

## **Elementos del diseño gráfico incorporados en la serie animada infantil Twinkle**

Natalia Cristancho García

Universidad Santo Tomás

Facultad de Diseño Gráfico

Harvey Y. Montilla Buitrago

Bogota D.C

10 de mayo de 2021

## **Dedicatoria**

Este trabajo de grado está dedicado principalmente a esos diseñadores gráficos que le tienen amor a la animación y aquellos que se darán la oportunidad de conocer un poco más acerca de este campo del entretenimiento.

### **Agradecimientos**

Principalmente le agradezco a Dios por ayudarme a culminar este paso en mi vida y a mis papas por ser motivo de apoyo incondicional. A mis maestros por ser motivo de enseñanza tanto académico como para mi vida y compañeros que fueron parte de mi proceso académico en la universidad.

## **Tabla de contenido**

|                                                      |           |
|------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. Introducción</b>                               | <b>6</b>  |
| <b>2. Justificación</b>                              | <b>6</b>  |
| <b>3. Pregunta articuladora</b>                      | <b>7</b>  |
| <b>4. Objetivo General</b>                           | <b>8</b>  |
| <b>5. Tema de reflexión y discusiones académicas</b> | <b>9</b>  |
| <b>6. Discusión</b>                                  | <b>22</b> |
| <b>7. Bibliografía</b>                               | <b>31</b> |

## Lista de Figuras

|                  |           |
|------------------|-----------|
| <b>Figura 1</b>  | <b>9</b>  |
| <b>Figura 2</b>  | <b>10</b> |
| <b>Figura 3</b>  | <b>12</b> |
| <b>Figura 4</b>  | <b>13</b> |
| <b>Figura 5</b>  | <b>13</b> |
| <b>Figura 6</b>  | <b>15</b> |
| <b>Figura 7</b>  | <b>15</b> |
| <b>Figura 8</b>  | <b>16</b> |
| <b>Figura 9</b>  | <b>18</b> |
| <b>Figura 10</b> | <b>18</b> |
| <b>Figura 11</b> | <b>20</b> |
| <b>Figura 12</b> | <b>21</b> |
| <b>Figura 13</b> | <b>21</b> |
| <b>Figura 14</b> | <b>23</b> |
| <b>Figura 15</b> | <b>24</b> |
| <b>Figura 16</b> | <b>25</b> |
| <b>Figura 17</b> | <b>26</b> |
| <b>Figura 18</b> | <b>27</b> |
| <b>Figura 19</b> | <b>27</b> |
| <b>Figura 20</b> | <b>28</b> |
| <b>Figura 21</b> | <b>29</b> |

## **1.Introducción**

Desde el énfasis de animación hasta la realización de la práctica en Insert Coin y los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, se pretende entender y comprender más a fondo cómo funcionan las producciones 100% animadas. Gracias a un proceso de observación de una serie infantil creada en el mismo estudio donde se está cruzando la pasantía, estableciendo una comparación de procesos y apropiaciones de elementos que desde el diseño gráfico son muy importantes para la realización de composiciones gráficas.

Mediante referentes importantes del diseño gráfico, que han sido implementados y mostrados en el transcurso de la carrera, brindarán una perspectiva amplia de los elementos que se tomarán como punto de partida para realizar una comparación con el campo de la animación. Por otra parte, desde los referentes mostrados en el énfasis de animación y referentes con aportaciones nuevas, lograr entender más el campo de las producciones y por último poder unir todos los conocimientos obtenidos de los referentes y establecer una discusión y análisis del capítulo de la serie animada infantil Twinkle.

## **2.Justificación**

Las producciones de series animadas, tienen un amplio sistema de desarrollo y creación, que cuenta con diferentes pasos o etapas a seguir, entre esas se encuentra el storyboard, creación y modelado de personajes, creación de escenarios, definición de colores, proceso de diseño (Bravo, 2013) entre otras diferentes etapas. Por otra parte, el diseño gráfico básicamente cumple la función de lograr idear y ubicar diferentes tipos de elementos con el fin de crear un producto u objeto visual con el propósito de comunicar un mensaje determinado a un grupo específico. (Frascara, 2000). Aunque dentro del campo del diseño gráfico se puede encontrar la animación y esto se aplica más que nada en los motion graphics, asimismo se pueden encontrar programas para su realización, que permiten crear piezas

gráficas con animaciones incluidas que ayudan a brindar un movimiento al diseño realizado (Moreno,2016). Por otro lado, desde los conocimientos obtenidos del énfasis de animación, impartida en la Universidad Santo Tomás, se busca realizar un estudio de un capítulo de la serie llamada Twinkle, producida por la empresa Insert Coin lugar de la realización de la práctica profesional.

Por lo tanto, desde los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera en diseño gráfico, gracias al amplio conocimiento que profundiza los varios conceptos que abarcan el diseño gráfico con respecto a la comunicación, lo visual y la funcionalidad (P.E.P. Facultad de Diseño Gráfico Universidad Santo Tomás, 2016) se podrá realizar esta investigación con más apropiación acerca de estos dos temas.

Retomando lo dicho anteriormente es posible unir estos factores, y encontrar similitudes en la implementación de algunos elementos del diseño gráfico en la animación de la serie infantil Twinkle, para la creación de las series animadas al igual que el diseño gráfico que usan mucho las geometrías, los colores para los diferentes elementos y adaptaciones del entorno, como lo es en el de Twinkle que se puede presenciar en ciertos capítulos, así mismo la ubicación de los elementos en un plano.

Esta investigación, ratifica la vinculación del diseño gráfico al mundo de la animación, tanto a los diseñadores gráficos que no tienen tanta relación con la animación, comprender un poco como esta labor incorpora a su manera algunas de las características de esta profesión como lo es el diseño gráfico. Todo esto gracias al estudio de un capítulo de la serie infantil animada Twinkle que ayudará a evidenciar, todo lo mencionado anteriormente.

### **3.Pregunta articuladora**

El diseño gráfico se puede ver involucrada la animación, como dice Moreno en su texto “El grafismo en los festivales de animación” (2016) donde expresa el motion graphic como una relación entre animación y diseño gráfico. Pero dentro de producciones netamente animadas, como series, películas, cortos, entre otros, no se menciona mucho esas cualidades,

procesos o elementos del diseño gráfico que se pueden ver implementados en este tipo de producciones.

