

**Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar**

Director de la división de Ciencias y Artes para el diseño  
UAM Xochimilco

# **INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL**

**Periodo:** 10 de junio 2022 al 16 de diciembre 2022

**Proyecto:** PROCESOS DE DISEÑO DE IMAGEN CONCEPTUAL Y ANIMADA  
PARATELEVISIÓN, CINE NUEVOS Y MEDIOS

**Clave:** XCAD000864

**Responsable del Proyecto:** Mto. Roberto Antonio Padilla Sobrado

Luis Alonso Jaramillo Hernández

**Matrícula:** 205239460

**Licenciatura:** Diseño de la Comunicación Gráfica  
División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD)

**Cel:** 5522475655

**Correo electrónico:** luisjaramillodiez@gmail.com

# Índice

Introducción	3
Objetivos	4
Actividades realizadas	5
Metas alcanzados	7
Resultados y conclusiones	8
Recomendaciones	9
Bibliografía y Referencias	10
Anexos	11

## **Introducción**

Al concluir los estudios de nivel superior, es importante realizar un servicio social que acerque a los estudiantes a actividades profesionales y proyectos que complementen su formación, que puedan adquirir experiencia relacionada con las funciones en el área de estudio y poner en práctica los conocimientos adquiridos para su futura incorporación al ámbito profesional laboral.

Me incorporé al proyecto "Procesos de diseño de imagen conceptual y animada para la televisión, cine y nuevos medios" que corresponde con la Licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica, coordinado por el Mtro. Roberto Padilla Sobrado, en el periodo del 10 de junio al 16 de diciembre de 2022, donde mi participación fue en su mayoría a distancia, debido a que retomo el proceso de titulación después de ya estar sumergido en el mundo laboral por algunos años, pero cada proyecto es único, siempre se aprenden cosas nuevas y el Mtro. Roberto siempre tiene algo nuevo que compartir, por que la visión y pasión por la animación la contagia en cada proyecto que tiene por delante.

## **Objetivos**

El proyecto tiene como objetivo realizar un cortometraje animado en el que los alumnos conocerán los diferentes procesos y técnicas para crear animaciones en un nivel profesional dotándolos de conocimientos y algunas herramientas que complementen su formación.

- Reforzar el trabajo en equipo, colaborando y aportando ideas para crear un ambiente positivo y propositivo para trabajar de mejor manera.
- Practicar con los conocimientos que se adquirieron a lo largo de la formación académica.
- Experimentar con las técnicas y procesos que se puedan adquirir durante el proyecto.
- Incorporarse a un ambiente laboral controlado y familiar donde existan compromisos y metas, logrando así tener un acercamiento a la realidad profesional.
- Desarrollar un criterio con el que pueda argumentar sus propuestas y aportaciones al proyecto, así como también tener la apertura para seguir aprendiendo de las personas con las que colaboré.

## Actividades Realizadas

### Técnicas de animación

#### Rotoscopio

El rotoscopio es una técnica de animación creada en 1912 por el animador Max Fleisher quien la utilizó para su trabajo experimental *Out of the Inkwell*. Esta técnica revolucionó la industria de la animación de esa época. Por medio de una máquina que inventó, junto con su hermano Dave Fleisher, podía reproducir fotogramas de videos y dibujar sobre acetatos, capturando así los movimientos de sus referencias filmicas, dando una mayor fluidez a sus creaciones animadas.

Esta técnica es una de las utilizadas para la creación del cortometraje animado “Y si hacemos unos murales?”, en el cual alumnos de la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica crearon diferentes murales como proyecto escolar dentro del edificio R. El proceso de la creación de los murales fue documentado por el Mtro. Roberto Padilla, siendo éste el hilo conductor de la narrativa del cortometraje, utilizando las técnicas de animación pixilación y rotoscopio que predominan en la estética visual del material, valiéndose de animación 2D tradicional, la animación 3D y Motion Graphics que incorporan elementos estéticos y dinámicos del acabado final. El cortometraje es un gran reto académico y profesional, ya que al incorporar distintas técnicas enriquecen el aprendizaje y fortalecen las cualidades artísticas de quienes participaron en él.

