**FORMATO PARA EL DESARROLLO DE COMPONENTE FORMATIVO**

1. **PRESENTACIÓN DEL COMPONENTE FORMATIVO**

| PROGRAMA DE FORMACIÓN | Tecnología en animación digital |
| --- | --- |
| Guía de aprendizaje No | 01 |
| COMPONENTE FORMATIVO No | 001 – Desarrollo creativo |
| BREVE DESCRIPCIÓN | Es posible que cuando se era más joven se dibujaran figuras animadas o quizás se creó un pequeño libro animado a través de pequeñas escenas realizadas en cada página de un cuaderno que, cuando se hojean, dan la ilusión de movimiento.  Por tal motivo este componente retomará la historia de la animación, técnicas y las bases para el diseño narrativo y diseño de la producción o *pipeline*. |
| PALABRAS CLAVE | historia, animación, guión, cronograma, pipeline |
| ÁREA OCUPACIONAL | 5 - Arte, cultura, esparcimiento y deportes |
| RESULTADOS DE APRENDIZAJE | 250201022-01 Planear el proyecto de acuerdo con los requerimientos. |

1. **ÍNDICE DE CONTENIDOS**
2. Historia de la animación
3. Técnicas de animación
   1. Animación tradicional o clásica
   2. *Stop motion*
   3. Animación por computadora o CGI
4. Esquema de producción audiovisual
   1. Etapa 1: desarrollo
   2. Etapa 2: preproducción
   3. Etapa 3: producción
   4. Etapa 4: postproducción
   5. Etapa 5: distribución
5. Esquemas de narración
   1. Modelo aristotélico y el paradigma
   2. El viaje del héroe
6. Creación y diseño de personajes
7. Guión
   1. El guión en la animación
   2. Guión literario
8. **DESARROLLO DE LOS TEMAS**

TEMA 1: Historia de la animación

| GUIÓN LITERARIO | GUIÓN TÉCNICO |
| --- | --- |
| La animación a través del tiempo  [P1]   | 30.000 años atrás | No es fácil determinar una fecha exacta, sin embargo, desde sus inicios, el hombre ha tenido la necesidad de plasmar o representar las cosas que ve en el mundo que lo rodea. Se puede ir 30.000 años atrás y dar un vistazo al arte rupestre, donde se encontraban pinturas sobre roca de actividades de cacería, cultivo y rituales, que curiosamente muestran una sensación de movimiento.  Imagen 1: Arte rupestre | | --- | --- | | 1600 a. de C. | El templo a la diosa egipcia Isis muestra, en cada una de sus 110 columnas una figura pintada de la deidad con un progresivo cambio de posición, el cual era percibido como movimiento para los hombres a caballo y conductores de carrozas. (Williams, 2009).  Imagen 2: Columnas del templo a la diosa Isis | | 2000 a. de C. | Los antiguos griegos decoraban algunas de sus vasijas con pinturas en distintas posiciones de acción. Al girar la vasija, se creaba una sensación de movimiento.  Imagen 3. Vasija griega | | Siglo XIX | Para entonces, el mundo estaba inundado con piezas artísticas que trataban de plasmar la vida en barro, roca o pintura. Muchos artistas habían logrado maravillosos resultados: esculturas dotadas de energía, pinturas que transmitían fuerza interna, cavernas y dibujos que capturaban un momento vivido, pero ninguno podía sugerir que pasó antes o qué pasaba después de ese momento en particular. A través de los siglos, los artistas continuaron en la búsqueda de un medio de expresión que les permitiera capturar esa chispa de vida. (Thomas & Johnston, 1981).  Fue hasta mediados del siglo XIX que nuevos inventos aparecieron y por fin lo hicieron posible. Aunque la fotografía fue descubierta a principios de 1830, la mayoría de los nuevos dispositivos para crear ilusión de movimiento utilizaban dibujos y no fotografías. | | 1824 | Peter Mark Roget descubrió el principio de la ‘persistencia de la visión’. En palabras simples, este principio plantea que los ojos retienen temporalmente lo que acaban de ver durante una décima de segundo antes de desaparecer, las imágenes se superponen en la retina y el cerebro las “enlaza” como una imagen continua. Este principio, que ha sido refutado a lo largo del tiempo, sugiere que percibimos la realidad como una secuencia de imágenes y por ende podemos calcular la velocidad y dirección de un objeto. Cierto o no, este principio dio origen a varios instrumentos ópticos, que al mismo tiempo nos llevarían a lo que conocemos hoy como el cine y la animación. (Williams, 2009).  El taumátropo: consiste en un disco con dos imágenes diferentes en ambos lados y un trozo de cuerda a cada lado del disco. Al hacer girar rápidamente el disco, las caras se intercambian y produce una ilusión óptica donde se combinan las imágenes.  Imagen 4. El taumátropo inventado por John Ayrton Paris (1824) | | 1832 | El fenaquistiscopio: está compuesto por dos discos conectados por un eje. El disco frontal tiene cortes o rendijas a lo largo del borde y el disco posterior tiene una secuencia de dibujos. Al hacer girar los discos y mirar a través de las rendijas, se tiene ilusión de movimiento.  Imagen 5. Fenaquistiscopio, inventado por Joseph Plateau y Simon von Stampfer (1832).  El zootropo: este instrumento victoriano fue vendido como un juguete y consistía en un tambor circular con rendijas. Largas tiras de papel con dibujos en secuencia eran insertadas dentro del tambor. Al rotar el tambor y ver a través de las perforaciones surgía la sensación de movimiento.  Imagen 6. Zootropo. | | 1868 | Apareció el ‘*flipbook’* y es recordado como el más simple y popular dispositivo. Es un bloc de dibujos encuadernados en un extremo como un libro. Al sostener el borde encuadernado y dar vuelta o ‘flipar’ el otro extremo del libro, se tiene como resultado animación, la ilusión de una acción continua; dibujos en el tiempo. Esto es lo que exactamente hacen los niños en las esquinas de sus cuadernos o libros. Incluso, la técnica de ‘flipar’ los dibujos se usa hoy en día por el animador clásico con el fin de probar el movimiento. (Williams, 2009).  Imagen 7. El flipbook o flipper book. | | 1872 | En este año cabe destacar que Leland Stanford, gobernador de California, Estados Unidos, contrató al fotógrafo e investigador inglés Eadweard Muybridge para resolver la pregunta ¿Un caballo al galopar es capaz de mantener en algún momento sus 4 extremidades sin tocar el suelo. Tras varios intentos fallidos, Muybridge logra darle la respuesta a Standford, disponiendo múltiples cámaras para capturar el movimiento en fotografías (*stop motion*). Muybridge fue pionero en el estudio de la locomoción animal y creó el zoopraxinoscopio para proyectar una serie de imágenes que previamente había transferido a una cinta flexible perforada. (The Atlantic, 2016).  Imagen 8. Estudio de locomoción humana y animal por Muybridge. | | 1879 | El francés Émile Reynaud fue el primero en crear una corta secuencia de acción dramática sobre una tira transparente de 30 pies de larga, llamada “Crystaloid”. Inventó el praxinoscopio, aparato basado en el zootropo, con mecanismos mejorados que luego desarrollaría aún más hasta convertirlo en lo que se conoció como “Teatro óptico”. El trabajo de Reynaud abriría el camino para avances considerables por venir. (Animacam, 2017).  Imagen 9. El praxinoscopio  Imagen 10. Teatro óptico (1888) | | 1896 | El caricaturista James Stuart Blackton entrevistó al inventor Thomas Edison quien había realizado experimentos con imágenes en movimiento. Blackton hizo dibujos rápidos o ‘*sketches’* de Edison, el cual quedó muy impresionado por su rapidez y habilidad. Edison le pediría hacer unos dibujos en serie, para luego tomarles fotografías. Esta fue la primera combinación de dibujos y fotografía. | | 1906 | *Blackton* y Edison hicieron pública la primera película animada Humorous Phases of Funny Faces, usando la técnica de *stop motion* para crear movimiento. (Williams, 2009).  Anexo1  Ejemplo 1: Humorous Phases of Funny Faces | | 1908 | El caricaturista parisino Émile Cohl lanza la que es considerada la primera película totalmente animada que se titula “Fantasmagorie”.  Puede revisar en la tabla de ejemplos de historia y pipeline el ejemplo 2: fantasmagorie.  Anexo1 | | 1910 | Ladislaw Starevwicz, animador ruso crea La Bella Lukanida (Piekna Lukanida) la primera animación con marionetas utilizando la técnica de *stop motion*. | | 1911 | Winsor McCay, exitoso dibujante de tiras cómicas, basado en una de sus tiras más conocidas Little Nemo in Slumberland (El pequeño Nemo en el país de los sueños) hace animaciones para películas.  Anexo1  Ejemplo 3: Little Nemo in Slumberland | | 1914 | Nuevamente Winsor crea Gertie el dinosaurio mediante la técnica de los fotogramas clave, hace la primera película animada donde el protagonista tiene una personalidad reconocible.  Anexo1  Ejemplo 4: Gertie the Dinosaur | | 1916 | Max Fleischer consigue la patente del rotoscopio y siguiendo la referencia de filmaciones de su hermano crea la película Out of the Inkwell.  Imagen 11: Rotoscopio | | 1918 | Se crea The sinking of the Lusitania, un hito de la animación para el cine de propaganda por parte de Winsor McCay.  Anexo1  Ejemplo 5: The sinking of the Lusitania | | 1919 | Paramount Pictures estrena el cortometraje animado Feline Follies. | | 1920 | The Debut of Thomas Cat se estrena y es famosa por ser la primera obra de dibujos animados en color. | | 1921 | Walt Disney inicia la creación de películas animadas para la cadena de cines Newman en Kansas City. | | 1923 | Disney mezcla dibujos animados y acción real en Alice's Wonderland (Alicia en el país de las maravillas).  Ejemplo 6: Alice's Wonderland  Anexo1 | | 1926 | Es realizado el largometraje de siluetas animadas Die Abenteuer des Prinzen Achmed (Las aventuras del príncipe Achmed) del animador alemán Lotte Reiniger. | | 1928 | Aparece la primera película de dibujos animados que usa sonido sincronizado, Steamboat Willie protagonizada por Mickey Mouse, insignia de Disney. | | 1929 | Ub Iwerks creó el corto animado The Skeleton Dance, uno de los 75 cortos animados de Disney que componen las Silly Symphonies. | | 1930 | Aparece por primera vez en Dizzy Dishes la icónica Betty Boop de Fleischer Studios. Mientras tanto en Francia se estrena el primer largometraje de marionetas animadas, Le roman de Renard de Starevwicz.  