

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN. Adaptación de la identidad visual de casas productoras a openings de películas.

ESTRATEGIA. Desarrollo de imagen visual, material informativo y publicitario de la Cámara de Cooperación y Comercio China - Guatemala.

PROYECTO DE GRADO

CARMEN BERENICE CORONADO ORTÍZ

CARNET 11391-11

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, MARZO DE 2016
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN. Adaptación de la identidad visual de casas productoras a openings de películas.

ESTRATEGIA. Desarrollo de imagen visual, material informativo y publicitario de la Cámara de Cooperación y Comercio China - Guatemala.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR

CARMEN BERENICE CORONADO ORTÍZ

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, MARZO DE 2016

CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. CRISTIAN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. CINDY MASSIEL ESTRADA PINEDA

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. MARÍA DEL ROSARIO MUÑOZ GÓMEZ DE ALEGRÍA
LIC. FRANCISCO ARMANDO HIDALGO RUIZ
LIC. JORGE ESTUARDO FLORES OVANDO



Universidad
Rafael Landívar
Tradicón Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseo
Departamento de Diseo Gráfico
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. DG.0031

Departamento de Diseo Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseo a los siete días del mes de Noviembre
de dos mil quince.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **CORONADO ORTIZ, CARMEN
BERENICE**, con carné **1139111**, cumpli3 con los requerimientos del curso de Elaboración
de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio
Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).


Lic. Cindy Massiel Estrada
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Ericka Herrera
Asesor Proyecto Digital


Lic. Dania Mollinedo
Asesor Proyecto de Estrategia

cc Archivo
/mir

CARTA DE ASESORES

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante CARMEN BERENICE CORONADO ORTÍZ, Carnet 11391-11 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0338-2016 de fecha 15 de marzo de 2016, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN. Adaptación de la identidad visual de casas productoras a openings de películas.
ESTRATEGIA. Desarrollo de imagen visual, material informativo y publicitario de la Cámara de Cooperación y Comercio China - Guatemala.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 30 días del mes de marzo del año 2016.



MGTR. ALICE MARÍA BÉCKER ÁVILA, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

CARTA DE IMPRESIÓN

ÁREA DE INVESTIGACIÓN

ADAPTACIÓN DE LA IDENTIDAD VISUAL DE CASAS
PRODUCTORAS A OPENINGS DE PELÍCULAS



ÍNDICE

Resumen	9	Cine	44
Introducción	10	Fases de la producción audiovisual	45
Planteamiento del problema	11	Pre producción	
Objetivos de la investigación	13	Producción	
Metodología		Post producción	
Sujetos de estudio	15	El guión	46
Objetos de estudio	16	El guión técnico	
Instrumentos	22	El tono del guión	47
Procedimiento	23	Subtexto	
Contenido teórico y experiencias desde diseño		Géneros cinematográficos	48
Semiótica	25	Acción	
Signo y sus funciones		Aventura	
El triángulo de Pierce	27	Catástrofe	
Códigos visuales	28	Fantasía	
Significado denotativo y connotativo	29	Musical	
Significante y significado	30	Suspenso	
Retórica de la imagen	31	Ficción	
Figuras retóricas		Documental	
Retórica del cine	36	Terror	
Semiótica cinematográfica	37	Comedia	
Identidad visual	38	Romance	
Isotipo		Drama	
Imagotipo		Dirección de arte	52
Isologo		Diseño de producción	53
Logotipo		Propuesta estética	
Brand Placement	40	Moodboard	54
Audio Branding	41	Props	55
Casas productoras	42	Opening, títulos de créditos en películas	56
Disney		Proceso creativo de un opening- títulos de crédito	58
Dream Works		Narrativa audiovisual	63
Warner Bros.		Animación	64

La narrativa en la animación	65
Principios de la animación	66
Aplastar- estirar	
Anticipar	
Puesta en escena	
Acción continua y pose a pose	
Acción de sobre poner y de principio a fin	
Salida lenta, llegada lenta	
Arcos	
Acción secundaria	
Exageración	
Timing	
Dibujo sólido	
Apariencia	
Acercamiento	
Técnicas de animación	71
Animación total y animación parcial	
Tradicional	
Stop motion	
Animación 2D	
Animación 3D	
Proceso de animación 2D	74
Proceso de animación 3D	79
Storyboard- Storyreel	84
Composición	85
Componer en movimiento	
Componer con luz	
Componer con efoque selectivo	
Componer con superficie	
Componer en profundidad	
Componer en forma asimétrica	
Componer en color	
Componer en líneas	
Regla de tercios	
Buscar formas geométricas	

Planos	88
Plano general extremo	
Plano general	
Plano americano	
Plano medio	
Primer plano	
Plano detalle	
Plano secuencia	
Ángulos	90
Ángulo picado	
Ángulo contrapicado	
Ángulo oblicuo	
Ángulo nivel	
Movimientos de cámara	91
Trackin in/ tracking out	
Panorámica	
Zoom	
Barrido	
Shake	
Color	93
Tiempo	94
Banda sonora	95
Software	96
Experiencias desde diseño Pixar	100
Descripción de resultados	
Entrevista Sergio Durini	105
Entrevista Allisson Mazariegos	109
Entrevista Rodrigo Tejada	112
Guías de observación	118
Resultados guías de observación	166
Interpretación y síntesis	169
Conclusiones y recomendaciones	208
Referencias	212
Anexos	217

RESUMEN

El cine es un medio de comunicación por el cual se proyectan no solamente historias, sino que estilos de vida, contextos representados por medio de universos que envuelven códigos y signos los cuales permiten diferenciar a las películas por su contenido. Uno de los medios para realizar cine es la animación, muchas casas productoras como Disney, Dream Works y Warner han relacionado su identidad visual y la animación de la misma, con el fin de introducir por medio de los openings al público, de esta manera posicionan su marca y permiten que el espectador este desde un inicio a la expectativa de la historia que se mostrará. Debido a este impacto que producen las casas productoras fusionando su identidad visual con el contexto de las historias, surge el interés de analizar los signos que por medio de la semiótica establecen qué elementos podrán ser mostrados para introducir al espectador a la historia, y así también conocer el proceso y técnicas que se necesitan para el desarrollo de la animación con el fin de obtener un opening en donde se muestra la identidad visual desde el contexto de la historia y su posicionamiento ante otras productoras.

1. INTRODUCCIÓN

Uno de los medios de comunicación que permite renovarse constantemente es el cine, pues en él existe la libertad de mostrar lo que se desea, siempre con el fin de envolver al espectador en un contenido específico. Su función además de entretener es llegar a confrontar los ideales de las personas, es por ello que cuando se apelan todos los sentidos del público, este se siente cada vez más interesado en la historia.

Con el avance de la tecnología se ha podido evolucionar en cuanto a los medios de mostrar una película, ahora la animación ha tomado un carácter importante ante las casas productoras, pues mientras más se pueda mostrar un mundo sesgado al real, más se podrá mantener interesado al espectador deseando conocer ese universo.

Las casas productoras como Disney, Dream Works y Warner, han establecido una conexión entre el uso de la animación, su posicionamiento y la historia de la película que reproducirán, esta fusión la hacen por medio de los openings de las películas, pues permiten introducir al espectador por medio de adaptaciones gráficas de sus logotipos al contexto de la historia, siempre manteniendo su imagen.

Tras visualizar las diferentes adaptaciones que cada casa productora ha desarrollado y que con el tiempo han ido evolucionando en sus capacidades de animación, surge la inquietud de conocer, cómo es que el equipo involucrado en el desarrollo de la animación estudia cada elemento en específico para poder mostrar por medio de un opening una alusión al

contexto de la película, y de comprender cuál es la intención de las casas productoras de adaptarse a cada estilo tan específico de las historias, al mismo tiempo analizar todos los aspectos que se toman en cuenta para fusionar a la identidad de la casa productora con la historia, sin perder su imagen como empresa y su posicionamiento ante la competencia y sus clientes.

Asimismo se agregó la curiosidad de saber cómo es el proceso de animación que se desarrolla para estos openings, qué herramientas utilizan, y cómo unen el aspecto de comunicación por medio de los signos a una interpretación animada e introductoria sin necesidad de contar toda la historia. Para enriquecer la investigación se realizaron distintos instrumentos que personas conocedoras en el área de semiótica y animación en Guatemala como el diseñador gráfico Sergio Durini, la productora guatemalteca Allisson Mazariegos y el animador cineasta Rodrigo Tejada, respondieron aportando información para generar una idea de cómo podrá realizarse este tipo de animación orientada a casas productoras e historias de películas. La cual busca facilitar o mostrar que el diseño gráfico puede ser parte de producciones audiovisuales por medio del conocimiento en semiótica, identidad visual y animación.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La necesidad de contar historias es fundamental y con el paso de los años se ha ido manifestando las distintas formas de representarlas, por medio de dibujos, fotografías, el teatro y las películas, las cuales dentro del cine son un conjunto de imágenes en movimiento de personas y objetos contando una historia.

Las películas se volvieron un privilegio para los espectadores, sin embargo las producciones solo se enfocaban en contar la historia desde el punto de vista que el escritor lo comprendiera, enfocándose solo a ciertos grupos de personas, es por ello que surgieron productoras de cine que se dedicaron a crear material específico para el público.

Al realizar material exclusivo para diversos grupos de personas, también se dio inicio a la evolución de la tecnología en el cine, es así como se dió inicio al uso de los efectos especiales, hasta llegar a la animación, de allí parten las películas que utilizan esta herramienta para crear mensajes apoyándose de la semiótica la cual analiza la presencia de los signos en la sociedad, y explora el significado a fondo de los contenidos, sus raíces y mecanismos para alcanzar a grupos de personas con gustos específicos.

Sin embargo estos filmes no pueden darse a conocer sin las productoras de cine, es aquí en donde se une el mensaje de las películas con la presencia de marca de estas empresas.

La identidad visual siendo un conjunto de signos gráficos que simbolizan la empresa, es primordial pues son estas las que promocionarán y darán a conocer la película al público, es por ello que con el paso de los años las productoras han buscado tener presencia de marca en las películas apoyándose de las producciones audiovisuales las cuales son una elaboración de contenidos para medios de comunicación audiovisuales, llegando a ser una combinación industrial, comercial o de entretenimiento, en este caso la producción son los opening de los filmes como lo hace Disney, Dream Works y Warner Bros, que resumen la esencia de las películas a reproducir al mostrar sus logos adaptados al contenido, lo cual brinda indicios al público de temática en cuanto a colores, escenarios, música, personajes, estilos gráficos o hasta mismos detalles, por lo tanto al fusionar el contenido audiovisual con su marca buscan permanecer en todo el material expuesto por ellos, pero además estas marcas tienen como intención que el público pueda identificarse desde el inicio del filme con la productora y la película manteniéndose en la misma línea gráfica.

Esta mezcla de logos animados con las producciones audiovisuales establecen una actualización constante de parte del diseñador gráfico pues es quién se encarga de desarrollar el material gráfico, en cuanto a composiciones animadas, teniendo en cuenta que debe continuar representando el contenido a reproducirse y también debe mantener la esencia de la productora.

Todo medio por el cual se mantenga la presencia de marca es un recurso que el diseñador debe tomar en cuenta. El material realizado como anteriormente se mencionó debe mantenerse en la línea gráfica, pero esto es posible solamente si se comprende la semiótica y narrativa del contenido audiovisual a desarrollar, pues es entonces en donde un opening animado se convierte de ser solamente una participación de la identidad de la productora a un elemento que se identifica con el filme y provoca que el público se sienta parte de y así ser una marca recordada por las personas.

Sabiendo como en la actualidad es tan importante para los directores de las producciones que el público mantenga en todo momento la esencia y mensaje de las películas, como también las marcas buscan aumentar el posicionamiento de su identidad de forma creativa, las interrogantes que surgen dentro de esta situación, son las siguientes:

¿Cuáles son los aspectos semióticos que se encuentran en las historias para mostrar por medio de los openings de las películas utilizando la identidad de la productora?

¿Qué elementos técnicos y de desarrollo se toman en cuenta al momento de desarrollar la animación de openings?

3. OBJETIVOS

- Realizar un análisis semiótico de los signos dentro de los opening y su integración con la identidad de las casas productoras.
- Identificar el proceso técnico y el desarrollo de los opening de películas.

4. METODOLOGÍA

4.1 SUJETOS DE ESTUDIO

Según los objetivos planteados se realizó una selección de sujetos de estudio por su conocimiento y experiencia en las áreas de: cineasta /animador, productor, dirección de arte/ animador, siendo los siguientes:

SERGIO DURINI

sdurini@gmail.com

Sergio Durini es un diseñador gráfico de Guatemala con una amplia experiencia en ilustración y desarrollo de marcas. Conocedor del área de semiótica pues sus ilustraciones llevan consigo significados para grupos específicos. Actualmente trabaja en la Universidad Rafael Landívar.

El criterio de Durini contribuyó a reconocer los aspectos semióticos y narrativos, los cuales aportan elementos para enviar mensajes específicos, en el caso de la investigación aspectos que permiten la adaptación gráfica de las historias de las películas a los opening donde aparecen los logotipos de las casas productoras. Además como conocedor del desarrollo de identidad visual conocer su postura sobre la presencia de marca utilizando estas variables en diseño y animación.

ALLISSON MAZARIEGOS

allisson@hunter11films.com

Allisson Mazariegos es Productora de cine en Guatemala. Actualmente trabaja en la productora Hunter 11 Films. Su trabajo se ha desarrollado en cortometrajes y largometrajes los cuales han sido dirigidos por ella encargándose de la visualización correcta del mensaje de los filmes, tales como The Prowess Way to Get your love, Sobre tigres y Quijotes, Hunting Party, entre otros.

La experiencia de producción de Mazariegos aportó aspectos a la investigación sobre la semiótica que contienen las películas, que por medio de ella logran crear identificación con el público y así también generar ambientes específicos que permiten adaptarse en la mezcla de animación de la identidad visual de las productas a través de la historia de la película.

RODRIGO TEJADA

animacion.url@gmail.com

Rodrigo Tejada es un diseñador gráfico de Guatemala con una amplia experiencia en las áreas de producción y cineasta/animador, ha participado en Hunter 11Films, Productora de cine en Guatemala realizando la identidad visual de la misma. Se ha desarrollado en el área de animación dentro de Naranja Digital y Lion Works. Además de ser catedrático de animación en la Universidad Rafael Landívar, Tejada posee conocimiento de técnica narrativa al momento de animar, así también el proceso de desarrollo manual y digital de la propuesta, pues ha realizado audiovisuales para diversos target. El sujeto por su experiencia en cineasta también es conocedor de los aspectos semióticos que facilitan la proyección del mensaje en la animación por lo tanto permite comprender la importancia del buen desarrollo de propuesta tanto en guión como al momento de llevar a la animación el proyecto.

4.2 OBJETOS DE ESTUDIO

Para objetos de estudio se eligieron 4 openings de películas de cada una de las siguientes casas productoras: Disney, Warner Bros y Dream Works, las cuales muestran adaptaciones específicas a las historias de las películas, en cuanto a ilustración, escenarios, elementos de la historia, personajes, entre otros, siendo estas:

• OBJETO 01

Película: The Wild

Año: 2006

Tiempo: 22 segundos

Casa Productora: Disney



Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>

Breve historia:

La historia se desarrolla en un zoológico de Nueva York, donde un león, una jirafa, una anaconda, un koala y una ardilla, tendrán una aventura por causa de una embarcación equivocada a uno de sus integrantes, y es allí donde ellos inician con el rescate y viven una aventura salvaje dentro de la ciudad.

• OBJETO 02

Película: Tron

Año: 2010

Tiempo: 18 segundos

Casa Productora: Disney



Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>

Breve historia:

Un joven de 27 años llamado Sam Flynn quien es hijo de Kevin Flynn es un experto de la tecnología, se toma la tarea de investigar sobre la desaparición de su padre en donde entrará al mundo digital de TRON, el cual es un video juego donde su papá ha estado durante 25 años. Es entonces que junto con una amiga de Kevin se embarcan en una aventura de vida o muerte en la cual recorrerán un universo asombroso en donde todo será cibernético y estará lleno de aventura y peligro.

