



**Profesores:**

-Jessica Villalon

-Alejandro Rojas

**Alumno:**

-Tomas Del Rio

Fecha:

-06/07/2016

# Indice

- Introducción-----	1
- Marco Teórico-----	2, 3, 4, 5, 6
- Propuesta -----	7
- Objetivo -----	7, 8, 9, 10
- Guion -----	11, 12, 13, 14
- Conclusión-----	15

SOLO USO ACADÉMICO

## Introducción

Bienvenidos a “Concepto a representación”, el libro sobre la elaboración del mundo de Konsuelo, la propuesta de una serie animada infantil dirigida por Tomas Del Rio. Este libro va a elaborar en el proceso artístico que se llevó a cabo para crear un mundo animado a base de un concepto. Viendo la creación de los personajes, el mundo y cuál fue la estrategia que se utilizó para dar a todo elemento del concepto de la serie su función. Sea a que audiencia es dirigida, cuál es su mensaje a través de lo que representa, que se necesita para lograr personajes que cumplen su función, como se elaboran ideas creativas y como se desarrollan para llegar a una conclusión visual. Se verán los pasos y pensamientos que se llevan a cabo para crear un mundo que necesita su propia lógica para transmitir su mensaje.

El mundo de una niña con emociones físicas y como ella aprende de ellos, al mismo tiempo ella misma, toma mucho trabajo y cuidadosa consideración en detalles. Creando múltiples personajes coloridos con extremas personalidades para transmitir como emociones personales, el personaje que es Konsuelo. Cada uno es pensado detalladamente alrededor de Konsuelo y como cada uno toma parte en siendo una parte de ella.



**Lenguaje o idioma:** Uno puede a través de conocimiento previo de palabras, darle una descripción a una experiencia, con el idioma individual del receptor.

**Diseño:** También el ser humano ha logrado con varias experiencias previas, organizar y planear una forma más elaborada de transmitir una idea a base de un concepto, resultando en un diseño.

**Opinión:** A través de análisis de experiencias previas, un individuo también ha logrado crear y concluir una idea o crítica de un concepto transmitido por otro individuo.



**Representación:**

Para dar las ideas de conceptos, el ser humano ha necesitado el uso de ayuda o referencia para poder apoyar lo que necesita transmitir. Esto se conoce como una “representación”. Sea una:

**Imagen:** Que a través de algo visual, se puede apoyar que es lo que el emisor necesita transmitir o comunicar.



**Símbolos:** El ser humano ha logrado establecer representaciones que a través de conocimiento común o popular, puede ayudar a alguien en transmitir lo que quiere comunicar. Como películas, que según cultura, dan valores a ciertas cosas en la perspectiva de grupos sociales. Un ejemplo es el súper héroe “Superman” que en sus películas, el símbolo “S” significa “heroísmo” que lo demuestra el personaje principal al tener el símbolo en su pecho y no es solo una letra.

**Representación Teatral:** También han existido formas de apoyar lo que uno necesita transmitir a través de actos de otros ser humanos. Esto se conoce como una representación teatral, que a través de imitación corporal y verbal. Uno representa ideas o mensajes con ejemplo de actos humanos, sean estos reales o ficticios. Mientras

el aspecto humano este ahí como fundamento de ser tangible, relacionable o posible, mayor es su eficiencia.

**Empatía:** Esto es algo muy presente en la serie de Konsuelo, utilizando un humano, una niña de once años. Todo individuo por lo general aprende a través de “ejemplo” imitando o utilizando como referencia los actos de otros. Eso sí, este tipo de aprendizaje tiene cierto nivel de impacto en el receptor, ya que entre más cercano el ejemplo sea al receptor, mayor es la impresión de que el ejemplo es más importante o de mayor valor. Esta cercanía tiene varias cualidades que uno puede utilizar para identificarse, como:



-Apariencia

-Edad,

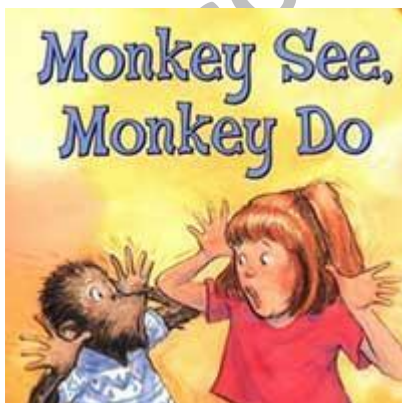
-Voz,

-Personalidad,

-Género,

-Valores

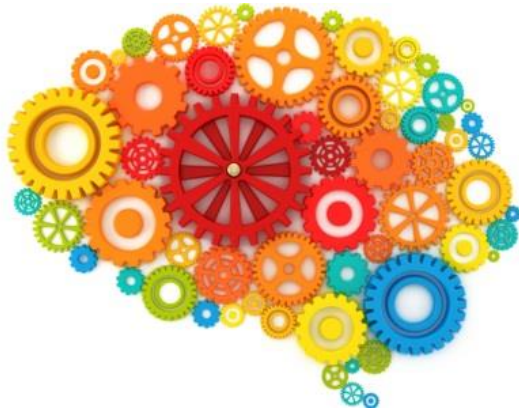
-Situación



En este caso, siendo la edad de Konsuelo, su género, su personalidad y su situación, una niña tratando de conocerse mejor a sí misma. La mayoría de los niños que están alrededor de esta edad están cerca de la adolescencia, etapa clave en la maduración intelectual del ser humano, al empezar a desarrollarse para convertirse en un adulto.

En Konsuelo es un concepto esencial crear personajes con características muy específicas a emociones fuertes de Konsuelo, estos deben ser representados cuidadosamente para darlos a conocer al receptor sus ideas. Sea con:





### Colores:

Todo color tiene una reacción en la mente según cultura, ya que son directamente relacionados a lo que se relacionan en el entorno de la persona que los ha experimentado. Pero hay aspectos de estos

colores que causan ciertas impresiones debido a sus cualidades. Rojo por ejemplo, debido a su intensidad al ojo, es un color que sobresale por sobre los otros, haciéndolo un color que aparenta estar más cerca de lo que en verdad esta, un color imponente, con una fuerte presencia visual, por ende, provoca inmediata reacción, algo que instintivamente la mente interpreta como peligro o una emoción fuerte. Sea “pasión, ira o agresividad”. Esta cualidad en personajes es utilizada a través del uso de varios colores y lo que representan, sea personajes alegres, que al utilizar el color verde, un color positivo, la mente humana interpreta algo “saludable y fresco” siendo una directa reacción a alimentos saludables, verduras y la naturaleza. Que según experiencia, es por lo general verde. Otro ejemplo el color “negro” que en la naturaleza humana significa “desconocido” ya que es la ausencia de su sentido más fuerte, la vista y en la oscuridad, nos sentimos aislados, vulnerables y débiles.

### Aspectos anomalísticos:

Tan importante como los colores, la decisión de utilizar personajes anomalísticos, es utilizar las características de estos para identificar características muy efectivamente. Un animal reconocido por ser egoísta y centrado en sí mismo es el gato. Un ejemplo el famoso personaje animado Garfield que a cultura general y visual



interpreta estas cualidades muy bien. También la simbología de estos animales es un factor a lo que transmiten, el cuento de hadas “La Princesa y el Sapo” en el cual un beso puede transformar a alguien horrible en alguien hermoso, siendo fealdad demostrada por una rana. Otro ejemplo, un disfraz de conejo de peluche es una simbología a algo infantil, inocente y cariñoso.



En la serie de Konsuelo, una representación muy importante, es que Konsuelo tiene sus emociones como personajes fuera de ella, no amigos imaginarios o ficticios en su imaginación. Estos al manifestarse por alguna necesidad emocional, existen al ojo de cualquiera en el entorno de ella, pero no como identidades individuales a ella, sino como una extensión normal. Esta

representación lleva el concepto de que todos junto a Konsuelo son un solo individuo, que no es paranormal, ya que para otros en su entorno este fenómeno no los impacta como fuera de lugar, sino como un simple caso psicológico, que todos aceptan en su realidad. Incluso las emociones y Konsuelo hablan entre ellos como si todos fuera solo una persona.

