, en el centro una mesa de madera con un niño(mario)



Duración del plano: 4seg

tiempo acumulado:

4

PG/fontal/travelling

Plano número:

Descripción:

que esta sentado quedandose dormido sobre un escritorio, sobre el escritorio se ven hojas de papel con muchas letras.



Duración del plano: 2seg

tiempo acumulado:

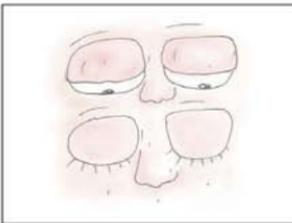
6

PM/frontal

Plano número:

Descripción:

se están cerrando los ojos de mario



Duración del plano: 2

tiempo acumulado:

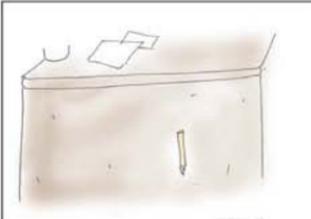
8

PD/frontal

Título: MARIO Página: 2
Realizador: ILSE AZLIN PEREZ BASTIDA Productor: ILSE AZLIN PEREZ BASTIDA
Fecha de elaboración: _____ Fecha prevista de producción: _____

VIDEO

AUDIO

Plano número:		Duración del plano: 4seg
Descripción: se ve la pluma que tiene en la mano que cae .		tiempo acumulado: 19
PD/LATERAL		
Plano número:		Duración del plano: 3seg
Descripción: cuando escucha el sonido de la pluma caer se despierta se pone de pie		tiempo acumulado: 22
PG/FRONTAL		
Plano número:		Duración del plano: 2 seg
Descripción: observa que todo el cuarto se quedo sin luz.		tiempo acumulado: 24
SUBJETIVA		
Plano número:		Duración del plano: 2 seg
Descripción: observa que la antorcha se apago		tiempo acumulado: 26
SUBJETIVA		

Título: MARIO

Página: 3

Fecha de elaboración: _____

Fecha prevista de producción: _____

VIDEO

AUDIO

Plano número: _____

Descripción:
y una ligera
brisa le comienza a llegar

PPP/LATERAL



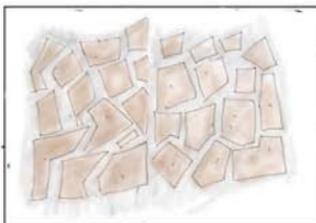
Duración del plano: 2

tiempo
acumulado:
20

Plano número: _____

Descripción:
pero no
tiene de donde llegar por que
el cuarto se quedo sin salida.

PANEO/SUBJETIVA



Duración del plano: 4

tiempo
acumulado:
24

Plano número: _____

Descripción:
con desesperación busca
la antorcha

PG/DETRAS



Duración del plano: 3

tiempo
acumulado:
27

Plano número: _____

Descripción:
pero al dirijase hacia la pared
esta se comienza a abrir por la mitad.



Duración del plano: 4

tiempo
acumulado:
31

Título: MARIO

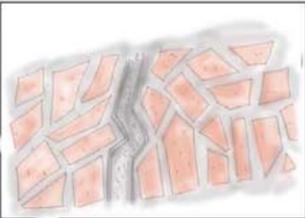
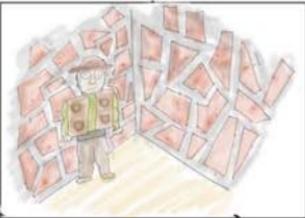
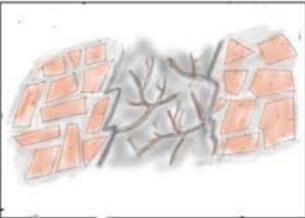
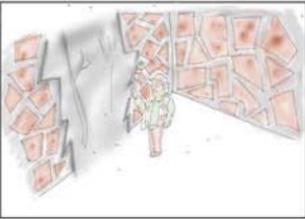
Página: 4

Fecha de elaboración: _____

Fecha prevista de producción: _____

VIDEO

AUDIO

Plano número:		Duración del plano: 3
Descripción: se ve como la pared se parte por la mitad		tiempo acumulado: 34
PD		
Plano número:		Duración del plano: 4
Descripción: Mario espantado comienza a dar pasos hacia atrás al no haber salida se queda resguardado en un rincón.		tiempo acumulado: 38
PG/FRONTAL		
Plano número:		Duración del plano: 2
Descripción: la pared se abre totalmente		tiempo acumulado: 40
PD		
Plano número:		Duración del plano: 5
Descripción: y su antorcha se comienza a prender Mario se espanta pero solo puede salir al bosque, comienza a caminar hacia la pared que se acaba de abrir		tiempo acumulado: 45
PM/LATERAL		

Título: MARIO

Página: 5

Fecha de elaboración: _____

Fecha prevista de producción: _____

VIDEO**AUDIO**

Plano número:

Descripción:
sale de el cuarto caminado
despacio

PG



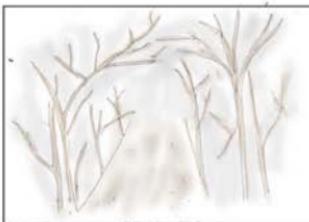
Duración del plano: 4

tiempo
acumulado:
49

Plano número:

Descripción:
observa que es un bosque
de noche con mucha neblina y
colores muy oscuros

SUBJETIVA



Duración del plano: 4

tiempo
acumulado:
53

Plano número:

Descripción:
camina hacia delante y despacio

PG/LATERAL



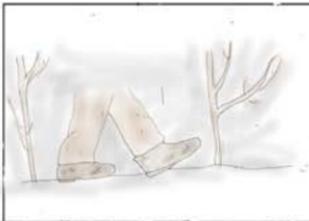
Duración del plano: 4

tiempo
acumulado:
57

Plano número:

Descripción:
ya que el bosque tiene mucha
hojas y no se deja ver muy
bien por donde pisar, comienza
a avanzar poco a poco.

PD/LATERAL



Duración del plano: 3

tiempo
acumulado:
60

Título: MARIO Página: 6

Fecha de elaboración: _____ Fecha prevista de producción: _____

VIDEO		AUDIO	
<p>Plano número:</p>		<p>Duración del plano: <u>3</u></p>	
<p>Descripción:</p> <p>sin darse cuenta pasa por debajo un arco, muy alto y cubierto de ramas y plantas</p> <p>PG</p>		<p>tiempo acumulado:</p> <p><u>63</u></p>	
<p>Plano número:</p>		<p>Duración del plano: <u>4</u></p>	
<p>Descripción:</p> <p>que no dejan ver al descubierto que tiene escrito una leyenda de advertencia</p> <p>SUBJETIVA</p>		<p>tiempo acumulado:</p> <p><u>67</u></p>	
<p>Plano número:</p>		<p>Duración del plano: <u>9</u></p>	
<p>Descripción:</p> <p>Advertencia entrando al bosque los miedos internos de cada persona, se manifestaran de maneras inimaginables.</p> <p>PD</p>		<p>tiempo acumulado:</p> <p><u>76</u></p>	
<p>Plano número:</p>		<p>Duración del plano: <u>2</u></p>	
<p>Descripción:</p> <p>déjalo del lettero esta una inscripción que dice. Prohibido el paso</p> <p>PD</p>		<p>tiempo acumulado:</p> <p><u>78</u></p>	

Título: MARIO

Página: 7

Fecha de elaboración:

Fecha prevista de producción:

VIDEO

AUDIO

Plano número:

Descripción:
el entra a el bosque comienza a caminar

PG



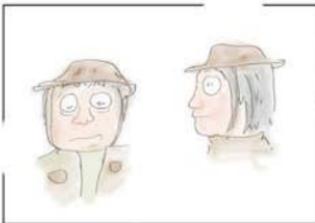
Duración del plano: 4

tiempo
acumulado:
82

Plano número:

Descripción:
cuando va caminando escucha ruidos los cuales le comienzan a causar miedo,

PP/PANEO/LATERAL A FRONTAL



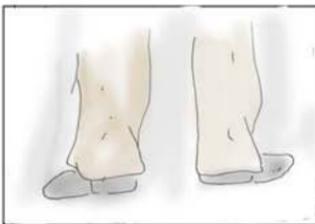
Duración del plano: 3

tiempo
acumulado:
85

Plano número:

Descripción:
esto hace que mario camine mas despacio se escuchan en el suelo ruidos.