Imagen 12: Betty Boop | | 1932 | Surge el Technicolor en la animación de la mano del cortometraje Flowers and Trees de Disney. | | 1933 | Mediante el uso de *stop motion* Willis O’Brien crea su gorila para King Kong, también se estrena Los tres cerditos de Disney, la primera película del estudio que sugiere una personalidad animada. | | 1934 | Es presentado al público el Pato Donald en la película The Wise Little Hen. | | 1935 | German Oskar Fischinger realiza la animación abstracta Komposition in Blau. | | 1937 | Es estrenada una de las películas más icónicas de Disney, Blancanieves y los siete enanos que es el primer largometraje animado en Technicolor con uso de sonido sincronizado.  Image 12: Snow White | | 1939 | Fleischer Studios crea los Viajes de Gulliver desafiando el monopolio de Disney en el género animado. | | 1940 | Disney estrena Pinocho y Fantasía que sorprendentemente reciben una pobre acogida por parte del público. En el mismo año William Hanna y Joseph Barbera crean y estrenan el primer animado de Tom y Jerry. | | 1941 | Wan Laiming y Wan Guchan dirigen en China el largometraje animado Tie shan gong zhu (La princesa del abanico de hierro) mientras en los estudios de Walt Disney se desarrolla una huelga. | | 1942 | Se estrena el largometraje “Bamby” de Disney. | | 1944 | Nace el estudio UPA (United Productions of America) y en Gran Bretaña se funda el estudio Gaumont. | | 1947 | Tintín debuta en la animación con una versión en marionetas de “El cangrejo de las pinzas de oro”. | | 1948 | Es creado el largometraje de animación con marionetas Cisaruv Slavik (El ruiseñor del emperador) del cineasta checo Jiri Trnka. | | 1949 | El coyote y el correcaminos de Chuck Jones aparecen por primera vez en el cortometraje Fast and Furry-ous. | | 1950 | Es estrenada Cinderella (La cenicienta) de Disney; y es estrenado el primer dibujo animado creado para televisión en Estados Unidos, Crusader Rabbit.  Imagen 13: La cenicienta | | 1952 | Es introducida la técnica de la pixilación por parte de Norman McLaren en la película Neighbours. | | 1953 | Es creado Duck Amuch (El Pato Lucas) en EE. UU. por Chuck Jones, animador de la Warner Bros. | | 1954 | A partir de Animal Farm la célebre novela de George Orwell, se anima la película del mismo nombre por parte de los animadores John Halas y Joy Batchelor. | | 1957 | Hace su más famosa aparición Bugs Bunny en el cortometraje de Jones What’s opera, doc? | | 1958 | Se estrena el primer largometraje animado japonés titulado Shonen Saturobi Sasuke (La leyenda de la serpiente blanca), mientras La Bella Durmiente resulta ser un desastre comercial para Disney. | | 1960 | Fred Flinstone y Barney Rubble (Pedro Picapiedra y Pablo Mármol) son presentados en la serie animada The Flinstones por William Hanna y Joseph Barbera. | | 1961 | Se produce en China Da nao tian Gong (La rebelión del Rey Kun Fu Sung). | | 1963 | La serie Tetsuwan Atomu (Astro Boy) abre las puertas a muchas otras series de animación japonesa.  El francés Serge Danot crea la serie “Le Manège enchanté”. | | 1964 | Se crea la película experimental Cibernetik 5.3 por John Stehura. | | 1965 | Se crea la película animada de marionetas Ruka (La Mano) del checo Jiri Trnka como una forma de protesta contra la represión de los regímenes totalitarios. | | 1966 | Muere Walt Disney a la edad de 65 años sin ver finalizado Disneyworld. En la televisión británica aparece Camberwick Green. | | 1969 | Se emite en Japón el primer episodio de la serie Sazae-san que sigue emitiéndose en la actualidad convirtiéndose en la serie de animación más longeva.  En Inglaterra se emite The Clangers de Oliver Postgate y Peter Firmin. | | 1972 | Se funda Atari. | | 1974 | Es creada la serie Heidi de la mano de Hayao Miyasaki e Isao Takahata | | 1975 | Es fundada ILM (Industrial Light and Magic) por George Lucas. En Albuquerque EE. UU., Bill Gates y Paul Allen fundan Microsoft. | | 1976 | En California EE. UU. es fundada Apple por Steve Jobs, Steve Wozniak y Ronald Wayne. | | 1977 | Ed Emshwiller usa gráficos informáticos en 3D para el cortometraje Sunstone. | | 1982 | Tim Burton realiza Vincent utilizando animación *stop motion* en Disney.  En Star Treck III: The Wrath of Khan se realiza la primera secuencia digital por parte de ILM. | | 1986 | Luxo Jr. dirigido por John Lasseter se convierte en una importante referencia para la animación digital.  Es fundado Pixar. | | 1988 | El largometraje ¿Quién engañó a Roger Rabbit? es estrenado haciendo un híbrido entre animación e imagen real.  En Japón es estrenada Akira de Katsuhiro Otomo. | | 1989 | Se crea para la película The Abyss el primer personaje generado totalmente en 3D.  Es lanzado The Simpsons de Matt Groening. | | 1991 | Es creada por John Kricfalusi la serie Ren y Stimpy, generando una nueva estética. | | 1993 | Stiven Spielberg hace uso de la animación digital para la realización de Jurassic Park.  Es estrenada la película de *stop motion* The Nightmare Before Christmas, producida por Tim Burton y dirigida por Henry Selick. | | 1994 | Jeffrey Katzenberg cofunda Dreamworks junto a Steven Spielberg y David Geffen. | | 1995 | Es estrenado Toy Story dirigido por John Lasseter convirtiéndose en el primer largometraje realizado completamente en animación digital. | | 1998 | Es estrenada a Bug’s Life de Pixar y Antz de Dreamworks.  Imagen 14: Bug’s Life | | 1999 | Se proyecta la primera película animada en formato IMAX, The Old Man and the Sea de Aleksandr Petrov la cual gana el Oscar a mejor cortometraje animado. | | 2000 | Aardman Animations y Dreamworks se asocian para la producción de la película Chicken Run. | | 2001 | Se estrena El Viaje de Chihiro de Hayao Miyasaki. | | 2002 | Es utilizada con éxito la técnica de captura de movimiento para dar vida a Gollum en The Lord of the Rings: The Two Towers.  Blue Sky Animation Studios estrena Ice Age. | | 2004 | Es estrenada The Incredibles de Pixar dirigida por Brad Bird.  Imagen 15: Pixar | | 2005 | Se estrena Corpse Bride dirigida por Tim Burton y Wallace y Gromit: The Curse of the Were-Rabbit de Steve Box renovando el interés por la animación en *stop motion*. | | 2006 | Disney completa la adquisición de Pixar.  Imagen 15: Pixar | | 2007 | Disney/Pixar estrena Ratatouille dirigida por Brad Bird.  Steve Jobs director de Apple lanza el iPhone revolucionando la telefonía móvil al desarrollar nuevas características para interfaces de usuario dentro las que se encuentra el uso de la animación.  Imagen 15: Pixar | | 2008 | Peter and the Wolf dirigida por Suzie Templeton gana el Oscar a mejor corto animado. | | 2016 | Historia de un oso, cortometraje de animación chileno se convierte en la primera producción latinoamericana en ganar un Oscar.  Imagen 16: Creadores historia de un oso | | [P1] Se sugiere realizar línea de tiempo con scroolling e incluir para cada uno de los años algunas de las imágenes propuestas por los expertos.  Ejemplo línea interactiva:  <https://codepen.io/knyttneve/pen/bgvmma>  Imagen 1: <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/drawing-on-wall-cave-rock-red-594121880>  Imagen 2: <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/philae-egypt-2005-columns-temple-isis-1620338545>  Imagen 3: <https://co.pinterest.com/pin/395190936029686285/>  Imagen 4: <https://proyectoidis.org/taumatropo/>  Imagen 5: <https://valentinagurarie.files.wordpress.com/2015/10/magic-lantern.jpg>  Imagen 6: <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/zoetrope-one-several-prefilm-animation-devices-1028502391>  Imagen 7: <https://parentesis.com/tutoriales/Como_crear_un_flipbook_con_GIFs>  Imagen 8: <https://www.shutterstock.com/es/image-illustration/consecutive-images-man-riding-horse-eadweard-242291554>  Imagen 9: <https://sites.google.com/site/cineymultimedia/1-1-historia-del-cine/1-1-1-antecedentes/1-1-09-el-praxinoscopio>  Imagen 10: <http://animacam.tv/los-inicios-de-la-animacion-emile-reynaud/>  Anexo 1: Humorous phases of funny faces <https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4l2I>  Video 2: Fantasmagorie:<https://en.wikipedia.org/wiki/File:La_Fantasmagorie_(1908).webm>  Video 3: Little Nemo in Slumberland<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Winsor_McCay,_the_Famous_Cartoonist_of_the_N.Y._Herald_and_His_Moving_Comics_-_Little_Nemo_(1911).webm>  Video 4: Gertie the Dinosaur  <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gertie_the_Dinosaur.ogv>  Imagen 11: Rotoscopio  <https://en.wikipedia.org/wiki/Rotoscoping#/media/File:US_patent_1242674_figure_3.png>  Video 5: The sinking of the Lusitania  <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Winsor_McCay_(1918)_The_Sinking_of_the_Lusitania.webm>  Video 6: Alice's Wonderland  <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File%3AAlice%27s_Wonderland_(1923).webm>  Imagen 12:Betty Boop  <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/orlando-florida-usa-april-21-2019-1308057184>  Image 12: Snow White  <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/manhattan-new-york-december-20-2017-782917936>  Imagen 13: La cenicienta. <https://www.shutterstock.com/image-photo/zagreb-croatia-november-24-2015-disney-344618045>  Image 14: Bug’s Life  <https://www.shutterstock.com/image-photo/bangkok-thailand-june-15-2014-filk-199095677>  Imagen 15: Pixar:  <https://www.shutterstock.com/image-photo/barcelona-spain-apr-18-2014-collection-212305048>  Imagen 16: Creadores historia de un Oso  <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3d/Bachelet_recibe_creadores_Historia_de_un_oso_1.jpg> |