SOLO USO ACADÉMICO



## **Propuesta**

Lo que propongo hacer para mi título es crear un video explicando con mi voz el desarrollo del video "De Concepto a Referencia" que voy a hacer. La idea es simple, el corto es presentado introduciendo lo que va a explicar para luego, utilizando imágenes mientras hablo, mostrar los conceptos del Tráiler de la serie animada Konsuelo. Esto será mostrando imágenes del tráiler con una grabación de mi voz hablando sobre ellos. Un ejemplo sería cuando habla de la importancia de las personalidades de los personajes y lo que se buscaba en cada uno. Pero luego, mostrar con imágenes, cuáles fueron los resultados visuales que se lograron para complementar las personalidades descritas por el personaje anteriormente.

## **Objetivo**

El objetivo de este video, es poder explicar de una forma más compacta, directa, los resultados del tráiler de Konsuelo, y lo que se llevó a cabo para crear la idea para luego llevarlo al papel. También la intención es crear una forma más personal de explicar y mostrar las intenciones de los creadores. Narrar lo que uno quiere explicar es mucho más claro de entender al escuchar a los creadores involucrados hablar de lo que hicieron, En vez de solo asumir ciertas cosas al leerlo. También es una gran forma de explicar algo mientras uno ve lo descrito mientras lo escucha, que pausar al leer un libro y ver la imagen descrita. Esto logra un mejor flujo de entendimiento cuando se describe los pensamientos detrás de algo visual.

-Presentar una rápida introducción al video

-Empezar con cómo se planeó el estilo de arte de Konsuelo en apariencia, dando argumentos a sus colores, a qué audiencia es dirigida y con qué referencias se justifica el diseño objetivo de Konsuelo mostrando ejemplos de Steven Universe Y Kickbottowski

-Mostrar cada personaje, explicar que conceptos tienen que dar, mostrar que aspectos de su personalidad son logrados con aspectos físicos (color, tamaño, diseño)

**-Konsuelo:**

- Diseño inicial
- Acentuar como ella utiliza empatía para su audiencia
- Sus colores y apariencia
- Su personalidad
- Su conexión e interacción con sus emociones y amigos
- Su movimiento complementa su personalidad

**-Ira:**

- Diseño inicial
- Su función como la ira de Konsuelo y como se conecta con ella
- Porque es un conejo rojo grande
- Su movimiento complementa su apariencia

**-Ego**

- Diseño inicial
- Su función como el ego de Konsuelo y como se conecta con ella
- Porque es una gata azul con un sweater
- Su movimiento complementa su apariencia

**-Amor**

- Diseño inicial
- Su función como el amor de Konsuelo y como se conecta con ella
- Porque es una ranita rosada chillona
- Su movimiento complementa su apariencia

**-Felicidad:**

- Diseño inicial
- Su función como la felicidad de Konsuelo y como se conecta con ella
- Porque es un perezoso verde con brazos elásticos
- Su movimiento complementa su apariencia

**-Miedo**

- Diseño inicial
- Su función como la ira de Konsuelo y como se conecta con ella

9

- Porque es un pulpito negro redondo
- Su movimiento complementa su apariencia

**-Bianca**

- Diseño inicial
- Su función como la mejor amiga de Konsuelo y como se conecta con ella
- Cuál es su lugar en el mundo de Konsuelo y cuáles son sus intenciones
- Su movimiento complementa su apariencia

**-Psicólogo:**

- Diseño inicial
- Su función como el psicólogo de Konsuelo y como se conecta con ella
- Cuál es su lugar en el mundo de Konsuelo y cuáles son sus intenciones
- Su movimiento complementa su apariencia

**-Zinco**

- Diseño inicial
- Su función como el interés romántico de Konsuelo y como se conecta con ella
- Porque es un chico pálido con un agujero en forma de corazón en el pecho
- Cuál es su lugar en el mundo de Konsuelo y cuáles son sus intenciones
- Su movimiento complementa su apariencia

**-Un punteo rápido del resto de los personajes:**

- La tía de Konsuelo y como ella es la que suplanta a los padres de Konsuelo que murieron
- Los brabucones

**-(DISEÑO INICIAL)** Presentar las ideas iniciales de los primeros diseños. Explicando con ejemplos las justificaciones de cómo eran en apariencia cada personaje al principio del desarrollo de la serie.

Una vez mostrado los ejemplos de las primeras ideas, argumentar cuáles son los conceptos necesarios de cada personaje en su mundo y explicar cuáles cambios se fueron desarrollando para mejorar los diseños iniciales, mostrando ejemplos de las evoluciones de cada personaje al realizar cambios.