Según una búsqueda realizada permitió revelar que no se habla mucho acerca del diseño gráfico de forma frecuente dentro de producciones animadas, como en el caso de la serie “Vivaz y Morales: animación educativa para promover la conciencia ciudadana” (Martínez, M. Ávila, A. Rincón, T. 2018) no existe claridad en los procesos acerca de los factores del diseño gráfico en esta producción y cómo son implementados; dentro de la descripción del proyecto donde se expone: la razón, contextualización, y el desarrollo de esta misma, el texto no enfatiza ni menciona el por qué de los recursos usados y las decisiones artísticas para su creación.

Evidenciando esto es importante brindar espacios para el entendimiento o identificación de elementos del diseño gráfico dentro de producciones animadas, y acercarlo tanto a diseñadores que no tengan énfasis dentro de este campo, como a quienes se dedican únicamente al entorno de animación, resaltar los elementos que le dan vida a una serie animada, logrando comprender la relación cooperativa entre el diseño gráfico y animación.

Con el fin de exponer este tema que como anteriormente se dijo, se pretende mostrar la implementación de elementos que hacen parte de los fundamentos del diseño gráfico en las producciones animadas, la pregunta formulada es la siguiente:

¿Cuáles son los elementos del diseño gráfico que están incorporados en la serie animada infantil Twinkle?

#### **4.Objetivo General**

Identificar los factores que hacen parte del diseño gráfico que se encuentran dentro de la serie animada Twinkle.



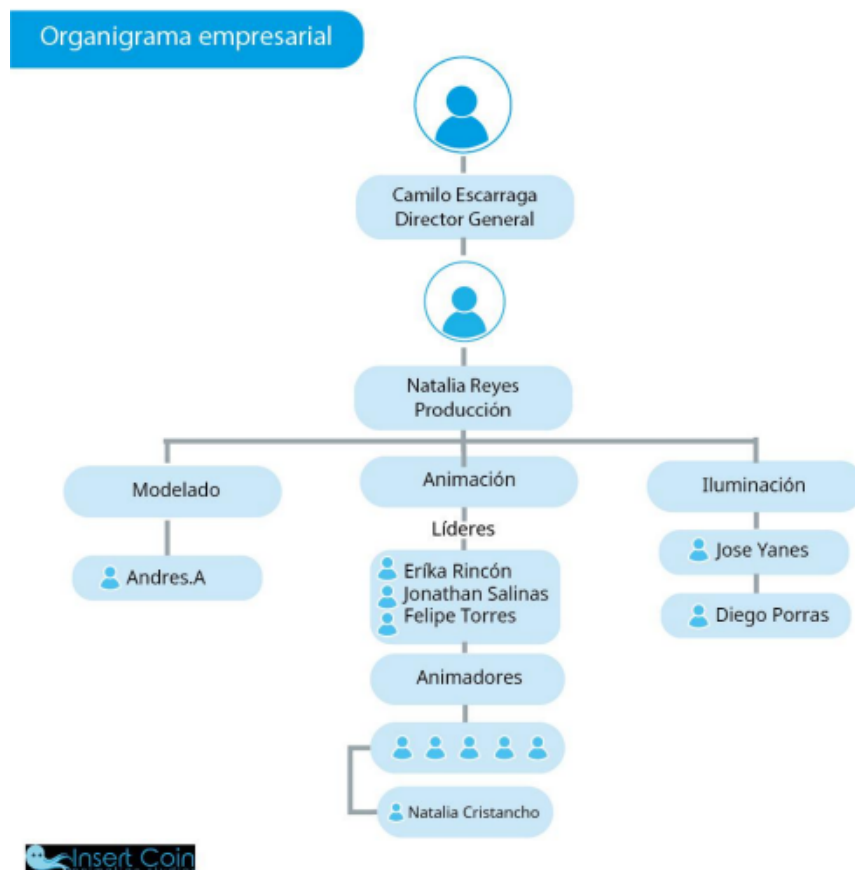
## 5. Tema de reflexión y discusiones académicas

Para contextualizar primeramente, la práctica se ubica en Insert Coin un estudio de animación fundado en Bogotá en el año 2000. La empresa se centra en animación 3d y VFX únicamente para series, largometrajes y cortometrajes. Se enfocan mayormente en contenido infantil y de igual forma han tenido la posibilidad de trabajar con los canales más grandes de youtube de contenido infantil. C. Escarraga (Comunicación personal, 17 de marzo de 2021)

Dentro de la pasantía es importante ubicar y aclarar el papel en el cual se encuentra el practicante y asimismo las personas involucradas, como se podrá apreciar a continuación:

**Figura 1**

*Organigrama de Insert Coin y posición del practicante*



*Edición propia*

Como se muestra en la *Figura 1* el estudiante se ubica en la sección de animación,

principalmente se encuentran a los líderes de animación y los animadores, por otro lado se ubica el pasante en la parte inferior del organigrama.

Para abordar el tema se hablará de primera mano qué es el diseño gráfico, luego sobre qué es la animación. Asimismo en estas dos secciones se abordan diferentes conceptos o elementos de cada uno.

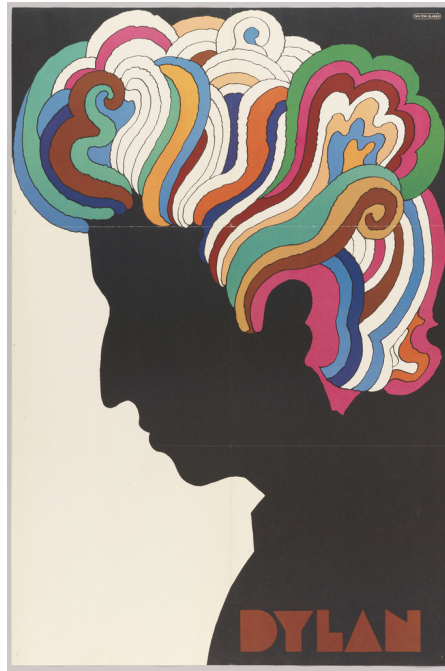
### **5.1; *Qué es el diseño gráfico?***

Al diseño gráfico se le han dado varios significados o definiciones que brindan una idea más clara de esta profesión como en este caso la definición textual que le da Frascara desde su punto de vista. “Se podría decir que el diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados” (Frascara, 2000). Por otra parte, Ambrose, G., Harris, P. y Ball, N. (2019) también afirman el hecho de que los diseñadores gráficos o el diseño gráfico en sí tienen la función de crear una comunicación clara entre el usuario y la pieza gráfica, por consiguiente se debe tener claro lo que es oportuno o prioritario para ser comunicado.