• *OBJETO 03*

Película: Piratas del Caribe

Año: 2011

Tiempo: 24 segundos

Casa Productora: Disney



Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>

Breve historia:

El Capitán Jack Sparrow, se embarca en una nueva aventura, en donde Jack se reencuentra con una mujer de su pasado, y las dudas sobre las intenciones de ella intrigan al capitán, pues también se encuentra en juego la Fuente de la Juventud. En la historia a Jack lo captura el Queen Anne's Revenge, el barco de Barbanegra. Es allí en donde el capitán Sparrow, vivirá una aventura en donde el miedo le asecha por las personas que lo rodean.

• *OBJETO 04*

Película: Maléfica

Año: 2014

Tiempo: 19 segundos

Casa Productora: Disney



Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>

Breve historia:

Maléfica es un hada de buenos sentimientos y un corazón puro, posee unas hermosas alas negras. El mundo en donde crece es agradable, totalmente soñado, un día un ejército de invasores amenaza el bienestar de su país, es entonces donde Maléfica se coloca como la protectora del reino y es allí donde encuentra la maldad y la traición las cuales harán doler su corazón, por tal causa endurecerá y provocará que cree una horrible maldición.

• *OBJETO 05*

Película: El Aro 1

Año: 2002

Tiempo: 13 segundos

Casa Productora: Dream Works



Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=xPpy8mYHQps>

Breve historia:

La historia se centra en Rachel Keller una periodista que ha escuchado sobre un video el cual tiene imágenes aterradoras, y luego de ver la cinta, recibe una llamada en donde predicen su muerte, los sucesos que vivirá Rachel después la llenarán de curiosidad y vivirá una experiencia paranormal.

• *OBJETO 06*

Película: El gato en el sombrero

Año: 2003

Tiempo: 18 segundos

Casa Productora: Dream Works



Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=xPpy8mYHQps>

Breve historia:

El gato en el sombrero, será un personaje mágico para Sally y Conrad Walden al encontrarse aburridos, el gato les mostrará como usar su imaginación para divertirse, sin embargo el gato pierde el control y los niños deberán lidiar con sus travesuras y arreglar la situación antes que sus padres lleguen a casa.

• *OBJETO 07*

Película: Kung Fu Panda 2

Año: 2011

Tiempo: 17 segundos

Casa Productora: Dream Works



Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=xPpy8mYHQps>

Breve historia:

Po es el personaje principal de la secuela de Kung Fu Panda, en esta continuación de la película el guerrero Po siendo el protector del valle de la paz es amenazado por un villano que buscará la forma de conquistar China, es así como Po deberá buscar en el mismo armas que puedan destruir al villano.

• *OBJETO 08*

Película: El origen de los Guardianes

Año: 2012

Tiempo: 20 segundos

Casa Productora: Dream Works



Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=xPpy8mYHQps>

Breve historia:

En la historia, se le llama guardianes a superhéroes inmortales, la trama de la historia dará inicio por Sombra, un espíritu con malas intenciones de llenar de miedo a los niños del mundo, es entonces donde los guardianes unirán fuerzas para derrotarla.

• *OBJETO 09*

Película: Terminator Salvation

Año: 2009

Tiempo: 15 segundos

Casa Productora: Warner Bros



Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=1evlzPYVvfY>

Breve historia:

La saga de Terminator, en esta historia se desarrolla en el 2018 en el día del juicio final, donde Connor es quién peleará el liderazgo de los seres humanos contra Skynet y su ejercito. En el transcurso de la historia que va contrareloj Connor deberá averiguar quienes estan de su lado y así dar el ataque final contra Skynet.

• *OBJETO 10*

Película: Splice

Año: 2009

Tiempo: 7 segundos

Casa Productora: Warner Bros



Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=1evlzPYVvfY>

Breve historia:

Splice es una película en donde dos científicos expertos en ingeniería genética deciden experimentar con especies y ADN humano para escalar en la evolución, debido a su ambición experimentarán las consecuencias de su experimento y vivirán momentos perturbadores.

• *OBJETO 11*

Película: El curioso caso de Benjamin Bottom

Año: 2008

Tiempo: 10 segundos

Casa Productora: Warner Bros



Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=1evlzPYVVfY>

Breve historia:

El personaje de la historia Benjamin Buttom, es un hombre que vive en contra del tiempo del reloj, primero es viejo y con el tiempo se va rejuveneciendo, su padre conoce de su enfermedad y cuando Benjamin es joven le hereda una fábrica de botones que luego el vendió para que su familia en ese entonces no se preocupará de que vivir, la historia es relatada por Daisy quien fue la mujer de su vida

• *OBJETO 12*

Película: Constantine

Año: 2005

Tiempo: 17 segundos

Casa Productora: Warner Bros



Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=1evlzPYVVfY>

Breve historia:

Constantine es un hombre que ha visitado el infierno y ha regresado al mundo real, tiene el don de reconocer a los ángeles y demonios que habitan entre los seres humanos, Constantine se encontrará con una detective que necesitará de su ayuda para resolver la misteriosa muerte de su hermana gemela, a través de esto Constantine la llevará a los mundos de ángeles y demonios donde deberán encontrar su paz interior y ser liberados.

4.3 INSTRUMENTOS

Para realizar los instrumentos se decidió desarrollar guías de entrevista, con el propósito de responder a los objetivos que se plantearon para la investigación. Estos instrumentos se realizaron de manera presencial.

Así también se elaboró la guía de observación para los objetos de estudio para conocer aspectos técnicos planteados en el segundo objetivo de la investigación.

- Guía de entrevista para Allisson Mazariegos: 12 preguntas abiertas que permitieron conocer la importancia de la adaptación de la identidad visual a los contenidos de películas, desde el punto de vista de la casa productora, además de que aspectos semióticos busca la productora resaltar. (anexo 1)
- Guía de entrevista para Rodrigo Tejada: 17 preguntas abiertas que permitieron conocer el proceso de desarrollo de animación de proyectos audiovisuales en corto tiempo a través de la narrativa y semiótica, de esta forma lograr la fusión de historia e identidad de marca de las productoras. (anexo 2)
- Entrevista para Sergio Durini: 12 preguntas abiertas que dieron a conocer los elementos semióticos de las historias que permiten la identificación del espectador con la historia y de esta forma al fusionarse con la identidad de la casa productora permitir un posicionamiento de marca. (anexo 3)
- Guía de observación para objetos de estudio la cual consta de aproximadamente 13 preguntas para identificar elementos de composición semióticos y narrativos que se establecen de igual forma en la animación de la identidad visual de las casas productoras, así también de las técnicas de animación y composición para realizar una producción audiovisual. (anexo 4)

4.4 PROCEDIMIENTO

Para realizar el proceso de investigación e identificación de objetivos, se llevaron a cabo los siguientes pasos:

- 1. Planteamiento del problema:** Se desarrolló el planteamiento del problema del uso de semiótica y la técnica en la narrativa en contenidos para la producción audiovisual.
- 2. Sujetos de estudio:** Seguido se contactó a distintos sujetos de estudio, expertos en cada una de las áreas que plantea la investigación, productores, diseñadores y animadores.
- 3. Contenido teórico y experiencias de diseño:** Se investigaron los temas relevantes de la investigación situados en el contenido teórico y experiencias desde diseño.
- 4. Instrumentos:** Después se realizaron las guías de entrevista y guía de observación basándose en las 2 áreas que los objetivos de la investigación buscaban resolver en cuanto a semiótica y técnica narrativa de animación.
- 5. Entrevistas:** Se llevó a cabo las entrevistas a los sujetos de estudio para obtener la información que se buscaba.
- 6. Descripción de resultados:** Luego se realizó el análisis de las entrevistas de los objetos de estudio.
- 7. Interpretación y síntesis:** Luego de recaudada la información del contenido teórico, experiencias de diseño, las entrevistas, se confrontaron los resultados para llegar a interpretación, síntesis y punto de vista del investigador.
- 8. Conclusiones y Recomendaciones:** Con la interpretación anterior se desarrolló las conclusiones y recomendaciones que respondieron a los objetivos.
- 9. Referencias:** También se agregó las referencias utilizadas de acuerdo a la normativa APA.
- 10. Anexos:** Luego se adjuntó los instrumentos utilizados en los anexos del documento.
- 11. Introducción:** Al concluir los pasos anteriores, como último paso se desarrolló la introducción planteándose la investigación a grandes rasgos.

5. CONTENIDO TEÓRICO Y EXPERIENCIAS DESDE DISEÑO

SEMIÓTICA

Para comprender la semiótica Muñoz (2014) la define como la ciencia que trata de los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas, es decir, estudia los signos, códigos y discursos. Siendo Saussure (1916), el primero en hablar de semiología diciendo que esta es la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social, pues para él la lengua es un sistema de signos que expresan ideas, y esto permite ser comparable con la escritura, el alfabeto, los ritos simbólicos, formas o señales, destacando la función social del signo. Mientras que Pierce (1931), citado por Beraún (2015) destaca la función psicológica del signo, pues entiende a la semiótica como la doctrina de la naturaleza esencial y de las variedades fundamentales de cualquier acción. Pierce habla de la semiosis siendo una acción donde intervienen tres sujetos: el signo, el objeto y el interpretante. Es decir partiendo de que el signo según Beraún es cualquier cosa que pueda considerarse como sustituto signifiante de cualquier otra cosa aun este no existiendo, el signo permitirá comunicar características para que el receptor genere nuevos signos para su propia comprensión y es allí donde el receptor crea el objeto situado en lugar de la referencia hacia el signo principal.



Fuente de imagen: <https://lulabu.wordpress.com/> <https://lulabu.wordpress.com/>

EL SIGNO

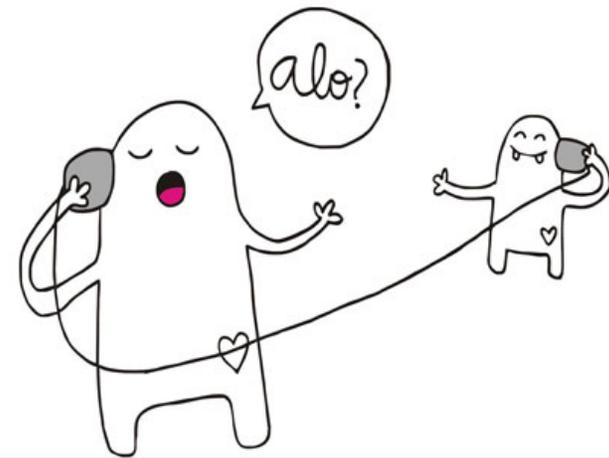
Cifuentes (2006) menciona que en la naturaleza el signo se conforma por otros signos los cuales al unirse adquieren nuevas dimensiones, esta idea puede ser complicada o fácil tal como se desee ver, para Cifuentes, Saussure es a quién se le debe la teoría del papel que juega el signo en la comunicación pues es una entidad psíquica de dos caras, un concepto y una imagen acústica que están indirectamente unidos y funcionan de manera recíproca. Por otro lado Pablos (2009) menciona a Barthes quien dice que todos los objetos son signos que se plantean en un sistema estructurado. El signo entonces está compuesto por la imagen de referencia del objeto y lo que evoca y al ser expuesto en un ambiente específico este toma su forma y da un significado específico.

FUNCIÓN DE LOS SIGNOS

Pablos menciona las funciones del signo, siendo estas:

- **FUNCIÓN EMOTIVA:** se refiere a la expresión directa de la actitud del emisor. Puede ser dado en un término denotativo y connotativo.
- **FUNCIÓN REFERENCIAL:** se dirige hacia el “contexto” que ambienta y rodea el mensaje. Reúne todos los aspectos que se están dando en la comunicación, basándose de referencias para comprender el mensaje.

- **FUNCIÓN POÉTICA:** pone el acento sobre el mensaje en sí mismo, no importa si el género es periodístico, literario, político, etc. Busca evocar la idea del mensaje partiendo de otra historia la cual le permite exagerar el concepto del mensaje.
- **FUNCIÓN FÁTICA:** sirve para verificar si la idea del mensaje se está transmitiendo. Chequea si tiene la atención de los participantes basándose en el medio utilizado.
- **FUNCIÓN METALINGÜÍSTICA:** verifica si el emisor y el receptor hacen uso de los mismos códigos. Se explican términos cuyo significado es muy propio de los sujetos interactuando.
- **FUNCIÓN APELATIVA:** está orientada específicamente al receptor. Busca llegar a las emociones, acciones e ideales del receptor y generar nuevos conceptos del signo.



Ejemplo: Función emotiva del signo

Fuente de imagen: <http://www.estudiaronline.org/blog/2014/10/la-funcion-poetica-del-lenguaje/>



Ejemplo: Función apelativa del signo

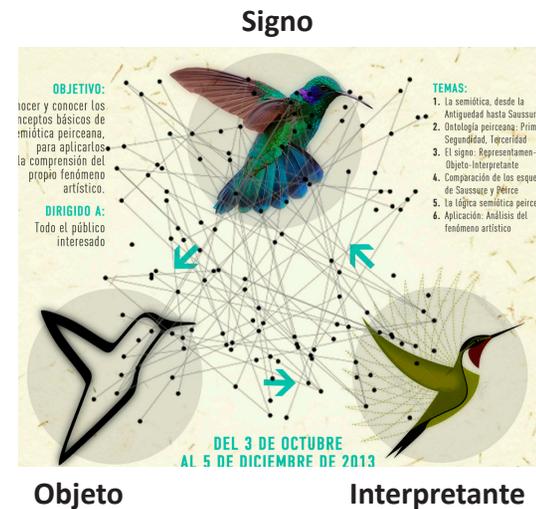
Fuente de imagen: <http://eddyvimen.blogspot.com/2010/04/cartel-para-el-examen.html>

EL TRIÁNGULO DE PIERCE

Al conocer que el signo es el encargado de crear significados específicos por los elementos que intervienen ante el interpretante, Pierce establece un triángulo semiótico el cual sirve para estudiar la significación, y así comprender cómo es que un objeto cualquiera se transforma en un signo.

De Toro (2008) menciona los tres puntos del triángulo de Pierce siendo estos: Índice, ícono y símbolo.

- **EL ÍCONO** tiene una relación directa de aquello de lo que se está hablando, sus características permiten representar la cosa o el objeto en cuestión.
- **EL ÍNDICE** obedece una codificación cultural, una de sus funciones principales es su contextualización en cuanto al tiempo y espacio en donde se produce el mensaje, como por ejemplo: un rayo, indica una tormenta eléctrica. Es decir un rayo es un evento del clima, al momento en que se encuentra en el contexto del tiempo y espacio de la persona este puede indicar que hay una tormenta eléctrica, en otras palabras el índice, indica lo que el icono es.
- **EL SÍMBOLO** opera principalmente por connotación, este se desarrolla en el sentido de que será interpretado, es decir no presenta ninguna relación directa con el signo sino que se da por un acuerdo social.



Ejemplo: Triángulo de Pierce

Fuente de imagen: <http://imgkid.com/charles-sanders-peirce-semiotica.shtml>

SIGNIFICADO DENOTATIVO Y CONNOTATIVO

Teniendo en cuenta que en la semiótica el receptor es el sujeto que le da sentido y significado al signo, pues es quién decodifica los mensajes adecuándose a su entorno, los elementos que participan fundamentalmente en este proceso de decodificar el mensaje son la connotación y denotación pues estos facilitan la comprensión del mismo. Rodríguez (2014) menciona la definición que Saussure le da al signo diciendo que es la unión de un estímulo material percibido con los sentidos, dando esto una idea que sustituye a la realidad a la que se refiere.

Chávez (2003) menciona que todo concepto tiene uno o varios ambientes en donde se desplaza. El significado contextual lo determinan los términos que anteceden y preceden la palabra.

A esto es lo que se llama **significado connotativo** pues tiene un carácter subjetivo dándose en el plano en el que se habla, porque este es el significado que el receptor o interpretante le da al signo en contextos y situaciones determinados. Por otro lado entonces, se llama **denotación al significado** puro de una palabra, el significado universal pues se da en el plano de la lengua. Chávez lo resume diciendo, que es toda palabra la cual podemos encontrar su definición establecida en el diccionario.

El significado que el receptor le da al signo, parte primeramente de lo comprendido universalmente por el significado denotativo, pues de allí proviene la palabra, en el momento en que el signo se adecua a situación y ambiente del receptor este puede mantenerse con el significado denotativo o bien el interpretante generar nuevos signos lo cual genera la connotación del mensaje.