TEMA 2: Técnicas de animación

| GUIÓN LITERARIO | GUIÓN TÉCNICO |
| --- | --- |
| Existen varios estilos o técnicas de animación, que van desde el uso de la fotografía y dibujo a mano hasta las imágenes generadas por computador. En este apartado no se pretende profundizar en cada una de las técnicas, pues la información y proceso de producción de cada una es muy extensa; más bien, se busca lograr caracterizar de forma general cada una de las técnicas y que pueda ahondar en aquellas de su interés.    2.1 Animación tradicional o clásica  Es una de las formas más antiguas de animar, en donde cada cuadro o fotograma es dibujado y pintado a mano. Es importante saber que 1 segundo de video o animación es igual a 24 cuadros, dibujos o fotogramas. Esta información será ampliada más adelante, pero resulta útil en este momento para llegar a comprender el titánico trabajo que conlleva este estilo de animación.  Imagen 1. Dibujos hechos a mano  Esta técnica es también conocida como *cel animation*, por el proceso que se requería para transferir los dibujos del papel y lápiz a una lámina transparente o acetato (cel) para ser pintada y posteriormente fotografiada con los fondos. En internet se pueden encontrar algunos vídeos para entender mejor dicho proceso, como, por ejemplo:  Anexo1  Ejemplo 1: Video Disney y la cámara multiplano  Ejemplo 2: La magia de la animación  Alrededor de los 90 la mayoría de los estudios dejaron de usar los acetatos y empezaron a escanear sus dibujos para pintarlos en la computadora. Hoy día, muchos animadores clásicos no usan el papel y lápiz, sino que dibujan directamente en el ordenador usando tabletas digitales o monitores especiales. (Bloop Animation Studios LLC, 2020).  Imagen 2: Monitores especiales para digitalizar dibujos  Dentro del estilo clásico de la animación, se encuentra también la *rotoscopia*, que es una técnica donde el animador usa como referencia un video real, donde se redibuja o ‘*rotoscopea*’ el movimiento realista de una persona o animal y se estiliza el dibujo final. El uso de esta técnica brinda mayor realismo y naturalidad a los movimientos de los personajes.  Imagen 3. Dave Fleischer (1914)  Un ejemplo de esta técnica se puede ver el video musical *Take on me* del artista A-ha.  Anexo1  Ejemplo 3: *a-ha - Take On Me*  2.2 *Stop motion*  Esta categoría describe la animación creada a partir de la manipulación de objetos físicos que son movidos ligeramente y fotografiando fotograma a fotograma con el fin de dar la ilusión de estar vivos. Existen varias subcategorías de este estilo, principalmente por el medio o material usado para crear la animación. (Laybourne, 1998).  Imagen 4. *Stop motion*  Anexo1  Ejemplo 4: The evolution of *stop motion*  Hoy en día, uno de los mayores estudios que usa esta técnica para realizar largometrajes es *Laika (Coraline, Boxtrolls, Kubo).* La subcategoría que predomina en sus películas se conoce como animación de marionetas o *puppet animation.* Las marionetas tienen un esqueleto que les permite articularse e interactuar dentro de una escenografía cuidadosamente diseñada para desarrollar la historia.  Anexo1  Ejemplo 5: ParaNorman Featurette: Making Norman  Ejemplo 6: Behind the Scenes of Kubo and the Two Strings - Stop Motion Production  El *claymation* se caracteriza por usar figuras en materiales maleables como la arcilla o la plastilina.  Ejemplo 7: Fresh Guacamole by PES | Oscar Nominated Short  El *cut out* es una técnica donde se usan elementos en 2 dimensiones, como el papel o una tela. En ocasiones, los personajes pueden ser más complejos y poseen articulaciones. La animación de siluetas o s*ilhoutte animation*, es una de las técnicas más antiguas de animación en *cut out.*  Imagen 5. Un ejemplo de cut out.  Ejemplo 8: Stop-Motion Animation Compilation  El *sand animation y* el o*il paint animation* utilizan arena y pinturas u óleos respectivamente, sobre una superficie de vidrio o mesa de luz.  Imagen 6. Mujer dibujando sobre mesa de luz y arena  Anexo1  Ejemplo 9: Ejemplo de animación con arena  Ejemplo 10: Ejemplo de animación con pintura de aceite  Finalmente, la pixilación o p*ixilation* es una forma de *stop motion* donde se usan personas y ambientes reales con el fin de crear videos irreales.  Ejemplo 11 – Ejemplo de pixilación    2.3 Animación por computadora o CGI  El CGI o Imágenes Generadas por Computadora (por sus siglas en inglés) son animaciones producidas digitalmente y comprenden la animación digital 2D, los *motion graphics*, hasta la animación 3D.  En la animación 2D asistida digitalmente no se requiere dibujar todos los fotogramas como en la animación tradicional, sino que el animador debe fijar aquellos puntos importantes o *key poses* y el ordenador realizará la transición o intercaladoentre esas poses. La mayoría de las series animadas para TV suelen hacer uso de esta técnica, construyendo marionetas 2D que permiten articular al personaje sin necesidad de hacer nuevos dibujos.  Ejemplo 12: Tangled la serie de Disney es un ejemplo de animación 2D digital.  Los *motion graphics* suelen ser animaciones en 2D o 3D que se centran en animación tipográfica o de logos. Podríamos decir que es diseño gráfico en movimiento. (Bitable, 2020).  Imagen 7. Los *motion graphics* como diseño gráfico animado.  Ejemplo 13: Los créditos iniciales de *Psycho* de Hitchcock son un ejemplo de *motion graphics.*  Ejemplo 14 - La Effe Rebrand, otro ejemplo de *motion graphics*  Anexo1  Por último, la animación 3D es una de las técnicas más usadas hoy día para la realización de largometrajes, cortometrajes, efectos visuales y videojuegos. Esta técnica, como todas las anteriores, abarca toda una serie de procesos complejos, que para este caso en concreto conlleva al esculpido o modelado digital, la texturización o pintura, el *rigging* o construcción de esqueletos, la animación de personajes, la iluminación y el *render*. Al igual que la animación digital 2D, el animador usa una marioneta para posarlo en el tiempo, y mediante *splines* o curvas de animación, se establecen las transiciones entre las poses. (MORR, 2020).  Imagen 8 – Toy Story 4 de Disney, Pixar. Ganadora en 2020 a mejor película animada.  Anexo1  Ejemplo 15 – *Rose The Shortfilm* es un cortometraje colombiano en 3D  Dentro de la animación 3D también se encuentran la captura de movimiento o *motion capture* y las simulaciones. Esta es muy usada dentro de la industria de efectos visuales y los videojuegos AAA, ya que brinda mayor realismo; sin embargo, requiere de un sistema avanzado de sensores y cámaras de detección, así como también *software* especializado para recopilar los datos y permitir la limpieza de los fotogramas. Por otra parte, las simulaciones o animación basada en elementos físicos permiten visualizar comportamientos de objetos o partículas a partir de atributos físicos, como por ejemplo la gravedad, la maleabilidad de un material y la fuerza del viento. Dichos procesos suelen ser usados para el desarrollo de efectos especiales y pruebas en sector industrial.  Imagen 9 – Sistema de *motion capture* | Durante este tema el texto se resalta con el uso de imágenes y vídeos propuestos por los expertos. Se puede mostrar al aprendiz a través de un carrusel con Boostrap o jquery.  Ej: <https://azmind.com/demo/bootstrap-carousel-with-videos/>  Imagen 1: <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/hand-draw-pencil-586385444>  Imagen 2:  <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/santa-maria-capua-caserta-italy-december-1576893298>  Imagen 3:  <https://okvideo.es/blog/que-es-la-rotoscopia-descripcion-e-historia>  Imagen 4: <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/kropivnitskiy-ukraine-12-may-2018-stop-1164129979>  Imagen 5:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/champagne-spilling-bottle-confetti-celebration-event-698000497>  Imagen 6:  <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/woman-draws-on-sand-animation-mothers-742443598>  Imagen 7: <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/abstract-fluid-creative-templates-cards-color-1069404254>  Imagen 8:  <https://www.shutterstock.com/image-photo/bangkok-thailand-jun-17-2019-toy-1426658111>  Imagen 9:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/two-actors-black-costumes-sword-isometric-723045301> |