Un claro ejemplo de la importancia de entender el público al cual va dirigida la pieza y lograr que este mismo sea entendido. Es el cartel creado por Milton Gracer en los años 1966, este fue diseñado para Columbia Records.

### **Figura 2**

*Póster de Bob Dylan*



*Recuperado de: Cooper Hewitt-<https://collection.cooperhewitt.org/objects/18710419/>*

En el póster se refleja el perfil de Bob Dylan, únicamente mostrando su silueta, también su cabello está creado con diferentes colores y matices. (Cooper Her, s. f.) Esto es un gran ejemplo de cómo el diseño gráfico busca incorporarse adecuadamente ante los gustos y modas dependiendo el tiempo, como lo era la época en la cual se creó (1966). Este hace un juego con los colores en el cabello dando alusión a la psicodelia algo representativo de estos tiempos, asimismo cumple el objetivo de emitir un mensaje claro y adecuado al contexto.

Dentro del diseño gráfico se encuentran elementos visuales, elementos que sirven para las dirección o disposición de los objetos en un espacio o plano, también están las diferentes formas o figuras que son parte muy importante del diseño gráfico.

### **5.1.1. La geometría en el diseño gráfico**

En el diseño gráfico es muy importante el uso de la geometría tanto para lograr una buena estructuración y poder analizar los elementos visuales. De igual forma poder crear composiciones con proporciones apropiadas, esto con el fin de poder tener una interacción con las figuras y el espacio establecido. (Universidad Intercontinental, 2017) Se puede entender que la geometría dentro del diseño gráfico ayuda a la creación de una buena

estructuración, permitiendo tener proporciones adecuadas y uniformes para que la pieza sea armónica.

### Figura 3

#### Implementación de geometría



Recuperado de: ABC blogs

<https://abcblogs.abc.es/fahrenheit-451/otros-temas/la-geometria-en-el-diseno.html>

Según Delgado.P (2018) explica en este caso (figura 3) la geometría funciona desde un punto de la composición donde las formas se interrelacionan , con el fin de poder ver y tener un equilibrio visual entre las geometrías. Como se puede observar tiene una afinidad entre cada una de las formas que se encuentran ubicadas y se disponen de tal manera que pueden comunicarse y aportar visualmente un orden y claridad.

#### 5.1.1.1. Perspectiva

Por otra parte, dentro de la geometría se encuentra la perspectiva, de acuerdo a Panofsky y como lo muestra en su libro “La perspectiva como forma simbólica”. La perspectiva se entiende como un centro visual, este tiene unas conexiones que son directas con varios puntos que están ubicados en el espacio o plano. Asimismo habla sobre el centro visual como el punto de fuga o del principio “intercesión della piramide visiva” lo que significa intersección plana de la pirámide visual.

#### Figura 4

*Aplicación del centro visual como punto de fuga en la “Última Cena” de Dirk Bouts*



*Recuperado de: La perspectiva Como Forma Simbólica (1999)*

Esto mencionado permite crear la escenografía con unas medidas proporcionales que sean correctas y así mismo tener una buena distribución de los objetos o cuerpos que se quieren ubicar en la escena.

Por otra parte, también habla de las construcciones unitarias y de cómo los intervalos que se crean por medio del espacio unido llamado “corpus generaliter sumptum”. Gracias a esto se logra entender la distancia que se debe tener entre un objeto o un cuerpo y asimismo la ubicación que se le asigne a cada uno permita una buena lectura y comprensión, si la pieza creada no se vea obstaculizada por la acumulación de figuras o por otra parte la escasez de objetos y cuerpos ubicados en la escena. (Panofsky, 1999)

#### Figura 5

*Poster Jeremy Rojas*



*Recuperado de: Jeremy Rojas*

*<https://www.behance.net/gallery/447955/Perspective-Type-Posters>*

Este poster es creado por Jeremy Rojas, como publicidad para The Museum of the Moving, este poster es llamativo por el hecho de cómo aplica las perspectivas como lo dice Panofsky (1999) que habla acerca de los centros visuales y puntos de fuga, como en este caso vemos que se aplican claramente para crear la apariencia de diferentes planos, en forma de cuadrado, dando la apariencia al poster de un diseño dinámico.

### **5.1.2 El uso del color en el diseño gráfico**

El color dentro del diseño gráfico es una de las herramientas que ayudan a mejorar la percepción del mensaje que se quiere dar dependiendo el caso de cómo se haga la aplicación del color; esta herramienta permite que el diseñador pueda tener una comunicación o relación con el grupo al que quiere llegar. Asimismo las facilidades con las que cuentan los diseñadores con el uso de colores, matices y sombra; gracias a eso tienen la oportunidad de abarcar más y poder jugar un poco más con lo que es la psicología del color ya que este ejerce una influencia entre los usuarios ( Rider,2009). Con lo dicho anteriormente se enfatiza

más la importancia del color dentro del diseño gráfico, como un elemento que tiene una gran influencia dentro de los usuarios receptores.

### **Figura 6**

*Página interior catalogo UCLA*



*Recuperado de: Color design workbook: A real world guide to using color in graphic design. (2008)*

Según el libro “Color design workbook: A real world guide to using color in graphic design” (2008); este diseño se encuentra incorporado en un catálogo de la UCLA, es un ejemplo del manejo de los colores, en este caso se aplican haciendo referencia a una temporada del año como lo es el verano; asimismo los autores lo ubican en los Ángeles, o sea un lugar soleado y que da iniciativa para usar colores cálidos.

#### **5.1.3 Composición y Reticulas**

Dentro de la fotografía es importante una buena composición, como lo dice el autor Carroll (2008) es importante ya que es la base de una fotografía sólida; los describe como los cimientos de una estructura para que haya una buena distribución dentro de la composición.

### **Figura 7**

*El rabino*



*Recuperado de: Lea este libro si desea tomar buenas fotografías. Blume. (2008)*

Cristina Roderó, encargada de tomar imagen en el festival Burning Man ubicado en Nevada, esta como dice el autor Carroll (2008) la escena muestra un desorden, pero permite que el encuadre cuente una historia y una narrativa que le da la oportunidad a quien mire la foto de que haga un recorrido completo de la fotografía.