S. denotativo: Un burro, un animal de carga.

S. connotativo: Burro, personaje parlanchin, buen amigo y gracioso.

Fuente de imagen: <http://corrientevision.blogspot.com/2013/11/burro-y-mas-burro.html>

SIGNIFICANTE Y SIGNIFICADO

Es necesario saber que el significante y significado son las caras que tiene el signo lingüístico y que se debe conocer que función tiene, para Arrellano (1997), Saussure lo define como la unión de un concepto y una imagen acústica, la imagen acústica no es por el sonido tal cual tiene la palabra, sino por lo que en la mente se posiciona por medio de las sensaciones de los sentidos, por ello es que se dice que es una entidad psíquica de dos caras, concepto e imagen.

Estos, el concepto y la imagen acústica son los dos elementos del signo y siempre se buscan mutuamente para crear una idea a la persona. Se debe saber que el signo tiene un carácter arbitrario el cual es el canal que une al significado con el significante y permite la creación de los nuevos signos para comprender el mensaje.

SIGNIFICANTE

Pedroni (2004) dice que el significante participa en el momento en que se le da al signo una materialidad perceptible, acústica, visual, olfativa, gustativa o táctil. Entonces se puede decir que el significante es todo aquello que se capta por medio de los sentidos, el cual se vuelve en una condición necesaria para la manifestación del significado.

SIGNIFICADO

La autora también habla del significado, en este menciona que el signo cuenta con una parte abstracta, la cual es la idea del referente al que el signo apunta. Esta es la etapa en donde se dice que el signo tiene una imagen acústica, pues es percibido por los sentidos, el referente utiliza los sentidos para adecuarlos al mensaje y darle un significado, pero también, se debe saber que el significado es una unidad puramente cultural, por ello es que el objeto variará su significado de cultura a cultura y probablemente de persona a persona.

Es entonces que al momento de unir el significante que es donde participan los sentidos y permiten que todas las ideas y sensaciones interactúen, y el significado que es donde el signo se desarrolla por la cultura y experiencia de la persona, se puede decir que surge el sentido del signo el cual se adecúa al momento y situación en que este se está desarrollando.



Ejemplo: Significante es el trebol y el Significado de suerte es el que se le da por un acuerdo.

Fuente de imagen: <https://periodismoycotidianidad.wordpress.com/2013/09/11/ejemplos-graficos-de-significado-y-significante/>

RETÓRICA DE LA IMAGEN

Gallucci (s.f.) menciona que la retórica puede ser una o varias palabras que se utilizan para hacer énfasis a una idea o sentimiento. El énfasis proviene de la desviación que realiza el hablante con respecto al sentido literal de una palabra. Al hablar de semiótica también se incluye el tema de la retórica visual, la cual tiene como fin ser un discurso persuasivo. López (2006) menciona que la retórica rompe con la denotación y abre el camino a las connotaciones.

La retórica visual es la que hace uso de las figuras retóricas por medio del lenguaje visual. Su búsqueda es mostrar un mensaje distinto a lo esperado, existiendo entre el sentido figurado y el propio alguna conexión.

En el momento de la creación: el emisor del mensaje parte de una proposición simple para poder transformarla con una figura retórica. Y al momento de recibir el mensaje, el receptor capta la idea en un sentido figurado y restituye la proposición a un lenguaje propio. Para Barthes (s.f.) la imagen posee tres tipos de mensajes: el mensaje lingüístico, el icónico codificado y el icónico no codificado.

El mensaje Lingüístico, el autor dice que este puede separarse de los otros dos, pues estos al tener la misma sustancia icónica su distinción entre sí es más complicada. Y se debe tomar en cuenta que al momento de ver una imagen el espectador recibe el mensaje literal (denotado) y cultural (connotado)

El mensaje codificado, altera el formato o modo del mensaje lo cual permite que sea más fácil de transferir, las personas codifican mensajes para que de esta forma sea más fácil ser enviados y recordados.

El mensaje no codificado es el que no posee ninguna connotación, es todo lo que se muestra literal en la imagen. Podría decirse que este es la denotación de la imagen.



Fuente de imagen: <https://liliaviba.wordpress.com/comunicacion-visual/significacion/12-retorica-visual/>

Ejemplo:

El Mensaje lingüístico en la imagen se puede definir que es la frase: Felices Pascuas (season's greetings).

El mensaje no codificado es el sacapuntas, el crayon y la viruta.

El mensaje codificado reúne lo que se puede observar del mensaje lingüístico y del no codificado, de esta forma logra connotar que la marca desea que pasen unas felices fiestas formando un árbol de navidad, en donde es conformado por la viruta del crayón color verde y el sacapuntas que tiene forma de estrella.

FIGURAS RETÓRICAS DE LA IMÁGEN

Figuras retóricas de significación

- **METONIMIA:** Es una figura retórica que puede tener muchas relaciones entre lo que se presenta y lo que quiere expresar. Una de estas relaciones es la de símbolo-simbolizado. Se muestra un símbolo para representar muchos conceptos detrás de él.

El ejemplo del capitán américa en donde su símbolo es la estrella que lo caracteriza por el país de donde proviene situado en América y connota lealtad y confianza. Es entonces como esos símbolos muestra más que un hombre disfrazado, muestra una personalidad del personaje.



Fuente de imagen: <http://www.luismaram.com/2013/08/03/10-ejemplos-de-figuras-retoricas-con-personajes-de-cine/>

- **HIPÉRBOLE:** Esta figura consiste en exagerar, al momento de usarse esta puede aumentar o disminuir la verdad de lo expresado. La exageración busca siempre imprimir un mayor énfasis.

El ejemplo de Inmortan Joe como el come hombre en Mad Max, hace uso de la hipérbole al exagerar todos sus rasgos faciales y la forma en como funcionan.



Fuente de imagen: <http://www.hobbyconsolas.com/reviews/critica-mad-max-furia-carretera-116586>

- **SINÉCDOQUE:** Se presenta una parte para dar a entender el todo.

El ejemplo del gato Cheshire, de Alicia en el país de las maravillas, en donde su cuerpo generalmente no aparece al mismo tiempo que su sonrisa y su cara lo hacían, por el mismo estilo del personaje.



Fuente de imagen: <http://www.luismaram.com/wp-content/uploads/2013/08/Sinecdoque.jpg>

- **METÁFORA:** Expresa un concepto con un significado distinto o en un contexto diferente al que es habitual.

El caso del tótem de Inception, el cual hace la mención que al momento de caerse significa que esta en la realidad y mientras siga girando estará dentro del sueño.



Fuente de imagen: <http://hipertextual.com/2015/06/final-de-inception>

- **PARADOJA:** Es un enunciado que resulta absurdo para el sentido común o para las ideas concebidas.

Por ejemplo en Monsters Inc, las personas parten del concepto de que los monstruos dan miedo, en este caso, las personas son las que les dan miedo a los monstruos, y tocar alguna pertenencia humana o al ser en sí, es un error casi de extinción para ellos.



Fuente de imagen: <http://www.hobbyconsolas.com/reviews/critica-mad-max-furia-carretera-116586>

- **COMPARACIÓN O SÍMIL:** consiste en establecer una relación explícita entre dos términos.

En esta imagen el ejemplo es fácil, en la película Dos Caras se encuentra en un mismo ser dos personajes.



Fuente de imagen: <http://www.luismaram.com/wp-content/uploads/2013/08/Comparacion.jpg>

- **PROSOPEYA:** Permite dar una cualidad humana a un objeto o animal que no lo tiene.

El ejemplo de Rango, en donde se exponen experiencias que un camaleón no puede vivir, además de su forma de andar.



Fuente de imagen: <http://www.kino.de/film/rango-2011/>

Figuras retóricas de repetición

- **ONOMATOPEYA:** esta es la imitación con palabras de sonidos naturales.

En este ejemplo se puede observar que Garfield es el gato dormilón, en su expresión de sueño esta la letra "z" que evoca la acción de dormir.



Fuente de imagen: <http://dreamers.com/garfield/asiesgarfield/albumdefotos.php>

- **ANÁFORA:** consiste en repetir una o varias palabras al principio de una frase o de varias, de otra forma es una repetición de un mismo elemento.

El ejemplo del corto animado la Sombrilla azul, en donde toda la historia se basa en sombrillas, y aunque sean 2 las principales, a estas siempre se les suman más.



Fuente de imagen: <http://www.imgneed.com/the-blue-umbrella-wallpapers.html>

Figuras retóricas de oposición

- **IRONÍA:** es cuando una expresión o situación parece incongruente o tiene una intención que va más allá del significado más simple o evidente.

El mejor guerrero Jedi es una pequeña criatura con características de medio metro, verdosa y orejas puntigudas.



Fuente de imagen: <http://www.luismaram.com/wp-content/uploads/2013/08/Ironia.jpg>

- **OXÍMORON:** Consiste en usar dos conceptos de significado opuesto en una sola expresión.

Gollum es un ejemplo pues en su personaje gráfico por completo debe expresar dos estados de animo, al momento de actuar se muestra aún más.



Fuente de imagen: <http://www.fanpop.com/clubs/smeagol-gollum/images/14076893/title/gollum-smeagol-screencap>

- **ANTÍTESIS:** Es la unión de elementos opuestos por su relación formal, su objetivo es enfatizar el contraste entre ambas.

En la película in time, estos dos personajes muestran sus características opuestas, así mismo como sus intenciones.



Fuente de imagen: <http://despierta-tu-que-duermes.blogspot.com/2015/09/el-cine-y-la-marca-de-la-bestia-in-time.html>

Figuras retóricas de omisión

- **ELIPSIS:** Consiste en la supresión de un elemento. También puede entenderse como la supresión de algún elemento que pertenece a la pieza original. Se suprime el objeto, su soporte o un elemento variante normalmente presente.

El ejemplo de actividad paranormal, es donde se suprime el ser extraño que ataca a la familia. No se ve, pero por la posición de los personajes indica por donde podría situarse el fantasma.



Fuente de imagen: <http://www.luismaram.com/wp-content/uploads/2013/08/Ironia.jpg>

RETÓRICA DEL CINE

La retórica es la encargada de analizar y sistematizar procesos y técnicas para desarrollar un lenguaje el cual se acomode al mensaje que tendrá como fin persuadir al espectador.

Morata (s.f.) habla sobre los antiguos escritores, los cuales creaban historias para reflejar sus emociones o su estatus social, sin embargo dice que hay también un cine artístico el cual guarda la retórica clásica utilizando la imagen. Al momento de utilizar las figuras retóricas el escritor provoca que el público este en un constante descubrimiento de emociones y acciones. Por otro lado el sitio Roastbrief (2014) menciona que en el cine se tiene minutos para persuadir a millones de personas sobre el mensaje que se está reproduciendo en la película. Se debe saber que los elementos fundamentales para transmitir el mensaje que se desea son: el tiempo, espacio y acción, pues no se debe pretender que el espectador comprenda la historia porque el actor o narrador la cuenta sino porque cada signo como el color, la luz, el sonido han cumplido por medio de la connotación crear ideas para el público.

Para generar mensajes por medio de la retórica, se debe hacer uso de las figuras que esta ofrece, el fin de utilizar la retórica en el cine es evaluar al espectador y potencializar el mensaje de la historia, todo esto deberá ser representado por medio de objetos o elementos que el ojo perciba como imperiosos.

Se puede decir entonces que la retórica en el cine, es utilizada para hacer énfasis en elementos de la historia los cuales son los que le darán sentido a la misma. El fin de las películas es transmitir un mensaje por medio de experiencias que están paralelas a la vida del espectador y así apelar sus emociones.



Fuente de imagen: <http://www.inmost-light.com/wp-content/uploads/2013/06/Fur3.jpg>

SEMIÓTICA CINEMATOGRÁFICA

La semiótica del cine parte del signo lingüístico al que Metz le llama filmolingüística, el cual según Castellanos (2007) dice que este signo es una representación sonora o gráfica de un elemento que mantiene una relación simbólica y arbitraria con su referente. Es decir este símbolo es genérico y no distingue individualidades de los objetos, en el caso del cine las imágenes y sonidos si son dados para su individualidad. Así también Castellanos menciona el concepto de Mitry (1990) de la imagen pues esta no es solo un significante complejo, sino que siempre está de forma individual, personalizada y distinta.

Un ejemplo sería tener por concepto la imagen del perro, pero lo que le hace distinguible es que es ese perro que no se verá en ningún otro espacio y tiempo más que en el de la película, es entonces que lo hace un signo distintivo.

Se podría decir que, el sonido y las imágenes se convierten en signos icónicos y por tanto simbólicos al relacionarse con la cultura que los genera e interpreta según sus convencionalismos. Lo que lleva a cuestionarse ¿cómo una imagen de tres o cuatro segundos puede simbolizar algo?, Castellanos lo resuelve con los símbolos, pues el contenido de la cinta cinematográfica crea universos con signos como, tiempo, espacio, léxico, sonidos, imagen y sucesión que generan la distinción de la película.



Ejemplo: Semiótica del cine

Fuente de imagen: <https://cyanalcien.wordpress.com/tag/cartel/>

Se comprende que se le llaman palomitas a los poporopos que se comen para ver películas, en este póster, utilizan la figura literal de palomitas y la colocan en una caja de poporopos, es así como se representa que en el cine se da un carácter arbitrario al signo, adaptado al tiempo y espacio.

IDENTIDAD VISUAL

Costa (2003) define principalmente a la identidad como un término que tiene un sentido cultural y estratégico. Es lo que hace que cada empresa sea diferente de todas las demás, única e irreplicable. Mientras Vega (2009) describe al logotipo como la versión gráfica estable del nombre de la marca que añade nuevos aspectos a la capacidad identificadora del nombre e incorpora atributos de la identidad institucional, como pueden ser una determinada tipografía que proporcione significados complementarios al propio nombre, no sólo al emplear alfabetos especiales creados para la marca, sino también al utilizar las familias topográficas existentes, las cuales tienen asociado un significado adquirido a través del tiempo por el tipo de uso más frecuente que se les haya dado. Pero la identidad es algo invisible, y más sustancial en las organizaciones.

Entonces, ¿Cuáles son los principios de la identidad visual corporativa? Costa propone diferenciar como principio fundamental la identidad. Ello intensifica la función distintiva del logotipo. Los logotipos deben ser visibles y reconocibles antes que legibles. Pueden emplearse tipos que no serían legibles fuera de contexto. Así también en un logotipo se puede utilizar el símbolo gráfico el cual crea una representación cuya sola visualización debe ser suficiente para la identificación inmediata de la entidad, producto, etc. Debe ser fácilmente memorizable y capaz de ser diferenciado rápidamente.

Tanto el nombre literal como los signos visuales, deben poseer un alto nivel de diferenciación ante su competencia. Mientras más identidad visual posea este valor distintivo y exclusivo, más pronto se hace notorio y memorizable. Diferenciación y capacidad de memorización son los principios esenciales de un buen diseño de identidad.

Como símbolos, pueden emplearse deformaciones personalizadas del logotipo, iconos, reproducciones realistas, figuras abstractas o elementos arbitrarios sin significación explícita.

- *ISOTIPO*

El isotipo es la parte simbólica de la marca, entonces se entiende que la marca es reconocida sin necesidad del texto



Fuente de imagen: <http://es.slideshare.net/silviavera5243/conceptos-de-marca>

- *IMAGOTIPO*

El imagotipo es la combinación de imagen y texto, estos elementos funcionan como identificadores ya sea en un todo o separados.



Fuente de imagen: <http://insharepics.info/imwg-walt-disney-company-logo.htm>

- *ISOLOGO*

En este el texto y el ícono se encuentran agrupados, no funcionan uno sin el otro.



Fuente de imagen: <http://estudiojoplin.com.ar/noticias/logotipo-isotipo-imagotipo-e-isologotipo/>

- *LOGOTIPO*

En este el texto tiene la función principal, se dice logotipo cuando se identifica por texto.



Fuente de imagen: <http://www.dafont.com/forum/read/196198/terminator-genisys-logo-font>

BRAND PLACEMENT

En el área del cine, todo lo que se coloca tiene una intención para significar algo al público, para muchas marcas es importante mostrarse en varios lugares y más si se está en una película, es decir al mostrarse una marca en el audiovisual generará que el espectador la identifique y asocie con cierto producto, sabiendo esto, es necesario mencionar que estas marcas buscan mantenerse en la mente de las personas aún en el medio del cine.

