

INVISIBILIDAD

Metodología para el desarrollo de un cortometraje animado utilizando el diseño y la identidad de autor.



**Memoria Proyecto de Título de
Diseño Gráfico**

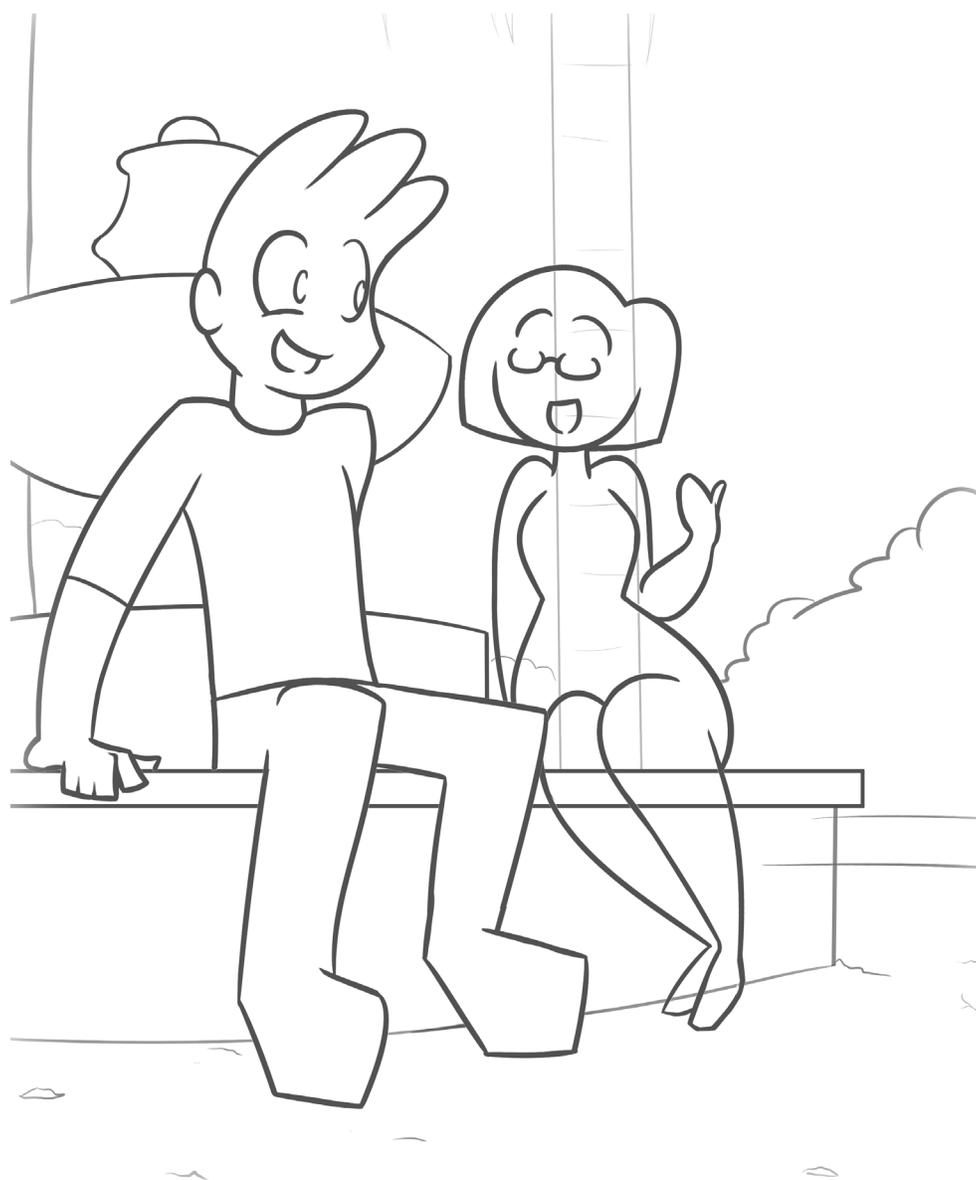
**Estudiante:
Felipe A. Gallardo Araneda**

**Profesor guía:
Sebastian Pagueguy**



UNIVERSIDAD DE CHILE

Metodología para el desarrollo de un cortometraje animado utilizando el diseño y la identidad de autor.



Índice

| Index | | Industria Creativa | | Marco Teórico | |
|-------------------------|----|---------------------------|----|------------------------------------|----|
| Abstract | 6 | Historia de la animación | 20 | Animación como simulación | 32 |
| Introducción | 8 | La Industria Creativa | 26 | Componentes de la animación | 36 |
| Motivaciones personales | 9 | | | La influencia y rol de un Director | 57 |
| Objetivos del Proyecto | 11 | | | Preproducción | 61 |
| Glosario | 12 | | | Identidad Artística | 79 |

Productoras de animación

Agentes Involucrados en la Producción 82

Los Roles Dentro de una Productora 83

Pipeline dentro de Productora 89

Fuente de Financiación 98

Proyecto de animación: Invisible

Conceptualización 104

Investigación 106

Narrativa 109

Dibujos Narrativos 112

Técnica y Diseño 114

Storyboard, narración y composición 116

Desarrollo de personajes y el movimiento 122

Layout y fondos 125

Sonido 130

Presupuesto 133

Epílogo

Conclusiones 136

Bibliografía 139

Anexos 144

Index

Abstract

Este informe busca ser una recopilación de datos relacionados al método de creación y desarrollo de piezas audiovisuales de animación, utilizando como referencia la experiencia de profesionales que han trabajado años en el área. Se hablará sobre temas como la historia de la animación a grandes esbozos, procesos de conceptualización, el rol de un director, producción de piezas audiovisuales, la importancia de la animación como producto creativo, hasta la aplicación de los métodos investigados con el desarrollo de pieza de animación.

Palabras clave:

animación, animador, producto creativo, director, cortometraje, producción audiovisual, conceptualización, productoras, animación independiente, diseño en animación.

Abstract (inglés)

This report seeks to be a compilation of data related to the method of creating and developing animated audiovisual pieces, using as reference the experience of professionals who have worked years in the field. It will touch topics such as the history of animation in broad strokes, conceptualization processes, the role of a director, production of audiovisual pieces, the importance of animation as a creative product, all the way up to the application of the methods investigated with the development of an animation piece.

Keywords:

animation, animator, creative product, director, short film, audiovisual production, conceptualization, production companies, independent animation, animation design.

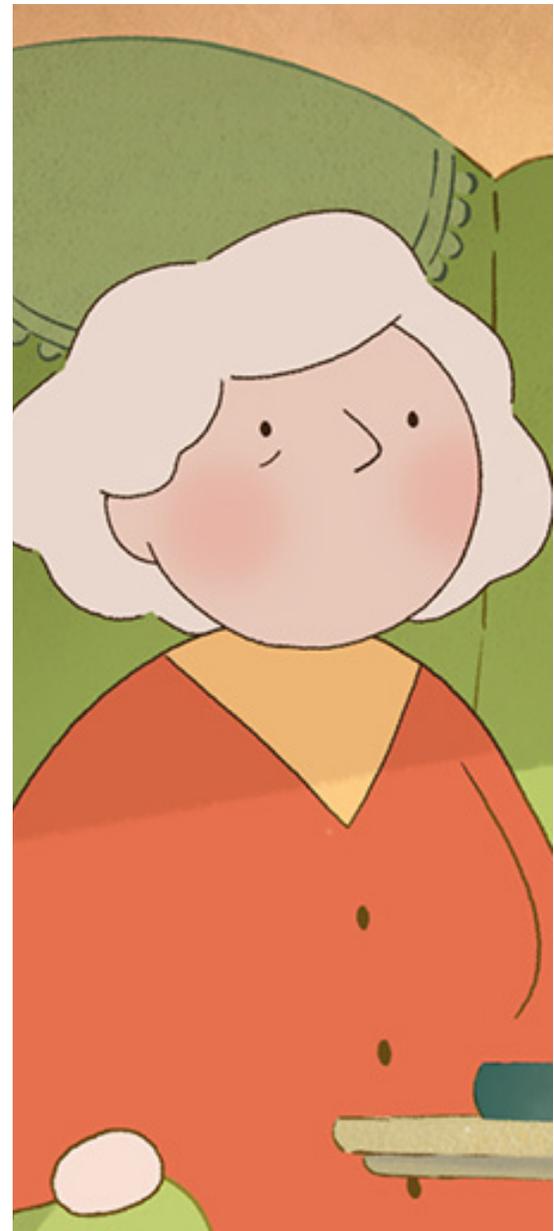


Introducción

Paul Wells, director de la Academia de Animación en la Universidad de Loughborough, argumenta que, "en lo que trata a relatar una historia o comunicar un mensaje, la animación es una de las mejores herramientas. La animación ofrece una expresión y manera de ver el mundo real completamente distinta, una representación regida bajo códigos y convenciones radicalmente diferentes del 'mundo real'" (Wells, 2007).

La animación ha tenido gran relevancia en el último siglo, por su capacidad de utilizar signos y símbolos cotidianos, además de permitir relacionarse con el mundo material y actuar dentro de él. La animación transforma la realidad en una hiperrealidad, una realidad más cercana que la materialidad misma, haciéndola más accesible y digerible en tiempos donde la información está en constante movimiento.

Durante mi infancia, la animación se convirtió en una de las fuentes de educación, socialización e inspiración más importantes de mis años formativos, y fueron principalmente estos relatos de ficción animados, presentados en un formato de media hora con comerciales entre medio, los que me llevaron al deseo de poder relatar historias que transporten a la audiencia a una hiperrealidad. Mundos donde los emisores pueda verse reflejados, reflexionar de esta proyección, satisfacer su ocio, y entusiasmar a otras personas a hacerse parte del relato, convertirse en influencias positivas de la sociedad. Mi proyección profesional es ser guionista y director de distintos proyectos audiovisuales.





Motivaciones personales

“La animación es, básicamente, un arte metafórico, perfecto para reflejar todo tipo de situaciones y mostrar diferentes perspectivas e ideas sobre la cultura en la que vivimos” (Wells, 2007, p. 7)

A la edad de 17 años, mi hermano me regaló el libro “Fundamentos de la Animación” de Paul Wells, y fue este el que despertó dentro de mí el deseo por realizar animaciones de manera profesional. Mi padre, sin embargo, no estaba totalmente de acuerdo, en la animación como profesión y me instó a que estudiara algo distinto, y gracias a la inspiración que me entregó el libro de Paul, me di cuenta de otra alternativa que se presentaba ante mis ojos, y que debería ser la palanca que me ayudaría a conseguir un propósito similar: estudiar la carrera de Diseño Gráfico.

La habilidad y técnica para realizar animación es algo que requiere años de práctica, pero el Diseño como herramienta ayuda a los creadores y directores en los procesos de planificación y conceptualización. El diseño se preocupa de la comunicación de ideas con el uso de simulaciones de la realidad en forma de íconos, signos y símbolos. Además se enfoca en temas como la funcionalidad, la estética, las técnicas, los métodos, la conceptualización, y la problemática, sumado a cómo estos elementos son interpretados por los emisores en las distintas culturas. En esencia, el diseño se preocupa de cómo un concepto base es transmitido a un emisor. Esto no solo ayuda a un director a que su concepto sea proyectado a un público potencial, sino también a su equipo de trabajo para que todos sigan una misma línea de arte.





Objetivos del Proyecto:

¿Cómo exactamente puede el diseño ayudar a este creador a presentar su concepto? Esta pregunta sería la base para plantear los objetivos de esta investigación.

Investigar la importancia de la identidad artística de un autor en proyectos creativos dentro del rubro de la animación, y cómo el diseño apoya la creación de un estilo personal.

Averiguar cómo las herramientas del diseño ayudan a un director a visualizar y proyectar el tratamiento de una pieza de animación.

Desarrollar la preproducción de un cortometraje animado, utilizando las metodologías investigadas, a manera de comprobar los descubrimientos anteriores.

Documentar todo el proceso de forma metodológica con el fin de ser un aporte a la disciplina del diseño

Se empezará esta investigación abordando las bases de la animación como producto de la industria creativa, para luego hablar sobre cómo realizar animación. Se continuará abordando el rol de un director, su estilo y concepto, para finalizar con la ejecución de todo lo abordado en un proyecto de animación.

Glosario

Conceptos de animación

A medida que se hable sobre las técnicas para realizar animación, aparecerán estos términos constantemente.

Animador: Artista que crea una serie de imágenes que, puestas en secuencia y vistas a una velocidad determinada, inducen la ilusión de movimiento

Técnica: Conjunto de procedimientos, normas o protocolos que un artista sigue al realizar una pieza de arte para obtener un resultado particular.

Yuxtaposición: En arte, es el efecto generado cuando dos figuras o formas alcanzan una proximidad determinada y comienzan a interactuar entre sí, transformandolas en una sola figura dentro de la mente de las personas.

Proyecto de Animación: Idea realizada con el uso de conocimientos sobre animación, sea un cortometraje, largometraje, efectos especiales, publicidad, diseño de personajes, etc.

Cortometraje: Obra audiovisual con una duración de 1 a 30 minutos

Largometraje: Obra audiovisual con una duración de 60 minutos o superior.

Preproducción/Producción/Postproducción: Etapas de realización de un proyecto. A grandes rasgos, preproducción son los primeros pasos hasta completar un animatic, luego en producción el guión es traducido a material audiovisual, y finalmente durante postproducción el material

audiovisual es compilado y editado en una pieza audiovisual final.

Guión: Es la pieza textual que describe los aspectos literarios y técnicos para la creación de una pieza audiovisual.

Outline: Es el resumen de un guión, relatando su principio, desarrollo, clímax y desenlace de la manera más concisa posible.

Colorscript: También conocido como Guión de color o Pauta de color, es una guía que ayuda a esclarecer a través de las distintas escenas de un proyecto animado cómo deben ser manejados los valores cromáticos para asegurar su coherencia.

Storyboard: Secuencia de ilustraciones que ayudan a previsualizar una pieza audiovisual antes de empezar el proceso de animación.

Story Reel: Proyección secuencial de las imágenes realizadas en el storyboard, utilizando soundtrack y voces temporales. También es considerado la primera versión de un animatic.

Animatic: Es el primer acercamiento a una pieza audiovisual, utilizando pruebas de animación y efectos básicos en un video para observar su flujo y previsualizar la pieza final.

Animación Tradicional: El tipo de animación análogo, predilecto durante los inicios del siglo XX. Utiliza principalmente papel como canvas y acetatos transparentes con distintos tipos de pinturas, tintas y lápices para el terminado.

Extremos: También llamados Extremes, son los fotogramas que guían el movimiento

rápido el movimiento, y mientras menos espaciado, más lento es el movimiento.

Key: Los fotogramas clave, son los Extremes o fotogramas extremos más importantes pues guían la historia, la dirección hacia donde un personaje se debe mover.

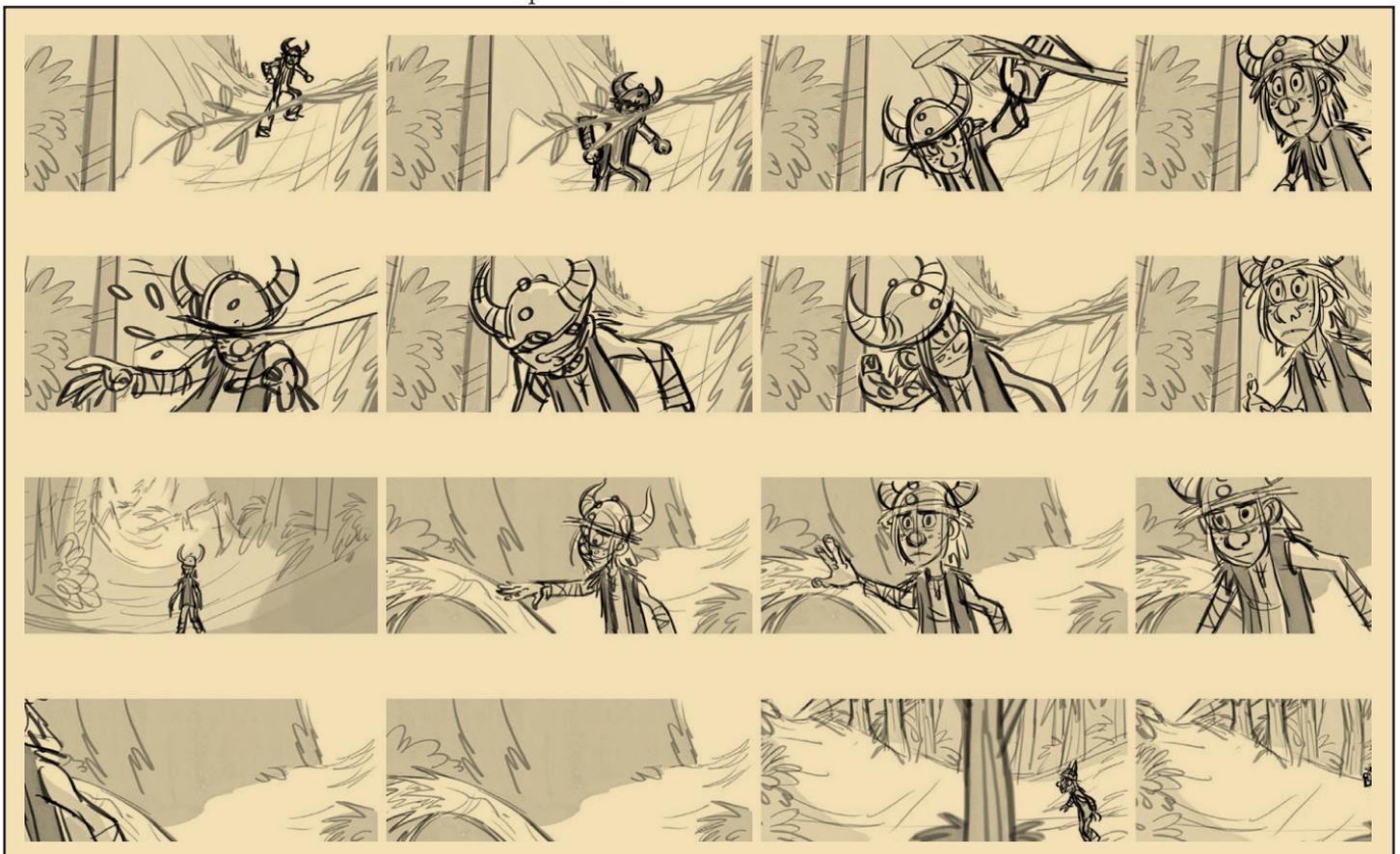
Easing: La acción de acelerar o desacelerar una acción animada, al agregar o quitar espaciado, para darle mayor naturalidad al movimiento.

Inbetween: Los fotogramas entre los Extremes. La acción de generar fotogramas entremedio de los Extremes es llamada Inbetweening o Tweening. En el caso de describir posiciones y movimientos puede ser también referido como Passing position.

Timing: El ritmo y duración de una animación, determinando la velocidad con la que una acción ocurre.

Canvas: Antiguamente, el canvas era la pieza de lienzo sobre la cual los pintores realizaban sus piezas de arte. Ahora el abarca todo espacio de trabajo.

Espaciado: Cercanía o lejanía entre los dibujos dentro de una secuencia de animación. Mientras más espaciado, más



Ejemplo de un Storyboard. del largometraje animado “How to train your Dragon” (2010)

Layout: Término utilizado en arte y diseño para hablar de la disposición y distribución de los distintos elementos dentro del canvas de trabajo en una pieza.

Parallax: Efecto visual realizado al mover los distintos planos de animación a distintas velocidades y distancias en una secuencia animada, resultando en la ilusión de profundidad.

Animación Digital 2D: Tipo de animación realizado de manera digital que utiliza programas de posición y movimiento axial para mover píxeles en un plano de acuerdo a comandos determinados impuestos, así generar la ilusión de imágenes y movimiento.

Animación Digital 3D: Similar al estilo de animación 2D, sin embargo utiliza programas de representación axial en un espacio de datos geométricos tridimensionales, para así generar resultados similares a la escultura dentro de un ambiente digital.

Digital Puppet: O marionetas digitales, son figuras procesadas por computador que facilitan la animación digital, ya sea 2D o 3D.

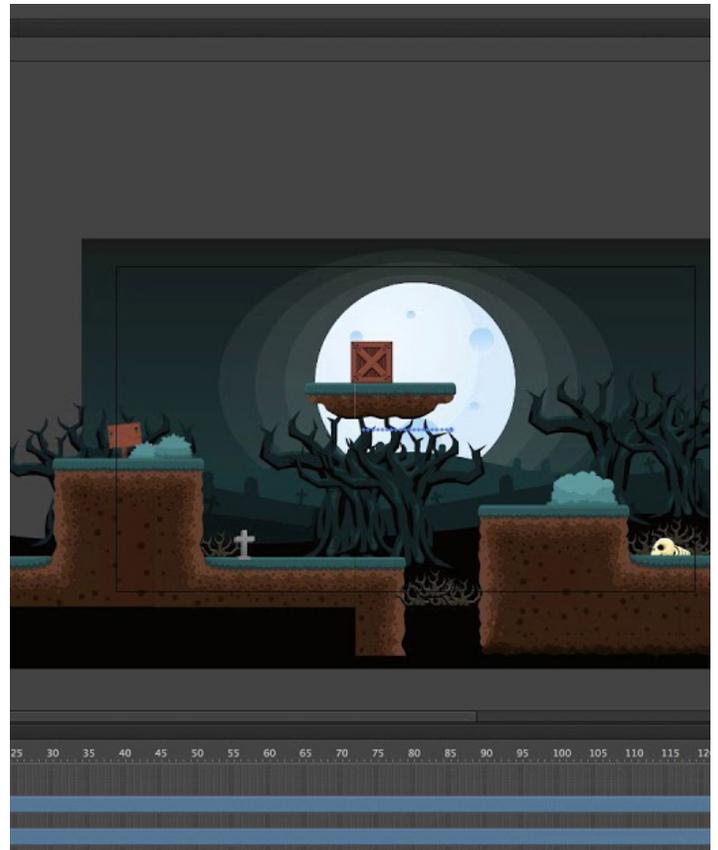
Rotoscopia: Técnica de animación usando un rotoscopio, el cual permite redibujar manualmente cuadro a cuadro el contorno de proyecciones de imágenes secuenciales de acción real, permitiendo realismo en la animación.

Stop Motion: Estilo de animación que utiliza marionetas, muñecos de arcilla u otros materiales maleables para realizar tomas que, puestas en secuencia, hacen parecer que el muñeco cobra vida.

Mo-cap: También llamado Motion Capture, es un proceso de capturar el movimiento de personas u objetos a través de nodos conectados a un computador que luego traducen esto a información. Esta información puede luego ser aplicada a modelos 3D para replicar los mismos movimientos.

Soundtrack: Banda sonora que compone a una pieza audiovisual, ya sean diálogos, música incidental, efectos de sonido y demases que tiene como objetivo enaltecer la historia y las emociones dentro de la pieza.

Foley: Efectos de sonido recreados o generados dentro de una sala especial para captar sonido.



Ejemplo de Parallax digital, utilizando las capas y moviendo cada elemento a distinta velocidad para darle la ilusión profundidad y distancia a la escena.

Conceptos de la producción

Las compañías y organizaciones que hacen animación usan estos términos cuando se produce una animación.

Economía naranja: Conjunto de actividades que permiten transformar las ideas y creaciones de artistas en fuentes de bienes y servicios, así fomentando la cultura y el contenido de propiedad intelectual.

Estudio de Animación: Compañía preparada específicamente para maquetar, diseñar y desarrollar toda clase de proyectos audiovisuales de animación.

Productora (Production company): Compañía encargada de garantizar la producción de un proyecto, proporcionando fechas, contratando personal, ayudando con la escritura del guión y, en ciertos casos, financiando el proyecto personalmente.

Productora Independiente: Equipo de uno o más artistas que desarrollan piezas de arte con presupuestos reducido fuera de la dependencia de grandes compañías, agencias y estudios.

Outsourcing: Subcontratación de compañías o productoras externas para realizar tareas específicas.

Director: El responsable de la mayoría de los aspectos dentro del desarrollo de un proyecto audiovisual, enfocado principalmente en el tipo, duración y configuración de las tomas para la pieza. Dentro de una producción pueden haber distintos tipos de directores, cada uno enfocado en un aspecto del proceso, subordinados al director principal.



Ejemplo de Mo-cap realizado para el largometraje "Jurassic World" (2015) con trajes especiales.

Productor Ejecutivo: Supervisor de un proyecto animado, en la mayoría de los casos el creador mismo de la idea inicial del proyecto para supervisar su desarrollo.

Actor de Voz: Artistas que entregan las voces de doblaje para una pieza de animación. También llamados actor de doblaje.

Pipeline: Los pasos necesarios para la creación de una pieza de arte, usualmente resumidos en preproducción, producción y postproducción.

Pitching: Presentación concisa de una idea para un vender o conseguir el financiamiento necesario para proyecto audiovisual.

Pitch Bible: Es un documento, usualmente corto, que ayuda a realizar el pitching de un proyecto audiovisual ante inversores y estudios interesados.

Teaser: Video promocional que busca generar anticipación antes del anuncio de un producto audiovisual y su subsecuente campaña publicitaria.

Crowdfunding: Mecanismo de financiación de un proyecto, donde el creador presenta su idea de manera pública, usualmente a través de redes sociales, y busca hacer que los colaboradores simpaticen con su causa, donen dinero y lo ayuden a realizar el proyecto.

Inversores: Una persona que invierte dinero para financiar una idea, un producto o un creador, esperando algún tipo de compensación o ganancia. Pueden ser desde personas comunes hasta grandes empresarios.

Productoras importantes

Hay muchas productoras y organizaciones encargadas de hacer animación, mas estas son las que serán mencionadas en el informe varias veces por su experiencia y rol en el mercado de la animación.

Disney: Una de las productoras pioneras en muchos de los avances en la animación. No solo tuvieron el primer cortometraje con sonido integrado dentro de la animación, sino también realizaron el primer cortometraje a color “Flowers and trees” (1932), y el primer largometraje animado en la forma de “Blanca Nieve y los Siete enanitos” (1937). Popularizado además por sus parques de diversiones temáticos.

Pixar: Estudio cinematográfico especializado en la animación digital 3D. En un principio era una subdivisión de la compañía LucasFilm, pero con una gran inversión de Steve Jobs se convirtió en un estudio independiente, subsidiario de Disney.

Dreamworks: Estudio de cine que crea y distribuye películas, videojuegos y series de televisión, fundado en 1994 por Jeffrey Katzenberg.



Actores de Voz

Industria Creativa

El Arte es la actividad de creación por excelencia, y reúne a todos los creadores que buscan la comunicación de ideas, plasmando a través de sus creaciones las distintas emociones que nutren su visión del mundo, una visión que han desarrollado a lo largo de sus años de vida dentro de un ambiente y sociedad determinado. El Arte es una expresión cultural que utiliza un gran bagaje de creencias, ideologías y conocimientos de las cuales un receptor puede hacerse parte.

Desde tiempos remotos, cada sociedad ha encontrado distintas maneras de crear Arte para expresar sus ideas y cultura, técnicas que perfeccionaron a través de los años para representar mundos dentro y fuera de nuestro espectro sensorial. La animación en particular destaca por utilizar técnicas provenientes de distintas ramas del Artes para generar una ilusión. Puede usar técnicas clásicas de acuarelas para realizar animación tradicional, puede usar esculturas de arcilla para generar movimientos de tipo stop motion, incluso tomar prestado lecciones de la ingeniería en computación para crear modelos digitales de animación 3D. La animación es un arte que ocurre a través de un tiempo determinado, otorgando a las imágenes quietas personalidad.

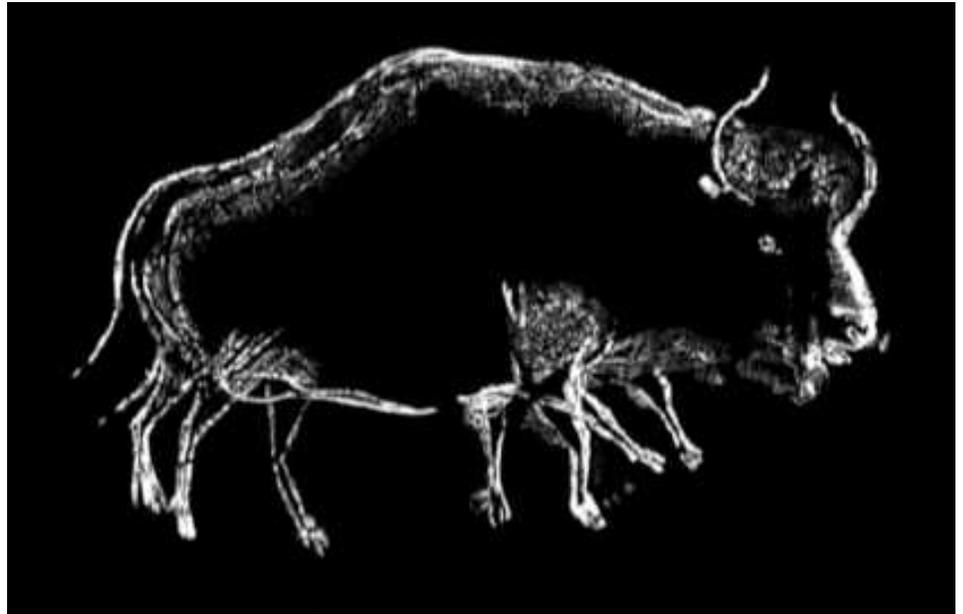




La historia de la animación

La animación ha estado presente como agente cultural desde años inmemorables. El arte rupestre, imágenes de cazadores y animales inscritas en las paredes y rocas de cuevas, data de miles de años atrás. A penas el año pasado, se encontraron pruebas de la existencia de este tipo de arte desde hace 73.000 años, durante el periodo del Paleolítico (Campillo, 2018). Algunas de estas imágenes presentan animales con ocho piernas, o dos a tres cabezas, a manera de representar el movimiento de sus extremidades, logrando un acercamiento muy primitivo a la animación con la superposición.

Más tarde, durante el período 1600 A.C. el faraón egipcio Ramsés II, ordenó la construcción de un templo para la diosa Isis con 110 columnas, y se aseguró que cada una tuviese una imagen de la diosa en una posición ligeramente distinta. Esto produjo que aquellos que recorrieran el templo en caballos o carruajes vieran las imágenes moverse. De manera similar, los griegos pintaban algunas de sus jarras con secuencias de imágenes, las cuales al girar los suficientemente rápido daban la impresión de movimiento. (Williams, 2001, p.12)



Este ejemplo de arte rupestre presenta a un bisonte con varias piernas, representando al animal en movimiento.

Uno de los predecesores del arte cinematográfico fue la Linterna Mágica, un aparato óptico que permite la proyección de imágenes sobre superficies planas como paredes. En un principio, la linterna mágica era utilizada para presentar temas religiosos, y usando la secuencia de imágenes podían presentar terroríficas ilustraciones de posesiones y demonios para asustar a los no creyentes. A medida que el sistema fue perfeccionado, la linterna mágica fue utilizada en ferias para proyectar clases o historias, llegando incluso a ser parte de espectáculos en grandes pantallas con efectos de sonido.

Años más tarde, durante el siglo XIX, aparece un juguete que busca demos-

trar el efecto de la llamada persistencia de la visión: el Taumátropo. Este juguete consta de un disco con dos imágenes, una en cada cara del disco, que al rotarlo a suficiente velocidad genera la ilusión de ambas imágenes transformándose en una superposición de ambas. La persistencia de la visión es la teoría, que una imagen permanece en la retina del ojo por un microsegundo antes de desaparecer, tratando de explicar la razón de por qué, las imágenes separadas que vemos son unidas para dar la impresión de movimiento. Esta aproximación tiene cierto sustento teórico si se imagina a los ojos como cámaras de video, sin embargo la realidad es que la visión está basada más en patrones de movimiento e información procesada en el cerebro.

No obstante, la teoría detrás del tautomátropo, inspirará la creación de más aparatos y juguetes de animación.

Casi una década más tarde, Joseph Plateau y Simon von Stramfer, de manera simultánea, inventaron el Fenaquistiscopio, un juguete inspirado en la persistencia del movimiento. El juguete óptico presenta dos discos, uno con la descomposición de un movimiento cíclico en una secuencia de imágenes, y otro disco en frente con rendijas equidistantes. El usuario podría hacer girar el disco y ver, a través de la rendija, como las imágenes cobran vida, siempre y cuando la cantidad de imágenes presentadas en el disco tengan el mismo número de rendijas en el segundo disco. Una evolución del fenaquistiscopio, fue el llamado Zoetroppo, que incorporó ambos discos en un solo cilindro giratorio con retículas, y más tarde, usando un sistema similar, apareció el praxinoscopio, un aparato con una palanca que permite la rotación con dibujos realizados en sustancias transparentes llamadas 'cristaloi-de'. Todos estos juguetes presentaban un mismo principio de animaciones cortas para entretener con la ilusión de movimiento. Todos estos abrieron paso a muchos más experimentos con imágenes secuenciales.

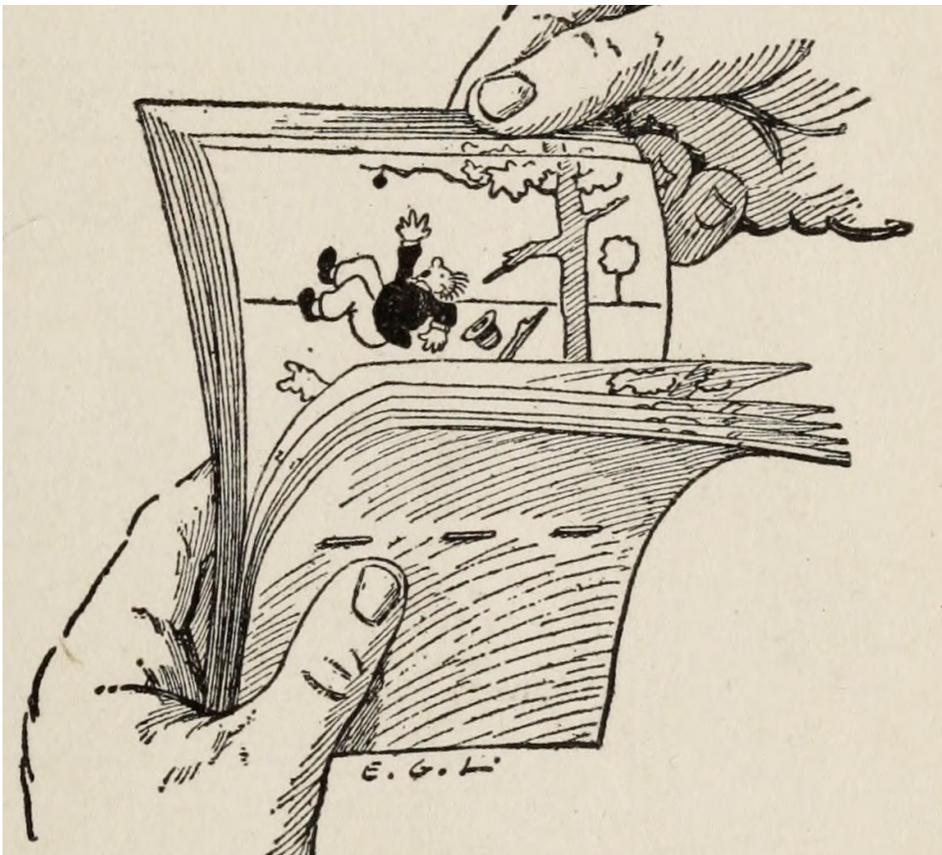


Los registros de la Linterna Mágica se encuentran principalmente en pinturas.

Fue la aparición de los llamados ‘Flipper books’ los que comenzaron a marcar el comienzo de la profesión de realizar animaciones. Compuestos de una serie de ilustraciones conectados en forma de libro, se volvieron una especie de sensación en el mundo, y fue lo que inspiró a los animadores clásicos a hacer el gesto de ‘flipping’ para ver todos los dibujos de la secuencia en la que están trabajando. En 1906, James Stuart Blackton, junto con la ayuda de Thomas Edison y sus estudios en imágenes en movimiento, estrena el cortometraje “Humorous Phases

of Funny Faces”, utilizando alrededor de 3000 fotografías del caricaturista modificando dibujos en un pizarrón. La obra resultó un gran éxito por ser algo completamente novedoso en la época. Por primera vez la gente podía ver caricaturas, hasta aquel entonces estáticas y relegadas a periódicos, cobrar vida y comenzar a moverse por su cuenta. Estos primeros intentos llevaron a distintos países a experimentar con estas técnicas, resultando en lo que más tarde sería conocida como la animación Stop Motion.

Emile Cohl nos presenta a través de su cortometraje mudo “Fantamagorie” (1908), un mundo que va más allá de la realidad, un mundo donde los personajes pueden tener vida propia y reaccionar ante lo que ocurre a su alrededor. Aunque el corto en sí, no tiene una historia lineal, presenta distintas situaciones, así por ejemplo un hombre incapaz de ver el escenario por que una mujer con un gorro gigante está sentada sobre él y decide comenzar a deshacerse del gorro pedazo a pedazo. Este mundo de fantasía se desarma y reconstruye constantemente para acomodar las distintas historias. Fantamagoria, y futuros trabajos de Cohl, son de los primeros ejemplos de animados que prefiguran uno de los dogmas más importantes de la animación: **“No hagas lo que una cámara puede hacer. Haz lo que una cámara es incapaz de hacer”**



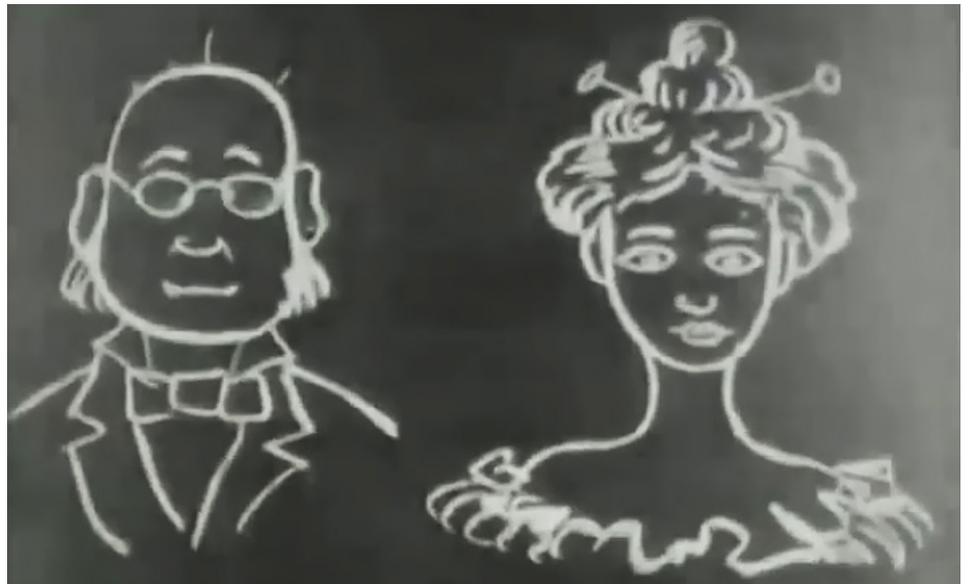
Flip Book, también llamado Folioscopio, tienen una gran área de donde sostenerlos y asegurar su larga duración en el tiempo.

En la obra de Winsor McCay, “Gertie el Dinosaurio” (1921), la audiencia pudo ver a un personaje animado interactuar de verdad. McCay subía al escenario y presentaba a Gertie, le daba ciertas órdenes e incluso le daba una manzana. Esta es la primera ocasión en que la audiencia, podía ver el mundo real, interactuar con el mundo de fantasía de manera tan íntima.

De pronto las barreras que separan la ficción con la realidad se tornaban borrosas y la audiencia podía imaginar a Gertie como un dinosaurio de verdad, independiente y con personalidad. En otras palabras, Gertie, fue uno de los primeros personajes animados.

“Mira bien hacia adelante, se acerca el tiempo en que las personas no se contentarán con ver simplemente una imagen fija (...) La gente pronto será tan educada que no se interesará por las imágenes que permanezcan quietas” (McCay, 1988, p. 12).

McCay fue un visionario de su tiempo, explorando nuevas maneras de trabajar las novelas gráficas de aquella época, destacando su trabajo en la serie de Little Nemo, para luego dedicar gran parte de su tiempo a explorar cómo innovar en el mundo de la animación, y sin ser el padre de la disciplina fue uno de los que cimentaría las bases de este arte. No obstante, es no menor destacar que él consideraba la animación una gran expresión de arte, y aquellos animadores jóvenes que utilizarían su trabajo como inspiración para crear sus propias obras serían fuertemente criticados por el artista gráfico. McCay veía en la animación un arte que requería paciencia y dedicación, en cambio los que consideraba meros aficionados de la profesión se



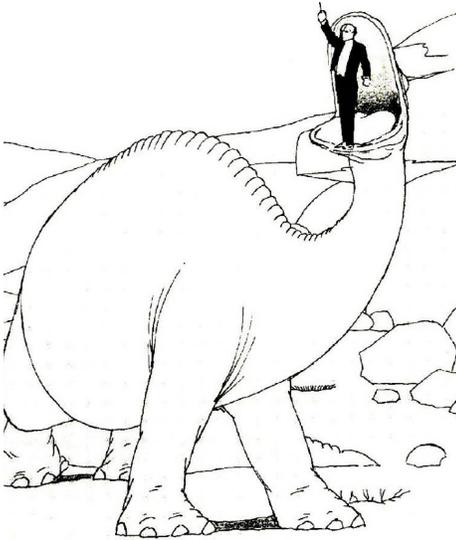
Datos extraídos de la 8^{va} Encuesta Nacional de Televisión, realizada en el año 2014. Gran parte de las personas encuestadas describieron utilizar la televisión como

vendían al mercado y degradaban el potencial que este arte podía alcanzar. Irónicamente, estos aficionados serían los que llevarían sobre sus hombros el futuro de la animación durante el resto del siglo.

Gertie el Dinosaurio, aunque fue uno de los primeros personajes de animación, no fue de los más populares. Ese título lo recibirían personajes como Felix el gato y Mickey Mouse, durante los años 20, con identidades únicas y entretenidas, para audiencias de todas las edades. Más tarde, el sonido comenzó a ser integrado en las animaciones, a partir del cortometraje de Disney “Steamboat Willie” (1928). Ward Kimball, animador en películas como Pinocho (1940) y Dumbo (1941),

menciona que de ver a estos personajes eventualmente siendo capaces de hablar con voces propias, fue un tremendo impacto en las audiencias de aquel entonces. Por otro lado, los estudios de Max Fleischer tuvieron a su popular personaje Popeye; Warner Bros con los personajes de los Looney Tunes; MGM con Tom y Jerry; Walter Lantz con el Pájaro Loco. Todos estos estudios tenían estilos más humorísticos y caricaturescos, tratando de rebelarse contra el realismo tradicional que Disney empleaba.

Después de la Segunda Guerra Mundial, el panorama cambió. La introducción de la televisión trajo la necesidad de adaptarse a este nuevo medio, empezando la producción de las series



Gertie el dinosaurio. En esta secuencia McCay como personaje ingresa a la escena para demostrar que Gertie no tiene miedo de su creador y lo levanta.

de televisión, productos animados que comparados a los cortometrajes y largometrajes son más simples y mucho menos laboriosos.

El estudio UPA emergió para responder a esta necesidad con series como “Mr. Magoo” y “Gerald McBoing Boing”, con un acercamiento a la animación definitivamente más limitado, utilizando diseños y animaciones muy poco realista comparado con Disney, pero no por ello menos sofisticado o estilístico. Comenzaron a emerger muchas más creaciones independientes, animadores que como describe Richard Williams, estaban **“reinventando la rueda estilística”** de la animación, ignorando mucho de los conocimientos que fueron desarrollados

durante la era de oro, ya sea porque eran consideradas reglas arcaicas o por ser creídas ineficientes en el medio de la televisión.

Aunque ciertamente Disney tuvo un rol importante en el desarrollo de la animación tradicional, fue un fenómeno mundial y no un mero avance norteamericano. “Animal Farm” en 1954, el primer largometraje británico, abrieron las puertas para el rubro en el Reino Unido, y es considerado uno de los hitos más importantes en la historia de la animación, por ser uno de los primeros largometrajes animados para adultos en donde los animales no son figuras antropomórficas. “Akira” es discutiblemente la película que puso a Japón como una potencia en el rubro de la animación mundial. Dirigida por Katsuhiro Otomo, logró recuperar solo 6 millones de dólares a nivel nacional de los 9 millones que costó realizar, pero alcanzó hasta 49 millones de dólares en mercados internacionales.

Décadas más tarde, apareció un período de bonanza, el renacimiento de la animación gracias a los avances tecnológicos y de computadores que permitieron acelerar varios de los procesos de animación, además de la subsecuente explosión de los videojuegos.

Actualmente hay muchas maneras de aproximarse al arte de la imagen en movimiento, pero sus principios de la siguen siendo los mismos. La animación clásica se ha entremezclado con la animación digital, facilitando muchos de los procesos con códigos y resoluciones matemáticas. Durante los años 2000, hubo un boom de animaciones por internet que más tarde fueron llamadas Series Web, series mucho más cortas y con un menor presupuesto necesario. Un animador ya no necesita ser parte de un estudio o una agencia para tener su propia productora



Escena del especial musical “Mr. Magoo’s Christmas Carol” (1962)



Popeye el marino tuvo su primera aparición en forma de comic, en 1929, y no fue hasta 1933 que su primer cortometraje animado sería visto



“The Goddamn George Liquor Program” (1997) es considerada la primera serie de animación web, realizada por el creador de “Ren & Stimpy” (1995), John Kricfalusi.

independiente, solo necesita tener los conocimientos básicos, una historia que desea relatar, y, por supuesto, la dedicación necesaria para completar su proyecto.

Todo esto culminó en el desarrollo de una industria basada en la entretenimiento y expresión cultural a través de la animación. Esto es, en parte, una respuesta a una de las consecuencias de los avances tecnológicos y el aumento del tiempo libre: El Ocio.

La Industria Creativa

El ocio es definido como el tiempo libre fuera de obligaciones y ocupaciones habituales. Paul Virilio, urbanista francés, aunque crítico del ocio, admite su potencial para desarrollar la creatividad y el poder de reflexión en las personas, tal y como en la antigua Grecia los filósofos utilizaban su tiempo libre para meditar sobre el mundo que los rodeaba. La aceleración cultural trajo la necesidad por satisfacer este ocio, estas ansias por crear y reflexionar sobre el mundo, y, con ello, un boom a las economías naranja.

Después de la Segunda Guerra Mundial, muchos de los artefactos y avances tecnológicos que solían ser utilizadas para el combate fueron lentamente despojados de su propósito bélico. Sistemas de intercomunicación que permiten enviar mensajes a través de grandes distancias mucho más rápido, equipamiento que permite la proyección de información y datos, medios de transporte más veloces, todos puestos al servicio de la población, y de pronto comenzó a ocurrir un proceso que Paul Virilio describe como el “efecto de empequeñecimiento” (Virilio, 1995, p. 51).

La gente puede viajar largas distancias en cosa de horas, incluso comunicarse con otros países tarda meros

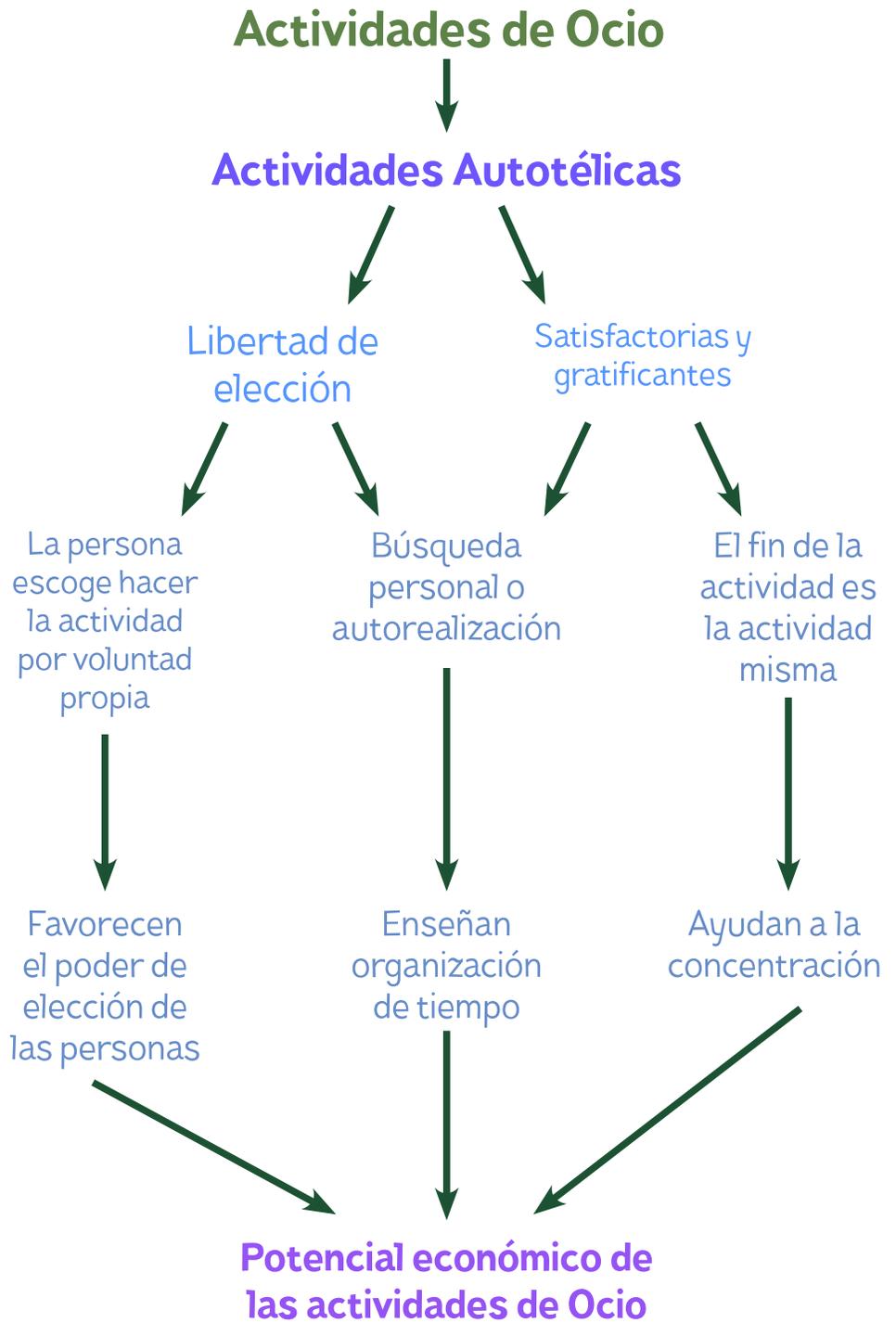


Diagrama basado en la aproximación multidisciplinar del Ocio, por Manuel Cuenca Cabeza.

segundos, y como resultado el tiempo que debe pasar una persona viajando o tratando de comunicarse es mucho menor. La información comenzó a ser democratizada, gracias los nuevos medios de comunicación, que facilitan su distribución y reducen el esfuerzo que requiere encontrarla. De pronto la gente comenzó a tener mucho más tiempo e información en sus manos, tiempo que necesitaba satisfacer de alguna manera, sumado a una sed de estar informado de los acontecimientos en el mundo. Es aquí donde el ocio comenzó a obtener gran importancia cultural.

“El advenimiento del motor, al permitir a la mayor cantidad de personas tener una vida más larga, creó una nueva aprehensión del tiempo, la de un exceso de tiempo ligado a una menor cantidad de movimientos del cuerpo pesado” (Virilio, 1995, p. 92).

Hoy en día las personas tienen más tiempo en sus manos, aquellos que son capaces de acceder a estos medios de comunicación y transporte que reducen el tiempo de viaje y uso del cuerpo son agobiadas por el ocio y el aburrimiento. Desde aquí que las personas comenzaron a fijar su mirada en actividades de tipo lúdicas, que pudiesen

distraerlos de los pesares y el tedio del día a día, además de brindarles la información y cultura que tanto deseaban satisfacer. Comenzaron a mirar hacia las industrias culturales.

En su origen, el término industria cultural fue acuñado por los filósofos alemanes Theodor Adorno y Max Horkheimer, quienes lo usaban de manera despectiva hacia todo arte desarrollado por grandes compañías, considerándolas fuentes de sumisión y estandarización ideológica.

“El cine (...) consiste por sobre todo en la calculación de la efectividad, de las técnicas de producción y distribución; acorde a su contenido, se emplean ideologías en la idolatría

de una experiencia y del poder que controla la tecnología” (Adorno, 1944).

Bajo su ideología, la industria cultural busca promover la conformidad por un sistema capitalista que prefiere productos que satisfagan a las masas en vez de productos de arte creados cuidadosamente. Sin embargo, la tecnología permitió a esta industria evolucionar más allá de una sola visión ideológica, las barreras que separan las distintas culturas fueron derribadas y permitieron que todo tipo de creadores tuvieran un rol dentro de esta nueva industria. Durante los años noventa, países como Australia e Inglaterra comenzaron a acuñar el término “creative economy”, haciendo énfasis en la



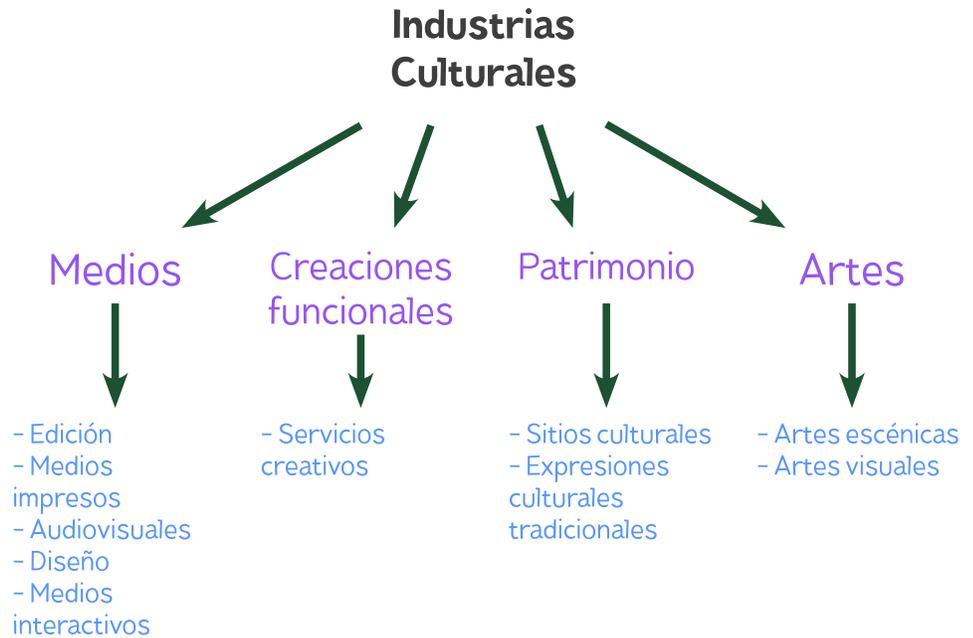
Max Horkheimer y Theodor Adorno

idea de una industria originada en la creatividad de los distintos individuos involucrados (UNESCO, 2008).

Finalmente UNESCO fijó el término Industria creativa, y creó un marco de referencia para que todos los países tuvieran definiciones en común. De acuerdo a UNESCO, estas son las definiciones de los conceptos clave que definen a una industria creativa:

Creatividad: Aunque definir creatividad en sí es complicado por sus múltiples dimensiones, se puede definir las áreas donde la creatividad juega un papel importante. La creatividad artística involucra la imaginación y la capacidad de generar ideas originales; la creatividad científica entrega curiosidad y un deseo por experimentar para resolver problemas; la creatividad económica busca la innovación en tecnología y prácticas de negocios para conseguir ventaja económica. Todos estos implican que la creatividad trae de la mano el progreso, y este progreso depende de cuatro distintos capitales: el capital humano, el capital cultural, el capital institucional y el capital social.

Bienes y servicios creativos: Son objetos que requieren algún tipo de contribución de la creatividad humana,



Unesco.

son vehículos para mensajes simbólicos con un propósito comunicativo profundo, y contienen algún tipo de propiedad intelectual atribuible al que lo produce. Cuentan con un valor cultural que no puede ser calculado en términos monetarios pues va más allá de su valor comercial intrínseco.

Derechos de Autor: Protección otorgada a cada obra publicada o no publicada de un autor o institución, dentro de una nación que tenga leyes de amparo a creadores. Estos derechos buscan garantizar que todo uso o publicación de una obra registrada dentro de una nación sea presentada con claras indicaciones de su origen y protección legal ante robo o plagio.

Industria cultural: Son aquellas industrias que combinan la creación, producción y comercialización de contenidos de naturaleza intangible y cultural, usualmente protegidos bajo los derechos de autor. Para UNESCO, las industrias culturales son necesarias para mantener y promover la diversidad cultural, permitiendo una democratización de la cultura a través de la distribución de obras creativas sin pasar a llevar los derechos del autor original.

Economía cultural: Es la aplicación de análisis económicos a los distintos aspectos de las industrias culturales, como su desempeño en el mercado, su organización económica, su proceso de producción y su consumo.

Industria creativa: A causa de su origen relativamente reciente, la definición de industria creativa aún varía dependiendo de cada país y el modelo que se desee utilizar para darle una estructura. UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) describe cuatro modelos que buscan aproximarse al concepto.

- Modelo UK DCMS, que define las industrias creativas como toda actividad que requieren creatividad, habilidad y talento

- Modelo de textos simbólicos, enfocado en la industria creativa como creadora y diseminadora de la cultura popular a través del simbolismo en sus mensajes.

- Modelo de círculos céntricos, basado en la idea que todo producto de la industria creativa tiene su origen en las artes creativas, como el sonido, la escritura, las imágenes, la animación, etc.

- Modelo de WIPO copyright, que indica que todo producto de la industria creativa debe ser un producto de derechos de autor.

Bajo este modelo, aquellas industrias que no usen derechos de autor como paso clave durante la creación de un producto o servicio, no pertenecen a la industria creativa.

Economía creativa: Es el enfoque en la creatividad como una poderosa fuerza en la economía contemporánea. Gracias a la elaboración de bienes y servicios culturales, un país puede distribuir su identidad y valores nacionales hacia países del exterior, ayudando a su participación global y contribuyendo al desarrollo de una imagen y marca nacional.