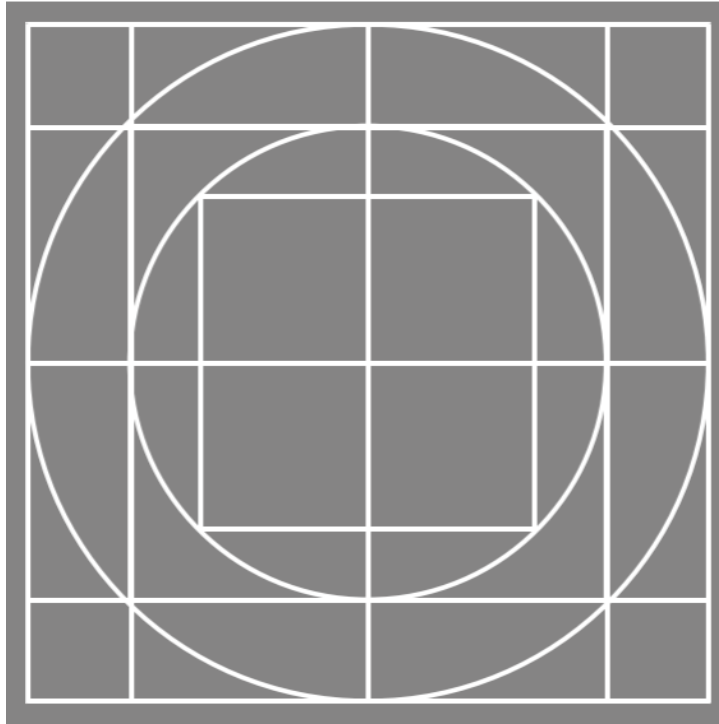
### ***Retículas***

Por otra parte también se encuentran las retículas, estas básicamente permiten ubicar los elementos gráficos en un espacio invisible que permite organizarlos gracias a la repetición módulos o formas lineales que crean un área con elementos no simétricos. Alberich, Gómez, Ferrer. (2013). La importancia de las retículas en el diseño es crear una armonía entre todos los elementos que se ubican dentro del espacio, por medio de espacios geométricos.

### **Figura 8**

*Retícula de Peter Benhrens*





*Recuperado de: Diseño y aplicación de sistemas de retículas en la realización de proyectos de desarrollo de producto. (2013)*

De igual forma, Machado (2013) expone a Behrens y como hacía uso de las retículas ya que hacía implementación diferentes geometrías como patrones para la composición de piezas gráficas. También esto con el fin de que sus usuarios puedan interpretar una homogeneidad y coherencia en la distribución de elementos.

## **5.2 Animación**

Para entender la animación es importante primeramente entender su significado, la palabra animación y sus derivaciones son provenientes del verbo latin “animare, este significa “ dar vida”; asimismo Wells (2013) describe la animación como un campo en el cual se crea la ilusión de movimiento de objetos lineales y formas inanimadas; un producto animado sea en series, película, entre otros, son realizados a mano, esto por medio de creación de movimiento fotograma por fotograma. También dentro de su libro “Understanding Animation” cita a Solomon (1987) el cual expresa que la animación no es

únicamente el arte de hacer dibujos con movimiento, sino por el contrario el arte de movimientos que se dibujan.

A continuación se muestran algunas escenas de las películas animadas que han tenido gran auge dentro del público infantil y juvenil:

### **Figura 9**

*Escenas películas animadas*



*Recuperado de: Películas animadas: Toy Story. Shrek y Los increíbles. Edición propia*

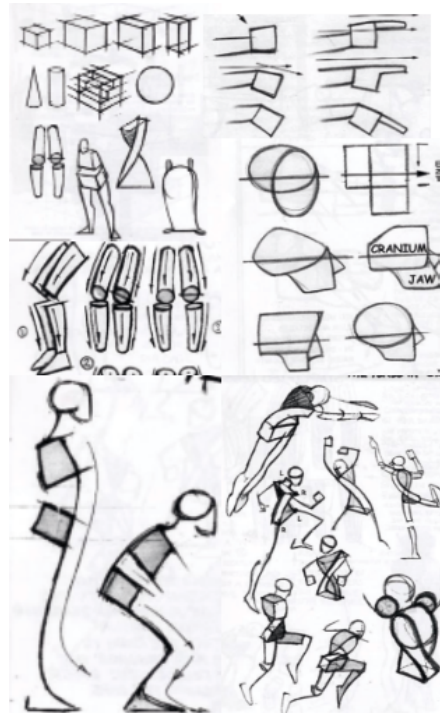
Las imágenes mostradas anteriormente (Figura 9) hacen parte de algunas de las producciones animadas más conocidas en el entorno cinematográfico, entre ellas se encuentra “Toy Story”, “Shrek” y “Los increíbles”. Estas películas cuentan con una enorme producción y calidad que las han hecho más atractivas para el público.

#### **5.2.1 Geometría en el diseño de personajes**

Dentro de la animación al igual que el diseño se usan formas geométricas, en este campo se ven reflejadas en la creación de personajes. En el libro “Simplified Drawing: For Planning Animation” muestra como se simplifica la realización de personajes por medio de figuras geométricas básicas, Gilbert (1999) explica cómo se puede componer el cuerpo de principio a fin por medio de formas; dentro de esto habla de que la cabeza se conforma de dos círculos ovalados, el torso y la cadera como dos cubos o también estos dos como un solo rectángulo, las piernas y brazos como dos cilindros y las manos con formas cuadradas. También habla acerca de cómo se usa la perspectiva para la creación de personajes en 3D con formas geométricas.

### **Figura 10**

### *Creación de personajes con geometrías*



*Recuperado de: Simplified Drawing: For Planning Animation. (1999) Edición propia*

Por otra parte, Curet y Xochitl (1999) explican cómo las figuras, las geometrías y formas crean una comunicación, desde los sentimientos o cualidades que se le quiera brindar al personaje, ya que habla acerca de cómo las formas se relacionan con algunos conceptos. Da el ejemplo de personajes que se les quiere dar características de “buenos y carismáticos”, por lo general se usan formas suaves y curvas para comunicar esas cualidades; es posible entender cómo las geometrías dentro de la creación de personajes tienen un impacto en la comunicación y como los receptores perciben características o cualidades. Esto es algo que se podrá apreciar dentro de la discusión, ya que varios de los personajes que conforman la serie de Twinkle son personajes con formas geométricas suaves.