Para Pino y Olivares (2006) el Brand placement es toda presencia audiovisual referente a una marca claramente identificable, lograda mediante una gestión y negociación con la productora, donde se integra el contexto espacial y/o narrativo del género de la ficción cinematográfica y televisiva. La mezcla entre los intereses de las personas y la ficción es un fenómeno que hace pocos años se inició, pues lo que las marcas buscan es posicionarse en todo medio audiovisual.

El fin del Brand placement es interactuar de forma que comunique y comercialice su marca con el público por medio del cine o televisión, es por ello que la relación con marcas y casas productoras sea aún más estrecha. Si bien el Brand placement es puramente publicitario su búsqueda es posicionarse en la mente de las personas al momento de ver una película, por lo tanto las mismas casas productoras pueden optar por participar dentro de la cinta y ser parte de ella adecuándose a sus necesidades narrativas.



Fuente de imágenes: <http://www.printsome.com/blog/2014/t-shirts-movies-creative-marketing-brand-placement/>

AUDIO BRANDING

El posicionamiento de una marca no solamente puede ser por medio de lo visual, hoy en día las empresas buscan utilizar todos los sentidos del ser humano para poder posicionarse y mantenerse siempre en el subconsciente.

El sonido, como tal es un elemento muy fuerte, lleno de recursos que caracterizan a algo o alguien en particular, Corrales (2014) menciona que las empresas que utilizan el sonido como un aporte en su identidad visual, llegan a tener una ventaja competitiva muy alta.

Sin embargo, el posicionamiento por medio del sonido no proviene solo de las marcas, el sentido del oído en sí, es muy hábil para hacernos generar una identificación inmediata con algo, tal como menciona Corrales, distinguimos sonidos genéricos de nuestros hogares, el sonido del teléfono, la televisión, las puertas, microondas entre otros. Así también Eyeball (2013) hace mención de que como seres humanos generamos sonidos que nos hacen identificar, como nuestras voces, la forma en que caminamos y la respiración.

Eyeball coloca al sonido como un símbolo que transmite mensajes, las ondas sonoras y la forma en como estas logran entrar en el cerebro de las personas generan una idea, un signo específico al que se refiere el sonido.

En el cine, el sonido es uno de los signos con mayor impacto sobre el público, pues genera emociones que solo con la vista no pudieran ser sentidas en su totalidad.

La música es un motor poderoso para transmitir culturas, por lo tanto esto permite que las empresas se conecten por medio del

sonido con los consumidores. De esta forma se generan impulsos de identificación y acción de compra de las personas hacia la marca. El beneficio del audio branding en el cine, es el que casas productoras puedan ahora ser identificadas con el sonido de la animación de su identidad, de esta forma complementan aún más sus contenidos, es decir significan más para el consumidor y se relacionan por medio de los sentidos con el.

Eyeball menciona el porqué del trabajo del sonido en las marcas, se basa en tres puntos:

- Todos aman la música, una banda sonora bien compuesta añade profundidad emocional a la experiencia del consumidor. La música es una herramienta poderosa para la creación, conexiones auténticas significativas con su público.
- Los oídos no se pueden cerrar, las marcas establecidas se posicionan cada vez más y más, pues ahora existen muchos medios por los cuales estas empresas llegan a nuestros oídos.
- Las voces son únicas, diferentes voces representan diferentes emociones, edades, géneros, nacionalidades, diferentes tipos de personas. Un “sonido de marca”, añade personalidad y especializa la intimidad de su marca.

Esta identificación sucede en el cine, y las casas productoras han tomado esto como un reto para poder significar aún más y así introducir al espectador a las historias.

CASAS PRODUCTORAS

La casa productora es uno de los actores que participan en la distribución del audiovisual, para Miñarro (2014) denominada generalmente como “productora” es la empresa que desarrolla y financia la obra audiovisual como tal. Lo que se encarga es desarrollar el plan estratégico y administrativo del capital. Revisa la propiedad literaria, pitches y maneja toda la publicidad y relaciones públicas de cada compañía dentro de la casa productora. Uno de sus propósitos principales es el de proveer a la entidad de negocios una identidad legal reconocida por el gobierno, autoridades de impuestos y otros negocios e individuos. Además de generar una presencia independiente, tangible y comercial con la capacidad de crecer su valor.

DISNEY

Brown (2009) hace una mención breve de la productora Walt Disney Company, la cual inició como un estudio de caricaturas fundado por los hermanos Walter y Roy Disney, siendo ahora una de las compañías de medios de comunicación y entretenimiento más grandes del mundo.

Como bien se sabe Disney es reconocido por su identidad visual uno de sus elementos es el castillo el cual según Tostado (2014) la referencia de la abstracción de este proviene de Alemania, el castillo de Neuschwanstein, el cual fue elegido por Walt Disney como modelo del Castillo de la Bella Durmiente en Disneyland, dando la bienvenida a todos los niños y adultos que se acercan al parque de atracciones.

Por otro lado el sitio Famous Logos (2012) menciona que el logo simboliza un mundo de cuentos de hadas, y su objetivo es generar entretenimiento a los niños.

En su identidad también se encuentra el segundo elemento que es el texto, “Walt Disney” el cual hasta la actualidad solamente es utilizado “Disney”, sin embargo su estilo no ha tenido cambios drásticos, este texto tiene un estilo gráfico distintivo pues su construcción parte de ser la firma personal de Walter Disney. Los estudios Walt Disney han mantenido con éxito la visión del fundador, que era proporcionar entretenimiento de calidad y mantener la individualidad.



Fuente de imagen: <http://www.freelargeimages.com/disney-logo-1385/>

DREAM WORKS

Mañes (2015) relata la historia de Dream Works, esta casa productora fue una iniciativa del director Steven Spielberg, el presidente de los estudios Disney Jeffrey Katzenberg y el productor David Geffen, quienes reunieron fuerzas para llamar al estudio Dream Works Animation. La intención de Spielberg hacia la identidad visual de esta casa era que fuese una reminiscencia de la época dorada de Hollywood. Haciendo mención al primer logro del hombre, como acontecimiento histórico el cual fue la llegada a la luna en 1969.

Robert Hunt fue el encargado de realizar el logotipo de Dream Works en el coloca a un joven pescando sobre una luna creciente, basándose en la figura de su propio hijo William. Así fue como la primer película en utilizar el logo fue The Peacemaker, en 1997.



Fuente de imagen: <http://logok.org/dreamworks-logo/>

WARNER BROS

Esta es la casa productora que en 1927 lanzan el primer largometraje sonoro en la historia del cine. Marín (2015) habla sobre la identidad de la casa productora Warner Bros, la cual es caracterizada por su escudo, esta empresa fue fundada por los hermanos Warner, y el nombre de la productora se debe a su apellido, además de tener la abreviatura de Brothers la cual es "Bros". Por lo tanto su identidad se basa en la creación de un escudo el cual contiene las iniciales WB, este logo ha tenido variaciones a lo largo del tiempo, la estructura de la imagen que actualmente se utiliza ha permanecido desde el año 1998.



A TimeWarner Company

Fuente de imagen: http://logos.wikia.com/wiki/File:Warner_Bros._Pictures_2011-2014.gif

CINE

Según Álvarez (2004) el cine busca representar la realidad a un tiempo y ritmo determinado. El cine surge de la intención del ser humano de colocarse a sí mismo en otro punto de vista en el mundo. Según la Cineteca Nacional de México (1974) que Álvarez cita, el cine parte de las experiencias personales plasmando imágenes y sonidos en la historia y así testimoniar desde un acontecimiento un concepto político, ideológico y filosófico de la realidad.

Para García Tsao (1989) La riqueza del cine, su magia, le permite ser un arte, técnica, mercancía, sueño, concientizador social, placer, enajenación y más.

Por otro lado Fügemann (2005) dice que el cine puede abarcar distintos enfoques como la sociología, psicología e incluso política, también por su modo como una producción independiente, serie B, animado, etc. Es entonces que se debe centrar en el cine como un hecho, como un proceso que brinda un espectáculo, no importando su finalidad. La ventaja del cine es que no importando su antigüedad sigue presente en la vida del ser humano sirviendo siempre como un medio de entretenimiento fantástico y popular. El autor, como otra forma de definir el cine menciona a G.Friedman y E. Morin, los cuales dicen que el cine es un hecho humano cuya característica es que varias disciplinas del ser humano pueden mezclarse y así pueden generar sentido a la historia.

El fin del cine va más allá de entretener a las personas, este ofrece visiones y deseos del mundo, el cine es utilizado para generar nuevas percepciones de la realidad y generan nuevos códigos para la cultura y la sociedad. Permite apelar nuestra posición como persona y genera deseos y aspiraciones personales o sociales.



Fuente de imagen: [http://www.todosfondos.net/html\(+1280x1024\)/Cine%20y%20Television/Piratas%20del%20caribe/slides/Wallpapers%201-3-Pirates-of-the-Caribbean-2-Dead-Man-s-Chest.html](http://www.todosfondos.net/html(+1280x1024)/Cine%20y%20Television/Piratas%20del%20caribe/slides/Wallpapers%201-3-Pirates-of-the-Caribbean-2-Dead-Man-s-Chest.html)

FASES DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Para que un audiovisual tenga buenos resultados a nivel visual y narrativo, es necesario establecer el orden de pasos que se llevarán a cabo, así también establecer el personal encargado de cada área a desarrollar. No importando si el audiovisual será un cortometraje, largometraje, documental todas las producciones llevan el mismo proceso.

PRE PRODUCCIÓN

Para Reina (s.f.) la pre producción inicia con el desarrollo de la idea de la historia. Es en esta etapa donde se encuentra el guión o la historia detallada para el audiovisual y de él emerge el guión técnico, el cual transmitirá todo el texto de la historia a imágenes para poderse visualizar.

El guión técnico establece las locaciones, colores, tiempo y espacio para que luego por medio del storyboard se vea por medio de imágenes la historia mejor narrada.

Partiendo del storyboard y story reel se podrán colocar elementos que visualmente connoten el mensaje de la historia, es allí donde la dirección de arte evalúa las piezas a colocar, sonido, iluminación entre otros.

En la etapa de preproducción es donde se preparan todo el equipo y herramientas que se utilizarán, si es una producción animada, deberá especificarse la técnica a utilizar y evaluar el presupuesto.

PRODUCCIÓN

La etapa de producción es en la que todo el proceso de desarrollo de animación, materiales, sonido. En esta etapa los elementos a animarse encuentran desarrollándose en el medio digital, es aquí donde pueden surgir cambios de mejoras para el audiovisual pues se están haciendo constantes muestras del proyecto.

POST PRODUCCIÓN

Es la última etapa, en ella se trabaja la edición y se ensambla el color, los escenarios, el sonido y los efectos especiales que sean necesarios para que el audiovisual complete el mensaje deseado.

EL GUIÓN

Se debe saber que el guión es el generador de toda historia creada dentro del cine y otros medios. Para Huet (2006) el guión es quien determina la forma en que la historia será narrada, en este proceso del guión se involucran otros aspectos como el rodaje y montaje. Aun así el guión generalmente es un invento de una historia por parte de una o varias personas. Esas historias tienen la intención de que el espectador desee vivirlas pues son imaginarias.

Así también Aldana (2011) define al guión como un borrador que será el eje central del desarrollo de una historia, lo representa como los planos de un edificio, que aunque en ese momento no se vea el edificio, servirá de estructura de lo que en cierto tiempo será el edificio. El guión es un relato de todo lo que sucederá en la historia. Es una estructura narrativa compleja pues en el no sólo se incluye la historia, sino que también como lo menciona Huet este debe tomar en consideración las formas visuales en qué se contará la historia por medio de las escenas, los diálogos, secuencias y descripciones lo mayormente detalladas de lo que los actores y otras personas u objetos que intervengan deben hacer.

EL GUIÓN TÉCNICO

Después de tener el guión final, llega la etapa del guión técnico, Benítez, Rodríguez, Utray (2013) mencionan que la elaboración de este, es el momento en que la producción da un producto audiovisual que se manejará entre el guión y el rodaje, momento en el que se filma o desarrolla la historia. El guionista o quien redactó el guión es quien expresa todos los elementos que componen la película y a partir de ello es de donde se realizará la grabación.

Esta idea del guión técnico es también compartida por Fernández (2015) quien dice que el guión técnico, parte del guión literario y el fin es trasladar todas las palabras escritas a imágenes. Este es utilizado para mostrar los planos en secuencia para contar la historia, el director del filme es quien propone los planos, la cantidad de tomas que se harán entre otros.

ESCENA	EDIFICIO	INTERIOR
4	PASILLO	NOCHE
T3 - PM Julio		
	<p><i>Es la misma acción del plano 2. Se graba todo en las dos para editar después. Ojo la continuidad.</i></p> <p>JULIO mira la imagen de la virgen Se tapa la nariz y hace un gesto de asco. Toca el timbre. JULIO escucha el ruido dentro del departamento Toca el timbre nuevamente. Al no obtener respuesta, se da media vuelta y vuelve a su departamento.</p>	
T4 - PE Julio		
	<p><i>Plano abierto de JULIO al final del pasillo. Se graba toda la acción anterior. Vuelve caminando hacia cámara.</i></p> <p>Julio se da media vuelta y vuelve a su departamento</p> <p>ARTE: La toma se graba en la puerta de los vecinos. Falseamos la puerta de BERTA.</p> <p>LUZ: Raccord de luz en la puerta de BERTA. No se tiene que ver el freneil.</p>	

HAY QUE HABLAR CON LOS VECINOS!!

Fuente de imagenes: <http://rincon3b.blogspot.com/2014/02/cine-la-historia-el-guion-y-el.html>

EL TONO DEL GUIÓN

Para lograr identificarse emocionalmente con una historia, el guionista busca experiencias o temáticas que proyecten ciertas sensaciones al espectador, de esta forma se relaciona con todos sus sentidos y así la historia de la cinta se mantiene en su mente. Sauras (s.f.) cita al guionista Robert Towne quien dice que el tono es lo más difícil de lograr, y también lo esencial de la película. Por lo general se dice que el tono es la sensación general que produce la película. El tono le da un carácter peculiar a la película. Como se sabe las películas tienen el fin de contar historias que apelen a nuestros sentimientos, actitudes sociales y culturales, es entonces que para lograr esto el tono es utilizado para que el espectador logre sentir ese algo de la cinta. El autor menciona que si no se utiliza el tono correcto para la historia las consecuencias pueden ser nefastas, pues el público se hace una idea contraria a lo que el guionista pretendía transmitir.

El tono es un sentir que se va dando al realizar el guión, es por ello que esta estructura sufre una buena cantidad de cambios antes de fijar la historia, y luego de la historia aún puede tener cambios, pues todo dependerá de lo que el guionista deseaba transmitir hacia el espectador, si se transmite enojo en lugar de euforia por un evento importante, no se está cumpliendo con el tono correcto y puede llevar a perder la narrativa de la historia.



Fuente de imagen:<http://hdmoviespoint.com/splice-movie-full-hd-1080p-free-download/>

SUBTEXTO

Según Márquez (2015) el uso del subtexto es un reto para el guionista, pues este debe escribir una historia sin limitaciones.

La autora menciona que el subtexto genera tensiones internas de la historia y así permiten que esta tenga un clímax. El subtexto permite potencializar la narrativa, permite que el director de arte establezca detalles que connoten el mensaje en subtexto de la historia.

El subtexto trabaja como un texto entre líneas, es aquello que no se dice pero se evoca en toda la trama de la historia y es apoyado por los signos.

GÉNEROS CINEMATROGRÁFICOS

Para Morales (2013) el género visto desde el punto literario o audiovisual es una forma de caracterizar los temas y aspectos narrativos seleccionados por el autor. En cuanto a géneros cinematográficos, Morales explica que se refiere a temáticas establecidas que concuerdan con códigos que evocan cierto tiempo, emoción y espacio. Y también por la variedad de códigos estos géneros pueden mezclarse.

Los géneros cinematográficos serán reconocidos por el espectador, pues es quien decodificará los signos como personajes, estereotipos, escenarios, iluminación o ambientes de la historia.