“¡Golpea Duro Hara!” (2018) es una serie desarrollada por el estudio de animación chileno Marmota Studio, teniendo gran éxito internacional en canales como Cartoon Network, consiguiendo reconocimiento de la animación chilena tanto como productor creativo.

La animación, como bien creativo, mueve millones de dólares en la industria creativa, con la capacidad de crear empleos, al mismo tiempo que promover la inclusión social, la diversidad, el desarrollo humano y cuenta con un gran potencial de seguir creciendo. Además, ayuda a crear identidad, dar a conocer el patrimonio y la cultura de un país, al mismo tiempo que da entretenimiento para las masas en sus tiempos de ocio. Explicar cómo puede la animación realizar todo esto requiere explicar la animación más a fondo.

Marco teórico

La esencia fundamental de la animación es la ilusión óptica y mental. Ya ha sido más de un siglo desde que el tren de Louis Lumière llegó a su estación en una de las películas más antiguas del cine (L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat, 1895), y la leyenda dice que los primeros espectadores entraron en pánico al ver un tren acercándose hacia ellos de una manera que nunca antes habían visto. Aunque hay académicos que dudan la veracidad de este evento, como el historiador Martin Loiperdinger, esta leyenda encuadra la base sobre la cual toda pieza audiovisual se sustenta: La creencia de lo que hay detrás de la proyección como una entidad real. O, como diría Jean Baudrillard, la animación utiliza un simulacro de la realidad.



TO
TRA

La animación como simulación

“En el truco visual no se trata nunca de confundirse con lo real, sino de producir un simulacro, con plena conciencia del juego y del artificio. Se trata, mimando la tercera dimensión, de introducir la duda sobre la realidad de esta tercera dimensión y, mimando y sobrepasando el efecto de lo real, de lanzar la duda radical sobre el principio de realidad.” (Baudrillard, 1978, p.30)

Jean Baudrillard describe el simulacro no como una disimulación de la realidad, sino un ente que reemplaza la realidad. **“Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia. Pero la cuestión es más complicada, puesto que simular no es fingir (...) Así pues, fingir, o disimular, dejan intacto el principio de realidad (...) Por su parte la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo ‘verdadero’ y de lo ‘falso’, de lo ‘real’ y de lo ‘imaginario.’”** (Baudrillard, 1978, p.8). Si una persona finge una enfermedad, hará a otros creer que está enferma, pero una persona que simula una enfermedad, en casos extremos, puede llegar convencerse a sí misma que la enfermedad es real, como el Enfermo Imaginario de Molière.

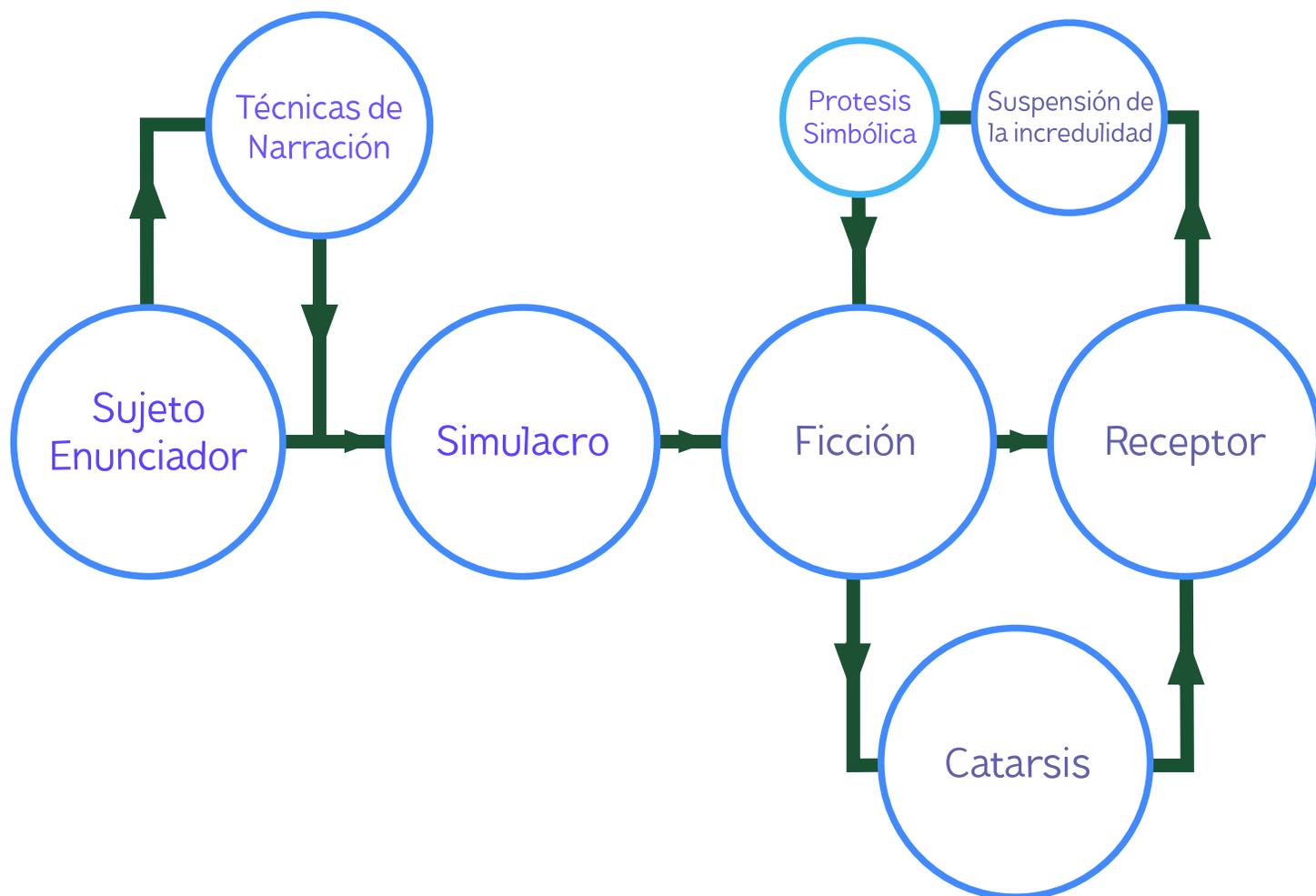
La simulación ha sido parte integral de la sociedad y fuente de conflicto desde tiempos antiguos, y ha sido fuente de conflicto en temas como la previamente mencionada medicina, donde un médico puede ser incapaz de hacer la diferencia entre aquellas personas que tienen con certeza síntomas y aquellas que simulan una enfermedad. Simulacros en la religión ha llevado al conflicto entre los iconoclastas, quienes negaban el uso de imágenes e iconos para representar a Dios, y los iconolátras, que veneran a un Dios esculpido. Las ciencias sociales como la etnología han tomado una postura mucho más científica frente al estudio de tribus, pues la proximidad a grupos humanos vírgenes y poco contacto con el resto del mundo, irónicamente rompe con este aislamiento, resultando en la decisión de la etnología por comenzar a trabajar con una simulación de estas tribus. Un acercamiento similar a como la ciencia hace un simulacro del universo, de su expansión y cómo funciona en niveles tanto moleculares como astronómicos, sin necesariamente ser capaz de verlo. La simulación también ha tenido un rol en la política, para dar confianza a un país en sus soberanos, y en los conflictos bélicos para obtener una ventaja sobre el oponente.

El Arte, al fin y al cabo, es una manera de simulación que nos permite capturar y representar la realidad, rescatar ciertos componentes y elementos para reordenarlos y reinterpretarlos a manera de crear un mundo nuevo, una ‘hiperrealidad’ más allá de la realidad presente.

A manera de ejemplo, se puede evocar comerciales de comida y alimentos en la televisión, los cuales son capaces de transmitir sensaciones como el sabor y el olor sin la necesidad de estimular dichos sentidos de manera directa. El medio audiovisual crea una impotencia sensorial pues solo estimula los sentidos de la vista y el oído, pero a través de la llamada prótesis simbólica, descrita por Gianfranco Bette-



Gianfranco Bettetini



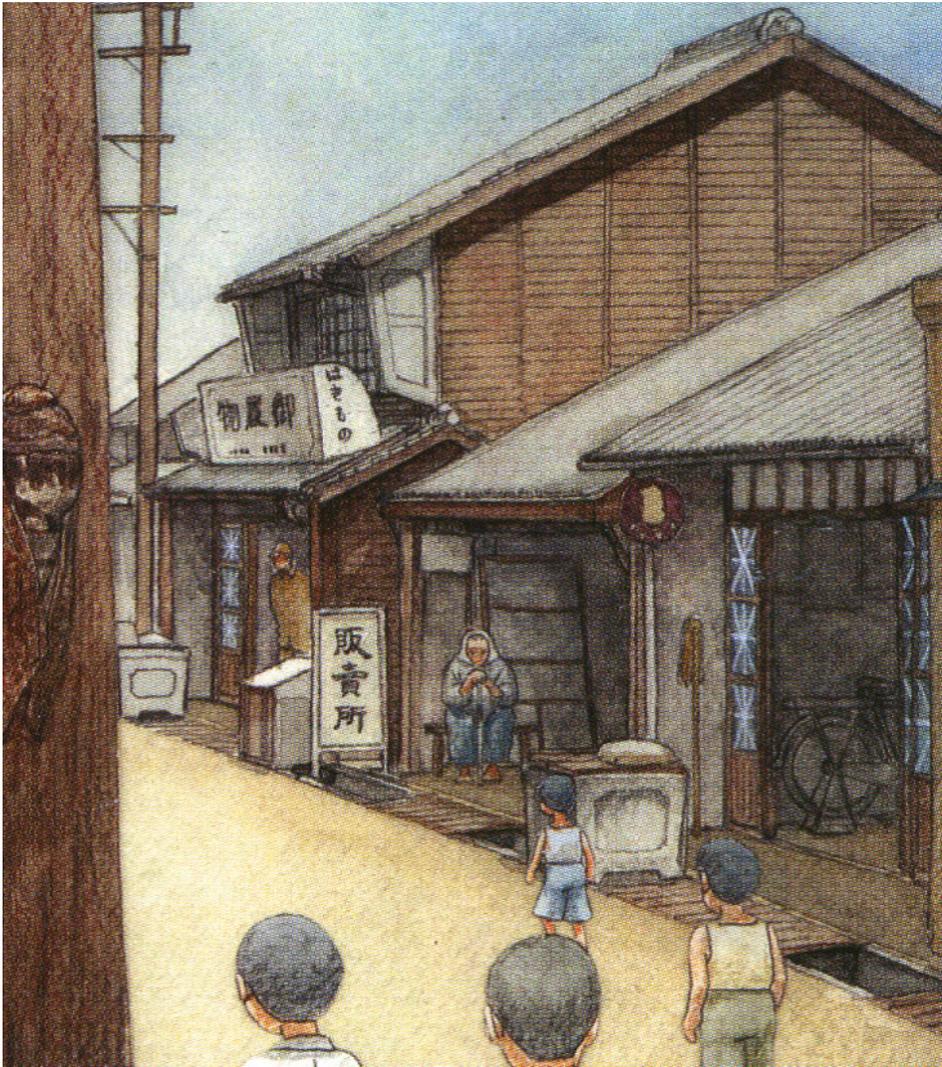
Gráfica inspirada en La Conversación Audiovisual de Bettetini. El sujeto enunciador, utilizando técnicas narrativas, realiza un simulacro que un receptor debe interpretar, a través de la prótesis simbólica y la suspensión de la incredulidad, para generar una historia de ficción con la cual un receptor puede realizar un proceso de catarsis.

tini en la Conversación Audiovisual (1984) como “una transformación simbólica para entrar en contacto con los fantasmas de la pantalla y con su universo discursivo”, estos comerciales logran acercar al televidente a estos platos de comida ficticios. Símbolos e iconografía como la frescura visual de los alimentos o su sonido, incluso sujetos dentro de la imagen saboreando

la comida invita al receptor a entender que la comida que está viendo es probablemente deliciosa.

Bettetini describe este proceso como una conversación audiovisual, por lo que se debe entender como una invitación realizada por un emisor o el sujeto enunciador hacia un receptor. Un televidente, lector o espectador que

no pueda o esté dispuesto a dialogar puede abstenerse a aceptar la prótesis presentada y, simplemente, no participar en la dialéctica. Por otro lado, un sujeto enunciador (autor/es de la pieza) debe ser capaz de crear un sistema dialógico y representativo de la realidad que pueda facilitar al receptor la comprensión de su prótesis simbólica.



“The day the Sun was lost”, realizada por Minoru Maeda, fue realizada con animación tradicional, cada personaje realizado en papel y recortado para moverse a través de la escena.

Esto es aún más prevalente en la animación, donde el arte, los movimientos, el sonido, la historia, todos los aspectos hablan de una manera distinta de ver el mundo, utilizando iconografía asociable y entendible. Ya sea para promover un producto, contar una historia, realizar una crítica, o transmitir cultura, toda pieza de animación cuenta con una visión, un concepto

base, un objetivo, un centro emocional, lo que un animador o director desea que su pieza audiovisual pueda relatar por su cuenta, y desarrolla una prótesis simbólica en base a esta visión.

Un ejemplo de esto se puede ver en la película animada “The day the sun was lost”, por Minoru Maeda, inspirada en

las experiencias de su padre antes del bombardeo de Hiroshima. Para garantizar veracidad Maeda realizó un trabajo de investigación extenso, recopilando material fotográfico y relatos de personas que solían vivir en dicha ciudad antes del bombardeo. Ahora, la película es un simulacro de la ciudad, a través de los ojos de las personas que la conocieron en persona. El cortometraje sigue la vida diaria de un niño residente de la ciudad durante su infancia, mostrando su diario vivir al jugar con sus amigos en parques o su vida social con los vecinos, a través de recreaciones casi exactas de los barrios y calles donde el joven vive, hasta que al final de la historia la bomba cae. Maeda se enfocó en presentar la nostalgia de una ciudad perdida, utilizando colores de acuarelas suaves y diseños de personajes simples, pues Maeda sentía que seguir hablando y repitiendo sobre los horrores del bombardeo era innecesario, en vez orientando su visión en las bondades y belleza de la ciudad perdida, un concepto que muchos sobrevivientes del bombardeo apreciaron enormemente, a tal punto que este cortometraje puede ser obtenido en el museo memorial de Hiroshima.

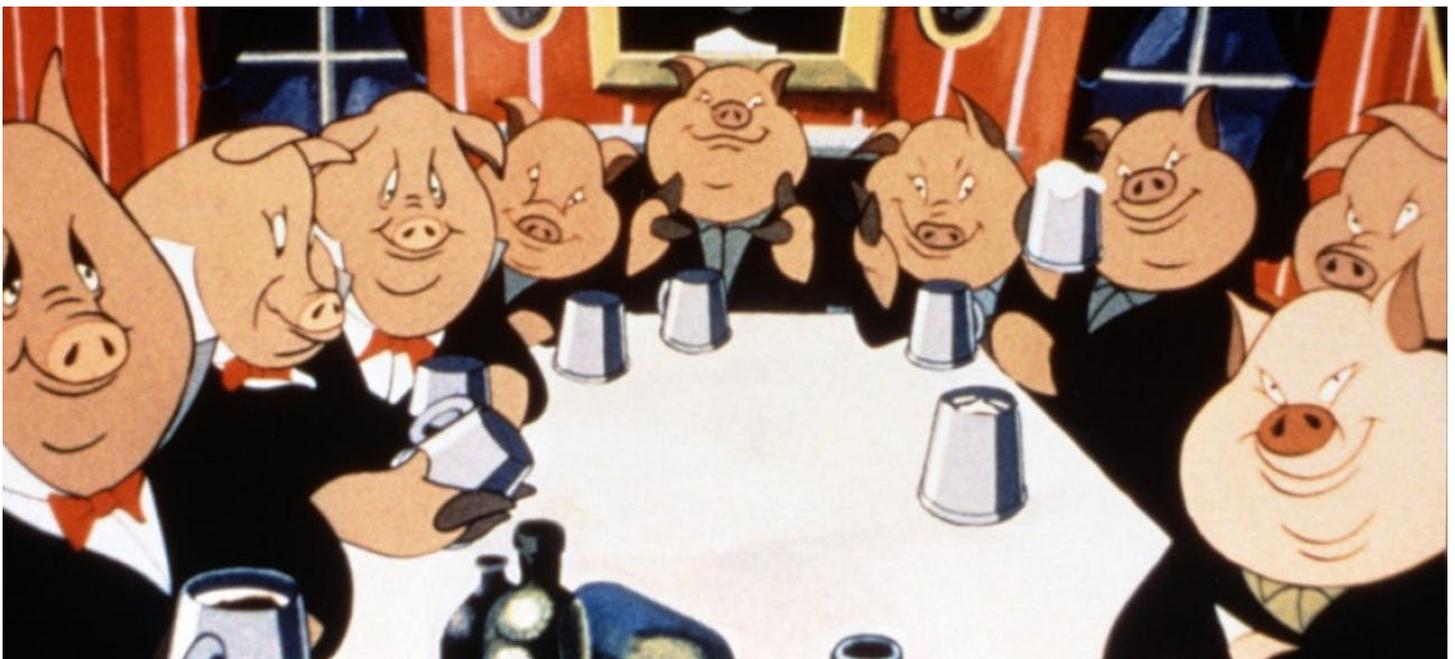
Sin embargo, esta distancia innata entre el espectador y el texto audiovi-

sual posibilita que dicho espectador pueda acercarse a las huellas del relato sin sufrir una inmediata enajenación. Una persona, si fuera enfrentada en el mundo real a tragedias, asesinatos, suicidios, atentados, corrupción, es posible que no sabría cómo reaccionar o entender los eventos, y es a través de piezas de ficción, tales como textos audiovisuales, donde una persona puede conocer e interactuar con estos eventos para desarrollar una visión personal. Puede así notarse el caso de “Animal Farm” (1954), largometraje basado en el libro del mismo nombre, que funciona como una crítica directa al régimen soviético de Stalin, pero gracias al distanciamiento de los eventos de la historia, un espectador es capaz de ofrecer su juicio e interpreta-

ción personal, convirtiendo una mera crítica en una fábula sobre cómo el poder puede corromper los ideales de una revolución. Estas son, ciertamente, interpretaciones que cada espectador realiza basadas en experiencias personales, pero un autor es capaz de guiar a un lector o espectador a compartir, o en ciertos casos enfrentar, su visión y experiencia.

Antes de seguir hablando sobre la visión de un autor, es importante primero saber cuáles son las herramientas que un animador tiene a su disposición para crear una prótesis simbólica, y es preponderante primero entender las capacidades y limitaciones de la animación. Ya se mencionó que las imágenes en movimiento son perci-

bidas principalmente a través de la visión (componente visual) y el oído (componente auditivo), no obstante la animación siempre tiene una duración determinada por lo que un receptor debe percibir el tiempo (componente cinético), y debe aceptar que la historia que es presentada es, de un modo u otro, creíble y satisfactoria (componente narrativo).



George Orwell, en su obra “Animal Farm”, representa la corrupción del socialismo en el gobierno de Stalin utilizando animales de granja.

Componentes de la animación

Las convenciones sociales correlacionan ciertos colores a distintos estados de ánimo o emociones. Determinadas melodías generan diferentes sensaciones dentro de una persona. Los mismos principios de animación son meras construcciones para otorgarle credibilidad al movimiento de los objetos dentro de una animación ante una audiencia de receptores. Es tarea de un animador el utilizar las distintas herramientas a las que tiene acceso, para darle congruencia a la pieza que se desea presentar.

Visual

Toda animación cuenta con elementos visuales en su construcción, tales como dibujos, colores, formas e iconografía. Citando a Minichiello dentro de los Fundamentos de la Animación:

“La acción de dibujar permite al artista mirar el mundo, fragmentarlo y reconstruirlo. El dibujo como disciplina permite al realizador desarrollar una memoria visual, lo que significa que pueden utilizarse experiencias y observaciones del pasado de una forma penetrante y perspicaz que, a su vez, cambia la naturaleza de lo que se crea y se transmite. En verdad, el dibujo tiene mucho en común con el texto, en el sentido de

que tienen reglas y que éstas pueden quebrantarse. Las reglas básicas de la construcción del dibujo son: la gramática (hacer marcas), la sintaxis (el layout), y el significado (el contenido y el tema). En el dibujo utilizamos medios, procesos, técnicas, artesanía, métodos, marcas, composiciones, yuxtaposiciones, contextos, gestos y ambientes; así como el desarrollo y la descripción de personajes” (Wells, 2007, p.26).

En otras palabras, qué formas y colores son presentados ante el receptor, cómo son presentadas y con qué objetivo. Cuando uno desea realizar un proyecto audiovisual, se parte teniendo una idea de cómo se verá visualmente, pues muchas veces esto decidi-



“The Sleep of Reason” es el resultado gráfico de Mario Minichiello, después de haber ser encargado ilustrar los horrores de Iraq y sus consecuencias.

rá el tipo de animación que se deberá emplear. Ciertamente que las capacidades y competencias de cada animador independiente entran en juego, pero muchas de las reglas existentes pueden ser aplicadas a los distintos tipos de animación, siempre y cuando se sepa traducirlas. Dependiendo del material que se desee utilizar para realizar la pieza, se pueden reconocer cinco tipos de animación:

i.- Animación Tradicional o Clásica: El tipo de animación predilecto durante los inicios del siglo XX, antes de la aparición de las computadoras. Aunque muchos de los dibujos base eran realizados sobre papel como canvas, el proceso de retoques, líneas y coloreado, eran realizados principalmente sobre acetatos transparentes o piezas de vidrio, con distintos tipos de tintas, lápices y pinturas (principalmente óleo), obteniendo distintas capas de animación. Estas capas luego serían superpuestas sobre los fondos fijos en las llamadas ‘barras de pivotes’, para asegurar que se mantuvieran fijas mientras eran fotografiadas por una cámara asegurada en la parte superior de armatoste, que posibilita transformarlas más tarde en una secuencia de animación. Es por esto, que la unidad de animación es llamado un Fotograma.



Akira es una adaptación del manga del mismo nombre, escrito e ilustrado por Katsuhiro Otomo. El largometraje fue completamente realizado utilizando animación tradicional.

En el caso de secuencias de movimiento a través de un gran fondo, se realizaban grandes piezas de papel o acetatos conteniendo todo el recorrido que un personaje realizaría a través del fondo. Este sistema permitió la producción en línea de animación, al estilo de los autos modelo Ford, al dividir las distintas partes del trabajo en distintos animadores especializados, y sus ayudantes. La introducción de las computadoras aceleró muchos de los procesos, permitiendo la integración de personajes con el fondo con mayor facilidad y fidelidad, acelerando la

creación de fotogramas. Hoy en día es raro encontrar producciones que utilicen la animación tradicional en su forma clásica sobre acetatos, prefiriendo en cambio utilizar programas digitales que simulan un ambiente tradicional para facilitar el trabajo. Su versatilidad, al fin y al cabo, permite su aplicación dentro de casi cualquier tipo de producción audiovisual.

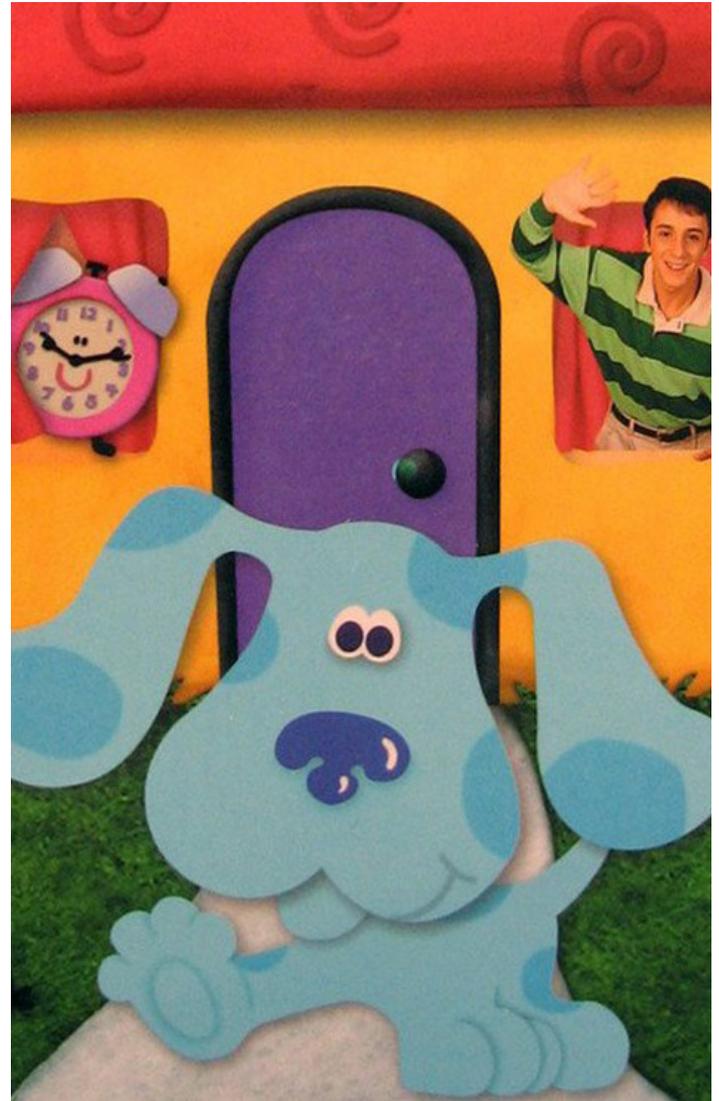
ii.- Animación de Stop Motion: A grandes rasgos, la animación Stop Motion es la que utiliza muñecos de arcilla, objetos, artefactos, y toda clase de materiales análogos, fotografiados con distintas poses en cada fotograma para dar la ilusión de movimiento. Aunque en esencia es similar a la animación tradicional, Stop Motion requiere un conocimiento de marionetismo, para crear muñecos capaces de moverse bajo los principios clásicos de la animación. Lo más destacable de la animación por Stop Motion es definitivamente su atractivo visual, pues cada personaje es una figura real, con una textura, volumen, una gran plasticidad, presencia, y cercanía a nuestro mundo. En sus inicios la animación Stop Motion era utilizada solo en

proyectos realmente experimentales, cortometrajes para niños o series infantiles realizadas por artistas independientes. Más tarde, su practicidad la llevo a ser utilizada como parte de efectos especiales en las grandes producciones de largometrajes hollywoodenses. En este ámbito, destacó el trabajo de Willis O'Brien, quien inspiró y educó a muchos de los futuros animadores de Stop Motion gracias a su trabajo en "King Kong", en donde combinó de manera ingeniosa, distintas capas de imagen real con capas de animación de pequeñas miniaturas en primer plano, y el trabajo de Ray Harryhausen, discípulo de O'Brien que demostró su gran talento en la famosa escena de Jason y los Argonautas, en

la cual los personajes deben enfrentarse a una horda de esqueletos. Esta secuencia requirió alrededor de cuatro meses para ser producida, moviendo cada modelo lentamente para lograr completar 13 fotogramas al día. Fue en Europa donde se observó el potencial de Stop Motion para relatar historias por sí solo, llevando a la creación de los cortometrajes de "Wallace y Gromit". Actualmente estudios como Laika siguen utilizando Stop Motion, aplicando a sus largometrajes efectos especiales y postproducción por computador para ocultar hilos y soportes que apoyan la animación de los personajes.



El trabajo de Willis H. O'Brien en películas como King Kong inspiraría a futuras generaciones de artistas a aprender de su trabajo.



El episodio piloto de “South Park,” transmitido en 1992, fue realizado con Animación de tipo Cutout, utilizando recortes que son utilizados para generar el movimiento necesario.

La versión original de la serie infantil Blue’s Clues (1996) utilizaba principalmente animación Cutout

iii.- Animación Cutout: Uno de los estilos más antiguos de animación, y técnicamente el padre del estilo stop motion. Utiliza personajes, objetos y fondos hechos de recortes de papel, tela o fotografías sobre un plano, que luego son fotografiados cuadro por cuadro para generar el movimiento. Este estilo destaca por su uso de los primeros puppets de animación, simi-

lares a un titiritero que desarrolla personajes con articulaciones; un animador desarrollando un personaje plano con pivotes en las articulaciones que facilitan su subsecuente animación. Uno de los ejemplos más notables es la serie de animación South Park. Matt Stone y Trey Parker, los directores de la serie, constantemente experimentaron con este estilo de animación por

construcción de papel, e incluso hicieron un cortometraje llamado “The Spirit of Christmas”, con algunos de los personajes de la serie. Actualmente, South Park ya no usa recortes de papel real, pero el estilo es recreado en un ambiente digital. Los principios de la animación Cutout serían la base de la animación digital 2D.

iv.- Animación Digital: A diferencia de los otros tipos de animación, que encontraron sus orígenes en el ocio y la experimentación, la animación digital fue en un principio el resultado de la investigación militar e industrial, utilizando sistemas de simulación digital para realizar ejercicios de entrenamiento para sus reclutas. Cuando los ordenadores empezaron a ser masificados no tenían un propósito creativo, hasta que John Whitney Jr. desarrolló el primer sistema que permitía dibujar por ordenador en 1962, el Sketchpad. Desde aquí el potencial de usar un ordenador para realizar simulaciones 3D digitales e integrarlas en videos análogos fue incrementando. Muchos estudios, desde LucasArt, Pixar e ILM, comenzaron a investigar

cómo traducir matemáticas y geometría para crear gráficos convincentes. Aunque hubo acercamientos a efectos especiales digitales en proyectos audiovisuales como “First Fig” (1974), Arabesque (1975) y “Star Wars” (1977), no fue hasta “Tron” (1982) cuando por fin, se logró una aplicación convincente de efectos por ordenador. Actualmente, la animación digital es el formato dominante en el cine y la televisión, permitiendo utilizar una gran cantidad de programas distintos para replicar diferentes estilos de animación.

Quizás el verdadero impacto de la animación digital, ha sido permitir el desarrollo de la industria creativa independiente. Autores de piezas ani-

madas que trabajan fuera de grandes estudios, ya que todos pueden tener acceso a un ordenador y aprender como utilizarlo, solo se necesita algún tipo de programa de animación. A esto se suma la adición de la tecnología mo-cap al proceso de animación para optimizar los tiempos de trabajo, especialmente en el área de videojuegos. Se pueden reconocer tres tipos de animación digital.



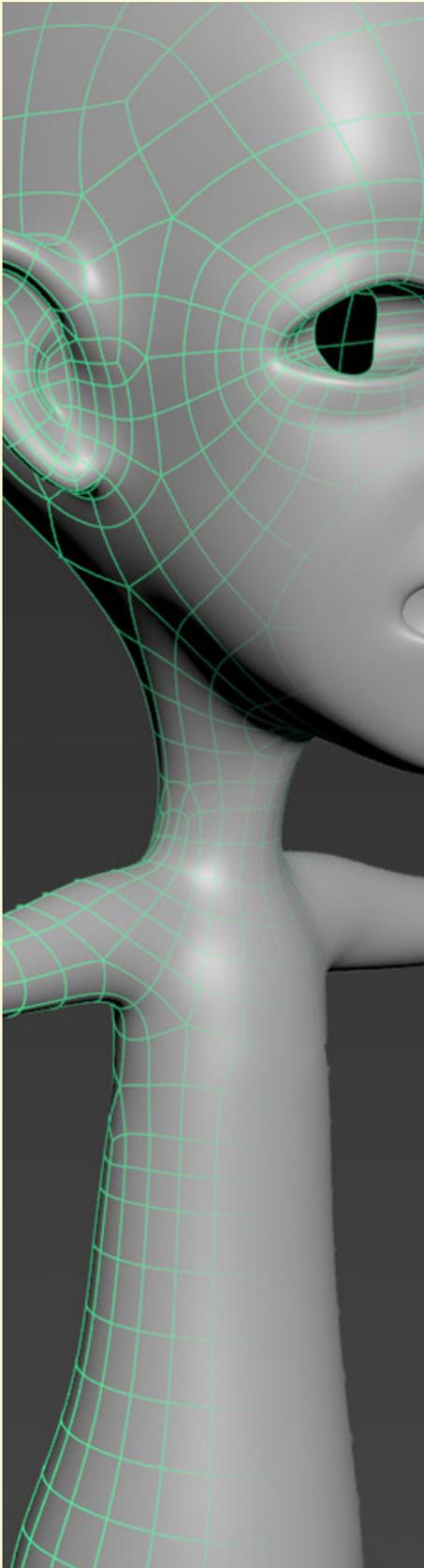
“Tron” fue uno de los primeros largometrajes en explorar la idea de personajes ingresando a un mundo generado por computadora, y saca gran provecho de su estética digital.

Animación 2D

Técnica que emplea programas de animación con gráficos bidimensionales. Por un lado se encuentran los programas que utilizan gráficos vectoriales para generar puppets similares a la animación Cutout en un ambiente programable y configurable. Estos vectores tienen la capacidad de preservar su valor geométrico, permitiendo ampliar el tamaño, estirar, retorcer y mover la imagen sin pérdida de calidad. Por otro lado se encuentran los programas que utilizan mapas de bits, que aunque no preservan su calidad a distintos tamaños permiten un acercamiento a texturas de animación tradicional. La mayor virtud de todo software es su capacidad de guardar gráficos, así disminuyendo el trabajo

de redibujar personajes, crear cámaras virtual para capturar los fotogramas, y producir movimientos basado en comandos impuestos por un animador sobre los puppets. Ahora bien, se solía preferir la animación digital 2D por sobre otros tipos por su fácil acceso, rápido aprendizaje y bajo costo, resultando en un gran boom de la animación independiente digital 2D en el año 2000 con programas como Macromedia Flash (actualmente llamado Adobe Animate). Con el paso del tiempo, la animación 3D comenzó a ser más privilegiada en el mercado profesional.

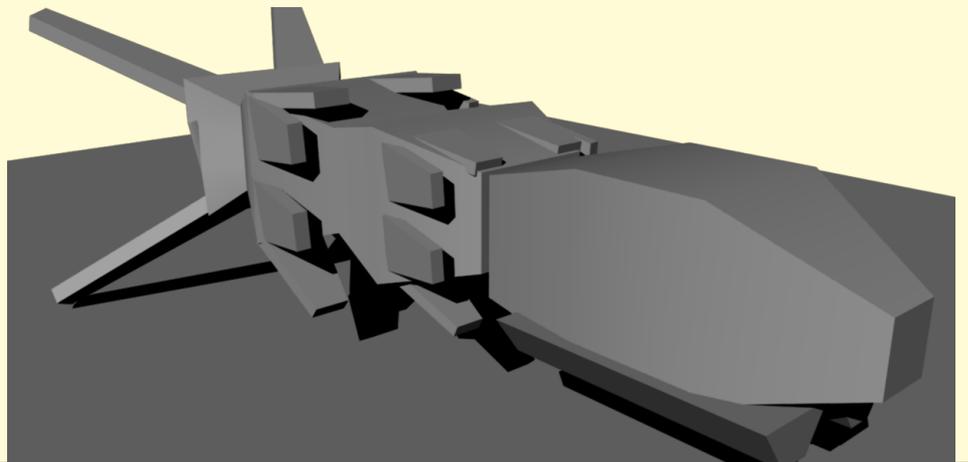




Animación 3D.

En aspectos técnicos, muchos de los programas de gráficos 2D emplean algoritmos de los programas 3D para generar efectos como sombras y luminosidad, mientras que los softwares 3D emplean la matricidad de programas vectoriales para conseguir un resultado final en mapa de bits de similares características. En donde se diferencian es su espacio de trabajo tridimensional para generar polígonos con volumen y profundidad, creando la ilusión de formas y figuras al configurar datos gráficos en una especificidad matemática determinada. Estos polígonos son ajustados y modificados en un sistema triaxial para generar la representación de una forma, llamada un “modelo 3D”. Similar a la animación Cutout o 2D digital, este estilo de animación también emplea puppets de animación, aplicando un esqueleto al un modelo 3D para luego fijar los movimientos y posiciones

de los objetos en el espacio a través de un proceso denominado Rigging. Finalmente, una vez que la animación ha sido terminada se realiza un proceso de renderización, que permite transformar los modelos 3D en gráficos de bits utilizables en un video. La gran ventaja que ofrecen los programas de animación 3D por sobre otros es su capacidad de otorgarle cualidades físicas y espaciales a los personajes u objetos, para darles textura, peso, flexibilidad o solidez, ayudando al proceso de animación de estos gráficos computacionales al otorgarles realismo.



CGI, o gráficos realizados por computadora.

Hace referencia a los efectos especiales generados en softwares que buscan apoyar a todo tipo de producciones audiovisuales, emulando explosiones, humo, lasers, naves espaciales, efectos en la piel, todo para intervenir la imagen real y modificar la percepción de la escena, mejorar efectos prácticos, o ayudar a informar al espectador sobre lo que está viendo y aumentar su impacto. Aunque la animación CGI utiliza gráficos 2D y modelos 3D, se hace la diferencia para referirse a animación que busca apoyar vídeos grabados con actores y ambientes reales. Como ejemplo se pueden citar el caso del largometraje “Batman: The Dark Knight” (2008), en una secuencia de

persecución donde Batman fija cables alrededor de un camión para darlo vuelta. Durante la filmación de la escena, se utilizó un pistón a presión para levantar el vehículo en el aire, y luego a través de procesos de CGI el pistón fue eliminado de la escena, ayudando así a la ilusión de que el camión fue levantado por los aires con los cables que Batman utilizó.



v.- Animación por Métodos Alternativos: Antiguamente, este tipo de animación era conocido como la “animación experimental”. Este estilo es menos una técnica en particular y más una aproximación filosófica al medio. Entender la relación de la animación con la metafísica, la relación del concepto o idea que se desea presentar con el método empleado para representarla, y experimentar con los límites de lo que puede o no ser considerado animación.

Es un tipo de animación que no se preocupa por relatar una historia necesariamente, y puede utilizar las limitaciones de distintos medios o incluso mezclar distintos tipos de animación para poder representar uno o varios conceptos a través de un lenguaje onírico y metafórico. Este es el tipo de animación predilecto por autores independientes, pues no están sujetos a convenciones o reglas de un estudio, sino a una representación de su independencia y estilo de creador. Lo más notable de este tipo de animación es, muchas veces, que trata de romper los

esquemas y patrones de la animación de su época de creación, para crear algo único y vanguardista. Un ejemplo de este tipo de animación puede verse en “El Emperador Napoleón” (2000) de Elizabeth Hobbs, un cortometraje realizado principalmente con pintura sobre papel liso, fotografiado mientras la pintura aún estaba fresca para lograr una mutabilidad de las secuencias.



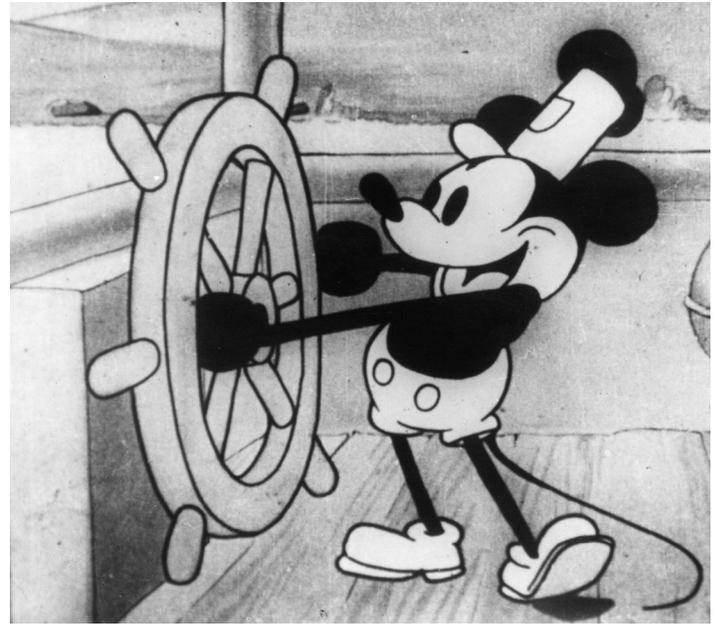
Auditivo

“Muchas veces empiezo a desarrollar la trama de una película en mi mente después de haber escuchado una pieza musical, y me encanta poder contar con una pieza musical que sea fija y precisa. A mi me gusta tener la partitura al empezar la película, así evito la frustración del compositor de tener que hacer que la música encaje matemáticamente con la película.” (Wells, 2007, p. 105).

Desde su primera implementación en películas protagonizadas por Oskar Fischinger y Hans Richter, el sonido se ha vuelto parte integral de toda producción audiovisual. Aunque “Steamboat Willie” (1928) fue la primera animación con sonido, fue “Skeleton Dance” (1929) la primera que integró el sonido tan íntimamente que la acción de los personajes estaba perfectamente sincronizada con la pista musical, considerada uno de los primeros de videos musicales animados. Este es un ejemplo de una animación que, si se reemplaza o silencia el componente auditivo, la animación pierde todo sentido.

El componente auditivo puede ser dividido en dos tipos: el sonido diegético y el sonido extradiegético. El sonido diegético son los efectos de sonido, y voces que forman parte del simulacro, que ayudan a la verosimilitud de la narrativa, así por ejemplo si la animación presenta un perro ladrando, dichos ladridos son diegéticos. Por el contrario, el sonido extradiegético no forma parte del simulacro, pero ayuda al flujo de esta, como es la música de fondo o incidental. Por tanto, el componente audiovisual debe complementar al resto, debe ayudar al flujo y debe apoyar el simulacro.

La animación ha sido utilizada en una gran cantidad de videos musicales animados por tener su intrínseca habili-



“Steamboat Willie” (1928), en la famosa secuencia cuando Mickey comienza a silbar mientras maneja su bote.



Las secuencias musicales en los largometrajes animados de Disney son un ejemplo de secuencias que combinan tanto elementos diegéticos, como la voz que canta, y extradiegético, con los instrumentos y orquestas que tocan la melodía musical.

dad de “mostrar lo que una cámara no puede”, permitiendo una libertad gráfica gigantesca para muchos grupos de música que buscan apoyar el ritmo de sus canciones, además de una ventana a la identidad que desean representar como grupo. La música se vuelve parte de la animación tanto en niveles diegéticos como extradiegéticos en formas que pueden ayudar al impacto musical que el grupo desee. Animadores como Clive Whalley han llegado a utilizar incluso elementos como la respiración de los artistas, fluctuaciones en la mesa de mezcla y el repiqueteo de la melodía, para representarlos en su animación “Divertimenti N°2 Love Song” con capas de pintura animadas, convirtiendo elementos casi secundarios de una canción y volviendolos parte del plano diegético.

El sonido es un componente tan importante que, a la hora de planificar un proyecto de animación, es recomendado planificar durante la preproducción la manera en que se relacionarán las imágenes y el sonido. Las voces otorgadas nutren a los personajes de tanta personalidad como la animación misma, y los efectos de sonido pueden ayudar al impacto y velocidad de algunas escenas en movimiento. El acento, el dialecto, las costumbres, las pausas, tanto lo que se dice como lo que no se

dice pueden potenciar a un personaje o una narración, por lo que si se cuenta con un guión, se puede realizar una grabación de muestra con los actores de voz para probar si el ritmo de la pieza fluye de manera correcta.

Antiguamente, para ayudar en este proceso, se realizaban las llamadas cartas de rodaje, hojas que contenían instrucciones de cámara y ritmos para el eventual rodaje de las piezas. Cada hoja presentaba instrucciones para un máximo de 96 fotogramas, cuatro segundos de animación.

Actualmente las cartas de rodaje ya no son una necesidad, pero ciertos estudios crean sus propios formularios dependiendo del tipo de trabajo que están realizando, especialmente para producciones de tipo experimental o que son dependientes del ritmo de una banda sonora.

STUDIO CAMARA
Animated films production

JACK SHADOW

SHEET: 1

BG: 87 OL: — UL: — EPISODE: 03 SCENE: 215A FRAMES: 80 RACCORD: 195 / —
SEQUENCE: 22

| | ACTING | DIAL | LIP | LEVELS | | | | | | | | | | | | CAMERA | |
|---|--------|------|-----|--------|---|---|---|---|---|---|----|----|-----|---|---|--------|--------------|
| | | | | A | B | C | D | E | F | G | FX | FX | FX | | | | |
| 1 | JACK | | | 1A | | | | | | | | | 15 | 1 | 3 | 1 | BG 87 #12 |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | 2 | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | 25 | 2 | 4 | 3 | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | | | 4 | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | 35 | 3 | 5 | 5 | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | | | 6 | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | 45 | 4 | 6 | 7 | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | | | 8 | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | 55 | 5 | 1 | 9 | |
| 0 | | | | | | | | | | | | | | | | 0 | |
| 1 | | | | 2A | | | | | | | | | 65 | 6 | 2 | 1 | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | 2 | |
| 3 | | | | 3A | | | | | | | | | 75 | 1 | 3 | 3 | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | | | 4 | |
| 5 | | | | 4A | | | | | | | | | 85 | 2 | 4 | 5 | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | | | 6 | |
| 7 | | | | 5A | | | | | | | | | 95 | 3 | 5 | 7 | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | | | 8 | |
| 9 | | | | 6A | | | | | | | | | 105 | 4 | 6 | 9 | |
| 0 | | | | | | | | | | | | | | | | 0 | |
| 1 | | | | 7A | | | | | | | | | 115 | 5 | 1 | 1 | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | 2 | |
| 3 | | | | 8A | | | | | | | | | 125 | 6 | 2 | 3 | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | | | 4 | |
| 5 | | | | 9A | | | | | | | | | 135 | 1 | 3 | 5 | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | | | 6 | |
| 7 | | | | 10A | | | | | | | | | 145 | 2 | 4 | 7 | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | | | 8 | |
| 9 | | | | 11A | | | | | | | | | 155 | 3 | 5 | 9 | |
| 0 | | | | | | | | | | | | | | | | 0 | |
| 1 | | | | 12A | | | | | | | | | 165 | 4 | 6 | 1 | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | 2 | |
| 3 | | | | 13A | | | | | | | | | 175 | 5 | 1 | 3 | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | | | 4 | |
| 5 | | | | 14A | | | | | | | | | 185 | 6 | 2 | 5 | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | | | 6 | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | | | | 7 | |

Ejemplo de una carta de rodaje de animación, en donde detallan acciones, timing de estas, movimientos de cámara, capas y dialogos.

Cinético

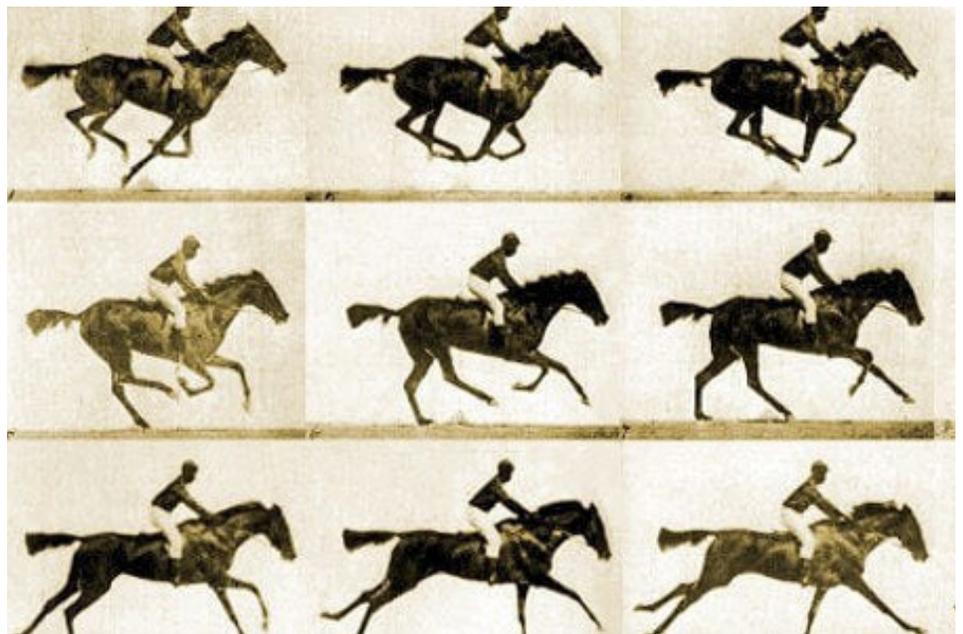
“El conocimiento que se utilizó para hacer que pequeños dibujos cobrasen vida se encuentra en los primeros años de Disney. Nadie nos enseñó a articular estos personajes fantásticos. Tuvimos que descubrir la mecánica nosotros mismos y pasarlas entre nosotros. Hay muchos estilos, pero las mecánicas de la antigua animación de Disney permanece”. (Williams, 2001, p. 46)

Max Wertheimer (1912) trabajando con un par de asistentes y usando un aparato llamado en taquistoscopio, estudió un efecto de movimiento aparente, que bautizó como el fenómeno phi. Describe que a medida que dos estímulos visuales similares son proyectados cerca uno del otro, con un intervalo de tiempo ínfimo, el sujeto comienza a relacionarlos, comprobando que dos imágenes similares proyectadas a gran velocidad no son interpretadas como sensaciones simples, que luego son combinadas en una sensación compleja, sino que directamente son configuradas en un total complejo, generando la cualidad de movimiento y el origen de la ilusión óptica que sería la base del cine y la animación. Ya se describió anteriormente que este fenómeno es un poco

más complejo de lo descrito, pero fue este primer acercamiento el que llevó a distintos cineastas y animadores a experimentar con efectos de la percepción tales como la velocidad, el impacto, la coherencia visual, el dinamismo, entre varios otros, a manera de transmitir la energía de los personajes a los espectadores.

Los grandes animadores de la era clásica, tales como Dick Huemer, Max y Dave Fleischer, Eric Larson, Milt Kahl, Ken Anderson, entre muchos otros, desarrollaron ciertas reglas o principios de animación que ayudaron a facilitar la producción de animaciones durante los primeros años. No obstante, cada estudio de animación

tuvo distintos acercamientos o métodos de realizar el movimiento. Estudios como Disney tenían sus propias reglas de animación que ayudaban al realismo en cada fotograma, mientras que los hermanos Warner y los hermanos Fleischer, preferían un estilo de movimiento que enfatizara la capacidad de un dibujo animado para ser y moverse como caricaturas. Al fin y al cabo, todas estas reglas buscaban un objetivo en común: que cada movimiento en la animación fuese creíble. Sea cual sea el tipo de animación o la banda sonora que utilice, toda animación debe tratar de alcanzar como objetivo principal el ser creíble.



El fenómeno de phi era utilizado para explicar como secuencias de imágenes, incluso sin ser animadas, podían generar el efecto de movimiento.

En animación siempre se debe pensar en términos de 24 cuadros o fotogramas por segundo, y las líneas de tiempo de una animación pueden ser divididas en tres tipos de fotogramas:

Los fotogramas claves, o Keys, son aquellos fotogramas que presentan cambios en los movimientos clave de una historia;

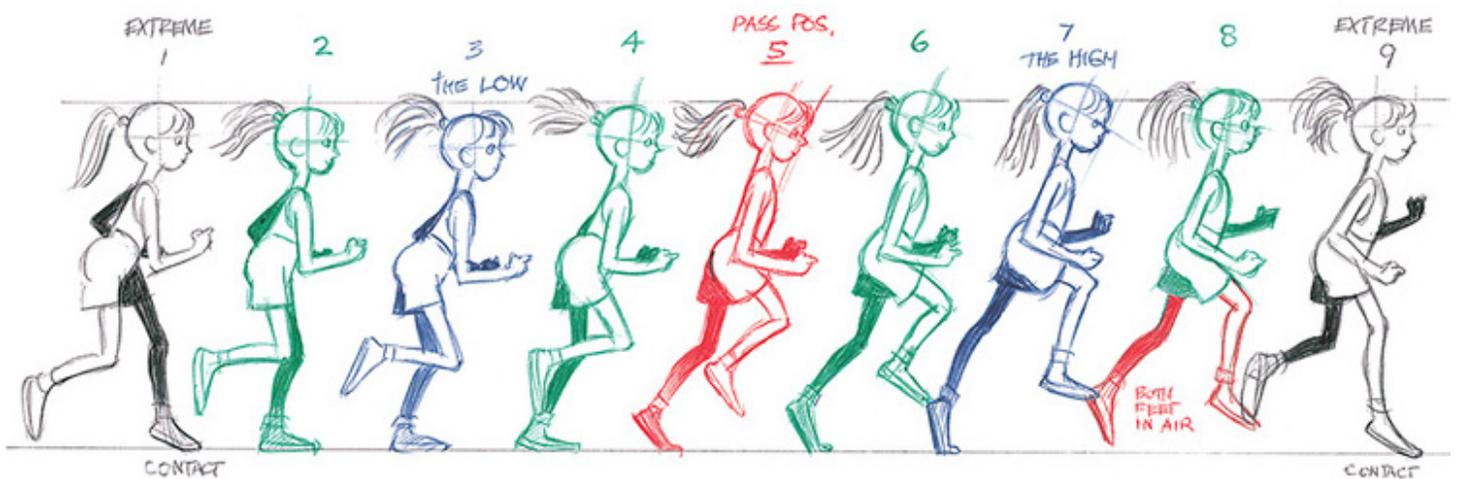
Los llamados “Extremos” (extremes) son fotogramas claves que presentan el inicio y el final de una o varias determinadas acciones que conllevan a los fotogramas claves

Y los fotogramas intermedios, los “inbetween”, que determinarían el ritmo de las acciones extremas.

Usualmente sería trabajo de los animadores principales el desarrollar los Keys y los Extremes, mientras que sería trabajo de los ayudantes completar la animación con los Inbetween. Gran parte del trabajo son los fotogramas clave, pues son los que determinan en qué dirección va la acción y la historia. A manera de ejemplo, si deseamos animar un personaje recogiendo una manzana, limpiándola y comiéndola, los cuadros clave son tres: primero el personaje recogiendo la manzana, segundo el personaje limpiando la manzana y finalmente el personaje mordiendo la manzana. La pregunta entonces se vuelve cómo completar la animación basado en dichos fotogramas clave, cómo realizar los Inbetween.

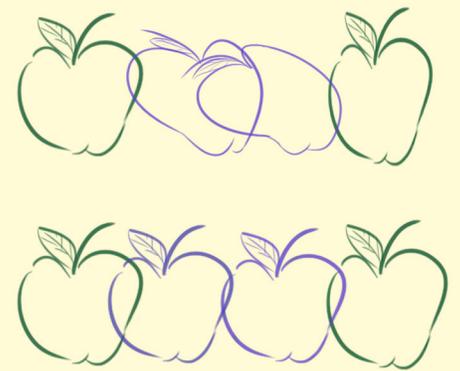
Es aquí donde las reglas de los animadores clásicos entran en juego.

Ollie Johnston y Frank Thomas, dos de los grandes animadores de la era dorada de Disney, resumen estas reglas en **Doce Principios de la Animación**.



Extraído del “Animator’s Survival Kit”, donde Richard Williams explica timing en una animación de trote. Los dibujos en negro son los cuadros extremos, los dibujos azules y rojos son fotogramas clave, y los dibujos verdes son fotogramas ‘inbetween’ o intermedio. La cantidad de fotogramas intermedios determinan la velocidad de una acción, y los fotogramas clave determinan la expresividad.

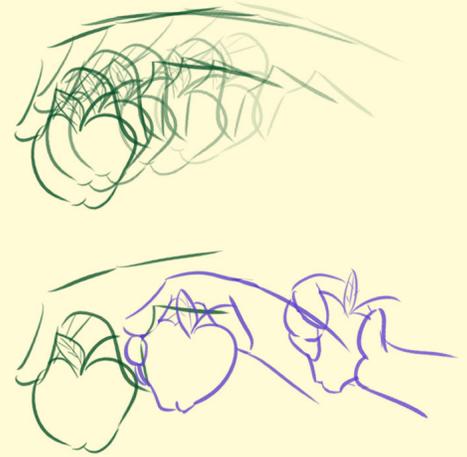
Squash and Stretch (Comprimir y Estirar): estirar y comprimir los objetos en una animación les da velocidad e inercia, pero al mismo tiempo puede determinar la solidez de dicho objeto. Usando el ejemplo de la manzana, si al moverse la manzana se estira o comprime demasiado, implica que está hecha de un material muy flexible, por tanto no es una manzana de verdad. En cambio una manzana que se mantiene sólida todo el trayecto hasta la boca es una fruta sólida, madura y probablemente muy deliciosa. Por supuesto, si esta manzana estuviera volando a una gran velocidad, estirla ayudaría a darnos una idea de cuán rápido está volando. Lo principal es mantener el volumen de un objeto para así darle cuerpo y consistencia.



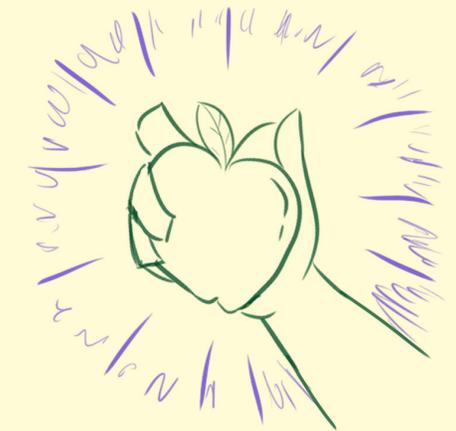
Anticipation (Anticipación): En el flujo de la animación, es importante comunicar a la audiencia qué es lo que va a pasar para que puedan mentalmente prepararse para una acción. Esta información se transmite en la forma de la anticipación, la preparación antes de realizar una acción. Este gesto ayuda a la naturalidad de los movimientos pues, como humanos, siempre pensamos una acción antes de realizarla. La anticipación suele ser más lenta que la acción misma, ocurre en la dirección opuesta a la acción y ayuda a darle mayor fuerza e impacto. Dependiendo del tipo de acción que se desee realizar la anticipación puede ser casi invisible en movimientos sutiles, rápida en grandes movimientos, o incluso contradictoria para generar un efecto humorístico cuando la audiencia obtiene un resultado que no esperaba. Siguiendo con el ejemplo anterior, una anticipación a la acción de tomar la manzana es levantar la mano antes de dirigirla al objetivo o retraer la mano antes de recoger la manzana.