PD/FRONTAL



Duración del plano: 4

tiempo
acumulado:
89

Plano número:

Descripción:
se comienza a ver como una criatura mucho mas grande que mario se arrastra con gran velocidad hacia mario, es de forma alargada y delgada tiene unos dientes filosos ojos grandes sumidos y penetrantes de color rojo con negro la criatura no puede ver pero si puede escuchar

PG/FRONTAL

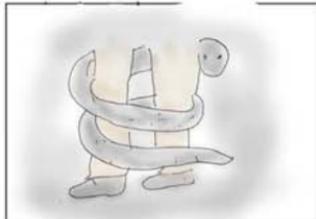
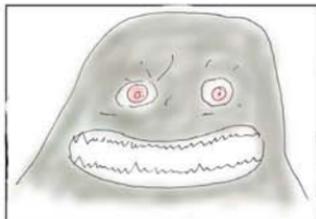


Duración del plano: 6

tiempo
acumulado:
95

VIDEO

AUDIO

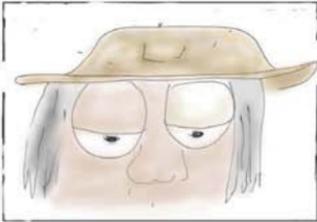
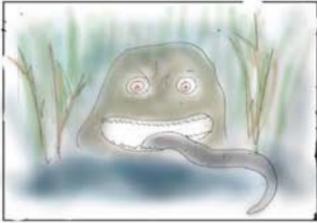
Plano número:		Duración del plano: 6
Descripción: lo comienza a rodear, primero sus piernas, después sigue con todo su cuerpo PD/LATERAL A CONTRAPICADA		tiempo acumulado: 101
Plano número:		Duración del plano: 6
Descripción: se da cuenta de que esta no puede ver pero sí puede escuchar así que se queda totalmente quieto esperando que la criatura se aleje el cierra los ojos. PP/FRONTAL		tiempo acumulado: 107
Plano número:		Duración del plano: 12
Descripción: comienza crear un mostro con su imaginación, se imagina que de el lodo sale un mostro el cual es resbaladizo PD		tiempo acumulado: 119
Plano número:		Duración del plano: 7
Descripción: tiene unos grandes ojos y dientes muy filosos conforme el lo va imaginado este se va creando. PD		tiempo acumulado: 126

Título: MARIO Página: 9

Fecha de elaboración: _____ Fecha prevista de producción: _____

VIDEO

AUDIO

Plano número:		Duración del plano: 5
Descripción: cuando el abre los ojos PD/FRONTAL		tiempo acumulado: 131
Plano número:		Duración del plano: 4
Descripción: el mostro se esta comiendo a la criatura SUBJETIVA /TILD		tiempo acumulado: 135
Plano número:		Duración del plano: 3
Descripción: y en ese momento el escapa		tiempo acumulado: 138
Plano número:		Duración del plano: 5
Descripción: comenzando a correr.		tiempo acumulado: 143

Título: MARIO

Página: 10

Fecha de elaboración: _____

Fecha prevista de producción: _____

VIDEO

AUDIO

Plano número:

Descripción:

Busca un refugio,
encuentra un hueco
en unas piedras y se
mete.



Duración del plano: 10

tiempo
acumulado:
153

Plano número:

Descripción:

observa que no lo sigan la
cueva se cierra

SUBJETIVA



Duración del plano: 4

tiempo
acumulado:
157

Plano número:

Descripción:

La cueva es húmeda las rocas
dentro de este lugar son
excesivas, unas sobre
otras de todos tamaños,
MARIO observa por un
momento el lugar.

PG/LATERAL



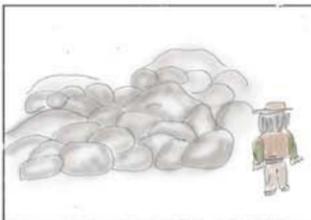
Duración del plano: 8

tiempo
acumulado:
165

Plano número:

Descripción:

El está viendo por todos lados
cuando se percata de que las
rocas se mueven y comienzan
a salir criaturas de piedra.



Duración del plano: 7

tiempo
acumulado:
172

Título: MARIO

Página: 11

Fecha de elaboración: _____

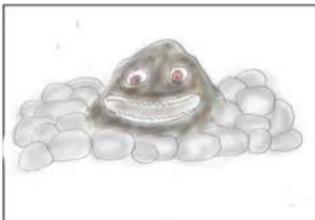
Fecha prevista de producción: _____

VIDEO**AUDIO**

Plano número:

Descripción:

Toman una forma ovalada tiene grandes ojos, dientes afilados.



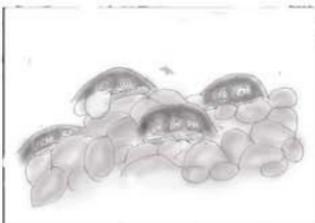
Duración del plano: 8

tiempo
acumulado:
180

Plano número:

Descripción:

MARIO ve al monstruo, se queda sorprendido



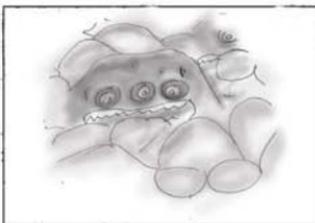
Duración del plano: 12

tiempo
acumulado:
192

Plano número:

Descripción:

al mirarlo, el monstruo lo ve y se lo quiere comer, el niño se espanta quedando perplejo.



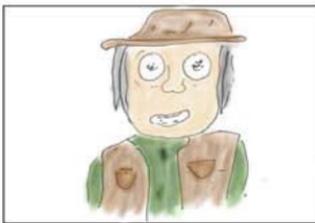
Duración del plano: 5

tiempo
acumulado:
197

Plano número:

Descripción:

Observa a su alrededor y se da cuenta de que la única salida de la cueva es la boca del mostro, por que por donde entro al momento de que las piedras se unieron taparon la salida



Duración del plano: 6

tiempo
acumulado:
207

Título: MARIO

Página: 12

Fecha de elaboración: _____

Fecha prevista de producción: _____

VIDEO

AUDIO

<p>Plano número:</p>		<p>Duración del plano: 6</p>
<p>Descripción: Toma valor, corre y forcejea con la piedra,</p> <p style="text-align: right;">PG</p>		<p>tiempo acumulado: 209</p>
<p>Plano número:</p>		<p>Duración del plano: 6</p>
<p>Descripción: una piedra que se encuentra detrás de él, le muerde la pierna.</p> <p style="text-align: right;">PD/ LATERAL</p>		<p>tiempo acumulado: 215</p>
<p>Plano número:</p>		<p>Duración del plano: 4</p>
<p>Descripción: y este cae por la boca del mounstro</p> <p style="text-align: right;">PD/LATERAL</p>		<p>tiempo acumulado: 219</p>
<p>Plano número:</p>		<p>Duración del plano: 10</p>
<p>Descripción: que es la salida de la cueva.</p> <p style="text-align: right;">PG/FRONTAL</p>		<p>tiempo acumulado: 229</p>

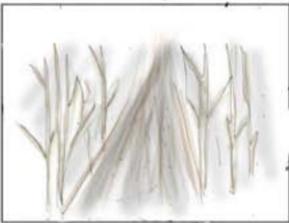
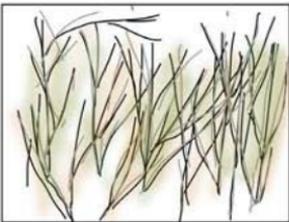
Título: Mario

Página: 13

Fecha de elaboración: _____

Fecha prevista de producción: _____

VIDEO**AUDIO**

Plano número:		Duración del plano: 9
Descripción: sale de la cueva		tiempo acumulado: 238
PG/ESPALDA		
Plano número:		Duración del plano: 4
Descripción: regresando una vez mas al bosque		tiempo acumulado: 242
Subjetiva		
Plano número:		Duración del plano: 6
Descripción: Pero esta mareado y no recuerda el camino		tiempo acumulado: 248
PD		
Plano número:		Duración del plano: 6
Descripción:		tiempo acumulado: 254
Subjetiva		

VIDEO

AUDIO

Plano número:

Descripción:
desesperado corre
hacia cualquier lugar



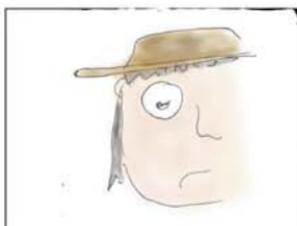
Duración del plano: **5**

tiempo
acumulado:
259

Plano número:

Descripción:
va recordando
lo que recién le paso

PD



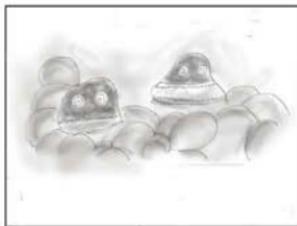
Duración del plano: **4**

tiempo
acumulado:
263

Plano número:

Descripción:

FLASH BACK



Duración del plano: **10**

tiempo
acumulado:
273

Plano número:

Descripción:
cuando se tropezó y cae



Duración del plano: **3**

tiempo
acumulado:
276

Título: Mario Página: 15

Fecha de elaboración: _____ Fecha prevista de producción: _____

VIDEO

Plano número:

Descripción:

al levantarse se da cuenta de que es el y los monstros que lo habían atacado, estan sobre el piso

Subjetiva

**AUDIO**Duración del plano: 6

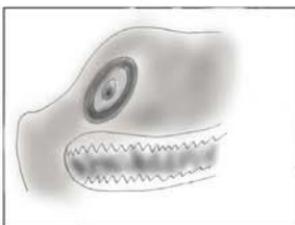
tiempo
acumulado:
282

Plano número:

Descripción:

solo que ahora todos los personajes están en el suelo y sin color

Subjetiva

Duración del plano: 8

tiempo
acumulado:
290

Plano número:

Descripción:

sorprendido se sienta los observa

PG/ Lateral

Duración del plano: 6

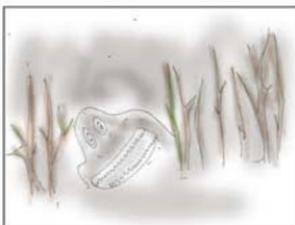
tiempo
acumulado:
296

Plano número:

Descripción:

los observa

Subjetiva

Duración del plano: 7

tiempo
acumulado:
303

Título: Mario

Página: 16

Fecha de elaboración: _____

Fecha prevista de producción: _____

VIDEO

AUDIO

Plano número: _____

Descripción:

se queda sentado
observando

PG/LATERAL



Duración del plano: 8

tiempo
acumulado:
311

Plano número: _____

Descripción:

despierta y esta sentado
en su escritorio

PG



Duración del plano: 10

tiempo
acumulado:
321

Plano número: _____

Descripción:

fondo negro



Duración del plano: ---

tiempo
acumulado:

Plano número: _____

Descripción:

aparecen los credits



Duración del plano: ---

tiempo
acumulado:



MODULO VII

The background features a complex abstract design. A large, solid black curved shape dominates the right side, extending from the top to the bottom. Overlaid on this and the white background are numerous thin, black, hand-drawn lines that crisscross in various directions, creating a sense of movement and structure. The overall aesthetic is modern and graphic.

148

PRODUCCION

III.I EL ESPACIO ESCENOGRAFICO . EL CUARTO , mejor conocido como la bóveda

Este es el cuarto donde Mario va a desarrollar la primera parte del la historia, el cuarto esta constituido por cuatro paredes de madera, tres de ellas están completamente solidas y una esta partida por la mitad, con el fin de

que al momento en que la pared se tenga que abrir para poder dejar pasar a Mario al otro mundo con facilidad, las paredes están hechas de madera de pino con una ligera capa de gesso(pasta liquida blancacompuesta de tisa y yesso), sirve para poder pegar el ladrillo. El ladrillo esta barnizado, el pisó es una tabla de triplay color madera recubierta con una capa que se usa para los pisos.

4 tablas de madera con soporte:	\$ 600
1 pedazo de triplay para piso:	\$ 180
30 ladrillos :	\$ 300
1 barniz para ladrillo :	\$ 95
3 gesso:	\$ 135
2 botes de pintura	\$ 94
gastos extras:	\$ 200
TOTAL :	\$1606



BOSQUE

Este es el bosque, en el se desarrolla la trama cuando se encuentra con el miedo numero 1 y 2. El bosque esta elaborado con ramas de árbol natural (material reciclado), las ramas y troncos conforman la parte lateral, la base es un triplay, la base en la que Mario camina es tabla agujerada, colocada sobre clavos y

sugetada con alambres, el fondo esta totalmente cubierto de tela negra, la puerta que divide el fuerte del bosque esta fabricada con madera, una puerta dividida es dos todo esta adornado de madera de pino, la pared del bosque esta hecha de cartón recubierta de yeso pintada con Resistol y colorante, en la parte que asemeja el bosque esta cubierta por musgo.

Ramas y Troncos:	\$0
Madera puerta:	\$200
Cartón:	\$50
Resistol:	\$70
Pintura:	\$150
Madera Piso:	\$70
Clavos:	\$20
Alambre:	\$10
Triplay:	\$250
Yeso:	\$20
Laca:	\$100
Gastos extras	\$200
Musgo	\$200
TOTAL:	\$1340



CUEVA

La cueva consta de tres paredes de madera, recubiertas con papel maché (papel, agua y resistol), este se aplicó aun estando húmedo para facilitar las diferentes formas que se fueron proporcionando para lograr el efecto de una pared de rocas, al secado se le dio la

consistencia rocosa con pintura y arena y así tener la textura de una pared rocosa, en el suelo que formaba la baja del set se puso la tierra y hojarasca de árboles naturales, tomadas de un bosque y piedras de río, adquiridas de diferentes formas y tamaños, la base es de madera de pino.

Paredes de madera:	\$400
Papel:	\$200
Resistol:	\$70
Pintura:	\$300
Piedras grandes:	\$100
Piedras pequeñas:	\$70
TOTAL:	\$1140



PANTANO:

Este es el escenario, en donde se desarrolla la imaginación de Mario, en el pantano ubicado en la parte central, que esta colocado sobre una base de madera recubierto por plantas a los lados, tiene 16 plantas y 12

troncos en la parte de la tierra esta representado por papel craft, toda la parte del pantano es plastilina y la superficie esta representada por hule, en el centro esta un orificio por donde sale el monstruo del lago, la iluminación es fría en tono azul para dar una sensación de lejanía y terror.

Madera:	\$300
Papel craft:	\$30
Hule:	\$45
Alambre:	\$10
Cinta engomada:	\$45
Ladrillos :	\$60
Planta:	\$1130
Plastilina:	\$40
TOTAL:	\$1660



Ilse Azlin Pérez Bastida

MIEDO 2 . Tiempo aproximado de producción 4 semanas

Este es el segundo miedo de Mario, es un monstruo que nace en el pantano, esta elaborado con un esqueleto de metal para tener mayor movimiento, forrado con alambre pajarero, sobre el

alambre se coloca una capa de hule espuma con latex, los dientes son hechos de plastilina epoxica, los ojos son dos pelotas forradas con plastilina epoxica con un agujero en el centro que atraviesa un alambre permitiendo que giren de un lado a otro, a su secado se pintaron y así se le dio vida a este personaje.

3 Alambre :	\$45
1.5 metros de alambre gallinero:	\$40
2 Pelotas:	\$40
1 Pasta:	\$80
3 Botes de pinturas :	\$139
1 Pintura:	\$9
1 Tinta china :	\$130
2 Botes de látex:	\$400
1 Hule espuma:	\$90
1 Algodón :	\$50
Gastos extras :	\$50
TOTAL:	\$1375



Tiempo aproximado de producción: 4 días
miedo 2 muerto

Este miedo aparece cuando los otros miedos ya fueron vencido, es un miedo fantasma elaborado de hule cristal, tomando como molde el miedo

del pantano, que se forro se con hule cristal y una capa látex.

Los detalles se hicieron con alambre, los brazos, la boca, los ojos y dientes se elaboraron con plastilina epoxica, al final se pinto de gris con negro y los ojos de un tono rosado.

1 Hule:	\$30
1 Pintura :	\$22
1 bote de látex	doble uso
1 plastilina epoxica	doble uso
TOTAL:	\$52



Miedo 3: Tiempo aproximado de producción 3 semanas

Este puppet esta formado por un esqueleto de alambre

forrado en la parte superior de alambre pajarero, con una capa de hule espuma y varias capas de látex, los dientes los ojos y la cicatriz están hechos de plastilina epoxica, la mandíbula de la parte de abajo es movable con el alambre que se le coloco.