#### Pixilación

Es básicamente la técnica de animación stop motion, con la variante de utilizar personas como las marionetas, siendo éstas los personajes de la historia, experimentando, alterando la física y modificando el movimiento cuadro por cuadro creando así la magia de esta técnica. Un primer ejemplo de los inicios de esta técnica es el cortometraje: *El hotel eléctrico (The Electric Hotel)* de 1908 dirigido por el animador Segundo de Chomón.

#### Animación 2D o tradicional

La técnica de animación 2D es un proceso con el que se pretende generar la ilusión de vida en personajes u objetos dentro de un espacio de 2 dimensiones (bidimensional). Se genera la ilusión de movimiento dibujando cuadro por cuadro hasta completar una secuencia. Inició con papel y lápiz, pero con el avance del tiempo y el crecimiento de la tecnología, se crearon softwares para pasar del papel al mundo digital. En los primeros materiales audiovisuales se encuentra el cortometraje *Steam Boat* protagonizado por el famoso ratón Mickey Mouse.

## Animación 3D

La tecnología es el pilar de esta técnica, por medio de algún software son creados los personajes y entornos que los artistas utilizan para generar esa ilusión de vida en lo que no la tiene; es una herramienta más que ayuda a contar historias animadas tomando el control casi por completo de la escena cinematográfica animada actual en el mundo, haciendo que cada vez los equipos de cómputo deban tener mayor capacidad de procesamiento para poder generar cada frame. Unos de los primeros ejemplos de esta técnica es la película animada Toy Story.

## Motion Graphics

Los gráficos en movimiento como lo dice su nombre es la técnica de animación que le da vida a textos, fotografías, formas y un sinnúmero de elementos gráficos mediante la ayuda de los softwares desarrollados para ello, pero en la que también pueden convivir elementos 3d o integrar gráficos a videos. John Whitney fue uno de los artistas y animadores que empezó a utilizar la computadora para animar gráficos, uno de sus primeros trabajos son los títulos cinematográficos para la película "Vertigo" en 1958.

La animación como medio de creación tiene diversas técnicas y las antes descritas dan al proyecto la estética y narrativa visual que el Mtro. Roberto Padilla busca para contar la historia de los murales del edificio R y de las cuales los alumnos y exalumnos podemos seguir aprendiendo.

Al incorporarme al proyecto ya estaba definido el estilo visual, utilizando la pixilación creado con todo el material que el Mtro. Roberto documentó, escena por escena se fueron haciendo los rotoscopios a los personajes que eran los mismos alumnos que pintaron los murales, esto se trabajó digitalmente con softwares como Photoshop (PS) y After effects (AE). Con PS fotograma por fotograma se delineó a los personajes, con un pincel y color definido en un manual de estilo previamente creado; se "entintó" digitalmente y con un pixel se le dió la textura deseada, así cada artista puede igualar o hacer muy similar la escena que le corresponde, unificando el estilo y minimizando los ajustes para que todo se vea uniforme. Al mismo tiempo hicimos pruebas de edición con las escenas que me correspondían para definir el timing y ajustar o modificar lo necesario para lograr el efecto de pixilación y poder componer la escena prueba con los rotoscopios finalizados.

## **Metas Alcanzadas**

Después de algunos años de encontrarme envuelto en el mundo laboral, regresar, de alguna manera a la universidad; incorporarme a este gran proyecto colaborando con muchos alumnos egresados o que aún estudian; todos inmersos en un mismo objetivo, hizo de esta actividad y proceso algo único.

El proyecto de cortometraje “Y si hacemos unos murales” es en sí un proyecto retador, por que el desarrollo de la historia hace que las diferentes técnicas empleadas tengan como resultado una pieza única, al ser dirigido por el Mtro. Roberto Padilla lo hace más enriquecedor ya que en cada paso a dar tiene algo que compartirnos, algo más que enseñarnos, poder observarlo como director del corto, apreciar cómo va desarrollando la narrativa, ya que algunas cosas las tiene plasmadas en papel y otras en su imaginación para después materializarlas guiando cada paso en el desarrollo del proyecto, delegando cada área como en una producción profesional, es algo que como alumno, exalumno y profesional se valora, tener la oportunidad de estar en el proyecto, sí bien no estuve en la totalidad, fue gratificante ver el talento de los compañeros y su energía que le dedicaban, complementando conocimientos y procesos, es algo que me llevo.