Straight ahead Action and Pose to pose (Animación Directa y de Pose en Pose): Tomando el ejemplo utilizado anteriormente, podemos decidir hacer la animación sin tomar en consideración los cuadros clave descritos y simplemente hacer la animación de un hombre comiendo una manzana cuadro a cuadro, decidiendo de manera espontánea cómo animar el gesto. Esto le da al animador una gran libertad creativa, pues puede hacer el gesto como desee, pero corre el riesgo de alargar las tomas más de lo necesario. Por otro lado, un animador puede ir de pose en pose, empezando con dejar en claro los Keys y luego siguiéndolos al pie de la letra. Esto ayuda a tener un rumbo claro y mantener consistencia, pero puede arruinar el flujo del movimiento o verse poco natural, y da mucho espacio para improvisar. El mejor método, en la opinión de Richard Williams, es una combinación de ambos métodos, dibujando los fotogramas clave sólo como meras referencias, permitiendo flexibilidad a la hora de completar la línea de tiempo.



Staging (Puesta en Escena): Lo fundamental en cualquier escena es presentar de manera clara la acción que mueve la historia. Pueden haber más personas mirando al hombre comiendo su manzana, pueden haber más frutas o incluso movimiento de otros objetos o personas detrás de este personaje. Se debe denotar que la acción de comer la manzana es la más importante dentro de la toma. La posición de los elementos dentro de la toma, luces y sombras, y las distintas expresiones ayudan a focalizar la mirada de la audiencia en la acción principal.



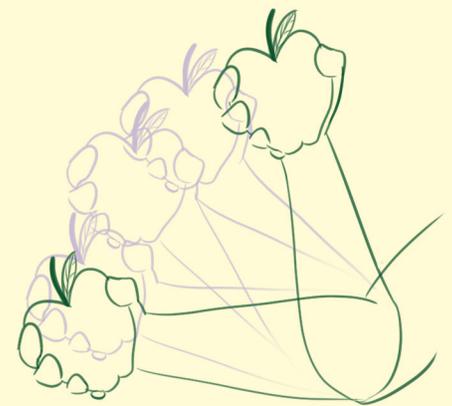
Follow Through and Overlapping action (Acción Complementaria y Acción Superpuesta): Para apoyar el realismo de un movimiento, las acciones complementarias son aquellos objetos que apoyan la acción principal con su propio peso, como lo son el cabello, la ropa y los objetos que cargamos. La pregunta principal, para la acción complementaria, es “¿Cuanto cuesta detener el objeto en movimiento?”. Por su parte, la acción superpuesta habla de la idea de distintas partes del cuerpo o los distintos objetos con distintos pesos se mueven a diferentes velocidades. Volviendo al ejemplo de la manzana, quizás el personaje tiene pelo largo que se mueve junto con el resto del cuerpo, o es posible que mueva el otro brazo para realizar un poco de contrapeso al mover su cuerpo para recoger la manzana. Aquel que vea la animación debe poder percibir los pesos de los distintos elementos presentes en una secuencia.



Slow in and Slow out (Aceleración y Desaceleración): Para otorgarle importancia al fotograma clave, se puede escoger entre acelerar el movimiento más allá del punto final, presentando gran velocidad que rebota de vuelta al Key, o una velocidad más lenta que suavemente se detiene en el Key, dándole al movimiento cierta naturalidad de aceleración. Dependiendo de la situación, un animador debe saber cuándo usar la aceleración o la desaceleración. Por ejemplo, en nuestro caso de la manzana, si se desea mostrar delicadeza cuando el personaje toma la manzana, se debe usar la desaceleración, para luego presentar una aceleración al traer la manzana hacia su boca.



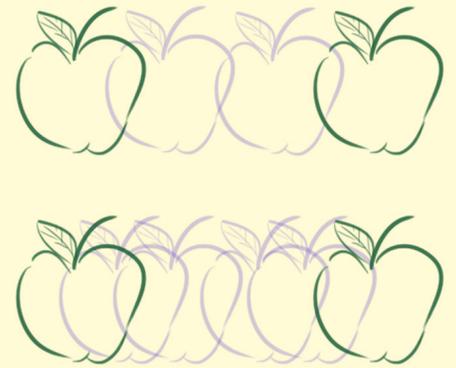
Arc (Arcos): Todos los movimientos naturales tienen cierta curvatura, pues todos los arcos ayudan a la distribución del peso de manera adecuada y apoyan el flujo de la animación, por lo que otorgarle arcos a los distintos movimientos lentos en nuestra animación les dará un nivel de realismo. Esta regla no rige en la mayoría de los movimientos rápidos que tienden a ir en una línea recta. Por tanto, mientras más recto es un movimiento, más rápido debe ser. En nuestro ejemplo de la manzana, se le puede dar cierto arco al brazo cuando va a alcanzar la manzana, o al traer la manzana a su boca.



Secondary Action (Acción Secundaria): La acción secundaria sigue un principio similar a la acción superpuesta, pero no son lo mismo. La acción secundaria busca enfatizar la acción principal con acciones secundarias que agregan personalidad y ritmo a un movimiento. Lo primero y más importante, al desear agregar acciones secundarias, es detectar cuál es nuestra acción principal. En el ejemplo de la manzana, la acción primaria es masticar la manzana, y todas las demás acciones serán secundarias. Así por ejemplo, el personaje puede lamer sus labios antes de masticar, indicando que está hambriento, o puede cerrar sus ojos al masticar para indicar que está enfocando sus sentidos en el sabor de la fruta. Es imperativo que la acción secundaria no ofusque la acción principal, así por ejemplo si uno decide hacer que el personaje coloque la manzana en frente de su rostro mientras mastica, no podremos ver la manera en que realiza la acción. Por otro lado, la acción secundaria no debe ser tan sutil que pase desapercibida. Si hacemos que el personaje cierre sus ojos solo por un par de fotogramas no lograremos enfatizar su goce por el sabor. Se debe tomar en cuenta el principio número 4 y saber cómo presentar los objetos y movimientos en la escena.



Timing (Ritmo): La manera en que los objetos se mueven a través del tiempo revelará su naturaleza y le dará, a la animación, la credibilidad necesaria. En términos técnicos, los animadores clásicos recomiendan que a una velocidad de 24 fotogramas por segundo, los movimientos lentos y delicados sean realizados con dos fotogramas, mientras que los movimientos rápidos y espásticos sean realizados con un fotograma. Esto quiere decir que una acción lenta que dura un segundo, requiere dibujar solo 12 fotogramas. Mientras que una acción rápida de la misma duración, requerirá más fotogramas, llegando incluso a requerir 24 fotogramas distintos dependiendo de la naturaleza de la acción que se esté animando. La clave es conocer la llamada “Passing Position”, el fotograma extremo entre 2 Keys que se encuentra justo al medio de la secuencia. Esta posición media ayuda a conocer el espaciado entre movimientos, determinando la concentración de fotogramas para otorgar velocidad, los “Clusters”. Una vez más con el ejemplo anterior de la manzana, el acto de llevar la fruta a la boca es una acción lenta por lo que solo requiere dibujar doce fotogramas, pero podemos agregar fotogramas extra en puntos clave como cuando la mandíbula se cierra para enfatizar la velocidad. Por otra parte, podemos darle mayor velocidad al agarre de la manzana para enfatizar un personaje hambriento, o un agarre más certero. Dependerá del efecto que se desea conseguir



Exaggeration (Exageración): Este punto dependerá del tipo de animación que se desee lograr y el estilo que cada director quiera enfatizar. Disney utilizaba un estilo de animación muy cercano al realismo, pero aun así predispuesto a exagerar la realidad. En cambio, artistas como Chuck Jones, enfatizan la exageración por sobre el realismo, permitiendo a las caricaturas ser y actuar como caricaturas. La exageración, ayuda a darle humor e impacto a las distintas acciones, pero puede ser un arma de doble filo pues, sin el cuidado delicado puede sobresaturar a la audiencia y conducir a un efecto de “animar más de lo necesario”. Por ejemplo, para exagerar el gesto de masticar la manzana, se puede hacer que el personaje abra la boca más allá de los límites anatómicos. Esto le dará a la acción un gran acento y e impacto cuando los dientes toquen la fruta.



Solid Drawing (Dibujo Sólido): Volviendo a uno de los puntos descritos en el principio número 1, es importante que los cuerpos en movimiento mantengan un nivel de solidez y volumen, o se corre el riesgo que todos los objetos parezcan hechos de hule espuma. Un animador debe siempre tener en cuenta lo que está dibujando, sea en gráficas en dos dimensiones o tres dimensiones, tiene un volumen y peso dentro del espacio y por tanto debe demostrarse en cómo los personajes interactúan con dicho objeto y cómo es afectado por las acciones de los personajes. Volviendo al ejemplo de la manzana, qué pasaría si de pronto la manzana pesara muchos kilos, el personaje deberá hacer un gran esfuerzo para sostenerla, quizás incluso utilizar ambos brazos para sostenerla en el aire. Por el contrario, si la manzana fuera de hule espuma, debe dar una sensación de ligereza en el aire, fácil de comprimir pero capaz de regresar a su forma original sin problemas.



Appeal (Atractivo): El atractivo de un personaje no depende de su apariencia, que sea bello o tenga cualidades físicamente atractivas. Los monstruos y villanos pueden ser atractivos también, siempre y cuando el animador sea capaz de darles una personalidad y actitud convincentes. El atractivo de un personaje requiere que un animador se convierta en un actor y pueda enfatizar la personalidad a través de sus movimientos, la manera en que mueve su rostro y habla, todo es parte de hacer que un personaje se vuelva creíble. No es lo mismo que un valiente héroe recoja una manzana y la coma a que un villano levante una manzana y la mastique. La mordedura de manzana más famosa en el mundo de animación en “Blanca Nieve y los Siete Enanitos” requirió demostrar cierto nivel de gracia e ingenuidad por parte de Blanca Nieve para demostrar la decepción de la fruta.



Narrativo

Cuando una persona decide reunirse con sus amigos y narrar una historia sobre las peripecias que sufre en su trabajo a causa de su jefe, haciendo énfasis en los momentos que puedan hacer reír a sus amigos, eso ya es un acto de narración. Después de todo, es posible que algunos momentos sean realmente exagerados para obtener una reacción, o es posible que omitir cierta información para ayudar el flujo de la historia. Esto es un acto narrativo.

A medida que las técnicas y tecnologías para generar imágenes en movimiento fueron avanzando, los creadores de estas experiencias comenzaron a utilizar este nuevo medio para narrar historias. Hoy en día, este componente de tipo narrativo se ha convertido en el más relevante de una pieza de animación. Tal y como menciona Christopher Vogler en “El viaje del escritor”:

“Todas las historias consisten en unos cuantos elementos estructurales encontrados universalmente en mitos, cuentos de hadas, sueños y películas. Son conocidos colectivamente como El Viaje del Héroe (...) utilizados correctamente, estos instrumentos ancestrales para la crea-

ción y relato de historias aún tienen el tremendo poder de curar a otras personas y hacer el mundo un lugar mejor. (...) Películas e historias, al igual que el arte y la música pueden tener un rol en el acto de gatillar una reacción de catarsis psicológica saludable” (Vogler, 1998, p.27).

Vogler toma gran inspiración en los escritos de Joseph Campbell, académico que estudiaba los patrones y similitudes entre los distintos mitos de la historia, siendo partidario de la idea del Monomito, una estructura arquetípica aplicable a todos los mitos de la historia humana. Esto se debe a que muchos mitos e historias giran alrededor de uno o varios personajes principales luchando contra una fuerza que los opone. El mundo que nos rodea es complejo y extraño, por lo que historias que son capaces de simplificar estos conceptos, reflejar el esfuerzo humano por sobrevivir y seguir adelante ante los pesares de la vida, es tanto satisfactorio como inspirador. Para el final de una historia, cuando los villanos son derrotados y todos los personajes encuentran su paz interna, el espectador podrá sentir una sensación de alivio, que por fin el conflicto terminó y la paz regresó. Esta es la catarsis.

“En psicoanálisis, catarsis es una técnica para relajar ansiedades o depresión al traer material del inconsciente a la superficie (...), una catarsis puede traer una repentina apertura de mente, una experiencia en la cumbre de una conciencia superior.” (Vogler, 1998, p. 203)

Los géneros de narración como la fantasía, la ciencia ficción, las historias de horror, las utopías, las distopías, etc., son distintos estilos que interpretan la idea de catarsis de maneras distintas, apelando a diferentes construcciones sociales y gustos personales, pero todos estos géneros tienen una construcción base similar. Esta gran versatilidad de presentar el mundo desde perspectivas distintas, educar a través de historias, y hacer que las personas se hagan parte del conflicto de los personajes, es lo que hace al componente narrativo la pieza que engloba la animación. Pero la narrativa llega más allá.

Así por ejemplo, “El señor de los anillos” (1954) es una historia de ficción donde Tolkien utiliza una serie de simulaciones de personajes, lenguas, locaciones y leyendas comúnmente asociadas con el género de fantasía. Tolkien fue un recluta durante la Primera Guerra Mundial, y proyectó a través de esta historia de ficción muchas



Modelo simplificado del 'Viaje del Héroe' de Joseph Campbell.

de las cicatrices y efectos psicológicos que sufrió años después del término del conflicto. El lector puede hacerse parte de la guerra presentada, siendo transportando al mundo de la Tierra Media en espíritu, para luchar junto a los personajes en la guerra contra el mal. De acuerdo a Pablo Nocera, Tolkien creó la parodia de una guerra.

“Aunque la parodia sostiene una de las múltiples aristas de lo cómico, también advierte sobre los sutiles mecanismos con que la cultura oficial intenta sujetar, desde la seriedad, el abanico de los sentidos posibles. No es casual, en este particular, que la parodia logre plasmar como dispositivo genérico, aquello que

vuelve sustantivo lo carnavalesco: el mundo al revés. En cierta forma, el realismo social que horizontaliza el mundo a la vez sagrado y entronizado, le otorga a la acción de parodiar un potencial semiótico considerable. Nos referimos a la distancia y cercanía que la parodia teje entre el sujeto que parodia y el objeto que es parodiado.



JRR Tolkien en uniforme

En otras palabras, como tensión particular sólo es factible parodiar a partir de una distancia relativa desde la cual se puede advertir el efecto de una acentuación divergente del signo. Aquí no estamos lejos de observar la especificidad de la lucha de clases que tanto reclamará Voloshinov. La parodia congrega las miradas contrarias sobre un mismo fenómeno que suspende en su acentuación legítima, confiriéndole, desde su ambigüedad, una carga de sentido contraria. “ (Nocera, 2009, p. 22)

En otras palabras, la parodia más que ser un mero simulacro de la realidad, crea una realidad única, distanciada del mundo real, un espejo de nuestro mundo independiente de la que habitamos, una “hiperrealidad” (Baudrillard, 1978). Y es esta distancia la que permite a la parodia generar una crítica de aquello que presenta, permitiendo a un espectador generar su propia opinión sobre la historia presentada.

No obstante, aquellos receptores que no sean capaces de entender las simulaciones de la fantasía, o que no puedan

aceptar el mundo hiperrealista que se les presenta, no podrán alcanzar la catarsis pues no podrán hacerse parte de esta parodia.

Es así que, si un animador desea relatar una historia, debe utilizar el colectivo de signos, patrones e ideologías encontrados bajo el alero del género de la historia que desea narrar para darle la credibilidad necesaria. Debe crear personajes que tengan una personalidad congruente con el estilo de animación y la historia que desea relatar, dejando huellas en el camino para guiar al espectador a esta parodia del mundo y hacerlo parte de él.

Ahora que ya se ha abordado las partes y herramientas de una animación, se puede volver y hablar sobre la visión de un animador. O, para ser más específico, la visión de un director.

La influencia y rol de un Director

Un creador que desee desarrollar una pieza de animación debe primero empezar con un concepto base, uno que pueda ser potencialmente válido para un proyecto de animación original. Tal y como fue descrito anteriormente, todas las personas cuentan con la capacidad innata de fantasear y recrear el mundo bajo sus propios términos para crear una narración, a veces solo basta comparar esta fantasía con el mundo real para lograr una idea interesante. También es posible visitar algunas de las ideas tradicionales, usar el monomito de Campbell como base teórica para desarrollar una historia que cuente con un inicio y un final. No obstante, estas alternativas dependen de un director que pueda plasmar esta visión y su experiencia sobre estas historias.

“Nuestra principal fuente de inspiración es, en primera instancia, nosotros mismos y nuestras circuns-

tancias. Muchas obras creativas tienen un fuerte componente autobiográfico, dado que el artista conoce el tema con detalle y puede transformarlo en un conjunto de elementos estéticos, sociales y personales.”
(Wells, 2007, p.14)

En términos técnicos, el rol de un director, especialmente en grandes producciones como las de Hollywood es simplemente dirigir a los actores, fijar las tomas de cámara, los tiempos de las escenas e interpretar el guión cinematográfico. Sin embargo, estas tareas conllevan tener las habilidades sociales para comunicar su visión e ideas a todos los encargados de una producción, desde actores a los artistas, apoyar la cooperación y trabajo en equipo, además de tener un buen ojo artístico para entregar feedback o retroalimentación a las distintas partes de la línea de producción. En la mayoría de los casos, el trabajo de un director es crear

la visión que funcionará como el pilar central de la obra, lo que se resume en el desarrollo de una buena pieza de ‘Previz’, o en el caso de animación es crear un buen animatic. Previz es el término utilizado para referirse al acercamiento al producto final, a través de una pieza audiovisual sin los efectos especiales y post-producción necesarios, similar a como un animatic ayuda a previsualizar los tiempos y tomas de cámara en una pieza de animación. Un director debe tratar de generar una pieza que pueda ayudar al resto del equipo a entender su visión y la intención de la pieza. Se hablará en más detalle sobre esto más adelante.

La corriente de pensamiento, llamada la Teoría de Autor, solía ver a los directores de película como el autor absoluto de un corto o largometraje. O sea, toda película creada por un director determinado tiene una visión artística



Previz es importante para previsualizar una pieza, especialmente en largometrajes animados o que utilizan una gran cantidad de efectos digitales, así ayuda a conocer los tiempos de las distintas secuencias, su duración, y la composición musical que necesitarán.

particular y única, que no puede ser replicada con facilidad. Esta corriente de pensamiento emergió en Francia por los críticos de cine que deseaban enaltecer el rol de un director al equivalente de un gran artista que merece reconocimiento en un museo, como respuesta a aquellos que no consideraban el cine como un arte. Sin embargo, esta corriente suele ignorar que las producciones audiovisuales suelen tener más de una visión involucrada, especialmente en grandes producciones, a causa del número de trabajadores dentro de la línea de producción. No obstante, es innegable que la intención de los directores se hace ver en el producto final.

Se puede citar el caso de *Starship Troopers* (1997). Inspirada en la novela del mismo nombre, Paul Verhoeven, director del largometraje, en su inicio estaba desarrollando el guión para un proyecto original llamado “Bug hunt at Outpost Nine”, pero rápidamente fue informado de las similitudes entre el guión y la novela previamente mencionada. Se adquirió la licencia para transformar la idea original en una adaptación del texto. Sin embargo, Paul describe que después de leer dos capítulos, no pudo seguir por ser aburrido, fuertemente derechista, y promover el militarismo.

Paul creció cerca de una base militar alemana durante la Segunda Guerra Mundial, por lo que conocía en persona los horrores de un gobierno nacionalista. Decidió entonces tomar la novela sólo como una referencia, y realizar el largometraje enfocado en ser una sátira del fascismo y la propaganda militar, con personajes que tienen una mentalidad simplista y que van a la guerra sin considerar las consecuencias de sacrificar miles de vidas humanas. La visión de Paul convirtió el largometraje en algo completamente distinto de la novela *Starship Troopers* original. Y son este tipo de visiones las que pueden resultar en la contratación de los distintos directores.

“Un corolario esencial de la teoría (de autor) tal y como se ha desarrollado es el descubrimiento de que las características definitorias del trabajo de un autor no son necesariamente aquellas que son más aparentes. El propósito de la crítica se convierte así en descubrir los contrastes superficiales. De tema y tratamiento un núcleo duro de motivos básicos y a menudo recónditos. El patrón formado por estos motivos (...) es lo que le da a la obra de un autor su estructura particular, definiéndola internamente y distintivamente un cuerpo de trabajo de otro.” (Wollen, 1972, p.80)

Wes Anderson, por ejemplo, es un director que suele trabajar en historias



Starship Troopers cuenta con una serie de escenas y secuencias parodiando la propaganda paramilitar y fascista.

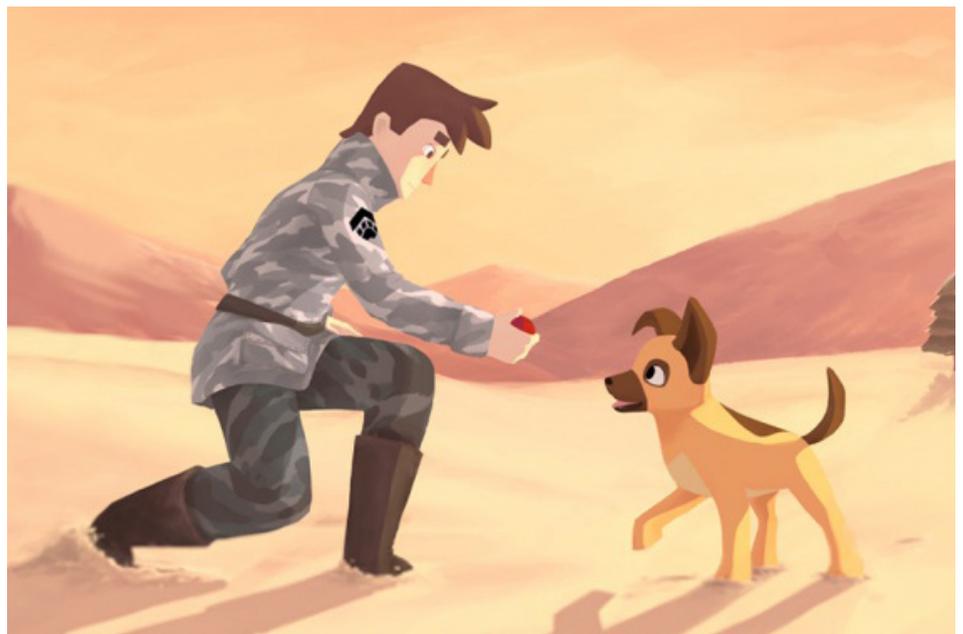
de comedia, nostalgia, y familias disfuncionales, encima de un gran gusto por utilizar tomas de cámara simétricas. Tim Burton como director se enfoca en historias de soledad, con un humor negro, planos oscuros y escenarios con un estilo gótico y surrealista. Steven Spielberg, por último, a causa de su experiencia personal con el divorcio de sus padres suele realizar historias figuras paternas disfuncionales, además de experimentar mucho con filtros de cámara para enfatizar escenarios iluminados y efectos prácticos. Estos patrones y estilos son los que hacen a un director distinto de otro, y son los cuáles permiten a un productor ejecutivo determinar y contratar al director que mejor se ajuste a su proyecto. Esto no quiere decir que un director sea incapaz de realizar historias fuera de sus patrones comunes, simplemente que una visión determinada obtendrá resultados distintos, quieralo o no.

Cuando se tratan de producciones audiovisuales más pequeñas, el director tendrá un rol más importante durante el proceso, así como en cortometrajes realizados por equipos pequeños. Por ejemplo, el caso del cortometraje chileno “W.A.R.F.” (2016), escrito, animado y dirigido por Kylie Trupp. La historia se enfoca en Logan, un joven soldado al que se le han asignado un

perro llamado Spencer, al cual debe entrenar para convertirlo en una bomba suicida anti-tanque, pero a medida que pasa el tiempo Logan comienza a encariñarse con este perro. En el clímax de la historia, Logan decide salvar a Spencer a costa de sus piernas, pero los dos siguen vivos y aún son grandes amigos. Kylie describe que, durante la producción del cortometraje, ella perdió una de sus mascotas, un perro que tuvo por años, y, sin darse cuenta, plasmó muchos de los sentimientos que sintió en aquel entonces durante la escritura del guión para la animación. Además, ella es una gran fanática de perros, y por mucho tiempo investigó sobre el uso de animales durante la guerra. No fue hasta que uno de sus profesores le hizo notar cuánto de ella

había plasmado en esta producción que ella se dió cuenta (Trupp, comunicación personal, Octubre de 2018). Además, teniendo en consideración sus limitaciones técnicas desarrolló un estilo de animación digital 3D con diseños simples y poco uso de texturas, dando gran énfasis en realizar la animación de los animales de manera correcta. La visión e influencia de Kylie se vio reflejada en varios pasos del desarrollo de W.A.R.F.

Otro ejemplo que se citará es el caso de Kurt Malonnek, animador chileno que fue entrevistado para conocer más sobre la idea del estilo de un animador. Kurt mencionó que, desde su experiencia personal, siempre tuvo mejores aptitudes en áreas del diseño,



La pelota roja con la que Logan juega con Spencer puede ser interpretado a la vez como una representación gráfica de su amistad, pues al final de la historia la pelota sigue intacta.



Spot publicitario para Claro realizado por Kurt Malonnek

más allá de ser un gran animador capaz de dar gran cinética a sus proyectos de animación. Por mucho tiempo tuvo problemas consiguiendo trabajo pues trataba de ofrecer su conocimiento de animación y cinética, hasta que un día se dió cuenta que sus capacidades le permitían concentrarse mejor en los componentes visuales y auditivos de sus piezas. Actualmente ha sido el director de varios videos para bandas musicales, planteando sus líneas gráficas, y teniendo mejor consideración en sus habilidades y limitaciones. (Malonnek, comunicación personal, Noviembre de 2018).

Ambos casos presentan enfoques para realizar piezas de animación a base de

gustos personales, limitaciones económicas y equipos pequeños. Un director debe ser capaz de adaptarse a los distintos proyectos, teniendo en consideración sus competencias y limitaciones, además del tipo de proyecto al que se ve enfrentado. Un director que estudió por años para ser un guionista claramente tiene grandes capacidades en el componente narrativo de un proyecto de animación, por lo que puede trabajar fuertemente en los aspectos como los diálogos de los personajes y el tipo de historia que desea relatar, pero necesitará un equipo que pueda suplir sus falencias visuales, auditivas y cinéticas.

En fin, todo director que desea trabajar en un proyecto audiovisual, sea pequeño o de mayor escala, debe terminar

realizando un buen acercamiento a la pieza de animación final, esto se traduce en un buen animatic que sea autónomo y claro. El animatic es la pieza resultante del proceso de preproducción, el cual funcionará como la guía principal para el resto de la producción, ayudando a guiar animadores, diseñadores, artistas de planos y fondos, sonidistas, compositores musicales, y a todo el resto del equipo. La preproducción es comparable a un proceso de diseño, pues requiere que un director pueda prever las necesidades que surgirán durante el proyecto, preparando los recursos y materiales necesarios, resultando en un “manual de ejecución” en la forma del animatic. Y es aquí donde cada director puede dar de su propio estilo al proyecto.

Preproducción

El proceso de conceptualización, preparación y planificación de un proyecto animado. Este paso puede determinar el éxito de una pieza, y hay largometrajes que han tomado años solo salir de esta fase. Tomando como base los principios y procesos básicos descritos por Paul Wells (2007, p. 12), se procederá a describir los pasos que conllevan la preproducción de un proyecto de animación.

Conceptualización

Ya se abordó en el capítulo anterior que el origen de un proyecto es una idea o concepto base, una historia que pueda ser potenciada a través de la animación. Cómo desarrollar una idea inicial es algo que cada creador debe lograr por su cuenta, pero lo principal es encontrar un conflicto. Toda narrativa se basa en el conflicto, ya sea entre dos o más personajes, en contra de fuerzas de la naturaleza, dentro de una sociedad, contra uno mismo, etc. Paul Wells recomienda algunas alternativas posibles para generar un concepto inicial.

Circunstancias y recuerdos personales:

Utilizar como fuente de inspiración nuestra propia historia y circunstancias, observandolas con una mirada objetiva para determinar un conflicto específico. Paul recomienda utilizar un proceso introspectivo e interrogatorio para determinar el conflicto dentro de dichas circunstancias, y cómo poder relatar los eventos de manera que un espectador pueda entender. Como fue mencionado anteriormente, Steven Spielberg es un director que suele presentar en sus películas figuras paternas conflictivas o ausentes, acarreado memorias de su experiencia personal como referencia, como por ejemplo el padre en “Indiana Jones and the last Crusade” (1989), el padre en “War of Worlds” (2005), o el padre en “Close Encounters of the Third Kind” (1977). Presentando un caso del mercado de la animación, se puede citar a Alex Hirsch, director de Gravity Falls (2012), serie animada fuertemente inspirada en su infancia, su relación con su hermana gemela y las extrañas aventuras que tuvo en los bosques de Oregon.



Recuerdos sensoriales:

Las sensaciones que captamos con nuestros cinco sentidos pueden traer consigo una gran gama de posibles historias, siempre y cuando sean presentadas de manera empática. El cortometraje “Late Afternoon” (2017) es un ejemplo de cómo las sensaciones pueden ser expresadas a través de la gráfica. Relatando la historia de una anciana que no logra conectar sus recuerdos con su vida presente, a través del movimiento de los personajes, el flujo de la animación y los colores presentes nos hacemos parte de su viaje. Louise Bagnall, directora del cortometraje, describe que deseaba relatar una historia donde pudiese presentar la vida interior de una mujer, lo que ocurre dentro de su mente, y por sobre todo deseaba proyectar el flujo y momentum que se siente al pasar de una sensación a la otra en cosa de segundos.



Años formativos:

Es posible crear historias inspiradas en proyectos anteriores en los que uno trabajó durante su carrera formativa, o incluso las historias que creó en su infancia. Lauren Faust describe que solía jugar con figuras de “My little Pony” cuando era niña, y muchos de los personajes y personalidades que creó, junto con las aventuras que inventó para estos personajes, resultaron ser una gran fuente de inspiración cuando trabajó en “My Little Pony: Friendship is Magic” (2010).



Imágenes icónicas:

El uso de los íconos y símbolos reconocibles dentro de nuestra cultura también puede resultar en escenarios o situaciones muy variadas, dependiendo de las construcciones sociales que rodean a estos íconos. Todo aquel que haya crecido jugando con Legos™ es capaz de reconocer el conflicto dentro del largometraje “The Lego Movie” (2014), originado en la contraposición entre las ideologías de ‘crear sin reglas desde la imaginación’ y ‘armar siguiendo el manual’, haciendo parte al espectador del conflicto a través de la nostalgia por estos juguetes.



Reimaginar la realidad:

Una gran fuente de historias es reinterpretar la realidad, alterar los eventos que ocurren, y cómo esta nueva reinterpretación se contrasta con la historia original. Como toda persona ve la realidad de manera distinta, a veces el conflicto puede emerger a partir de estas visiones contrastadas. “The Boy who saw the Iceberg” (Paul Driessen, 2000), es un cortometraje donde vemos dos perspectivas distintas de un mismo evento, la de un niño y su familia que van a ver un iceberg. En el corto, los eventos son presentados desde dos perspectivas distintas, una es la visión realista, cómo ocurrieron los eventos realmente, y otra desde la imaginación del joven, y como él reinterpreta los acontecimientos que ocurrieron. Otra alternativa es reimaginar la realidad para condensar grandes conceptos y representarlos en ideas simples. Así es el caso del canal de Youtube “Kurzgesagt - In a Nutshell”, un equipo de animadores que ha desarrollado un estilo de gráfica único para explicar conceptos científicos y filosóficos en términos que todo espectador pueda comprender.



Revisión de historias tradicionales:

Tomando como inspiración cuentos clásicos y populares, con claras estructuras de tres actos, es posible reordenar la historia de muchas maneras. Solo basta mirar las distintas maneras que un relato como “La Caperucita Roja” o “El Patito feo” han sido reescritos, hasta el punto que su estructura básica sirve como definición para otras historias más complejas. Así por ejemplo, “The Hunchback of Notre Dame” de Disney (1996) no es solo una reinterpretación de uno de los clásicos libros de Victor Hugo, “Notre-Dame de Paris” (1833), sino que también sigue la estructura básica del cuento del patito feo, donde el personaje principal debe encontrar su belleza escondida más allá de su apariencia física.



Diseño como concepto base:

En casos específicos, como cuando se trata de animación para páginas web, una marca o algún ente abstracto, se puede tomar como fuente de inspiración los conceptos que componen al original. Así fue el caso de una de las secuencias animadas en “Fantasia” (1945), en donde los animadores tenían que representar “Toccata et Fugue en D Mineur” de Jean-Sébastien Bach con colores y formas abstractas, solo teniendo como guía la melodía para definir el ritmo y movimiento de las formas.

Por supuesto, un concepto inicial puede tener más de una inspiración, y siempre se debe contar con una manera de salvaguardar estas ideas, por lo que se recomienda recurrir a bosquejos y acercamientos escritos para darles forma.

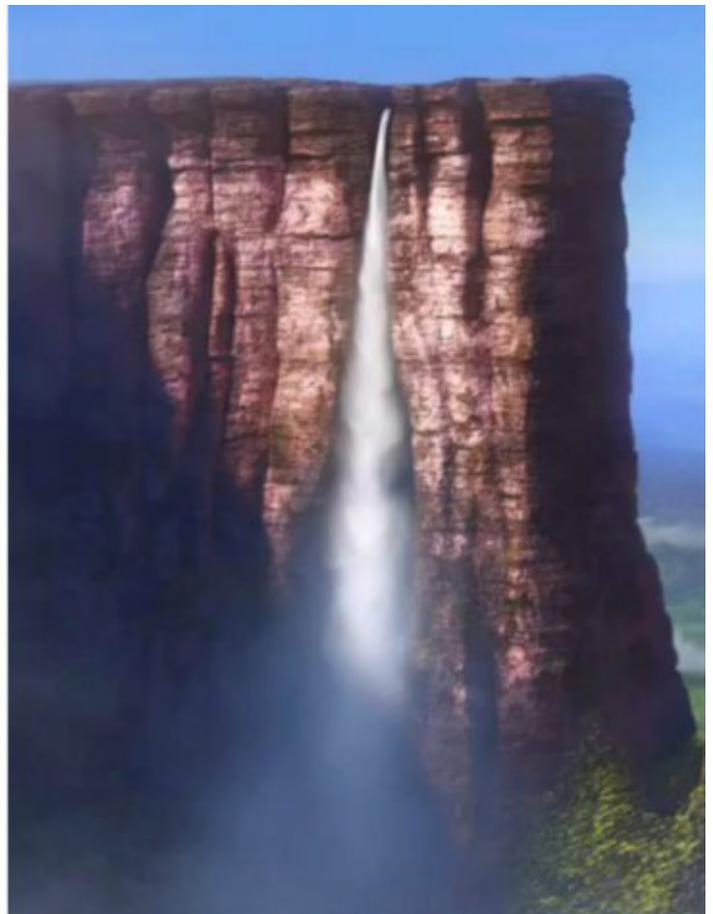


Investigación

Una vez que el concepto inicial ha sido escogido, Paul menciona la importancia de ir a bibliotecas, buscar contenido en Internet, tomar referencias visuales, consultar a expertos en el tema, todo en pos de lograr una pieza de animación que sea genuina y creíble. Esta fase de investigación puede ralentizar el avance y extenderse a través de todo el proceso de preproducción para detectar los posibles problemas que se presentarán en el futuro durante los pasos posteriores.

Una historia que ocurre en el pasado necesita referencias del período donde ocurre, o una historia que ocurre en otro país necesita presentar elementos propios de esa cultura. La investigación también responde a aspectos técnicos, como la búsqueda de las técnicas, herramientas y softwares que ayudarán en el desarrollo de la pieza, el tipo de animación, y las maneras de representar los aspectos realistas. A manera de ejemplo puede notarse los animadores contratados para realizar los dinosaurios en “Jurassic Park” (1993), quienes se enfrentaron al pro-

blema de lograr que los dinosaurios en escena parecieran reales, por lo que estudiaron los movimientos de distintos animales realizando diferentes actividades. También se puede citar el caso de “Up” (2009), cuyo personaje principal logra llegar a las ‘Cataratas del Paraíso’, un lugar ficticio inspirado en los bosques y cataratas de Venezuela. Los animadores, diseñadores y directores pasaron una semana explorando los bosques de dicho país para familiarizarse con el ambiente que debían representar.



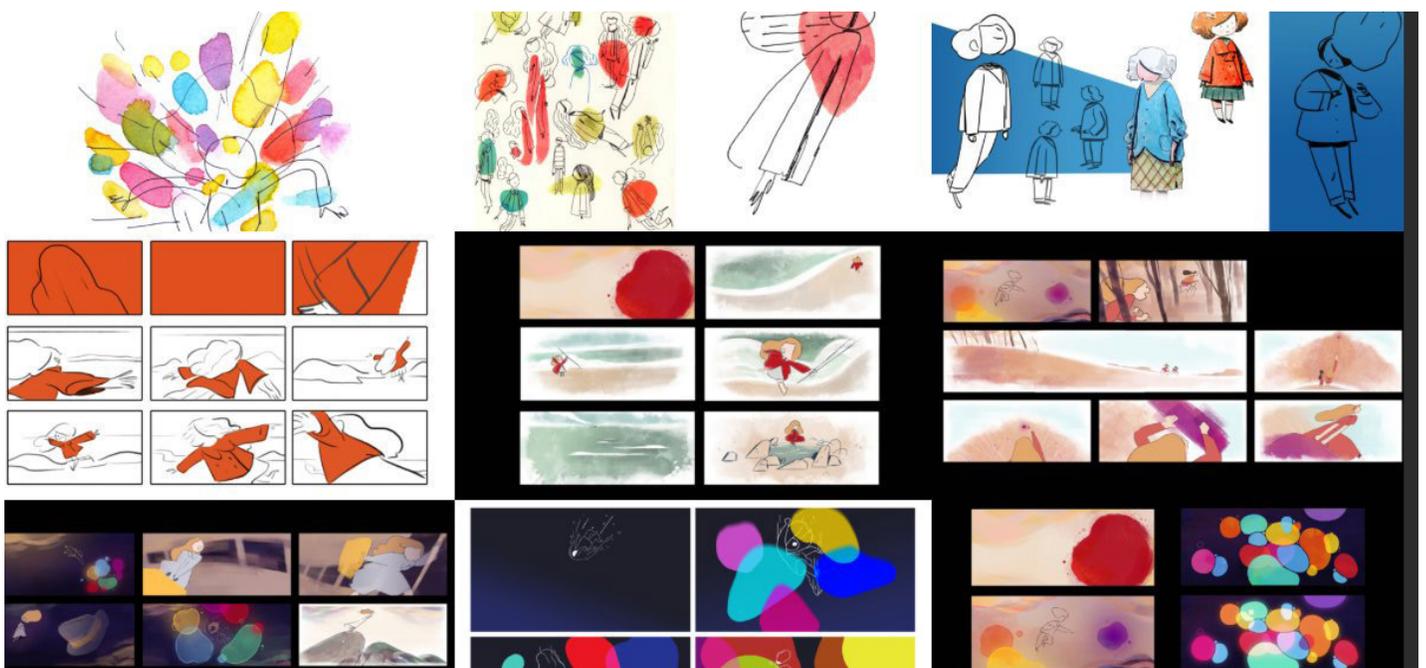
A la izquierda se ve una imagen referencia con la cual los animadores realizaron la imagen de la derecha en “Up”.

Dibujo Narrativo

Es posible que la investigación continúe siendo realizada a medida que se sigue adelante, pero tarde o temprano, se debe empezar a visualizar la pieza a realizar, y uno de los métodos para lograr un acercamiento es con el uso del dibujo narrativo. El dibujo narrativo hace referencia al arte que relata una historia, como puede ser el arte rupestre utilizado para representar cazadores y animales en las cuevas del paleolítico, pinturas en el renacimiento que plasman eventos bíblicos, o incluso un cómic de periódico. Todas estas alternativas presentan una situación, y deben ser realizadas con un objetivo determinado. Citando a Mario Minichiello:

“Lo cierto es que los artistas que se dedican al dibujo narrativo nunca lo han hecho de una forma ‘tonta’. (...) Se daba por hecho que un ilustrador o animador tiene la capacidad de dibujar un oso con precisión. Pero el tema es más complejo: Nadie dibuja un oso sin plantear preguntas o sin pensar en lo que debemos comunicar. ¿Qué tipo de oso? ¿Qué aspectos tiene? El personaje debe funcionar con y sin palabras. Éstas son las ideas que inspiran vida a un personaje y que dictan su aspecto, sus movimientos, cómo se pone de pie, su textura, su color, su temperamento, su hábitat y su reacción ante el entorno. Este nivel de consideración debe aplicarse a todo lo que dibujamos.” (Wells, 2007, p. 27)

Al fin y al cabo, el objetivo de un dibujo narrativo es ayudar a los creadores a visualizar conceptos, y todo creador va a plasmar de manera distinta estas ideas gráficas. Volviendo al caso de “Late Afternoon” (2019), Louise describe que solía dibujar los personajes constantemente en su cuaderno de bocetos, y varios de atributos gráficos que pintó, incluso en los bosquejos más antiguos, se vieron visualizados de alguna forma en la pieza final.



Concept art del cortometraje “Late Afternoon”

Técnica y enfoque

Los bocetos y acercamientos de la fase previa permiten determinar reglas visuales y cinéticas, cómo deben ser dibujados los personajes o los fondos, aspectos estéticos que se desean rescatar para el producto final. En esta fase es donde se debe escoger la técnica de animación, y cómo utilizarla de la manera más efectiva para apoyar el concepto central de la animación

En las grandes productoras un creador puede tener acceso a varios animadores, diseñadores e ilustradores que, aunque todos tengan visiones individuales distintas, trabajan para conjugar un enfoque estético para la animación.



Primera pieza de concept art realizada para el personaje de Aggie en Paranorman, realizada en LAIKA

En el caso de aquellos creadores que también sean los directores de la pieza de animación, en esta fase pueden comenzar a dotar a la pieza de su estilo personalizado. Gerard Scarfe, director de las secuencias de animación en “The Wall” (1982), menciona que su rol como director durante el proceso implicaba menos dibujar, y más corregir el trabajo de otros animadores, haciendo hincapié en un enfoque de animación distinto al clásico. Scarfe buscaba omitir muchas de las reglas de estiramiento y aplastamiento en “The Wall” para alejarse del estilo cómico de Disney. Scarfe utilizó además una gran cantidad de gráfica metafórica, conocimiento proveniente sus años trabajando como humorista político.

Otro ejemplo es el caso de Aggie, el villano en la película de “Paranorman” (2012), un fantasma formado de energía y electricidad. Ross Stuart realizó conceptos del personaje utilizando tinta, pinceles, y una pajita para soplar, dispersando la tinta en una forma errática, para así tratar de capturar la ferocidad del personaje. Durante la animación del personaje, muchos de estos efectos fueron traspasados a un formato análogo, en la forma de un muñeco de animación Stop Motion, logrando obtener un personaje que mezcla distintas técnicas de animación.

Durante esta fase se debe utilizar un medio con el que uno sienta comodidad, y tener la capacidad de visualizar los conceptos en un formato animado. Algunos artistas prefieren experimentar con medios tradicionales, como acetatos o tintas, otros utilizan arcilla o muñecos, o bien aquellos artistas que utilizan softwares en medios digitales. Incluso es posible experimentar con mezclas de distintos estilos, lo principal es experimentar, de manera que, lentamente, un estilo propio y único se comience a ser dilucidado.

Trama y diseño

Un enfoque y técnica determinada implica diseñar el escenario completo sobre el cual se está trabajando, desarrollar un mundo que tenga una congruencia gráfica que define a cada pieza como una parte del todo. En otras palabras, las huellas del texto deben hacer parte al espectador del relato audiovisual a través de una protesis simbólica inteligible y coherente.



El 'Uncanny Valley', o valle de lo inquietante, es descrito por Umberto Eco como "algo que no está yendo como debería", y es un ejemplo de un diseño que rompe con la inmersión del espectador en una ficción. Sin embargo, el Uncanny Valley puede ser utilizado en historias de horror para intensificar el sentimiento.

Si se imagina la animación como una obra de teatro, la vestimenta de un personaje, su manera de actuar y hablar ayudan a visualizar de manera rápida el tipo de personalidad que tiene, y genera expectativas en el espectador. Un personaje con un gran atuendo, detallado y elegante, es probable que represente un personaje lento y acomodado, al contrario un personaje con un traje ligero tiene mayor facilidad de movimiento. Por otra parte, en teatro es raro llenar un escenario con objetos, prefiriendo la eficiencia de solo dejar lo que sea necesario para entender el contexto de la escena, u objetos con los cuales los personajes puedan interactuar. De la misma manera, uno debe diseñar una pieza de animación de manera eficiente, permitiendo suficiente espacio para que los personajes puedan moverse libremente. Todo estos aspectos deben siempre considerar una congruencia narrativa que no rompan la ficción desarrollada. Un robot gigante en una historia de fantasía, sin una buena explicación, puede romper la ilusión.

Barry Purves, animador y diseñador de películas stop motion, recomienda tener estos puntos en cuenta al diseñar una pieza de animación:

- Un creador debe ser familiar con otras formas de arte que relaten historias.
- La animación es un arte metafórico.
- El lenguaje corporal de los personajes es la base de toda animación.
- Todo gesto que haga un personaje debe ser claro y simple
- Es importante dar pausas y permitir silencios.
- Toda pieza de animación debe ser 'creíble', bajo su lógica interna.
- Todo elemento de la pieza, desde color a iluminación, ayuda a definir el mundo.
- Uno debe en lo posible cambiar y variar los ritmos de movimiento
- El diseño de un personaje debe capturar su esencia, y debe ser claro y conciso.
- Historias dentro de la historia enriquecen el mundo que se desarrolla. (Wells, 2007, p. 33)

A estas alturas del proceso, un guión cinematográfico de la pieza que se desea realizar ya debe haber sido escrito, de forma que uno pueda comenzar a trabajar en la realización de un storyboard.

Storyboard, narración y composición

El storyboard es la pieza gráfica que permite visualizar los planos y posición de los personajes en cada toma de la cámara, casi como planos en un comic que más tarde seán utilizados para realzar el animatic. Aunque varía dependiendo de cada trabajo o estudio. Paul describe que el desarrollo de un storyboard puede ser dividido en tres fases:

- Thumbnails, pequeños dibujos que ayudan a definir momentos clave y secuencias del guión.

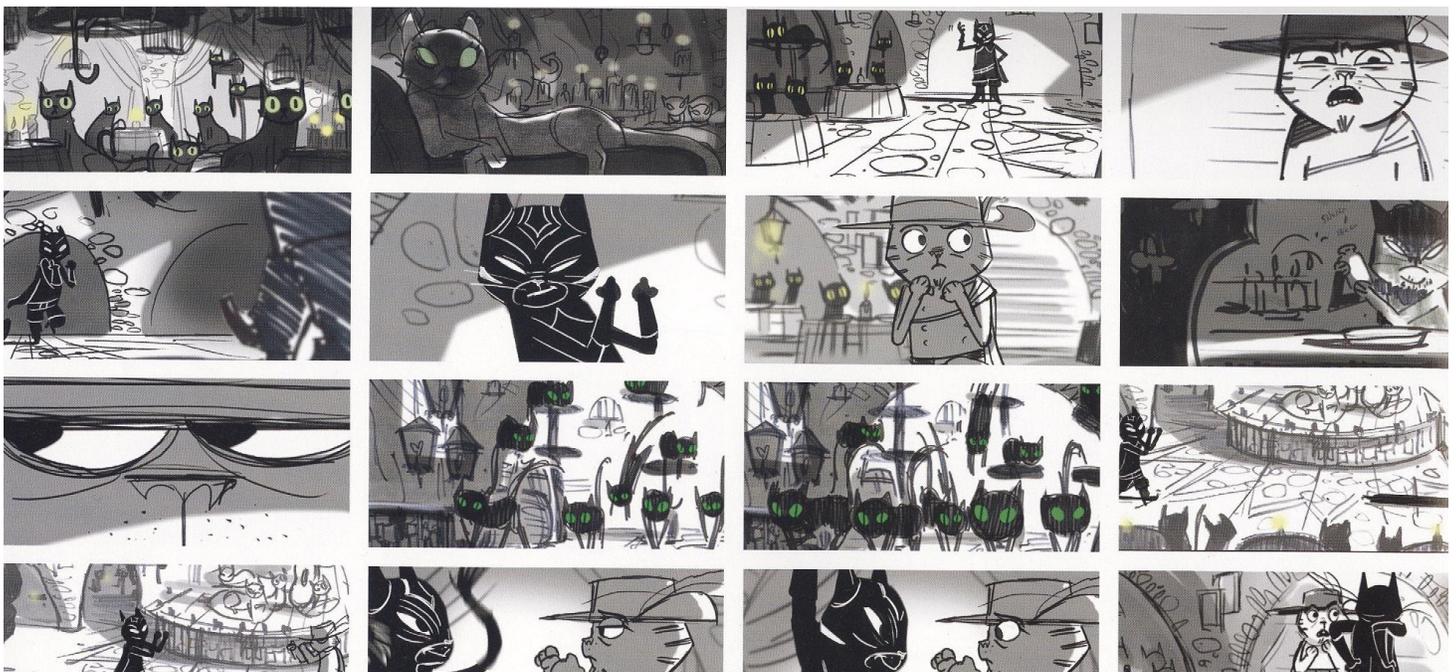
- Versión provisional y revisada, con dibujos más detallados y más grandes.

- Storyboard final, estructurado de tal forma que sea compatible con la banda sonora temporal y que pueda ser empleado para desarrollar un story reel.

Un storyboard debe destacar la dirección del movimiento, definir las acciones de los personajes, cómo los personajes interactúan con los objetos y el entorno físico, guiando la vista del espectador de manera orgánica; todo ordenado y bien presentado dentro de los límites de la pantalla.

“La composición es una técnica que se basa en la visualización, la experimentación, la invención y la experiencia. Los storyboards per-

miten crear composiciones experimentales y creativas. Por otro lado, es importante analizar las películas: el movimiento dentro de las imágenes, el movimiento de la cámara y la forma de montar las tomas individuales dentro del proceso de edición. En la composición, no sólo es importante incluir animación, sino también el diseño pictórico de otras disciplinas, tales como la pintura, la fotografía y el diseño gráfico” (Wells, 2007, p. 41)



Ejemplo de Storyboard realizado para el largometraje animado “Puss in Boots” (2011)

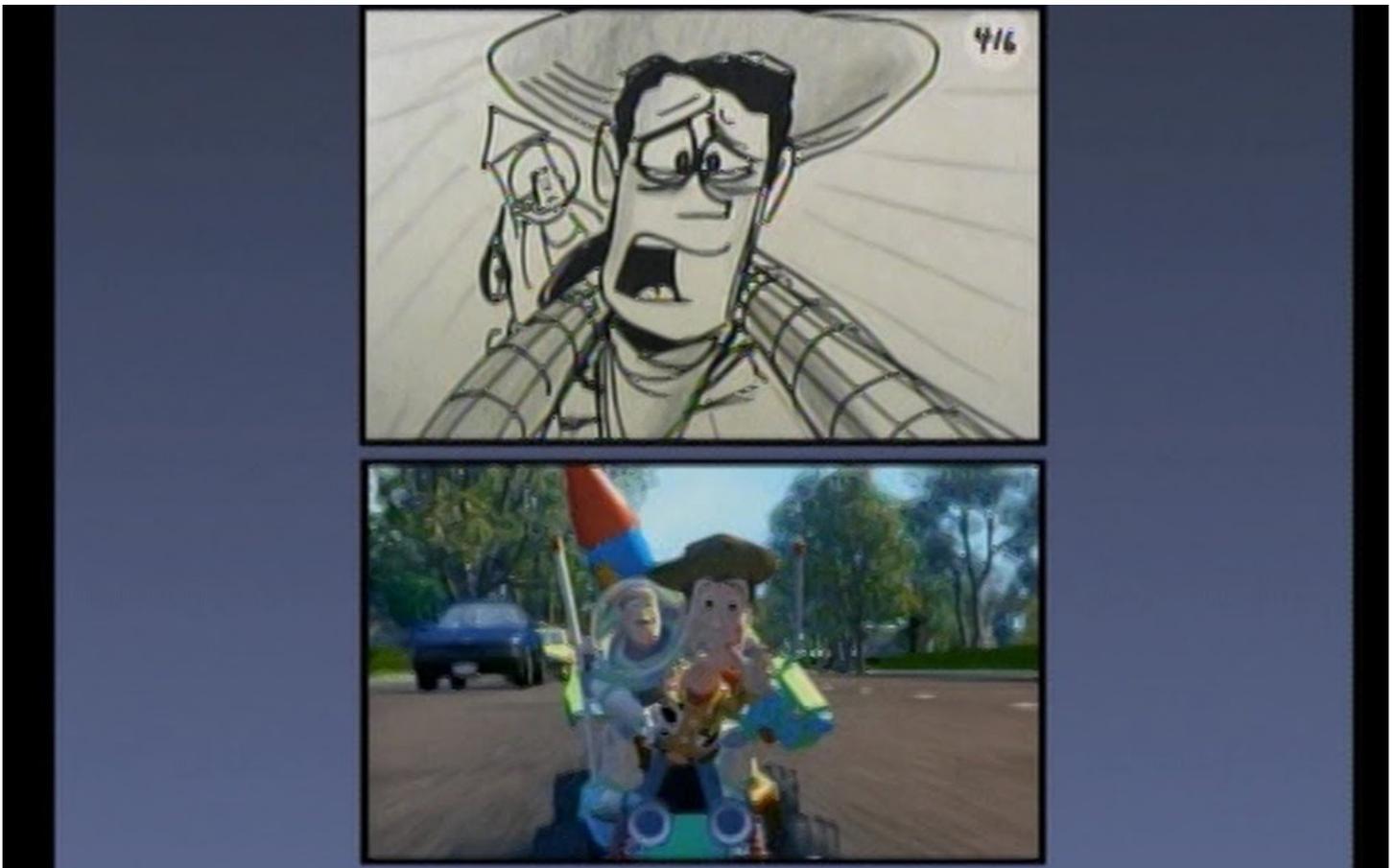
Nelson Diplexcito, cineasta y profesor, describe algunas consideraciones a la hora de crear una composición:

- La 'realidad' o mundo creado en la animación define la apariencia que debe tomar. Debe guiar la vista adecuadamente.
- Recordar que hay un mundo fuera de los confines de la pantalla, y ayudan a darle congruencia a una escena.
- Los decorados y objetos del fondo deben ayudar a encuadrar y resaltar al protagonista, además permiten darle profundidad a una escena.

- Es importante pensar cada toma con un objetivo claro, y utilizar los elementos dentro del marco espacial de manera que logren el objetivo deseado.

- Utilizar una variedad de tomas para crear un interés visual en el espectador.
- La iluminación puede ser usada como elemento para guiar la visión.
- Las emociones y contexto de cada escena determinan el balance que se debe alcanzar en cada toma.
- Utilizar storyboards para tramar las secuencias visuales cómicas.

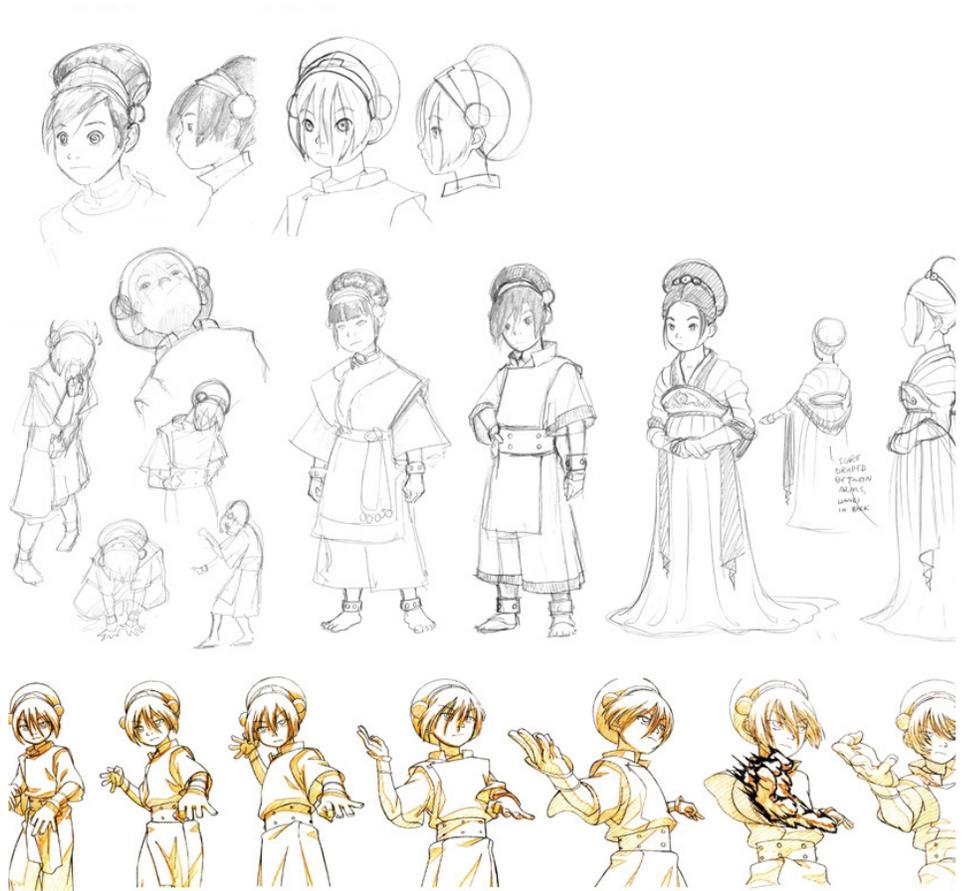
Crear el storyboard puede ser un trabajo que ocurre en paralelo al diseño y desarrollo de personajes.



Comparación entre el storyboard y la pieza final

Desarrollo de Personajes y el movimiento

El primer paso para diseñar cualquier personaje en animación es analizar el guión con cuidado. Toda pieza de animación tiene un sujeto receptor modelo, o sea un receptor objetivo determinado, idealizado por el sujeto enunciador. El diseño de los personajes debe reflejar los gustos y personalidades de los receptores objetivo. El siguiente paso es saber cuánto carácter y detalle debe tener el personaje dependiendo de cuanto tiempo pasa en escena dicho personaje y cuantas veces deberá ser animado. Puede resultar un malgasto de tiempo dedicar muchos recursos a personajes en el fondo que no aparecerán más que un par de segundos en escena. Finalmente, tomar en consideración características como la personalidad, edad, sexo, rasgos físicos, y manera de hablar del personaje, observar detenidamente referencias para capturar la esencia del personaje a través de su forma y el atuendo que lleva puesto. Si el personaje es un animal, sea o no antropomórfico, tomar referencia de como dicho animal se mueve.