1 Bote de látex:	\$200
Alambre :	\$70
Plastilina epoxica:	doble uso
Pintura:	\$150
Hule espuma:	\$20
Resistol:	\$60
TOTAL:	\$500



Miedo 1: Tiempo aproximado de producción 1 semana

Este puppet esta elaborado con un esqueleto de alambre forrado con hule espuma,

sobre el hule espuma se coloco una delgada capa de látex, los detalles de los ojos y la nariz se elaboraron con plastilina epoxica, el cuerpo se pinto de color negro.

Alambre:	\$20
Hule espuma:	\$10
Pintura:	\$22
Resistol:	\$60
1 plastilina epoxica	\$doble uso
TOTAL:	\$112



Miedo 1: Tiempo aproximado de producción 2 días

Este es el primer miedo que se encuentra al final de la animación, fue hecho

con el molde del miedo de la serpiente, se colocó hule cristal sobre el otro miedo, con ayuda de los alambres se le fue dando la forma a la cabeza, los ojos se elaboraron de plastilina epoxica, se aplicó una capa de látex para que pudiera tomar el color.

Hule cristal:	\$10
Látex:	doble uso
Pintura:	\$15
Pasta:	\$doble uso
Alambre:	\$doble uso
TOTAL:	\$25



MIEDO 3: Tiempo aproximado de producción 2 semanas
Piedras1.2

Estructura de metal de alambre cubierta con alambre pajarero,

sobre él se tiene una capa de hule espuma cubierta de látex, posteriormente se pinto, se hicieron los detalles de los ojos y los dientes para dar el toque final de pintura.

Alambre:	\$20
Alambre pajarero:	doble uso
Plastilina epoxica:	doble uso
Hule espuma:	\$20
Látex:	\$doble uso
Pintura:	\$50
Resistol:	\$60
TOTAL:	\$110



MIEDO 3: Tiempo
aproximado de producción 3
semanas
Piedras1.3

Estructura de metal de alambre

cubierta con alambre pajarero,
sobre el alambre se coloco una
capa de hule espuma y látex,
se pintó de color negro y se
hicieron los detalles de los ojos
y dientes para dar el toque
final con la pintura.

Alambre:	\$20
Alambre pajarero:	doble uso
Plastilina epoxica:	doble uso
Hule espuma:	\$20
Látex:	\$doble uso
Pintura:	\$50
Resistol:	\$60
TOTAL:	\$110



MARIO: Tiempo aproximado de producción 20 semanas

Puppet con un esqueleto de tornillos cubierto con látex, en algunos pedazos hule espuma, la cabeza es de plastilina epoxica, hule espuma, látex, tela francesa, tiene pelo

natural, los ojos son de resina con impresión en laser, las manos son de alambre, hule espuma, tela francesa, látex, la ropa es de tela, pantalón chaleco y sombrero color café, un par de botas de plástico, cinturón de piel negro, camisa de manga larga verde.

Esqueleto de tornillos:	\$400
Látex:	\$300
Hule espuma:	\$20
Resistol:	\$70
Tela Francesa:	\$70
Pelo:	\$5000
Resina:	\$190
Impresión:	\$50
Alambre:	\$20
Ropa:	\$200
Botas:	\$100
Gastos extras:	\$400
TOTAL:	\$6820



PANTALLA VERDE

Escenario de fondo verde, este escenario es una tela verde con soportes de metal que hacen que quede la tela totalmente estirada.

tela verde:	\$ 500
TOTAL:	\$500



ILUMINACION:

La iluminación es sin duda para el cine y en general para todo lo que rodea a la animación un factor fundamental, podría denominarse como el elemento visual mas importante ya que sin la luz no se llevaría a cabo ninguna de las acciones necesarias para la producción de algún film, la iluminación nos ayuda a crear la sensación de tridimensionalidad para la plataforma de proyección que es bidimensional, tenemos que apropiarnos el lente de la cámara para que pueda captar la luz que se necesita, la luz por si sola no muestra la imagen, si no tuviéramos luz y quisiéramos grabar algún elemento que se encuentre en el escenario simplemente no se podría, por que a la hora de grabar no se captaría absolutamente nada, la iluminación que se usa dentro de un plano es variada esto por que al iluminar la acción se crean sombras y los colores oscuros que se notan

en la pantalla, el espectador lo puede recibir como suspenso o terror, o en otro de los casos que no se logre transmite esa sensación se dice que no se decodifico correctamente el mensaje, la imagen y los colores nos dan ciertos tipo de sensaciones, la función principal de la iluminación es la presentación de la imagen con su alta calidad, la luz también en los aparatos de reproducción tiene que ser buena para poder representarse.

Existen dos tipos de iluminación:

La iluminación de luz natural y la iluminación de luz artificial, la iluminación de luz natural es la que proviene directamente del sol es nuestro recurso mas importante, en algunas ocasiones el clima no es tan adecuado para poder tener la luz natural al 100% pero las nubes también son fundamentales para poder hacer el uso de difusores naturales, con la ayuda de pantallas y difusores se aprovecha mejor la luz natural, la luz artificial es mas controlada se obtiene a trtravez de equipos especiales de lámparas por medio de focos de distintos alcances.

-Luz solar.

-Luz de la atmosfera y el efecto que tiene el sol en ella.

-Luz eléctrica producida en tormentas.

-Luz lunar.

Tipos de luz:

Se denomina, luz fuerte y luz suave, este termino cambia de acuerdo a la luz natural o artificial, luz directa (fuerte) natural es cuando el cielo esta despejado y produce sombras fuertes, el cambio de iluminación es muy marcado, la luz suave es cuando el sol esta cubierto por nubes y las sombras no son tan marcadas, en el caso de la luz artificial, la luz dura se obtiene por medio de focos direccionados, mientras que la luz suave se obtiene por medio de difusores que se usan sobre la luz dura o con algunos focos especiales.

-La temperatura asociada a la luz.

-Luz incandescente.

-Luz florecente

-Dirección de la emisión de la luz

-Intensidad

-Efecto que se busca con la iluminación .

Temperatura de color:

La temperatura de color, se refiere al color de la luz, la luz tiene una composición espectral y según sea esta va a definir su temperatura cálida o fría, la unidad de medida que se utiliza para hacer medir son los grados Kelvin, por ejemplo el foco de una casa es mas cálida que la luz del sol, aunque la luz solar cambiar de temperatura a lo largo del día entre el amanecer y el atardecer, la luz es cálida y por lo tanto es mas baja, a medio día la temperatura es mas fría esto se debe a que entre mas cálida sea una luz mas bajasera su temperatura de color y si es mas fría es mas alta su temperatura de color, Las personas no son capaces de detectar estas diferencias de dominantes de color según las diferentes temperaturas de luz, pero los sensores de las cámaras digitales si captan las dominantes, las cuales apare-

cen en la imagen final.

¿Cómo se mide la temperatura de color de la luz?

El colorímetro, sirve para medir de forma precisa la temperatura de color de la luz.

Todas las cámaras digitales poseen un colorímetro incorporado para medir la temperatura, que se utiliza conjuntamente con el control equilibrio del blanco para evitar dominantes de color no deseadas.



Filtros de la cámara.

Los filtros son un cristal que se coloca por lo regular frente al objetivo de la cámara aunque no siempre es así, la forma puede cambiar, los filtros pueden ser redondos, cuadrados o rectangulares; la utilidad de un filtro depende del uso que le queramos dar para conseguir una buena fotografía, los tipos de filtros más conocidos o que se usan en fotografía regularmente son:

-UV

que sirven para reducir la incidencia de los rayos ultravioleta.

-Color

se usaban en la fotografía en blanco y negro para ajustar el contraste de la imagen.

-Densidad neutra (ND)

limitan la cantidad de luz que llega desde el exterior de la lente al sensor.

-Densidad neutra graduados este filtro está oscurecido y de forma gradual.

-Polarizadores

Normalmente se usan para reducir los reflejos en el agua o en el cristal, o como cualquier superficie no metálica.

-Macro

sirven como lente de aumento para conseguir acercarse al motivo que estamos fotografiando.

-Infrarrojos

se usaba para dejar pasar únicamente la luz infrarroja.

-Suavizado o de

difusión

su función es restar nitidez a la foto, creando una especie de neblina. Lámpara de para set:

Hablar de lámparas dentro de un set es hablar de la iluminación que tiene el lugar donde se

Lámpara de para set:

Hablar de lámparas dentro de un set es hablar de la iluminación que tiene el lugar donde se desarrolla la acción, las lámparas que se usan en los set son de toda clase y tipo por lo regular o la mayoría son de luces de tungsteno halógeno o mejor conocidas como lámparas de cuarzo, los watts de cada una cambia y esto depende en gran parte de lo que se va iluminar algunos ejemplos de las lámparas que se utilizan son los siguientes:

Luces HMI (hydragyrum Medium Arc-length Iodide)
esta lámpara emite luz intensa de la misma temperatura del sol del sol .