-Una vez explicado los personajes de la serie, se comienza a explicar las locaciones que se hicieron para el tráiler como cada uno complementa al mundo:

**-Oficina del Psicólogo:**

- Colores y formas representan un ambiente serio pero no intimidante.

**-Casino del colegio:**

- Colores y formas representan un ambiente infantil y amigable.

**-Biblioteca:**

- Colores y formas representan un ambiente infantil y colorido.

-Concluir con lo que se logró construir con las ideas de la serie, mostrar el tráiler y como término siendo

SOLO USO ACADÉMICO

## Guion:

- Hola y bienvenidos a “concepto a Representación, una presentación donde veremos los conceptos a representar en el tráiler animado de la serie animada “Konsuelo”
- Este es Konsuelo, nuestro personaje principal, una niña de once años que al nacer, tuvo todas sus emociones afuera de su cuerpo. Por lo cual, cuando ella siente algo, sus emociones se manifiestan físicamente como un personaje.
- Esta serie surgió con la idea de enseñar a niños de entre 7 a 12 como lidiar con sus emociones a través de una serie amistosa en apariencia.
- Para ello, se necesitaron referencias para lograr esta apariencia, siendo Kick Buttowski y Steven Universe los elegidos. Debido a sus amistosos colores crema, eran fácil de absorber para menores al contrario de colores más oscuros que colores negativos.
- El personaje principal de Konsuelo tuvo estos colores, con el inicial diseño de un personaje de aspecto deprimente, un reflejo de como su condición le afecta personalmente.
- Pero después de más análisis, se llegó a la conclusión de que un diseño como este no es un ejemplo que menores quieren como ejemplo, sino uno alegre y entretenido.
- Después de varios diseños, nos quedamos con este, un diseño más alegre con colores crema, un enfoque sobre un personaje más tímido que deprimido estéticamente pero con detalles como sus botitas de monstruo que reflejan un personaje inusual y divertido. Un diseño aceptado por todos en el proyecto.
- Con este personaje principal, se necesitaba que los otros personajes siguieran su ejemplo de colores, para apoyar el tono de la serie, no colores más fuertes y intensos reflejados en series de acción como “Wander over Yonder”
- Empezamos con la emociones de Konsuelo, siendo Furia el primero, esta emoción tenía que ser muy intimidante y agresivo.
- Por el cual el color rojo reflejaba muy bien esto. En apariencia, primero teníamos un gorila enorme, una buena representación pero fuimos en otras direcciones con el diseño, llegando a un aspecto de conejo un animal inocente como Konsuelo, dándole una conexión.
- Adaptando a las cualidades anteriores, hicimos a la emoción, un personaje grande, poderoso, adorable en aspecto al darle un disfraz de conejo. La furia, de una pequeña niña.

- Luego vimos la emoción del Ego de Konsuelo. Que empezó con la idea de una leona amarilla muy avariciosa, con la idea de solo estar interesada en tener cosas para ella misma.
- Eso sí, no lo utilizamos, una niña de la edad de Konsuelo está más interesada en APRARIENCIA y ATENCION a su persona.
- Con eso pensamos en otra forma que darle, primero una oveja muy quisquillosa en su pelaje, pero más que eso, no conectaba mucho a Konsuelo.
- Finalmente llegamos a la idea de un gato, un animal popularmente conocido por ser MUY egoísta e interesado en su apariencia. Nos gustó, pero mantener el color amarillo, no, este un color feliz, positivo.
- Por ello decidimos conectarlo con el color de Konsuelo pero con un tono oscuro. Para reflejar una emoción generalmente negativa.
- También agregado un sweater como el de Konsuelo pero más rosado para acentuar su personalidad femenina e interés en apariencia.
- Otra emoción, el amor de Konsuelo resulto ser el más complicado en desarrollar. Primero teníamos un oso de felpa morado fornido.
- La idea de un amor caballeroso y sensual. Analizándolo, No servía mucho, no mucha conexión a Konsuelo además de ser un juguete infantil. Con ello surgieron dos ideas nuevas, uno, un semental, reflejando un amor APASIONADO e INTENSO.
- El otro, una ranita chillona en un tutu. Elegimos el segundo, por su conexión a Konsuelo en el sentido de que es el amor de una menor, siendo una imagen inmadura de que es estar enamorada, una fantasía en un cuento de hadas, este reflejado en el cuento (la princesa y el sapo) donde un personaje feo será hermoso después de un beso.
- Todas las emociones fueron diseñadas similarmente, la incomodidad de Konsuelo siendo un gusano asqueroso que su presencia es incómoda.
- Su miedo una pequeña criaturita con varias extremidades para poder mover a Konsuelo lejos de cosas que le causarían miedo.
- La felicidad siendo un perezoso de un color positivo verde crema con brazos súper largos para poder abrazar a Konsuelo y representar cuando Konsuelo está contenta con algo y relajada.
- Su aburrimiento siendo un juguete impaciente y su culpa criticándola con su intensa mirada para recordarle a Konsuelo lo que ella hizo mal.