Carta de estudio para el personaje de Toph, de la serie animada "Avatar: The last Airbender" (2005)

Todos estos detalles deben ser registrados tanto de manera escrita como en una serie de dibujos y bocetos. Incluso si muchos de estos dibujos no lleguen a la pieza final, son la referencias que el animador utilizará para comprender el tipo de personaje con el que está trabajando. Mientras más dibujos, bocetos, y referencias tenga acceso un animador, mejor podrá 'meterse en la cabeza' del personaje y poder actuar el personaje. Es la razón por la que muchos animadores solían trabajar con un espejo a su lado para replicar sus propios movimientos.

Como resultado de esta fase deben haber una serie de lineamientos con los personajes que aparecerán dentro de la pieza, distintas poses, ángulos y rasgos de personalidad, además de una serie de pruebas de animación que pueden o no aparecer en la pieza final. Personajes que aparecerán en el fondo, y no son protagonistas, necesitan menos descripción y detalles, pero aún deben seguir una línea gráfica clara.

Layout y el pensamiento cinemático

Layout hace referencia a los fondos que serán utilizados en una pieza, esto conlleva conocer el flujo de la acción, el movimiento de cámara, la iluminación, posición de los personajes en el plano, la cantidad de capas que un fondo determinado requerirá para lograr un buen parallax, etc. El Layout es un storyboard más técnico pues incluye cómo se moverá la cámara a través del espacio.

Para lograr buenas composiciones en un Layout se debe tener en cuenta el mensaje que se desea transmitir y las reglas clásicas sobre narrativa cinematográfica. Existen varios tipos de tomas de cámara, pero esencialmente pueden ser resumidos principalmente en 3 grupos distintos:

Tomas de cámara

1) Very long shot, o Plano general: Toma que busca presentar un gran plano del escenario o fondo, presentando el contexto de la historia.



2) Long shot, o Plano conjunto: Toma que presenta a los personajes en la escena, situándolos en el contexto.



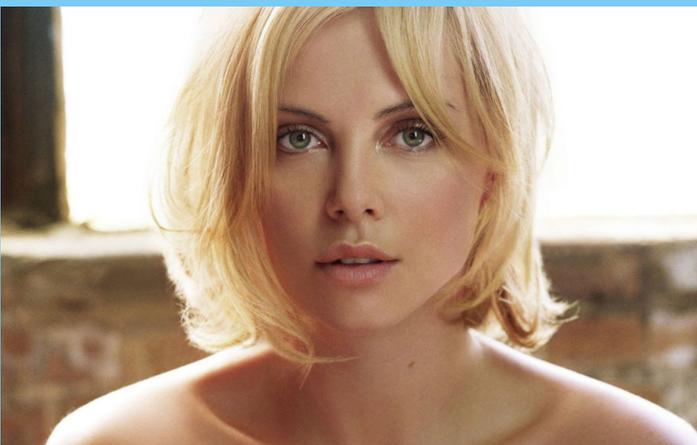
3) Medium shot, o Plano medio: Toma que da énfasis en el personaje, ya sea en sus gestos corporales, o usando un objeto



5) Extreme close up, o Primerísimo primer plano: Fija la cámara aún más cerca de alguna parte del rostro u objeto para presentar algún detalle clave.



4) Close up, o Primer plano: Esta toma se enfoca en la cabeza de un personaje para llamar la atención en su expresión y emociones.



6) POV (Point of View), o Punto de vista: Toma que busca seguir los ojos de un personaje para simular su punto de vista; ver lo que ellos ven.



Ángulos de cámara

1) Eye level, o ángulo normal: La cámara está centrada, presenta la escena de manera objetiva.



2) Low angle, o contrapicado: La cámara está apuntando hacia arriba, lo que hace a los personajes parecer más grandes y dominantes.



3) High angle, o picado: La cámara apunta hacia abajo, empujando a los personajes y dándoles mayor vulnerabilidad.



4) Tilted shot, o ángulo desbalanceado: Una toma inclinada que genera tensión en el espectador, utilizado para presentar que algo está mal o desbalanceado.



5) OTS (Over the Shoulder), o sobre el hombro: Variación del contrapicado específicamente utilizado sobre los hombros de un personaje para presentar conflicto en una conversación con otro personaje.



2) Track, dolly or crane: Similar al anterior, pero mucho más rápidos y más objetivos, siguiendo las acciones y movimientos de los personajes de manera más cercana con una cámara sobre rieles.



Movimientos de cámara

1) Pan and tilt: Movimiento panorámico de la cámara, ya sea hacia arriba, abajo, derecha o izquierda para seguir a los personajes desde la distancia.



3) Zoom: La cámara se acerca o aleja, desde o hacia un personaje u objeto, para dar mayor énfasis a algún detalle.



4) Random motion, o movimiento errático: Utilizado en secuencias de acción, la cámara se mueve de manera aleatoria para dar una sensación de urgencia a lo que ocurre en escena.



5) 360 degree, o cámara rotatoria: Una toma continua donde la cámara gira alrededor de un personaje u objeto, a veces dando una vuelta completa para agregar dinamismo.



Muchas tomas pueden mezclar distintos movimientos o ángulos para combinar distintas sensaciones o resultados. En animación, muchas de las tomas mencionadas funcionan de manera similar. Es más, en animación uno puede romper algunas convenciones de lo que una cámara es capaz de lograr, o potenciar tomas normales.

“Tenemos el Arte que puede jugar con el tiempo con mayor libertad que cualquier otro. No tenemos que usar el tiempo normal, podemos ir más rápido para obtener un humor espástico y acciones frenéticas, o ir mucho más lento y obtener belleza y dignidad (...) Siempre trato de ir un poco más rápido para luego pasar a una velocidad un poco más lenta. Combinando velocidades, buscando el cambio, el contraste, lo lento contra lo rápido (...) Es difícil de detectar pero transforma al arte en algo adictivo de ver.” (Williams, 2001, p. 297)

La iluminación es una herramienta que puede potenciar o contrastar las tomas realizadas. Un ejemplo de esto es en una de las secuencias en el largometraje “The SpongeBob Movie: Sponge Out of Water” (2015), uno de los personajes viaja a los pensamientos de Bob Esponja, el feliz y animoso protagonista, y sus pensamientos resultan ser demasiado agradables para el intruso. La escena utiliza colores e iluminación que sugieren un lugar agradable y placentero, pero la forma en que la cámara presenta al personaje dentro de este ambiente sugiere lo terrorífico que es realmente. Así, el lenguaje visual puede hacernos conocer cómo los personajes observan el mundo que los rodea.



La secuencia de introducción del largometraje “Up” nos presenta a a Carl y su esposa Ellie en su vida como pareja.

Sonido

La banda sonora puede ser dividida en las voces de los personajes, el sonido ambiente incidental y el soundtrack. Los actores de voces y doblaje definen la personalidad de un personaje a través de la manera como hablan, la entonación, pronunciación, acentos y pausas. Es de suma importancia encontrar a un actor o actriz que tenga entrenamiento y pueda darle al personaje una dimensión única al volverse parte de la simulación.

Actualmente, utilizando plataformas de búsqueda por internet, uno es capaz de encontrar sonidos ambientales o efectos de sonido genéricos en varias páginas web, pero a la hora de necesita

algún efecto de sonido realmente específico, como el ruido de un objeto no que podría ser encontrado en la realidad, es necesario fabricar dicho ruido de manera artificial utilizando equipos especiales. Como el caso de efectos de sonido para robots o alienígenas.

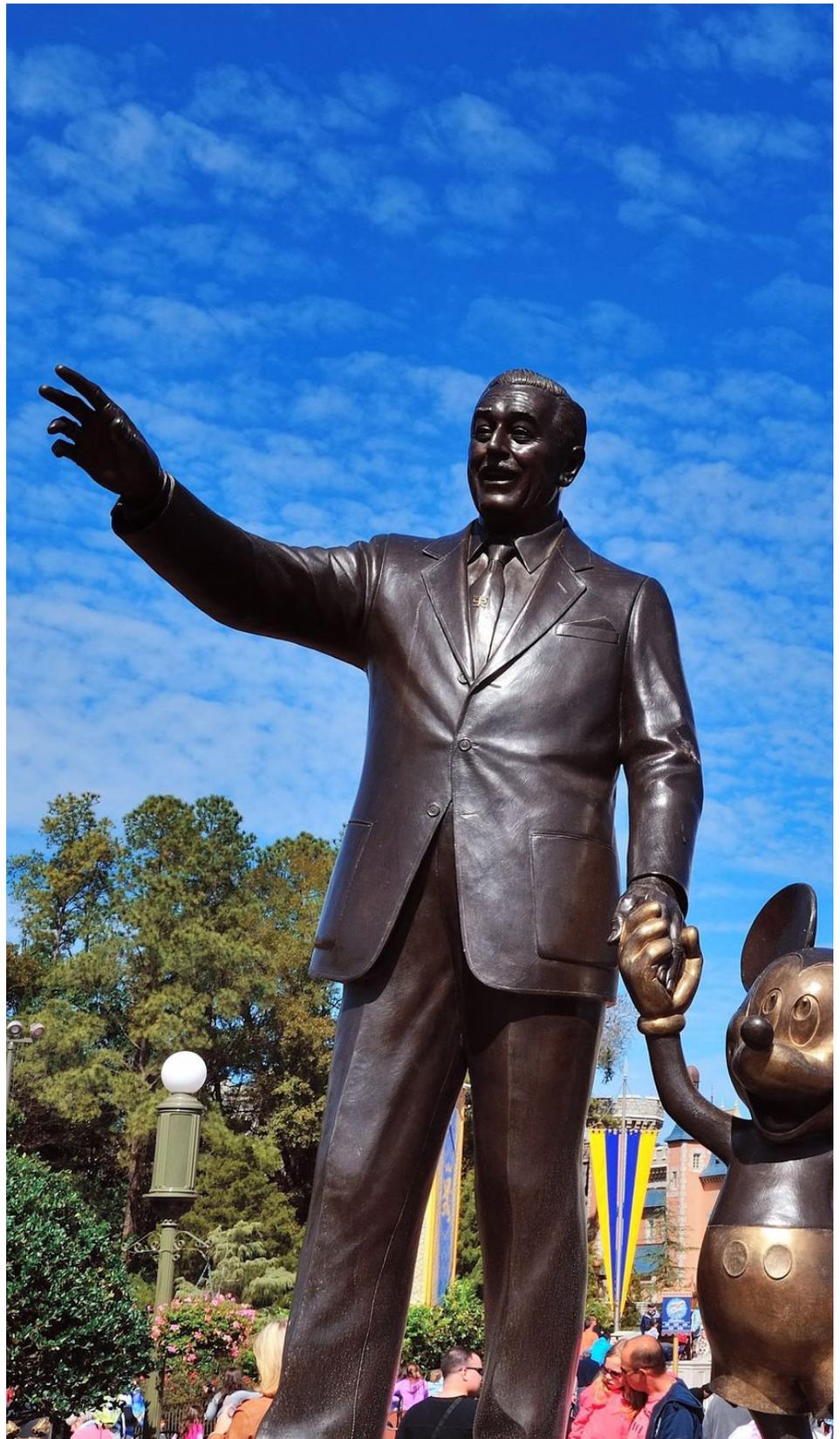
El soundtrack, por su parte, debe apoyar la historia presentada y amplificar las emociones en escena. Los efectos y sensaciones de las melodías varían en las distintas culturas, por lo que la manera más efectiva de asegurar que una pieza sonora funcione es a través de la asociación. Michael Giacchino, compositor musical de “Up” (2009), describe que su proceso sonoro es tratar de capturar la esencia de un lar-

gometraje en un acorde musical único, y éste acorde transformarlo en la idea que distribuye a través de todo el soundtrack. Michael describe que reservó cuatro notas musicales tocadas en piano para el personaje de Ellie, y se aseguró de tocar estas notas en distintos momentos clave: Cuando Ellie conoce a Carl (el protagonista), cuando se casan, cuando Ellie sufre un aborto espontáneo, cuando Ellie fallece, y cada vez que Carl abre el libro de aventuras que crearon juntos. Así, el espectador asocia estas cuatro notas a la relación de Ellie y Carl, a su vida de pareja y sus aventuras, lo que hace que cada vez que esas notas sean presentadas, inconscientemente el espectador asociará la escena a Carl y Ellie.

Si una escena presenta una situación alegre, el soundtrack no necesariamente debería reforzar la misma idea. Es posible mezclar emociones o contrastar sensaciones dependiendo del estilo que se desee lograr, lo primario es planificar junto a un compositor musical.

Animatic

Con todas las piezas anteriores combinadas, se debe lograr la previsualización de una pieza de animación. Si es una pieza de animación digital 3D o stop motion, debe contar con modelos prototipo y efectos poco detallados. Es posible que la composición musical aún no esté terminada, o algunas voces necesiten ser grabadas nuevamente, por lo que se usa una banda sonora provisional y voces de prueba. Esta es la pieza que un director de animación debe presentar ante un estudio para conseguir la aprobación y seguir adelante con el proyecto.



Parque temático de Disneylandia.

Identidad Artística

Ya fue mencionado el rol de un director y cómo, en ciertos casos, las ideologías y estilos de estos directores influyen el resultado de la pieza final. No obstante, toda entidad que desarrolla contenido creativo, desde un simple animador independiente, hasta un gran estudio multimillonario como Disney, tiene una visión o identidad que deben desarrollar y, en ciertos casos, mantener.

“Suele creerse que este mundo imaginario es la causa del éxito de Disneylandia, pero lo que atrae a las multitudes es, sin duda y sobre todo, el microcosmos social (...), la perfecta escenificación de los propio placeres y contrariedades.” (Baudrillard, 1978)

Disney ha pasado casi un siglo desarrollando una identidad corporativa inspirada en los sueños y la inocencia de la juventud, cómo capitalizar la simulación del mundo real a través de la fantasía hasta generar una parodia de esta; una parodia que enfatiza la belleza y bondades del mundo por sobre los contratiempos y dificultades. Esta identidad es representada no solo en sus parques temáticos, sino además a través de los largometrajes animados que producen como estudio, tratando

siempre de mantener la visión de Disney.

“He trabajado toda mi vida para crear una imagen de lo que ‘Walt Disney’ es, y esa imagen no soy yo. Yo fumo, yo bebo, y todas las cosas que no deseamos que el público sepa” (Bennett, 2006)

Esta visión ciertamente tiene una gran relación con la identidades que corporaciones desarrollan para representar los ideales de una marca, aspectos que garantizan una rápida identificación en el mercado. Nadie observa los lineamientos creativos de Disney y los asemeja a los lineamientos de Dreamworks, pues ambas compañías desarrollaron un estilo que las distingue entre sí.

De manera innata todo artista se hace parte del texto audiovisual al proveer una prótesis simbólica determinada, y todo espectador así desarrolla a través de las huellas del relato la proyección de un autor o enunciador ideal. Del mismo modo que las obras en las que ha trabajado Tim Burton dan la imagen de un director perfecto para relatar historias en ambientes oscuros, o Steven Spielberg puede ser un buen director para historias que giran entorno a figuras paternas, o la previamen-

te mencionada Kylie Trupp puede ser una gran artista a invitar en proyectos en torno a animales, todo artista presenta una imagen de sí a través de su trabajo y el tipo de temáticas que uno es capaz de abordar.

Identificar aquella imagen ideal que un espectador forma con los relatos presentados es un trabajo que puede demorar años en ser realizado, sin embargo, esta idealización es, al fin y al cabo, un proceso de simulación en distintos niveles. Las herramientas del diseño, que permiten la participación de un espectador dentro del texto, pueden permitir conceptualizar este sujeto enunciador modelo en patrones estéticos y aplicaciones gráficas.

En la siguiente sección se tocará los aspectos más técnicos de la producción, y cómo funciona la producción de animación en grandes conglomerados como Disney, a manera de conocer cómo aplican sus mecanismos de identificación.

Productoras de Animación

En términos prácticos, para realizar cualquier pieza de animación se requieren tres agentes claves:

- Un ente que haga la animación
- Un ente que pueda financiar el proyecto
- Un ente que pueda distribuir la pieza final en algún canal.

Los términos utilizados para describir estos roles varían en cada país, pero siendo la industria cinematográfica y audiovisual de EEUU una de las más prevalentes a través de los años, se utilizará los términos presentes en dicha industria.





Agentes Involucrados en la Producción

A.- Production Companies, o Productoras:

Las productoras son las compañías encargadas de crear animaciones, teniendo distintos rubros a los que dedicarse: producción de música, películas, videojuegos, comerciales, señales por radio, series animadas, todo lo que pueda involucrar la creación de productos creativos. Algunas productoras pueden trabajar bajo encargo o contrato de otras productoras. En el caso de productoras que trabajan de manera independiente, sin pertenecer a algún tipo de conglomerado o gran compañía, se les llama Production Studio, o Production House.

B.- Studios, o Estudio

Los estudios no producen contenido creativo, sino que ayudan a su financiación y distribución. Un estudio puede empezar un proyecto y enviarlo por encargo a una productora, o una productora puede asociarse con un estudio cuando deseen desarrollar alguna pieza de animación. Cuando una productora logra terminar una película o una serie, la productora cede los derechos de distribución, y algunos de los derechos intelectuales, al estudio. Como resultado, los estudios reciben

un mayor retorno monetario de su inversión. Algunos estudios cuentan con espacios y oficinas donde las productoras pueden filmar o trabajar, y algunos de estos pertenecen a conglomerados de televisión o cine, garantizando un fácil acceso a distintos tipos de canales de distribución.

C.- Independent Distributors, o Distribuidoras Independientes

A diferencia de los estudios, las distribuidoras independientes sólo buscan los derechos de distribución de los contenidos creativos. Ciertas distribuidoras incluso permiten que las productoras mantengan las licencias de su creación, de forma que no cedan su capacidad de seguir trabajando de manera independiente en el producto.

D.- Television Networks, o Cadenas de Televisión:

Los estudios que deseen distribuir series a través de la televisión deben vender los derechos de distribución a las compañías dueñas de los canales de televisión abierta y por cable.

E.- Talent Agencies, o Agencias de Talentos:

Aunque no están directamente relacionadas la industria de la animación, vale la pena mencionarlas pues las agencias de talentos pueden jugar un rol a la hora de decidir el casting de artistas y los roles dentro de una producción. Las agencias tienen una serie de clientes desde actores, músicos, directores, guionistas entre varios otros, y su objetivo es ayudar a sus clientes a conseguir trabajos dentro del mercado creativo. Un cliente puede tener asignado un agente especializado en su rubro, o un 'manager' que tiene una atención mucho más personalizada. Managers son especialmente útiles para directores pues los ayudan incluso a tener entrevistas con productoras.

Las grandes compañías de entretenimiento, como Disney o Universal, son autosuficientes ya que cuentan con sus propios estudios y productoras dentro de la misma compañía.

Los Roles Dentro de una Productora

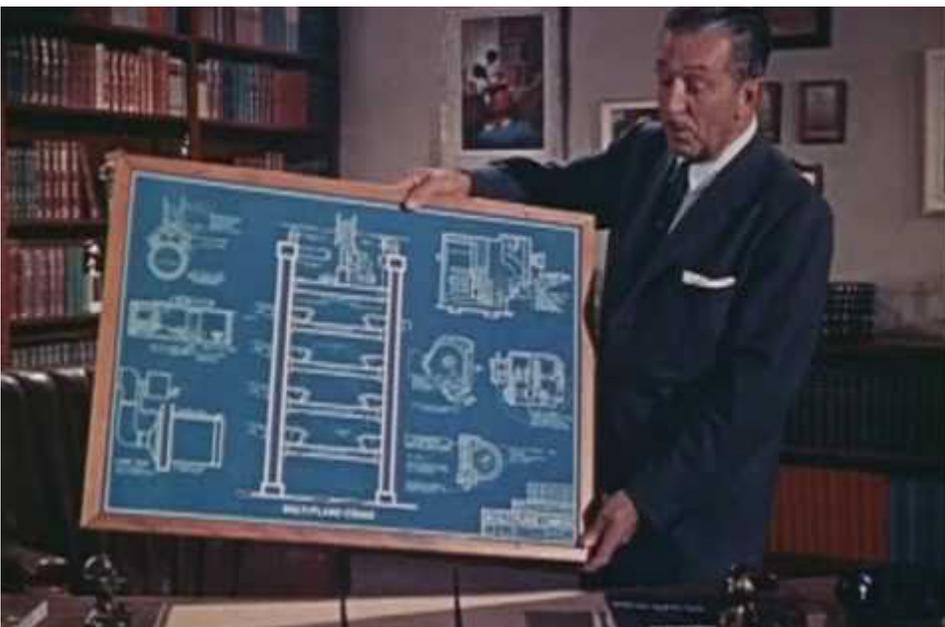
En los tiempos clásicos de la animación, el trabajo era dividido en un animador principal y un ayudante para completar las piezas. Con el paso del tiempo, a medida que las productoras ganaron más personal y las producciones audiovisuales se tornaron más complejas, los distintos artistas comenzaron a especializar sus roles específicos, hasta el punto que grandes productoras cuentan con departamentos completos para los roles específicos. A continuación, se presentará algunos de los departamentos y roles que juegan un papel importante durante la producción de un proyecto animado, dentro del contexto estadounidense:

Departamento de producción:

Productor ejecutivo: A grandes rasgos, se acredita al productor ejecutivo el rol de inversionista, dueño de los derechos de autor, de la propiedad intelectual, o todas las anteriores. En países como México un inversionista o compañía que aporta solo el dinero necesario para una producción puede ser acreditado como productor ejecutivo. En el caso de Estados Unidos, los productores ejecutivos son considerados “showrunners”, los encargados de tomar las decisiones creativas principales y asegurar que una idea de animación salga a flote. Los productores ejecutivos son dueños del concepto inicial, y tienen el derecho a contra-

tar al productor encargado de realizar la pieza de animación. En casos, por ejemplo, de realizar una pieza de animación basada en otra propiedad intelectual (un libro, un largometraje, una novela gráfica, etc), los creadores de dicha pieza reciben el crédito de productores ejecutivos, incluso si no se ven involucrados directamente con el proceso creativo y producción. En los casos que un productor ejecutivo necesite renunciar a un proyecto de larga extensión, como son las series animadas, un nuevo productor ejecutivo es contratado, y aquel que acaba de renunciar es reconocido como Productor Consultante, cuyo rol es menos involucrado pero tiene la capacidad de aportar ideas o ayudar en la escritura de guiones para ciertos episodios. En casos muy específicos, como fue el caso de Arnold Schwarzenegger en el largometraje “Last Action Hero” (1993), actores y guionistas involucrados en la producción y contratación de personal pueden ser acreditados como productores ejecutivos.

Productor general: Si el productor ejecutivo se encarga de la idea inicial y conseguir la financiación necesaria, el productor general debe manejar los recursos de la manera más eficiente para conseguir el equipo necesario para la producción de la pieza.



Walt Disney presentando la cámara de multiplano, aparato utilizado antiguamente en el desarrollo de animación tradicional sobre acetatos.

Es el trabajo del productor conseguir los derechos legales para realización y comercialización de una idea, contratar a un director que se ajuste a la idea del productor ejecutivo, y apoyar al director durante toda la producción hasta que la pieza sea terminada. Además, a diferencia del productor ejecutivo, los productores suelen ser los que reciben trofeos y premios por su trabajo, tales como Oscars.

Coprodutor: Cuando una productora requiere más financiamiento o manos de obra, se asocian a empresas que entregan apoyo en este aspecto. Estas se convierten en coproductores y suelen enviar a un productor delegado que asegure la finalización del proyecto, especialmente cuando se tratan de grandes cadenas y distribuidoras que deben seguir fechas determinadas,

Supervisor de producción: Es quien toma las decisiones sobre los procesos de producción y estructura el plan de trabajo para optimizar el pipeline, buscando toda opción o alternativa para lograr atenerse a las fechas exigidas.

Departamento de dirección:

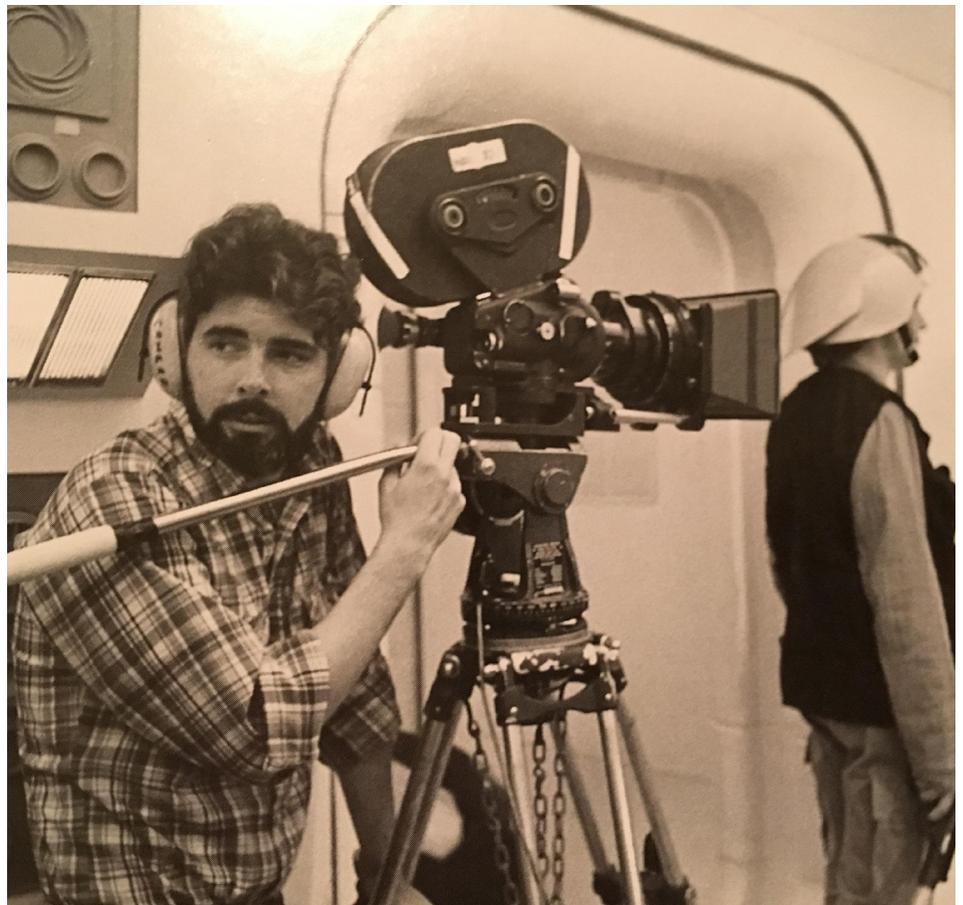
Director: La cabeza artística del proyecto. Se ha hablado en detalle sobre el director, solo basta recordar que, en varios casos, el creador del concepto original de animación no es el director propiamente tal. Su rol principal es supervisar el montaje y asegurar que todo el equipo conozca su visión.

Co-Director: A veces un director necesita el apoyo de otro para suplir sus debilidades o dividir mejor los tiempos.

Un director puede enfocarse mejor en los diálogos de personajes mientras otro se focaliza en la animación.

Director de Fotografía: Aunque extraño de ver en producciones de animación, el director de fotografía trabaja junto a el o los directores en la cinematografía, el tipo de tomas y la iluminación.

Director de Arte: Supervisor de todos los aspectos artísticos de la producción.



George Lucas filmando la secuencia inicial de "Star Wars: A new Hope" (1977)

Director Técnico: Encargado de buscar e implementar los mejores procedimientos técnicos, teniendo en consideración tiempo y capacidades tecnológicas, para asegurar una consistencia e integridad artística.

Asistente de Dirección: Pueden ser uno o varios, y apoyan el trabajo del director al supervisar aspectos específicos de la producción, como fijar fechas para pre-producción, planear horarios o evaluar el trabajo realizado por el equipo.

Director de Casting: Puede ser una persona o una agencia, debe contratar a los actores de voces necesarios.

Departamento de historia

Guionistas: Trabajan junto al director para escribir el guión de la producción. A veces los guionistas consultan a los actores de doblaje sobre su opinión en ciertos diálogos para corregirlos y fluir con mayor facilidad en la animación.

Artista de thumbnail: Artistas que desarrollan las primeras secuencias visuales de las escenas a través de bocetos poco detallados crear una ideas básica de los movimientos de cámara.

Storyboarders: Los artistas encargados en desarrollar el storyboard con la ayuda de los thumbnails creados anteriormente.

Departamento de arte

Editor: Trabajan durante toda la producción, constantemente tomando las secuencias animadas y los efectos de sonidos necesarios para dar acercamientos audiovisuales a la producción. Su primer trabajo es realizar un Story reel con los storyboards, a veces usando sus propias voces para los diálogos, y desde ahí continúan quitando y agregando piezas a medida que avanza la producción.

Investigadores técnicos: Cuando una producción demanda mejoras o modificaciones a los softwares utilizados en el proyecto, los investigadores técnicos participan con ingenieros y programadores para conseguir las mejoras necesarias.

Artista conceptual: Artistas orientados en crear piezas gráficas generales de personajes, escenarios, ambientes, objetos, animales, y todo lo que habrá en escena.

Diseñador visual: Desarrollan la identidad visual de una pieza, desde huellas del texto hasta cómo realizar marketing de la pieza cuando es finalizada. En ocasiones, también realizan el colorscript de las piezas.

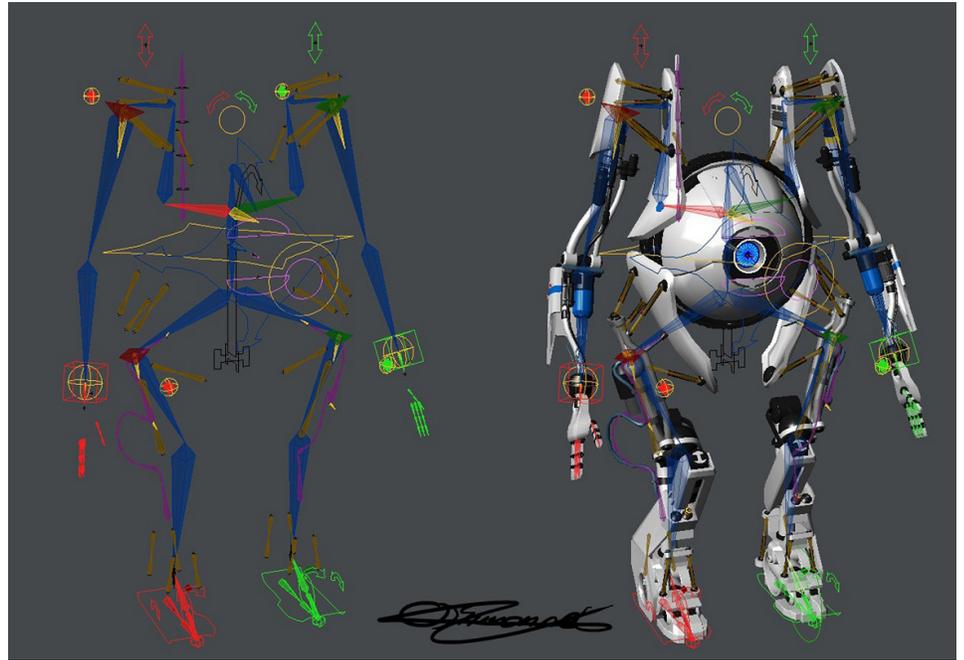


Los actores de voces a veces trabajan junto a los guionistas para mejorar algunas líneas durante la producción.

Modelador: En animación digital 3D y Stop Motion, los modeladores moldean figuras en greda o 3D de los personajes, los objetos, los fondos y los ambientes en los espacios tridimensionales. Una vez que que son aprobados, pasan a los Artistas de Texturizado, que agregan las texturas, retoques y detalles que le den la materialidad deseada.

Rigger: Su trabajo principal es realizar los esqueletos de animación de los personajes en animación 2D, 3D y Stop Motion. Trabajan de la mano con los animadores para que los esqueletos puedan suplir sus necesidades.

Animador: Aquellos que le dan vida a los personajes, los distintos animadores son asignados a distintos grupos encargados de animar determinados personajes. Un grupo de animadores se dedican a trabajar en los personajes principales, subdividiendo los roles en animadores clave, de inbetween, y clean-up. Otro grupo de animadores son especialistas en realizar animaciones para personajes de fondo o que son parte de una multitud, y estos utilizan programas especializados en generar animaciones programadas de fácil repetición.



Los esqueletos realizados por Riggers pueden tener una apariencia como esta.

Artista de Rough Layout: Hacen los primeros armados de las escenas y composiciones visuales, basados en los storyboards y utilizando modelos básicos, bocetos de animación y escenarios en construcción.

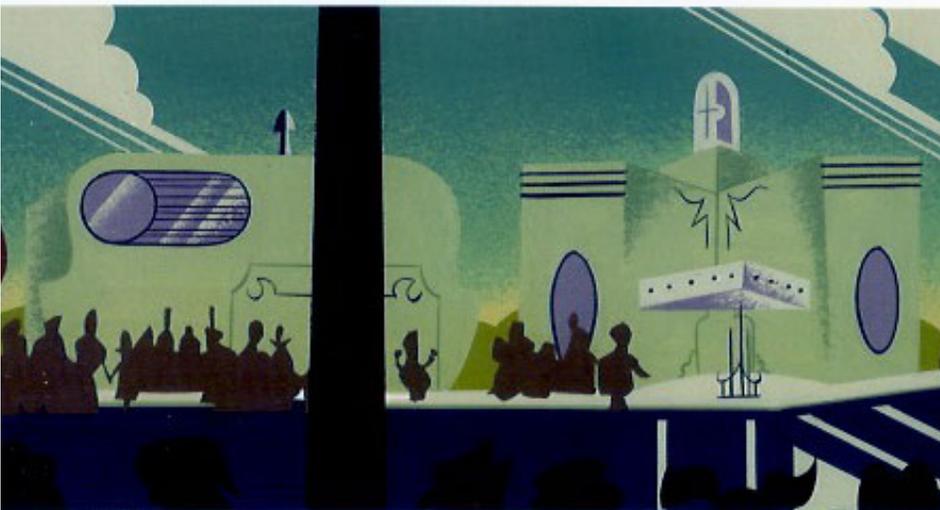
Artista de Matte Painting: Los creadores de los fondos en las escenas. Estos artistas reciben los conceptos y los transforman en escenarios separados en distintas capas 2D o 3D para los efectos de parallax.

Iluminadores: Los artistas que iluminan los escenarios y los personajes con el uso de distintas técnicas, basado en las especificaciones del guión de colores.

Artista de VFX: Estos crean efectos como partículas, destrucción, y todo tipo de grafico visuales que ayuden a la composición de una escena.

Artista de FX de personajes: Variante de los animadores de personajes, estos se encargan de animar piezas de ropa, objetos con los que interactúan, el espacio que deforman, todo lo que rodee al personaje y sea parte del escenario para integrarlos a la escena.

Render Wranglers: Una vez que las piezas han sido animadas y las escenas pueden comenzar a ser renderizadas, los Render Wranglers se aseguran de eliminar errores de animación o corrupciones, a través de computadores especializados para el trabajo.



Durante la producción de un episodio de “My life as a Teenage Robot”, artistas de Rough Layout eran encargados de realizar estudios de pintura y coloreado como estos. Extraído del libro “Not just a Cartoon: Nicktoons!”

Departamento de Sonido

Foley: Especialistas en grabar, modificar y editar sonidos únicos o específicos para determinadas acciones.

Sonidista: Sonidos que no son tan específicos y pueden ser encontrados dentro de librerías de sonido generales son recolectados y editados por los sonidistas para luego integrarlos a la pieza de animación, siguiendo las instrucciones del guión. No obstante, no son los encargados de generar la composición final, y suelen entregar al departamento de postproducción una hoja de referencia donde especifican los tiempos y sonidos de cada escena.

Soundtrack: Compositores musicales que desarrollan las piezas sonoras atmosféricas e incidentales.

Actores de Voz: Actores que entregan la voz de los personajes, para que luego sean integradas a la animación.

Departamento de Postproducción

Compositor: También llamado Montador, trabaja junto al director para condensar la pieza animada, asegurando que todos los elementos sean integrados en una pieza audiovisual congruente. En ciertos casos el director puede ser el Compositor mismo, pero en la mayoría de las ocasiones los compositores deben responder a las demandas del estudio que envió el encargo y los productores.

Asistente de montaje: Bajo las instrucciones del Compositor, realiza los arreglos que sean necesarios a la pieza.

Corrector de Color: Artistas que dan los últimos ajustes a una pieza de animación como la saturación, el brillo y el correcto matiz en distintos canales de visualización.



Pipeline dentro de una Productora

Hoy en día, toda productora necesita utilizar pipelines para sus proyectos de animación, ya que la animación cuesta mucho dinero, tiempo, y muchas veces los distintos departamentos están trabajando en varios proyectos al mismo tiempo. A manera de ejemplo, la película “Las locuras del Emperador” (The Emperor’s New Groove, 2000) de Disney costó el equivalente a 100 millones de dólares actuales, y tardó alrededor de 6 años desde su primera concepción hasta su estreno en los cines de Estados Unidos. Si un proyecto tarda mucho en completarse corre el riesgo de dejar de ser económicamente viable.

Aunque hay distintos tipos de pipeline, desde métodos tradicionales hasta modelos actualizados, todos siguen los 5 pasos cruciales: Desarrollo, Preproducción, Producción, Postproducción y Distribución. Cada estudio tiene un sistema de pipeline distinto, y cada proyecto tiene distintas dificultades que enfrentar en la cadena de producción. Como caso de estudio, se presentará el proceso de producción de “The Emperor’s New Groove” (2000), descrito en el documental The Sweatbox (Styler y Davidson, 2002) para mostrar un ejemplo de pipeline tradicional:



“The Emperor’s New Groove” (2000) cuenta la historia

Development (Desarrollo).

Concepto: Roger Allers, después de tener gran éxito en la película “El Rey León” (The Lion King, 1994), se acercó a Michael Eisner, director ejecutivo de la compañía de Disney durante esos años, e hizo un pitching de la idea para una película, llamada “The Kingdom of the Sun”, inspirada en la cultura inca, sobre un joven de origen humilde enseñándole una lección de modestia a un emperador. Allers describe que a Eisner le agradó la idea, que tenía “todos los elementos de una película clásica de Disney” (Styler y Davidson, 2002, 0:03:16). Gracias a su éxito anterior, Eisner le concedió el rol de director a Allers para comenzar a trabajar.

Investigación y recopilación de material: Rogers, buscando inspiración para la película, viajó a Perú con un grupo de animadores para conseguir inspiración, rescatar imágenes de referencia y estudios sobre el movimiento de animales locales, como las llamas.

Copyright: Compañías como Disney protegen su propiedad intelectual con gran recelo, y fijan contratos muy temprano durante la producción. Así todo, desde el nombre “The Kingdom of the Sun” a todo el material conceptual es propiedad de Disney. Además, durante esta fase Disney también fija algunos acuerdos de negocios, así como acordar líneas de juguetes y productos en restaurantes o producción de marketing.

Preproducción.

Planificación: Es aquí cuando los productores comienzan a contratar a los distintos animadores, guionistas, compositores, diseñadores, artistas de pintura, actores de doblaje, todo el personal que sea necesario para lograr desarrollar un animatic. Randy Fullmer, productor en “The Kingdom of the Sun” describe que el trabajo de un productor es hacer una película “que sea entretenida, con una historia interesante pero no muy compleja” (Styler y Davidson, 2002, 0:08:12). Los productores ejecutivos asignaron como fecha final de estreno para la película el verano del año 2000, pues Disney tenía acuerdos y contratos a los que atenerse, entonces Randy debía poder estrenar en esa fecha límite a toda costa.

Guión: El director, junto con los guionistas, realizan un primer esbozo de la historia. A veces, un productor puede tener influencia en el desarrollo de este guión, como es en el caso de “The Kingdom of the Sun”, donde Randy Fullmer llamó a otros directores de proyectos anteriores, a ayudar durante el proceso de la escritura, para así detectar errores en el flujo de la historia, dar consejos sobre cómo mejorar ciertas escenas, e incluso pro-

poner cambios radicales que logren sacar adelante el proyecto cuando se atasque en su desarrollo. En el caso de series animadas, los productores ejecutivos pueden realizar comentarios tanto acerca de outlines como guiones de episodios, para que se apeguen a las normas del canal.

Casting: Una vez que se tiene un guión, se buscan a los actores de doblaje, o “voice actors”, que proveerán las voces en la animación. Eartha Kitt (1927-2008) fue la actriz que interpretó al personaje de Yzma, la villana, en la historia de “The Kingdom of the Sun”, y el animador Dale Baer describe que su voz le da una dimensión completamente distinta al personaje, dotándola de vanidad y determinación

por cumplir su objetivo (Styler y Davidson, 2002, 0:53:00). El director y el productor intentan grabar la mayor cantidad de voces posibles, focalizados en coseguir las tomas para todos los roles principales y grabarlos para ayudar al equipo de animadores. Personajes incidentales o roles menores no son una prioridad y pueden ser terminados más tarde en la producción.

Diseño del arte: Diseño de la pieza de animación. Joe Moshier, diseñador de personajes en “The Kingdom of the Sun”, describe que su trabajo fue crear personajes que parecieran auténticamente incas, estipulando distintas reglas de anatomía y animación para asegurar la consistencia gráfica, “unificando a todos los artistas para



Inmediatamente después de que artistas conceptuales son contratados, piezas y acercamientos son realizados para comenzar una visualización temprana.

fijarlos en una dirección clara” (Styler y Davidson, 2002, 0:09:21). Andreas Deja, director de animación de la producción, en sus primeras pruebas de animación toma especial atención en el personaje de Yzma, actuando ciertas tomas frente a un espejo para representar perfectamente la vanidad y determinación que Eartha Kitt le da al rol. (Styler y Davidson, 2002, 0:11:20). Directores técnicos, como Colin Stimpson, se encargan de comenzar a planear el layout. Para “The Kingdom of the Sun” se deseaba crear un estilo nuevo y único, que le diese a la película su propia identidad, basados en algunos de los principios de producciones anteriores en Disney, como es la llamada “Pool of Light” (Piscina de Luz), para crear fondos que tienen un foco de luz principal en donde el personaje completaría la composición, sumado al trabajo de darle una paleta de colores particulares que ayuden a evocar la identidad y tradición inca. Yzma tendría su propia paleta de colores, de manera que incluso si Yzma no se encuentra presente en la escena, inconscientemente podemos sentir su presencia cuando los colores de su paleta se hacen presente (Styler y Davidson, 2002, 0:22:36).

Storyboard: Un director supervisa cuidadosamente este trabajo, y a ve-



Arte conceptual del personaje de Pacha, originalmente pensado en tener la misma edad de Kuzko.

ces utiliza los storyboards terminados para presentar la secuencia a los distintos departamentos, para ayudar a que todos tengan una misma visión de la obra.

Composición musical: La importancia de esta fase dependerá del tipo de director y producción. Roger deseaba tener una musicalidad reminiscente de los grandes clásicos de Disney, y personalmente contactó al músico y compositor británico Sting, quien después de ver el pitching de la idea general, aceptó y se unió al equipo de trabajo. Sting comenzó a trabajar durante un período en que el guión y el diseño del largometraje aún estaban siendo concretados, por lo que mucho de su trabajo fue composición a ciegas.

Ignorando los problemas y con mucho esfuerzo logró componer seis piezas musicales, una de ellas siendo interpretada por Eartha Kitt para el personaje de Yzma. Sin embargo, hay directores que no ponen tanta importancia en la composición música, o las fechas de entrega son muy cortas y no permiten un trabajo musical dedicado, en ese caso los directores simplemente utilizan lo que es llamado un “temp track”, una pieza musical temporal que ayuda a los editores a entender el ritmo de las escenas y poder editarlas correctamente.

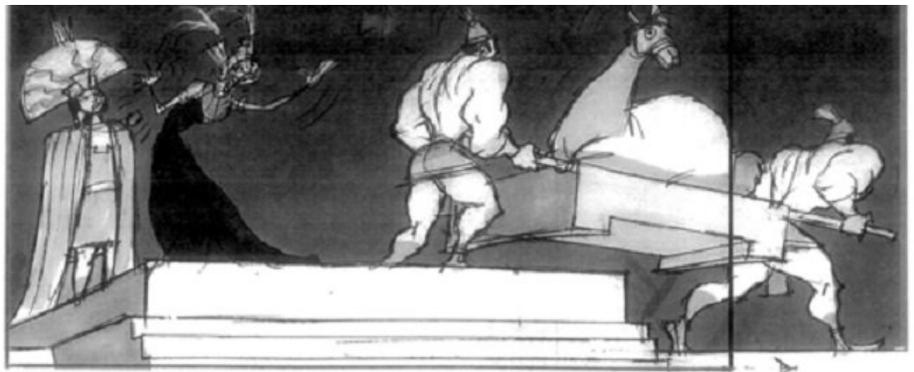
Animatic: Los editores junto con el director acumulan todo el trabajo realizado hasta ahora, sean bocetos, animaciones, storyboard, diálogos, mú-

sica, todo es presentado, en una sola pieza de animatic, a todos los distintos directores de los diferentes departamentos, a los productores ejecutivos y a una pequeña audiencia de prueba con el objetivo de ver las reacciones y corregir la pieza si hay elementos que no están funcionando. Roger tuvo que presentar el primer gran animatic de “The Kingdom of the Sun” ante los productores ejecutivos Thomas Schumacher y Peter Schneider, describiéndose a sí mismos y a Thomas como los “artistas secundarios”, los artistas que ayudan a darle forma a la pieza sin afectar la libertad creativa de los artistas principales (Styler y Davidson, 2002, 0:28:50). Thomas por su parte describe lo cuidadoso que se debe ser en esta fase pues deben hacer saber al equipo lo que no está funcionando, ser constructivo, pero evitando arruinar el trabajo que todos estos artistas han puesto en la pieza.

Evaluación: “The Kingdom of the Sun” simplemente no estaba funcionando como historia, una mezcla de buenas ideas que no lograban unirse en algo congruente. Es en esta fase, cuando un director debe volver atrás y comenzar a corregir, quizás reordenar las piezas que funcionan para lograr un mejor resultado, y limpiar lo que no sirve.

Esta es la fase más crucial de toda la producción, pues un animatic que fluya de buena manera garantiza que el resto de la producción saldrá adelante sin inconvenientes. Sin embargo, los productores tienen fechas a las que atenerse. En el caso de Rogers, no lograba hacer que todos los elementos que deseaba en la película se conectaran de manera orgánica, y aún cuando Randy Fullmer contrató a Mark Dindall para ayudar a Rogers, su deseo por mantener su visión creativa eventualmente le comenzó a costar mucho dinero y tiempo a Disney.

Finalmente Rogers dejó el proyecto, al darse cuenta que su visión no podría ser concretada bajo las fechas límite de Disney, dejando a Mark Dindall como el nuevo director. Después de meses de trabajo, Mark cambió la visión de Rogers completamente, convirtiendo “The Kingdom of the Sun” en “The Emperor’s New Groove”, con una historia más simple y con mayor énfasis en comedia. Una vez que esta nueva versión fue aceptada por los productores ejecutivos, fue momento de pasar a los pasos siguientes.



2-15 FAKB PFG - PS - SLIGHT UPSHOT
Yzma chases Guards as they take Manco Llana away from the altar. Pacha and Huaca watch her run off.
Yzma: NO! WAIT!

SC.68(A)

SC.68(B)



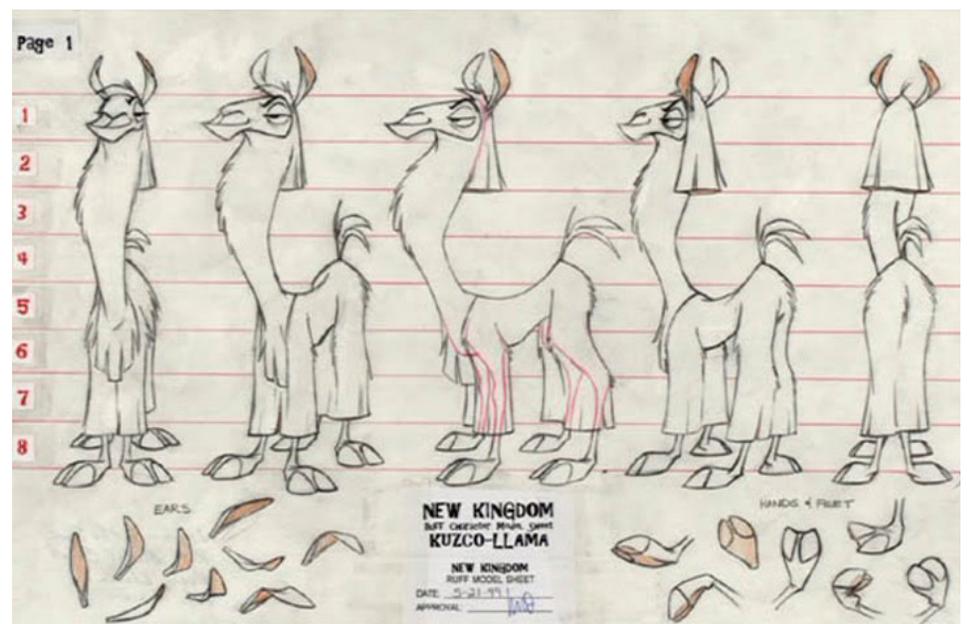
Storyboards de la producción “The Kingdom of the Sun”, donde habían personajes que más tarde serían descartados, como el pequeño consejero de piedra en la imagen inferior.

Producción

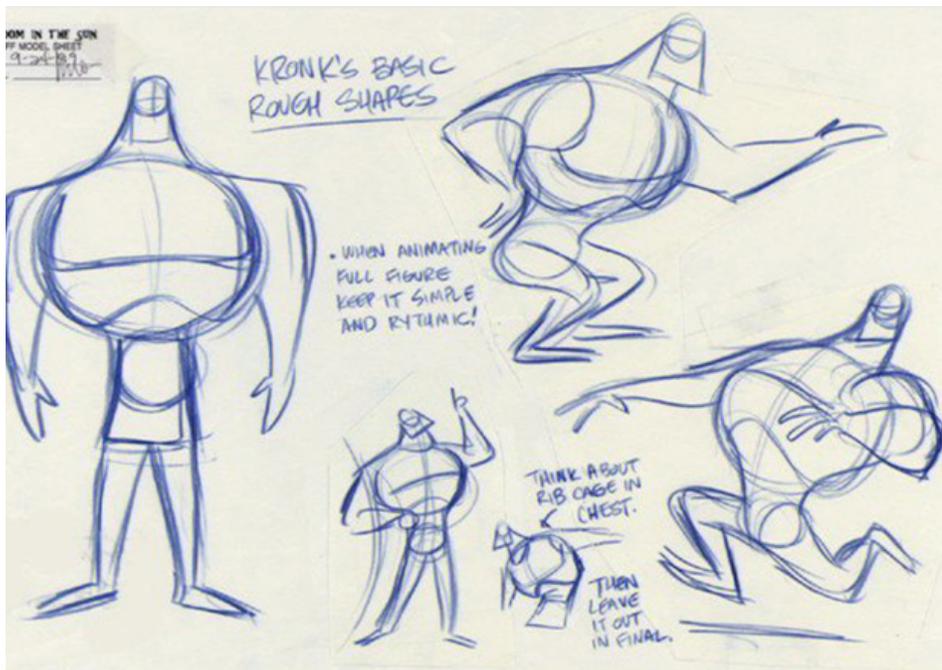
Modelación de personajes: En producciones de animación tradicional, en este paso los diseñadores de personajes definen a los personajes en detalle, agregando reglas de animación claras y que todos los animadores sepan cómo aplicarlas en los modelos. En animación digital de tipo 2D, los “puppets” de animación de los personajes son creados para que los animadores puedan comenzar a trabajar. En animación digital de tipo 3D, los personajes previamente modelados para el previz son revisados y terminados, agregando los detalles finales al rigging para que puedan moverse y ser animados. Con un nuevo director, una nueva visión y con solo un año y medio para terminar el proyecto, el diseño de los personajes para “The Emperor’s New Groove” fueron simplificados y adaptados a una historia mucho más humorística. Andreas Deja, director de animación hasta ese momento deja el proyecto pues no tiene interés en trabajar con el nuevo diseño y personalidad de Yzma, dejando a Dale Baer como el nuevo director de animación (Styler y Davidson, 2002, 0:51:10)

Diseño de Fondos: Los bosquejos y aproximaciones conceptuales para el layout durante la preproducción deben ser transformados en los fondos oficiales. Este paso también se conoce como “Environment and Prop modeling”, al preparar todos los accesorios, objetos ambientales, y todo aquello con lo que un personaje interactúe en el ambiente debe ser diseñado y texturizado. En este paso también se realizan estudios más profundos de las luces y cómo interactúan con el ambiente y las texturas. Estos estudios buscan averiguar aspectos como las fuentes de luz, reflexión y refracción de los objetos, el material particulado del ambiente, la corrosión, las texturas y zonas de oscuridad para darle a los fondos y objetos un acabado lo más

convinciente posible, lo que en animación 3D se conoce como “Set Dressing” (Adornar el Escenario), para darle vida al ambiente que están creando, de forma que si los personajes no usan todo el Set diseñado para cada escena, un Set completo le da gran libertad a los animadores y editores de layout para hacer distintas tomas. Colin Stimpson junto a su equipo trabajó de manera ardua durante meses para rediseñar los fondos de la producción, dejando de lado los diseños tradicionales de un pueblo inca y optando por lo que describió como una “versión inca de Las Vegas” (Styler y Davidson, 2002, 0:50:40).



Carta de personajes de Kuzco en forma de llama, detallando ángulos y forma en que las orejas y pezuñas pueden moverse.



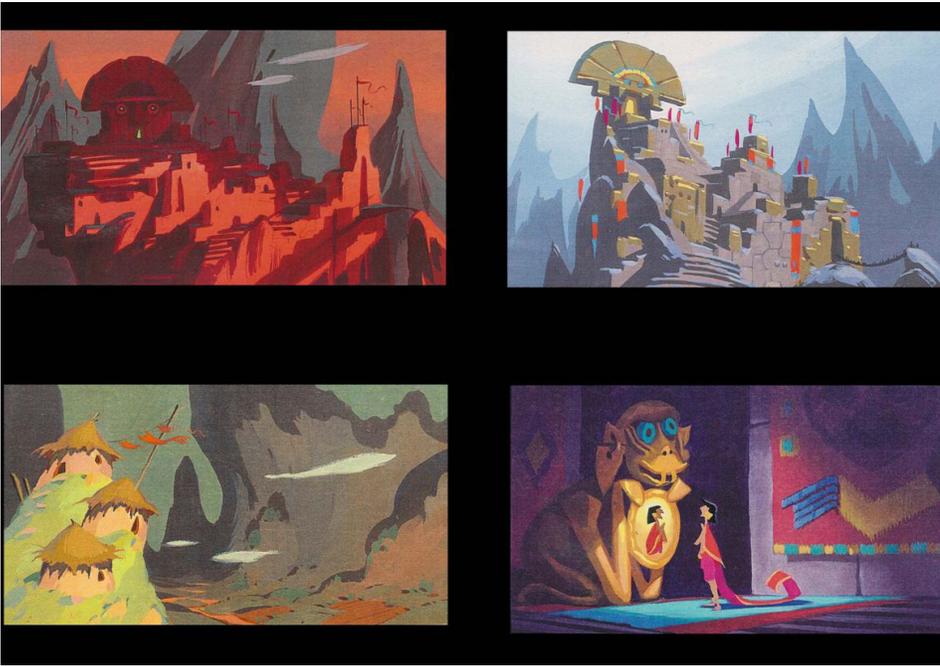
Reglas de dibujo de la forma general para el personaje de Kronk

Animación: Con los personajes preparados, mientras los fondos son completados, todo el trabajo es dividido entre distintos grupos de animadores, una decena de animadores enfocados en realizar los “rough” de solo uno o dos personajes. En el caso de “The Emperor’s New Groove”, a medida que los rough eran terminados, fueron enviados al estudio de animación en Francia para que los animadores clean-up pudiesen terminar el trabajo. En animación 3D es posible usar mocap para animar, aunque aún requiere de animadores clean-up que aseguren la fluidez de los movimientos y que no ocurran errores en los modelos 3D. Este paso requiere mucho ensayo y error, simulaciones constantes hasta obtener el resultado deseado.

Diseño de Sonido: Con cada escena animada, se comienza a agregar los efectos de sonido. Las salas para generar foley son especiales y requieren silencio absoluto, por ello muchos estudios prefieren realizar outsourcing a tener una sala propia. Durante este paso también se comienzan a reemplazar los temp tracks por piezas de música oficiales. Las piezas que Sting compuso durante la preproducción ya no servían en la nueva historia, y fue llamado a realizar una nueva pieza musical que aparecería al principio y al final del largometraje, “It’s a perfect world”, con una letra distinta en ambos casos para reflejar la evolución de Kuzco, el emperador egoísta que aprendería a ser más humilde (Styler y Davidson, 2002, 0:59:53).

Al mismo tiempo, Mark Shaiman fue contratado como compositor para realizar el resto de las piezas de música incidental que apoyaría el resto de las escenas. Mark optó usar la base que Sting había creado en sus canciones y así enaltecer la comedia con piezas fuertes (Styler y Davidson, 2002, 1:17:20).

Screenings: Con distintas escenas terminadas, se realizan proyecciones a los productores ejecutivos. Usualmente estas proyecciones no son muy largas, a diferencia del animatic, y son principalmente para presentar los avances y recibir observaciones sobre la historia y personajes. A veces estas proyecciones pueden ser clave para el producto terminado, así fue el caso de la escena final en “The Emperor’s New Groove”. En esta escena, Kuzco debía aprender humildad y no arruinar la vida de los granjeros, en cambio termina creando un tobogán gigante a costa de ellos. Sting consideró la escena ofensiva y envió una carta al vicepresidente de Disney. El equipo se dio cuenta que Sting tenía razón y que esta escena arruinaba el mensaje del largometraje, siendo rápidamente cambiada a lo que es actualmente: Kuzco simplemente se lanza a un lago y no hay ningún tobogán (Styler y Davidson, 2002, 1:11:47).