• ACCIÓN

En las películas de acción se hace uso de la adrenalina y energía, se explotan las acrobacias y generalmente hay persecuciones, rescates, peleas, alguna crisis, o explosión, catástrofes entre otros. El movimiento es uno de los aspectos importantes en estas películas siempre mantienen al espectador en un estilo aventurero, y también lo posicionan como un héroe pues generalmente se basa en luchar contra la maldad.



Fuente de imagen: <http://static5.businessinsider.com/image/55085bf86bb3f73852092d7b-960/jason-statham-vin-diesel-furious-7.png>

• AVENTURA

La aventura en las películas se transmite por medio de historias que retan al personaje, pues este tiene constantemente nuevas experiencias en lugares diferentes, generalmente se acompañan de espectáculos en búsquedas dentro de la selva o desiertos, es decir lugares que no son conocidos o visitados por todo el mundo.



Fuente de imagen: <http://2.bp.blogspot.com/-c1ou5IVjIro/VN4aJDyIJ4I/AAAAAAAAAC4/SCDuwvDTc04/s1600/journey2-horiz.png>

• CATÁSTROFE

En las catástrofes siempre se pone en riesgo la vida humana, estas catástrofes evocan accidentes, terremotos, incendios o aspectos ajenos al ser humano como problemas en el universo. En este género el personaje debe ser hábil para escapar o esquivar las catástrofes pues el único fin es sobrevivir.



Fuente de imagen: <https://ponungeolgentuvida.files.wordpress.com/2013/02/2012.jpg>

- **FANTASÍA**

Las películas aprovechan el mundo de la fantasía para colocar escenarios o experiencias mágicas al espectador, muestra mundos irreales para contextualizar al espectador en su propio universo y así generan códigos específicos.



Fuente de imagen: <http://screenrant.com/wp-content/uploads/X-Men-Days-of-Future-Past-Wallpaper.jpg>

- **MUSICAL**

Estas películas se caracterizan por hacer uso de cantatas en fragmentos de la historia. Por medio de la música cuentan la historia, algunos no solo son cantados sino que también con coreografías.



Fuente de imagen: <http://cdn.screeningfilm.com/content/uploads/2014/06/Mamma-Mia-meryl-streep-3175243-1500-632.jpg>

- **SUSPENSO**

Las historias que utilizan el suspenso se basan en generar intriga al espectador, hace uso de la acción, coloca a un personaje como el héroe e ingenioso. Posee mayor argumentación pues debe mantener en todo el audiovisual conectado al espectador con la trama de la historia. Mezcla un poco el terror, aunque se le podría llamar sustos o angustias de la vida real, en las cuales mezcla la fantasía.



Fuente de imagen: <http://screenrant.com/wp-content/uploads/X-Men-Days-of-Future-Past-Wallpaper.jpg>

- **FICCIÓN/ CIENCIA FICCIÓN**

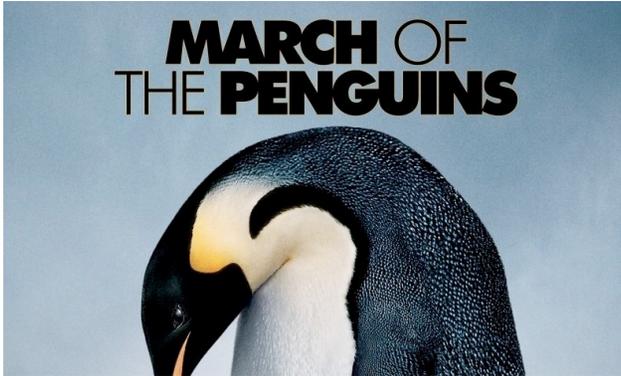
La ciencia ficción se aprovecha de fenómenos científicos, como experimentos, seres imaginarios, extraterrestres, robots, transportarse en el tiempo, algunas veces se ha utilizado para confrontar a la sociedad, la cultura y la política.



Fuente de imagen: http://www.dvdtalk.com/reviews/images/reviews/285/full/1436816431_2.jpg

- **DOCUMENTAL**

En este se indaga sobre la historia que se contara, busca plantear discursos sociales, como también representar historias de personas en específico, se basa en la cultura. Es una realidad proyectada en una película.



Fuente de imagen: <http://screenrant.com/wp-content/uploads/X-Men-Days-of-Future-Past-Wallpaper.jpg>

- **TERROR**

Las películas de terror generalmente evocan sensaciones de miedo, disgustos, incomodidad, desesperación, o pavor. Involucran dos realidades de la vida, algunas lo mezclan con la vida espiritual. En este tipo de películas se maneja lo paranormal, presencias malignas o sucesos sobrenaturales.



Fuente de imagen: <http://i2.esmas.com/2015/07/08/783224/el-conjuuro-624x351.jpg>

- **COMEDIA**

El género de comedia invita al espectador a vivir un momento alegre, algunas películas provocan risa entre líneas, o utilizan bromas y otras exageran la situación. Mucho de la comedia parte del lenguaje y las relaciones entre los personajes. Su función es entretener al espectador de una forma amena.



Fuente de imagen: http://i127.photobucket.com/albums/p138/aristin/blog/cine2/comodios01_zpse42167e5.jpg

- **ROMANCE**

Las películas de romances, hacen uso de las historias de amor, se centran en las emociones, sentimientos, pasión o afectos entre los personajes. Además del amor, se manejan otros sentimientos que son los que intervienen en la historia, sin embargo su finalidad es mostrar las cualidades del romanticismo.



Fuente de imagen: http://ecx.images-amazon.com/images/I/91AIQyAVpzL_SL1500_.jpg

- *DRAMA*

Se basa en un conflicto que existe entre los personajes o su entorno. El drama hace uso de los escenarios de la vida real, en esta se muestra el carácter y la interacción humana.



Fuente de imagen: <http://cdn.20m.es/img2/recortes/2011/02/22/10426-944-549.jpg?v=20110222235032>

DIRECCIÓN DE ARTE

Castellblanque (2006) menciona que el encargado de la dirección de arte, es quién se dedica de coordinar todas las tareas a realizar en el estudio, su labor es puramente creativa.

Los directores de arte establecen como se verán las composiciones audiovisuales, es decir complementan la propuesta estética uniendo sus ideales de otros, permitiendo recaudar más información de lo que está por suceder en una escena. Es decir entonces que la dirección de arte se encarga de plasmar el concepto gráficamente, se encuentra presente en todo el proceso de realización del audiovisual, se mantiene interviniendo de la buena visualización de cada toma, escenario, personajes, entre otros elementos.

Avendaño y Hernández (2010) hablan de las acciones que la dirección de arte realiza para obtener buenos resultados en el proyecto audiovisual, esta dirección busca mantener en todo momento el mensaje que la historia desea transmitir, la decoración puesta en una escena no está colocada sólo porque eran los cuadros que el camarógrafo tenía en su casa, sino que son cuadros que ayudan a contar una historia, recordando a la semiótica, aunque no todo sea un signo todo significará algo, si la propuesta audiovisual es manejada en dos colores es porque la intención de la dirección de arte es transmitir cierto sentimiento.

Es por ello que en el cine se ha dado crédito al diseño de producción que contiene la dirección de arte pues sus elecciones y funciones iniciaron a afectar la estética global de la propuesta visual, la cual va más allá de lo que se puede ver, connota más elementos como tiempo y espacio que sólo el actor no podría realizar.



Fuente de imagen: <http://1.bp.blogspot.com/-mOB3dRBnmk4/UhvEEvLVdwl/AAAAAAAAAX8/eT91xqhNd6w/s1600/SAD.jpg>

DISEÑO DE PRODUCCIÓN

El diseño de producción es un departamento dentro de todo el cuerpo de una producción audiovisual, según Reina (2013) el diseño de producción anteriormente era muy limitado y se encargaba solamente de los fondos y la utilería, podría decirse que actualmente el diseño de producción trabaja junto a la dirección de arte, pues esta dirección establece como debería de verse cierta escena, el diseño de producción se encarga de finalizar y concretar el escenario correcto tomando en cuenta los planos de la cámara y la narrativa, para que al momento de que la cámara se mueva se mantengan visibles cierta parte de elementos, además el diseño de producción se encarga de la buena visualización de elementos y sonido de la película, pues en una historia todo cuenta. El diseño de producción se encarga propiamente de materializar la imagen, hace ver antes de grabar como se verá la escena, también es una actividad que demanda un alto nivel de sensibilidad estética y narrativa, frente a lo que es pertinente para la realización: el balance entre lo que debe diseñarse y lo que puede adecuarse.

PROPUESTA ESTÉTICA

Para Castañeda (s.f.) una película puede ser definida como un hecho fílmico en tanto que es un medio que transmite una experiencia por medio de los sentidos al espectador. La propuesta estética se encarga de colocar al espectador en un momento sociocultural específico, teniendo como fin situar y llenar al espectador de datos sobre la historia.

Esta propuesta genera una lectura de imagen proponiendo sensaciones por medio de las experiencias, pretende intensificar ciertas secuencias para que el espectador comprenda la propuesta y le de orden.

En esta propuesta todo comunica, pues fusiona el mensaje escrito de la historia con cualquier tecnología que se use, cámaras, vestuario, software entre otros. Para contar bien una historia se necesita una experiencia estética, es decir basarse en algo real y proyectarlo en la historia, al conocer como es realmente se puede exagerar la sensación al espectador.

Para que esta propuesta sea coherente, tiene que guardar relación con la historia, el clima, las características de los personajes, el tono del relato, etc. Esta fusión de elementos permite apelar los vínculos, teniendo por un lado posibilidades y por otro lado lo contradictorio.

La propuesta estética evalúa individual y grupalmente: el sonido, el color, el contraste, el tamaño de plano, el ritmo de las imágenes y los sonidos, etc. Pues el objetivo final es que en la escena todos los elementos tengan una razón de ser y se conecten entre sí para enviar un mismo mensaje.



El moodboard de la película Maria Antonieta donde muestra colores y aspectos que evocan a la actriz.

Fuente de imagen: http://3.bp.blogspot.com/-fqJyIHt7oTo/TyxvPIjQAtI/AAAAAAAAACNw/K_LO20h3AF4/s1600/pastel+moodboard.jpg

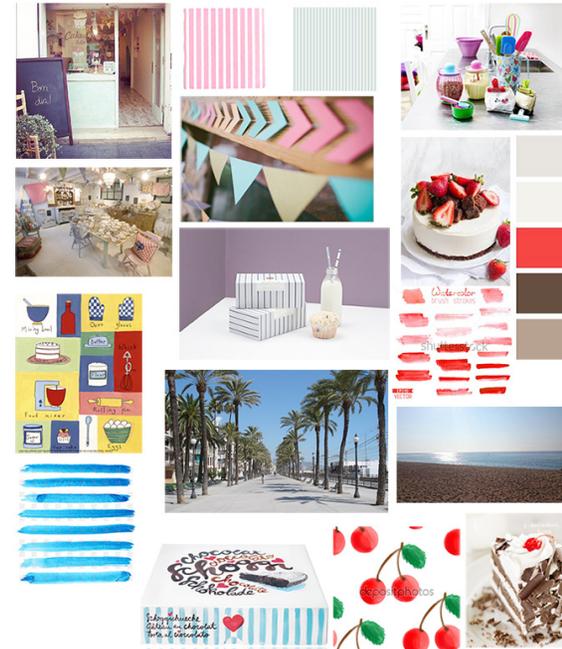
MOODBOARD

Según el sitio Marketinc (2014) es una idea creativa que se visualiza como un collage o mapa mental. Es decir es un póster con colección de imágenes, palabras, textos, estilos, colores, texturas y tendencias que tienen como fin representar un estilo de un proyecto específico.

El moodboard es utilizado también para establecer la sensación estética de una idea de diseño. Es entonces que la función del moodboard es traducir el contexto del guión por medio de imágenes para que al momento de diseñar personajes, fondos, escenarios, utilería se manejen en la misma línea gráfica y estén de la mano para transmitir al espectador la idea de la historia.



Fuente de imagen: <http://daamile.com/wp-content/uploads/2015/05/moodboard.png>



Fuente de imagen: <http://assets6.domestika.org/project-items/001/422/216/moodboard-big.png?1444557772>

PROPS

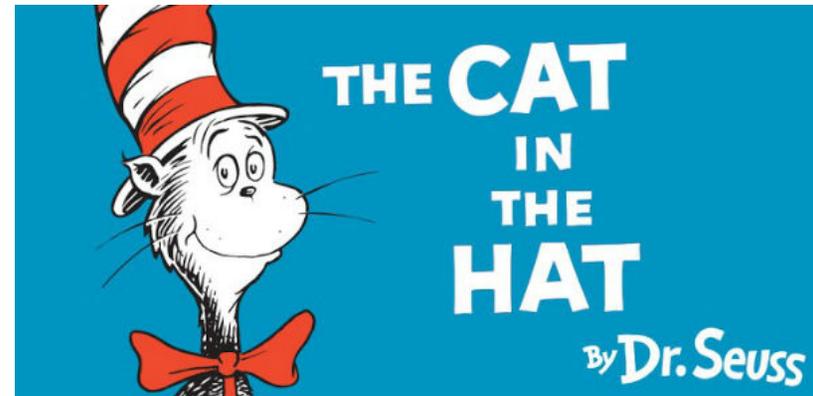
En el libro de la escuela para animadores del Rosario (2000) se menciona que para realizar una historia y contar lo mayor posible en ella, se es necesario tener objetos que sean externos al personaje y que puedan interactuar con él. Estos objetos son aparte del personaje y se llaman Props, esta es una abreviación de theatrical property, proviene del teatro y representa a los objetos o utilería que interactúan con el actor.

Todos los elementos que estarán en la escena están bajo la dirección de arte, cada pieza está colocada con el fin de connotar algo, es decir la utilería permite generar los escenarios para que se represente un ambiente que evoque todo lo que se desea mostrar, cuando el objeto interactuar constantemente con el o los personajes se convierte en un prop.

Para Toledo (2012) algunos objetos que tienen importancia como un prop pueden tener una función fija o decorativa: muebles, alfombras, cortinas, cuadros, retratos y esculturas.

Utilería de mano: cigarros, periódicos, lámparas, maletas y comida.

Efectos especiales: neblina o nieve, iluminación.



Fuente de imagen: <http://www.dbshopping.it/images/The+Cat+in+the+Hat.jpg>

OPENING - TÍTULOS DE CRÉDITO EN PELÍCULAS

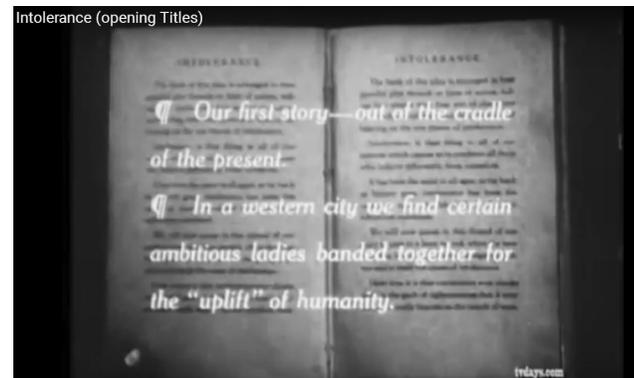
Para Labaig (2007) hablar de títulos de crédito es generar una antesala al espectador de la película, casi como se ve en el teatro es ese momento en que se genera un antes y después del inicio de la historia. Los títulos de crédito son un elemento imprescindible para cualquier audiovisual, con el paso de los años desde que D. W. Griffith (padre del cine moderno) iniciara a colocar los nombres de los actores como títulos de crédito, hasta la actualidad en donde mostrar una relación audiovisual de la productora con las películas se ha convertido en una demanda de parte del público.

Según el sitio Dilo en gráfico (2010) los títulos de crédito son versátiles pues pueden utilizar todo tipo de materiales: imágenes fijas o en movimiento, fotográficas o de animación, abstractas o figurativas, música de cualquier procedencia, etc. Pueden utilizarse todo tipo de materiales, siempre recordando que lo más importante es describir al equipo que ha desarrollado el filme.

Para Barper (2013) los títulos de crédito tienen la función de introducir al espectador con la historia. Mientras que Lara (2014) dice que los opening son las primeras imágenes que adentran al público a la historia que se tendrá por delante.