- Entonces con todo el desarrollo y planeación de las emociones, estas son las principales con sus diseños finales.
- Con las emociones realizadas, avanzamos a un personaje muy particular de desarrollar. En la serie de Konsuelo, cada capítulo comienza con una visita al psicólogo, en el cual Konsuelo reflexiona sobre experiencias siendo estas lo capítulos.
- El psicólogo era extraño de desarrollar, ya que la intención era que solo escuchara a Konsuelo y que él no fuera el punto de atención, sino Konsuelo.
- Lo que hicimos fue esconderle el rostro, solo mostrando su torso en todo momento, con un diseño oscuro y serio pero nunca siendo intimidante, por el cual colores cafés opacos sobresalen en su diseño.
  
- Otro personaje importante, es la mejor amiga de Konsuelo. Un personaje que diseñamos para ser un detonante de Konsuelo.
- Una niña mimada de una familia millonaria, con ropa fina, joyas, buen peinado, que adora provocar problemas al contrario de su perfecta vida, siendo Konsuelo una buena fuente de problemas esperando ocurrir.
- Al igual que los personajes, sus alrededores tenían que ser diseñados según sus conceptos a representar.
- Dos locaciones fueron hechas, Uno era el colegio de Konsuelo, el cual refleja un lugar para niños, con colores alegres, amistosos en el cual sobresalen los colores rosas, celestes y generalmente los tonos cremas vistos en los personajes.
- Los objetos presentes son circulares en general, mostrando un lugar menos agresivo con menos puntas y cuadrados.
- La otra locación siendo la oficina del psicólogo, un lugar que refleja a su dueño. Colores cafés opacos, mostrando un lugar serio pero no tenebroso, un lugar libre de juegos.
- Al igual que el psicólogo, toda figura dentro de la oficina es cuadrangular, mostrando un lugar analítico y calculador.
- Pero en la oficina, hay dos sofás, uno del psicólogo que lo refleja a él y su personalidad y el sofá para Konsuelo que es rosado y redondo, mostrando en contraste como Konsuelo es en diferencia al Psicólogo, una soñadora escuchando a un realista.
- En conclusión se logró un estilo de arte perfecto para representar lo conceptos de la serie. Un aspecto infantil, con personajes divertidos e interesantes para mostrar la extraña vida de Konsuelo, una serie para menores con el propósito de entretenerlos

14

con las aventuras de Konsuelo y enseñarles a través de un método visual como interactuar con las emociones de uno mismo.

- Aquí está el resultado para la serie, el Trailer de "Konsuelo"

SOLO USO ACADÉMICO

## Conclusión:

En conclusión la idea de crear esta información de un método audiovisual y breve por sobre un libro detallado. Es hacer que la información sea más abierta a ser interpretada por una audiencia más variada. No solo hacer la información más fácil de absorber para animadores.

Su simplicidad hace la información más atractiva al ser diseñada para mantener la atención por sobre solamente estar interesado en el arte o la animación que explica el video.

El video logra esto súper bien, aunque el arte no sea el más detallado, su función de mantener al que lo ve interesado se logra satisfactoriamente.

Los conceptos son informados y uno apenas se da cuenta que uno está escuchando una presentación en vez de un corto animado con información.

Además, cuando el tráiler ocurre al final, uno recuerda mejor todos los conceptos explicados, y está atento a ver las interpretaciones con más atención que después de leer una gran cantidad de información en el cual no se entendió todo o uno recuerda todo.

SOLO USO ACADÉMICO