Conceptos de los escenarios que serían utilizados en “The Emperor’s New Groove”

Postproducción.

Rendering: El proceso de compilación y sintetización de las imágenes a un formato de fácil reproducción y distribución. La compilación es, por una parte, la compresión digital de las secuencias de imágenes, y la sintetización, por otra parte, es su reproducción codificada a formatos de reproducción digital. Hoy por hoy, toda pieza de animación, especialmente animación 3D, debe pasar por un proceso de Rendering, para transformar las piezas de animación en videos editables. Este proceso es arduo y, similar al proceso de foley, muchos estudios prefieren usar outsourcing a tener computadores especializados en rendering a causa de su gran exigencia.

Composición final: Con la edición final casi terminada se debe agregar el resto de la banda sonora, tanto lo diegético como lo extradiegético. Si alguna pieza musical o efecto de sonido no funciona, se pide al compositor musical o a los diseñadores de sonido que cambien el sonido necesario. Thomas Schumacher sentía que la composición musical realizada por Shaiman para “The Emperor’s New Groove”, no estaba elevando la película, más bien resultó tan potente que le quitaba protagonismo a la comedia. Shaiman fue reemplazado por John Debney, quien optó por una banda sonora más sutil, la cual terminó siendo la versión elegida por los productores ejecutivos (Styler y Davidson, 2002, 1:20:25).

Edición final: Con todas las piezas terminadas se agregan efectos finales y correcciones de colores que ayuden a integrar todo dentro de las escenas con programas especiales. Además, los editores, junto con el director, confirman que cada secuencia fluye de manera correcta, quitando fotogramas según sea necesario, o pidiendo la ayuda de los retakers para agregar fotogramas o corregir alguna escena que tenga algún tipo de error.

Test Screening: Similar a los screenings ante productores ejecutivos, esta vez dentro de una sala de cine y con un público de prueba escogido cuidadosamente. Junto con el resto del equipo y productores ejecutivos, pueden dar las últimas sugerencias o correcciones necesarias para el producto final.



Poster promocional del largometraje, utilizando la personalidad arrogante de Kuzko para ser un elemento de venta.

Distribución.

Marketing: Uno de los pasos más importantes de toda la producción para los grandes estudios como Disney, ya que garantiza que puedan recuperar el dinero invertido. Los productores contratan equipos de marketing para ayudar a promover estos largometrajes en salas de cine y en distintos medios. Uno de los acuerdos que Disney realizó para “The Emperor’s New Groove” fue una serie de juguetes en McDonald’s para promover la película.

la, además de posters publicitarios y personas vestidas de los personajes. En la actualidad gracias a las redes sociales se pueden hacer campañas a través de sitios web como Twitter y Youtube para atraer un público joven con teasers animados. La campaña de marketing dependerá del tipo de producción, el público objetivo y el ingreso al que se tenga acceso.

Estreno: Las fechas de estreno para las producciones de Disney son planeadas con gran antelación, y hoy en día estos estrenos pueden ser sincro-

nizados a través de varios países. “The Emperor’s New Groove” fue presentado en cines el 15 de Diciembre del año 2000, siendo considerada uno de los largometrajes de Disney que más cambió a través de sus años de producción.

El sistema de pipeline lineal tiene grandes falencias asociadas a su dependencia de pasos anteriores. La producción de “The Emperor’s New Groove” tuvo una serie de problemas, la mayoría ramificados de una base conceptual que no tuvo suficiente tiempo para ser idealizada. Sin embargo, la tecnología de hoy en día, permite la existencia de sistemas de pipeline dinámicos gracias a programas que centralizan el trabajo. Softwares como Shotgun permiten crear una “nube virtual” en donde almacenar todos los avances de las distintas partes de la producción en una memoria de fácil acceso, permitiendo que todo el equipo esté al tanto del progreso al mismo tiempo. Aunque este sistema de pipeline dinámico puede aumentar la velocidad de producción y permite que el director tenga más control en la pieza realizada, requiere una mayor organización y tener equipos más sofisticados dentro de la productora, además del tipo de proyecto que se desea crear.



Mark Shaiman trabajando en la composición musical del largometraje, realizando melodías clave a medida que visualiza el largometraje en frente de él. Aunque sus piezas finalmente no serían utilizadas aun sirve como referencia sobre cómo ciertos compositores musicales trabajan.



Parte del trato con Disney es que McDonald's podría hacer juguetes de la película, y varios de estos diseños deben ser aprobados por los creadores y productores mismos.

Fuente de Financiación

Realizar animación, sea cual sea el tipo, es realmente caro. “Historia de un Oso” (2014), el cortometraje chileno ganador de un Oscar, tiene una duración de solo 10 minutos y tuvo un presupuesto de \$40.000 dólares, lo cual es poco cuando se lo compara al presupuesto de cortometrajes realizados por productoras como Pixar. El cortometraje “Here’s the Plan” (2017), tiene una duración de 18 minutos y contó con un presupuesto de \$30 millones de pesos, con un equipo de más de 30 personas trabajando por dos años. Cortometrajes de esta escala y calidad pueden proyectar un costo de al menos un millón y medio de pesos por cada minuto de duración, y esto es solo teniendo cortometrajes animados como referencia. Se debe estimar una fuente de financiación clara.

Hasta el año 2017, el campo audiovisual en Chile era considerado uno de los más industrializados dentro del mercado de los productos creativos, por su uso de equipos avanzados y la cadena de agentes involucrados dentro de su producción, distribución, difusión y comercialización pertenecientes a distintas áreas. Desafortunadamente, pese al aumento de estrenos desde el año 2001, los retornos económicos son insuficientes para que el sector sea autosustentable, y muchas



Chilemonos actualmente se ha convertido en uno de los festivales latinoamericanos más importante, reuniendo a distintos participantes de países vecinos, y aunque no es una fuente de financiamiento estrictamente tal, provee de un medio para exponer el trabajo de animadores a potenciales estudios, agencias e inversionistas.

de las productoras se ven obligadas a depender de subsidios estatales para la producción audiovisual. En casos marginales, algunas producciones han sido financiadas por canales de televisión, pero muy pocas como para ser relevantes. Entre los fondos estatales más importantes para la creación y producción audiovisual se encuentran:

Fondo al Fomento Audiovisual (Fondart): A través de su concurso de proyectos, un creador puede financiar distintas etapas de la producción, desde el desarrollo del guión hasta su finalización. Para el año 2016, Fondart logró financiar más de 225 proyectos de guiones y 145 largometrajes.

Corporación de Fomento de la Producción (Corfo): A través del concurso para Cine y el concurso para Televisión, ha financiado una cantidad no menor de proyectos audiovisuales. En el año 2014, Corfo adjudicó un total de \$271 millones de pesos a 23 distintos proyectos. Aunque el concurso para televisión tiene un monto máximo de 18 millones de pesos, para 2014 destinó alrededor de \$1.621 millones de pesos entre proyectos de cine y televisión.

Fondo del Consejo Nacional de Televisión (CNTV): Uno de los subsidios más importantes para la producción televisiva nacional, apoyando no solo la producción, sino también la transmisión y difusión de programas

para televisión. En el año 2014 asignó alrededor de \$3.000 millones de pesos a 22 proyectos distintos.

Fondo Ibermedia: Este fondo tiene como objetivo principal el apoyar el desarrollo de un espacio audiovisual iberoamericano a través de ayuda financiera y convocatorias abiertas, ayudando a cofinanciar proyectos en países Latinoamericanos, España y Portugal.

El ambiente cambió para 2017, pues el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes puso en marcha un plan para mejorar las políticas de financiamiento y promoción audiovisual. Este plan se ejecutaría hasta el año 2022, con el objetivo general de “Fomentar el desarrollo equitativo y sustentable del campo audiovisual nacional promoviendo la participación, el acceso, el respeto a los derechos, la diversidad territorial y cultural y la equidad de género“. Desde entonces, han sido aplicadas nuevas leyes que buscan el fomento a proyectos audiovisuales como la animación, y nuevos decretos que apoyan la protección de las artes y el patrimonio nacional. Se ha generado un aumento considerable en los recursos dedicados al financiamiento de proyectos audiovisuales nacionales y su distribución internacional.



Otra opción alternativa de financiamiento es ANIMACHI (Asociación de Animación Chilena), la cual no entrega financiación directa, pero busca promover todo producto nacional que pertenezca a la asociación.



Bee and Puppycat (2013) es una de las series que han sido financiadas con éxito a través de sistemas crowdfunding.

Entidades como Corfo y CNCA (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes) buscan fomentar el apoyo y distribución equitativo de los recursos para proyectos dentro de las distintas regiones del país. Es muy temprano para saber con certeza los efectos de estas políticas. (Gobierno de Chile, 2016)

Vale la pena destacar que existe la posibilidad de utilizar fuentes de financiamiento alternativas, como son los sistemas crowdfunding en páginas web como Kickstarter, Indiegogo, Gofundme, etc. Sin embargo, Carlos Bertín, animador y diseñador independiente con más de 20 años de experiencia, recomienda no comenzar un proyecto a través de un sistema

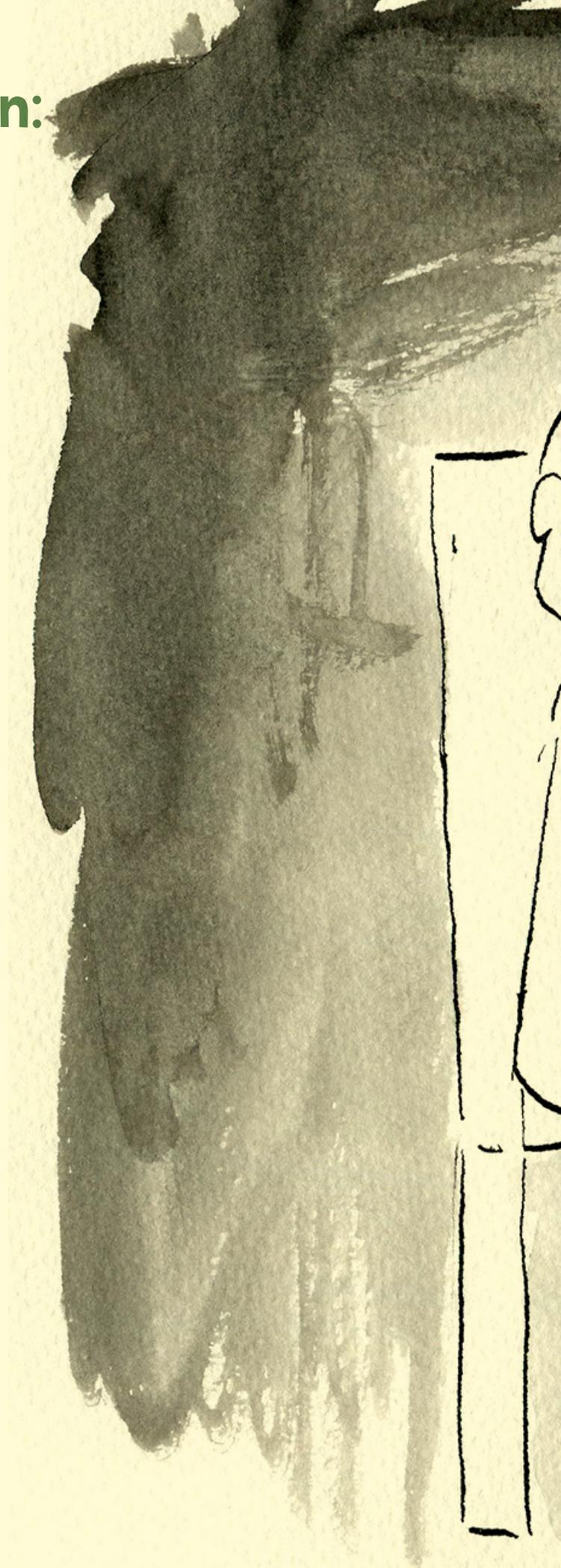
crowdfunding pues requiere acaparar la atención de un gran número de personas a través de redes sociales. Es más, Carlos sugiere que una mejor idea es comenzar acaparando la atención de personas online con un buen proyecto de animación financiado con fondos concursables, demostrando las capacidades artísticas de uno al mismo tiempo que se muestra una idea bien realizada (Bertín, comunicación personal, Marzo de 2017). Entonces, para efectos de este informe, lo importante a destacar es que, a la hora de conseguir financiamiento para realizar proyectos de animación nacionales, la mejor alternativa al comenzar es postulando a algún fondo concursable.



Proyecto de Animación: INVISIBLE

Es así como se realizará la preproducción de un proyecto de animación, a manera de poner a prueba la aplicación práctica del método descrito por Paul Wells para el desarrollo de la base conceptual de un proyecto.

Antes de comenzar se debe mencionar que, siguiendo el consejo del profesor Sebastián Paguey, se decidió que el proyecto a realizar sería un cortometraje. Esto, por un lado, toma en consideración las limitaciones técnicas, falta de recursos, y poca experiencia del equipo que realizaría el proyecto. Por otro lado, permite desarrollar una obra que potencialmente pueda ser postulada a fondos concursables para obtener el financiamiento de su realización.





Conceptualización

Para empezar, se idearon una serie de conceptos que tuvieron el potencial de ser cortometrajes, dando a cada uno énfasis en su conflicto central. De todas las ideas consideradas, cinco fueron las que más destacaron:

1) Ernesto nunca fue un buen padre, y ahora que es anciano y gruñón su hija no le dirige la palabra. Pero cuando la Muerte se le aparece y le da la oportunidad de un último deseo, le pide su ayuda para hacer las paces con su hija. Si su Alzheimer no se pone en el camino.

2) Camelia es una murciélago que siempre quiso bailar ballet. Sin embargo, cuando ingresa a la escuela de ballet, el resto de los animales se burlan de ella por ser fea y no tener las aptitudes necesarias. ¿Será capaz de demostrar que están equivocados?

3) Fry es condenado a muerte y enviado al infierno. El cual resulta ser simplemente una casa en medio de la nada donde puede vivir la eternidad en paz. Suena sencillo, ¿no? O eso creía hasta que queda solo con sus pensamientos.

4) Lilly y Francisco tienen una relación a distancia en dos países completamente distintos, y conversan sobre cómo ha sido la experiencia desde que se conocieron.

5) Brian por fin va a conocer a su cita por internet, pero para su sorpresa resulta ser una mujer invisible. Aún más extraño, nadie más parece notar que es invisible. ¿Será este el comienzo de una extraña relación?

Se realizó un catastro referencial sobre el tipo de cortometrajes que han sido realizados en Chile con temáticas similares a las descritas anteriormente, sumado a los estilos de animación que pueden ser tomados como inspiración. Asimismo se reflexionó sobre la viabilidad de cada idea tomando en consideración una cantidad de tiempo limitada y el trabajo requerido. Los dos cortometrajes que sirvieron como gran inspiración fueron “The Gift” (2013), por su estilo minimalista, y “Here’s the Plan” (2017).

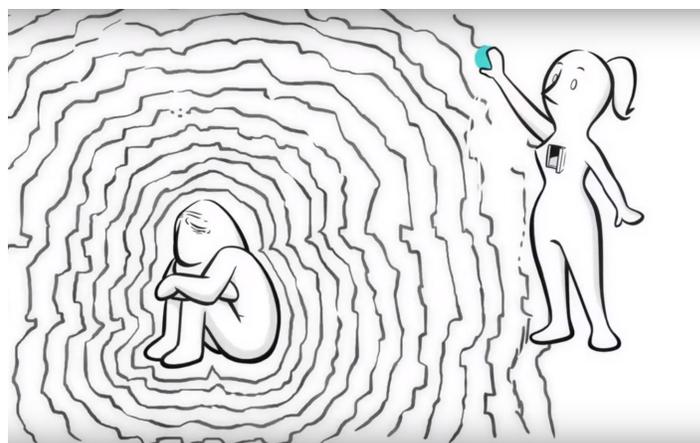
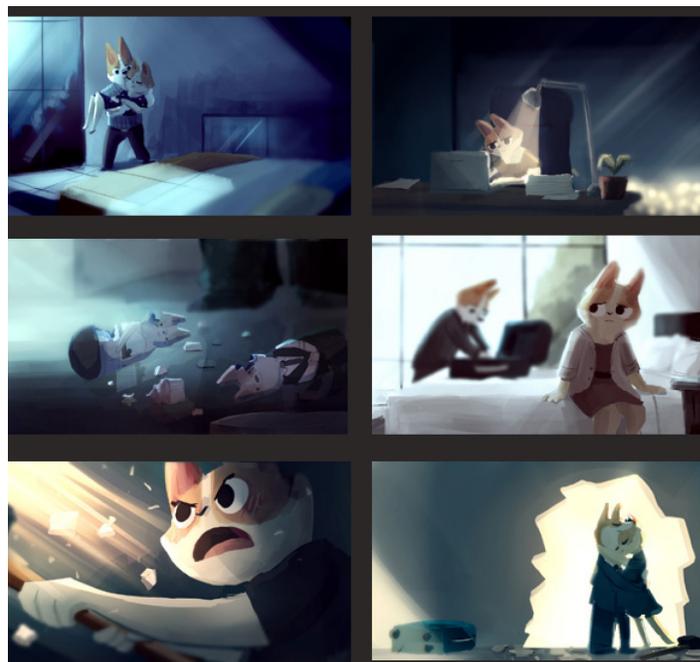


“The Gift” (2013) es la historia de un hombre que entrega su corazón a una mujer. Este cortometraje destaca por su estilo conceptual, presentando el corazón y el amor de manera metafórica en la forma de una circunferencia colorida. Destaca también por su uso de animación digital 2D, con un diseño de personajes simple, y un estilo narrativo que relata su historia sin la necesidad de diálogos, dependiendo sólo en las expresiones de los personajes y el soundtrack. La simplicidad de “The Gift” es una gran inspiración sobre cómo abordar un cortometraje en términos gráficos.



“Here is the Plan” (2017), por otra parte, resalta por su fuerte gui3n, uso de colores para expresar el conflicto, y, en opini3n del escritor de este informe, una manera de relatar historias similar a su estilo personal. “Here is the Plan” es la historia de una pareja de reci3n casados, una gatita y un perro, quienes sue1an con abrir una tienda de repostería. Fernanda Frick, creadora y directora del cortometraje, describe que mucha gente le pregunta “por qu3 la pareja no se divorcia al final”, y es porque ella deseaba aportar una visi3n positiva de pareja, demostrar que no todas las relaciones terminan en tragedia (Guzman, 2019, Entrevista). Esta visi3n positivas es el sentimiento que inspir3 la idea para el gui3n del cortometraje a realizar.

Con estos dos cortometrajes como inspiraci3n, se escogi3 la 5ta alternativa descrita anteriormente: Brian conociendo a una mujer invisible. Cuenta con un concepto base similar a “The Gift”, con el potencial de presentar aspectos positivos y negativos de una relaci3n de manera semejante a “Here is the Plan”.



Investigación

Con la idea inicial escogida, el siguiente paso es realizar una investigación, y la columna vertebral que guiará esta investigación serán las implicancias de los eventos en la historia, cómo estos afectan a los personajes y cómo se desenvuelve el mundo que los rodea.

Para empezar, ¿qué significado conceptual puede tener una mujer invisible? ¿qué hace que una persona sea invisible?. Por definición, la invisibilidad habla de un objeto que existe, pero no puede ser percibido, algo oculto y que no debe ser descubierto. En la novela “The Invisible Man” (1897), H. G. Wells describe a un científico que realiza un experimento para alterar la refracción de la luz en el cuerpo, pero antes de ser descubierto el cien-

tífico usa la fórmula sobre sí mismo para huir. John Hodgman condujo una entrevista informal a una serie de personas, cuestionando si preferirían el superpoder de volar o la invisibilidad, y uno de ellos describió que la respuesta “indica el nivel de vergüenza de uno (...), una persona que desea volar no tiene nada que ocultar, pero una persona que escoja invisibilidad quiere ocultarse”. Aunque finalmente Hodgman afirma que la elección misma no importa, pues varía en cada persona, la percepción general asocia la invisibilidad como el poder furtivo y sigiloso, el deseo de ocultarse (Hodgman, 2001, Entrevista). Por lo tanto, la implicancia conceptual de una mujer invisible puede asociarse con una mujer que desea ocultarse por alguna razón.

Si se visualiza la invisibilidad como una reimaginación del deseo de esconderse, un conflicto basado en la reinterpretación de la realidad, ¿cual entonces podría ser la razón que haría a una mujer desear ser invisible?

La respuesta inmediata fue el abuso de algún tipo. Una persona afectada por abuso durante su infancia o adolescencia, especialmente abuso verbal, puede resultar en efectos de por vida, como depresión, ansiedad y la sensación permanente de ser una persona indeseada (Kathleen, 2017). Gráficamente, estos efectos pueden ser representados a través de la invisibilidad, como la respuesta fantástica e idealizada al deseo de ocultar las supuestas imperfecciones personales de una mujer. A partir de esta base, se plantearon distintas alternativas sobre cómo interpretar el conflicto de la invisibilidad a causa de abuso en la historia:

Lisa, la mujer invisible, creció en una familia conflictiva, y Brian, el hombre que la conoce, y la ayuda a abrirse para dejar de ser invisible.

Todas las personas en este mundo ficticio acarrean algún tipo de daño psicológico reflejado en aspectos físicos, y Lisa lo refleja en su invisibilidad.



“The Invisible Man” (1933), versión dirigida por James Whale y producida por Universal Pictures

Lisa es una mujer que solo Brian puede ver, y es invisible para el resto del mundo. Esto hace pensar a la gente que Brian está loco.

Lisa es invisible, pero nadie, excepto Brian, puede verla, casi como si el mundo la estuviese ignorando.

Lisa es un fantasma.

Un gran problema que conllevan la mayoría de estas ideas es que toda solución al conflicto central puede acarrear ciertas repercusiones narrativas indeseadas. Por un lado, si la invisibilidad es un resultado del abuso, significa que en el mundo fantástico de la animación todo personaje que ha sido abusado física o verbalmente puede volverse invisible, y aunque podría ser un caso aislado, un cortometraje no cuenta con suficiente tiempo para explorar estos detalles. Por otro lado, siendo esta la historia de un hombre llamado Brian conociendo y ayudando a una mujer invisible llamada Lisa, el mensaje puede ser malinterpretado como “las mujeres necesitan a un hombre para ser saludables o tener una buena salud mental”, y no es el tipo de mensaje que se desea conseguir. No obstante, la idea de un ‘hombre fuerte’ protegiendo a una ‘mujer desamparada’ presentó la posibilidad de darle un giro inesperado a la historia: ¿Qué pasaría si es Brian el que no puede ver

a Lisa? ¿Qué pasaría si Brian es el personaje que necesita ayuda?

Los hombres crecen con la idea que una mujer los necesita para sentirse completos, que no deben expresar sus sentimientos y que no deben presentar debilidad alguna. Todas estas construcciones sociales de lo que significa ser un varón, y que tienen repercusiones negativas en las personas, son llamadas “masculinidad tóxica”. “En la medida que la sociedad caracteriza al varón como una persona dura, que rechaza los afectos, principalmente con personas de su mismo sexo, es fácil entender que un adolescente, una persona emocionalmente desbalanceada, comience a tener dudas sobre su masculinidad.

Se entiende que cuanto más exigentes son los atributos del macho en una sociedad, más difícil será identificarse como tal” (Villasante, 2019). Muchos de los efectos de la masculinidad tóxica son muy sutiles, y algo tan simple como entender los sentimientos de una mujer o aceptar las falencias de uno mismo puede convertirse en una gran dificultad personal. Se planteó entonces la posibilidad de Brian como un personaje que pueda representar estos efectos de manera sutil, un personaje incapaz de ver a su mejor amiga como una persona, observando una falsa imagen que crea por sí mismo. Muchos adolescentes pueden sentirse potencialmente representados e identificarse en el personaje de Brian, un joven que desea ser mucho más que un

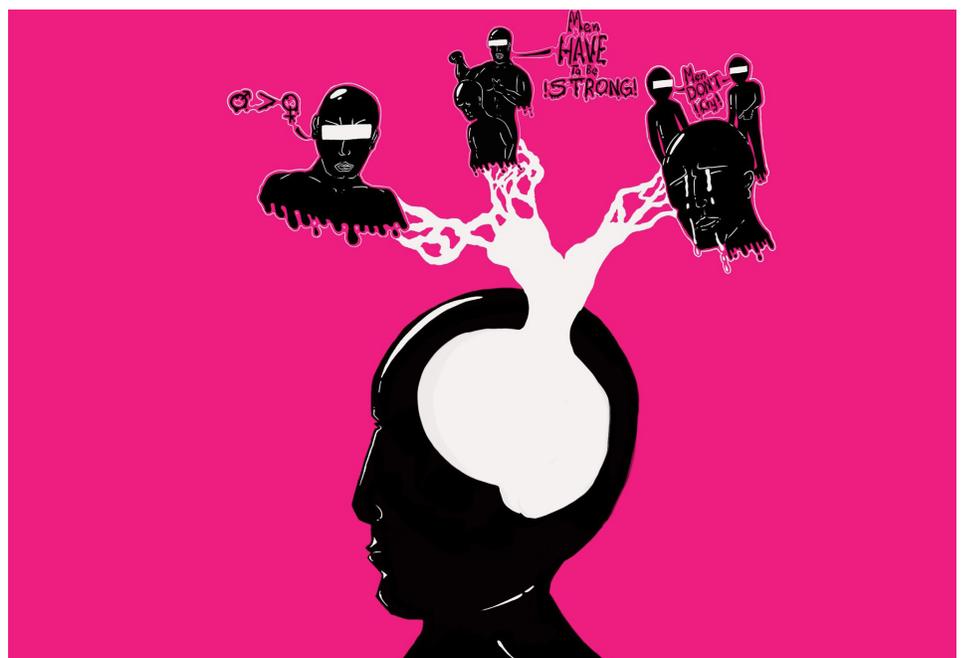
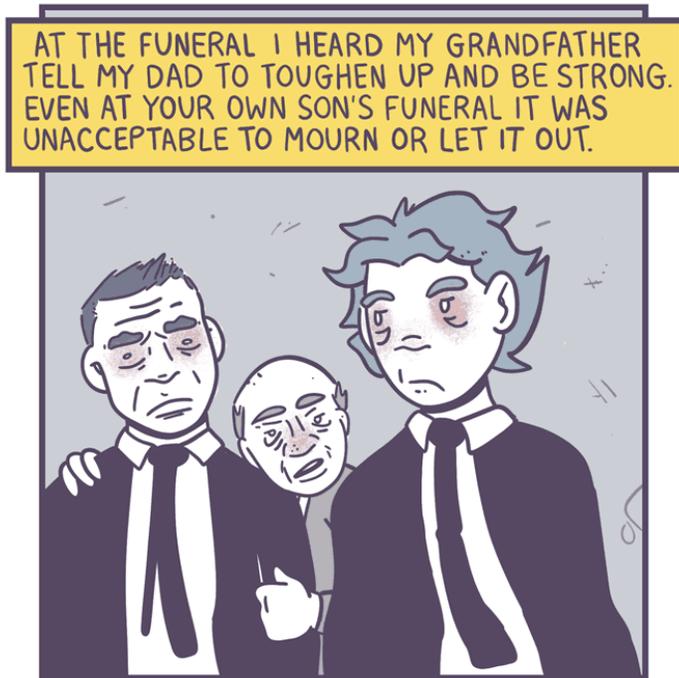


Ilustración realizada por J. K. D.



“En el funeral, escuche a mi abuelo decirle a mi papá que endureciera el corazón y demuestre fuerza. Incluso en el funeral de su propio hijo era inaceptable llorar o expresar emociones”. Cuadro extraído del comic “What does it mean when we say ‘Toxic Masculinity?’” (2017), realizado por Luke Humphris.

mejor amigo, que siente que sus esfuerzos por dar apoyo a Lisa deberían ser recompensados con amor, resultando solo en frustración cuando la realidad no funciona en la manera que él espera.

Encima de todo, Brian, crea una imagen falsa de esta ante su inhabilidad de verla. El concepto de la obsesión de Brian exagerando los atributos positivos su amiga, creando una imagen que en la realidad no existe, para luego transicionar a una imagen realista de Lisa, puede resultar en un mensaje fuerte para hombres que se obsesionan en mujeres por su bondad y su deseo de ayudar.

No obstante, es importante demostrar un mensaje de esperanza a los hombres que piensan como Brian, que al final de la historia Brian y Lisa siguieran siendo amigos. Hombres afectados por tendencias y actitudes tóxicas deben saber que es posible aprender de sus errores y cambiar, mientras que las mujeres pueden aprender a no depender de un hombre para ser autosuficientes, entregando ambos síntomas que ayuden a reconocer esta toxicidad masculina a tiempo. Estas lecciones provienen de dos jóvenes que no necesitan tener una relación romántica para ser buenos amigos. Bajo este nuevo alero, se planteó un nuevo logline:

“Un joven de buen corazón se enamora de una tierna y tímida joven por internet, pero la joven resulta ser invisible en persona. ¿Podrá el joven superar esta dificultad y conseguir a la chica?”

Loglines son el resumen de una historia, tratando de responder a grandes esbozos las preguntas ‘¿qué?’, ‘¿donde?’ y ‘¿cómo?’ de un relato. Con este logline de la historia, así teniendo una idea de cómo aproximar el conflicto y los conceptos que conforman la historia, se comenzó a realizar pruebas gráficas generales de la idea y se desarrolló el tratamiento de la pieza.

Narrativa

Durante este punto se decidió que, a diferencia de cortometrajes como “The Gift” (2013) o “W.A.R.F” (2016), donde la historia es relatada principalmente a través de los gestos y acciones, este cortometraje presentaría personajes que hablan. Esto se debió a que representar de manera gráfica a un personaje invisible en la escena sería difícil sin la el apoyo de dialogos. Asimismo, presentar los síntomas de la toxicidad masculina sería muy complicado de representar de una manera sutil con personajes en silencio.

Se escogió como sujeto de la enunciación, que conectaría el texto audiovisual con el receptor, a Brian, por ser el personaje que llevaría la acción de la historia. Brian como personaje trae consigo una carga emocional que moldea la enunciación de una manera que compele al receptor a hacerse parte de sus pesares y debilidades, justificar de modo engañoso los aspectos negativos de Brian, para eventualmente resultar en un efecto de catarsis cuando Brian, y por consiguiente el receptor, se da cuenta de su error, y es perdonado

para finalmente ver la realidad de la manera que debería ser. Por tanto, los eventos de la historia serían exhibidos principalmente desde su punto de vista, sin dejar de lado momentos en los cuales Lisa pueda presentar aspectos de su personalidad más allá de lo que Brian puede ver. De esta forma, se planificó la historia del cortometraje utilizando la estructura de tres actos para subdividir los eventos que ocurrirían, para además darle a los personajes una breve descripción para comenzar a visualizarlos de manera gráfica



Durante el cortometraje “Here is the Plan”, los personajes principales tienen momentos clave de dialogo que ayudan a establecer sus personalidades y como cada uno es afectado por las decisiones que toman.



Actos

Acto 1:

Brian relata cómo conoció a Lisa por internet mientras le lleva almuerzo, pues ella olvidó el suyo. Cuando se encuentran en la plaza, frente a la fuente, Brian descubre que ella es invisible. Lisa lleva a Brian a conocer su campus de universidad, y Brian se da cuenta de lo solitaria y poco segura de sí misma que es Lisa. Sintiendo identificado, decide volverse su amigo para ayudarla.

Acto 2:

Brian y Lisa realizan una serie de actividades juntos, y en cada una Brian ayuda a Lisa. En el cine se asegura de que no salten su puesto, en el metro evita que tomen el puesto de Lisa, en un acuario le da apoyo para que pueda bajar escaleras, la ayuda a no perderse en un parque de diversiones, le envía bromas por celular, y la ayuda a pedir comida en un restaurante. Brian comienza a crear una imagen falsa de Lisa, y un día los dos tienen una conversación muy seria sobre lo que significa ser amigos, y cómo Lisa aprecia a Brian. Él se da cuenta que se ha enamorado de Lisa. Brian confiesa su amor por ella, pero lo rechaza. Los dos siguen siendo amigos pero su amistad se siente distinta.

Acto 3:

Brian y Lisa realizan nuevamente algunas de las actividades que solían hacer juntos, pero algo ha cambiado, él siente que Lisa lo está tratando de manera diferente. Brian eventualmente confronta a Lisa al respecto, pero Lisa se da cuenta de la imagen falsa que Brian creó de sí. Lisa hace ver a Brian que en verdad nunca la vio como una persona, y como en verdad Brian es una persona insegura, tal y como ella solía ser. Por un momento Brian siente que ha perdido su identidad al darse cuenta de lo egoísta que ha sido, sin embargo Lisa lo perdona y lo ayuda mejorar. Ellos vuelven a ser amigos, y la historia termina cuando Brian le lleva almuerzo a Lisa, juntándose en la misma fuente donde se conocieron.

Personajes

- Brian es un joven que tiene problemas conectándose con la gente, hasta que conoce a Lisa y se enamora de ella, pero solo se enamora de una imagen ficticia de ella. Es un estudiante de Bachillerato, y aunque no parece tener grandes aspiraciones para el futuro, tiene un gran sentido de altruismo. Tiene un acuario lleno de peces en su habitación, además de un cactus y un par de bolas de alga (marimos) en su cocina. Vive sólo.

- Lisa es una jovencita bondadosa pero con muy baja autoestima. Es una estudiante de artes, colecciona figuras, y es una gran fanática de gatitos, aunque no puede tener uno. Su verdadera apariencia es la de una joven de baja estatura y rechoncha, pero permanece invisible por gran parte del relato.

- El resto de los personajes que aparecen en la animación no necesitan ser definidos. Es posible que aparezcan un par de amigos de Brian, compañeros de clase de Lisa, trabajadores dentro de tiendas, pero todos serán secundarios a la acción e historia principal.

Guión

Con la idea general y los personajes establecidos, el guión fue el siguiente paso a realizar, así tener una idea de las situaciones y contexto en el que los personajes estarían presentes e interactuarían. El guión pasó por distintas iteraciones y versiones, pero para efectos de este informe el guión final puede ser encontrado en la sección de Anexos (página 145).

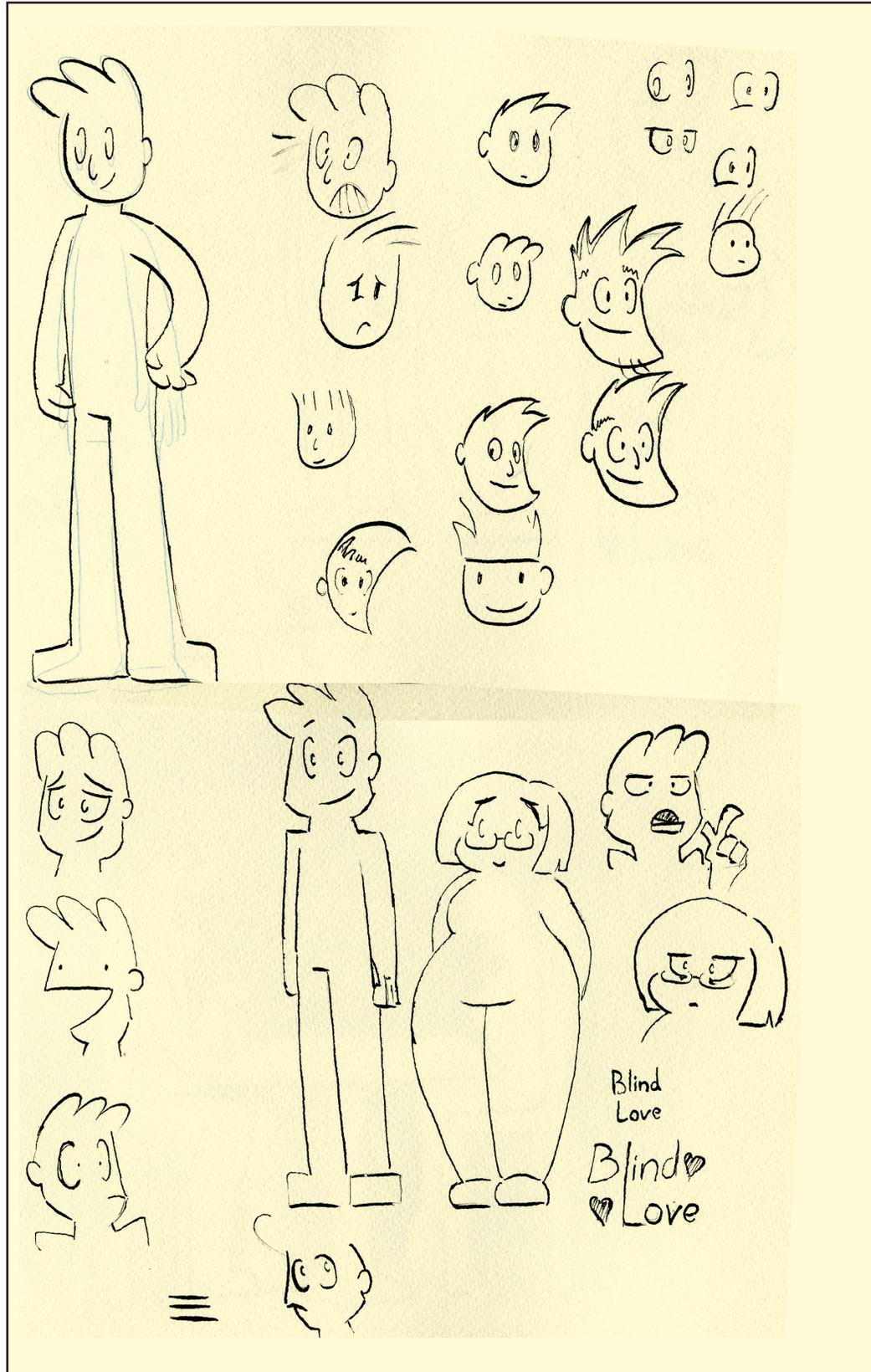
En un principio se propuso como título del cortometraje “Blind Love” (Amor ciego), para representar de manera clara lo que Brian siente a través de la historia. Sin embargo, una vez que el guión fue terminado, se tomó conciencia que el aspecto romántico en la historia juega un papel menor en comparación a otros elementos del texto audiovisual. Se escogió, entonces, el nombre “Invisible” pues la invisibilidad de Lisa es, al fin y al cabo, el aspecto central de la narrativa y la gráfica.

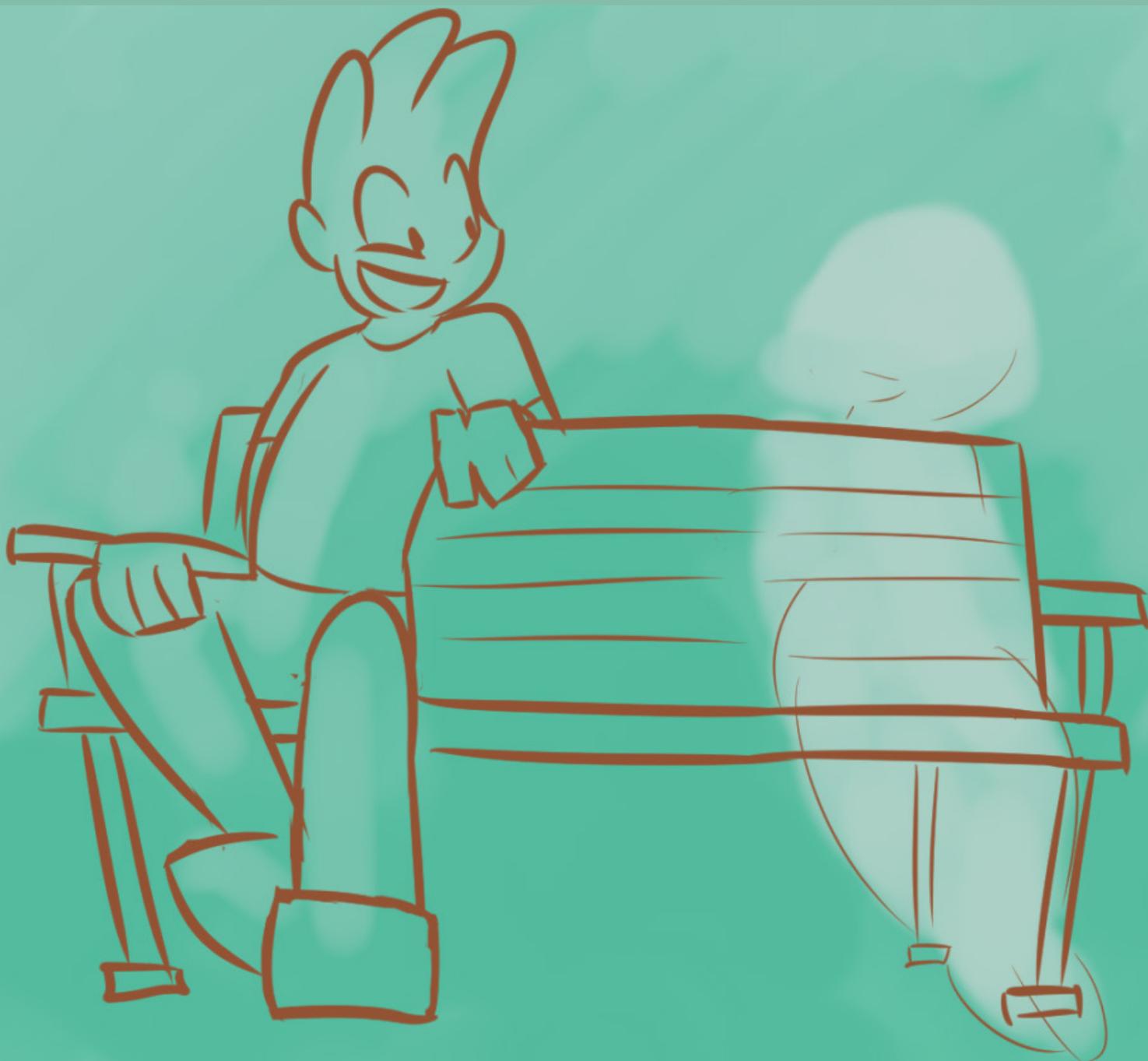


Dibujos Narrativos

Los primeros acercamientos gráficos fueron realizados utilizando tinta sobre papel, por brindar al artista conceptual un gesto simple y expresivo. Se tomó en consideración que Lisa es invisible y que Brian es un personaje que oculta sus sentimientos, por lo que fue de suma importancia que cada toma presentara sus personalidades y actitudes. Estos se convirtieron en los principios para el diseño del resto de la producción: Simpleza, expresividad, y una Atmósfera que refleje los sentimientos de los personajes.

Una vez que los diseños fueron desarrollados en más detalle el trabajo fue trasladado a programas digitales donde se continuaría desarrollando el estilo, siguiendo los principios enclavados previamente.





Técnica y Diseño

Una idea que emergió muy temprano en conceptualización es que Lisa, aún cuando es invisible, deja huellas textuales de su presencia alrededor de su persona, a manera de ayudar a los espectadores a saber donde está y a visualizar cómo Brian crea una imagen falsa de Lisa. A medida que transcurre el texto audiovisual, la apariencia de Lisa se vuelve más notoria. Sin embargo, la imagen que Brian y la audiencia ve se torna en una exageración de la apariencia verdadera, hasta que, en el clímax de la historia, la verdadera Lisa es revelada. Se realizaron pruebas de cómo utilizar los componentes cromáticos de la gráfica como elementos narrativo, así guiar del contexto. Por ejemplo, la idea que ambos personajes son del mismo matiz cromático, para representar de manera visual la metáfora que Brian “proyecta su propia identidad” en Lisa.

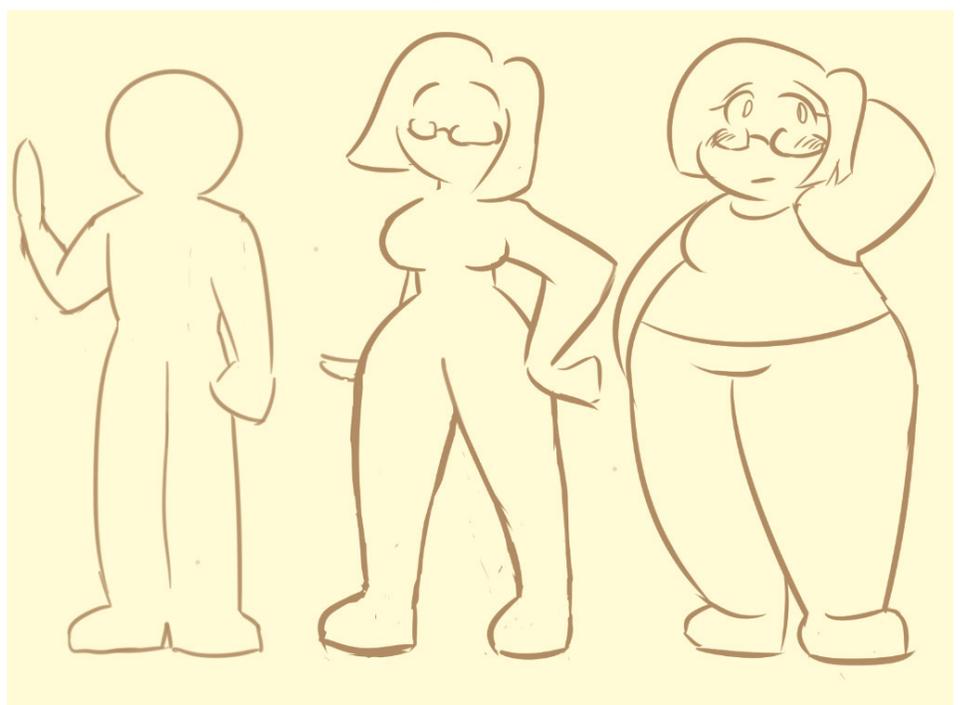
Para reducir el trabajo necesario y apoyar el foco en los dos protagonistas, personajes secundarios y terciarios, aunque contarían con formas únicas, no tendrían detalles o rasgos tan definidos como Brian o Lisa.



Toma 5



Toma 6 - 9



Conceptos realizados en el software Clip Studio Paint

Diseño del título

Otro aspecto del diseño, enfocado en la imagen que presenta el cortometraje, es el título. Se comenzó escogiendo los tres conceptos base que engloban la historia del cortometraje:

- Oculto
- Amistad
- Desbalanceado

De estos conceptos se desarrolló un moodboard compuesto de distintos logotipos y cromatologías, y luego, tomando estos como base, se realizaron distintas pruebas y acercamientos hasta llegar a un diseño final. Moodboard puede ser encontrado en Anexos (página 230).



INVISIBLE



INVISIBLE



Storyboard, narración y composición

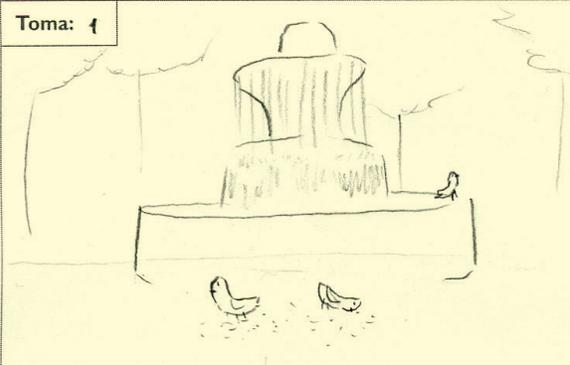
Utilizando lápiz y papel, el director dibujó 38 páginas de bosquejos rápidos que más tarde servirían como los thumbnails, base para el storyboard oficial. Aquí se pueden ver algunas de las páginas que el director realizó.

Durante el primer boceto del storyboard se enfatizó la idea de una na desde la mirada de Brian por sobre su entorno, cómo él percibe la realidad. Brian al fin y al cabo es una persona de buen corazón, quien desea ayudar a Lisa a sentirse amada y darle confianza, pero al mismo tiempo es una persona que se siente aislada dentro de su grupo de amigos usuales prefiriendo la libertad que le permite la comunicación por internet. Esto es algo a lo cual varios adolescentes y jóvenes adultos pueden sentirse identificados.

Cuando se habla de adolescentes, se habla de personas que viven en contextos socio-históricos fuertemente cambiantes en el tiempo y en el espacio. Los adolescentes son capaces de razonar, meditar y tomar decisiones como un adulto, pero no tienen la madurez de uno. Son personas que aún no están completas en aspectos tanto biológicos como psicológicos. Los adolescentes aún pueden ser afectados por su falta de experiencia en la vida, ceder ante la presión social, su-

Nombre del proyecto: Invisible

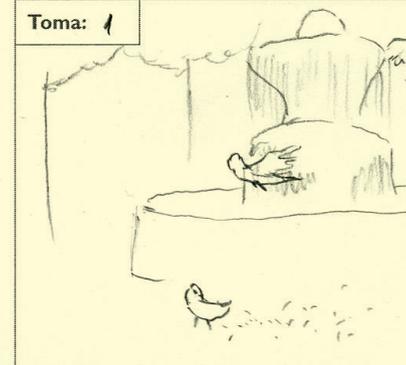
Escena: 1



Diálogo:

Sonido: Pajaros cantando / El agua de la fuente

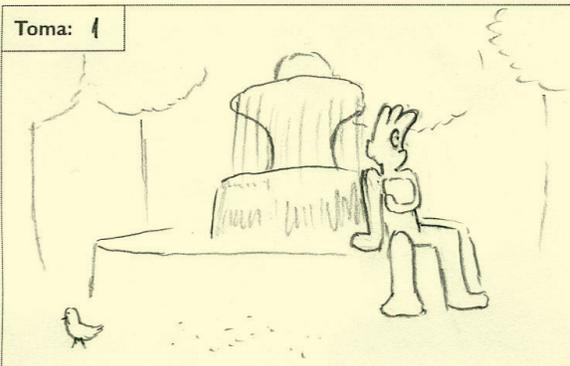
Notas:



Diálogo:

Sonido: Pajaros volando

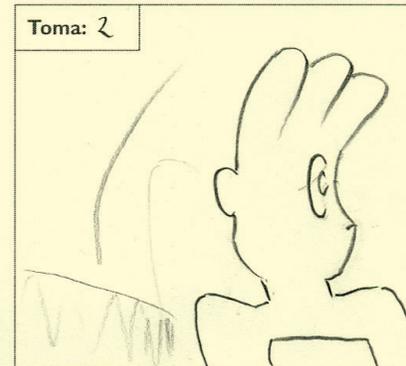
Notas:



Diálogo:

Sonido:

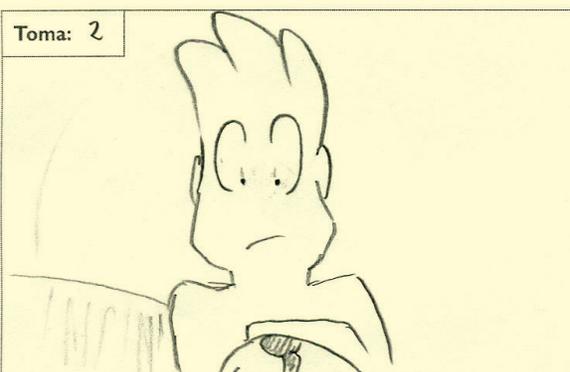
Notas:



Diálogo:

Sonido:

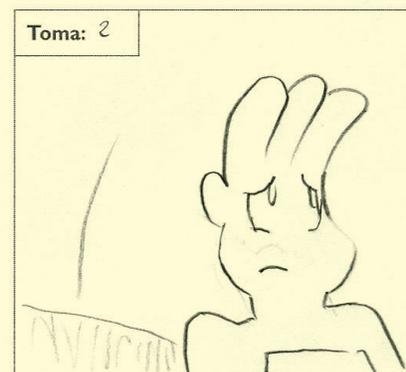
Notas:



Diálogo:

Sonido:

Notas:



Diálogo: Para ser honesto, n

Sonido:

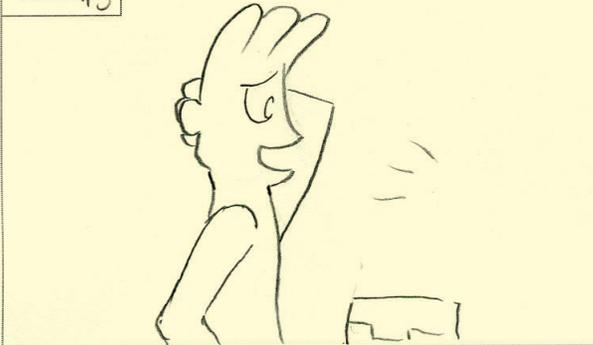
Notas:

Página: 1

Nombre del proyecto: Invisible

Escena: 1 Página: 5

Toma: 15

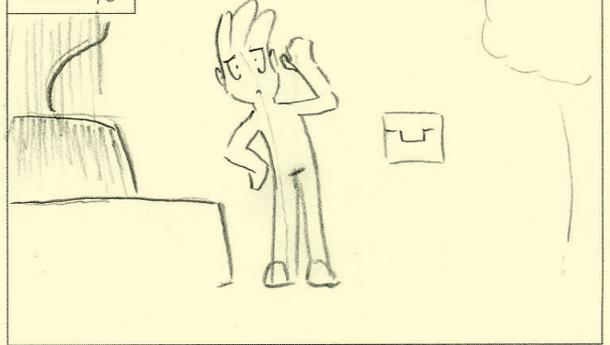


Diálogo: Uh, ¡Claro!

Sonido:

Notas:

Toma: 16



Diálogo:

Sonido:

Notas: Personajes caminan hacia la cámara

Toma: 17

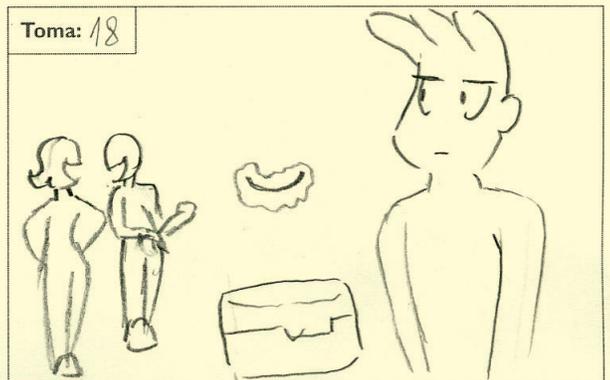


Diálogo: ¿Por qué no podía...?

Sonido:

Notas: Imagen sin movimiento

Toma: 18



Diálogo: Aunque no parecía...

Sonido:

Notas:

Toma: 19

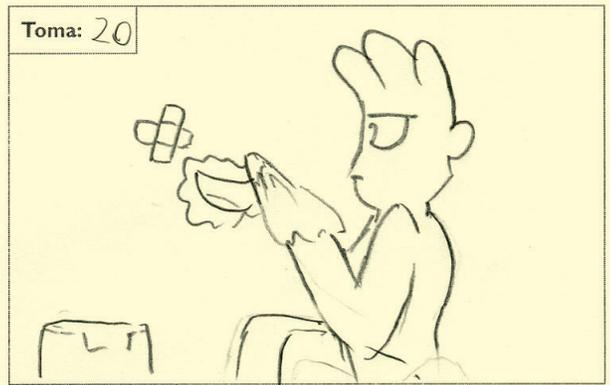


Diálogo: Todos actuaban...

Sonido:

Notas:

Toma: 20



Diálogo: A ella parecía...

Sonido:

Notas:

unca me...

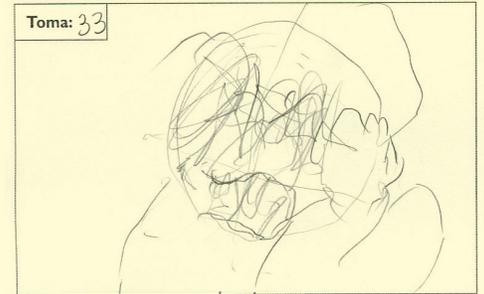
frir torpeza motora y tener trastornos emocionales. Estos trastornos emocionales, argumentativamente, han incrementado con el advenimiento de la implosión cultural.

Los jóvenes que nacieron y crecieron en el mundo actual habitan su territorio sin tocarlo, pueden traspasar las barreras culturales y conocer el más allá sin saber cómo conocerse a sí mismos. Un adolescente debe tener un proceso de socialización a través del cual pueda conocer las reglas y modelos de la cultura en la que habita, pero con la multiculturalidad, el proceso de socialización se complica. Paul Virilio describe que la gran potencia de liberación de los medios nos abre las puertas hacia el exterior, hacia otros países, hacia cambios constantes de lo que podía ser una cultura estable, y esta incapacidad de diferenciar entre lo lejano y lo cercano, de un constante cambio sin saben reconocerse a sí mismos, producen un desdoblamiento del cuerpo y la personalidad.

A través de la historia este precedente de un desdoblamiento se torna en un componente visual, la manera como Brian cambia su apariencia y entorno con su actitud. Durante el clímax de la historia, los espectadores se vuelven testigos de una representación gráfica

de la crisis de identidad que sufre Brian cuando es enfrentado ante la verdad de la imagen falsa que desarrolló de sí, siendo rescatado sólo después de que Lisa, literalmente, le da forma a su amigo nuevamente. La proyección de una identidad falsa, sea a través de la realidad o medios virtuales, solo para ser enfrentado ante la veracidad de esta proyección más tarde, es algo a lo que varios adolescentes necesitan saber que es normal y es posible tener ayuda.

El Storyboard final y completo puede ser encontrado en Anexos (página 161).

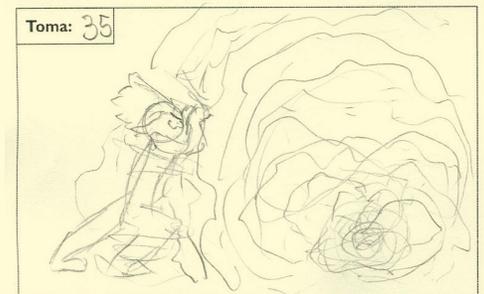


Toma: 33

Diálogo: Lo siento!

Sonido:

Notas:



Toma: 35

Diálogo:

Sonido: Todas las dudas de Brian y estética

Notas:



Toma: 36

Diálogo:

Sonido: Gritos de Lisa

Notas:



Toma: 34

Diálogo:

Sonido:

Notas:

Nombre del proyecto: Invisible

Escena: 5 **Página: 10**

Toma: 38



Diálogo: ¡D-deja de ser...!