Luces Fresneles

esta es la lámpara mas utilizada en los estudios de cine y televisión, son círculos que concentran y difuminan la luz haciendo la mezcla de luz

suave y dura además de que se puede ajustar el área de cobertura que se va a trabajar y se puede modular la intensidad de la luz

Luces Scoops

son mas suaves que los fresneles, no tienen lente y no proyectan la luz a grandes distancias y su uso es para luz de relleno

Luces Elipsoidal

la luz que emite esta lámpara es dura y enfocada se usa con filtros y puede proyectar círculos de luz sobre algún fondo, tiene una ranura para colocar un patrón metálico.

Las lámparas siempre están acompañadas de los accesorios que ayudan a tener un mejor control de la iluminación, ejemplo.

Viseras:

son laminas planas de metal que se suelen poner a los lados de las lámparas, ayudando a controlar la luz y que solo se ubique en una sola área .

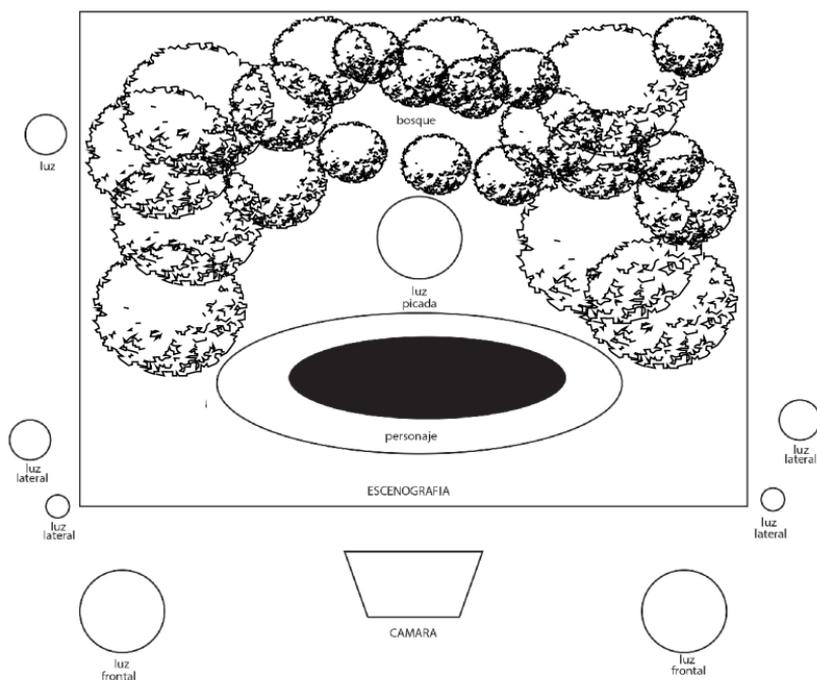
Banderas:

el material no esta establecido ya que pueden ser de cualquier tipo de material pero siempre y cuando sea opaco y bloque la luz , esta se colocan en el tripie o se engancha a los extremos de las viseras.

Porta filtros :

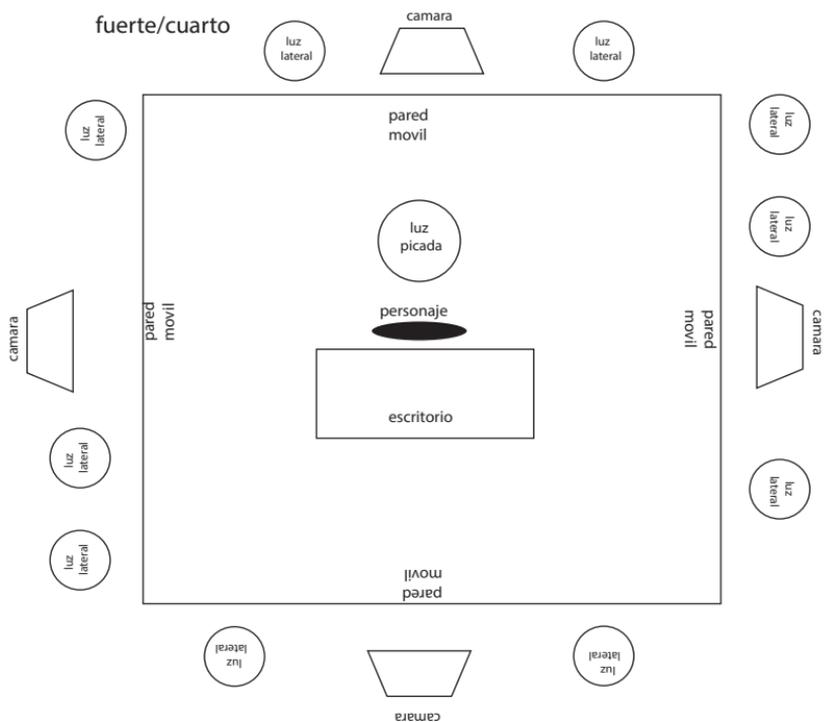
se usa en las viseras y sirve como soporte para colocar los filtros para varias el color o el cambio de luz

Pantano



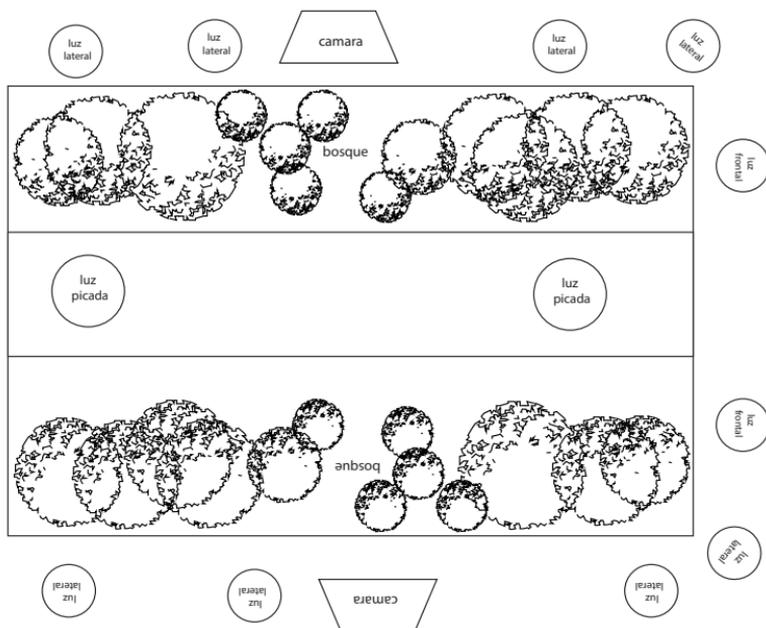
En el pantano se usaron ocho focos de luz artificial (directa) dos frontales color azul, cuatro laterales color verde, una luz en picada color azul y uno lateral color morado.

Ilse Azlin Pérez Bastida



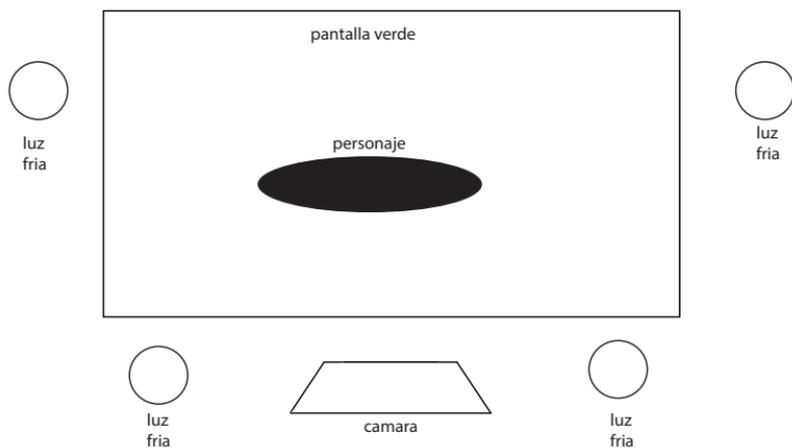
En el fuerte se usaron 10 focos laterales (luz difusa) artificial, 5 de color morado y 5 de color azul, luz en picada color azul y alternadamente se usaron dos focos color verde.