Para la creación de un título de crédito u opening es esencial conocer el criterio del director, pues es quién dirige al diseñador a plasmar la idea en mente. Como menciona el sitio Dilo en gráfico, esta animación no puede considerarse ajena a la película, pues esta introducción permite crear un lazo narrativo en cuanto al estilo gráfico mostrado y la historia de la película.

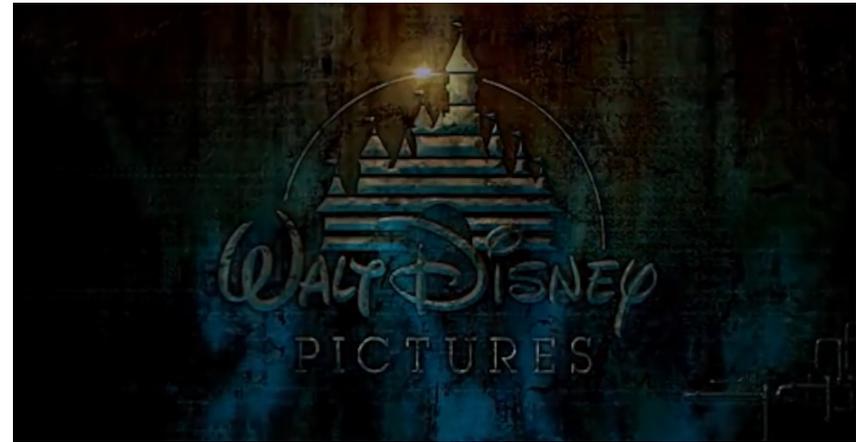
Como ejemplo se tiene a la primera película que realizó títulos de crédito llamada "Intolerance" en el año 1916, reuniendo en ella una composición tipográfica y de imágenes que evocaban un periodo histórico en específico. Pero fue Walt Disney quien dio un paso más en los opening al introducir animación en donde suavizaban movimientos y existía una mejor sincronización del sonido y trabajo de color. Desde ese entonces, los diseñadores y animadores han estado en una constante búsqueda de generar más sensaciones al espectador.



Fuente de imagen: 1916 Intolerance (opening Titles) de: https://www.youtube.com/watch?v=fwZCk0_Tt1o

El opening en la mayoría de casas productoras se ha vuelto esencial al momento de iniciar la película, estos tienen la función que desde el inicio deberán conectar al espectador con la historia, adentrándolo en la temática que tratará. Estos no solo tienen la función de presentar la casa productora, sino que al pasar el tiempo se han convertido en un elemento artístico en función de preparar al espectador emocionalmente, por medio de los colores, efectos visuales, sonidos, elementos propios de la película entre otros.

Barper menciona a Saul Bass uno de los creativos que revolucionó el diseño de los títulos de crédito diciendo, que para el público normal los créditos son la señal de que quedan sólo tres minutos para comer palomitas. El aprovecha ese lapso de tiempo muerto e intenta hacer algo más que simplemente listar unos nombres en los que la audiencia no está interesada. Pretende preparar al público para lo que viene a continuación. Es decir dejarlos a la expectativa.



Fuente de imagen: Walt Disney Intro Logo Collection de: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>



Fuente de imagen: Walt Disney Intro Logo Collection de: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>

PROCESO CREATIVO DE UN OPENING - TITULOS DE CRÉDITO

Gamonal (2012) menciona que no hace muchos años los títulos de crédito u openings dejaron de plantearse hasta en la etapa de post producción de la película, es por ello que aunque se hacía uso de esta herramienta para introducir al público a la película, aún se tenían varios problemas para componer estéticamente las animaciones en cuanto a tipografía e imágenes. El autor menciona que los openings han evolucionado en cuanto a su calidad, que por lo tanto llegan a tener una función narrativa, facilitando la inmersión del espectador en el comienzo del film.

Para crear un opening o título de crédito Gamonal habla de la importancia que tiene este audiovisual pues en el influyen tanto, texto, identidad visual, imágenes fijos o animados, perfectamente fusionados con el sonido. Para obtener un buen resultado se necesita de un equipo encargado de afrontar el proyecto promoviendo el mejor trabajo posible. Entre ellos son:

- **Diseño:** los diseñadores gráficos son los expertos más cualificados para comunicar mediante la tipografía, el logotipo la forma, la imagen fija o el color. Aunque actualmente se suelen hacer cargo de proyectos multimedia en los que se integra imagen en movimiento y sonido.

- **Música y sonido:** la música en los primeros y últimos segundos de un film es de vital importancia. Por lo tanto el creador de la banda sonora debe estar en perfecta sintonización con el equipo responsable de los títulos de créditos.

- **Animación e integración audiovisual:** para dar vida a las imágenes y la tipografía es fundamental la intervención de un animador. En el caso de que se utilicen escenas específicamente rodadas para la secuencia de títulos es fundamental la implicación de un pequeño equipo de rodaje que generalmente es supervisado por el propio director de la película.

- Por último, con la finalidad de integrar todos los elementos (texto, imagen y sonido) se requiere un **experto en montaje.**

- Es sumamente importante la **participación del director** desde los inicios del proyecto cinematográfico y no dejar los créditos para el final. Debe darle la importancia debida ya que forman parte de un todo que es el film.



Fuente de imagen: <http://www.popoptiq.com/video-of-the-day-true-detectivebatman-opening-credits-mashup/>

Para la creación de openings o títulos de crédito se realiza un proceso creativo, pues se necesita de acomodar correctamente la sucesión de títulos, imagen visual e imágenes para una animación. Teniendo como tal las siguientes fases:

- **DEFINICIÓN DEL MENSAJE**

El equipo encargado de desarrollar la secuencia del opening, debe reunirse con el director, para que éste les transmita toda aquella idea que él desea expresar con su película, los objetivos que quiere cumplir, especificando a que público desea dirigirse entre otros. En este punto se constituye una síntesis de contenido de la historia, y se genera una abstracción de pocos segundos de todo aquello que se desea transmitir conectándose directamente al tono, guión y objetivo de la película.



Fuente de imagen: <http://data.whicdn.com/images/20496662/large.jpg>

- **ANÁLISIS**

Consiste en estudiar todas las notas y reflexiones que ha manifestado el director en la reunión previa. Con la selección de las ideas más importantes se elabora un briefing que será la guía de trabajo para todo el equipo y marcar las líneas directrices del proyecto.



Fuente de imagen: <http://jsk.stanford.edu/jsk/m/2015/02/zena-meeting-680x420.jpg>

- **CONCEPTUALIZACIÓN**

Se reúne el equipo de creativos y se da inicio a proponer ideas y varias líneas de trabajo. Estas propuestas son las que transforman las ideas del director a imágenes y sonidos. Una vez elegido el concepto a transmitir se divide el trabajo según las especialidades.



Fuente de imagen: <http://assets.entrepreneur.com/article/1386957458-picture-this-no-more-boring-meeting-minutes.jpg>

- *RECOPIACIÓN O CREACIÓN DE MATERIAL TIPOGRÁFICO, VISUAL Y SONORO*

Cada una de las especializaciones recopila, graba o crea su material. El diseñador gráfico comienza con el estudio de las fuentes si son necesarias, el color y las imágenes que va a utilizar. El responsable de la banda sonora comienza a componer la música que acompañará a las imágenes. El realizador audiovisual determinará si es necesario el rodaje de escenas específicas para la secuencia del opening.



Fuente de imagen: <http://www.ideate.cmu.edu/files/9314/1539/3834/integrative-product.jpg>

- *DESARROLLO*

Tomando en cuenta los pasos mencionados anteriormente se empieza a dar forma visual y sonora al concepto creativo que se quiere transmitir. En un principio, tiene mayor importancia hacer una propuesta visual que no contenga movimiento ni sonido. Por lo tanto, en estos primeros pasos, el peso del proyecto recae sobre todo en el trabajo del diseñador gráfico, sin menoscabar los otros aspectos.

- *PRESENTACIÓN DE PROPUESTA ESTÁTICA*

Es entonces que llega el momento de que el director compruebe cómo se va desarrollando los títulos de crédito u opening. Esta primera propuesta, se presenta a modo de storyboard, es decir, sin animación ni música. En caso de que el director no la apruebe se debe volver a empezar por el principio y revisar las propuestas que se hicieron en la reunión creativa para tomar un nuevo camino. Si la aprueba, se continúa con el proceso.



Fuente de imagen: <http://ecx.images-amazon.com/images/I/91RY8P6gTvL.jpg>



Fuente de imagen: <http://theconceptartblog.com/wp-content/uploads/2012/07/Brave-conceptart-Carter05.jpg>

- **ANIMACIÓN**

Es en esta etapa en donde el peso del proyecto se traslada a los profesionales de realización audiovisual. La propuesta estática toma vida y adquiere movimiento mediante la animación de las imágenes fijas creadas en fases anteriores. Los signos tipográficos también pueden ser animados para dar mayor expresividad al opening.



Fuente de imagen: <https://someanimationstudentsblog.files.wordpress.com/2015/02/pixar-mu-1.jpg>

- **ESTUDIO DE EFECTOS ESPECIALES Y TRANSICIONES**

La secuencia de imágenes necesita de una fase de montaje en la que se entrelazan mediante diversas transiciones formando el mensaje audiovisual que se quiere transmitir al público en los primeros segundos para introducir al público a la película. También la capacidad expresiva se puede reforzar mediante el uso de efectos especiales.



Fuente de imagen: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/archive/9/9b/20160222060358!Fight_Club_fear_center.jpg

- **INTEGRACIÓN DE SONIDO**

Es la fase en la que se da voz a las imágenes esto si es necesario. Se introducen los sonidos que se han seleccionado para acompañar la animación y, por supuesto, el tema musical que va a introducir a los espectadores en la trama. La banda sonora también debe haber pasado por el visto bueno del director.

- **SINCRONIZACIÓN**

La parte en donde se puede decir que se establece la coreografía entre la tipografía o identidad visual, las imágenes y el sonido. La sincronización también aporta valores expresivos y emocionales que refuerzan el concepto creativo. Aquí se establece en qué momento y en qué lugar de la pantalla hacen su aparición, cómo se mueven y cuándo se suceden estos tres elementos que actúan como actores en la primera secuencia del film.



Fuente de imagen: http://www.gfxtrack.com/uploads/posts/2015-04/1428257731_3.jpg

- *PRESENTACIÓN DE PROPUESTA ANIMADA*

Se presenta al director el resultado final, teniendo ya todos los acabados perfectamente integrados, es decir es la vista que el público tendrá al ver el opening. Si el director considera que no se ha logrado transmitir el concepto creativo y conectarse con la historia de la película, se revisa nuevamente el trabajo desde la fase de animación.

- *PRESENTACIÓN DE PROPUESTA ANIMADA*

Si el director ha dado el visto bueno, se procede a la grabación de los títulos de crédito para posteriormente ser montado en la película.



Fuente de imagen: http://40.media.tumblr.com/2179831e2ea108d1d17654dd2e7ad273/tumblr_mfn6ipaJYk1qzvqzfo1_500.png



Fuente de imagen: <http://moviecultists.com/wp-content/uploads/2009/08/inception-screencap-1-warner-bros-logo.jpg>



Fuente de imagen: <https://i.ytimg.com/vi/Le8xKXi2v-8/maxresdefault.jpg>

NARRATIVA AUDIOVISUAL

Retomando la semiótica cinematográfica, se menciona el uso de las imágenes pues en un video estas son los componentes elementales para un audiovisual pues lo que busca es contar una historia.

Rivera (2011) en su búsqueda por definir la importancia de la narrativa audiovisual menciona a García (1993) quien ofrece sus puntos de vista sobre el tema, para García la narrativa audiovisual abarca la narrativa de cualquiera de sus medios: cine, radio, t.v., video, etc. La narrativa es la historia contada, la forma del relato particular. También se entiende la narrativa como todo el conjunto de la obra narrada por un autor, un período, una escuela, un país, etc. También está referida a la forma de la expresión, como el género, técnica o estilo para contar la historia.

La narrativa audiovisual hace referencia a dos aspectos, el morfológico que trata de la estructura del mensaje de la cinta y el discurso narrativo que busca identificar como fluyen todos aquellos elementos que aparecen en un producto audiovisual que son significantes (portan significados) y configuran la historia. En los medios audiovisuales el método de presentar las historias es en presente pues su intención es que el espectador se identifique en el tiempo y espacio en el que se desarrolla la trama, de esta forma deja de ser espectador y emocionalmente es parte de la cinta. Lo que genera posibilidades de narración y narrativas únicas.



Puente de imagen: http://s3images.coroflot.com/user_files/individual_files/original_140807_HZF3o4xfvAnVdewkCl75uPI8.jpg

Como se sabe las imágenes narran porque son manipulables, éstas brindan su propia lectura y por lo tanto generan lenguajes individuales al audiovisual. Por tal razón es que debe existir una estructura narrativa, existen tres partes básicas que toda historia debe tener, planteamiento, conflicto, resolución. La investigación, se centrará en la parte del planteamiento, Block (2008) menciona que se puede entender por planteamiento a los hechos necesarios para que la historia de inicio. Estos hechos incluyen a las identidades de los personajes principales, lugar dentro de la trama, tiempo y lugar en el que esta sucede. Block dice que estos elementos deben proporcionársele al público pues de no ser así este nunca se implicará, porque estará distraído tratando de identificar esos aspectos para comprender la historia.

Algunos de los elementos para generar el planteamiento de la historia del filme son, el rulo inicial que según Block este es un texto de situación más largo que da detalles sobre la historia que va a contarse. Otro de los recursos es la utilización de la voz en off, es decir una voz extra narrando el inicio de la historia, esta cumple el mismo papel pues plantea los elementos principales para comprender de donde se parte para contar la historia. Otros utilizan imágenes, sonidos, u objetos específicos que permiten dar una secuencia lógica a la película.

Es por ello entonces que la narrativa debe comprender primeramente una estructura morfológica que indique como será construida la historia por medio de la etapa del planteamiento de la película y los elementos narrativos se encargarán que por medio de imágenes y sonidos se establezca al espectador una situación o punto de referencia para comprender la trama de la historia.

ANIMACIÓN

La animación es un proyecto puramente gráfico, según Rodríguez (2007) la animación es una creación cinematográfica realizada imagen a imagen. A diferencia del cine generado por medios fotográficos, la animación da vida a un objeto o dibujo pues surge de la utilización de elementos que superan a la cámara fotográfica, pues la cinta ya no depende de la calidad de resolución o color de la cámara, sino que propone que la nueva tecnología generará las preferencias visuales. En una cinta animada, todos los eventos tienen lugar por primera vez en la pantalla, pues aunque parten de un referente (signo), por ser un elemento del cual no existe precedente, no se tiene por convención su existencia.

Por otro lado la Escuela Nacional de Caricatura (s.f.) define la animación como el arte de generar movimiento. Hablar de animación va más allá de la calidad visual de lo que se mueve, lo importante en la animación es cómo se mueve el muñeco u otro objeto. La animación se basa en la persistencia retiniana, un fenómeno visual que trata de la retención de imágenes en la mente durante un corto tiempo después de ver la escena. Al crear la yuxtaposición de imágenes en un corto tiempo se genera la ilusión del movimiento.

Por lo tanto la animación es un método el cual usa objetos que parten de un dibujo y tiene como fin generar vida para contar una historia, por medio de una secuencia de imágenes en corto tiempo para crear movimiento ante el espectador. Además de crear aspectos humanamente imposibles la animación permite ir más allá de la vida y actos que parte de lo convencional, lo que podría decirse que la animación respecto a cada cinta genera nuevos signos los cuales permiten ser historias individuales.

(Tytla 1937) Animador de Walt Disney Studio dice que no hay ningún misterio particular en la animación, realmente es algo muy sencillo, y como todo lo sencillo, es de las cosas más duras de hacer en el mundo.



Fuente de imagen: <http://www.animationmagazine.net/events/nicks-kung-fu-panda-wins-kids-animation-emma/>

LA NARRATIVA EN LA ANIMACIÓN

Gómez (2012) dice que la estructura principal en la animación es la historia y las técnicas de narración utilizadas las que hacen que el público se mantenga interesado en ella. La estrategia de la narrativa en la animación es la diferencia entre “dos puntos de vista” llamados también como “gaps”, los cuales son esenciales en las historias animadas pues alternan cambios en la continuidad de la cinta y permiten que el espectador se mantenga abierto al suspenso y sorpresas que pueda tener la misma con el espacio, tiempo o personajes.