Sonido:

Notas:

Toma: 39

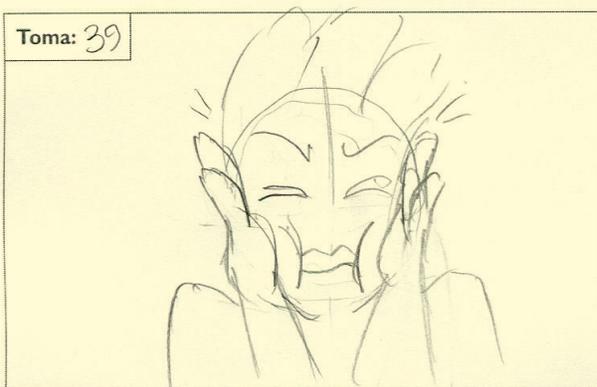


Diálogo: ¡...un bebe!

Sonido:

Notas: Las manos aplauden

Toma: 39



Diálogo:

Sonido: Palmas golpeando las mejillas

Notas:

Toma: 39

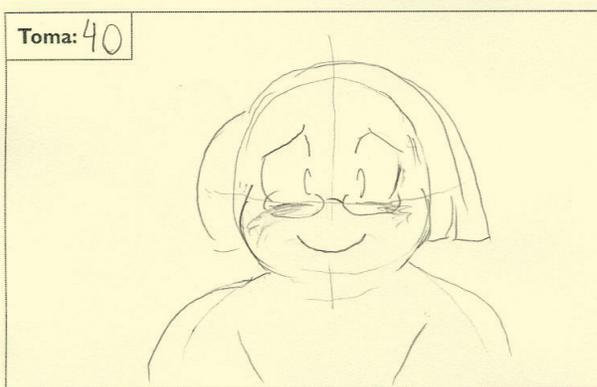


Diálogo:

Sonido:

Notas: Brian abre los ojos de a poco

Toma: 40



Diálogo:

Sonido:

Notas:

Toma: 41



Diálogo:

Sonido:

Notas:

Cromatología

Como fue mencionado anteriormente, los colores utilizados tendrían un componente narrativo de por medio. Por un lado, cada toma solo utilizaría tres matices como máximo, siendo un color dedicado al fondo, otro para los detalles y un tercer color dedicado a los personajes principales. No solo eso, a través de los actos dichos colores cambian, utilizando paletas de colores cálidos a medida que la amistad de Lisa y Brian progresa, y paletas frías cuando Brian comienza a dudar de sí. Al final de la pieza, a manera de cerrar el viaje del héroe de Brian de una manera poética, se regresan a los colores iniciales, pero esta vez con una saturación más intensa.

Por otra parte, las limitaciones de colores apoyan la idea de este mundo como una mera representación de la visión de un personaje, como un viaje onírico a través de su subconsciente, presionando al espectador a buscar el significado que va más allá de lo que las imágenes presentan.

Por último, se mencionó previamente que Brian y Lisa son del mismo matiz pues el primero está 'proyectando su imagen' en la segunda, confirmando el egoísmo que Brian sufre como per-

sonaje hasta que es finalmente enfrentado con la revelación. Al final de la historia, Brian y Lisa son de un matiz ligeramente distinto, dejando en claro que aún cuando son similares, ambos personajes son, al fin y al cabo, "no compatibles para una relación romántica".

Todo estos conceptos fueron compilados en un Colorscript, el cual puede ser encontrado en Anexos (página 144).

Escena 1

Toma 1 - 2



Toma 3 - 5



Toma 6 - 10



Toma 11 - 21



Escena 2

Toma 1 - 2



Toma 3



Toma 4



Toma 5



Toma 6 - 9



Toma 10 - 12



Escena 3

Toma 1 - 2



Toma 3 - 6

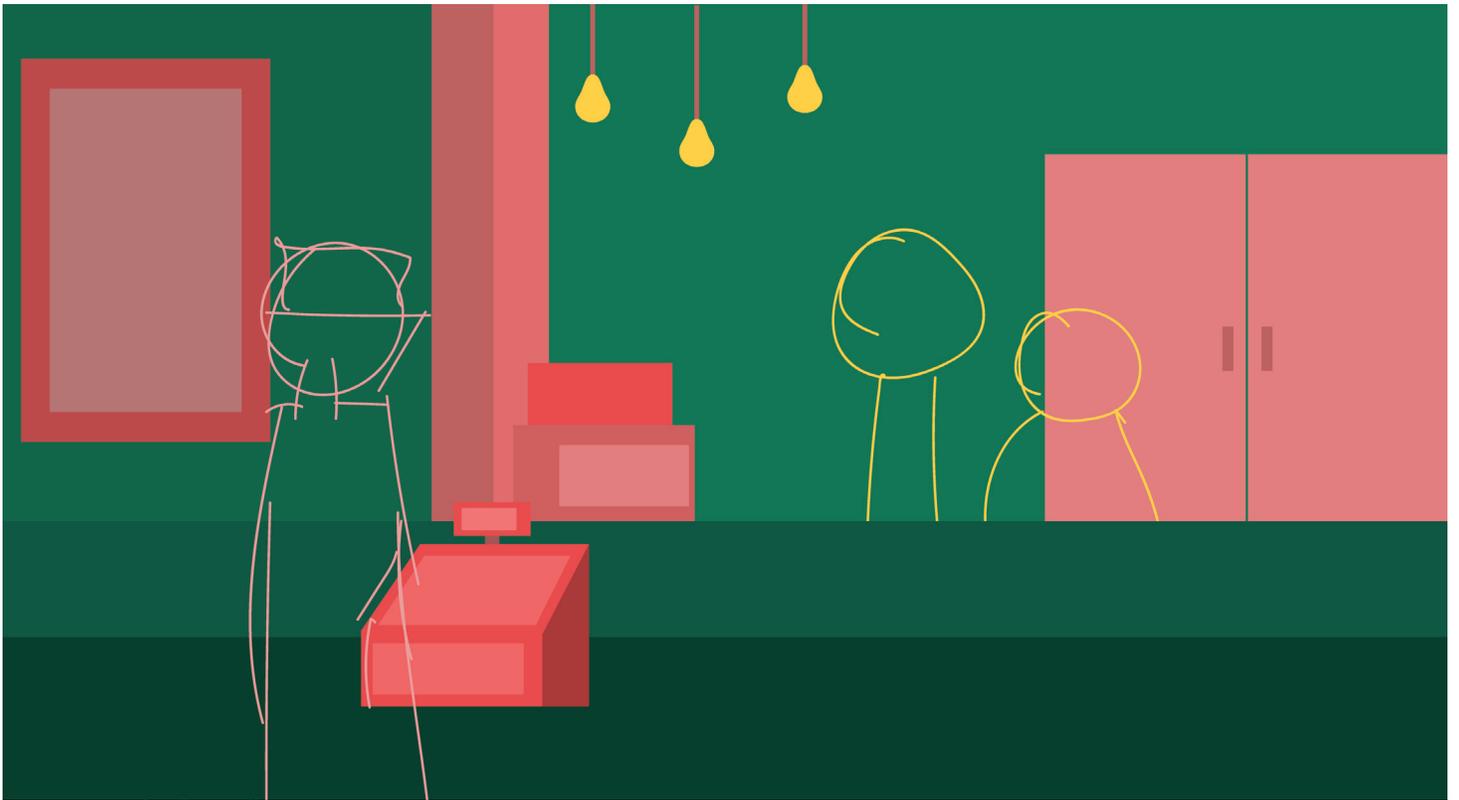


Toma 7 - 11

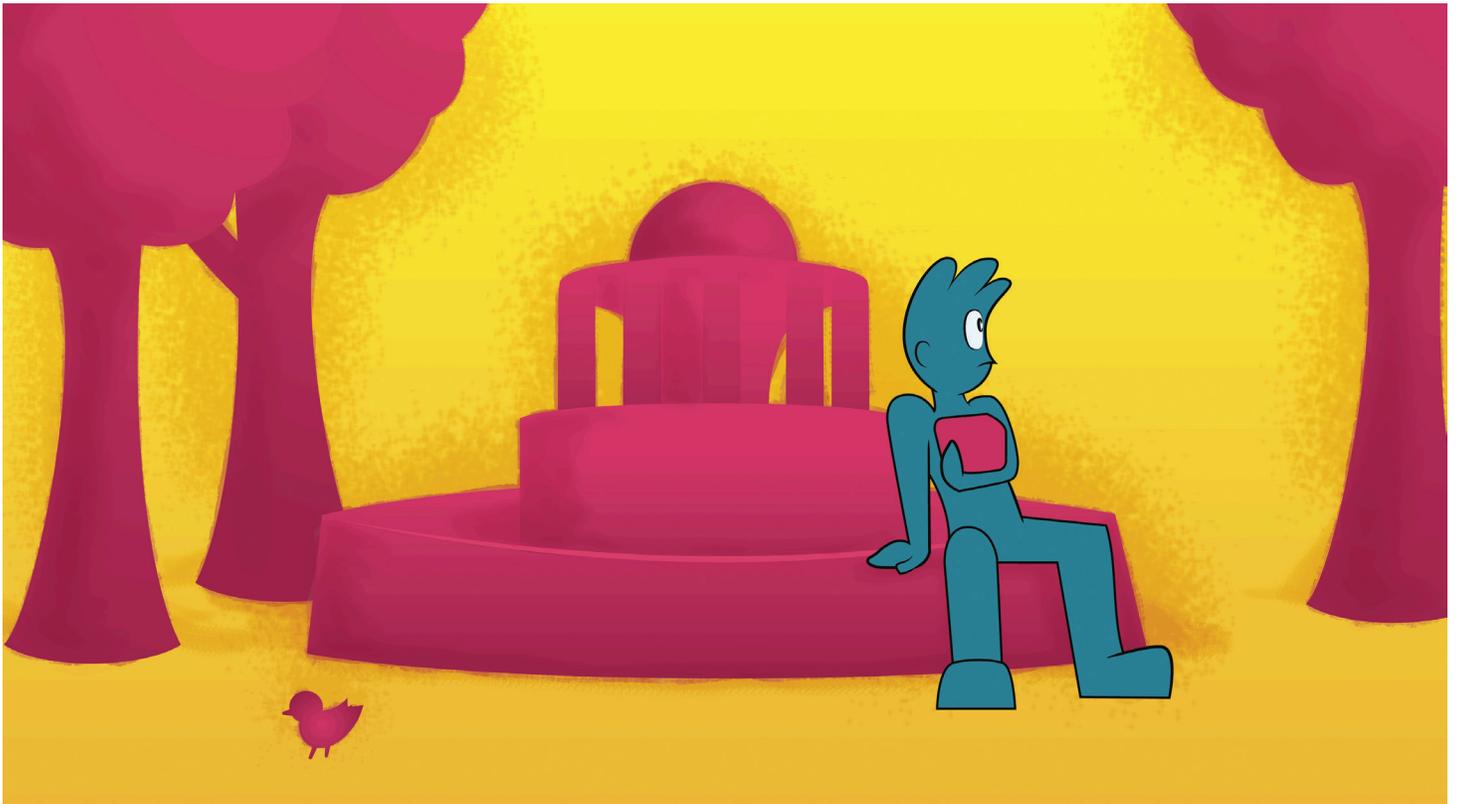


Toma 12 - 21





Conceptos realizados en Illustrator



Conceptos realizados en Illustrator, con el apoyo de Clip Studio.

Desarrollo de personajes y el movimiento

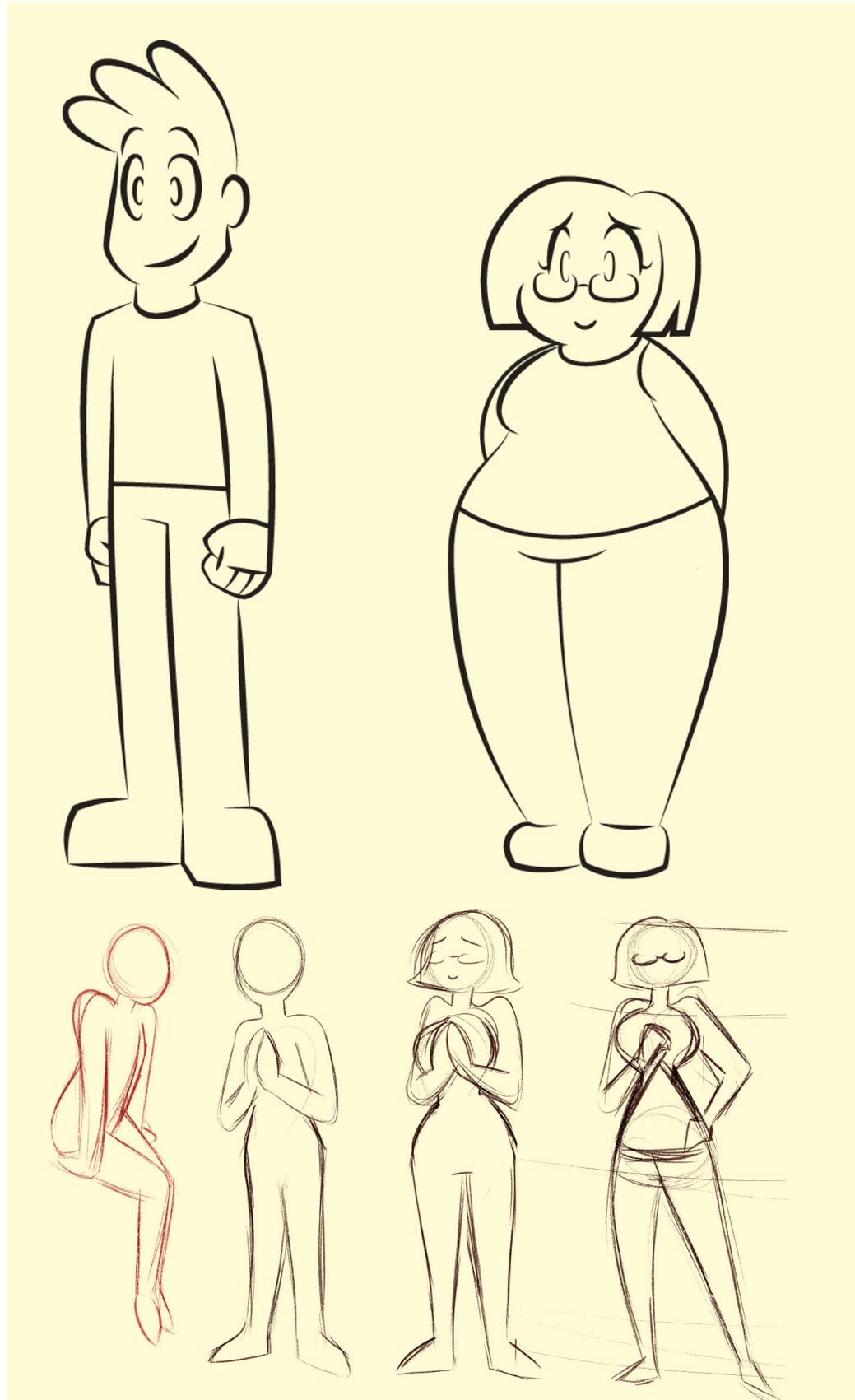
Ya se ha explicado en detalles los conceptos detrás del desarrollo de los personajes en secciones anteriores, y repetirlos sería redundante. No obstante, se mencionarán algunas notas que no han sido tocadas previamente.

- Brian está conformado principalmente por formas rectas y cuadradas para contrastar con la forma redonda de Lisa.

- La forma exagerada de Lisa busca enfatizar la figura en forma de reloj de arena que muchos hombres consideran atractiva, con manos pequeñas y delicadas.

- A medida que Brian toca a Lisa a través del cortometraje, distintas partes de Lisa se vuelven visibles, siendo una de las primeras partes que descubre la boca de su amiga. Era importante darle a Lisa al menos un rasgo visible para poder interpretar sus emociones.

Los diseños finales de Lisa y Brian pueden ser encontrados en Anexos (página 228).







Layout y fondos

Se realizó en un principio un proceso de investigación con la pregunta base “¿Cómo traducir la realidad que vemos a este mundo onírico?”, y utilizando fotografías como base, se hicieron ensayos y aproximaciones, con el objetivo de simplificar los detalles presentes. Después de varias pruebas se llegó a un método aplicable a todas las piezas de layout para la producción:

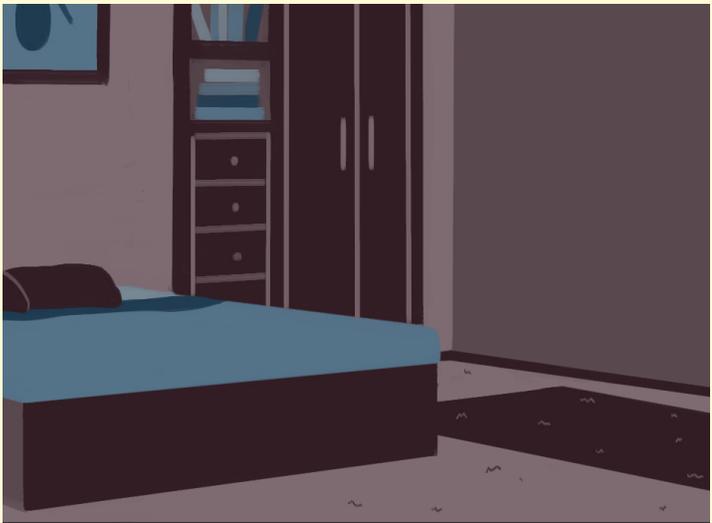
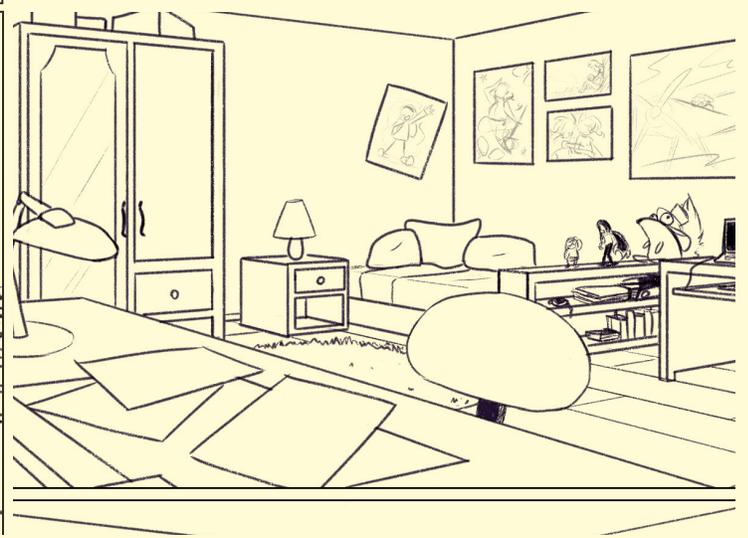
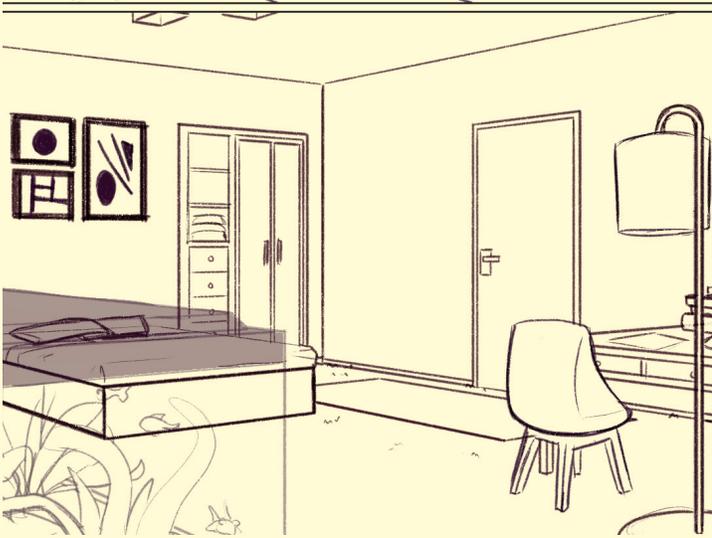
Realizar las formas generales de un fondo, priorizando aquellos objetos importantes para el contexto y aquellos con los cuales los personajes interactúen

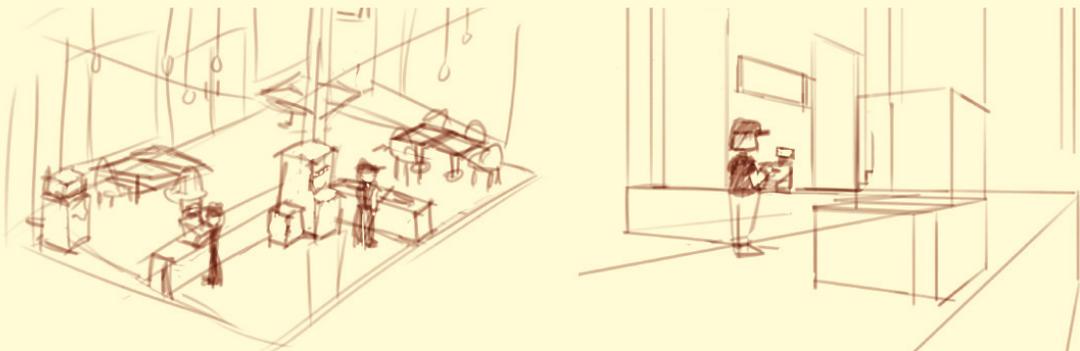
Utilizar solo, como máximo, 3 a 4 variaciones de un matiz de color específico.

Utilizar principalmente el matiz de fondo, y reducir la cantidad de matiz detalle lo más posible, de forma de solo priorizar los objetos importantes para la historia.

Cualquier detalle que sea muy diminuto, o no pueda estar presente por falta de colores, es omitido.





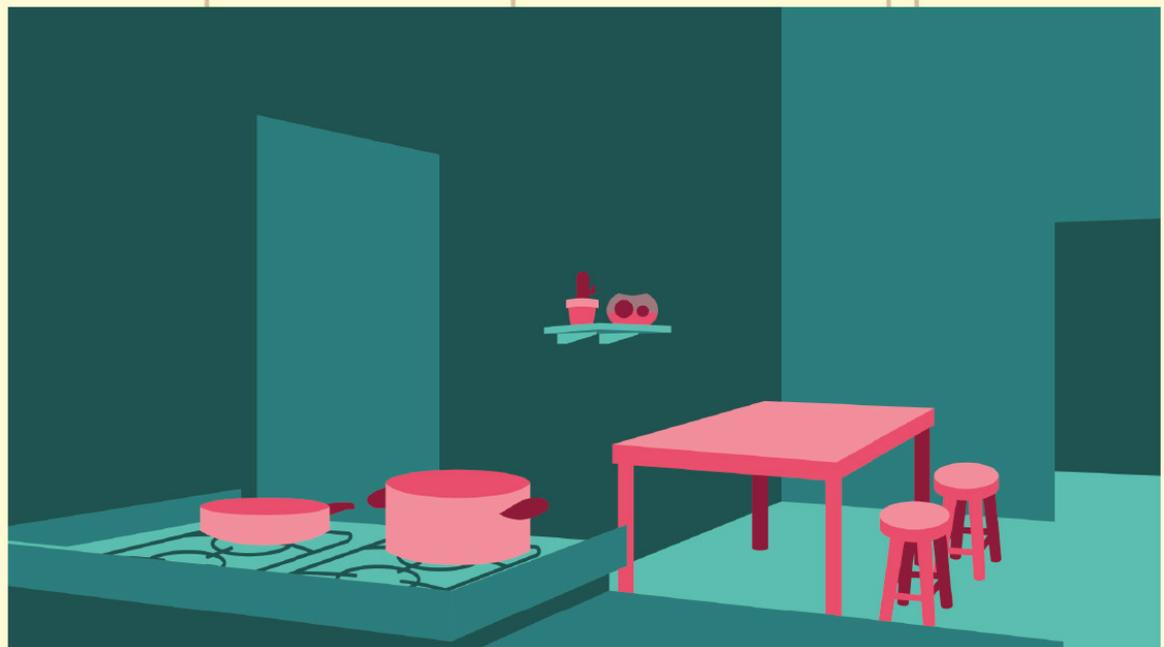


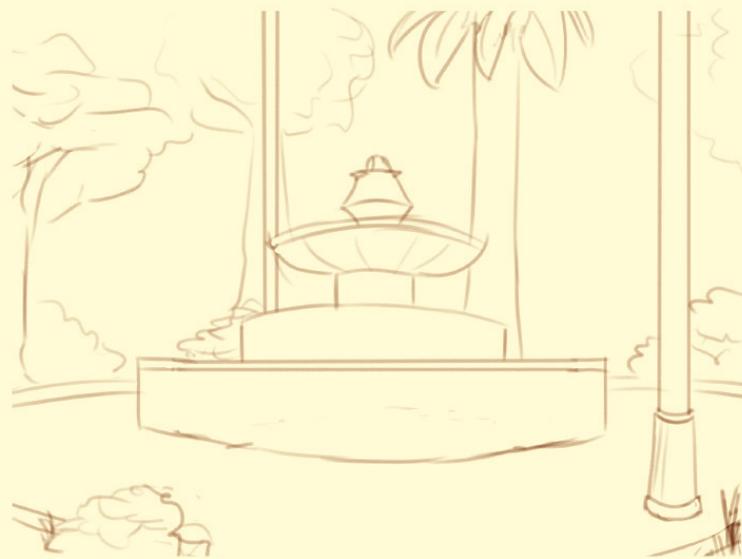
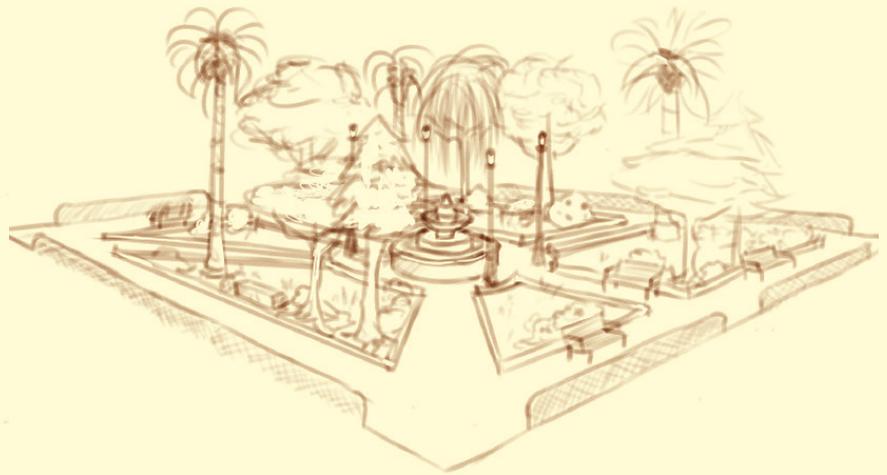
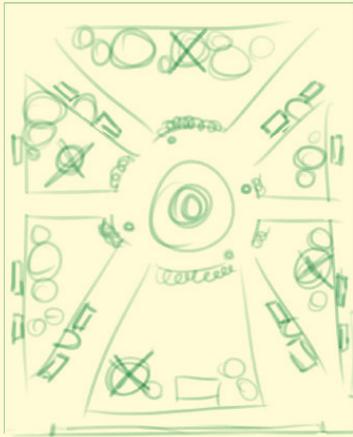
Concepto
Restaurant
Escena 2





Concepto Cocina
Escena 1





Concepto Plaza
Escena 1



Sonido

Este cortometraje ha sido pensado ser realizado principalmente en inglés, aunque en este informe se puede observar una versión en español, y se considera contratar actores de doblaje que manejen un buen inglés para su desarrollo.

Entre las inspiraciones para el soundtrack de la pieza se consideran los instrumentos de “The Beatles” o de “Pink Floyd” para brindar una sensación de paz y calma durante los inicios del cortometraje, pero cada vez que Brian duda de sí mismo, la melodía en el fondo lo refleja. Una alternativa posible es tomar como base una nota musical que lentamente se transforma en ruido a medida que la ansiedad de Brian obnubila su juicio. Se desea tener gran énfasis en los motifs musicales, por lo que se deberá contratar un compositor musical por gran parte de la producción hasta conseguir una pieza donde todo elemento esté bien balanceado.

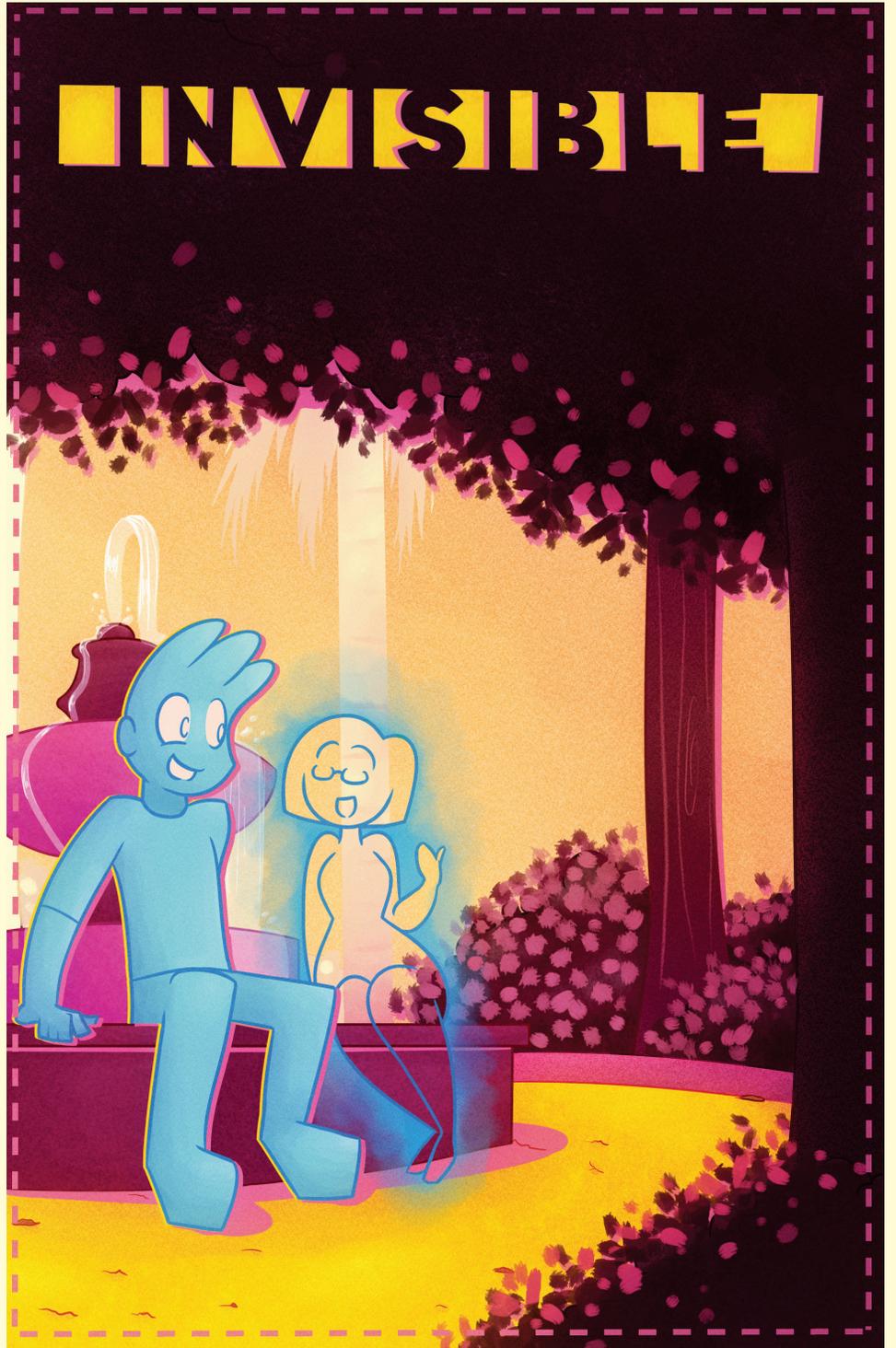


“Wish you were here” (1975), del grupo musical Pink Floyd, presenta un ritmo nostálgico que resultaría interesante como referencia principal, además de la manera como la canción al final se disuelve en ruido.

Poster

Con el storyboard terminado y los fondos planificados, se realizó un poster tomando en consideración todo lo previamente mencionado, utilizando la fuente donde los personajes se reúnen como el simbolo que representa la historia.





Presupuesto

| Nombre del Proyecto: Invisible | | | | Duración: 16 Minutos | | |
|---|----------|-------------------|---------------|----------------------|-----------|----------------------|
| Tiempo estimado de producción del animatic: 5 meses | | | | | | |
| | Cantidad | Cantidad de Meses | Costo Mensual | % | Impuesto | Total |
| Oficina | | | | | | |
| Arriendo oficina pre-producción | 1 | 5 | \$350,000 | 19 | \$66,500 | \$1,816,500 |
| Insumos de oficina | 1 | 5 | \$100,000 | 19 | \$19,000 | \$519,000 |
| Gastos de conexión y comunicaciones | 1 | 5 | \$150,000 | 19 | \$28,500 | \$778,500 |
| Contratos equipo de trabajo | | | | | | |
| Director | 1 | 5 | \$650,000 | 19 | \$123,500 | \$3,373,500 |
| Productor general | 1 | 5 | \$600,000 | 19 | \$114,000 | \$3,114,000 |
| Director de Arte | 1 | 4 | \$600,000 | 19 | \$114,000 | \$2,514,000 |
| Animador | 2 | 3 | \$550,000 | 19 | \$104,500 | \$3,404,500 |
| Artistas | 2 | 4 | \$550,000 | 19 | \$104,500 | \$4,504,500 |
| Compositor musical | 1 | 5 | \$500,000 | 19 | \$95,000 | \$2,595,000 |
| Editor de sonido | 1 | 2 | \$500,000 | 19 | \$95,000 | \$1,095,000 |
| Foley | 1 | 1 | \$700,000 | 19 | \$133,000 | \$833,000 |
| Actor de doblaje | 2 | 1 | \$400,000 | 19 | \$76,000 | \$876,000 |
| Equipos técnicos y materiales | | | | | | |
| Softwares | 10 | 5 | \$25,000 | 19 | \$4,750 | \$1,254,750 |
| Otros | 5 | 5 | \$25,000 | 19 | \$4,750 | \$629,750 |
| Operación | | | | | | |
| Derechos de autor | 2 | - | \$30,000 | 19 | \$5,700 | \$5,700 |
| Seguros | 3 | - | \$100,000 | 19 | \$19,000 | \$19,000 |
| Transporte | 10 | 5 | \$30,000 | 19 | \$5,700 | \$1,505,700 |
| Alimentación | 10 | 5 | \$80,000 | 19 | \$15,200 | \$4,015,200 |
| Otros | 10 | 5 | \$20,000 | 19 | \$3,800 | \$1,003,800 |
| Costo Total | | | | | | \$ 30,743,400 |

Teniendo así todos estos aspectos en consideración, se presenta aquí un presupuesto tentativo para finalizar el proceso de preproducción con la realización de un animatic del cortometraje en cuestión. De las alternativas posibles para conseguir este financiamiento se utilizará el fondo concursable FONDART, en su categoría de cortometrajes audiovisuales, pues es la única alternativa que no pide un cofinanciamiento para la realización del proyecto.

Epílogo





Conclusiones

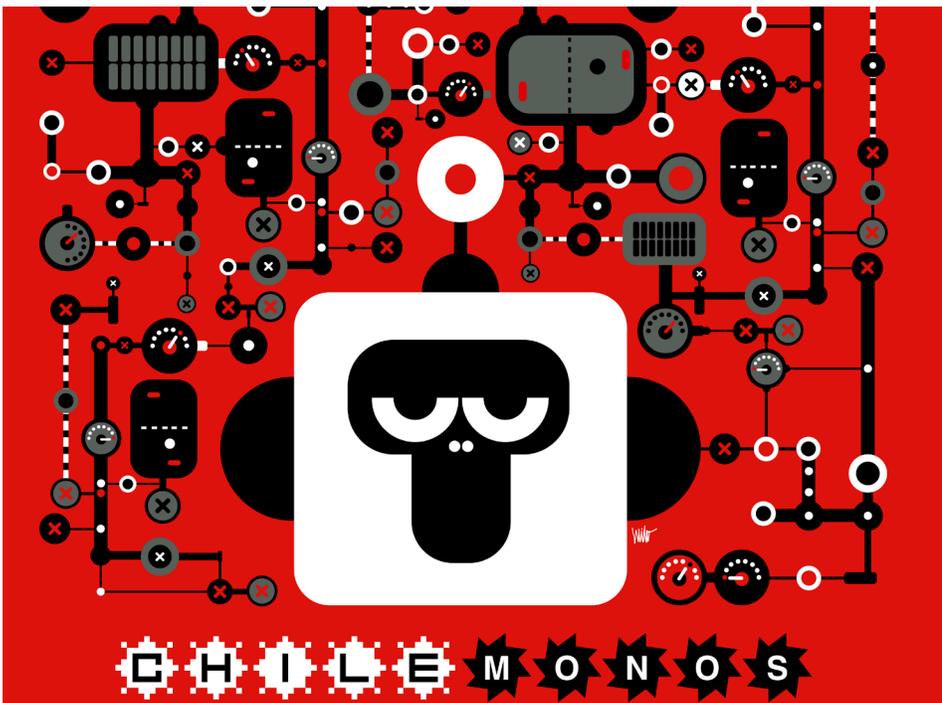
‘Invisible’ es el resultado conceptual de mi decisión de realizar una pieza de animación que representara mis capacidades como creador y director, esto se debía a que pensaba utilizar este proyecto para encontrar mi identidad artística de autor, algo que siento todo creador necesita descubrir. El título “Diseñador Gráfico” queda corto para realmente expresar las capacidades de cada diseñador que logra terminar su vida universitaria en esta carrera. No obstante, el concepto de una identidad artística es aún debatible, pues la línea que divide el estilo y técnicas que utiliza un artista es borrosa cuando es comparado a su identidad. Además, esta identidad de artista puede cambiar junto con su dueño a través del tiempo.

Aún así, el advenimiento de las redes digitales permiten un desdoblamiento de la personalidad de un artista, otorgando la habilidad de transformar las aptitudes y capacidades en una entidad ajena a su persona. Un artista puede convertirse en un ícono, una personalidad, un nombre de usuario. En la actualidad, un estudio de animación independiente trabajando en promocionar su marca e identidad puede conseguir gran reconocimiento, o un simple animador que muestra el trabajo que realiza para grandes compañías puede ganar más oportunidades de empleo.

Durante un workshop sobre pitching de proyectos animados, organizado por Chilemonos, tuve la oportunidad

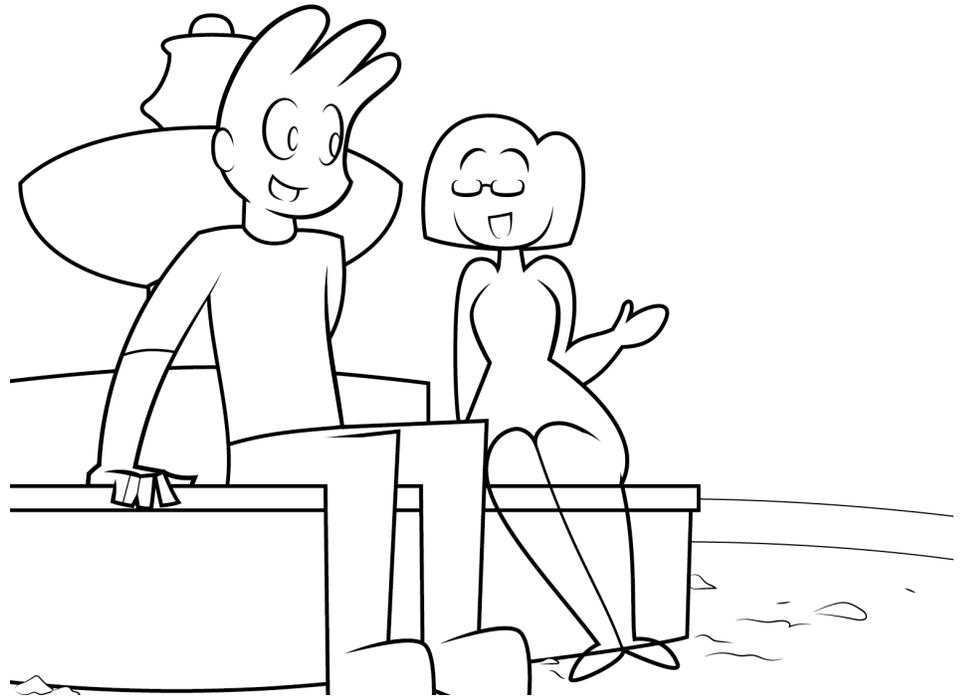
de interactuar con Leah Hoyer, ex-vicepresidenta de Telltale Games, y me informó que, al menos en lo que trata a estudios de animación, muchas veces al realizar un pitching de un proyecto animado es mucho más importante la manera cómo es presentado, por sobre el proyecto en sí. Los estudios tienen agendas, tienen espacio limitado, y muchos proyectos simplemente son rechazados por temas numéricos. Pero el autor del proyecto es recordado. Un artista con grandes habilidades para diseñar fondos debe presentar estas fortalezas durante el pitching, dar énfasis en aquello que considera son los mejores aspectos de la serie, pues incluso si la serie es rechazada, estos grandes fondos quedarán en la mente de los ejecutivos y, posiblemente, llamarán a este artista para realizar ciertos trabajos.

La expresión “saber cómo venderse a uno mismo” es quizás una idea mercantilista, sin embargo en la industria creativa, donde todos los participantes son capaces de proveer algún valor incalculable en términos monetarios, es de suma importancia darle al bien o servicio que deseamos proveer algo que no puede obtenerse de otros, y esto es a lo que he denominado la ‘identidad artística’. El término es posiblemente incorrecto, pero a la hora



de presentar un proyecto ante un estudio, o demostrar presencia en redes sociales, uno además debe saber cómo poner su persona sobre la mesa. Entrar en contacto con animadores chilenos, productoras y la industria de la animación chilena esclareció la importancia de saber presentar las fortalezas de un desarrollador creativo.

Entonces, ¿cuáles son las fortalezas de un diseñador? Este proyecto ha sido el segundo de esta envergadura que he tenido que realizar en tan poco tiempo, y por fin he podido entender muchos de los fundamentos teóricos descritos por Paul Wells en su libro, especialmente cómo las herramientas de un diseñador apoyan el trabajo narrativo. Como diseñadores, desarrollamos proyectos bajo los aleros de la simulación todo el tiempo, utilizando herramientas como la semiótica y la estética, realizando la yuxtaposición de distintos íconos y símbolos a manera de transmitir sensaciones y emociones a emisores determinados. Esta capacidad de utilizar la simulación, en teoría, provee al diseñador con las capacidades de manufacturar la prótesis simbólica de una pieza audiovisual determinada, para así lograr la asistencia y participación de receptores en la enunciación. Un director de animación, que debe trabajar sobre distintos



niveles de simulación durante la producción, debe contar con la versatilidad de un diseñador para lograr conjugar cuatro niveles simbólicos distintos, correspondientes a los cuatro componentes de la animación, y entrelazarlos en una pieza final concreta que pueda obtener la participación de receptores. Un director no realizará la animación o la composición musical, pero a través de las herramientas de simulación que tiene el diseño, puede unificar la producción en una visión clara.

Bajo esta idea, se decidió que las huellas textuales realizadas para 'Invisible' serían inspiradas en el estilo de arte que he desarrollado a través de los años, además de mis gustos personales por experimentar con gamas

de colores y materiales análogos. La historia está basada fuertemente en eventos que viví en persona, el personaje de Brian en particular es casi una representación de mi y las acciones que realicé en el pasado, y todos los pensamientos tóxicos son aspectos de mi juventud puestos escena. Incluso la decisión de hacer invisible una obra con diálogo en vez de una obra en silencio, se debe a mi fortaleza por relatar historias donde los personajes pueden hablar. Todo en pos de presentar una obra que represente mis habilidades y mis preferencias narrativas como diseñador y animador. Durante su desarrollo, se evaluó la necesidad de conseguir el apoyo de colaboradores, resultando en la creación del estudio



LUNATIC TALES STUDIO

de animación “Lunatic Tales”, con mi persona a la cabeza. Distintos artistas como Katerina Borys, Matthew Blackmore, Marcia Maurício y Sarah Lohse apoyaron el desarrollo de este proyecto sin pedir remuneración. En otras palabras, ‘Invisible’ es una pieza de animación que presenta mis capacidades como director de animación y diseñador, al mismo tiempo que presenta mi identidad artística.

Esta pieza de animación, de conseguir el financiamiento necesario, permitirá no solo oficializar el estudio de anima-

ción para realizar esta pieza, cimentará mi identidad como director de animación y presentará mis fortalezas al mercado. Sería un gran salto para mi proyección futura.

Como última reflexión, a todo diseñador que lea este informe y desee realizar su propio proyecto de animación: Preguntense cual sera su proyección a futuro. El mercado de la animación chilena está creciendo cada año más, lo que aumenta el nivel de competencia por presentar las animaciones que representarán la marca chilena.

Si desean dejar su marca, una idea simple bien ejecutada tiene mucho mayor peso que una idea complicada a medio terminar.

Bibliografía

Documentos Web:

Nocera, P (2009) Parodia, Ironía e Ideología Carnavalesca. Marxismo y Literatura en la socio-semiótica Bajtiana. Retrieved on June 20, 2018, from: <https://webs.ucm.es/info/nomadas/22/pablonocera.pdf>

González, M. (9 de febrero de 2017). Cómo funciona la televisión americana: cadenas, estudios y productoras. Espinof. Retrieved on January 9, 2019, from: <https://www.espinof.com/internacional/como-funciona-la-television-americana-cadenas-estudios-y-productoras>

Solomonos (2015). Volume 4, No. 5 - Clarita o Villadulce. Retrieved on January 10, 2017, from: https://issuu.com/solomonosmagazine/docs/solomonos_magazine_4_espanol/64

Olivares, V (2009). Detrás de la pantalla: la realidad de la industria de animación infantil chilena. Retrieved on December 20, 2016, From: <http://seminariografica.uchilefau.cl/?p=1034>

Monitos Chilenos (2008). Retrieved on December 15, 2016, from: <https://programasinfantiles.wordpress.com/category/monitos-chilenos/>

Estudios y publicaciones del CNTV, Retrieved on many days of October and November, from https://www.cntv.cl/cntv/site/edic/base/port/estudios_y_publicaciones.html

Budgeting (2010), Retrieved last time on November 21, 2018, from <http://asteriskpix.blogspot.cl/2010/05/budgeting-part-2-scheduling.html>

Pellacini, F. (2009). The 3D production pipeline. Retrieved on January 7, 2019, from http://pellacini.di.uniroma1.it/teaching/projects10/lectures/01_pipeline.pdf

Studholme, J (2016). What do Production Companies Do?. Retrieved on January 9, 2019, from: <http://beakstreetbugle.com/articles/view/546/what-do-production-companies-do-production-company>

Adorno, T. (1944) Enlightenment as mass deception. Retrieved on January 11, 2019, from: http://www.icce.rug.nl/~soundscapes/DATABASES/SWA/Culture_industry_1.shtml

MagicalArtStudio (2017) La Psicología del Color, Los Colores y sus significados. Retrieved on December 29, 2018, from: <https://magicalartstudio.com/psicologia-color-significados/>

Benavente, J. Grazzi, M. (2018) Impulsando la Economía Naranja en América Latina y el Caribe. Retrieved on January 2, 2019, from: <http://forocilac.org/wp-content/uploads/2018/10/PolicyPapersCILAC2018-EconomiaCreativa-2.pdf>

Ergocomics (2004) Jaime Escudero Sanhueza. Retrieved on November 25, 2018, from: <http://ergocomics.cl/wp/2004/08/26/jaime-escudero-sanhueza/>

Ergocomics (2008) Charles: “Bocetos de un Dibujante” Segunda Parte. Retrieved on November 25th, 2018, from: <http://ergocomics.cl/wp/2008/01/14/charles-bocetos-de-un-dibujante-segunda-parte-2/>

Peroyamas. (2011) Cortos Animados de Condorito de los 80. Retrieved on November 25th, 2018, from: <https://www.sofoca.cl/condorito/2011/09/22/cortos-animados-de-condorito-de-los-80/>

Colectivo Miope (2014) Algunas actualizaciones sobre “15 mil dibujos”. Retrieved on November 25th, 2018, from: <http://www.cinechile.cl/crit&estud-332>

Barry, V (2001) Literatura Infantil versus Cine para Chicos (Animación). Retrieved on November 26th, 2018, from: <http://www.escaner.cl/escaner36/cineanima.html>

CNTV (2016) Historia del CNTV. Retrieved on November 26th, 2018, from <https://www.cntv.cl/historia-del-cntv/cntv/2016-01-28/150543.html>

CNTV (2016) Ogu y Mampato. Retrieved on November 30th, from: <https://www.cntv.cl/ogu-y-mampato/cntv/2016-02-11/112853.html>

Aguirre, B (2006) Cubo Negro: Pioneros en la animación. Retrieved on November 30th, from: <https://capacitacionencostos.blogia.com/2006/102103-cubo-negro-pioneros-en-la-animacion.php>

UNCTAD (2018), Creative Economy Outlook. Retrieved on March 20th, 2019, from: https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/ditcted2018d3_en.pdf

Kathleen, C. (2017), Emotional and Verbal Abuse, Retrieved on April 11th, 2019, from: <https://www.womenshealth.gov/relationships-and-safety/other-types/emotional-and-verbal-abuse>

Bill Georganis (2017), Wes Anderson, Retrieved on March 23rd, 2019, from: <http://www.theys-hootpictures.com/andersonwes.htm>

Perno, G. (2014), Directors' Trademarks: Steven Spielberg, Retrieved on March 23rd, 2019, from: <https://www.cineline.com/movie-stuff/item/6309-directors-trademarks-steven-spielberg.html>

Pettersson, R. (2013), Views on Visual Literacy, Retrieved on March 21st, from: http://vjjc.org/vjjc2/?page_id=214

Kong, A. (2016), Guía de Puestos y Departamentos en una Película Animada, Retrieved on April 10th, 2019, from: <https://www.alexkong.mx/guia-de-puestos-y-departamentos-en-1-pelicula-animada/#1553549298630-eff2c6d6-16d5>

Villasante, P. (2019), La masculinidad tóxica, Retrieved on April 15th, 2019, from: <https://lamenteesmaravillosa.com/la-masculinidad-toxica/>

Cuenca, M. (2006), Aproximación Multidisciplinar a los Estudios de Ocio, Retrieved on March 30th, 2019, from: http://www.deusto-publicaciones.es/ud/openaccess/ocio/pdfs_ocio/ocio31.pdf

Libros:

Wertheimer, Max (1912). Experimentelle Studien über das Sehen von Bewegung (Experimental Studies on Motion Vision). Leipzig: Zeitschrift für Psychologie

Bettetini, G. (1984). La Conversación Audiovisual. Madrid: Cátedra.

Johnston, O y Thomas, F. (1995). The Illusion of Life: Disney Animation. Estados Unidos: Disney Editions.

McCay, W. (2006), Daydreams and Nightmares: The Fantastic Visions of Winsor McCay (Fantagraphics Books), Estados Unidos.

Williams, R. (2001), The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators, Estados Unidos.

Wells, P. (2007). Fundamentos de la animación (Parramón). Singapur.

Campbell, J. (1949). The Hero with a Thousand Faces. (Bollingen). Nueva York: FONDO DE CULTURA ECONÓMICA. Retrieved from <https://isaimoreno.files.wordpress.com/2015/05/el-hc3a9roe-de-las-mil-caras-joseph-campbell.pdf>

Vogler, C. (1998). the WRITER'S Journey Edition. Retrieved from <http://craftywriters.club/books/christopher-vogler-the-writers-journey.pdf>

Parker, P. (2010), Cómo escribir el guión (Barcelona). España

Renzetti, B. (2004), The MLAAATR Sketchbook (Hollywood), New York. Retrieved from <https://es.scribd.com/document/30148623/The-MLaaATR-Sketchbook-by-the-artists-from-My-Life-as-a-Teenage-Robot>

Beck, J. (2007), Not Just Cartoons: Nicktoons!, California.

Baudrillard, J. (1978). Cultura y Simulacro (Kairos). España.

Virilio, P. (1995). *El Arte del Motor*. University of Minnesota Press: Minneapolis.

Buitrago, F. (2013) *La Economía Naranja: Una oportunidad infinita*. Puntoaparte: Colombia.

Entrevistas:

Beltrán, L. (2014). El movimiento de la animación chilena actual. Retrieved from: <http://mesa-grafica.cl/web/2014/03/el-movimiento-de-la-animacion-chilena-actual/>

Bertin, C. (2017). Realizando un proyecto Independiente. Entrevista en persona.

Castillo, P. (2016). Sobre el Diseño y la Animación. Entrevista en persona.

Malonnek, K. (2018). El trabajo de un Animador Independiente. Entrevista en persona.

Sanhueza, A., (2017). El trabajo de un guionista. Entrevista en persona.

Suaré, R. (2017), El funcionamiento de una productora independiente. Entrevista en persona.

Trupp, K (2018). W.A.R.F y su producción. Entrevista en persona

Material Audiovisual:

Styler, T., Davidson, JP. (Productores), Styler, T., Davidson, JP. (Directores). (2002). *The Sweat-box* (Película). Retrieved from: <https://youtu.be/i2CIuq5E1gM>

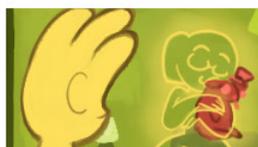
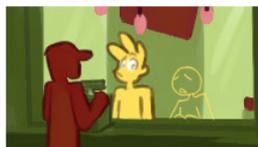
Unreal Engine. (09/10/2017). Fortnite Trailer Pipeline | Unreal Dev Day Montreal 2017 | Unreal Engine. Retrieved on January 7th, 2019, from: <https://www.youtube.com/watch?v=LS0Vs-MMTaQA>

Dreamworks. (04/01/2016). CGI Dreamworks Animation Studio Pipeline | CGMeetup. Retrieved on January 10th, 2019, from: <https://www.youtube.com/watch?v=ru0tQRJ4qKs>

Ellis, L. [Lindsay Ellis] (03/10/2017). The Revisionist World of Disney: Mary Poppins, Walt Disney and Saving Mr. Banks. Retrieved on January 10th, 2019, from: <https://youtu.be/w9dCWUuJZLw>

Anexos

Colorscript



Invisible

Acto I:

ESCENA 1: *La escena empieza con la pantalla de un celular. Se ve una conversación entre LISA y BRIAN. La primera advirtiéndole a BRIAN que no debía llevarle comida. Este responde diciendo que era demasiado tarde. Luego, aparece un dedo que apaga la pantalla. La mano que sostiene el celular aleja el aparato del primer plano por un momento. La cámara torna hacia BRIAN, quien está dentro de la COCINA DE BRIAN mirando el celular en su mano izquierda. BRIAN se ríe por un momento.*

BRIAN:

(voz en off)

Hoy, por fin conoceré a Lisa.

Se ve a BRIAN cocinando en dos hoyas. Después de dejar el celular sobre la mesa al lado de la cocina, BRIAN saca spaghetti de una hoyo y lo traslada a la otra para mezclarlo con la salsa. La mezcla es guardada en un compartimiento de plástico y lo sella. Luego, se ve a BRIAN salir de su departamento

ESCENA 2: *Se ve a BRIAN caminar a través de las calles, caminando entre las personas a medida que continúa narrando.*

BRIAN:

(voz en off)

Nos conocimos en un foro por Internet. Lisa es media mensa, pero tiene un gran corazón, ¡como yo! Teníamos hartos en común, incluso vivíamos en la misma ciudad, pero nunca intentamos juntarnos.

ESCENA 3: *BRIAN está en su habitación hablando por su celular, claramente muy feliz. Diferentes cortes muestran el paso de tiempo mientras BRIAN habla con LISA en el celular.*

BRIAN:

(voz en off)

Pasamos semanas hablando sobre programas de televisión, cómics, gatitos, en verdad muchas estupideces. Honestamente nunca conocí a alguien como ella...

Finalmente BRIAN está en el borde de la cama, mirando el celular de manera reflexiva. De pronto aparece la imagen de BRIAN junto a sus amigos, pero su propia imagen casi no tiene color.

Continúa

BRIAN:

(voz en off)

Claro, he tenido amigos, pero se sentía... no sé, distinto, como que no era el verdadero yo.

ESCENA 4: *BRIAN llega a la PLAZA y se sienta en el borde de la fuente. BRIAN saca su celular, mirando el chat que tuvieron y la hora.*

BRIAN:

(voz en off)

Hasta que conocí a Lisa. Hoy me contó que se olvidó su almuerzo y se estaba muriendo de hambre durante sus clases. Me ofrecí a traerle comida.

BRIAN se ve impaciente y preocupado, revisando constantemente la hora.

BRIAN:

(voz en off)

Aunque nunca me mando una foto, no sé por quién debería estar esperando...

LISA:

(voz que viene de fuera de la cámara)

¿Brian?

BRIAN:

¿Lisa?

Desde el punto de vista de BRIAN, la cámara se mueve alrededor, pero LISA no parece estar en ninguna parte. La voz de LISA parece venir de un lugar donde no hay nada.

LISA:

¡Si, soy yo!

BRIAN:

¿Uh? Espera, estás...

LISA:

Perdón si me atrasé

Primer plano de BRIAN sorprendido

Continúa

LISA:

Espero no haberte hecho esperar demasiado.

BRIAN:

¡N-no no! Para nada, yo...

LISA:

¡Que eres menso, te dije que no tenías que cocinar nada!

BRIAN:

Oh, ya me conoces, no podía...

BRIAN estira sus brazos con la caja de plástico hacia LISA, y él la toca. Pero no está seguro a qué altura debería sostener el almuerzo.

LISA:

(riendo)

¿Qué estás haciendo?

BRIAN:

Actuando como un idiota, claramente.

LISA toma el almuerzo y lo sostiene.

LISA:

¿No quieres venir? ¡Puedo mostrarte mi campus!

BRIAN:

Uh, ¡claro! ¿Por qué no?

BRIAN sigue a LISA, o al menos sigue a la lonchera que ahora flota en el aire.