#### **5.2.2 El color en producciones animadas**

El color dentro de la animación, ha sido todo un campo de estudio para los animadores, ya que el color se ha convertido en un objetivo idóneo para una mayor exploración en el área de lo cognitivo; también describen el color como una de las características más importantes dentro de la animación; asimismo se hace énfasis en que producciones animadas para niños tienen un interés mayor para ser estudiados desde lo cognitivo, ya que en las películas para niños usan una mayor cantidad de saturación, estos niveles confirman el gusto de los niños por colores más brillantes, a comparación de las películas animadas con enfoque más adulto, aunque hoy en la actualidad cuentan con bastante brillo, estas no se comparan con las producciones infantiles, pero la saturación dentro de las películas sigue siendo una preferencia científica para el público objetivo. Brunick, K. L., & Cutting, J. E. (2014)

### **Figura 11**

*Comparación en saturación y brillo en película animada para adulto vs película animada para niños*



*Recuperado de: Películas animadas: Fiesta de las salchichas y Mi villano favorito. Edición propia*

Este es un claro ejemplo de cómo se diferencian las películas dependiendo el público objetivo, en la parte izquierda se encuentra una película creada exclusivamente para público adulto y se puede notar que no cuenta con tanta saturación de colores brillantes, como se puede encontrar en la imagen de la derecha que ya está más dirigida al público infantil.

Como se presentará más adelante, en el caso de Twinkle los colores son llamativos y

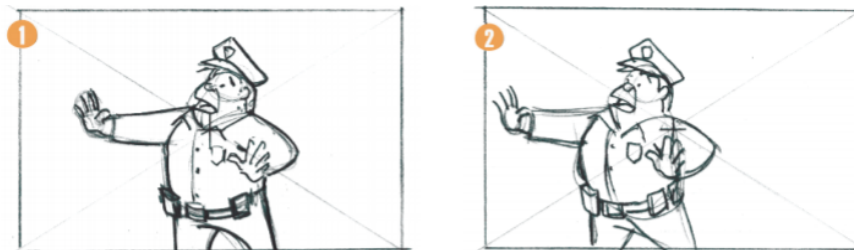
brillantes por el mismo hecho de que es una serie producida para un público infantil. “Color is arguably one of the most salient features of even the earliest animated films. This is not to imply, however, that the techniques involved in creating an animated space with dynamic color is a simple process.” (Brunick & Cutting, 2014)

### 5.2.3 Composición de escenas

Dentro del lenguaje cinematográfico Ghertner (2010) habla sobre cómo se manejan los espacios y diagramaciones que ayudan a la ubicación del personaje dentro del escenario; se encuentran las “Directional cues” o señales direccionales en español, esto significa que se ubica el personaje con respecto a la dirección en la que se encuentre, entre más centrado esté el personaje genera un equilibrio y entre más expuesto hacia algún lado desequilibra la composición; como se puede observar en el siguiente ejemplo

**Figura 12**

*Ubicación del personaje dentro de cámara*

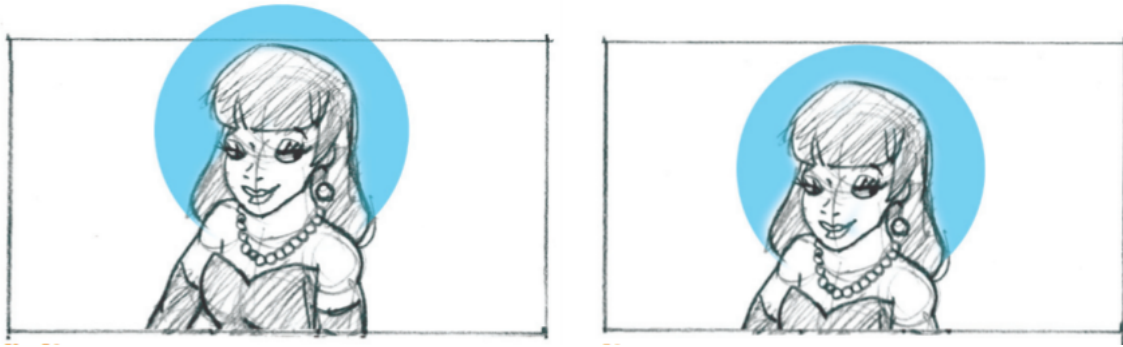


*Recuperado de: Layout and Composition for Animation. (2010)*

También habla acerca de los espacios y no saturar las escenas ya que se debe dejar espacio para que pueda actuar y moverse, refiriéndose a los espacios dispuestos en la escena para que asimismo se respeten las disposiciones y composición de la toma. Otro de los ejemplos que brinda es el siguiente:

**Figura 13**

*Espacios dentro de la escena*



*Recuperado de: Layout and Composition for Animation. (2010)*

Con lo dicho anteriormente, permite entender cómo sirven las composiciones dentro de escenas animadas, asimismo los espacios que se respetan y las ubicaciones que estos trazos invisibles permiten la organización de los objetos en el espacio designado.

Por otra parte, también se encuentran escritos como “El grafismo en los festivales de animación” por Moreno (2016) en el cual realiza un análisis comparativo de los diferentes opening de festivales animados en el mundo y esto lo establece, desde su perspectiva como diseñadora gráfica y creadora de motion graphic, asimismo establece las comparaciones y estudio desde recurso cinematográficos y de televisión como en este caso se basó en la creación de los créditos. Este análisis permite resaltar cómo la perspectiva o posición de diseñador gráfico da la posibilidad de analizar las características parecidas entre la animación y el diseño en este caso en el estudio de introducciones cinematográficas y de televisión.

Asimismo, se encuentra “La participación del diseño gráfico en cortometrajes animado con la técnica de “Stop Motion” por Vargas, E. G. (2017) el cual busca mostrar la intervención del diseño gráfico en la técnica del stop motion, con el fin de visualizar las alternativas del diseño en diferentes campos como la animación. También a su vez este escrito busca mostrar las variedades visuales del diseño gráfico aplicados al stop motion en cortos animados, esto es una oportunidad a la visibilidad del diseño dentro del campo de los cortos animados.