**TEMA 3: Esquema de producción audiovisual**

| GUIÓN LITERARIO | GUIÓN TÉCNICO |
| --- | --- |
| [P1]  Cualquier proceso por desarrollar en una industria requiere una serie de pasos o etapas para ser culminado con éxito, siendo estas determinadas por el proceso en sí y por supuesto, el caso de la producción audiovisual no es una excepción. Independientemente de su extensión, género, formato, técnica o cualquier otra variable que ayude a definir el tipo de producto a realizar, en lo concerniente al mundo de la imagen en movimiento se habla habitualmente de tres etapas comúnmente denominadas: preproducción, producción y posproducción.  Imagen 1 / Videoclip 1  Sin embargo, erróneamente se cree que son solo estas tres y nada está más alejado de la realidad; ya que, aunque no se rigen por parámetros inflexibles que las delimiten lo cierto es que en entornos profesionales la construcción de un audiovisual se rige por cuatro o cinco etapas, sumando a las ya mencionadas una inicial conocida como desarrollo y una final que lleva por nombre distribución, que incluso se extiende hasta el momento de la proyección, siendo esta última más habitual principalmente en el cine o en formatos que no están vinculados a un canal en específico desde su creación, como es el caso de un gran número de productos televisivos.  Imagen 2 / Videoclip 2  Teniendo claro lo anterior, a modo de introducción, se va a entrar a definir dentro del contexto de un audiovisual en animación, en qué consiste cada uno de estos momentos (bajo el esquema de cinco etapas), ya que es supremamente importante saber qué se hace en cada una para establecer un esquema de producción que sea óptimo y eficiente.  Imagen 3 / Videoclip 3 | [P1]  Se propone un vídeo con voz en *off* como introducción del esquema de producción audiovisual en donde se señalen las etapas comunes y se resalten algunas palabras clave resaltadas en negrilla:  Imagen 1:  <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/businessman-holding-social-media-concept-326500082>  Videoclip 1:  <https://www.shutterstock.com/video/clip-1009767233-video-operator-working-on-audiovisual-work>  Imagen 2:  <https://www.shutterstock.com/image-vector/movie-cinema-festival-poster-vector-background-206590885>  Videoclip 2:  <https://www.shutterstock.com/video/clip-15040408-camera-turns-around-shoots-you-lens-reflected>  Imagen 3:  <https://www.shutterstock.com/image-vector/modern-projector-cinema-equipment-3d-digital-395619139>  Videoclip 3:  <https://www.shutterstock.com/video/clip-1029752039-3d-effect-stage-moving-grid-lights-perfect> |
| [P2]   * 1. Etapa 1: desarrollo   Es la etapa inicial de cualquier proyecto y también la última de muchos porque es acá donde se origina la idea y se evalúa su viabilidad de realización, comúnmente esta parte está a cargo de las personas en los roles de productor, guionista y director, que dependiendo de la magnitud del proyecto pueden ser varias o una sola.  Puede decirse que es el momento más importante de todos, ya que es cuando se gesta y desarrolla la idea permitiendo al creador determinar si esta tiene futuro y por tanto si vale la pena dedicar tiempo, dinero y esfuerzo para ejecutarla, porque que nadie desea desperdiciar alguno de estos recursos en algo que no funcionará.  Esta etapa tiene una serie de actividades que pueden clasificarse en dos grandes categorías a saber, actividades de producción y actividades de creación. Las primeras enfocadas más en la parte de planeación administrativa que ayudarán a determinar, tiempo, costos, equipos, herramientas, talentos y posibles fuentes de financiamiento para realizar el producto y las segundas, dirigidas a determinar, qué se va a contar, cómo y por qué; algunas de estas son estrictamente secuenciales y todas se relacionan entre sí, porque es imposible establecer un presupuesto, si no se sabe en qué consiste la historia o se determina cómo se va a relatar la historia sin proyectar los recursos necesarios.  Las actividades más recurrentes en cualquier proyecto de esta etapa son: | [P2]  Para esta parte del tercer tema se propone un esquema colapsable para cada una de las etapas de producción audiovisual y las actividades  tomando como base el adjunto “Anexo 2 \_Diagrama\_Esquema\_de\_produccion\_Animacion\_2D (<https://drive.google.com/file/d/1aftxPuRbB1h77Swo7rlYrp5O5a1OLlKO/view?usp=sharing>). Lo ideal es que el aprendiz pueda ir desplegando y reconociendo cada actividad de acuerdo a la etapa que seleccione.   * 1. Etapa 1: desarrollo   o Definir el tema  o La premisa  o El story line  o Argumento  o Sinopsis  o Desarrollo literario de los personajes  o Desarrollo literario de los escenarios  o Tratamiento literario  o Escaleta  o Guión literario  o Guión técnico  o Story board  o Maqueta de sonido  o Animatic  o Recolección de referentes  o Plan de producción  o Presupuesto  o Desarrollo de pipeline  o Plan de financiamiento  o Plan de marketing  o Plan de distribución  o Asuntos legales   * 1. Etapa 2: preproducción   o Concept art  o Creación de personajes  o Creación de fondos  o Creación de props  o Dibujos estructurales de personajes  o *Rigging*  o Grabación de diálogos   * 1. Etapa 3: producción   o *Layout*  o *Blocking* de animación  o *Splining* de animación  o *Polishing* de animación  o VFX  o Previsualización  o *Render*  o Sonido   * 1. Etapa 4: posproducción   o Composición  o *Foley*  o Edición  o Sincronización de audio  o Colorización  o Graficación  o Exportación  o *Backups*   * 1. Etapa 5: distribución   o Campaña de *marketing*  o Circuito de festivales  o Circuito de mercados audiovisuales  o Exhibición a prensa  o Eventos promocionales  o Exhibición |
| Definir el tema: es incontable la cantidad de ideas que nacen cuando la musa de la inspiración llega, pero en otras ocasiones es necesario determinar un tema para establecer un punto de partida claro y llegar a la gestación de una buena idea que merezca ser narrada. Muchas veces las mejores ideas originales nacen de las vivencias propias o cercanas de quien las crea; sin embargo, es común encontrar producciones que se basan en adaptaciones de obras de terceros, como libros, canciones e incluso diferentes audiovisuales, entre otros orígenes; en este sentido, es recomendable aprovechar la oportunidad de crear para dar a conocer nuevos universos y permitir que la visión de las cosas pueda llegar a mucha gente.  Es necesario implementar la investigación en el planteamiento del tema para abordarlo desde diferentes perspectivas y profundizar en los contextos, relaciones y comportamientos de los personajes que pueden estar involucrados en la historia.  Imagen 2: Definir la idea | Imagen 2:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/funny-human-brain-glasses-surrounded-by-1120052003> |
| La premisa: consiste en formular una proposición donde se busca afirmar o negar algo para llegar a una conclusión, idealmente se busca enunciar al protagonista, qué conflicto va a atravesar y de qué manera los puede sortear, como ejemplo, según el reconocido autor Lajos Egri, la premisa de la conocida obra clásica de Shakespeare Romeo y Julieta es “el gran amor desafía la muerte”.  Imagen 3: El gran amor | Imagen 3: <https://www.shutterstock.com/image-vector/love-romantic-couple-1044625114> |
| El *story line*: en este paso se plantea una síntesis que desarrolla el planteamiento, nudo y desenlace de la historia en máximo un párrafo, debe quedar claro quién es el protagonista, qué busca, con qué inconvenientes se va a encontrar y cómo va a concluir la historia.  Imagen 4: *Story line* | Imagen 4:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/vector-colorful-illustration-icon-scenario-1747886915> |
| Argumento: es el desarrollo del *story line*, en él se desarrolla más a fondo el conflicto, características de los personajes, cronologías, etc. Su extensión depende de la duración del audiovisual, ya que no es lo mismo el argumento para unfilminuto que para un largometraje de 120 minutos.  Imagen 5: Argumento | Imagen 5: <https://www.shutterstock.com/image-photo/smart-world-connected-media-social-events-182766347> |
| Sinopsis: el término proviene del latín y su significado es visión de conjunto, consiste en un resumen escrito generalmente en tercera persona donde se recogen las ideas principales del audiovisual, tomando el esquema planteado en el argumento. Es una herramienta tanto para la escritura del guión, como para obtener la atención de posibles fuentes de financiación.  Imagen 6: Sinopsis | Imagen 6: <https://www.shutterstock.com/image-photo/male-hand-writing-pen-near-books-428992165> |
| Tratamiento literario: en esta parte se empieza a hacer un acercamiento al guión, ya que consiste en un desarrollo literario de la historia asemejándose a lo que podría considerarse una narración novelada, añadiendo detalles importantes y desarrollando una trama. |  |
| Desarrollo literario de los personajes: consiste en la construcción literaria de los personajes, aquí se definen sus aspectos físicos, mentales culturales y todo aquello que sea importante para establecer su desarrollo y definir el arco de transformación a través de la historia.  Imagen 7: Desarrollo literario de los personajes | Imagen 7:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/history-class-school-college-lesson-vector-1137725603> |
| Desarrollo literario de los escenarios: es la descripción de los espacios donde se van a desencadenar las acciones; plantean la base para que más adelante los artistas conceptuales puedan generar la representación gráfica de los escenarios.  Imagen 8: Desarrollo literario de los escenarios | Imagen 8:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/china-italy-germany-india-set-isolated-1183564831> |
| Escaleta: es un paso obligado para la conversión del tratamiento a guión, en este punto se divide la historia en las unidades narrativas que van a plantear la base de las escenas que se definirán en el guión, en esencia es el esqueleto del guión. |  |
| Guión literario: es uno de los documentos más importantes, ya que en él se consigna la narración de acciones, el lugar donde se van a desarrollar y los diálogos separados escena a escena, normalmente no contiene elementos técnicos. Básicamente es la hoja de ruta mediante la cual se crearán las animaciones para desarrollar la historia.  Imagen 9: Hoja de ruta | Imagen 9: <https://www.shutterstock.com/image-vector/vector-infographic-illustration-main-stages-timeline-1064146190> |
| Guión técnico: es el desglose plano a plano de la historia, en él se define cómo va a ser usada la cámara, tiempos y otros aspectos técnicos del lenguaje audiovisual.  Imagen 10: Guión técnico | Imagen 10:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/multimedia-vector-line-icons-325784924> |
| *Story board*: en este paso se plantea de manera gráfica con dibujos sencillos como se va a ver cada uno de los planos para permitir tener una percepción visual de cómo puede lucir la historia, es normal que en esta etapa se descarten o replanteen planos que no funcionan muy bien, de ahí la importancia que sean dibujos no tan elaborados.  Imagen 11: *Story board* | Imagen 11:  <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/womans-hand-draws-storyboard-film-cartoon-1555670318> |
| Maqueta de sonido: es la construcción de efectos sonoros, sonidos ambientales, música y diálogos que permitan dilucidar una duración más exacta de los planos, en este punto no se necesita que sea el audio definitivo, pero sí es importante tener un primer acercamiento a la mezcla de sonido.  Imagen 12: Sonido | Imagen 12: <https://www.shutterstock.com/image-vector/sound-waves-frequency-audio-waveform-music-1470062798> |
| *Animatic*: para esta etapa se toman los dibujos seleccionados del *story board* para montarlos en la línea de tiempo buscando determinar la duración exacta de cada plano, escena y secuencia de la historia, que en conjunto con la maqueta de sonido permite generar una aproximación de lo que va a ser el audiovisual final.  Imagen 13: *Animatic* | Imagen 13:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/storyboard-animation-nuclear-explosion-sketch-on-1036071127> |
| Recolección de referentes: es el proceso en el cual se recolectan elementos de diversos orígenes, como estilos artísticos, observación del mundo, otros audiovisuales, entre otros, para empezar a enrutar el estilo visual que tendrá la obra y que servirá de referencia para dar a entender a todos quienes se involucren en el proyecto y el *look* en el cual se va a enmarcar. |  |
| Plan de producción: esta es una parte administrativa donde se busca estructurar el diseño de toda la producción, se empieza a estructurar incluso desde la idea y se va complementando a medida que avanza el proceso creativo, la idea de este es determinar los tiempos de ejecución, recursos requeridos, talento necesario y todo aquello que pueda influir en el desarrollo de la producción. El desarrollo de este le corresponde al productor, pero si el proyecto no es muy grande, este rol muchas veces lo asume el director.  Imagen 14: Plan de producción | Imagen 14:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/youtuber-video-production-studio-social-media-387815839> |
| Presupuesto: dentro de este se hace el planteamiento del coste de la producción, teniendo en cuenta todos los factores planteados en el plan de producción.  Imagen 15: Presupuesto | Imagen 15:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/financial-administration-concept-characters-can-use-1116952355> |
| Desarrollo de *pipeline*: en este punto se estructura la “línea de producción” del audiovisual y es complementario del plan de producción, porque contempla aspectos como requerimientos de *hardware* y de *software,*  como esquemas de manejo de archivos y protocolos. |  |
| Plan de financiamiento: en este punto se plantea de dónde van a salir los recursos económicos para financiar la creación del audiovisual, ya sean recursos propios, de inversionistas, de convocatorias y becas, donaciones o una mezcla de los anteriores.  Imagen 16: Recursos económicos | Imagen 16: <https://www.shutterstock.com/image-vector/video-marketing-social-media-advertisement-concept-1512223787> |
| Plan de marketing: son estrategias de promoción destinadas a lograr la difusión del producto y recuperar la inversión.  Imagen 17: Plan de *marketing* | Imagen 17:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/vector-creative-illustration-marketing-word-lettering-443845528> |
| Plan de distribución: se busca determinar la forma en la que el audiovisual va a llegar al público, planteando los canales y métodos posibles para dar a conocer el producto. |  |
| Asuntos legales: como su nombre lo indica, busca definir todo lo concerniente a los aspectos legales como definición de contratos, propiedad de derechos, posibilidades de uso, etc.  Imagen 18: Asuntos legales | Imagen 18: <https://www.shutterstock.com/image-vector/corporate-lawyer-advisor-flat-vector-character-1386960449> |