ESCENA 5: *BRIAN y LISA están sentados en la cafetería del campus de LISA. BRIAN se ve algo confundido, pero aún así sigue hablando con ella como si nada extraño ocurriese. Mientras tanto, LISA sigue almorzando su spaghetti.*

Continúa

BRIAN:

(voz en off)

¿Por qué no podía verla? La oía sin problemas.
El resto del día transcurrió normal, a excepción
de que Lisa era invisible

Un par de estudiantes pasan al lado de su mesa, pero ni siquiera prestan atención a la mujer invisible, lo cual extraña a BRIAN. Mientras come, LISA termina con su rostro cubierto de salsa

ESCENA 6: *BRIAN está caminando al lado de LISA, y se da cuenta de que las personas que se encuentran alrededor ni siquiera se dan vuelta para mirar la lonchera flotante. BRIAN mira pasar a estas personas. Uno de ellos incluso choca con LISA cargando una gran cantidad de materiales.*

BRIAN:

(voz en off)

Todos actuaban como si ella no estuviera allí, y a ella no parecía molestarle que no le prestaban atención.

ESCENA 7: *BRIAN y LISA se encuentran sentados en un parque, y BRIAN está limpiando a LISA, verificando que no se encuentra lastimada.*

LISA:

Gracias de nuevo por el almuerzo.

BRIAN:

No hay de qué

(voz en off)

Ella necesitaba algo mejor.
Ella se merecía un amigo como yo.

BRIAN se ve muy determinado de un momento a otro.

ACTO II:

ESCENA 1: *La escena comienza en negro mientras BRIAN narra sus pensamientos*

BRIAN:

(voz en off)

Me dije, esta chica probablemente nunca tuvo alguien que la llamara bonita y tal vez...
Yo podría ser esa persona

Lentamente aparece la imagen de BRIAN y LISA en una cola al cine. Parecen estar hablando, cuando de pronto alguien se interpone en el lugar de LISA, pero BRIAN lo empuja a su lugar en la fila.

BRIAN:

¡Oye! ¡Mi amiga está ahí!

(voz en off)

Puedo ser de ayuda

ESCENA 2: *BRIAN y LISA están sentados en un metro conversando. Cuando el metro se detiene, entra una anciana caminando lentamente, y BRIAN se da cuenta que ella podría intentar tomar el lugar de LISA, así que él se levanta y le da a la abuela su asiento.*

BRIAN:

(voz en off)

Puedo ser amable

ESCENA 3: *Toma de LISA y BRIAN en un acuario. LISA está tratando de bajar por una escalera en espiral mientras BRIAN le da apoyo.*

LISA:

Brian, estas escaleras me dan miedo...

BRIAN:

Tranquila Lisa, no te va a pasar nada

(voz en off)

Puedo ser alentador

LISA comienza a bajar de la escalera sentada, provocando que BRIAN comience a reírse, pero aún así alentando a LISA.

ESCENA 4: *Transición a otra toma donde BRIAN está con un grupo de amigos caminando por la calle. Parece reírse junto al grupo, pero no emite comentario alguno. Lentamente BRIAN parece hacerse parte del fondo a medida que sus amigos lo ignoran, perdiendo color, hasta que recibe un mensaje en su celular. LISA respondió con mucha risa a un mensaje que él envió, y de pronto el color regresa a BRIAN.*

BRIAN:

(voz en off)

La hago reír.

ESCENA 5: *BRIAN se encuentra en un parque de diversiones, sosteniendo un par de sorbetes. Mira a su alrededor y no encuentra a LISA*

BRIAN:

¡Lisa!

LISA:

¡Briaaaan!

LISA aparece entre la multitud y corre hacia BRIAN, sonando aterrada de la multitud. BRIAN acaricia su cabeza para tranquilizarla y le da uno de los sorbetes.

BRIAN:

(voz en off)

Puedo ser atento.

ESCENA 6: *LISA y BRIAN se encuentran en un local de comida rápida, donde LISA se ve realmente nerviosa.*

CAJERO:

Bienvenido a LocaHamburguesa, ¿qué desea ordenar?

LISA:

(tartamudeando)

Yo, um, bueno, yo quería... una..

BRIAN:

(Interrumpe a LISA)

Dame una hamburguesa con extra queso, y una bien cocida con extra aderezo y papas...

Continúa

CAJERO:

Ok...

El CAJERO se retira, dejando a LISA y BRIAN solos

LISA:

Lamento que tengas que ayudarme tanto.

BRIAN:

¿Mh? ¡Está bien, está bien, lo hago con gusto!

(voz en off)

Ella me necesita

LISA:

Me siento como una molestia.

BRIAN se molesta ante su actitud. Él coloca sus manos, una en cada lado de sus mejillas. Cuando hace esto, LISA de repente obtiene un contorno muy ligero y suena extremadamente nerviosa.

LISA:

¿Qué estás haciendo?

BRIAN:

Estás siendo un gran bebé suavecito, así que te apretaré las mejillas hasta que pares.

LISA:

¡Nooooo!

LISA intenta defenderse, hasta que no puede evitar empezar a reírse de su gesto, su contorno muestra que parece muy feliz. BRIAN se siente muy orgulloso de sí mismo.

BRIAN:

Sí ... ¡Soy el hombre perfecto para ella!

ESCENA 7: *LISA y BRIAN están hablando en el dormitorio de LISA. Esta última está claramente en la cama mientras BRIAN la escucha desde una silla al lado.*

Continúa

LISA:

...Y ese malagradecido ni siquiera me presta atención, ¡es como si fuera invisible o algo así!

BRIAN:

Ese ingrato no te merece, tú eres un amor de persona

BRIAN mira hacia el techo. LISA se inclina para mirarlo mientras continúa hablando. A medida que habla, imágenes ilustran lo que describe.

BRIAN:

Honestamente, no eres como otras chicas...

El otro día me sentía increíblemente solo, y todo lo que quería era que alguien me abrazara. Le pregunté amablemente a una de mis amigas "oye, ¿puedo tener un abrazo ...?", ¿Y sabes lo que ella dijo? 'Ew, consiguete una novia'

LISA:

Oh no, eso es horrible ...

BRIAN:

No sé, quizás soné como un acosador...

LISA:

No, los amigos deberían estar ahí para ayudarte, para apoyarte cuando lo necesites...
Como tú lo has hecho

BRIAN:

¿Qué quieres decir?

LISA:

No soy tan buena persona, me escondo mucho, me pongo nerviosa fácilmente, me sorprende que no te hayas cansado de mí.

BRIAN mira fijamente a LISA, luego se acerca a ella y le aprieta la cara como lo hizo antes. LISA empieza a reír.

BRIAN:

Tienes que dejar de ser tan modesta y aprender a valorarte más. Yo creo que eres una mujer grandiosa y hermosísima.

Continúa

A partir de ahí, la silueta de LISA comienza a hacerse más clara, una de una mujer muy hermosa con curvas algo exagerados. Por un segundo, LISA sostiene la mano de BRIAN en lo que parece una manera romántica, haciendo que los ojos de BRIAN brillen y sus mejillas se ruboricen.

BRIAN:

¡P-por cierto, te compré esto!

BRIAN saca desde atrás de su espalda un peluche de una chinchilla. LISA lo toma con gusto, luciendo super emocionada.

LISA:

(muy feliz)

Oooh, pero que eres idiota, ¡deja de gastar dinero en mí!

BRIAN:

No, te lo mereces

LISA:

Gracias Brian, eres un amor...

La silueta de LISA se desplaza una vez más, el contorno se vuelve más claro, mientras abraza al peluche muy feliz. BRIAN la mira detenidamente, sonrojado.

BRIAN:

(voz en off)

Creo, no, estoy seguro que estamos hechos uno para el otro.

Seríamos la pareja perfecta.

ESCENA 8: BRIAN y LISA están parados uno frente al otro al lado de la fuente de la PLAZA. BRIAN se ve desconcertado y LISA incomoda.

LISA:

No

Brian:

¿Qué?

LISA:

Quiero decir, nos conocimos solo hace un par de meses y apenas me conoces, no creo que sea buena idea empezar una relación.

Continúa

BRIAN:

A-ah, ya veo...

(voz en off)

Pero, creía que te gustaba...

LISA:

Y realmente no quiero dejar de ser amigos

BRIAN:

Si, tienes razón

(voz en off)

Es que, quería ser más para ti

LISA:

Lo siento, si tú ...

BRIAN:

No, está bien, esperaba que me rechazaras

(voz en off)

O sea que no soy lo suficientemente bueno...

LISA:

Oye, no seas así...

BRIAN:

Es que realmente necesitaba sacarmelo del pecho

(voz en off)

Todo lo que hice por ti, ¿no valió nada?

LISA:

Ah, entiendo, ¡pero tú sigues siendo mi mejor amigo!

BRIAN:

¡Uh, sí, sí! ¡Por supuesto!

(voz en off)

Sí, somos inseparables, solo debo tener paciencia, ella se enamorará de mí tarde o temprano.

Continúa

ACTO III:

ESCENA 1: *LISA acostada en su cama y hablando con alguien en su computadora portátil, cuando recibe un mensaje de BRIAN.*

BRIAN:

(A través del texto del chat)

Oye, ¿estás hablando con alguien más?

LISA parece incómoda por la pregunta, pero responde de todos modos. Ella escribe y lee su respuesta en voz alta.

LISA:

Solo conversando con algunas amigas, pensando salir con ellas más tarde.

BRIAN:

(A través del texto del chat)

¿No tienes tiempo para salir conmigo?

(voz en off)

¿Me estás ignorando?

ESCENA 2: *LISA y a BRIAN una vez más en el mismo local de comida rápida de antes, pero esta vez LISA ordena por sí misma.*

BRIAN:

¿Segura que no quieres que ordene por ti?

(voz en off)

¿No soy dependiente...?

ESCENA 3: *Toma de LISA y BRIAN en el dormitorio de BRIAN, y BRIAN le regala un nuevo peluche.*

BRIAN:

¡Mira, este es lindo como tú!

LISA:

Por favor, deja de hacer esos chistes ...

BRIAN:

Oh, lo siento, no pude evitarlo ...

(voz en off)

¿Ya no soy gracioso?

Continúa

ESCENA 4: *BRIAN está con su grupo de amigos, nuevamente sintiéndose marginado. BRIAN chequea su celular, donde le envió un mensaje a LISA pero ella no ha respondido. Por unos segundos se ve muy triste y sus colores desaparecen, pero luego de un gran suspiro continúa caminando con sus amigos como si nada ocurriese.*

ESCENA 5: *La escena comienza con BRIAN y LISA sentados junto a la fuente. LISA se ve un poco incómoda mientras bebe un refresco.*

BRIAN:

¿Por qué no puedo conseguir una novia ...?

LISA:

¿Tal vez solo tienes mala suerte? No lo sé.

BRIAN:

Bueno, ¿por qué no sales conmigo?

LISA:

Brian, para por favor...

BRIAN:

Quiero decir, he hecho mucho por ti, entonces ¿por qué?

LISA:

Me gustas como amigo, eso es todo

BRIAN:

Bueno, desde que dije que te amaba me has estado tratando de manera diferente

LISA:

No, no, aún me preocupo por ti

BRIAN:

(enojado)

¡Realmente no puedo verlo porque eres invisible!

LISA:

¿Ah...?

Continúa

Brian:

Oh, no actúes como que no sabes...

La razón por la que tienes problemas para bajar las escaleras, por qué la gente no te nota, por qué necesitas mi ayuda, ¡todo es porque eres invisible!

LISA lo mira perpleja.

BRIAN:

¿Pero sabes qué? ¡Puedo ver lo que nadie más puede ver, una hermosa persona que es ignorada por todos! ¡Tan amable y generosa, maltratada por los que la rodean! ¡Yo puedo ver a la verdadera Lisa!

LISA:

¿La verdadera yo...?

BRIAN:

¡Sí! Así que realmente no los necesitamos, solo nos necesitamos el uno al otro ...

LISA lo mira con muchas emociones mezcladas. BRIAN le devuelve la mirada, confundido de por qué ella no responde. Después de un largo silencio, ella habla, algo llorosa.

LISA:

Tú no me conoces, solo estás proyectando tus inseguridades en mí...

Las palabras de LISA lo golpean tan fuerte que lo dejan completamente en silencio. Flashbacks de sus pasados diálogos y narraciones giran en su cabeza, haciendo eco en un caos de pensamientos.

BRIAN:

¿Eh...? ¿De qué estás...?

(voz en off)

Pero se sentía, no sé, distinto, como que no era el verdadero yo.

Todos actuaban como si ella no estuviera allí...

Puedo ser atento,

ella me necesita.

Las cosas que hago por ti.

Somos inseparables

¿No soy dependiente...?

¿No soy lo suficientemente bueno?

¿No soy una buena persona?

¿...Quién soy yo...?

Continúa

LISA:

(sonando muy triste)

T-tengo que irme

LISA comienza a alejarse, ahora mismo con un contorno visible pero aún sin una apariencia clara. A medida que se aleja, BRIAN comienza a tornarse invisible y lo que parecía una apariencia clara comienza a volverse deforme y caótico. Vemos a LISA llegar lejos antes recordar algo que ella misma dijo.

LISA:

(voz en off)

No, los amigos deberían estar ahí para ayudarte, para apoyarte cuando lo necesites...

LISA duda, pero finalmente ella suspira y se da la vuelta, caminando hacia BRIAN, que ahora se está perdiendo forma, una figura sin características, similar a lo que LISA parecía en algún momento. LISA se acerca a BRIAN.

BRIAN:

Soy un egoísta...

LISA:

¿Qué?

BRIAN:

Quería ser fuerte, quería que fueras mía, quería que las cosas ocurrieran a mi manera, pero nunca te pregunté qué era lo que realmente querías...

LISA:

Brian...

BRIAN:

O sea, ¿nunca me preocupaste? ¿acaso nunca fui una buena persona? acaso no merezco ser amado?

LISA duda por un momento, mientras que la voz de BRIAN se debilita.

BRIAN:

Lamento que no pueda verte, lamento no poder haberte apreciado como te merecías, lo siento, lo siento...

Continúa

LISA:

¡Brian!

BRIAN:

¡LO SIENTO!

La apariencia de BRIAN se convierte repentinamente en una explosión caótica, tratando de alejar a LISA. Entre las nubes seguimos escuchando sus dudas y temores. LISA empuja lentamente a través de las nubes, gritando mientras prepara sus brazos, repentinamente aplaudiendo en sus mejillas, apretandolas y haciendo que recupere su forma.

LISA:

(gritando)

¡D-deja de ser un bebé!

Cuando BRIAN abre los ojos, de pronto puede ver a LISA. Ya no es invisible, un simple contorno. Ella tiene un rostro. BRIAN se queda mirando su cara por un momento, que muestra rastros de lágrimas pero con una pequeña sonrisa. BRIAN permanece en silencio, poco a poco tornándose lloroso también.

LISA:

¿Por qué crees que empecé a ser más social?

¿O hablar más a menudo con gente? Me hiciste dejar de ser tan modesta...

BRIAN:

¿Yo... Yo hice eso?

LISA asiente, poniéndose un poco llorosa.

BRIAN:

¿No soy una molestia ...?

LISA:

(poniendo una mano en su cara)

Sigo siendo tu amiga, ¿ok?

BRIAN:

(con voz en off)

Pensé que estaba tratando de ayudarla...

Continúa

BRIAN duda por un momento, pero finalmente los dos se abrazan.

BRIAN:

(voz en off)

Cuando en realidad yo era el que necesitaba ayuda

BRIAN finalmente se pone a llorar, sosteniendo a LISA muy cerca, y ella lo acaricia un poco con ternura. Lentamente, la toma se aleja, mientras los amigos se sostienen en el abrazo.

ESCENA 6: *LISA se ve sentada en la fuente de la PLAZA esperando, una expresión muy feliz. De pronto BRIAN aparece y LISA lo saluda*

BRIAN:

(voz en off)

Al final seguimos siendo amigos, no necesitábamos ser pareja, solo necesitábamos ver lo que ya estaba ahí.

Se ve que BRIAN trae almuerzo para LISA, similar a la primera vez, con una gran sonrisa en su rostro.

FIN

Storyboard

Nombre del proyecto: Invisible

Acto: 1 **Página:** 1



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: -

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Sonido de mensajes en un celular

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: POV Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Sonido de mensajes en un celular

Notas de la Gráfica: _____



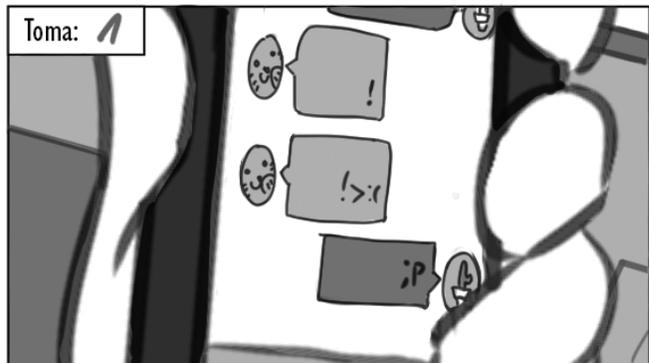
Tipo de toma: POV Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Sonido de mensajes en un celular

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: POV Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: La mano comienza a alejarse con el celular



Tipo de toma: POV Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: La mano termina de alejarse con el celular



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: (Voz en off) Hoy, por fin conoceré a Lisa.

Efectos de Sonido: Se escucha el ruido de una olla siendo revuelta

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Suave chisporroteo de la sartén y el agua hirviendo

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Suave chisporroteo de la sartén y el agua hirviendo

Notas de la Gráfica: Justo antes de que Brian ponga el celular sobre la superficie, pasar a la siguiente toma



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Suave chisporroteo de la sartén y el agua hirviendo

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Suave chisporroteo de la sartén y el agua hirviendo

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Contrapicado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Goteo de la pasta

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Contrapicado

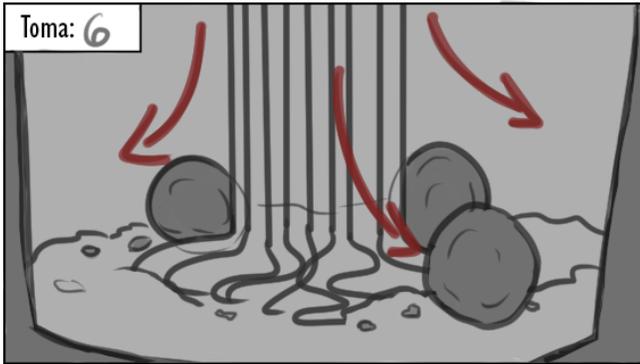
Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Justo antes de que Brian deje la pasta en la

sartén, pasar a la siguiente toma



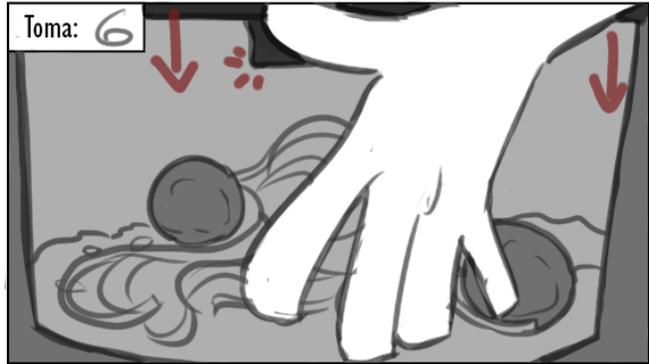
Tipo de toma: Primerísimo primer plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



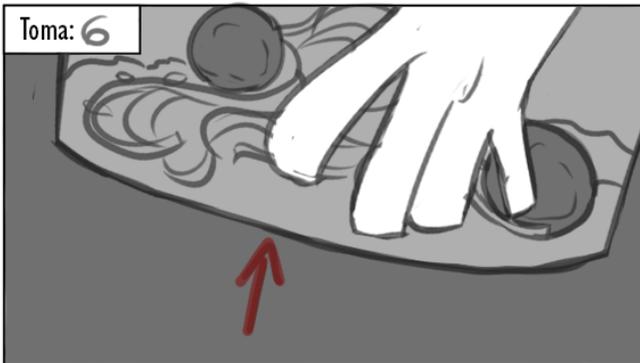
Tipo de toma: Primerísimo primer plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Fuente de plastico siendo sellada

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primerísimo primer plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Pequeña risita de Brian

Notas de la Gráfica: _____



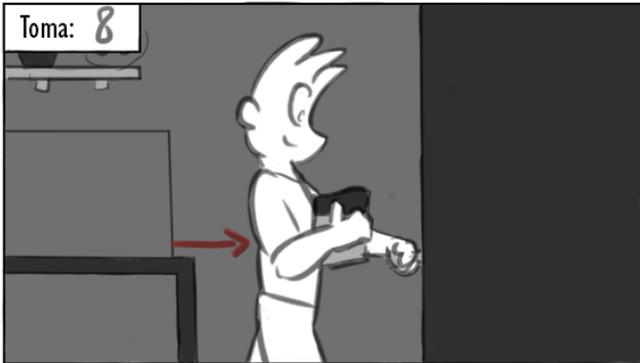
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



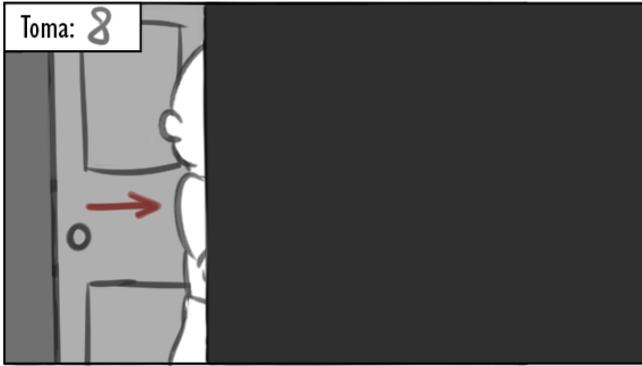
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Puerta siendo abierta

Notas de la Gráfica: _____



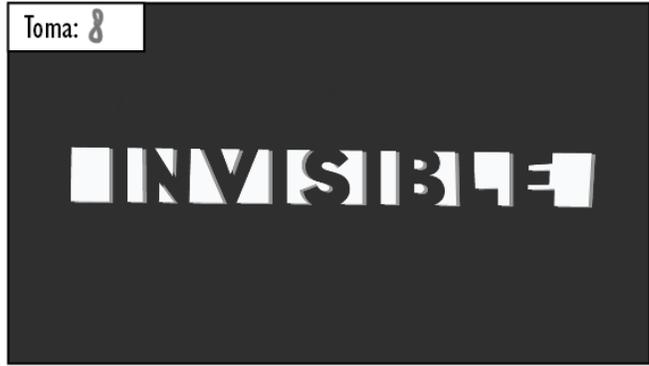
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Track

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



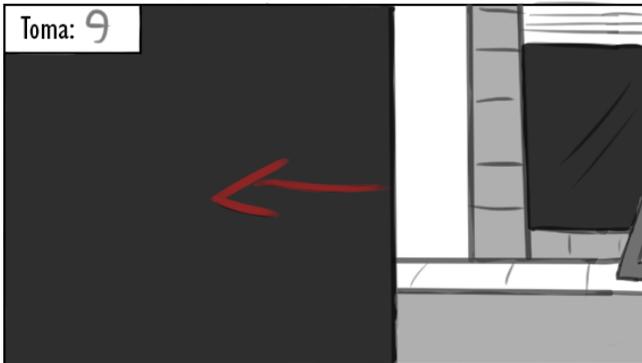
Tipo de toma: _____ Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Tocar el motif musical cuando aparece el título

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Track

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Lentamente se escuchan personas en las calles

Notas de la Gráfica: La cámara sigue a Brian



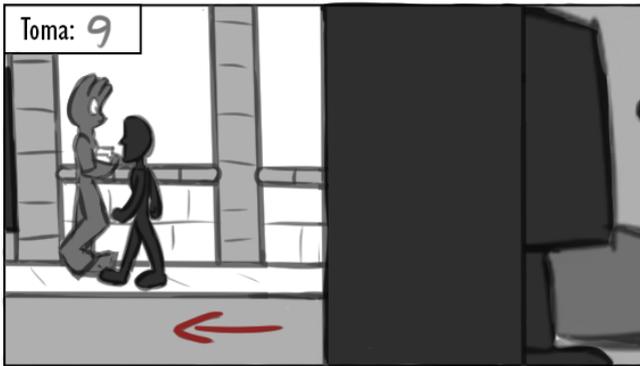
Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Track

Diálogo: Brian (voz en off): Nos conocimos en un foro por Internet.

Efectos de Sonido: Gente en las calles

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Pan hacia derecha

Diálogo: Brian (voz en off): Lisa es media mensa, pero tiene un gran corazón, ¡como yo!

Efectos de Sonido: El sonido de la calle desaparece

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Teníamos hartos en común, incluso vivíamos en la misma ciudad...

Efectos de Sonido: Sonido de mensajes en una tablet

Notas de la Gráfica: La paleta cromática es invertida desde el exterior al interior



Tipo de toma: Plano General Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Pero nunca intentamos juntarnos.

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Sonido de mensajes en una tablet

Notas de la Gráfica: El gato presente en el mensaje debe estar enojado



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Pasamos semanas hablando sobre programas de televisión....

Efectos de Sonido: Una risa de Brian

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Cómic, gatitos...

Efectos de Sonido: Sonido desde la tablet

Notas de la Gráfica: Aspectos en la gráfica deben demostrar el paso del tiempo



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Pen verdad muchas estupideces.

Efectos de Sonido: Sonido desde la tablet

Notas de la Gráfica: Aspectos en la gráfica deben demostrar el paso del tiempo



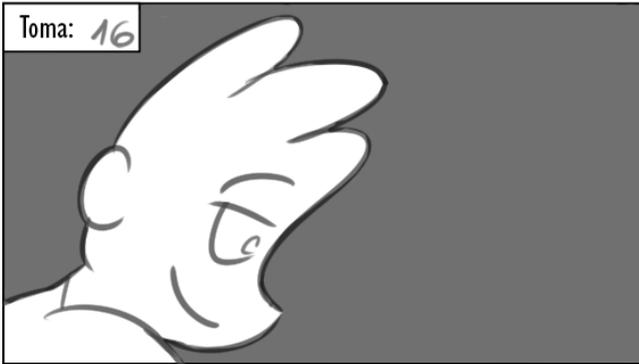
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Contrapicado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Honestamente nunca conocí a alguien como ella...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Claro, he tenido amigos, pero se sentía...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): No sé, distinto, como que no era el verdadero yo.

Efectos de Sonido: El soundtrack, por un momento, se vuelve ruido

Notas de la Gráfica: Los recuerdos detrás de Brian aparecen casi como humo. Las líneas y colores de Brian se distorsionan



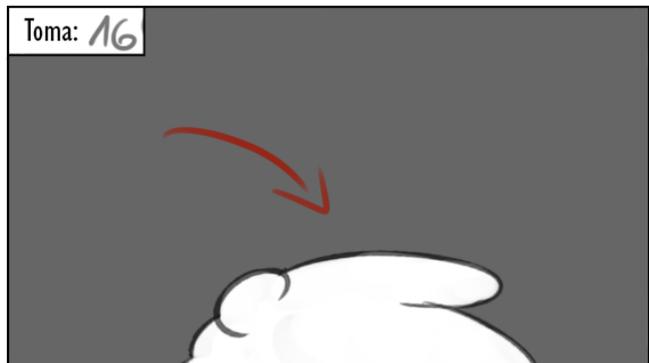
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: El ruido desaparece. Brian suspira

Notas de la Gráfica: Los recuerdos desaparecen como humo



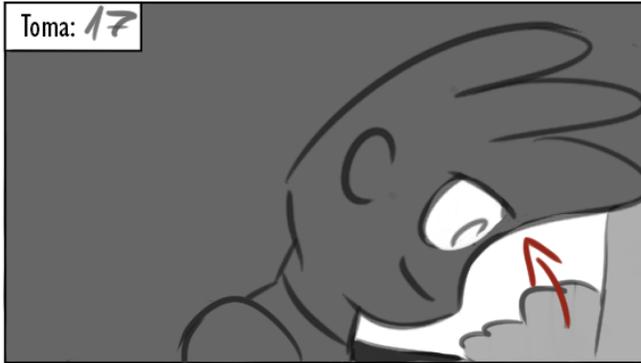
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



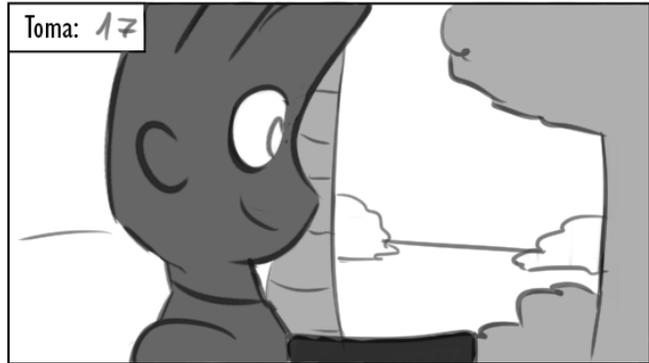
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Cuando Brian levanta la cabeza, los colores son invertidos a la paleta exterior



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Hasta que conocí a Lisa...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



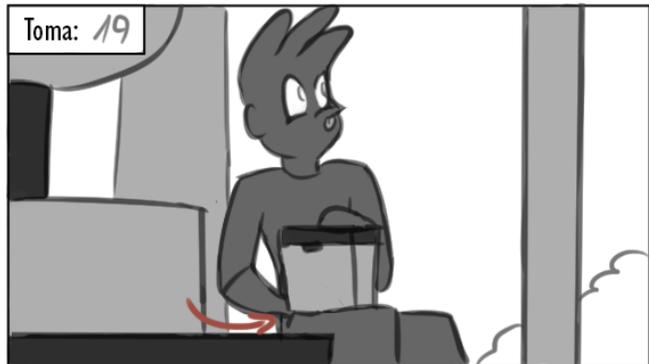
Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Hoy me contó que se olvidó su almuerzo...

Efectos de Sonido: Pajaros y el movimiento de las hojas

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): y se estaba muriendo de hambre durante sus clases.

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Me ofrecí a traerle comida.

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



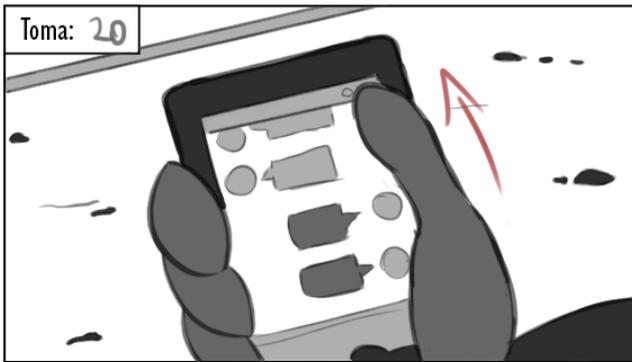
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Sonidos de celular

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Sonidos de celular

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Aunque nunca me mando una foto....

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



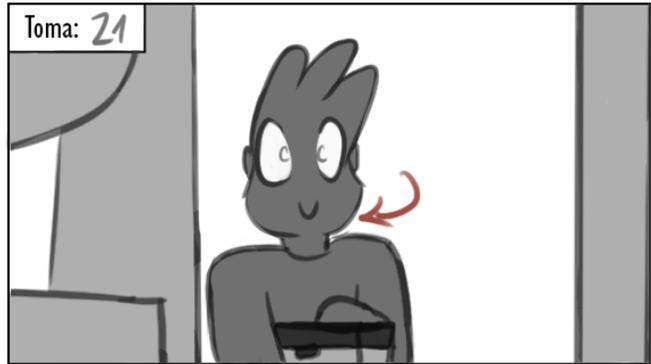
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): No sé por quién debería estar esperando

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa (fuera de la escena): ¿Brian?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Pajaros y el movimiento de las hojas

Notas de la Gráfica: _____



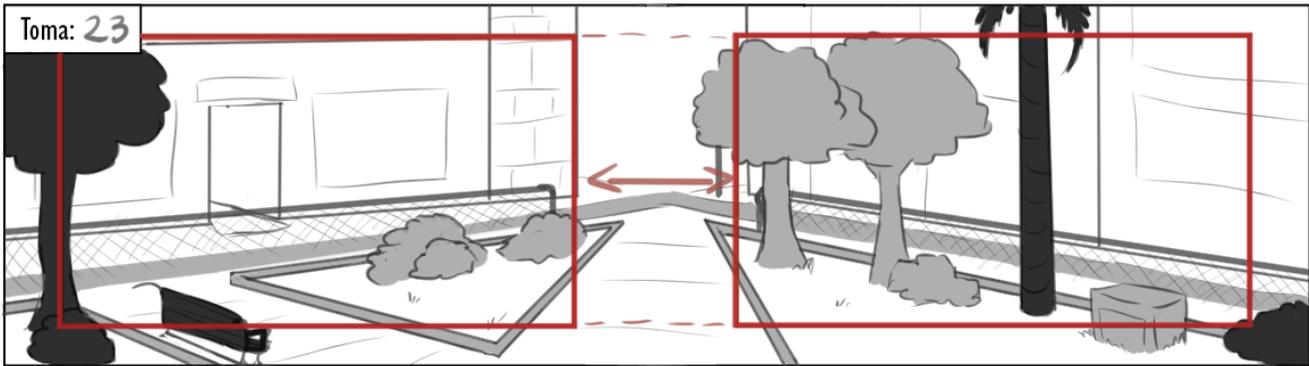
Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¿Lisa?

Efectos de Sonido: Pajaros y el movimiento de las hojas

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: POV Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Pan

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Pajaros y el movimiento de las hojas

Notas de la Gráfica: Brian mira en ambas direcciones y no logra ver a Lisa



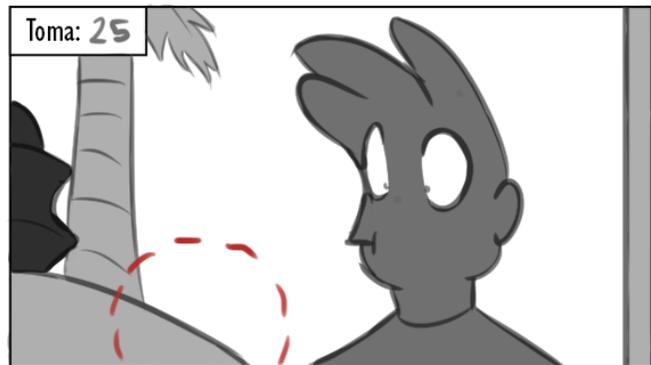
Tipo de toma: POV Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: ¡Sí, soy yo!

Efectos de Sonido: El motif musical de la pieza toca suavemente

Notas de la Gráfica: Las líneas rojas marcan donde se encuentra Lisa, pero en escena es completamente invisible.



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¿Uh? Espera, estás...

Lisa: Perdón si me atrasé

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Toma: 26
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal
Movimientos de cámara: _____
Diálogo: Lisa: Espero no haberte hecho esperar demasiado.
Brian: ¡N-no no! Para nada, yo...
Efectos de Sonido: _____
Notas de la Gráfica: _____



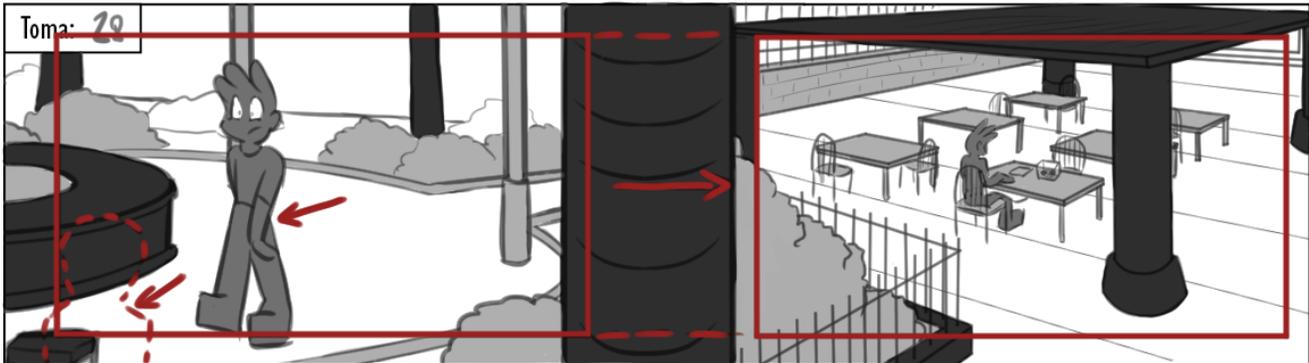
Toma: 26
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal
Movimientos de cámara: _____
Diálogo: Lisa: ¿Qué estás haciendo?
Brian: Actuando como un idiota, claramente.
Efectos de Sonido: Cuando Brian toca a Lisa suena un ligero chillido
Notas de la Gráfica: Se ve que Brian puede tocar algo, pero no es visible



Toma: 27
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal
Movimientos de cámara: _____
Diálogo: Lisa: ¿No quieres venir? ¡Puedo mostrarte mi campus!
Efectos de Sonido: _____
Notas de la Gráfica: _____



Toma: 27
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal
Movimientos de cámara: _____
Diálogo: Brian: Uh, ¡claro! ¿Por qué no?
Efectos de Sonido: _____
Notas de la Gráfica: El contenedor de plástico parece flotar en el aire



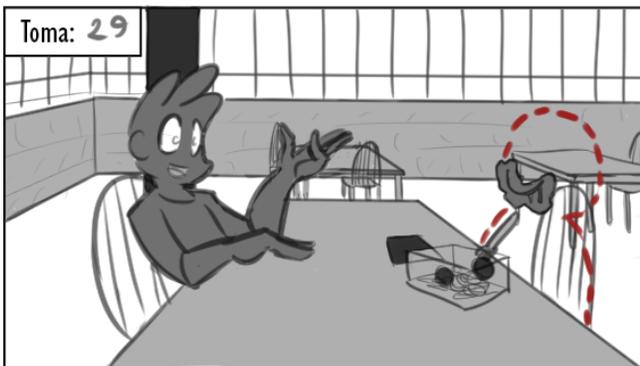
Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Pan hacia derecha

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Brian sigue a Lisa, y la cámara pasa detrás de un pino para llegar a la vista del campus



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): ¿Por qué no podía verla? La oía sin problemas. El resto del día transcurrió normal...

Efectos de Sonido: Enfoque en la narración de Brian

Notas de la Gráfica: La secuencia presenta imagenes sin movimiento



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: A excepción de que Lisa era invisible

Efectos de Sonido: Enfoque en la narración de Brian

Notas de la Gráfica: La secuencia presenta imagenes sin movimiento



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Todos actuaban como si ella no estuviera allí...

Efectos de Sonido: Enfoque en la narración de Brian

Notas de la Gráfica: La secuencia presenta imagenes sin movimiento



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): y a ella no parecía molestarle que no le prestaban atención.

Efectos de Sonido: Sonido de la maqueta chocando con Lisa

Notas de la Gráfica: La secuencia presenta imagenes sin movimiento



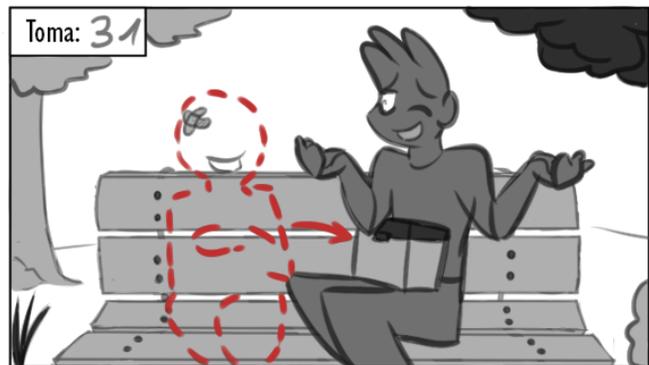
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Gracias de nuevo por el almuerzo.

Efectos de Sonido: Pajaros y el movimiento de las hojas

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: No hay de qué

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Brian le pone un a Lisa y le limpia la boca, y a medida que la toca, parte de su color es transmitido a ella.



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Ella necesitaba algo mejor. Ella se merecía un amigo como yo.

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: _____ Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Secuencia se va a negro



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal
Movimientos de cámara: _____
Diálogo: Brian (voz en off): Me dije, esta chica probablemente nunca
tuvo alguien que la llamara bonita y tal vez... Yo podría ser esa persona
Efectos de Sonido: _____
Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano General Ángulo de cámara: Normal
Movimientos de cámara: _____
Diálogo: _____
Efectos de Sonido: Multitud en un cine
Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal
Movimientos de cámara: _____
Diálogo: _____
Efectos de Sonido: _____
Notas de la Gráfica: Un hombre en el fondo se acerca mientras hablan



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal
Movimientos de cámara: _____
Diálogo: _____
Efectos de Sonido: _____
Notas de la Gráfica: El hombre los pasa en la fila. Está hablando por
teléfono



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¡Oye! ¡Mi amiga está ahí!

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Quando Brian toca a Lisa, parte de su color es transmitido a ella.



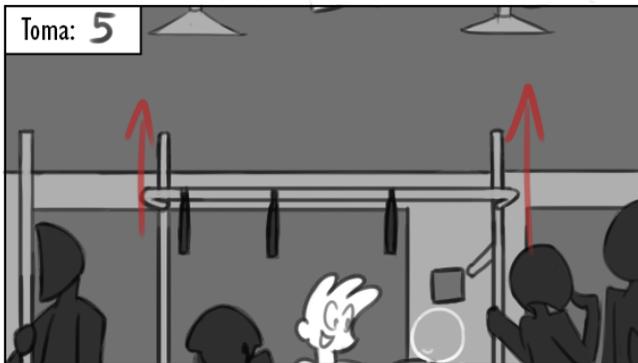
Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (Voz en off): Puedo ser de ayuda

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Quando Brian toca a Lisa, parte de su color es transmitido a ella.



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Pan hacia abajo

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Ruido de un metro

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Sonido del metro deteniendose

Notas de la Gráfica: Lisa es ligeramente más visible en esta secuencia



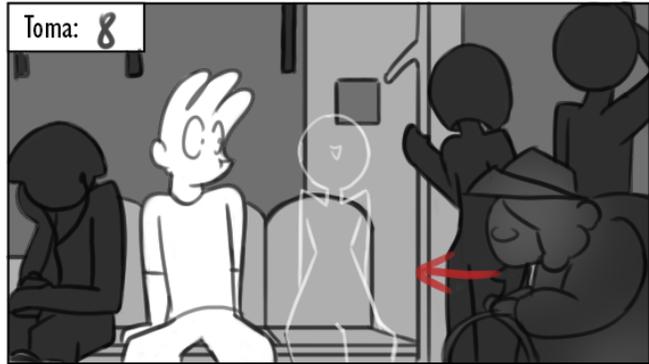
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Sonido de las puertas abriéndose

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Pasos lentos de la anciana

Notas de la Gráfica: _____



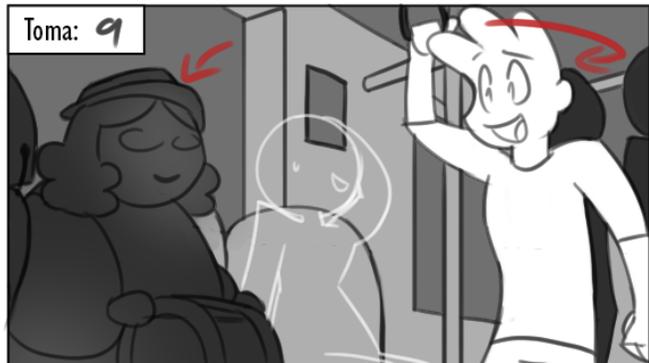
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Contrapicado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (Voz en off): Puedo ser amable

Efectos de Sonido: El metro retoma su movimiento

Notas de la Gráfica: _____



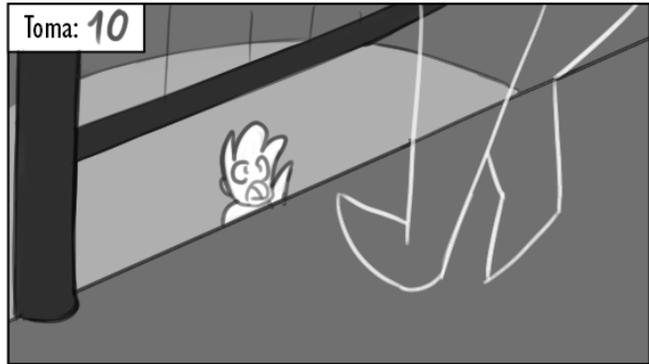
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Contrapicado

Movimientos de cámara: Pan hacia arriba

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: El borde de Lisa es aún mas visible



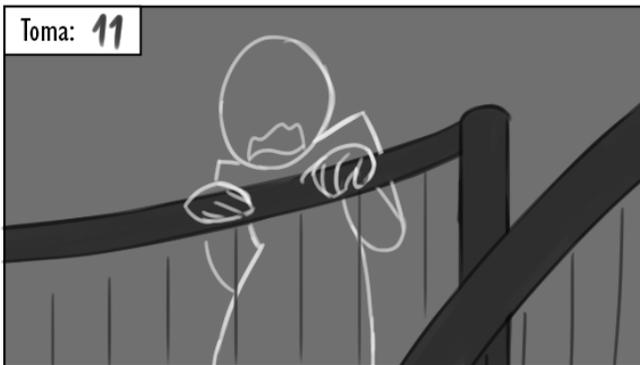
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Sonido ambiental de un acuario

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Contrapicado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Brian, estas escaleras me dan miedo...

Efectos de Sonido: Sonido ambiental de un acuario

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Tranquila Lisa, no te va a pasar nada

Efectos de Sonido: Sonido ambiental de un acuario

Notas de la Gráfica: _____



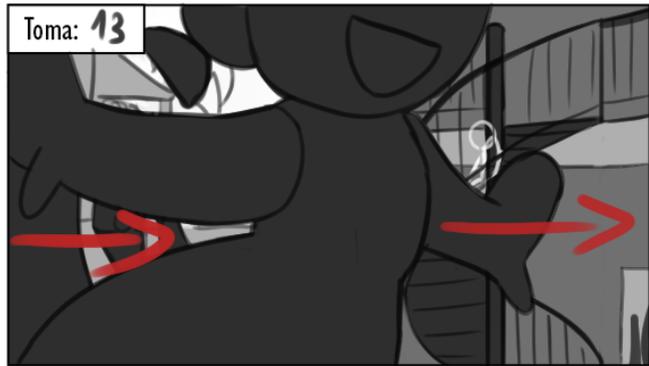
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Puedo ser alentador

Efectos de Sonido: Sonido ambiental de un acuario

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Risa de una niña

Notas de la Gráfica: Cuando la niña pasa en frente de la cámara, los colores cambian a exterior



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Muchedumbre y música de parque de diversiones.

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¡Lisa!

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: ¡Briaaan!

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



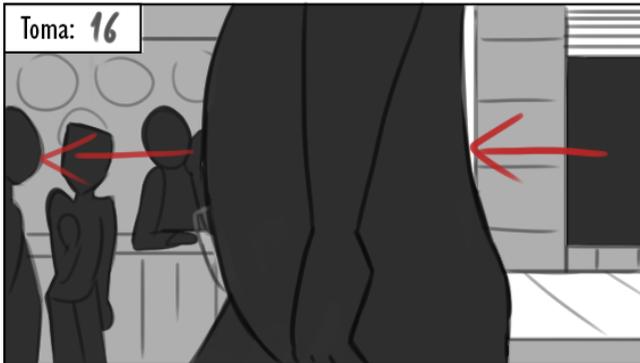
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Puedo ser atento.

Efectos de Sonido: El sutil sonido de Lisa bebiendo de su vaso.

Notas de la Gráfica: Cuando Brian toca a Lisa, parte de su color es transmitido a ella.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Los amigos de Brian charlando.

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Uno de ellos hace ruidos extraños y todos ríen

Notas de la Gráfica: _____



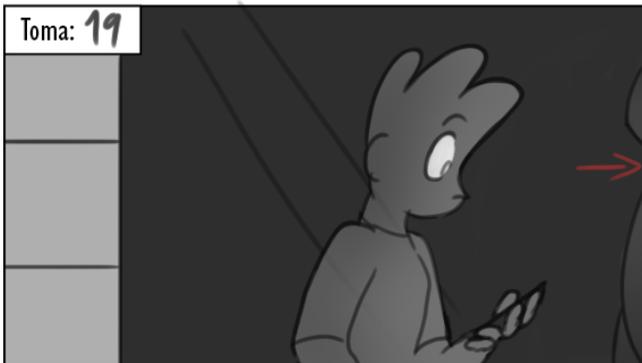
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: De manera muy sutil, Brian pierde un poco de color por un segundo



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Sonido de recibir un mensaje en celular

Notas de la Gráfica: La luz de la pantalla del celular recupera su color



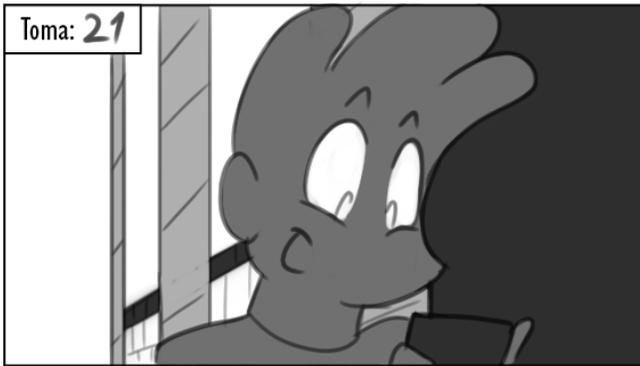
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



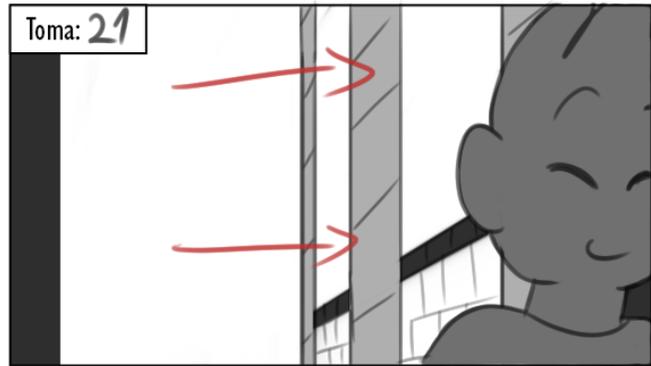
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): La hago reír.

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: El color de Brian vuelve totalmente



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Pan hacia izquierda

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Brian se ríe

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano General Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Cajero: Bienvenido a LocaHamburguesa, ¿qué desea ordenar?

Efectos de Sonido: Sonido de un local de comida rápida y gente hablando

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Yo, um, bueno, yo quería... una...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Las líneas de Lisa titilean



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Dame una hamburguesa con extra queso, y una bien cocida con extra aderezo y papas...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Quando Brian toca a Lisa, parte de su color es transmitido a ella.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Lamento que tengas que ayudarme tanto.
Brian: ¿Mh? ¡Está bien, está bien, lo hago con gusto!

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: OTS

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Me siento como una molestia.

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



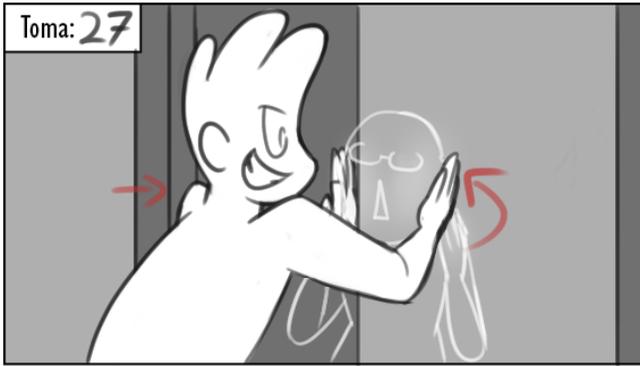
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Brian gruñe un poco

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: ¿Qué estás haciendo?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Cuando Brian apreta las mejillas de Lisa, de pronto sus lentes se tornan visibles.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Estás siendo un gran bebé suavcito, así que te apretaré las mejillas hasta que pares.

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: ¡Noooo!

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Lisa comienza a despedir color, como un brillo, y sus líneas son nítidas



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Sí ... ¡Soy el hombre perfecto para ella!

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Crossfade a la siguiente toma



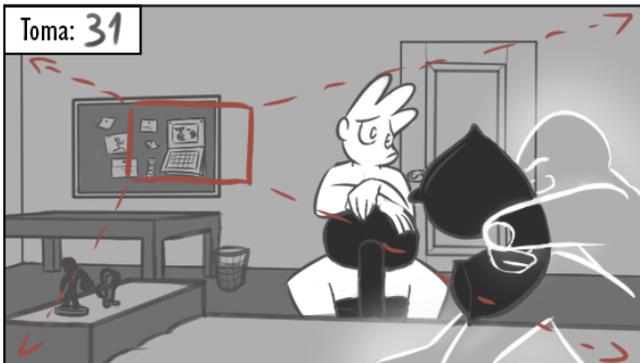
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: El calendario debe mostrar otoño



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Zoom out

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Lisa sigue siendo nitida y brilla



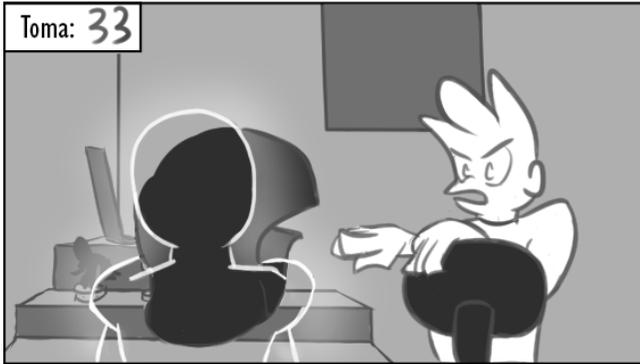
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Picado?

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: ...Y ese malagradecido ni siquiera me presta atención, ¿es como si fuera invisible o algo así!

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Ese ingrato no te merece, tú eres un amor de persona

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Silla giratoria siendo estirada

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Honestamente, no eres como otras chicas...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: A medida que Brian habla, sus colores se tornan transparentes en ciertas áreas.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: El otro día me sentía increíblemente solo, y todo lo que quería era que alguien me abrazara.

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Le pregunté amablemente a una de mis amigas "oye, ¿puedo tener un abrazo ...?", ¿Y sabes lo que ella dijo? "Ew, consiguete una novia"

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: A medida que Brian habla, sus colores se tornan transparentes en ciertas áreas. Especialmente con la última frase



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Oh no, eso es horrible...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: No sé, quizás soné como un acosador...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: No, los amigos deberían estar ahí para ayudarte, para apoyarte cuando lo necesites...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Lisa deja caer la almohada



Toma: 39

Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Como tú lo has hecho

Brian: ¿Qué quieres decir?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Brian sonroja ligeramente



Toma: 40

Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: No soy tan buena persona, me escondo mucho, me

pongo nerviosa fácilmente...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Toma: 41

Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Me sorprende que no te hayas cansado de mí.

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Toma: 41

Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Sonido de la silla

Notas de la Gráfica: Brian comienza a levantarse



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



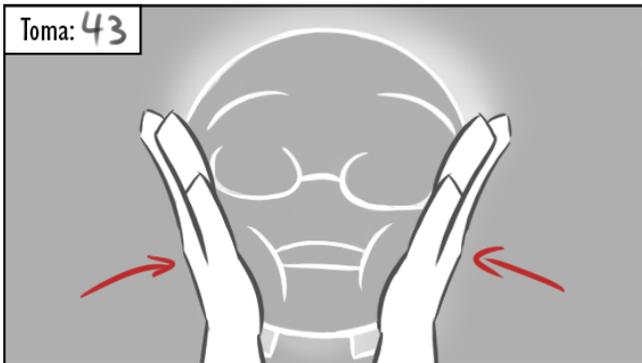
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Sonido de Brian sentandose en la cama.

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: POV Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Cuando Brian toca a Lisa, comienza a brillar de manera intensa



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Tienes que dejar de ser tan modesta y aprender a valorarte más. Yo creo que eres una mujer grandiosa y hermosísima.

Efectos de Sonido: El motif musical de la pieza toca sutilmente

Notas de la Gráfica: Brian está un poco sonrojado



Tipo de toma: POV Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: La apariencia de Lisa cambia a su forma exagerada



Tipo de toma: POV Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Brian trata de bajar sus manos pero Lisa

sostiene una



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

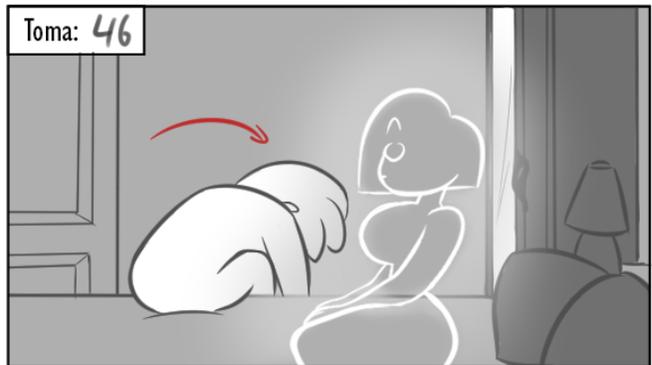
Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Silencio cuando Brian y Lisa se miran

Notas de la Gráfica: Brian mira al rostro de Lisa por un momento antes

de ver el resto de su cuerpo



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¡P-por cierto...!

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Brian Busca algo debajo de la cama



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¡Te compré esto!