## **6. Discusión**

### ***6.1 Geometrías y perspectivas***

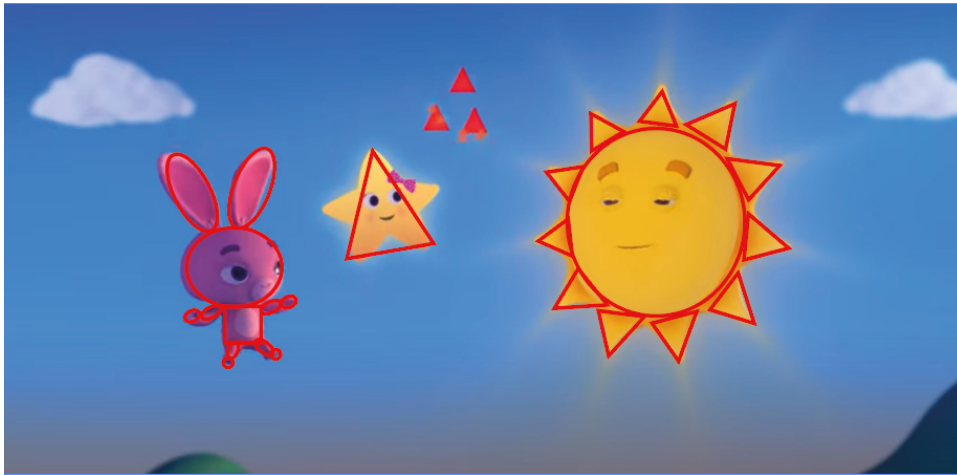
Durante el proceso de práctica como estudiante de diseño gráfico ubicada en un estudio de animación, donde se cumple la función es ser parte de una producción 100% animada teniendo el rol de animadora. Como diseñadora se pasan por diferentes retos pero asimismo se vive un gran proceso de exploración, donde los conocimientos que se adquirieron en toda la carrera entran a jugar un papel muy importante y permiten que se vean elementos y conceptos que hacen parte del diseño gráfico, son aplicados en producciones animadas. En este caso se tuvo la oportunidad de ver una de las producciones que se realizó en Insert Coin, lugar de la práctica donde se celebra la serie infantil animada que muestra las experiencias de una estrella y sus amigos, tiene una narrativa de enseñanza o canciones infantiles.

Dentro de esto en el proceso de observación, es posible percatarse de cómo los personajes que se realizaron tienen una adaptación y un atractivo muy llamativo para un público infantil, desde sus componente estructurales. Al realizar la búsqueda sobre cómo era el diseño o la creación de un personaje, se encuentra el uso de las geometrías y esto permitió entender y ver un poco más allá de la base superficial y lograr ubicar estos elementos geométricos, como se puede ver en la siguiente imagen:

#### **Figura 14**

*Escena de personajes en Twinkle*





*Recuperado de: Learn with Twinkle - Educational Kids Cartoons. 1 de Agosto del 2020. You Are My Sunshine - Rabbits Learn Shapes | Kids Songs & Nursery Rhymes | Learn with Twinkle. <https://www.youtube.com/watch?v=q5xsCqcnMlo&t=1101s> . Edición propia. 2021.*

En esta imagen se puede observar parte de los personajes que están incorporados en la serie. De por si la serie tiene una apropiación mayor del uso de las geometrías al estar enfocada en enseñanza para niños como se puede apreciar (Figura 14). Asimismo desde los temas abordados en el tema de reflexión, las geometrías expresan la personalidad que van a caracterizar al personaje, desde el uso de formas suaves para referirse a simpatía, calidez o amabilidad. Se puede ver como la estrella tiene bordes suaves y redondeados, esto hace alusión a la forma de un triángulo. Asimismo se encuentra al conejo que la mayor parte de su cuerpo está compuesto por formas circulares u ovaladas; también se ubica al sol que como se establece normalmente con un círculo y se representan los rayos con formas triangulares. De igual manera se pueden apreciar unas pequeñas formas triangulares en el medio del sol y la estrella, cabe recalcar que al ser una serie infantil que sirve como proceso de aprendizaje para niños se ubicaran más las formas geométricas en personajes y objetos.

### **Figura 15**

*Escena personajes de Twinkle*





*Recuperado de: Learn with Twinkle - Educational Kids Cartoons. 1 de Agosto del 2020. You Are My Sunshine - Rabbits Learn Shapes | Kids Songs & Nursery Rhymes | Learn with Twinkle. <https://www.youtube.com/watch?v=q5xsCqcnMlo&t=1101s> . Edición propia. 2021.*

En esta escena se encuentra otro de los personajes de la serie, en este caso es un pájaro. La composición del pájaro es muy minimalista, conformado por formas ovaladas y triángulos como se ve en sus pies.

Así que desde el pensamiento de diseñadora surge una comparación a como en el diseño gráfico también se hace una apropiación de las geometrías que se usan para expresar o contextualizar, y de igual forma van muy de la mano a lo que se quiere comunicar y al cómo se va a llegar al público objetivo para que sienta simpatía por la pieza gráfica realizada.

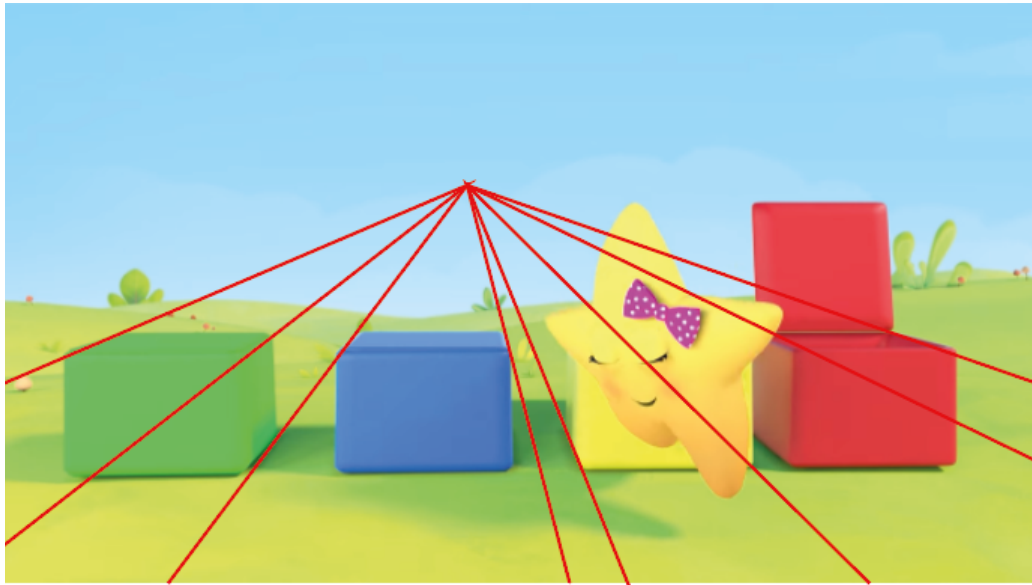
### ***Perspectivas***

Desde los conocimientos que se brindan en la Universidad Santo Tomás en Diseño Gráfico se enfatiza el uso de las perspectivas y asimismo poder reconocerlas, en esto se basa de reconocer el punto de fuga o sea desde donde se van a disponer todas las líneas que van a conectar directamente al punto de fuga.