| * 1. Etapa 2: preproducción   Es la segunda gran etapa del proceso de creación de un audiovisual, una vez construido el universo literario donde se va a desarrollar la historia y con un plan que define la ruta que va a seguir la producción, es el momento de desarrollar el aspecto visual que va a tener el producto, aunque ya se ha empezado a hacer desde la etapa anterior, es hasta este momento en donde se va a concretar el *look* definitivo.  Así como en el audiovisual filmado, en este punto se definen las locaciones físicas, los *castings* para seleccionar actores, se adquieren equipos, entre otros. Para el caso de la animación se sumará una gran cantidad de talento para diseñar visualmente cómo se verán los escenarios, personajes, objetos y cualquier elemento que requiera ser creado para la elaboración del producto animado, todo lo anterior se categoriza en el área del arte conceptual.  De igual manera, así como todo requiere ser diseñado, también requiere ser preparado para que sea funcional en animación, este proceso depende en gran medida de la técnica escogida, ya que si es animación cut out los personajes y objetos animables deben ser seccionados de acuerdo a sus puntos de articulación o si es animación cuadro a cuadro se deben definir los parámetros estructurales que caracterizan al personaje para que sea coherente en cada uno de los dibujos que componen la secuencia del movimiento.  Para este punto, aparece la necesidad de involucrar nuevos roles en la producción para abarcar de manera adecuada cada una de las tareas a realizar. A rasgos generales, entre ellos se encuentran artistas conceptuales de personajes, escenarios y *props*, ilustradores, *riggers*, donde dependiendo de la magnitud de la producción pueden cubrir una parte muy especializada de alguno de estos roles o varios de los perfiles en caso de que sea una producción pequeña.  Las actividades más recurrentes en cualquier proyecto de esta etapa son: |  |
| *Concept art*: es la etapa en la que, por medio de herramientas digitales y análogas, los artistas diseñan todos los personajes, escenarios y elementos mediante exploraciones guiadas por el desarrollo literario y referencias recolectadas previamente, con el fin de lograr definir el *look* final de la obra.  Imagen 19: *Concept art* | Imagen 19:  <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/animator-designer-development-designing-drawing-sketching-1241203819> |
| Creación de personajes: en este proceso se plantea de manera esquemática el aspecto visual de los personajes tomando como base el diseño creado en la etapa de creación literaria, se crean las hojas de personaje comúnmente conocidas como *character sheets*, donde están plasmadas las expresiones y poses claves que ayudan a evidenciar su forma de actuar  Imagen 20: Hojas de personajes y expresiones | Imagen 20:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/sprite-sheet-cartoon-character-pack-actions-717512929> |
| Creación de fondos: este proceso consiste en crear los fondos o espacios donde se desarrollarán las acciones y su preparación para la animación.  Imagen 21: Pintura *matte* | Imagen 21:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/vector-landscape-cartoon-seamless-backgrounds-set-646581283> |
| Creación de *props:* Consiste en el diseño de los elementos de ambientación u objetos necesarios para poblar los escenarios y que pueden llegar a tener interacción con los personajes.  Imagen 22: *Props* | Imagen 22:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/set-objects-props-creating-side-scrolling-1530031637> |
| Dibujos estructurales de personajes: es la construcción de ilustraciones que componen un personaje, ya sean sus partes individuales o sus diferentes puntos de vista para poder hacer transiciones de posición.  Imagen 23: personaje para animación 2D | Imagen 23: <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/stylized-characters-set-animation-some-parts-636134123> |
| *Rigging:* Es el proceso mediante el cual se vinculan cada una de las partes del personaje para poder otorgarles movimiento, comúnmente se le conoce como esqueleto ya que es una estructura que brinda soporte a las demás formas y ayuda a definir en qué puntos del personaje u objeto se va a dar el movimiento.  Imagen 24: *Rigging* | Imagen 24:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/character-girl-ready-animation-business-woman-487860922> |
| Grabación de diálogos: es una tarea primordial para el proceso de animación, aunque no necesariamente debe hacerse hasta este momento, no puede hacerse después, ya que de la duración de los diálogos van a depender muchos aspectos de la animación, idealmente los diálogos deberían grabarse para sincronizarlos con la animática pero no siempre están dadas las cosas para grabar la versión definitiva a ese momento. Claro está, siempre que la historia requiera de parlamentos.  Imagen 25: Grabación de diálogos | Imagen 25:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/simple-mic-microphone-headphones-waveform-sound-1404644798> |
| Cabe aclarar que todos los procesos presentes en esta lista tanto para la etapa de preproducción como de otras etapas, no se dan de manera estrictamente lineal porque dependiendo de muchos factores determinados por cada proyecto existirá la posibilidad de solapar algunos de ellos para optimizar recursos y tampoco terminarán estrictamente en la etapa que nacen, ya que muchos procesos pueden extenderse o reaparecer en otras etapas sin que esto refiera a una desorganización en la planeación, sino a que los procesos de creación artística son orgánicos y siempre susceptibles a tener mejoras cuando sea posible. |  |
| * 1. Etapa 3: producción   Primordialmente abarca desde los procesos de animación hasta llegar al *render*, en esta etapa se integran todos los elementos y se crean las interacciones mediante las cuales se va a mostrar la trama y desarrollo de la historia, es una de las etapas que más personas involucra porque hace aparición el departamento de animación que tiene a su cargo una de las tareas más arduas y extensas de la producción, como lo es, generar las actuaciones de los personajes para expresar de forma correcta lo que se quiere contar desde la etapa del guión.  De igual manera aparecen los departamentos de simulación y *vfx* (Visual Effects) que, aunque puede que no sean tan grandes como los de animación o concept art, si son los departamentos que más potencia de cómputo necesitan, al igual que el departamento de iluminación y render.  Entre los perfiles que se involucran en la producción en esta etapa se tienen actores de voz, animadores, artistas de simulación, efectos especiales, iluminación, sonidistas, entre otros. Las actividades a desarrollar son las siguientes: |  |
| *Layout*: se establecen las posiciones y movimientos de cámara acorde a lo definido en el guión técnico y en el *storyboard*, de igual manera se dispone de la ubicación en el espacio de los elementos de la escena y los personajes.  Imagen 26: Posición y espacio | Imagen 26: <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/seamless-vector-pattern-games-design-197299487> |
| *Blocking* de animación: da inicio a una de las etapas más extensas y que más artistas requiere, en esta etapa se plantean las poses claves de cada uno de los personajes para definir la coherencia de la historia, a partir de este proceso se aprueban o no los planos para determinar si pasan a la siguiente etapa.  Imagen 27: *Blocking* de animación | Imagen 27:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/frog-jumping-animation-sequence-cartoon-vector-1059333161> |
| *Splining* de animación: es el primer paso del refinado de la animación, una vez establecido y aprobado el *blocking* de un plano, se procede a realizar las interpolaciones entre fotogramas claves añadiendo nuevas poses de transición e intermedias y ajustando variaciones en las curvas de animación.  Imagen 28: *Splining - Bezier.* | Imagen 28:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/bezier-curve-icon-sign-vector-thin-381590701> |
| *Polishing* de animación: habitualmente en este proceso se hace revisión final al plano buscando pulir detalles, como ajustes de tiempo, sincronización y todo aquello que empuje el *acting* del plano a niveles superiores. |  |
| VFX: es el proceso en el que se generan elementos como fluidos, explosiones, destrucciones u otros elementos que se requieren en la historia y deben ser recreados.  Imagen 29: Simulación y efectos especiales | Imagen 29:  <https://www.shutterstock.com/es/image-illustration/man-fancy-clothes-riding-bicycle-glowing-1021646674> |
| Previsualización: consiste en una segunda animación, acá se toman los planos tal cual como se ven en el visor del programa y se montan en línea de tiempo para evaluar el *raccord* de la historia y determinar que todo funcione o si se debe hacer algún ajuste.  Imagen 30: Previsualización | Imagen 30:  <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/young-female-designer-using-graphics-tablet-522514981> |
| *Render*: es el proceso de dibujo donde con el uso de *hardware* (una *render farm* idealmente) y *software* (el motor de *render*) se realizan los cálculos necesarios para representar las interacciones de la luz con todos los elementos en cada uno de los fotogramas, dando como resultado una serie de imágenes que más adelante se usarán para componer el metraje final.  Imagen 31: *Render* | Imagen 31:  <https://www.shutterstock.com/es/image-illustration/arch-stairs-trendy-minimal-interior-3d-1339295204> |
| Sonido: se refiere a la captura o creación de sonidos ambiente y música, necesarios para el audiovisual animado.  Imagen 32: Sonido | Imagen 32: <https://www.shutterstock.com/image-photo/studio-microphone-sound-waves-engineering-karaoke-664134502> |
| * 1. Etapa 4: posproducción   Es la última etapa en la que hay gran intervención artística, en esta se pone el sello final a la creación de la obra audiovisual, integra el trabajo de todos los artistas que trabajaron previamente en el desarrollo de la historia y se revisa que todo funcione adecuadamente.  Los artistas que aparecen en esta etapa son principalmente compositores visuales, editores, coloristas, sonoristas, diseñadores gráficos, entre otros y las actividades más recurrentes en cualquier proyecto de esta etapa son: |  |
| Composición: acá se toman todas las imágenes generadas en el *render* en sus diferentes capas y se ensamblan para construir una imagen final dando ajuste a los parámetros que cada capa permite, de igual manera se integran los efectos para que encajen perfectamente con el resto de las tomas.  Imagen 33: Composición | Imagen 33:  <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/distant-barn-on-lush-green-meadows-1444444880> |
| *Foley*: es un proceso donde se crean sonidos, especialmente referente a efectos sonoros que no son sencillos de capturar, por lo que es preferible crearlos en un ambiente controlado, empleando objetos que produzcan un carácter sonoro similar. |  |
| Edición: para el caso de la animación podría decirse que es un proceso innecesario porque prácticamente la secuencia de planos viene pre-editada desde el *storyboard*, sin embargo, puede darse el caso que por razones artísticas de dirección requiera hacerse una reorganización de elementos para otorgar mejor sentido a la historia.  Imagen 34: Edición | Imagen 34: <https://www.shutterstock.com/image-vector/graphic-edition-icon-set-310924109> |
| Sincronización de audio: consiste en hacer el ajuste final de diálogos, sonidos ambiente, *foley* y música con la imagen de forma para que se potencie la narración de la historia. |  |
| Colorización: es un proceso mediante el cual se modifican las gamas tonales de los planos, para enriquecer la intencionalidad narrativa de la imagen valiéndose de la psicología del color.  Imagen 35: Colorización | Imagen 35:  <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/colors-rainbow-pattern-multicolored-butterflies-morpho-784675318> |
| Graficación: principalmente consiste en generar los títulos y créditos del audiovisual, sus animaciones y cualquier otro elemento gráfico que sea necesario (motion graphics).  Imagen 36: Graficación | Imagen 36: <https://www.shutterstock.com/image-vector/graphic-designers-computer-screen-creating-uploading-1322186957> |
| Exportación: en este punto se genera el *render* final del audiovisual y se exporta a los formatos necesarios para los diferentes canales de distribución que se planeen usar. |  |
| *Backups*: es un proceso que debe hacerse durante toda la producción para prevenir la pérdida de información; sin embargo, podría decirse que es el último paso de la posproducción, ya que se consolidan las versiones finales de todos los archivos catalogados correctamente, en caso de que en algún momento se necesite hacer consultas o ajustes.  Imagen 37: *Backup* | Imagen 37: <https://www.shutterstock.com/image-photo/backup-storage-data-internet-technology-business-1304284783> |
| * 1. Etapa 5: distribución   Aunque es la etapa final del proceso, no necesariamente es la última en arrancar, ya que desde el desarrollo se empieza a esbozar el panorama para los procesos de distribución, mercadeo y exhibición; sin embargo, es en este momento donde se ejecutan en su mayor porcentaje, puesto que la distribución final y exhibición requieren irremediablemente del producto terminado.  Es una etapa muy importante porque con ella se garantiza que la obra audiovisual tenga difusión y por tanto, que todo el esfuerzo realizado tenga sentido al lograr que el audiovisual llegue al espectador final. En este punto, los perfiles de quienes se involucran en el proceso cambian radicalmente, puesto que son personas que han orientado sus conocimientos hacia la parte de *marketing* y se encargan de definir las estrategias para alcanzar los objetivos comerciales y de difusión. Algunas de las actividades que se dan en esta etapa son: |  |
| Campaña de *marketing*: acá se definen las piezas y estrategias para promover la obra audiovisual y conseguir que sea consumida por el público. |  |
| Circuito de festivales: es importante hacer la búsqueda de posibles festivales en los que sea compatible la proyección de la obra audiovisual, debido a que esto ayuda a potenciar la difusión e incrementar su posibilidad de éxito comercial. |  |
| Circuito de mercados audiovisuales: aparte de los festivales, hay un circuito de mercados audiovisuales donde pueden alcanzarse acuerdos de distribución que ayuden a dar más visibilidad a la obra. |  |
| Exhibición a prensa: esto no necesariamente es para todas las piezas audiovisuales, pues generalmente se hace para el cine cuando se ha logrado despertar el interés suficiente para generar estrenos exclusivos para prensa. |  |
| Eventos promocionales: son eventos especiales que pueden ser acciones de *marketing*, como estrenos anticipados, concursos, funciones especiales, entre otros.  Imagen 38: Eventos promocionales | Imagen 38:  <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/business-people-walking-between-trade-show-1115994701> |
| Exhibición: es el momento en el que la obra se exhibe al público y dependiendo de su naturaleza, puede darse en cine, televisión, redes sociales, plataformas de *streaming*, etc.  Imagen 39: Exhibición | Imagen 39:  <https://www.shutterstock.com/es/image-illustration/3d-film-strips-megaphone-206414704> |
| Conclusión  Se puede ver que el proceso de creación audiovisual está compuesto por muchas tareas y requiere gran variedad de talentos y sobre todo mucho esfuerzo y perseverancia, sin importar si se trata de una película con presupuesto multimillonario o un filminuto de un grupo de estudiantes.  Es importante resaltar que este documento pretende exponer de manera muy general una hoja de ruta del proceso de producción, valiéndose de la división de tareas en 5 grandes etapas y no se constituye en algo que se deba cumplir de manera estricta y lineal, aunque algunas tareas requieren hacerse en orden y tienen dependencias con otras, hay procesos que se pueden solapar, expandir o incluso excluir, acorde a las necesidades del proyecto y la forma en que esto se haga obedece exclusivamente al criterio del grupo de personas que desean desarrollar un proyecto audiovisual. |  |