Aprender a seguir aprendiendo es algo que he tratado de implementar desde que estudiaba en la licenciatura y formar parte de este cortometraje me lo reafirmó, siempre hay algo nuevo que aprender, algo que re-aprender por que no somos wiki-pedias andantes, podemos saber algunas cosas, pero siempre habrá alguien que sabe más y es ahí donde radica el aprendizaje, aprendí de algunos compañeros, con los que coincidí en el proyecto, al ver su forma de trabajo, ver sus avances, sus aportes, etc. aprendí del Mtro. Roberto y aprendí de mí, a combinar actividades, agilizar procesos y organizar tiempos por que a veces la vida laboral nos consume pero hay que buscar la manera de complementarnos como artistas, como profesionales, como personas.

## **Resultados y conclusiones**

Un buen aprendizaje en mejorar flujos de trabajo en el área para artistas que ilustran, conocer tiempos de realización de rotoscopia para diferentes escenas, el timing y ritmo a la narrativa audiovisual aún sin musicalización para mantener al espectador atento y capturar la atención, es lo que me llevo como resultado al haber participado en un proyecto de este tamaño.

El medio audiovisual poco a poco ha ido creciendo en México pero no sólo la publicidad puede darnos un lugar, hay muchos proyectos que no se culminan por falta de apoyos o falta de personas que laboren en ellos y proyectos como el de "Procesos de diseño de imagen conceptual y animada para televisión, cine y nuevos medios" ayudan a que los alumnos, reafirmen y practiquen lo enseñado en tiempo marcado para la licenciatura pero que al mismo tiempo se aprenda de proyectos que se asemejen al mundo laboral real.

Este tipo de proyectos fortalecen a la Institución, ya que los alumnos tendrán mejores bases para enfrentar retos en sus nuevos trabajos o proyectos. El producto final dirigido por el Mtro. Roberto dará de que hablar participando en gran número de festivales a nivel nacional e internacional.



## **Recomendaciones**

El medio audiovisual tiene diversas áreas en las que nos podemos desarrollar técnicamente, la teoría impartida en la licenciatura nos ayuda como nuevos futuros profesionales pero este tipo de proyectos, como el del Mtro. Roberto, ayuda a que se tenga una práctica cercana a la realidad, ya que hace ver la noción de todo el proceso dentro del proyecto, a evaluar el trabajo en tiempo y valor humano que se requiere para cada área y con eso poder tener el conocimiento y la organización de cada área del proceso en la elaboración de una pieza audiovisual, en este caso un cortometraje, en donde se tenga un organigrama y salarios aproximados, con el fin de que se tenga una idea aproximada al salir a buscar algún empleo, que sepamos una aproximación de cuánto vale el trabajo que podemos ofrecer. Considero que más proyectos con este carácter-educativo-formativo e incursional al mundo laboral ayudan a guiar a los futuros profesionales.

## Bibliografía y Referencias

- <https://www.fleischerstudios.com/mrotoscope.html>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Rotoscopio>
- <https://www.youtube.com/watch?v=XFhUjqEpBww>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZvDJrBXEsDY>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Pixilaci%C3%B3n>
- <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/historia-animacion>
- <https://www.youtube.com/watch?v=cCzru63JBSE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n>
- Thomas, Frank; Ollie Johnston (1997) [1981]. The Illusion of Life: Disney Animation
- <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>
- <https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-3d-tipos-y-tecnicas/>
- <https://www.fbfanimacion.com/animacion-3d/que-es-la-animacion-3d/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=jlv-EcX9tUs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=0wxc3mKqKTK>
- <https://www.youtube.com/watch?v=5eMSPtm6u5Y>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Motion\\_graphics](https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphics)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/John\\_Whitney](https://es.wikipedia.org/wiki/John_Whitney)
- <https://www.youtube.com/watch?v=GQwp6M2q1NE>