Los “gaps” son esas diferencias que en la historia se presentan de la realidad y el punto de vista sesgado del personaje. Es decir los gaps permiten que la narrativa de la animación tenga partes reales e irreales. Como por ejemplo: unos monstruos que han creado un estilo de vida con rasgos parecidos a los seres humanos, pero al mismo tiempo con características de monstruos y con sus propias reglas, además de temerle al contacto con las personas. Esto es lo que hace que el espectador al no conocer por experiencias lo que puede suceder en la historia, se mantenga constantemente interesado. La narrativa pues se basa de elementos que pongan al espectador en un constante descubrimiento del mundo del personaje en la historia.



Fuente de imagen: <http://monicaherrera.com/taller-principios-basicos-de-narrativa-para-dibujos-animados/>



Fuente de imagen: <http://www.escoladigital.com.mx/blog/5-cortometrajes-animados-de-ensueno-ejemplos-exitosos-para-los-disenadores-y-creativos/>

PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN

Ceballos (2013) habla sobre los procesos que sucedían en los estudios de animación en donde no existían definiciones de movimiento exacto y de donde surgieron esas acciones que permiten ver una animación real la cual logra que el espectador se identifique y sepa que puede pasar. Es así como surgieron técnicas especiales para dibujar a los personajes u objetos en movimiento, desde ese entonces esas técnicas se volvieron en principios de animación que se perfeccionan con el paso de los años, estos son:

- **APLASTAR Y ESTIRAR**

Todos los movimientos propuestos surgieron de un experimento, este se descubre al momento de colocar una figura escena por escena mostrando rigidez y evita esa sensación natural de movimiento. La rigidez en la vida real solo se muestra en objetos como sillas, mesas, palos, etc. Mientras que cualquier otra cosa que contenga dentro de ella más elementos, generará movimientos más considerados, un ejemplo es el movimiento de masticar en donde hay formas que cambian como las mejillas, los labios y ojos.

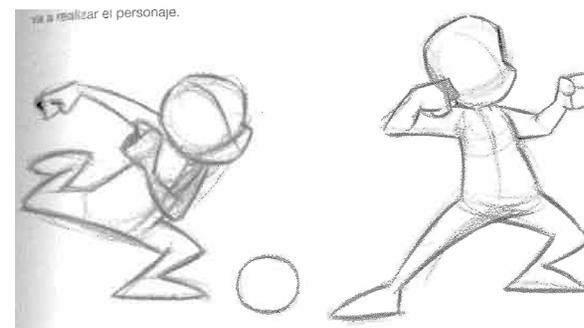
Es por ello que el principio de aplastar y estirar es uno de los movimientos que deben considerarse primordiales pues quiere decir que un movimiento contiene más elementos que participan para que esta acción sea comprendida naturalmente.



Fuente de imagen: <http://facweb.cs.depaul.edu/sgrais/images/AnimationPrinciples/stretch.jpg>

- **ANTICIPAR**

Al observar los movimientos que se querían representar en la animación, se hizo evidente que existen ciertas anticipaciones que hacen que se logre entender la acción, tanto de la persona que la realiza, como del espectador o de los objetos que interactúan en la escena. Como por ejemplo, al ver a un corredor al momento de iniciar la carrera el muestra que se agacha, coloca sus brazos en cierta posición para generar un impulso, de allí parte que el espectador comprenda si se impulsó lo suficiente o no. La función del principio de anticipar es generar índices al espectador de la acción que se generará y el aporte que da la animación es que al tener una parte real y otra imaginaria puede generar cambios a la secuencia y así mantener al espectador conectado con la historia.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 129

- **PUESTA EN ESCENA**

Si el día esta soleado y de pronto se nubla en cuestión de segundos la puesta en escena se encarga de que todos los elementos que hagan referencia a que el clima cambiará estén colocados en donde deben estar para indicar al espectador lo que sucederá.



Fuente de imagen: http://minyos.its.rmit.edu.au/aim/a-notes/a_anims/blow_key_01.gif

- **ACCIÓN CONTINUA Y POSE A POSE**

Cuando el animador se encuentra desarrollando las escenas, genera una idea rápida de lo que en el guión está comprendido, a esto se le llama acción continua pues busca contar rápidamente la historia, por otro lado la aproximación llamada pose a pose permite que el animador indique específicamente que movimientos se necesitan para realizar la escena. Estos dos principios van de la mano pues al colocarse en una vista rápida se comprende todo el proceso de movimiento que causo la siguiente acción.



Fuente de imagen: <https://danterinaldidesign.com/wp-content/uploads/2014/05/Pose2Pose03.jpg>

- **ACCIÓN DE SOBREPONER Y ACCIÓN DE PRINCIPIO A FIN**

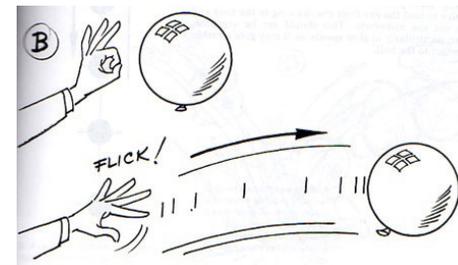
Existen ciertos personajes u objetos que tienen elementos significativos los cuales con solo verlos, se pueden identificar sin la necesidad de ver el todo, la acción de sobreponer y la de principio a fin buscan la forma de crear un movimiento aún más natural, como por ejemplo un perro, este puede estar caminando y detenerse y seguir moviendo su cola, si todos los movimientos que realizaba la animación tuvieran un stop en seco ni siquiera se pudiera seguir parpadeando o respirando. Este principio permite que el personaje aunque no sea humano, pueda seguir con vida en la historia.



Fuente de imagen: <https://www.animdesk.com/wp-content/uploads/followthrough.jpg>

- **SALIDA LENTA, LLEGADA LENTA**

La salida lenta y llegada lenta es el trabajo del animador al momento de unir las escenas, no puede el personaje estar masticando rápido y llevando la comida lento, es como si los tiempos de animación estuvieran desfasados, lo que permite este principio es crear coherencia de movimientos, lo cual hace que se vea más natural para el espectador.

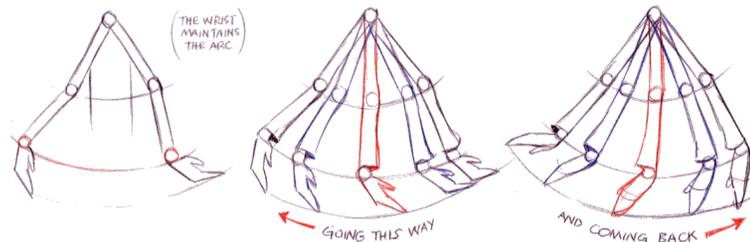


Fuente de imagen: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/bc/df/a7/bcdfa7e05733098c9bc24375d9eb05d0.jpg>

- **ARCOS**

Generalmente en todos los seres y elementos que existen en el mundo se mueven de forma arqueada, en su mayoría los seres vivos, si se observa el movimiento del cuerpo todo gira en forma circular, es decir si se gira el brazo derecho hacia la derecha se genera un arco.

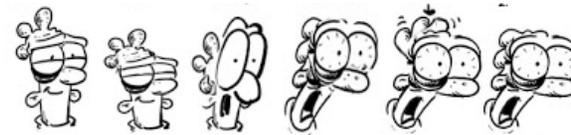
Tras analizar este movimiento los animadores notaron que los movimientos eran demasiado rígidos y limitaban la naturalidad del personaje u objeto. Ahora cada movimiento que se realiza, mantiene los arcos, pues es la forma en la que el ser humano el cual es el interpretante, comprende los movimientos que realiza un ser que no existe, sin embargo de esta forma le da vida humana.



Fuente de imagen: http://animcareerpro.com/wp-content/uploads/2015/07/Arc_Drag.gif

- **ACCIÓN SECUNDARIA**

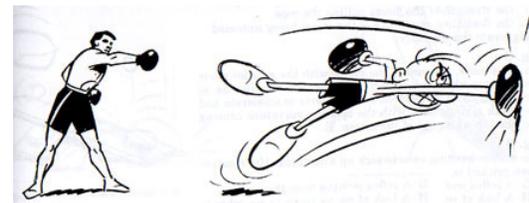
Algunos movimientos proponen acciones que le siguen para continuar con la historia, por ejemplo el llorar, el personaje puede tener una expresión triste, y la segunda acción es cuando las lágrimas caen, es entonces donde el espectador comprende que está llorando. El fin de este principio es que si en la escena hay más acciones estas en una sola se comprendan por la acción que le secunda para dar el mensaje completo.



Fuente de imagen: http://4.bp.blogspot.com/_p-iM_8YhEfM/SL-UyD8e2ZI/AAAAAAAAAoE/GCjpKyE4bUw/s400/AnticSettle02.jpg

- **EXAGERACIÓN**

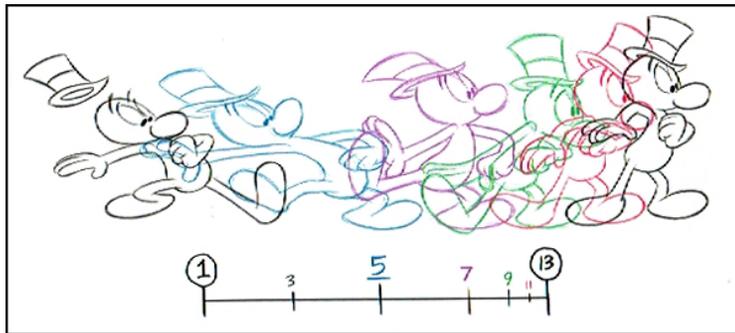
La exageración es un principio que generalmente es exclusivo en la animación y actuación. Cuando se ve que la animación es una secuencia de 24 frames, es necesario exagerar la postura, ojos, boca entre otros elementos del personaje, de esta forma al verse en el recorrido normal se notará una acción natural. Por otro lado, la animación hace uso de la exageración para generar mayor expresividad en los personajes que no son humanos pues necesitan expresar aún más sus emociones pues el espectador no las conoce.



Fuente de imagen: <https://caworld3.files.wordpress.com/2013/04/exaggeration.jpg>

- **TIMING**

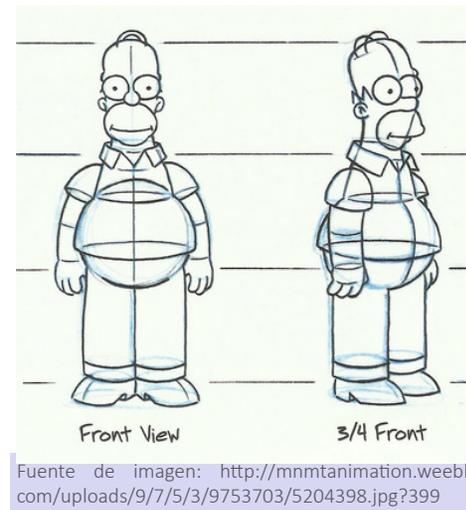
El ritmo para los movimientos y secuencia de imágenes es un principio que promueve coherencia en cuanto a distancia que el personaje u objeto se trasladará, no se puede voltear la cara y parpadear cien veces, y tampoco se trepar un árbol en sólo dos movimientos, estos se verían demasiado estáticos o anormales, recordando siempre que el movimiento del personaje animado se relaciona con los seres vivos reales, estos se mantienen en una línea de elementos comunes, es por ello que el tiempo es importante a la hora de moverse en la animación, y mayormente si se utiliza sonido, pues este deberá coincidir con los tiempos de la música y así crear un nuevo mensaje, que el espectador decodificará, si la música es de suspenso pues el personaje está huyendo, el movimiento del personaje deberá respetar ciertos tiempos para generar aún más suspenso al espectador.



Fuente de imagen: http://www.animatorisland.com/wp-content/uploads/2012/05/charanim_03.png

- **DIBUJO SÓLIDO**

La animación se basa en la construcción de los personajes y elementos por medio del dibujo, toda animación parte del dibujo es por ello que Ceballos (2013) menciona a Crim Natwick (1924) haciendo hincapié que el animador antes de animar debe saber dibujar lo mejor posibles, pues esto le permitirá generar cualquier vista, posición y acción del persona u objeto. A esto se refiere este principio a que el animador o ilustrador construya dibujos sólidos, los cuales serán así, si el animador puede colocar en cualquier punto de vista el dibujo sin perder su buena forma.



Fuente de imagen: <http://mnmtnimation.weebly.com/uploads/9/7/5/3/9753703/5204398.jpg?399>

- **APARIENCIA**

Al dibujar y animar se debe tomar en cuenta que el fin es atraer al espectador, a esto en inglés se le llama “appeal” pues su propósito es mostrar siempre al dibujo y la animación de la mejor forma, y así atraer el ojo del espectador y mantenerlo encantado.



Fuente de imagen: http://www.thehindu.com/multimedia/dynamic/00137/cp_02_thtkr_animati_137562g.jpg

- **ACERCAMIENTO**

Cuando se realiza el acercamiento o “close up” de algo en específico, este necesita de una intensificación de detalle, pues las texturas indefinidas que se podían ver de lejos, al momento de acercarse deberán estar muy bien definidas, además el close up permite intensificar la emoción o indicio que se desea transmitir en la historia animada.



Fuente de imagen: <http://www.film.com/wp-content/uploads/2010/05/21490900-21490903-large.jpg>

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

La animación posee diferentes técnicas o formas en las que se propone mostrar la historia, esto quiere decir que puede ser hecha con dibujos planos o en 3D, con títeres entre otros.

- **ANIMACIÓN TOTAL Y ANIMACIÓN PARCIAL**

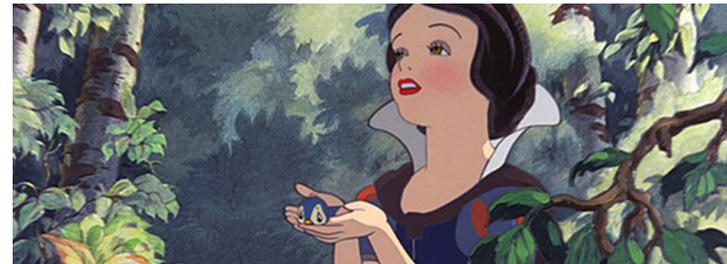
Castro (1999) hace mención que según el Director de Cinearte Edgar Cevallos la animación puede ser total o limitada, a esto se refiere a la cantidad de movimientos que se colocan en la escena. La cantidad de movimientos debe tener la intención siempre de narrar con eficacia la historia, sin embargo en ciertas cintas no se hace uso de la full animación, pues la animación parcial no sólo reduce costos sino también la cantidad de fotogramas, el uso de ambos tipos de animación dependerá de la cantidad de animación que la película exija.

Así también la Escuela Nacional de Caricatura de Panamá (s.f.) menciona que la full animación es la que requiere de animación desde el inicio a fin de la historia, y por lo tanto la animación parcial, se utilizará solo en partes de la historia donde se requiera agregar dramatismo a la escena con el mismo fin de reducir costos.



Ejemplo de serie con animación parcial, en donde se reduce la cantidad de fotogramas y por lo tanto la movilidad en los ciclos de caminado de los personajes evidencia que no existe gran fluidez.

Fuente de imagen: http://mla-s1-p.mlstatic.com/juego-naipe-cartas-los-picapiedras-joker-hanna-barbera-retro-7067-MLA5155897271_102013-F.jpg



Ejemplo de serie con full animación, la primera película animada de Walt Disney, "Blanca Nieves" en donde se aprovechan los fotogramas para dar una movilidad más fluida a los personajes.

Fuente de imagen: http://mla-s1-p.mlstatic.com/juego-naipe-cartas-los-picapiedras-joker-hanna-barbera-retro-7067-MLA5155897271_102013-F.jpg

- *TRADICIONAL*

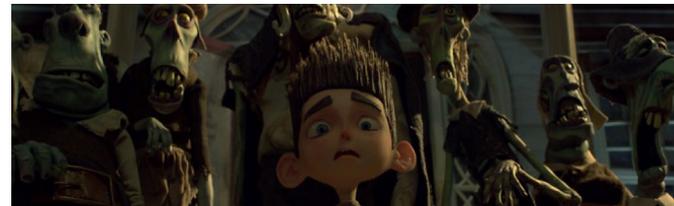
El libro de la Escuela para Animadores de Rosario (2008) habla sobre la animación tradicional la cual se basa en los dibujos animados en donde se parte de los dibujos, detalles y colorización son hechos manualmente y se hacen ediciones en computador, esta técnica fue previa a la aparición de los medios digitales. Las producciones que utilizaron esta técnica fueron los clásicos de Disney, Looney Toons, y EPA.