**Tema 4: Esquemas de narración**

| GUIÓN LITERARIO | GUIÓN TÉCNICO |
| --- | --- |
| [V1]  Antes de hablar de las distintas estructuras narrativas, es necesario denotar los elementos básicos de una historia: trama, conflicto, personajes y escenario.  Trama: forma en que se relatan los acontecimientos que suceden dentro de la historia, es decir, su estructura narrativa. [I1]  Conflicto: obstáculos o problemas que se oponen a los objetivos del protagonista. [I2]  Personajes: Seres que llevan a cabo las acciones dentro de la historia. Usualmente son personas, pero pueden ser también criaturas, animales u objetos dotados de personalidad. [I3]  Escenario: es todo el mundo que se crea para contar la historia.  El objetivo de una estructura narrativa es permitir que una historia sea clara y capture la atención del público receptor (Castillo, 2013). [I4]  Fin vídeo | Realizar un vídeo con voz en *off* tipo Powtoon para resaltar los esquemas de narración:  Trama, conflicto, personajes y escenario.  Trama: [I1]<https://www.shutterstock.com/image-vector/animator-working-designing-frames-movement-editing-1588362550>  Conflicto: [I2]  <https://www.shutterstock.com/image-vector/street-bullying-teenagers-make-online-recording-1708879000>  Personajes: [I3]  <https://www.shutterstock.com/image-vector/set-characters-cinema-movie-equipment-3d-1704472486>  Escenario: [I4]  <https://www.shutterstock.com/image-illustration/3d-interior-stage-event-led-tv-678567199> |
| 4.1. Modelo aristotélico y el paradigma  Ambos modelos se pueden contemplar como un mismo tipo de estructura dramática, teniendo en cuenta que tanto el modelo estudiado por el filósofo Aristóteles en su libro “La Poética”, como “El Paradigma” planteado por Syd Field, se basan en la narración de una historia en 3 actos principales: presentación (acto I) , confrontación (acto II) y resolución del conflicto principal (acto III); sin embargo, “El Paradigma” podría entenderse como una extensión del modelo aristotélico, dado que los actos están divididos por puntos argumentales o *plot points*, los cuales son acontecimientos que cambian radicalmente el sentido de la acción (BAIZ, s.f.).  [P1]    Imagen 1. Esquema narrativo en 3 actos por Syd Field. Tomado del libro: El Manual del Guionista (1995).  Para este momento, se analizará brevemente la película animada “Tierra de Osos” de Disney (2003), con el fin de identificar cada uno de los momentos narrativos explicados a continuación:  [P2]  Planteamiento: es la presentación inicial que permite contextualizar la historia dentro del espacio-tiempo, identificar los personajes y exponer el problema principal. Es bueno responder a las preguntas: ¿quién o quiénes? ¿dónde? ¿cuáles son las circunstancias actuales? El primer *plot point* que cierra el acto I, puede designarse como conflicto, el cual rompe el equilibrio inicial y constituye el primer punto de giro.  En Tierra de Osos todo comienza con el ritual de hombría de Kenai (protagonista), el cual desea desesperadamente convertirse en un hombre. Luego aparece un *plot point*, donde mure su hermano mayor a causa de un incidente con un oso, del cual él es culpable. Esto motiva a Kenai a buscar venganza hasta cegar la vida de un oso que genera un cambio de forma de humano a oso.  Confrontación: también conocido como el nudo de la historia. Allí se presentan los obstáculos que se oponen a los objetivos del protagonista. Resulta útil preguntarse ¿qué es lo peor que le puede ocurrir al protagonista? ¿qué lo llevaría a un punto de quiebre? Como lo escribe Andrea del Pilar Castillo: “El conflicto constituye el detonante de la historia planteando el problema central que el personaje deberá resolver de una u otra forma al final”. ¿Conseguirá el protagonista su objetivo? (Castillo, 2013). Este desarrollo narrativo aborda una serie de peripecias o situaciones adversas que vienen de repente y afectan directamente al protagonista.  Kenai convertido en oso, emprende un viaje hacia la montaña donde podrá encontrarse con el espíritu de su hermano Sitka. En este viaje se encuentra con Koda, un osezno que le enseñará el valor del amor y la hermandad. Por otra parte, Tug el otro hermano de Kenai, decide buscar venganza por la pérdida de sus hermanos a manos de un oso. El segundo *plot point* se da cuando Koda cuenta la historia de cómo su madre lo defendió de un cazador.  Resolución: se centra en la solución del problema, pero antes el protagonista deberá enfrentar el conflicto. Durante dicho momento la intensidad dramática llega a su punto más alto, el cual es conocido como clímax. Tras dicho momento, viene el desenlace, que brinda un nuevo equilibrio y el cambio del protagonista después de superar el conflicto (Castillo, 2013). Se debe responder: ¿Cuál es la solución de la historia? ¿el protagonista vive o muere? ¿triunfa o fracasa? (Field, 1995).  Kenai se enfrenta a su hermano Tug que trata de matarlo. Koda entra en escena para defender a Kenai, pero al estar en peligro el pequeño oso, Kenai lo protege con su vida. Es allí donde todo se resuelve, Kenai vuelve a ser humano y se reencuentran los 3 hermanos. Kenai comprende el significado de su *totem* y decide cuidar del pequeño Koda, renunciado a su vida como humano, sellando así su ritual de hombría.  Una película puede tener varios *plot points* que le ayuden a intensificar el drama. Se pueden manejar 2 en el acto I, más de 10 en el acto II y 1 en el acto III. Sin embargo, para que la historia funcione, se deben tener claros los 4 componentes básicos: inicio, final y los dos *plot points* (Field, 1995). | Se propone acompañar el texto con el esquema: [P1]  Imagen 1:  Realizar un esquema como el tomado del libro referenciado.   | Principio  Acto I | Medio  Acto II | Final  Acto III | | --- | --- | --- | | Planteamiento  pp. 1-30    Primer Plot Point | Confrontación  pp.30-90    Segundo Plot Point | Resolución  pp 90-120 |   [P2]  Realizar un menú que cambia al hacer scroll con Bootstrap (scrollspy) o carrusel para los momentos narrativos.  · Planteamiento  · Confrontación  · Resolución |
| 4.2. El viaje del héroe    Este modelo, también conocido como Monomito, surge del trabajo de Joseph Cambell y más tarde, del escritor hollywoodense Christopher Vogler. Cambell recogió cientos de mitos y leyendas de diferentes culturas y descubrió 17 puntos en común, los cuales plasmó en su libro “El héroe de las mil caras” (1949). Vogler, inspirado por el trabajo de Cambell, escribió el libro “El viaje del escritor”, en el cual adaptó el lenguaje académico de Campbell para la industria del cine (Cubero, 2017). Este arquetipo se compone por 12 etapas: [P3]      Imagen 2. Arquetipo el viaje del héroe    1. Mundo ordinario: se presenta el héroe, descubriendo sus ambiciones y limitaciones; de igual forma se aprende de su mundo, antes que la aventura comience. Esta etapa busca que el espectador se identifique con el protagonista. Por ejemplo, en Star Wars, vemos a Luke Skywalker como granjero en Tatooine. (Voytilla, 1999)    2. El llamado a la aventura: algo pasa para alterar el mundo del héroe, para amenazar su vida como la conoce. Se pone en marcha la historia y se presenta una aventura o búsqueda que debe emprender el protagonista. En Star Wars, el mensaje traído por los androides de parte de la princesa Leia.    3. Rechazo a la llamada: el protagonista o héroe se resiste al cambio del mundo ordinario, seguramente por sus inseguridades y temores. Se busca mostrar los riesgos y peligros que hacen parte de la aventura. En Star Wars, Luke rechaza el llamado poniendo como excusa su labor en la granja de sus tíos.    4. Encuentro con el mentor: una persona sabia aparece con el fin de convencer al héroe de aceptar el llamado, mostrarle el camino, entrenarlo y brindarle toda la experiencia que necesita para vencer. Obi-Wan y Yoda se convierten en los mentores de Luke.    5. Cruzando el umbral: finalmente, el héroe está comprometido con la aventura, está preparado para abandonar el mundo ordinario y adentrarse en los riesgos del mundo especial; punto del cual no habrá retorno. Para el ejemplo de Star Wars, Luke acepta el llamado y junto a Obi-Wan llegan al puerto espacial Mos Aisley.    6. Pruebas, aliados y enemigos: es la iniciación del héroe al nuevo mundo especial al que se ha adentrado. Vive diferentes pruebas, conoce aliados y se enfrenta a sus enemigos. El protagonista tendrá que prepararse por sí solo o pedir mayor entrenamiento a su mentor para lograr sobreponerse a las adversidades. En Star Wars, Luke se encuentra con Han Solo, Chewbacca y tiene la necesidad de ser entrenado por Yoda.    7. Acercamiento a la caverna más profunda: después de muchas dificultades, el héroe se acerca a la guarida del mal supremo. Es el momento donde el héroe se prepara para la batalla central. Se puede ver en Star Wars, tras la incursión a la Estrella de la Muerte.    8. La gran prueba o la odisea: el héroe se encuentra cara a cara con su enemigo principal, un momento de vida o muerte, a tal punto que experimenta o causa la muerte. Para Star Wars se tiene el momento donde Luke rescata a la princesa Leia y ve morir a su mentor.    9. La recompensa: el héroe ha sobrevivido a la muerte y ha vencido sus más grandes temores. Debido a su valeroso acto, adquiere el “elixir” o respuesta al problema que inició la aventura. En Star Wars, la recompensa es “La Fuerza” que adquiere Luke, lo cual será la clave para destruir al Imperio.    10. El camino de vuelta: el héroe ya ha adquirido el premio, sin embargo, debe escapar de los peligros del mundo especial para volver a casa. En ejemplo de Star Wars, esta fase se une con la fase 8 (La gran prueba), pues una vez Luke rescata a la princesa, deben enfrentarse a muchos enemigos para lograr escapar.    11. La resurrección: otra prueba donde el héroe se enfrenta a la muerte y debe usar todo lo aprendido. El personaje ya ha cambiado, pues tiene experiencia y ha enfrentado sus miedos. En este punto se puede dar nuevamente una lucha contra el mal supremo, pero ahora va más allá de la vida del héroe, el cual se sacrifica por el bien de otros. Por ejemplo, Luke arriesga su vida en el último intento de destruir La Estrella de la Muerte y lo logra.    12. Volver con el elixir: el mundo del héroe se salva o él vuelve con el elixir para beneficiar a los suyos en el mundo ordinario. En la mayoría de las historias, esta fase completa el círculo del viaje, donde se restaura el balance en el mundo ordinario y el héroe comienza una nueva vida influenciado por su travesía. Al final, Luke Skywalker en Star Wars, se convierte en Jedi y devuelve el equilibrio a “La Fuerza”.    Este arquetipo narrativo, además de ser un viaje físico, es un viaje espiritual, donde el protagonista pasa de la inexperiencia a la destreza, del temor a la seguridad, y del egoísmo al servicio. El objetivo central es el descubrimiento interior del héroe (Cubero, 2017). | [P3]  Se propone realizar la gráfica con las 12 etapas a través de una infografía o el diseño como se muestra en la Imagen 2  Infografía  <https://www.shutterstock.com/image-vector/infographic-template-12-options-circle-chart-536772865>  Héroe  <https://www.shutterstock.com/image-illustration/fun-superhero-3d-render-man-no-557215384>  La información de cada una de las etapas se puede manejar con textos colapsables y cada vez que el aprendiz HAGA clic se va mostrando.  1. Mundo ordinario  2. El llamado a la aventura  3. Rechazo a la llamada  4. Encuentro con el mentor  5. Cruzando el umbral  6. Pruebas, aliados y enemigos  7. Acercamiento a la caverna más profunda  8. La gran prueba o la odisea  9. La recompensa  10. El camino de vuelta  11. La resurrección  12. Volver con el elixir |

**Tema 5: Creación y diseño de personajes**

| GUIÓN LITERARIO | GUIÓN TÉCNICO |
| --- | --- |
| [P1]    Una buena trama es fundamental para el desarrollo de la historia, pero esto solo puede ser posible si se tienen unos personajes sólidos que permitan que la historia se desenvuelva.  Imagen 1  Existen muchos métodos para construir personajes tridimensionales que logren tener una transformación a medida que avanza su historia a continuación se van a ofrecer una serie de claves y sugerencias que pueden ser usadas para la creación de personajes convincentes, más que reglas o fórmulas se trata de herramientas útiles para llevar con éxito esta labor.  Imagen 2 | [P1]  Realizar un vídeo con voz en off tipo Powtoon para resaltar la creación de personajes.    Imagen 1: Crear personaje    <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/man-face-emotions-constructor-parts-eyes-661044298>    Imagen 2 Personajes 3D  <https://www.shutterstock.com/image-illustration/business-teamwork-concept-3d-illustration-cartoon-1587894982> |
| * Crear fichas o biografías de personajes.   [P2]    Imagen 3: Hoja de personaje    Es una de las recomendaciones más extendidas en material bibliográfico y cursos del guión, la creación de fichas suele abarcar los aspectos físicos, psicológicos y sociológicos del personaje.    En los aspectos físicos se describen todos aquellos rasgos que dan identidad visual al personaje, elementos como la edad que tiene y que aparenta, estatura, tono de piel, color ojos, tipo y color de cabello, sexo, complexión condiciones físicas y cualquier elemento que permita establecer como se ve el personaje.    En los aspectos psicológicos se exploran elementos que definen su comportamiento como su temperamento, el sentir hacia sí mismo, como se ve ante los demás, fortalezas, debilidades, objetivos, sueños, metas, miedos y cualquier otra cosa que hable sobre su actitud hacia la vida como *hobbies*, en dónde vive, dónde creció, dónde se educó y en general, información que hable de su entorno social.    Es necesario tener en cuenta que toda esta información debe ser relevante y útil para el desarrollo del personaje en la historia y se puede manejar a modo de ficha o como una biografía narrada, lo importante es que con estos datos se construya un personaje profundo que cause interés y tenga elementos para sufrir una transformación durante el transcurso de la historia. | [P2]  Se propone a partir de este subtema crear un slideshow para que el aprendiz pueda leer y visualizar las imágenes navegando sobre cada slide de forma interactiva y puede mostrar un avatar de héroe que acompañe cada apartado del slide:  · Héroe  <https://www.shutterstock.com/image-illustration/fun-superhero-3d-render-man-no-557215384>  · Facetas héroe  <https://www.shutterstock.com/es/search/similar/558398674>    Títulos de cada slide:    · Crear fichas o biografías de personajes.  · Establecer conflictos.  · Objetivos.  · Evitar los estereotipos.  · Empezar de nuevo está bien.  · Conoce los arquetipos.  · Ir de menos a más.  · Progreso.    Imagen 3: Hoja de personaje    <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/tabletop-role-playing-flat-lay-colorful-1532561336> |
| * Establecer conflictos     Imagen 4: Conflictos    Para poder desarrollar un personaje es bueno que no tenga todo en su vida solucionado y que siempre logre sin dificultad lo que quiere, pues esto lo hace plano y aburrido. El conflicto es algo que permite al personaje luchar para superarse a sí mismo, para superar las circunstancias y alcanzar su objetivo. Es bueno poner obstáculos en el camino para colocar a prueba las motivaciones que mueven al personaje. | Imagen 4: Conflictos    <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/conflict-resolution-strategies-sketch-on-cocktail-196051895> |
| * Objetivos     Imagen 5: Objetivos    Todos necesitan una meta que alcanzar, un objetivo que cumplir, un destino al cual llegar en la vida, no tiene por qué ser tácito, incluso puede que el personaje no tenga claro cuál es su objetivo, pero debe existir para que tenga la motivación de superar los obstáculos. | Imagen 5: Objetivos    <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/business-career-challenges-concept-businesswoman-imagining-1170979870> |
| * Evitar los estereotipos     Imagen 6: Estereotipo    Evitar los estereotipos a menos que sea necesario es una buena práctica, así como un personaje sin motivación puede ser aburrido, un personaje estereotipado puede ser predecible y por tanto, poco interesante. | Imagen 6: Estereotipo  <https://www.shutterstock.com/image-photo/man-poster-affects-annoyed-crowd-decrease-1562654806> |
| * Empezar de nuevo está bien     Imagen 7: Empezar de nuevo está bien    Si el personaje no funciona no tiene nada de malo desecharlo y empezar nuevamente, por lo menos eso permite saber qué cosa no debe ser el personaje. | Imagen 7: Empezar de nuevo está bien  <https://www.shutterstock.com/image-illustration/writing-note-showing-s-always-good-1159240252> |
| · Conoce los arquetipos.    Imagen 8: Arquetipos    A lo largo de su vida el psicoterapeuta suizo Carl Gustav Jung desarrolló lo que actualmente es conocido como los arquetipos de Jung, en principio los generó para establecer una teoría sobre la psicología humana en la que planteó doce arquetipos agrupados en tres categorías usando cada uno para simbolizar una motivación humana básica y su conjunto de valores.    Esta es una herramienta que llega a ser útil para construir los rasgos de un personaje tomando aspectos de personalidad provenientes de algunos de los arquetipos, sin embargo, no es bueno limitarse a uno solo o abusar de ellos pues se puede caer en el error de llegar a un personaje plano. | Imagen 8: Arquetipos  <https://www.shutterstock.com/image-vector/personality-psychological-archetypes-wheel-flat-concept-1748647214> |
| · Ir de menos a más    Imagen 9: Progreso    No se puede pretender abarcar todo de una sola vez, un trabajo de construcción cuidado, debe partir de aspectos básicos que son complementados poco a poco para llegar a una creación compleja del personaje.    En los procesos de creación es necesario ir desarrollando todo paso a paso y de esta manera ir agregando y ajustando detalles gradualmente a medida que se avanza, el tiempo y la dedicación son los insumos más importantes para dar desarrollo a la creatividad y así poder generar universos atractivos, de calidad y originales que despierten el interés del público. | Imagen 9: Progreso    <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/flight-steps-progress-migratory-bird-708111460> |