En este caso las escenas cuentan con personajes y escenarios plenamente creados en 3D, pero sin profundidades se pierde la perspectiva de tridimensionalismo, a continuación se mostrará como se hace apropiación de los puntos de fuga en diferentes escenarios.

### **Figura 16**

*Perspectiva en escena de Twinkle*



*Recuperado de: Learn with Twinkle - Educational Kids Cartoons. 1 de Agosto del 2020. You Are My Sunshine - Rabbits Learn Shapes | Kids Songs & Nursery Rhymes | Learn with Twinkle. <https://www.youtube.com/watch?v=q5xsCqcnMlo&t=1101s> . Edición propia.2021.*

Como se puede apreciar en la figura 16 las perspectivas y las líneas de profundidad se marcan en los cubos distribuidos en la escena, al contar cada uno con ubicación diferente dan la sensación de profundidad. Esto también se enfatiza mucho en el cómo se ubica la cámara en la escena en este caso está frontalmente, entonces como se dijo anteriormente se marca la perspectiva en los cubos.

### **Figura 17**

*Perspectiva en escenario sin objetos*



*Recuperado de: Learn with Twinkle - Educational Kids Cartoons. 1 de Agosto del 2020. You Are My Sunshine - Rabbits Learn Shapes | Kids Songs & Nursery Rhymes | Learn with Twinkle. <https://www.youtube.com/watch?v=q5xsCqcnMlo&t=1101s> . Edición propia.2021.*

En esta escena a diferencia de la anterior, no cuenta con muchos objetos en escena que marquen la profundidad. Esta se marca en las líneas que delimitan el agua, asimismo la ubicación de la cámara que se encuentra ubicada de forma frontal y colocada más abajo cerca al agua que ayuda a captar esas líneas de fuga.

## **6.2 Color**

De igual manera, en el proceso de observación algo claramente llamativo en esta serie animada infantil era el uso de los colores y matices que se le dan, ya que al ser para un público infantil los colores son suaves y cálidos como se ve representado en las siguientes imágenes:

### **Figura 18**

*Paleta de colores en escena de dia*



*Recuperado de: Learn with Twinkle - Educational Kids Cartoons. 1 de Agosto del 2020. You Are My Sunshine - Rabbits Learn Shapes | Kids Songs & Nursery Rhymes | Learn with Twinkle. <https://www.youtube.com/watch?v=q5xsCqcnMlo&t=1101s> . Edición propia.2021.*

Es importante resaltar como varios de los colores se repiten o tienen diferentes saturaciones del mismo, tanto en personajes como en los escenarios y asimismo dentro de la paleta de colores se pueden detallar los matices suaves, que denota claramente una serie para público infantil. En estos escenarios que se ubican de día los colores son suaves y brillantes, también se cuenta el hecho de que al ser un escenario soleado los colores son más luminosos.

### **Figura 19**

*Paleta de colores en escenas de noche o tarde*





*Recuperado de: Learn with Twinkle - Educational Kids Cartoons. 1 de Agosto del 2020. You Are My Sunshine - Rabbits Learn Shapes | Kids Songs & Nursery Rhymes | Learn with Twinkle. <https://www.youtube.com/watch?v=q5xsCqcnMlo&t=1101s> . Edición propia.2021.*

En la figura anterior se ubican escenas de noche o atardecer, los colores varían más sumándole el hecho que son escenarios oscuros, se pueden ver que los colores de igual manera son oscuros y son de una saturación diferente a los colores que se implementan de día pero de igual manera se sigue la línea saturación ya implementada.

En este caso desde la perspectiva de un diseñador se cumple con el mismo sentido de apropiación del color, de igual forma lo primero que se puede notar son esos colores brillantes, ya que para una pieza gráfica, de publicidad o libro, entre otras que pueden ser creadas para un público infantil se buscaría un paleta de colores que pueda ser cálida y acorde a lo que se quiera realizar. Siempre teniendo en mente que se deben emplear de forma apropiada a lo que se quiere realizar.

### **6.3 Composición**

Por último, en el proceso de reconocimiento fue posible detallar que las escenas cumplieran con unos parámetros y un orden, desde la organización de los personajes como la de los escenarios, así que se halló que para la creación de escenas se crea una diagramación con líneas invisibles que de antemano permiten contextualizar y entender al animador como debe surgir la escena con respecto a posiciones, como se mostrará en las siguientes imágenes:

#### **Figura 20**

*Muestra de composición de escena con un personaje en Twinkle con cuadrículas*

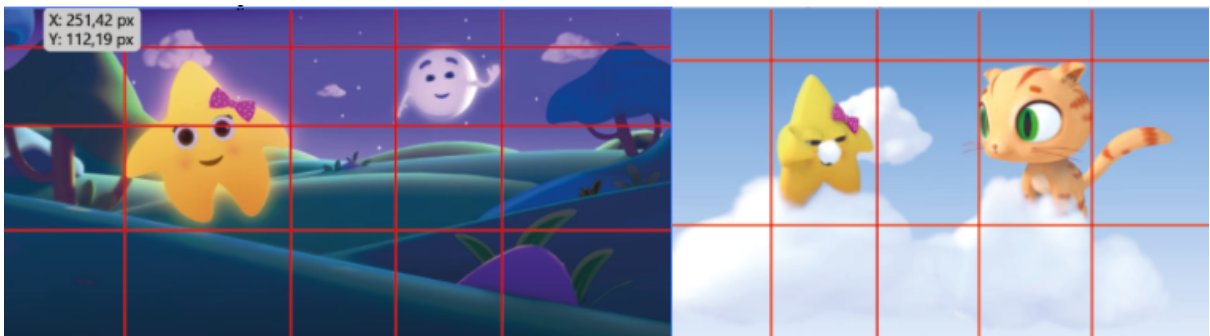


*Recuperado de: Learn with Twinkle - Educational Kids Cartoons. 1 de Agosto del 2020. You Are My Sunshine - Rabbits Learn Shapes | Kids Songs & Nursery Rhymes | Learn with Twinkle. <https://www.youtube.com/watch?v=q5xsCqcnMlo&t=1101s> . Edición propia.2021.*

En estas imágenes se ubican únicamente un personaje y un objeto en escena, las escenas deben cumplir con una organización para que se vea armónico, y de igual forma cuando se tiene solo un objeto en la escena se prefiere centrar los objetos y los personajes, para que la mirada del espectador se concentre en esa zona ya que al contar con tan pocos elementos es importante que se puedan ubicar fácilmente.