bosque



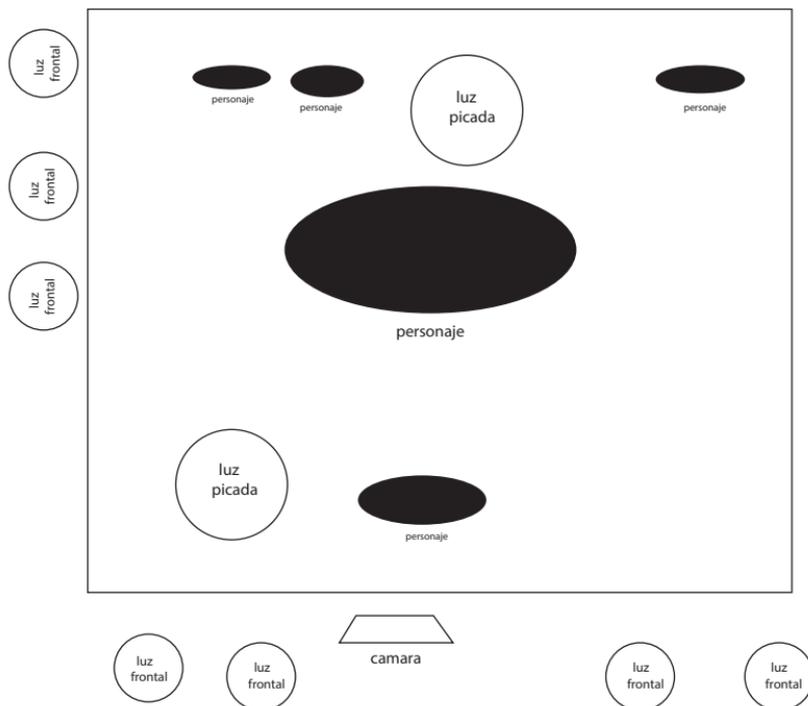
En la parte del bosque se usaron 10 focos de luz artificial difusa, 2 color verde, 3 morados, 5 azules y las dos luces de picada son color azul.

pantalla verde



En este escenario se colocó 1 pantalla verde de tela, 4 focos de luz fría a los dos costados y dos frontales

cueva



Escenario con 9 focos, 7 focos color azul y dos color morado.

Animatic

El Animatic es una previa animación que se realiza a partir del storyboard, su principal propósito es crear una visualización final en conjunto con imágenes y música convirtiéndose en el esqueleto de la animación, se utiliza en cada paso de la producción y de la pre-producción para tener un mejor control de los tiempos.

Principios de movimiento de la animación.

Movimientos y lenguaje corporal del personaje de animación MARIO:

MIEDO 1: Es un puppet hecho con esqueleto de alambre, esto para darle una mayor flexibilidad a la hora de dar movimiento al personaje, debido a su estructura nos permite realizar movimientos de tipo serpiente haciendo que el personaje se arrastre y se doble totalmente, los elementos decorativos son los ojos y nariz. Todo esto colocado en la parte de la cabeza no son impedimento para que todo el de cuerpo tenga movimientos.

MIEDO 2: Es un puppet hecho de esqueleto de alambre, los ojos, las manos y la mandíbula son movibles, esto sirve para que al momento de moverse los ojos de un lado hacia otro sea mas fácil de hacerlo, las manos sujetan y se mueven, la mandíbula va a dar la sensación de morder, el alambre esta forrado con hule espuma y tiene una capa de látex.

MIEDO 3: Es el miedo de piedra, este tiene un esqueleto de alambre para que la mandíbula tenga movimiento y pueda abrirse totalmente para devorar a Mario.

MIEDO 3.1: Este miedo esta hecho de alambre su mandíbula tiene poco movimiento.

MIEDO 3.2: Esqueleto de alambre y mandíbula movible.

Detalles de animación.

Diálogos: La animación de Mario no tiene diálogos porque la historia esta desarrollada de manera que los espectadores al ver las acciones del personaje se apoyan en los gestos, las articulaciones y el color, se busca comunicar por medio de la música y los sonidos que se acompañaran dejando el dialogo en la imaginación.



PANTALLA VERDE.

Es una técnica audiovisual que se usa actualmente para poder reemplazar el fondo, se coloca detrás de los objetos o actor que se está filmando, posteriormente en postproducción este fondo es sustituido por algún paisaje con efectos especiales es muy popular entre las películas de acción, películas como Avengers 2012, Alicia en el país de las Maravillas 2010, Superman 2013 son solo algu-

nos ejemplos que muestran la funcionalidad de esta pantalla.

Mario tiene pantalla verde en algunas partes de la animación, el fondo que tiene se sutitulle es el del bosque donde el va corriendo, primero se hizo la toma del puppet corriendo en un pequeño recorrido, posteriormente se tomaron las fotos del bosque, al final se juntaron para tener las escenas donde Mario corre



Musicalización:

En la primera escena se ve a el personaje escribiendo, esta acompañado del sonido de un lápiz, 00:04:13-00:06:12, se queda en silencio, hasta que en los minutos a continuación ,una vez mas escuchamos el ruido del lápiz que esta escribiendo 00:08:12-00:17:13 después de esos segundos se queda en silencio hasta los minutos 00:08:12- 00:00:20:20 se escucha como cae el lápiz, y toca el piso pero este sonido es muy fuerte,produciendose silencio hasta el segundo 00:00:20:16 que se escucha como cae el lápiz, en los segundos 00:00:22:16-00:00:47:06,un ruido de brisa muy despacio que comienza a generar suspenso, entre los segundos 00:00:43:14-00:00:57:13 se escucha como se rompe la pared.

En la escena donde entra a el bosque 00:01:05:14-00:02:29:23 se escucha sonido ambiental de exterior en un

bosque de noche, 00:01:11:09-00:02:29:18 sonido de suspenso en mezcla del sonido ambiental, cuando Mario entra en el bosque en los segundos 00:01:05:14-0001:45:21 se escucha como va pisando hojas secas. En la escena al entrar a la cueva 00:02:30:00-00:02:42:09 sonido de rocas cayendo cuando entra en la cueva, 00:02:41:03-00:03:04:13 este es el tiempo en que Mario decide actuar sobre su propio miedo y al enfrentarlo este se acompaña de un sonido del latido de su corazón al tomar la decisión, después de estos segundos se queda en silencio.

La parte final de la animación esta marcada del minuto 00:03:06:13 con la canción de Mozart “El Lacrimosa” es la parte final de la *Sequentia Dies Irae*(días de ira).