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



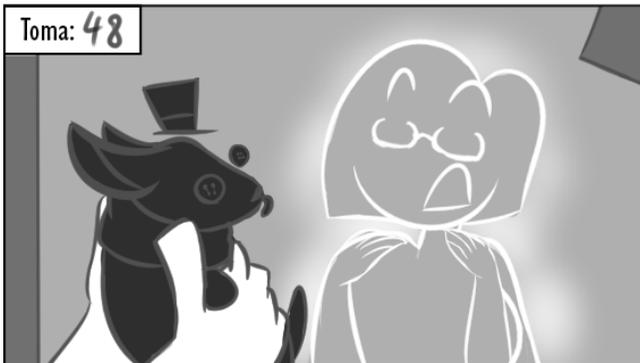
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Lisa queda sin aliento

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

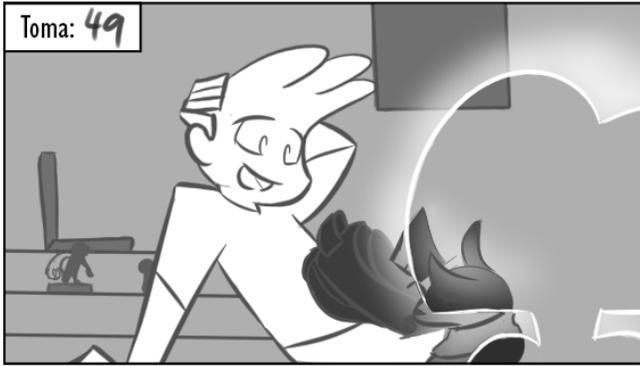
Movimientos de cámara: Pan hacia derecha

Diálogo: Lisa: Oooh, pero que eres idiota, ¡deja de gastar dinero en mí!

Efectos de Sonido: Cuando el peluche es apretado suena como chinchilla

Notas de la Gráfica: La cámara se mueve ligeramente para enfocarse

en Lisa



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

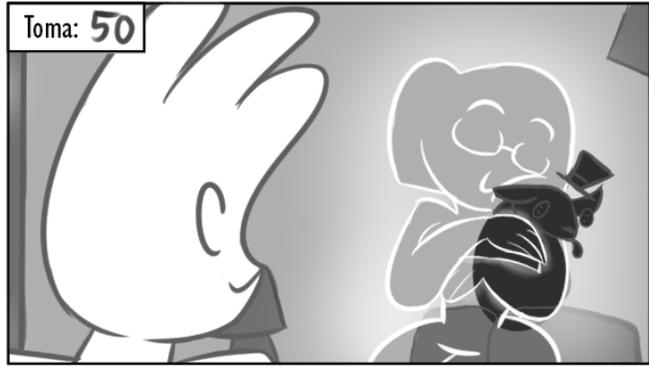
Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: No, te lo mereces

Lisa: Gracias Brian, eres un amor...

Efectos de Sonido: El peluche sigue sonando como chinchilla

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

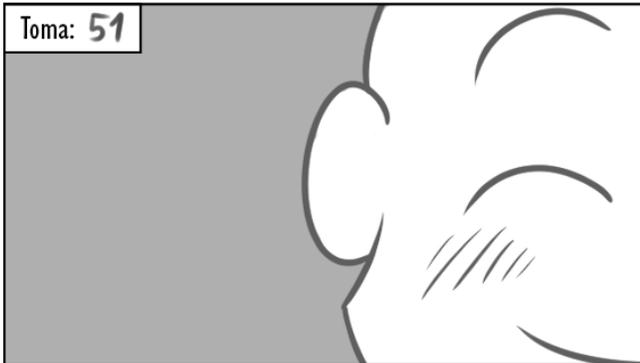
Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Creo, no, estoy seguro que estamos hechos

uno para el otro.

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



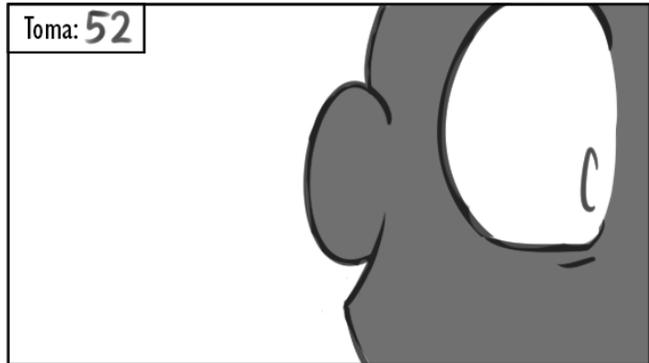
Tipo de toma: Primerísimo primer plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Seríamos la pareja perfecta.

Efectos de Sonido: La voz de Brian suena algo terrorífica

Notas de la Gráfica: _____



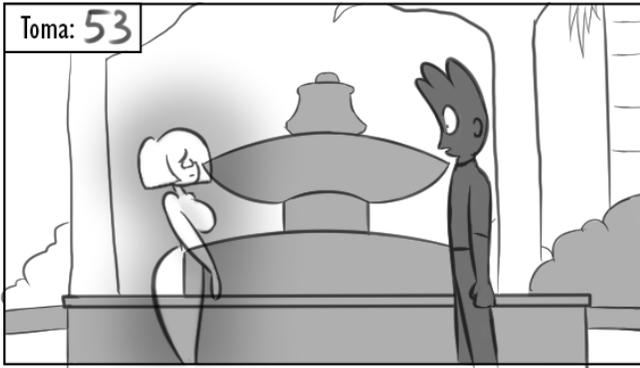
Tipo de toma: Primerísimo primer plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: No

Efectos de Sonido: Por un momento hay ruido en el soundtrack

Notas de la Gráfica: Transición brusca de colores de interior a exterior



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Silencio, solo el ruido de una brisa ligera

Notas de la Gráfica: El parque está sufriendo los efectos del otoño y los árboles han perdido sus hojas



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¿Qué?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Quiero decir, nos conocimos solo hace un par de meses y apenas me conoces,

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: OTS

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: No creo que sea buena idea empezar una relación.

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: A-ah, ya veo...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Pero, creía que te gustaba...

Efectos de Sonido: Por un momento hay ruido muy sutil en el soundtrack

Notas de la Gráfica: Los bordes de Brian comienzan a deformarse.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Y realmente no quiero dejar de ser amigos

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Lisa parece estar más leja de lo que realmente está



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

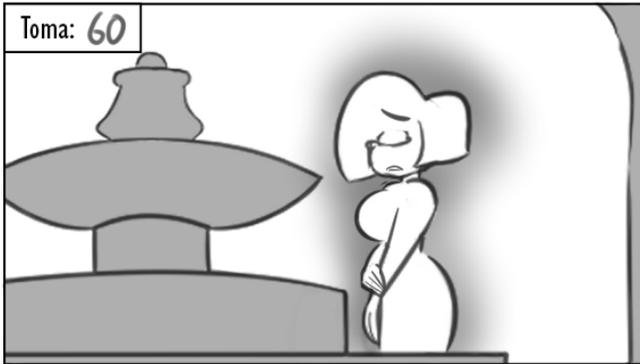
Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Si, tienes razón

Brian (voz en off): Es que, quería ser más para ti

Efectos de Sonido: Por un momento hay ruido muy sutil en el soundtrack

Notas de la Gráfica: Los bordes de Brian comienzan a deformarse de manera un poco más intensa



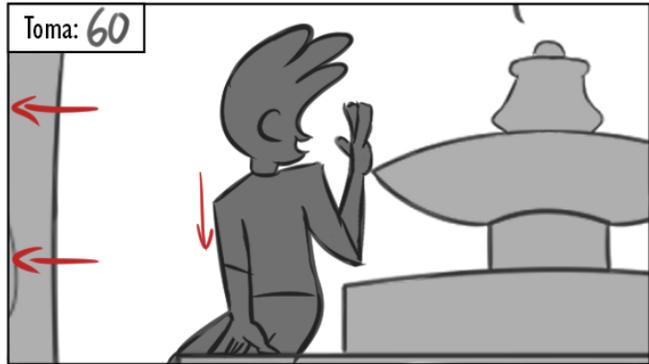
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Lo siento, si tú ...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



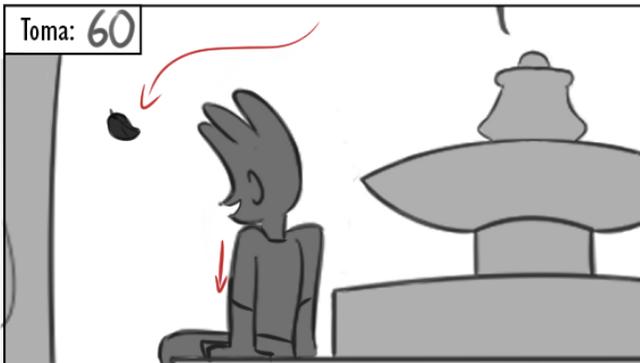
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Pan hacia izquierda

Diálogo: Brian: No, está bien...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Esperaba que me rechazaras

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

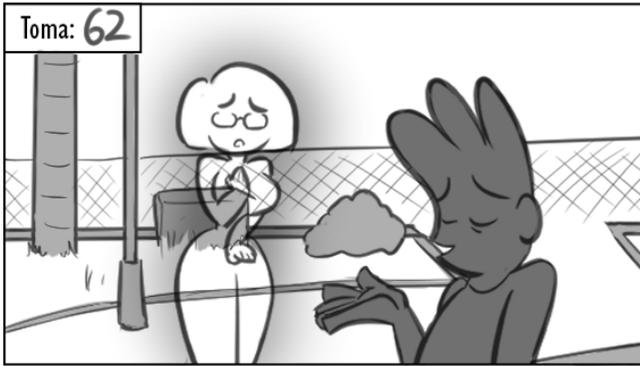
Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): O sea que no soy lo suficientemente bueno...

Efectos de Sonido: Por un momento hay ruido muy sutil en el soundtrack

Notas de la Gráfica: El color de Brian casi parece escapar de su cuerpo.

Los árboles que rodean a Brian tienen menos hojas que los de Lisa.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Oye, no seas así...

Brian: Es que realmente necesitaba sacarme del pecho

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



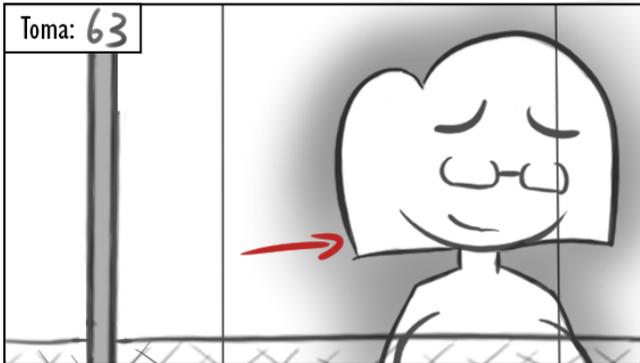
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Todo lo que hice por ti, ¿no valió nada?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



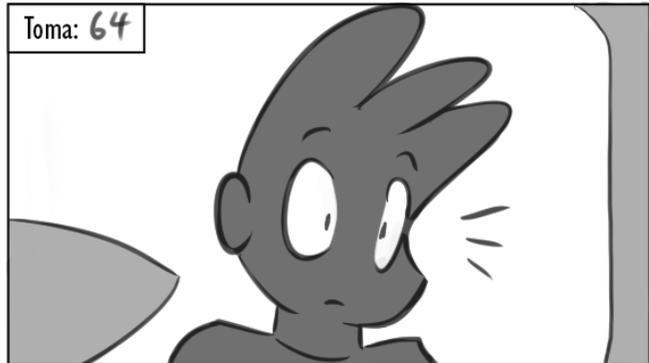
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



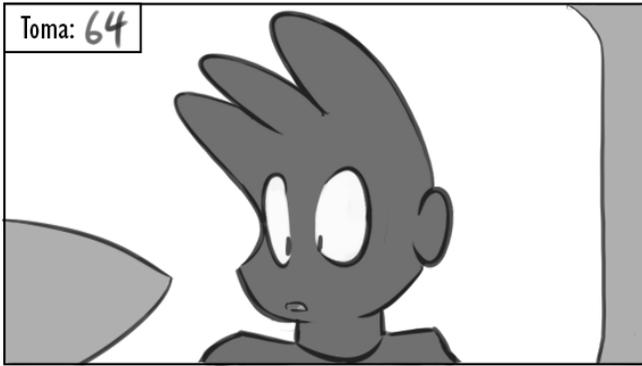
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Ah, entiendo...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Los colores regresan a Brian.



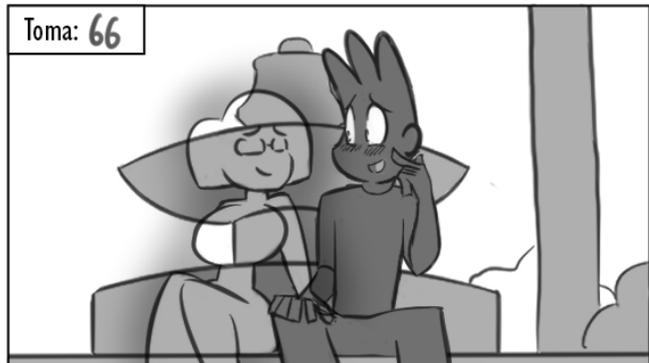
Toma: 64
 Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal
 Movimientos de cámara: _____
 Diálogo: _____
 Efectos de Sonido: _____
 Notas de la Gráfica: _____



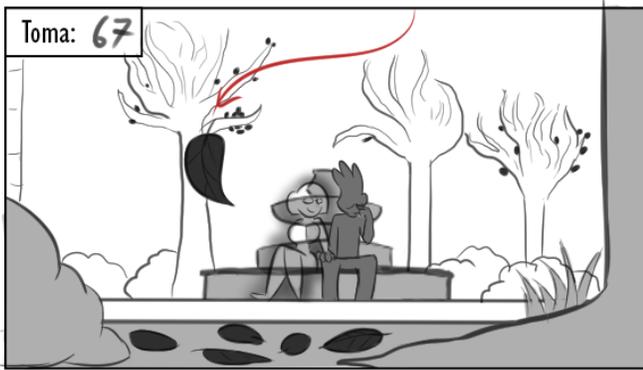
Toma: 65
 Tipo de toma: POV Ángulo de cámara: Picado
 Movimientos de cámara: _____
 Diálogo: _____
 Efectos de Sonido: _____
 Notas de la Gráfica: _____



Toma: 66
 Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal
 Movimientos de cámara: _____
 Diálogo: Lisa: ¡pero tú sigues siendo mi mejor amigo!
 Efectos de Sonido: _____
 Notas de la Gráfica: Brian se sonroja ligeramente.



Toma: 66
 Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal
 Movimientos de cámara: _____
 Diálogo: Brian: ¡Uh, sí, sí! ¡Por supuesto!
 Efectos de Sonido: _____
 Notas de la Gráfica: _____



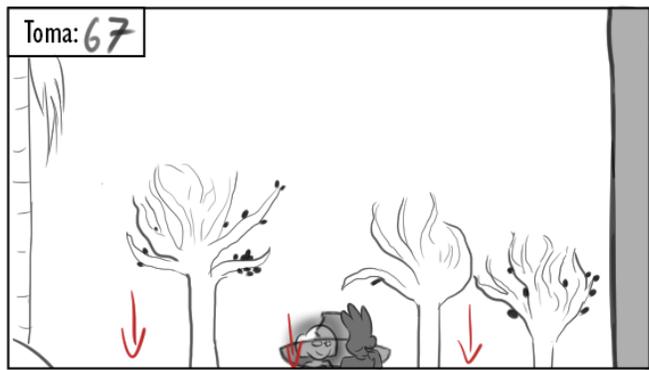
Tipo de toma: Plano General Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Sí, somos inseparables, solo debo tener paciencia, ella se enamorará de mí tarde o temprano.

Efectos de Sonido: Sonido de la brisa ligera.

Notas de la Gráfica: Cuando Brian dice "Tarde o temprano", una hoja del árbol cae.



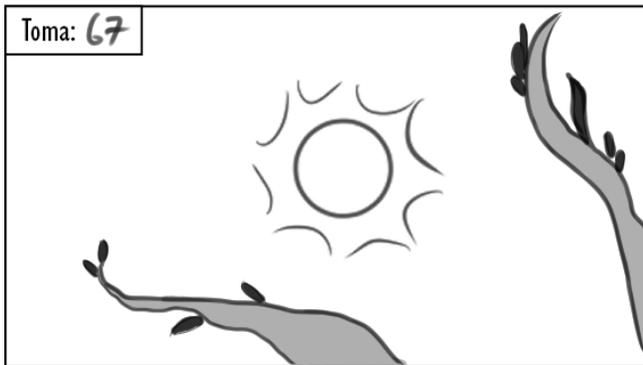
Tipo de toma: Plano General Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Pan hacia arriba

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano General Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



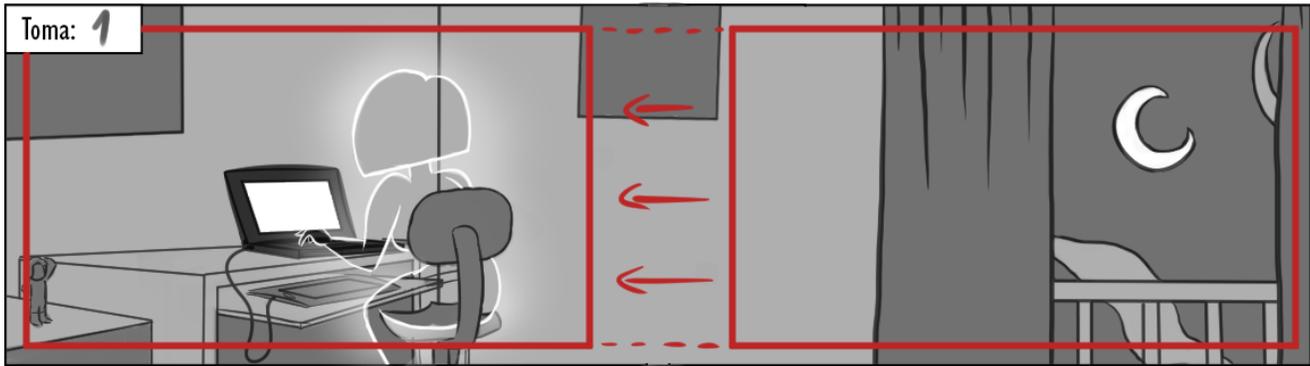
Tipo de toma: Plano General Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Se escuchan algunos perros aullando.

Notas de la Gráfica: Crossfade del día a la noche.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Pan hacia izquierda

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Tipeo en una laptop.

Notas de la Gráfica: La toma se mueve desde la ventana hasta llegar a Lisa



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Se ve a Lisa simplemente chateando online.



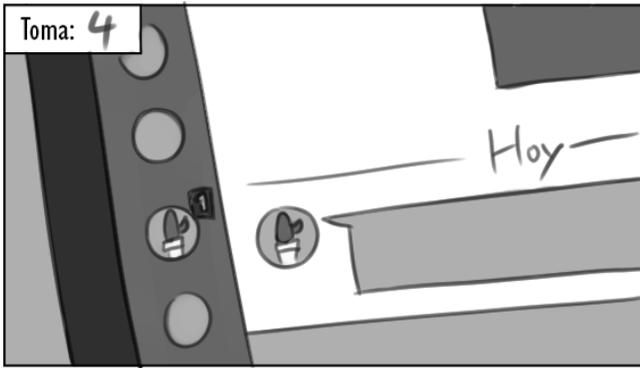
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Sonido de recibir un mensaje

Notas de la Gráfica: _____



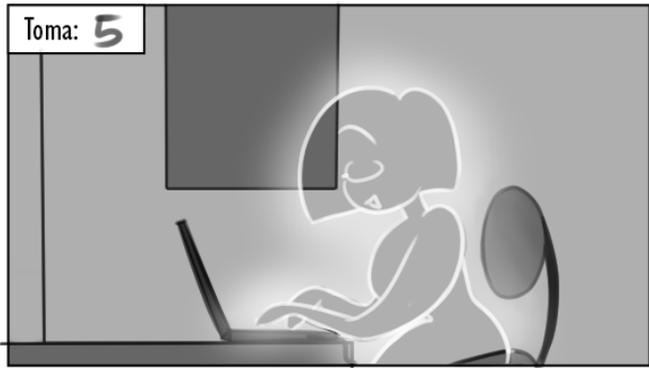
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (a través del texto): Oye, ¿estás hablando con alguien más?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Solo conversando con algunas amigas, pensando salir con ellas más tarde.

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Por un momento Lisa se ve incómoda, pero contesta rápidamente con una sonrisa.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Sonido de recibir un mensaje en celular

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (a través del texto): ¿No tienes tiempo para salir conmigo?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Se ve a Brian tipear



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): ¿Me estás ignorando?

Efectos de Sonido: Un poco de ruido muy sutil en el soundtrack

Notas de la Gráfica: El color de Brian parece escapar por un momento



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¿Segura que no quieres que ordene por ti?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Corte repentino a la siguiente toma cuando Brian gira la cabeza, dando la impresión de continuidad.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: No gracias, puedo sola.

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Contrapicado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): ¿No soy dependiente...?

Efectos de Sonido: Un poco de ruido muy sutil en el soundtrack

Notas de la Gráfica: El color de Brian parece escapar por un momento



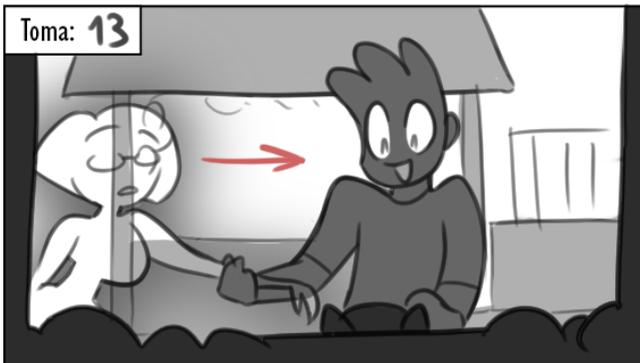
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Contrapicado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¡Mira!

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Sonidos de la feria

Notas de la Gráfica: Un corte de cámara permite cambiar a colores de exterior.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¡Este es lindo como tú!

Efectos de Sonido: Sonidos de la feria

Notas de la Gráfica: El peluche debe parecer un cerdito



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Por favor, deja de hacer esos chistes ...

Efectos de Sonido: Sonidos de la feria

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Oh, lo siento, no pude evitarlo

Efectos de Sonido: Un poco de ruido muy sutil en el soundtrack

Notas de la Gráfica: El color de Brian parece escapar por un momento



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Contrapicado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: El ruido se intensifica

Notas de la Gráfica: La forma de Brian se ve inestable



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): ¿Ya no soy gracioso?

Efectos de Sonido: El ruido comienza a distorsionar el soundtrack

Notas de la Gráfica: Brian pierde un poco más de color.



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Brian recupera su forma, pero cuando gira su cabeza el fondo se distorsiona



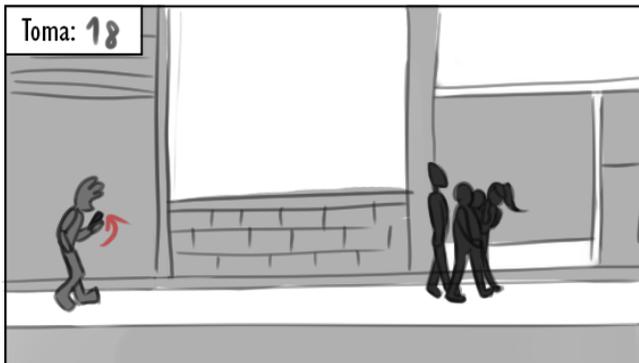
Tipo de toma: Plano General Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: El fondo aparece a través desde esta deformación



Tipo de toma: Plano General Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Se escuchan a los amigos de Brian conversando

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: La conversación se torna ininteligible

Notas de la Gráfica: El celular muestra algún meme con un cactus



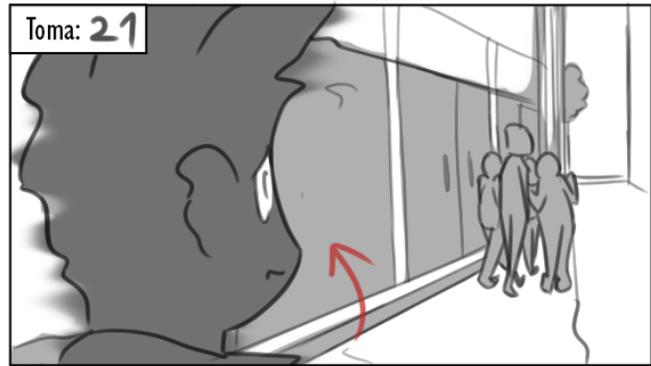
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: El ruido comienza a distorsionar el soundtrack otra vez

Notas de la Gráfica: El fondo comienza a deformarse y los bordes de Brian se agitan de forma más errática



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: El ruido se intensifica

Notas de la Gráfica: Los amigos de Brian también comienzan a perder forma



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: El ruido se detiene cuando Brian apreta sus mejillas

Notas de la Gráfica: Cuando Brian apreta sus mejillas, su forma es recuperada, pero el fondo sigue deformandose hasta transformarse en el parque



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: El ruido se escucha solo el sonido del parque

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano General Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Es invierno y los arboles ya no tienen hojas



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Me siento tan sólo, ¿Por qué no puedo conseguir una novia ...?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: ¿Tal vez solo tienes mala suerte? No lo sé.

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Bueno, ¿por qué no sales conmigo?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Brian, para por favor...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Quiero decir, he hecho mucho por ti, entonces ¿por qué?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



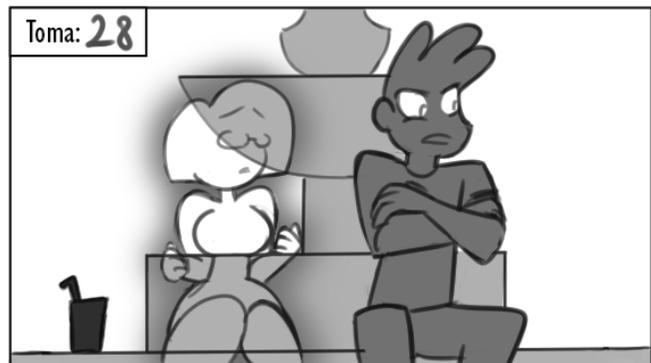
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Me gustas como amigo, eso es todo

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Bueno, desde que dije que te amaba me has estado tratando de manera diferente

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



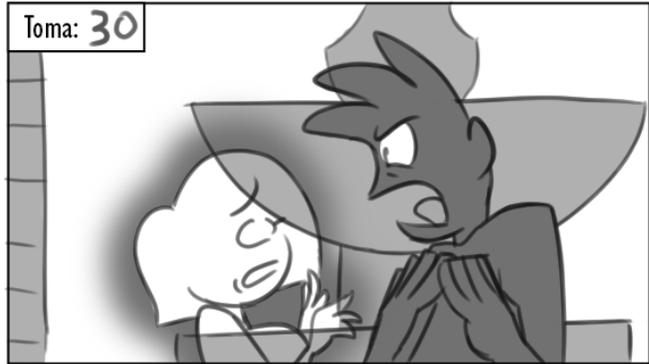
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Contrapicado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: No, no, aún me preocupo por ti

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¡Realmente no puedo verlo porque eres invisible!

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Lisa se ve aterrada por un momento cuando Brian grita.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: ¿Ah?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¡Oh, no actúes como que no sabes. La razón por la que tienes problemas para bajar las escaleras, por qué la gente no te nota, por qué necesitas mi ayuda, ¡todo es porque eres invisible!

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¿Pero sabes qué? ¡Puedo ver lo que nadie más puede ver,

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: La toma se detiene en la expresión perpleja de Lisa
antes de que Brian se levante.



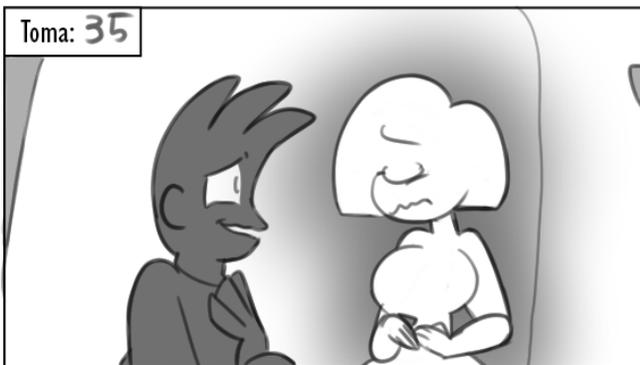
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¡Una hermosa persona que es ignorada por todos! ¡Tan
amable y generosa, maltratada por los que la rodean!

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¡Yo puedo ver a la verdadera Lisa!

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: ¿La verdadera yo...?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¡Sí! Así que realmente no los necesitamos, solo nos necesitamos el uno al otro...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: POV Ángulo de cámara: Contrapicado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Absoluto silencio

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: POV Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Absoluto silencio

Notas de la Gráfica: Lentamente la sonrisa de Brian desaparece al ver la expresión de Lisa.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: POV

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Tú no me conoces, solo estás proyectando tus inseguridades en mí...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



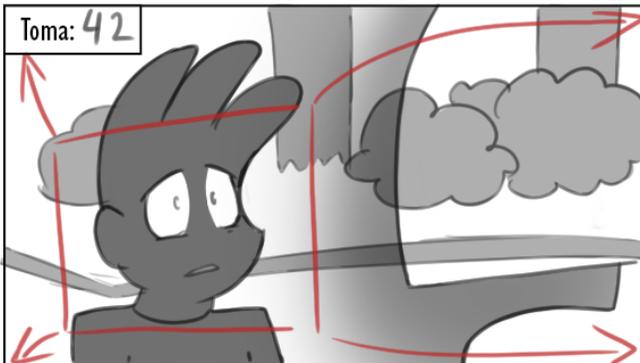
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¿Eh...? ¿De qué estás...?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Track

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: La cámara rota desde el rostro de Brian hasta quedar detrás de la cabeza de Lisa



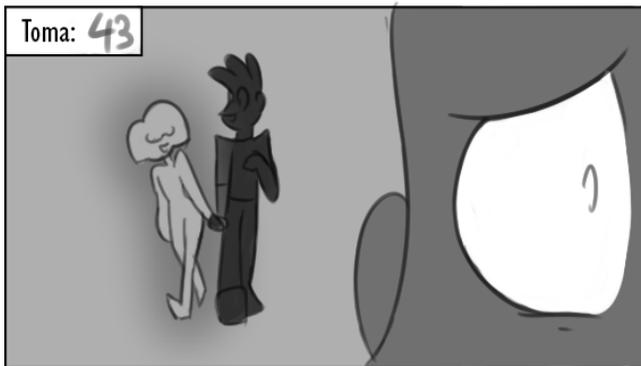
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Pcado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¿Hablando...?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



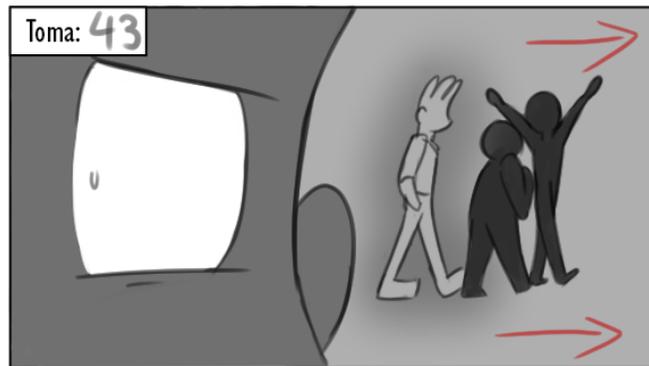
Tipo de toma: Primer Plano **Ángulo de cámara:** Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Pero se sentía, no sé, distinto. como que no era el verdadero yo.

Efectos de Sonido: El ruido comienza a volverse presente de nuevo.

Notas de la Gráfica: Brian y Lisa aparecen como un recuerdo.



Tipo de toma: Primer Plano **Ángulo de cámara:** Normal

Movimientos de cámara: Pan hacia derecha

Diálogo: Brian (voz en off): Todos actuaban como si ella no estuviera allí...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Los amigos de Brian aparecen como un recuerdo.



Tipo de toma: Plano Medio **Ángulo de cámara:** Desbalanceado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Puedo ser atento, ella me necesita. Las cosas que hago por ti. Somos inseparables. ¿No soy dependiente...? ¿No soy lo suficientemente bueno? ¿No soy una buena persona?

Efectos de Sonido: El ruido comienza a mezclarse con susurros de Brian

Notas de la Gráfica: Distorsionadas imágenes de Brian aparecen detrás de él mientras su color comienza a desaparecer



Tipo de toma: Primerísimo primer plano **Ángulo de cámara:** Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): ¿...Quién soy yo...?

Efectos de Sonido: El ruido y los susurros se intensifican.

Notas de la Gráfica: Brian comienza a deformarse



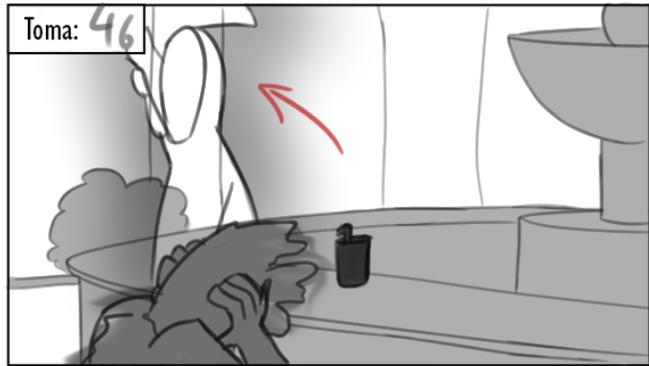
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: T-tengo que irme

Efectos de Sonido: El ruido y los susurros desaparecen

Notas de la Gráfica: La apariencia de Lisa cambia ligeramente, dejando de tener curvas tan exageradas.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Track

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



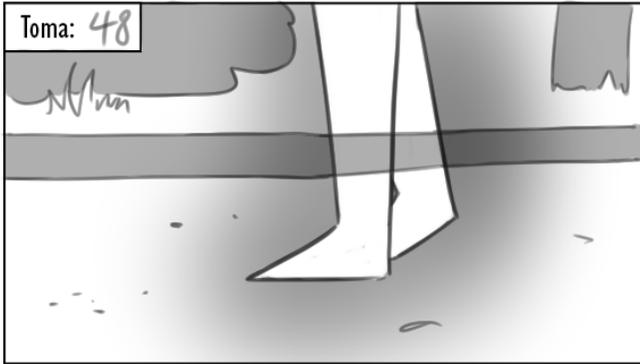
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Track

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Lisa se aleja de Brian y la fuente. Brian continua deformandose



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



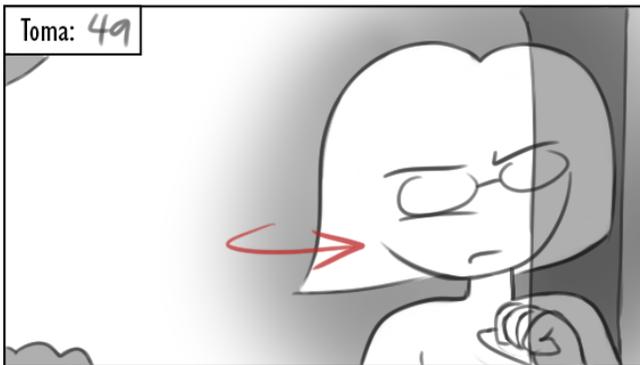
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: El motif musical de la pieza toca sutilmente

Notas de la Gráfica: Lisa parece dudar por un segundo.



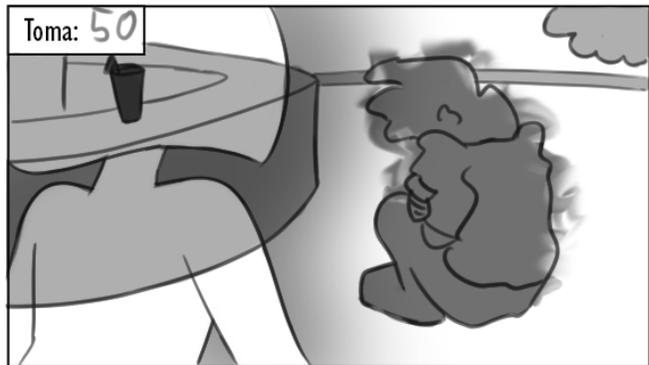
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



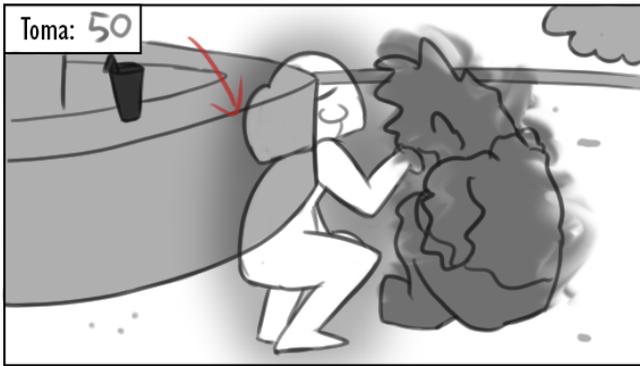
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: OTS

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: El contorno de Brian se agita.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Soy un egoísta...

Lisa: ¿Qué?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: Quería ser fuerte, quería que fueras mía, quería que las cosas

ocurrieran a mi manera, pero nunca te pregunté qué era lo que realmente querías...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

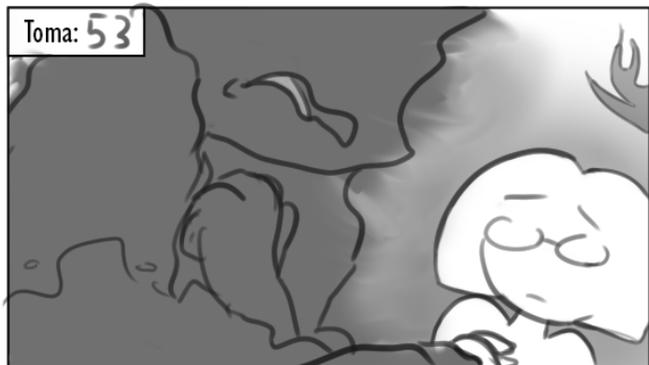
Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Brian....

Brian: O sea, ¿nunca me preocupaste?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Contrapicado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¿Acaso nunca fui una buena persona? acaso no

merezo ser amado?

Efectos de Sonido: El ruido y los susurros se hacen presentes

Notas de la Gráfica: _____



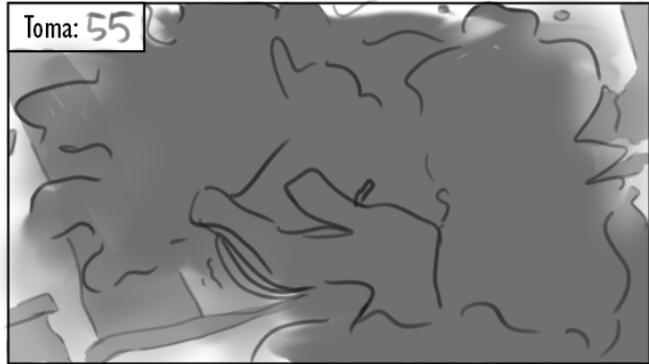
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Desbalanceado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¡Lamento que no pueda verte, lamento no poder haberte apreciado como te merecías, lo siento, lo siento...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: El contorno de comienza a desaparecer, y su color se dispersa en el aire.



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



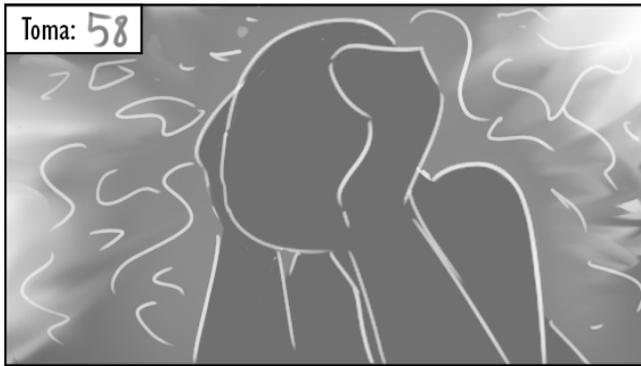
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: ¡Brian!

Efectos de Sonido: El ruido y los susurros se intensifican.

Notas de la Gráfica: Brian parece casi transparente



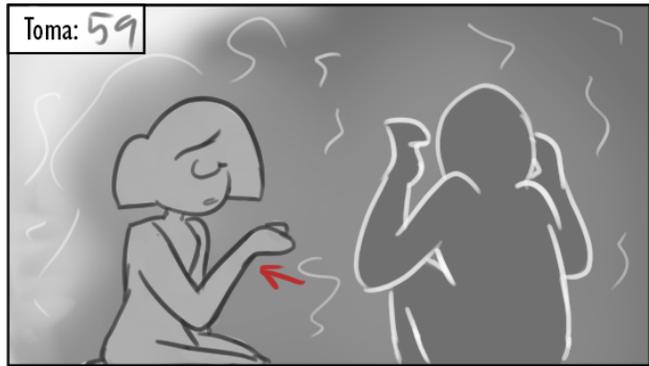
Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¡LO SIENTO!

Efectos de Sonido: La voz de Brian suena un poco distorsionada

Notas de la Gráfica: Brian ha perdido su rostro y todo rasgo identificable. La fuente y el parque desaparecen a medida que Brian se torna en una especie de niebla intensa



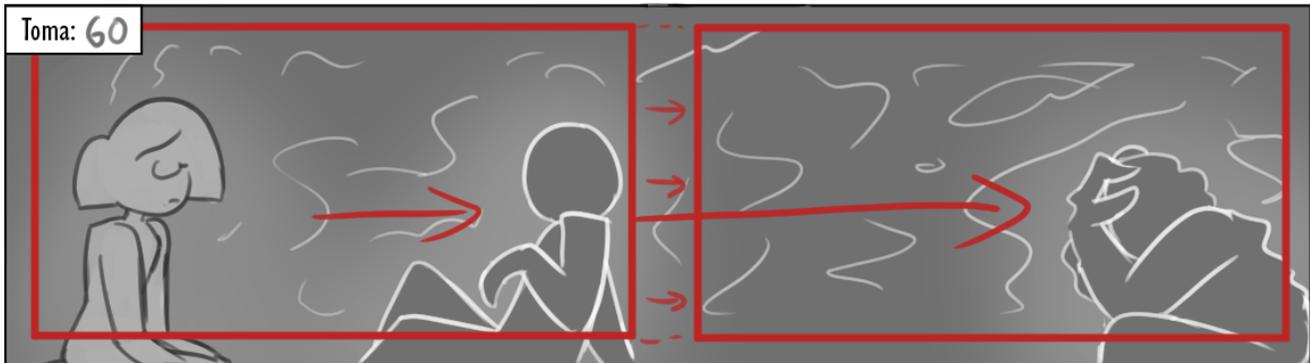
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: El ruido y los susurros cubren el ambiente.

Notas de la Gráfica: La niebla cubre a Lisa, pero aún es posible verla



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Pan hacia derecha

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: El ambiente se ha convertido en susurros de duda

Notas de la Gráfica: Brian ve a Lisa y se aleja, aterrado.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Contrapicado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Lisa se detiene un momento, dudando, casi como si pudiese escuchar los susurros que cubren el ambiente.



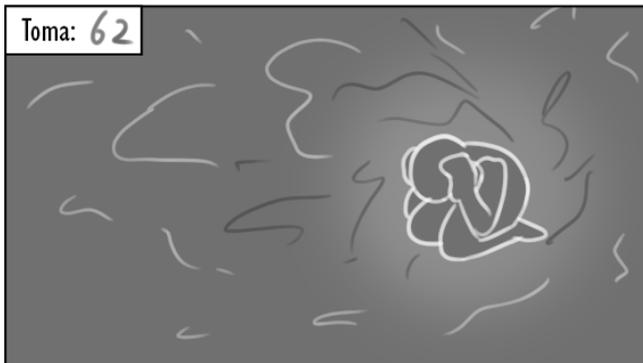
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Contrapicado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Lisa se hace paso a través de la niebla, casi como si no existiese



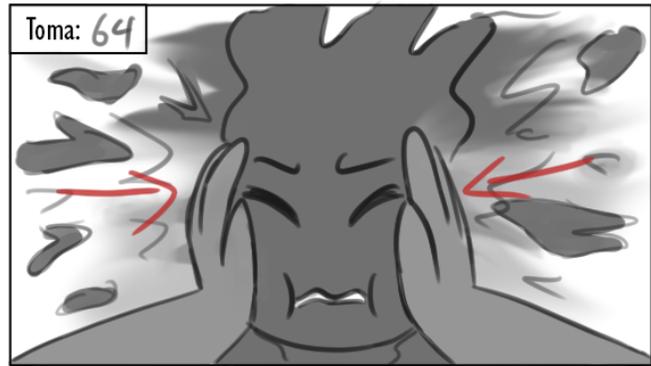
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: ¡D-deja de ser un bebé!

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: POV Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: El ruido y los susurros desaparecen.

Notas de la Gráfica: La niebla es concentrada de vuelta en Brian, dándole forma y color nuevamente.



Tipo de toma: POV Ángulo de cámara: Picado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Brian lentamente abre sus ojos.



Tipo de toma: POV Ángulo de cámara: Contrapicado

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: El motif musical de la pieza toca sutilmente

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Lágrimas siguen corriendo en las mejillas de Brian



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: ¿Por qué crees que empecé a ser más social?
¿O hablar más a menudo con gente?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Pan hacia arriba

Diálogo: Lisa: Me hiciste dejar de ser tan modesta...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¿Yo... Yo hice eso?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Lisa asiente



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian: ¿No soy una molestia ...?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Por un momento el color y el borde de Brian tambalean



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: La mano de Lisa lo pone todo en su lugar.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Lisa: Sigo siendo tu amiga, ¿ok?

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Pensé que estaba tratando de ayudarla...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Primer Plano Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Cuando en realidad yo era el que necesitaba ayuda

Efectos de Sonido: Llantos de Brian

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: Ambos lloran, pero el soundtrack se torna dulce.

Notas de la Gráfica: De pronto, la fuente de agua comienza a funcionar.



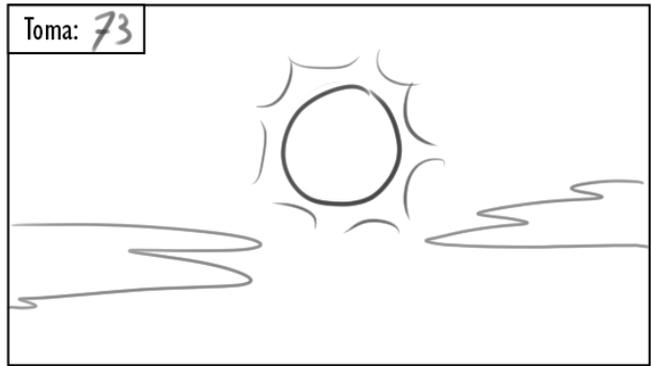
Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Pan hacia arriba

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: Pan hacia abajo

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Conjunto Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): Al final seguimos siendo amigos....

Efectos de Sonido: Enfoque en la narración y la música ambiental.

Notas de la Gráfica: Es primavera nuevamente, y todas las hojas y colores han regresado.



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): No necesitábamos ser pareja...

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



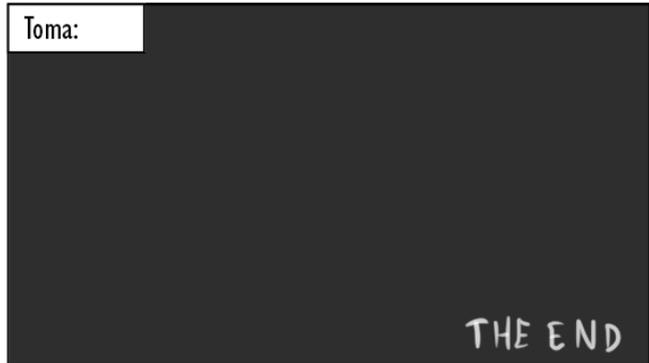
Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

Movimientos de cámara: _____

Diálogo: Brian (voz en off): solo necesitábamos ver lo que ya estaba ahí.

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: _____



Tipo de toma: Plano Medio Ángulo de cámara: Normal

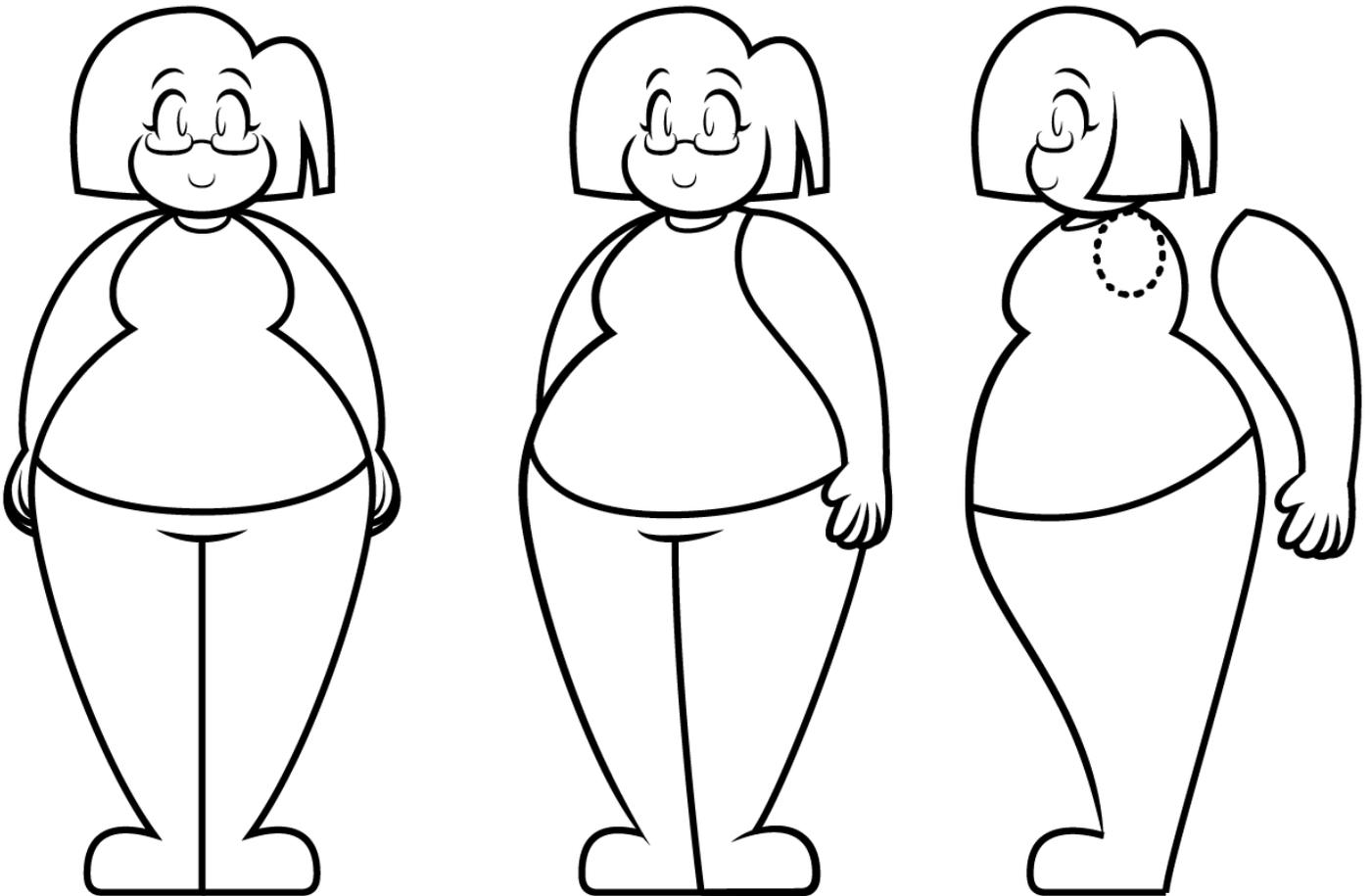
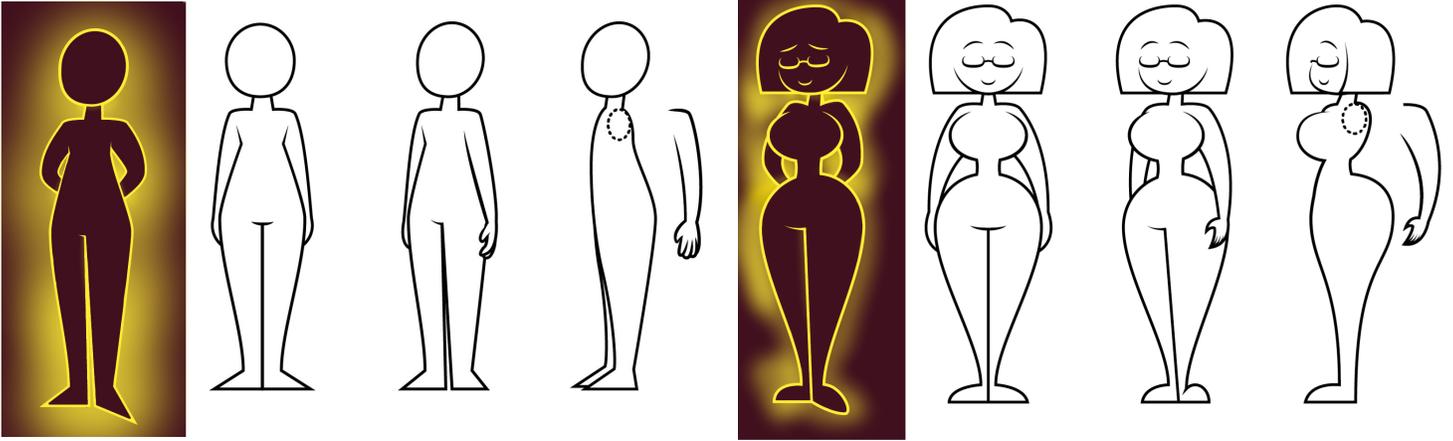
Movimientos de cámara: _____

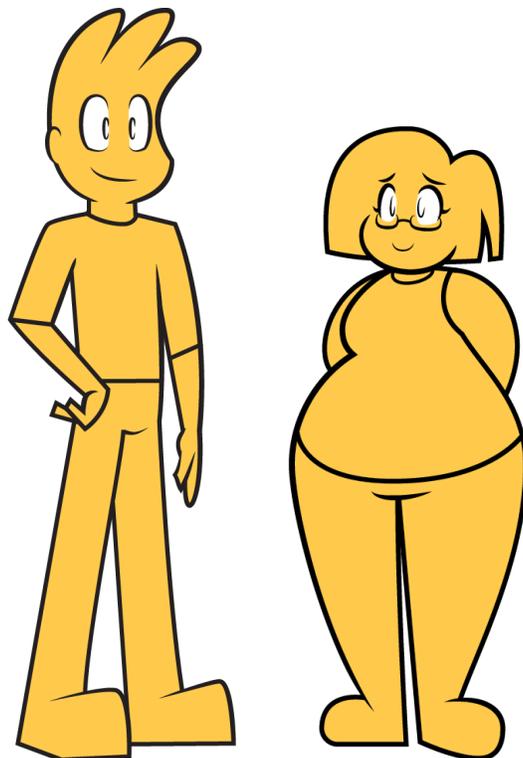
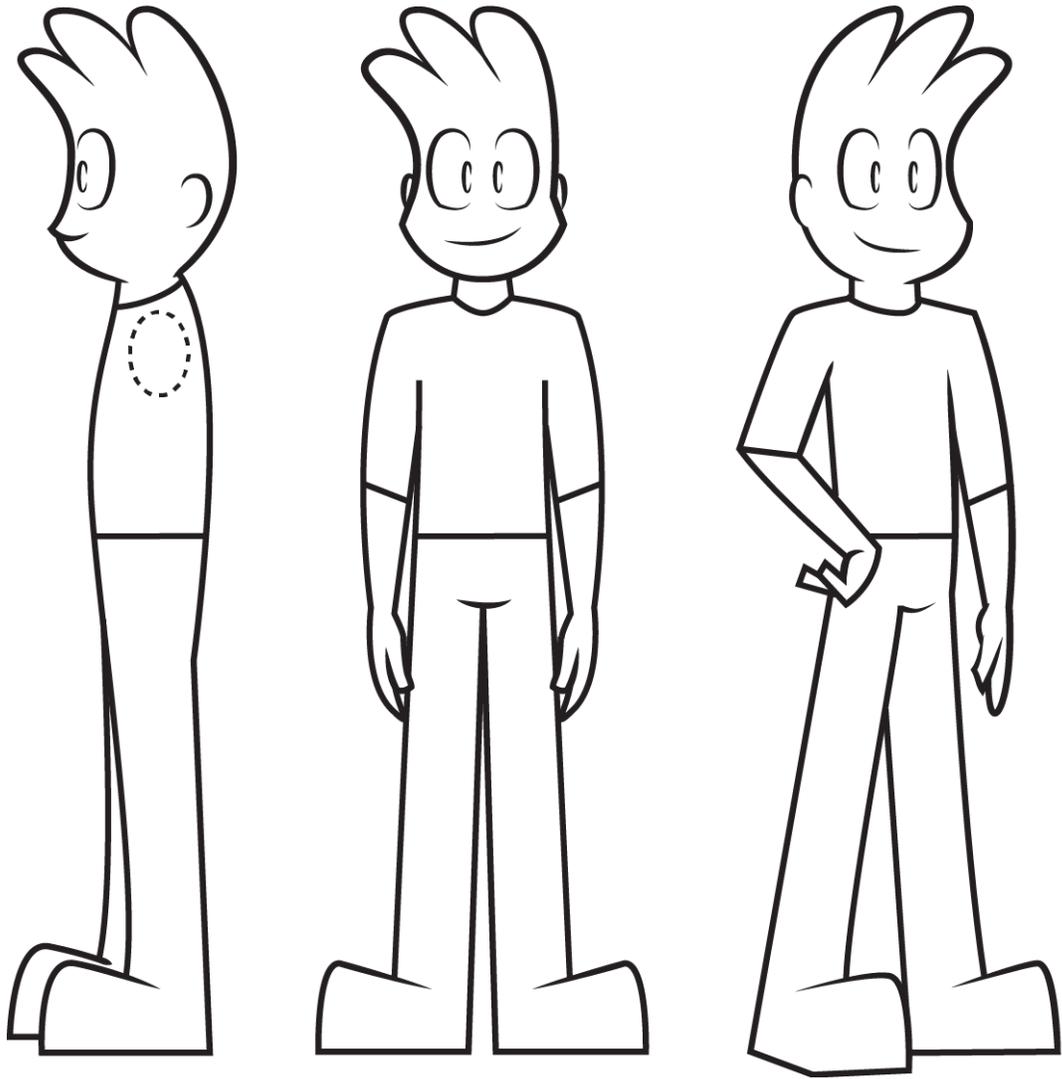
Diálogo: _____

Efectos de Sonido: _____

Notas de la Gráfica: Fade a negro

Diseño de personajes





Moodboard