**Tema 6: Guión**

| GUIÓN LITERARIO | GUIÓN TÉCNICO |
| --- | --- |
| [P1]  Imagen 1: *Plot Script*    El guión es un documento escrito donde se consigna la historia haciendo uso de una estructura que la separa en secuencias y escenas determinando los fragmentos narrativos que deben desarrollarse para contarla, contiene primordialmente la descripción de acciones, diálogos y entornos donde sucede la acción, también puede contener elementos que apoyen la historia como el uso de sonidos y efectos, pero dado que no hay un único estándar estos últimos aspectos así como otros no contemplados pueden quedar a discreción del guionista.    La construcción de un guión es un proceso estructurado que va desde la selección de un tema o idea y a partir de ahí hacer iteraciones que amplíen los parámetros de la historia e introduzcan las diferentes reglas que regirán el universo narrativo; no se hace a partir de una fórmula, pero si se utilizan diferentes herramientas y una serie de pasos más o menos establecidos que permiten concebir el documento final. | [P1]  Realizar un vídeo con voz en off tipo Powtoon para resaltar la definición de guión.    Imagen 1: *Plot Script*    <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/once-upon-time-89604583> |
| [P2]    6.1. El guión en la animación    Imagen 2: Guión en la animación    Al tomar la animación como vehículo para la narración se abre un abanico de posibilidades infinitas, pues aunque comparte con esta algunas convenciones narrativas, no está supeditado al funcionamiento real del mundo permitiendo plantear panoramas y situaciones que son muy difíciles de crear en el mundo real (o incluso imposibles). Un ejemplo de esto es la película Avatar que aunque no es del género de animación, hace uso de esta para crear su universo, a pesar de que su guión fue concebido desde 1994 para iniciar su rodaje luego de la finalización de *Titanic* y ser estrenada en 1999, su director James Cameron determinó que la tecnología de la época no le permitiría realizar la visión que tenía para la película, razón por la cual la producción reinició en 2005 para llegar a su estreno en 2009, causando gran revuelo y convirtiéndose en una de las películas más taquilleras de la historia.    Lo anterior sirve para evidenciar cómo la animación permite contar historias que no serían posibles de otras formas, sin embargo, es muy importante establecer desde el principio la visión que se desea lograr y ahí radica la importancia del guión, aunque no es una camisa de fuerza, sí se constituye como una mara que permite trazar un rumbo para la producción.    En concordancia, para establecer una estructura narrativa es importante introducir una serie de elementos contextuales que ayuden a construir las leyes de la historia, aspectos como la ubicación geográfica, la temporalidad, quiénes son los protagonistas, cuánto dura la pieza audiovisual y la historia en sí; pues todos estos factores afectan directamente a la estructura narrativa y brindan herramientas y restricciones para desarrollar el relato y por tanto, hacer buen uso de las posibilidades del género animado. | [P2] Se puede crear un acordeón para que el aprendiz pueda ir desplegando y verificando el contenido de cada uno de los subtemas:    · El guión en la animación  · Tema  · *Logline*  · Premisa  · *Storyline*  · Argumento  · Sinopsis  · Escaleta  · Tratamiento literario    Imagen 2: Guión en la animación    <https://www.shutterstock.com/image-illustration/acrylic-painting-home-working-desk-362354141> |
| 1. Tema     Imagen 3: Tema    Escoger una idea para desarrollar una historia a partir de ella, puede ser una tarea difícil, la clave está en reconocer que es una buena idea y que básicamente es aquella que da la posibilidad de contar una historia interesante. Aunque inicialmente parece algo ambiguo, no lo es tanto, ya que pensar en la historia que se puede generar a partir de la idea, permite discernir si la narración puede ser atractiva.    Generalmente las mejores ideas nacen de experiencias, aunque también pueden surgir de conocimientos tanto propios como ajenos que generen el interés suficiente para querer contar algo a partir de ellos. Ya sea un caso u otro, es fundamental tratar de saber todo lo posible sobre ese tema y de esta forma validar los conocimientos y adquirir nuevas perspectivas que contribuyan a plantar unos cimientos fuertes sobre los cuales fundamentar la historia. | Imagen 3: Tema    <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/question-mark-on-sticky-notes-office-1090609232> |
| 1. *Logline*     Imagen 4. *Logline*    El *logline* es una frase atractiva que busca cautivar la atención de un posible productor, existe dada la escasez de tiempo de los ejecutivos del cine y resume en una o dos oraciones todos los elementos importantes de la obra; mediante el *logline* se puede validar rápidamente si la historia funciona o no. | Imagen 4. *Logline*    <https://www.shutterstock.com/image-vector/spanish-phrase-happiness-handwriting-calligraphy-keep-584642296> |
| 1. Premisa     Imagen 5. Premisa    La premisa es una proposición concentrada en una frase mediante la cual se afirma o niega algo y presenta una conclusión. Según el autor *Lajos Egri* “una buena premisa es una sinopsis exacta de su drama” y se compone de 3 partes:    En la primera parte presenta al protagonista de la historia, en la segunda enuncia el conflicto que se va a desarrollar y en la parte final el desenlace de ese conflicto o la conclusión.    Como ejemplo la siguiente podría ser la premisa de Shrek:    Un ogro se embarca en una aventura para recuperar su hogar y en el proceso descubre el amor. | Imagen 5. Premisa    <https://www.shutterstock.com/image-photo/orlando-florida-march-15-2020-top-1678160377> |
| 1. *Storyline*     Imagen 6: *Storyline*    En el *storyline* se presenta el argumento dramático de la historia sintetizado, en él se expone el planteamiento de la historia, el nudo y su desenlace en uno o dos párrafos, esto quiere decir que se añaden más detalles con respecto a la premisa, pero aún falta desarrollo para llegar a convertirse en un guión.    Para continuar con el ejemplo, el siguiente sería el *storyline* de Shrek:    Un ogro gruñón que disfruta vivir en soledad, un día encuentra el pantano donde vive invadido por criaturas de cuentos de hadas desterradas por Lord Farquaad (planteamiento). Al ir el ogro a reclamarle por la invasión a su pantano obtiene el “privilegio” de rescatar una princesa para Lord Farquaad, bajo amenaza de muerte y con la promesa de recuperar su hogar solo para él, tras muchos percances logra llevar a la princesa a Farquaad pero en el camino se enamora de ella aunque cree que no es correspondido (nudo). El ogro se arrepiente de haberla entregado y regresa al reino para interrumpir la boda, para su sorpresa es correspondido y termina casándose con la princesa para vivir felices en su pantano (desenlace). | Imagen 6: *Storyline*    <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/continuous-line-drawing-men-women-writing-1126520354> |
| 1. Argumento     Imagen 7. Argumento    El siguiente paso para la escritura del guión es el argumento, en él se desarrollan muchos más elementos importantes para la trama de la historia que en el *storyline*, en este paso se depositan todos los puntos claves de la historia exponiendo la totalidad de la misma, se evidencian los actos, nudos de la trama, puntos de giro y clímax, aún sin detalle a profundidad, pero ya se dilucidan todos los acontecimientos importantes en la historia. Para un largometraje suele tener de 1 a 2 páginas, aunque estas medidas siempre son variables dependiendo del autor y la extensión del audiovisual.    Para un ejemplo siguiendo la línea de desarrollo de Shrek, se puede leer la sección trama de Wikipedia (<https://es.wikipedia.org/wiki/Shrek>). | Imagen 7. Argumento    <https://www.shutterstock.com/image-photo/heart-brain-connected-by-knot-on-776414470> |
| 1. Sinopsis     Imagen 8: Sinopsis    La sinopsis es un resumen general de la obra, proviene del término latin «synopsis» y significa visión de conjunto, el objetivo de esta es capturar la atención del productor para que se interese en leer el guión y tiene unos parámetros estructurales específicos; su labor de obtener un texto narrativo de corrido, no incluye tecnicismos cinematográficos ni narrativos y se debe escribir en tercera persona haciendo uso de los verbos principales en presente indicativo. Para un largometraje suele tener extensiones de entre dos y cinco páginas. | Imagen 8: Sinopsis    <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/word-summary-typed-on-retro-typewriter-1796876578> |
| 1. Escaleta     La escaleta es un documento donde se encuentra la historia dividida en secuencias y en escenas, sirve para ver la estructura de la historia paso a paso, cada escena lleva un encabezado donde se define la localización y el momento del día donde sucede la acción, luego de este encabezado se describe la acción sin incluir diálogos, este documento es el esqueleto del guión y es punto de partida para el tratamiento.    Ejemplo de escaleta de la película Big Fish  Anexo3.  <https://johnaugust.com/downloads_ripley/bf-outline.pdf> | Anexo3.  <https://johnaugust.com/downloads_ripley/bf-outline.pdf> |
| 1. Tratamiento literario     En el tratamiento se integran detalles de acciones y lugares para generar una visualización precisa de la manera en que va a ser presentada la historia en el audiovisual, se debe tener muy en cuenta los puntos establecidos en la estructura dramática, también es necesario identificar las diferentes escenas que componen la narración estableciendo dónde y cuándo se realiza la escena, quiénes participan y qué están haciendo.    A continuación, un ejemplo del tratamiento de la película Avatar en el siguiente enlace <https://sfy.ru/?script=avatar> |  |
| [P3]  6.2. Guión literario    Imagen 9: *Plot Script*    El guión literario es el documento que contiene la historia en su versión final, sin que esto quiera decir que solo con seguir el proceso creativo de escritura salga a la primera.  Es normal que el guión pase por varios procesos de revisión y reescritura para asegurar que el planteamiento realizado sea coherente, convincente y de calidad, ya que sobre este se desarrollarán todas las etapas siguientes en el proceso de producción y por tanto, se ejecutará la mayor parte del presupuesto.    En el guión se presenta la historia pensada para la pantalla (imágenes y sonidos) sin especificar parámetros técnicos, debido a que estos van en el guión técnico; es decir, se estructura de forma que al momento de su lectura sea fácil de imaginar todo lo que está pasando.    Imagen 10. Guión en la historia    A lo largo de años de desarrollo de la industria cinematográfica, se han creado una serie de convenciones en cuanto a forma que a día de hoy son prácticamente universales, entre estas se puede encontrar el uso de la fuente ‘Courier New’ a tamaño de 12 puntos y gracias a esto suele coincidir que una página de guión corresponde a aproximadamente un minuto de historia en pantalla, vale aclarar que es una medida orientativa principalmente.    En cada página en la esquina superior derecha se ubica un encabezado con el título de la obra y el número de la página, lo siguiente a definir es el inicio de la secuencia dramática titulada de forma clara y seguido a esto se empezarán a hacer cada una de las escenas que componen la secuencia.    Cada escena inicia con un encabezado que contiene el número de la escena, la locación y el momento del día de la siguiente manera.    3 INT. APARTAMENTO - TARDE  12 EXT. PLAYA - DIA  1 EXT. CASA/TERRAZA - NOCHE    Bajo el encabezado se escribe la escena iniciando con una descripción breve del escenario y la acción a desarrollar, no se describe nada en pasado ni en futuro, aunque la acción mostrada sea un *flashback* o un *flashforward*, siempre se debe redactar en presente, puesto que el guión cuenta lo que se está viendo en la pantalla en el momento y su escritura debe ser sencilla.    Imagen 11. *Flashback*    Al introducir un personaje se puede añadir una breve descripción del mismo entre paréntesis para la primera vez que aparece y su nombre se debe poner en mayúscula sostenida siempre.    Cuando hay intervención de diálogos, estos se ponen en posición centrada para diferenciarlos de la acción e inician con el nombre del personaje que los dice, cuando los diálogos son de alguien que no aparece en pantalla se acotan entre paréntesis así (OFF), por ejemplo, el diálogo de alguien en otra habitación. Sin embargo, cuando el diálogo es de una voz en *off* como en el caso de un narrador se acota con (V.O.) del inglés *Voice Over*.    Imagen 12. Voz en *off*    Los diálogos son especialmente complejos, razón por la cual se deben pensar muy bien, ya que nada choca más en el espectador que un parlamento que no sea creíble. Esto es algo que se adquiere con la experiencia, pero siempre vale la pena tenerlo presente desde los primeros guiones que se realicen.    En momentos muy concretos se pueden poner anotaciones entre paréntesis bajo el nombre del personaje y sobre el diálogo cuando es necesario que algo sea muy específico, por ejemplo, un diálogo que deba hacerse en una entonación o jerga particular, aunque por norma general depende del director y el actor dar la intención al diálogo.     | WOODY  (EN TONO VAQUERO)  -¿Quién dices que está roto mocoso? | | --- |     Por último, si es necesario se puede finalizar la escena con la indicación de transición, donde se usan a la derecha e indican cortes o fundidos, pero no son imprescindibles, incluso hay muchos guionistas que no las utilizan, pero pueden llegar a servir para enfatizar el punto final de algo con un fundido a negro, por ejemplo.    A continuación, se presentan 3 ejemplos de guión: Shrek, El laberinto del fauno y Pulp Fiction respectivamente:    · Anexo 4. Sherk<https://www.scripts.com/script-pdf/300>    · Anexo 5. El laberinto del fauno<https://aprendercine.com/wp-content/uploads/2017/05/descargar-guion-El-Laberinto-del-Fauno-aprendercine.pdf>    · Anexo 6. Pulp Fiction<https://www.scriptslug.com/assets/uploads/scripts/pulp-fiction-1994.pdf> | [P3] Para la explicación del guión literario se propone que el texto esté acompañado por algunas imágenes y que el aprendiz pueda visualizar los anexos propuestos por los expertos.    Imagen 9: Plot Script    <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/close-page-screenplay-script-proper-hollywood-215416810>                    Imagen 10. Guión en la historia  <https://www.shutterstock.com/image-photo/close-page-screenplay-script-proper-hollywood-215416810>                                                Imagen 11. *Flashback*  <https://www.shutterstock.com/image-illustration/flash-back-words-on-red-arrow-257315944>                              Imagen 12. Voz en *off*    <https://www.shutterstock.com/image-photo/silhouette-girl-studio-microphone-radio-presenter-1580421130> |