Ilse Azlin Pérez Bastida

15/02/201615 MARIO

MARIO- ILSE AZLIN PEREZ BASTIDA

CONCEPTO	CANTIDAD	UNIDAD	X	PRECIO	SUBTOTAL	IVA	TOTAL	TOTAL POR CUENTA
GUIÓN Y DERECHOS								
Argumento y guión				\$ 3,000.00	\$ 3,000.00	\$ 480.00	\$ 3,480.00	\$ 4,588.95
Derechos literarios				\$ 350.00	\$ 350.00	\$ 56.00	\$ 406.00	
Registro de obra				\$ 206.00	\$ 32.96	\$ 32.96	\$ 238.96	
Fotocopias/ Engargolado				\$ 400.00	\$ 64.00	\$ 64.00	\$ 464.00	
DESARROLLO								
Gasolina/pasajes scout				\$ 5,000.00	\$ 800.00	\$ 800.00	\$ 5,800.00	\$ 5,800.00
PRODUCCIÓN								
Productor				\$ 3,000.00	\$ 480.00	\$ 480.00	\$ 3,480.00	\$ 3,480.00
DIRECCIÓN								
Director				\$ 3,000.00	\$ 480.00	\$ 480.00	\$ 3,480.00	\$ 3,480.00
ARTE								
Diseñadora de producción				\$ 3,000.00	\$ 480.00	\$ 480.00	\$ 3,480.00	\$ 4,756.00
Asistentes arte				\$ 200.00	\$ 32.00	\$ 32.00	\$ 232.00	
Compras decoración				\$ 300.00	\$ 48.00	\$ 48.00	\$ 348.00	
Manufactura utilería				\$ 200.00	\$ 32.00	\$ 32.00	\$ 232.00	
Materiales construcción sets				\$ 200.00	\$ 32.00	\$ 32.00	\$ 232.00	
Mano de obra construcción sets				\$ 200.00	\$ 32.00	\$ 32.00	\$ 232.00	
CÁMARA								
Director de fotografía				\$ 3,000.00	\$ 480.00	\$ 480.00	\$ 3,480.00	\$ 3,712.00
Gastos Extras				\$ 200.00	\$ 32.00	\$ 32.00	\$ 232.00	
SONIDO								
Sonidista				\$ 2,000.00	\$ 320.00	\$ 320.00	\$ 2,320.00	\$ 2,378.00
Gastos extras				\$ 50.00	\$ 8.00	\$ 8.00	\$ 58.00	
ILUMINACIÓN Y TRAMOYA								
Gastos extras				\$ 400.00	\$ 64.00	\$ 64.00	\$ 464.00	\$ 464.00
VESTUARIO								
Diseñador				\$ 200.00	\$ 32.00	\$ 32.00	\$ 232.00	\$ 556.80
Consumibles papetería				\$ 100.00	\$ 16.00	\$ 16.00	\$ 116.00	
Compras				\$ 100.00	\$ 16.00	\$ 16.00	\$ 116.00	
Manufactura				\$ 80.00	\$ 12.80	\$ 12.80	\$ 92.80	
MAQUILLAJE Y PENADOS								
Diseñador				\$ 3,000.00	\$ 480.00	\$ 480.00	\$ 3,480.00	\$ 3,654.00
Maquillaje				\$ 150.00	\$ 24.00	\$ 24.00	\$ 174.00	
EFFECTOS ESPECIALES								
Diseñador efectos especiales				\$ 3,000.00	\$ 480.00	\$ 480.00	\$ 3,480.00	\$ 3,480.00
Mano de obra FX				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	
Material efectos especiales				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	
VEHÍCULOS DE ACCIÓN								
Vehículo				\$ 200.00	\$ 32.00	\$ 32.00	\$ 232.00	\$ 316.00
Gasolina				\$ 100.00	\$ 16.00	\$ 16.00	\$ 116.00	
LOCACIONES								
Renta de locaciones				\$ 10,000.00	\$ 1,600.00	\$ 1,600.00	\$ 11,600.00	\$ 13,820.00
Permisos				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	
Estacionamiento				\$ 2,000.00	\$ 320.00	\$ 320.00	\$ 2,320.00	
Alquiler espacio p/comedor				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	
Propinas Locaciones				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	
POSTPRODUCCIÓN								
Editor				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Títulos				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Cartas y dislocencias				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Sala de Edición				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Sala de Proyección				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Master				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Diseño sonoro y postproducción				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Editor Sonoro				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Ambientes, edición y premezcla				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Efectos Visuales				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Incidentales, grabación, sincronización				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Música sincronización				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Materiales y gastos de estudio				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Sala THX				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
MÚSICA								
Composición, grabación etc				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Derechos canciones				\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -

TOTAL PRODUCCIÓN \$ 50,585.76

Conclusión.

Primer capítulo:

Color y Diseño: de este primer capítulo comencé hablando de diseño, basándome en el libro de fundamentos del diseño, la conclusión final: el diseño es una forma de lograr cambiar para mejorar y embellecer algún objeto, respetando su funcionalidad y principios, pero dando una evolución para una nueva forma de presentación, el diseño tiene muchas áreas pero todas trabajan de la mano para lograr tener un mejor resultado, después continúe con el color donde Harald Koppers habla de su teoría base, el color es un elemento muy importante en el diseño se denomina elemento visual, como tal los ojos son el órgano receptor de este los ojos tiene bastones encargados de recibir información codificada por medio de la luz que es la encargada de descomponer la luz para dar como resultado la gran gama de colores que conocemos, en la historia del color se muestra como las grandes mentes se

dedicaron a estudiar este fenómeno físico, como resultado tenemos las teorías que hoy en día siguen siendo útiles, la descripción de los colores primarios, secundarios, colores aditivos, RGB, colores sustractivos, los significados de los colores, blanco, azul, verde, amarillo, rojo anaranjado, violeta y negro, las características y las teorías del color, este capítulo cumple con mostrar como el color dentro del diseño y en general del mundo es un factor fundamental para ver los objetos.

Capítulo segundo:

Caracterización de un Pupp: en este capítulo hable del tratamiento que lleva un personaje para poderse caracterizar la investigación que debe llevar a cabo antes de comenzar cualquier desarrollo de personaje, los problemas que se pueden presentar y algunos ejemplos de cómo se pueden realizar, la palabra puppet es una forma de cómo en el medio de la animación se les denomina a los personajes,

este capítulo muestra la parte teórica práctica y algunas de las complicaciones que se presenta a el momento de crea un personaje.

Capitulo Tercero:

Algunos ejemplos de la caracterización de un puppet que se relaciona con el color, en este capítulo comienzo con la historia de la animación, como fue que desde que los seres humanos se comunicaron usaron elementos gráficos y recurrieron al dibujo logrando un avance en el lenguaje de la comunicación, hasta hoy día los sistemas tan sofisticados con poderos software que logran animaciones en 3D, la historia del stop motion que fue de la mano con la evolución del animación, ¿que es animación?, rotoscopia y algunos ejemplos de grandes películas que sirven de referencia para poder llevar acabo esta técnica.

Capitulo Cuarto:

Animación y Propuesta, se da a conocer la información cuantitativa de la investigación que se realizo a 100 personas de todas las edades desde 2 a 50 años y en esta encuesta les pregunte ¿cual era, su color favorito y por que? o ¿que sensación les causaba ese color?, ¿ que colores les parecían agradables? , ¿cual color les disgustaba? y ¿a que le temían?; cuando estas preguntas las hacia a los niños de 0-10 años, sus respuestas en color eran algo variadas pero algo que me llamo mucho la atención era los miedos que casi eran los mismos tanto en niños como en niñas el miedo a la obscuridad, el miedo a la muerte, el miedo al a soledad y a los animales, algunas otras respuestas diferían pero la mayoría respondía eso, posteriormente las demás edades en la pregunta del color, la mayoría respondió que el azul era el preferido, y el que menos les gustaba era el negro, así fue como me decidí por que el color negro fuera el que

predominara gran parte de la animación y que la trama se desarrollarla en la noche, los miedos de las personas eran similares también, tenían miedo al fracaso, a morir sin realizar sus metas pero siempre utilice la sensación de miedo, por que es una característica de todos los seres humanos, además de que en cualquier edad siempre estamos susceptibles a esta sensación, una vez que obtuve los resultados comencé a desarrollar los personajes, el personaje principal un niño, y los otros criaturas desconocidas me base en algunos personajes para tomar características y lograr que fueran visualmente para el espectador terroríficos, la misma idea la use para el desarrollo de los escenarios y por ultimo el nombre que fue un procedimiento similar para la elección de los colores, tras unas preguntas y una investigación llegue a la conclusión de que Mario era el mejor nombre para esta animación, pero quería mostrara también la animación 3D así que el

titulo de la animación la realice en el programa de Cinema 4D .

Capitulo Quinto:

Narración y enfoque: en el libro “El Horror en el Cine y la Literatura” nos dice que los seres humanos están hechos para recordar con mayor intensidad el dolor que la alegría, la historia de Mario un niño solitario que le encanta escribir historias, un día se queda dormido y se da cuenta que vive su propia historia involucrando la sensaciones y sobre todo el miedo pasando por algunas dificultades. Alfred hitchcock decía que un personaje entre mas complicado se tornara lo que quería lograr, mas interesante se volvía el relato, y de esta frase se logra en su mayoría historia basada en los miedos de las personas y de lo complicado que se vuelve la confrontación miedos que se presentaron en la historia.

Capitulo Sexto:

Preproducción, en este capitulo el guion es la base de la historia, que se había escrito le di a cada personaje un lugar, dentro de la historia, decidí si los personajes que eran los miedos llevarían una algún nombre o solo se manejarían como miedos y decidí que lo mejor era dejarlos como miedo, por que la historia no lo requería, se pensó cada detalle y movimiento de la cámara para tener tomas pero sobre todo no dejar pasar algún detalle de las escenas.