### **Figura 21**

*Muestra de composición de escena con dos personajes en Twinkle con cuadrículas*



*Recuperado de: Learn with Twinkle - Educational Kids Cartoons. 1 de Agosto del 2020. You Are My Sunshine - Rabbits Learn Shapes | Kids Songs & Nursery Rhymes | Learn with Twinkle. <https://www.youtube.com/watch?v=q5xsCqcnMlo&t=1101s> . Edición propia.2021.*

Ahora se puede observar en las escenas dos personajes, cada uno se ubica a un costado del escenario para brindar espacios entre cada uno, esto ayuda a la fluidez y los espacios entre

cada personaje, en este caso lo importante es que el espectador pueda recorrer con su mirada todo lo que ocurre en el momento; ya que en el caso en el que se colocaran los dos personajes en un solo lado la mirada del espectador se concentraría en ese único lugar y la escena no se vería armónica ni con espacios establecidos.

De esta manera, en concepto de diseño gráfico, se entendió como las retículas que se usan para la ubicación de un objeto en un plano, esto ayuda a que las composiciones gráficas puedan tener organización, asimismo generar dinamismo usando diferentes estructuras que se le den a la retícula. Esto es un concepto muy importante en el diseño para el orden de las piezas gráficas.

### ***Conclusión***

Para concluir, este escrito permite que como persona enfocada al diseño gráfico entender un poco más las producciones animadas gracias a la práctica realizada en Insert Coin, asimismo con todos los conocimientos adquiridos desde el comienzo al final de la carrera permiten como diseñadora poder identificar esos elementos que son tan importantes a la hora de diseñar. Así que diseñadores que puedan hacer parte de producciones ver estas similitudes, ya que a la hora de estar en este tipo de producciones la creatividad y los conocimientos tienen un papel importante, ya que se puede hacer una apropiación grande de estos conceptos mencionados gracias a que se cuenta con una contextualización dada previamente, aunque los campos no son los mismos, la bases y la implementación es parecida. De igual forma, esto tiene el fin de mostrar que los diseñadores que no tienen cercanía al campo de las producciones animadas puedan explorar un poco y entender que si pueden ser parte de este campo, tan grande que brinda una gran oportunidad a la creatividad.

## Bibliografía

Ambrose, G., Harris, P., & Ball, N. (2019). The fundamentals of graphic design. Bloomsbury Publishing.

Alberich, J., Gómez, D., & Ferrer, A. (2013). Conceptos básicos de diseño gráfico. Universitat Oberta de Catalunya. Creative Commons [PID\_00191347].

Bravo, D. (2013, 11 octubre). ¿Cómo se hacen las películas de Disney Pixar?: Conoce el proceso de creación de las animaciones. BioBioChile - La Red de Prensa Más Grande de Chile. Recuperado de: <https://www.biobiochile.cl/noticias/2013/10/12/como-se-hacen-las-peliculas-de-disney-pixar-conoce-el-proceso-de-creacion-de-las-animaciones.shtm>

Brunick, K. L., & Cutting, J. E. (2014). Coloring the animated world: Exploring human color perception and preference through the animated film.

Carroll, H. (2020). Lea este libro si desea tomar buenas fotografías. Blume.

Cooper Hewitt. (s. f.). Poster, Dylan, 1966. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum. <https://collection.cooperhewitt.org/objects/18710419/>

Curet, H, .Xochitl,T. (1999) La creación de personajes para las producciones de dibujos animados.

Delgado, P. (2018). La geometría en el diseño. ABC Blogs. Recuperado de: <https://abcblogs.abc.es/fahrenheit-451/otros-temas/la-geometria-en-el-diseno.html>

Frascara, J. (2000) Diseño Gráfico y Comunicación. Biblioteca de Diseño y Artes Visuales.

Gilbert, W. (1999).Simplified Drawing: For Planning Animation. Anamie Entertainment Limited.

Ghertner,E. (2010) Layout and Composition for Animation.



Manchado Pérez, E.. (2013) Diseño y aplicación de sistemas de retículas en la realización de proyectos de desarrollo de producto (Doctoral dissertation, Universidad de Zaragoza, Prensas de la Universidad).

Martínez, M. Ávila, A. Rincón, T. (2018). VIVAZ Y MORALES: animación educativa para promover la conciencia ciudadana.

Moreno Martínez, P. (2016). El grafismo en los festivales de animación

Panofsky, E., 1999. La Perspectiva Como Forma Simbólica. 1st ed. Barcelona: TUSQUETS EDITORES, pp.11-39-46.

Rose, R. (2009) Color Psychology and Graphic Design Applications.

Stone, T. L., Adams, S., & Morioka, N. (2008). Color design workbook: A real world guide to using color in graphic design. Rockport Pub.

Universidad Intercontinental. (2017). La importancia de la geometría en el diseño gráfico.

uic.mx. Recuperado de: Universidad Intercontinental. (2018a, enero 9). La importancia de la geometría en el diseño gráfico. uic.mx.

<https://www.uic.mx/noticias/la-importancia-la-geometria-diseno-grafico/#:%7E:text=La%20aplicaci%C3%B3n%20de%20la%20geometr%C3%ADa,su%20%E2%80%9Cquehacer%E2%80%9D%20al%20dise%C3%B1ar.&text=Tambi%C3%A9n%20se%20emplea%20en%20la,en%20monteas%20planas%20objetos%20tridimensionales.>

Universidad Santo Tomás.(2016). Proyecto educativo del programa. Programa de diseño gráfico. P.E.P. División de ciencias sociales.

Vargas, E. G. (2017). La participación del diseño gráfico en cortometrajes animados con la técnica “Stop Motion”.

Wells, P. (2013). Understanding animation.