Archivos de anexos

| ANEXO GUION | RECURSO | ARCHIVO |
| --- | --- | --- |
| Anexo 1 | Pdf - tabla de ejemplos de historia y pipeline | Anexo1\_ Anexo 1\_Tabla de ejemplos (Carpeta anexos) |
| Anexo 2 | Pdf - esquema de producción | PDF (Carpeta anexos) o en enlace: <https://drive.google.com/file/d/1w2RYUgNBT0DK_s_cVlSasBl9VpvgbRId/view?usp=sharing> |
| Anexo 3 | Pdf - Big fish | Anexo3\_bf-outline (Carpeta anexos) |
| Anexo 4 | Pdf - Sherk | Anexo4\_Sherkdoc (Carpeta anexos) |
| Anexo 5 | PDF - El laberinto del Fauno | Anexo5\_guion-El-Laberinto-del-Fauno-aprendercine (Carpeta anexos) |
| Anexo 6 | PDF - Pulp Fiction | Anexo6\_pulp-fiction-1994 (Carpeta anexos) |

1. **MATERIAL COMPLEMENTARIO:**

Relacionar el material de apoyo o complementario de los temas abordados en este recurso.

| Autor, (año del documento o material), Nombre del documento o material. | Tipo de material  (Video, capítulo de libro, artículo, otro) | Enlace del Recurso o  Archivo del documento o material |
| --- | --- | --- |
| Selby, A, (2013), La Animación. | Libro | <https://sena-primo.hosted.exlibrisgroup.com/permalink/f/1j5choe/sena_aleph000070646> |
| Webflow, (s.f.), The History of Animation. | Web | <https://history-of-animation.webflow.io/> |
| Hatch, H. (2019), El principio KISS. Ser simple no es estúpido. | Blog | <https://soy.marketing/el-principio-kiss-ser-simple-no-es-estupido/> |

1. **GLOSARIO**

Incorpore aquí las definiciones de los términos claves, requeridos para comprender adecuadamente los contenidos de este recurso educativo.

| TÉRMINO | SIGNIFICADO |
| --- | --- |
| Animación *stop motion* | en su forma más simple, la animación *stop motion* consiste en manipular físicamente un modelo, tomar una imagen y luego mover el modelo ligeramente, un cuadro a la vez para crear la ilusión de movimiento. |
| Composición | el proceso de combinar dos o más imágenes para formar una nueva. En video, la composición es el proceso de combinar dos o más secuencias para formar una nueva. |
| *Key pose* | pose clave, también conocida como *Golden Pose*. Hace referencia a un tipo especial de poses al momento de animar, que se identifica como una fundamental dentro de la secuencia de poses, sin la cual, el sentido de un plano cinematográfico cambiaría notablemente. |
| *Props* | son objetos que componen la decoración de una escena como mobiliario, jarrones, plantas decorativas, lámparas, etc. Principalmente se trata de objetos móviles. |
| *Render* | proceso computacional donde se obtiene como resultado una secuencia de imágenes, para posteriormente componerlas y editarlas en formato de video en un programa especializado. |
| Rotoscopio | el rotoscopio es un dispositivo inventado por Max Fleischer, el cual permite a un animador basar los movimientos animados de un personaje a partir de una película de un actor de acción real que realiza los mismos movimientos. La película original se utiliza como referencia para el trabajo del animador. |
| *Sketch* | dibujo rápido o boceto, que no se preocupa por los detalles. |

1. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Referencie las fuentes consultadas para elaborar el material de formación en el marco de la norma APA vigente.

| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS |
| --- |
| Animacam. (2016). *Los inicios de la animación: Émile Reynaud*. <http://animacam.tv/los-inicios-de-la-animacion-emile-reynaud/> |
| Baiz, F. (s.f). *Claves para la escritura de un buen guion de cine*. Consultado el 28 de agosto de 2020 en: <https://issuu.com/pedromenesesmontes/docs/claves-para-la-escritura-de-un-buen> |
| Biteable. (2020). *What is motion graphics?* <https://biteable.com/blog/what-is-motion-graphics/> |
| Bloop Animation Studios LLC. (2020). *The 5 Types of Animation*. <https://www.bloopanimation.com/types-of-animation/> |
| Castillo, A. P. (2013). *Estructura dramática*. <https://es.calameo.com/read/004944011fa9360605829> |
| Cubero, D. E. (2017). *Cómo aplicar el viaje del héroe a tu historia*. <https://cursosdeguion.com/55-como-aplicar-viaje-del-heroe/> |
| Egri, L. (1972) *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives,* Simon and Schuster. |
| Field, S. (1995). *El manual del guionista*. Plot Ediciones. <http://www.laescaleta.mx/wp-content/uploads/2017/09/syd-field-el-manual-del-guionista-.pdf> |
| Gobierno de Colombia, MinTIC. Manizales Vive Digital. (2016). *Guía de buenas prácticas de calidad internacional para la industria de Animación Digital.* /[www.vivelabmanizales.com/wp-content/uploads/2015/02/1Guía-de-buenas-prácticas-de-calidad-internacional-Web.pdf](http://www.vivelabmanizales.com/wp-content/uploads/2015/02/1Gu%C3%ADa-de-buenas-pr%C3%A1cticas-de-calidad-internacional-Web.pdf) |
| Interaction Design Foundation. (2019). *KISS (Keep it Simple, Stupid) - A Design Principle.* <https://www.interaction-design.org/literature/article/kiss-keep-it-simple-stupid-a-design-principle> |
| Laybourne. (1998). *The Animation Book: a complete guide to animated filmmaking - from flip-books to sound cartoons to 3-D animation*. Three Rivers Press. |
| Selby, A. (2013). *La Animación.* Editorial Blume. |
| The Atlantic. (2016). *The Man Who Captured Time* por J. Weston Phippen. <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2016/07/eadweard-muybridge/483381/> |
| Thomas, F. & Johnston, O. (1981) *The Illusion of Life Disney Animation*. Disney Editions. |
| Voytilla, S. (1999). *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films. Studio City CA, EEUU: Michael Wiese Productions*. <https://www.tlu.ee/~rajaleid/montaazh/Hero%27s%20Journey%20Arch.pdf> |
| Webflow. (s.f). *The History of Animation.* <https://history-of-animation.webflow.io/> |
| Williams, R. (2009) *The Animator’s Survival Kit*. Faber and Faber, Inc. |

1. **CONTROL DEL DOCUMENTO**

|  | Nombre | Cargo | Dependencia | Fecha |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Autor (es) | John Alexander García Ángel | Experto temático | Centro de Servicios y Gestión Empresarial - Regional Antioquia | Noviembre 2020 |
| Oscar Andrés Martin | Experto temático | Centro de Servicios y Gestión Empresarial - Regional Antioquia | Noviembre 2020 |
| Oscar Absalón Guevara | Diseñador Instruccional | Centro de Gestión Industrial – Regional Distrito Capital | Noviembre 2020 |
| Rafael Neftalí Lizcano Reyes | Asesor Pedagógico | Centro Industrial del Diseño y la Manufactura – Regional Santander |  |
| Julieth Paola Vital López | Correctora de estilo | Centro para la Industria y la Comunicación Gráfica – Regional Distrito Capital |  |

1. **CONTROL DE CAMBIOS**

**(diligenciar únicamente si realiza ajustes a la Unidad Temática)**

|  | Nombre | Cargo | Dependencia | Fecha | Razón del Cambio |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Autor (es) |  |  |  |  |  |