Capitulo Séptimo:

Producción: esta fue la parte mas complicada pero la mas divertida en general de todo el proyecto pasar la idea del papel y planos a un elemento físico fue complicado, cada uno de los set y los personajes se pensó de manera única, el cuarto o fuerte llevo un tiempo de elaboración de cuatro semanas, en este set intervino un carpintero que fue el encargado de hacer las bases para el cuarto, la cueva, tiene mucho detalle el cuar-

to, cada piedra fue colocada una por una y barnizada para darle le efecto de la pared ; la cueva esta cubierta de papel y engrudo en las paredes con una cubierta de pintura gris, las piedras son piedras de rio naturales y se combinaron para que interactuaran con los personajes que saldrían de ella que fueron el miedo 3, el bosque fue el escenario que le invertí mas tiempo fueron casi ocho o nueve semanas, era una tabla de base de 2m de largo por 60cm de ancho toda la orilla de los dos extremos fueron cubiertas con ramas de arboles naturales, estos arboles los obtuve por que cerca de mi casa talaron los arboles y fui a recogerlas ramas, espere que secan les hice un tratamiento con pintura y laca y después las pegue en la tabla, también así forme el arco coloque las ramas de los extremos y por el centro con alambre fui doblando las ramas hasta que logre la forma de arco, en la base coloque gesso y después con colores pastel graso le di la textura de pasó,

en algunas partes del base para que se vieran montículos coloque alambre después lo cubrí con papel y le di la forma una piedra, los arboles o troncos que irían en el centro se introdujeron en la madera, la taladre par que entraran los arboles y no se movieran, en la parte de la base por donde camina en muñeco tiene una camino de tabla con orificios esto para poder hacer caminar el puppet cuando pasara por ese fragmento, en el piso tenia musgo seco.

La elaboración de los personajes fue laboriosa y en algún momento se torno muy complicada los dos personajes mas fáciles de elaborar fuero el miedo 1 y el miedo 2 cuando están muertos, solo es una capa de látex sobre hule cristal la producción de estos personajes con terminados fue de 6 días, y se los trabaje a la par el mismo día, el miedo 1 fue una serpiente se hicieron cinco pruebas diferentes y la ultima fue la que resulto en este fueron aproximadamente 25 días, el miedo 2 o

monstruo del pantano fue un tiempo de cuarenta días aproximadamente realice unas pruebas y salió en el segundo intento la estructura interna es de alambre y tiene algunas partes que se mueven como las manos, la boca y los ojos, logar tener el material de los ojos fue complicado, pero al final lo resolví con pelotas de esponja recubiertas con plastilina epoxica el cuerpo algodón cubierto con látex y posteriormente se le aplico una capa de pintura , los miedos tres son 3 estos están hechos con cuerpo de alambre y recubiertos con hule espuma, los dientes son de plastilina epoxica al igual que el miedo dos, fueron hechos al mismo tiempo para no tener cambio o detalles el tiempo de hacer estos personajes fue de 30 días, y el personaje mas complicado fue el personaje principal Mario, este personaje llevo un tiempo de elaboración de aproximadamente 90 días se hicieron 12 pruebas de cuerpo, 7 pruebas de ropa, 15 pruebas de ojos , 3 pruebas de cabello, 3 pue-

bas de cabeza, 10 de mano, el resultado fue un puppet con un esqueleto flexible, las manos se hicieron de alambre, silicón y con esqueleto de alambre, la cabeza tiene un cráneo de plastilina epoxica cubierta con capas de tela y látex, el pelo es natural, los ojos son de resina, y la ropa es de tela, el pantano llevo un tiempo aproximado de 20 días este lo hice con una base de manera en cada esquina se coloque ladrillos y sobre ellos se puse cuatro troncos estos eran la base para detener el alambre que coloque en el centro le puse látex y lo cubrí con pintura, en el centro tenia un agujero que era en donde el personaje 2 entra cuando sale de el lodo, al rededor de el estanque tenia plantas estas unas estaban secas y otras eran naturales.

La toma de fotos fueron aproximadamente un perdido de 6 meses en total la animación dura 5:30 minutos, cada set tiene su iluminación, en la parte de la postproducción se pusieron efectos, se limpiaron

las fotos para que quedaran perfectas en esta trabajamos tres personas.

La animación mostro como el color de cada puppet les dio características a cada uno de los personajes que se representaron la historia de Mari, de acuerdo con el color que se les dio en base a los resultado de las encuestas realizadas a diferentes personas, la técnica de stop motion fue la indicada para el proyecto, además en la animación se muestra como en una historia combinando la rotoscopia y el stop motion se puede resaltar en momentos claves con la ayuda del color y así tener una excelente resultado.

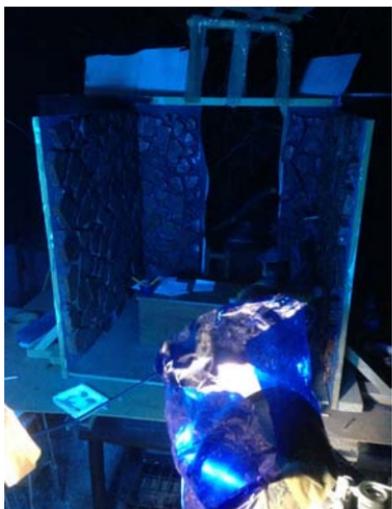




cueva toma fotografica.



Miedo 2 producción.



Cuarto toma fotografica.



Panatano toma fotografica.

Ilse Azlin Pérez Bastida



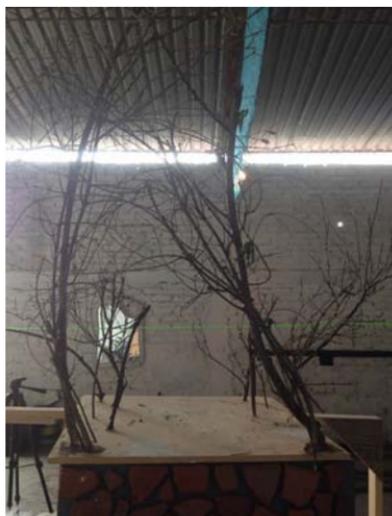
Esqueleto cuerpo de Mario.



Pantalla verde toma fotografica.



Producción de cabeza.



Producción de bosque.

Bibliografía:

<http://promotoreducacionartistica.blogspot.mx/2013/02/los-personajes-y-sus-caracteristicas.html>

(http://www.aloj.us.es/galba/digital/cuatrimestre_ii/imagen-pagina/2elementos4a.htm)

(http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/tecni/la_creacion_de_personajes.htm)

(<http://www.infor.uva.es/~descuder/proyectos/animacion/color.htm>)

(Utilizar el poder de los colores/ Daniel Beresniak)

(Teoría del Color/ Johannes Pawlik)

(Manual del color/ Maria Fernanda)

(Los Elementos de Diseño/ Samanta Timotan)

(Fundamento de la Teoría del Color/ Harald Kuppers)

(Fundamentos de diseño/ Wuicius Wong)

(Fundamentos del diseño / José Luis Navarro)

(Como crear personajes inolvidables/ Linda Seger)

(El cine de animación / Pedro E. Delgado)

(Comics, títeres y teatro de sombras/ Carlos Angoloti)

(Fundamentos de la animación/Paul Wells)

(El guión /Anne Hunet)

(El Pequeño Sabelotodo /Gestalten)

(Manual Básico de Producción Cinematográfica/Marta Orozco, Carlos Taibo)

(La Cultura del Cine / Vicente J. Benet)

(Animación una Perspectiva desde México / Rodríguez Bermúdez)

(Stop Motion /Barry Purvez)

(Elementos del diseño-Fundamentos del color/Aaris Sherim)

(Principios de Diseño en Color / Wuicius Wong)

<http://www.upsocl.com/creatividad/10-teorias-del-color-que-todos-debemos-saber/>

<http://www.literautas.com/es/blog/post-333/como-elegir-el-nombre-para-tus-personajes/>

<http://www.lashistorias.com.mx/index.php/archivo/10-sugerencias-para-elegir-titulos/>

<http://s3.accesoperu.com/wp6/includes/htmlarea/mezclador/ayuda/h.htm>

<http://es.slideshare.net/mbelprieto/2-teoria-del-color>

<http://www.pinturayartistas.com/los-7-contrastes-de-colores-de-johannes-itten/>

[http://es.wikipedia.org/wiki/El_Mago_de_Oz_\(anime\)](http://es.wikipedia.org/wiki/El_Mago_de_Oz_(anime))

<http://www.sssm.com.ar/arlequin/monolith-monsters.html>

<http://www.csmcordoba.com/revista-musicalia/musicalia-numero-2/190-aproximacion-a-la-teoria-de-la-recepcion-y-su-interrelacion-con-la-obra-musical>