## Anexos



1.- Rotoscopio, de Escena 11 Gráfica monumental, frame 01



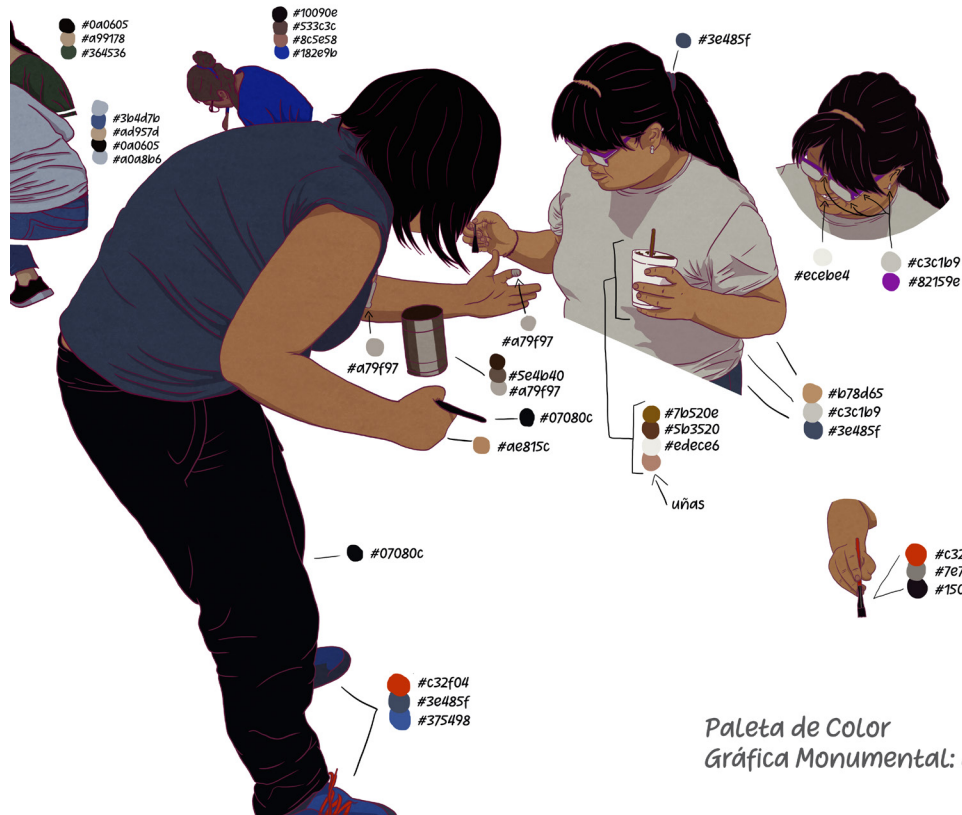
2.- Rotoscopio, y compuesto de Escena 11 Gráfica monumental, frame 16



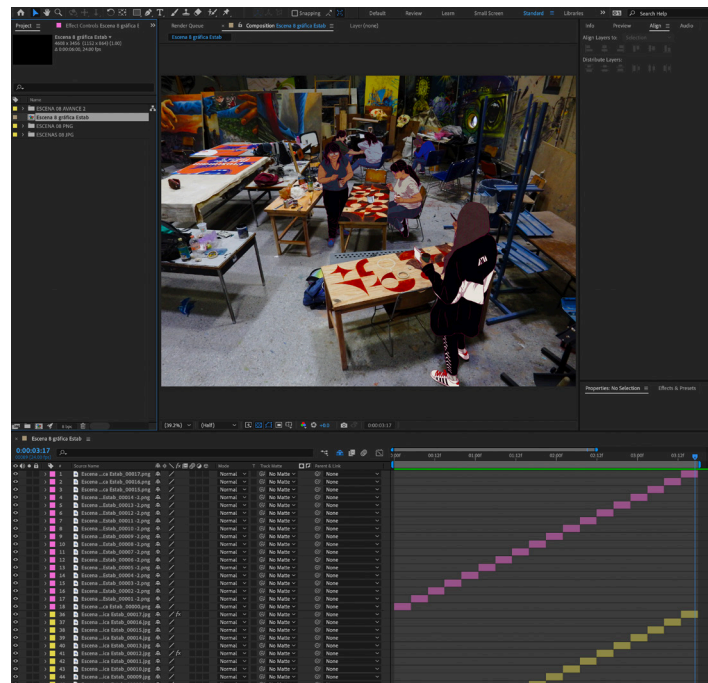
3.- Rotoscopio, de Escena 8 Gráfica monumental, frame 015



4.- Rotoscopio, y compuesto de Escena 8 Gráfica monumental, frame 17



## 5.- Manual de uso de colores para personajes de Escena 8 Gráfica monumental



## 6.- Pruebas de timing y acabados de Escena 11 Gráfica monumental