Fuente de imagen: http://www.wallpapers4desktop.net/_ph/17/2/422442385.jpg?1445144712

- *STOP MOTION*

Es una técnica de modelado en la cual se usa la fotografía para colocar las imágenes cuadro a cuadro. En este los principios de la animación son los mismos, sin embargo con estos no se usan todos los dibujos sino que se usan a las mismas marionetas para crear la acción, este modelado es utilizado por las demás técnicas para conocer bien los movimientos a realizar. El concepto de esta técnica es tridimensional, todo se construye a escala y se hacen maquetas para reemplazar los fondos, ejemplos de estas técnicas son: Coraline, Paranorman, Nightmare before Christmas entre otros.



Fuente de imagen: The Art and Making of Paranorman por Jed Alger (2012) Pg 15.



Fuente de imagen: The Advanced Art of Stop Motion Animation, Marionetas de la producción de Tim Burton El Cadáver de la Novia por Ken A. Priebe (2010) Pg 49.

- **ANIMACIÓN 2D**

Uno de los tipos de animación más utilizados en la actualidad, pues aunque ya se emplea los avances tecnológicos, hace uso de las dos dimensiones por medio de dibujos o siluetas. Parte del dibujo manual, pero su edición es totalmente digital así también a esta animación se le pueden agregar efectos especiales.



Fuente de imagen: http://i.neoseeker.com/p/Movies/Animation/beauty_and_the_beast_profilelarge.jpg



Fuente de imagen: <https://baamzs.files.wordpress.com/2015/04/ndmdblh.jpg>

- **ANIMACIÓN 3D**

La animación 3D se encarga de crear mundos totalmente en medios digitales, en este todos los elementos como texturización e iluminación son de imperativa importancia. Sus costos son elevados por la cantidad de equipo para la óptima realización del proyecto. En su mayoría el mercado de Japón y Estados Unidos se han centrado en desarrollar esta técnica, sus resultados han sido: Toy Story, La era de hielo, Shrek entre otros.



Fuente de imagen: <http://cinefantastiqueonline.com/wp-content/uploads/toy-story-2-2.jpg>



Fuente de imagen: http://cdn1.themovienetwork.com/sites/themovienetwork.com/files/shrek-2-original_1.jpg

- **PROCESO DE ANIMACIÓN 2D**

Para Gardner (2011) el proceso de animación en 2D consta de 4 etapas de desarrollo.

1. Pre producción, en esta etapa es donde surge todo el concepto del proyecto audiovisual, los pasos necesarios para el proceso son:

Idea – Concepto:

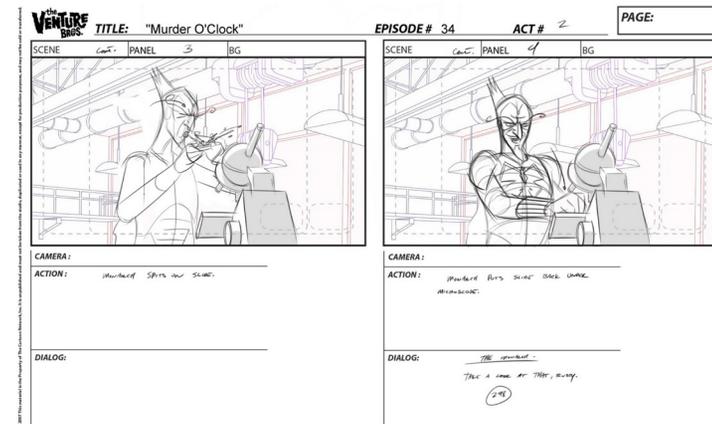
Gardner hace la analogía a una semilla, que posteriormente es tratada para que crezca y de un buen fruto, el concepto del proyecto audiovisual es así, donde se tienen todas las anotaciones de cómo puede ser la historia y lo que se buscará transmitir en ella, esta propuesta es también llamada treatment, pues el fin es convencer al equipo de que es la mejor idea para desarrollar una historia animada.

El guión - script:

Según Gardner esta es la primera descripción detallada, pues es la fuente de donde vendrá todo el proceso que se realizará, el guión es la versión escrita de la historia en el proyecto. El guión permite conocer la historia, su género o intención para transmitir al público, a este se le agrega los elementos para su visualización y se convierte en el guión técnico el cual contiene todas las especificaciones de la historia como: ubicaciones, personajes, objetos, acciones, diálogos, la descripción de los efectos de sonido, da la información necesaria a los artistas, para ilustrar y animar.

Storyboard:

Este es un paso que según Gardner es vital para la animación, pues incluye secuencias de escenas o tomas y en estas se incluye información sobre el estilo y desarrollo de la animación. El storyboard se desarrolla por medio de dibujos, de esta forma se puede visualizar la historia por medio de imágenes en sketch, para esta etapa los elementos de animación como también los personajes deben estar correctamente establecidos y de esta forma se tendrá una mejor storyboard.



Fuente de imagen: Venture Bros StoryBoard by Cartoon Network Inc. (2007) Pdf. Pg 09.

Grabación de audio:

Para este paso se realiza la grabación de los diálogos de los personajes si así lo requiere el proyecto y efectos de sonido, estas voces se utilizarán posteriormente para llevar a cabo el animatic, la animación y la composición al final de la producción.



Fuente de imagen: <http://www.sosmoviers.com/wp-content/gallery/tiana-y-el-sapo-doblaje-de-la-banda-sonora/tiana-y-el-sapo-doblaje-de-la-banda-sonora-011.jpg>

Animatic – Storyreel:

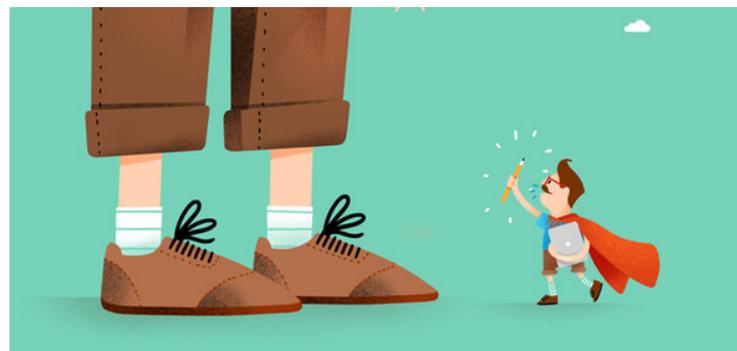
En este se mezclan el dialogo, música o efectos de sonido a los fotogramas del storyboard, el animatic es la primera visualización del proyecto, permitiendo que los animadores y compositores observen cada detalle a mejorar.



Fuente de imagen: http://vignette3.wikia.nocookie.net/starbarians/images/c/cd/Animatic_end_scene_9.png/revision/latest?cb=20130428221026

Diseño:

Al momento de tener correctamente la pre visualización del proyecto, la dirección de arte entonces realiza la propuesta de cada elemento a utilizar en la animación, los fondos, el color, las texturas entre otros.



Fuente de imagen: http://media.alloy.net/1/17905/images/1856129/Vakalo_02.png.600x5000_q90.png

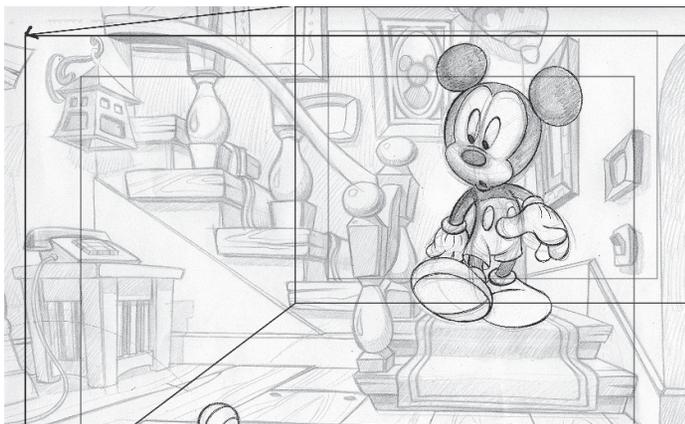
2. Se llega a la etapa de producción en esta el trabajo previo a la muestra final se inicia, basándose en los lineamientos establecidos por medio del guión y director en la pre producción.

Track Breakdown:

El audio de los diálogos se analiza para poder realizar de mejor forma la modulación de las palabras en los labios del personaje.

Layout:

Gardner menciona que el layout es un dibujo que muestra por completo el trabajo visual de la toma. En este se dan las indicaciones de movimientos de personajes, poses, fondo, efectos y toda la demás información que necesitará el animador.



Fuente de imagen: http://1.bp.blogspot.com/-KPilPaT5f4w/TqGniLUNzol/AAAAAAAAAvC/Rc5yBg-gvqM/s1600/SC2_1.gif

Fondos:

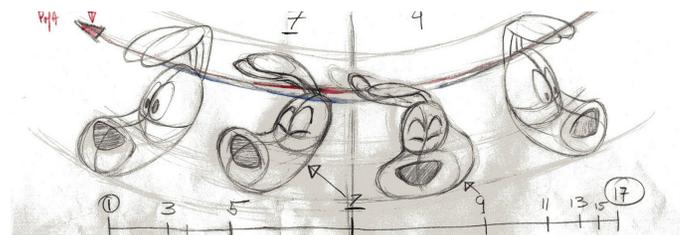
En algunos proyectos audiovisuales se hace uso de los fondos realizados a mano, sin embargo la mayoría pueden dar el mismo efecto vía digital, su beneficio es que pueden ser más manipulables.



Fuente de imagen: <http://images6.fanpop.com/image/photos/34900000/Hand-drawn-101-Dalmatians-production-layout-drawing-animation-cels-34953113-500-306.jpg>

Keyframes:

En la animación 2D se hace uso de los keyframes para colocar los dibujos en cada uno de ellos y así realizar una secuencia animada. En este se incluyen los inbetween, que son las animaciones que están entre cada dibujo.



Fuente de imagen: <http://1.bp.blogspot.com/-ITJ64BE7RrU/UH9s1-fgMql/AAAAAAAAAj8/BB1dqWmxAio/s1600/img043.jpg>

Prueba de línea:

Es necesario realizar la prueba de movimiento de los personajes o elementos, estos deben ser de forma fluida, al ser aprobada la animación, se puede proceder a colorear.

Limpieza:

La animación 2D es un proceso realizado por medio de los dibujos, muchos de ellos aunque se realizaron los bocetos del storyboard en computador, muchos necesitan ser limpiados, de esta forma se ve más fluida la forma y le es más fácil a la computadora de interpretarla.

Colorización:

Cuando ya se realizaron las pruebas de fluidez de las formas y personajes, se procede a pintar los dibujos basándose en lo que se desea transmitir de la película y las personalidades.



Fuente de imagen: http://www.snoutypig.com/wp-content/uploads/2013/06/lisf-we-all-have-our-crocs-to-bear-in-between-snoutypig_0001_Layer-2.jpg

Cámara y Composición:

La etapa donde se filma el arte sobre fondos, las cámaras de los programas digitales son las encargadas de filmar la historia de acuerdo al guión técnico.



Fuente de imagen: <http://www.darcydee.com/wp-content/uploads/2013/02/Screenshot-of-sprout.png>

Salida:

De la producción que se dio como resultado de todos los pasos anteriores, se pasa a un DVD o cinta para poderse realizar el trabajo de post producción.

3. En la post producción se pulen los detalles de las composiciones del audiovisual los pasos son:

Edición, doblaje, mezcla, música, etc.:

Los efectos de sonido y especiales se realizan, se colocan las voces y la música, si es necesario se realiza el doblaje.



Fuente de imagen: https://www.bleidu.com/SITES/3034/gallery/04_KPF2.jpg

Distribución:

El proceso de distribución es el momento en que se envía el audiovisual a los distintos lugares donde será proyectado, ya sea vía internet, cine, televisión o DVD.

Consumo:

La producción final es vista, por una audiencia específica en caso de existir.

- **PROCESO DE ANIMACIÓN 3D**

Filmmax Animation (s.f.) menciona que el proceso para crear un audiovisual animado en 3D es bastante complejo. En la etapa de producción es un tanto diferente, pues por ser 3D utiliza de nuevas tecnologías y amplio conocimiento para su utilización.

1. Pre producción: Se establecen todos los elementos que crearán la película. El equipo se enfoca de desarrollar cada aspecto que dará vida al proyecto.

Idea- Argumento:

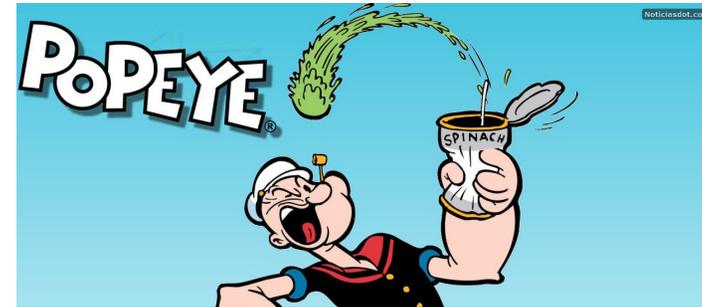
Para Gutiérrez, Cerezo y Pulido (s.f.) el argumento es la idea con que se parte la producción, esta idea es la que se propone a todo el equipo que tiene las herramientas necesarias para poder realizar el audiovisual, generalmente la idea pasa por bastantes retoques para ser finalmente aceptada. Debe tenerse en cuenta que el objetivo es siempre producir una cinta con la mejor calidad, menor coste y tiempo posible.

El guión:

El guión se basa en describir con la mayor cantidad de detalles los escenarios y lo que está sucediendo en la historia, luego de ello para poder tener una visualización del proyecto se realiza el guión técnico el cual permite mostrar cómo se distribuirán las tomas, y el diseño de cada elemento.

Diseño de los personajes y “props”:

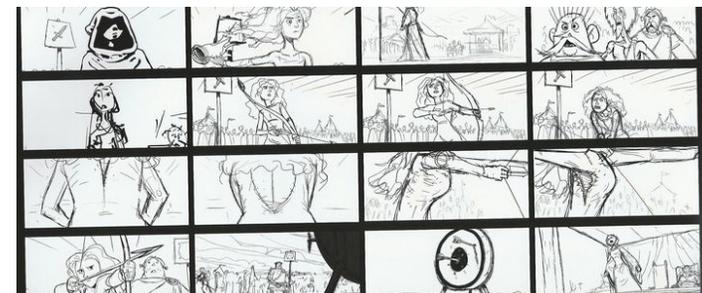
En esta fase se desarrolla el perfil de cada aspecto visual que estará en la película, todo se realiza desde cero. Todos los personajes y props se dibujan en 2D, para posteriormente convertirlo en 3D, aquí se documentan los estilos, colores, texturas y fondos que se podrán usar.



Fuente de imagen: http://www.noticiasdot.com/publicaciones/galerias/Namco/2008/popeye-wallpapers/images/popeye_silueta.jpg

Storyboard:

El storyboard parte de tener todos los elementos claros a utilizar, pues se dibujaran los elementos que mejor puedan representar la historia para tener una visualización de ella. Se realizan los dibujos plano a plano y así se crea la secuencia de la película. Aquí se puede ver el tiempo que durara cada plano y los movimientos que realizará la cámara.



Fuente de imagen: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/08/9a/e7/089ae7c0b92242e3360ba07d41a0f274.jpg>

Grabación de voces y música:

La grabación de las voces de los personajes se realiza antes de la animación para que esta permita dar el tiempo de duración de los planos, la modulación de las bocas de los personajes y así los animadores puedan adaptar al personaje todas esas observaciones. Así también se agrega la música o sonidos siempre en función de controlar en su totalidad el tiempo y ritmo de la animación.



Fuente de imagen: <http://www.antena3.com/clipping/2015/03/06/00525/45.jpg>

Animatic – Storyreel:

Este es la muestra del storyboard en movimiento, se complementa con las voces y algunos elementos musicales. Es decir se scanean los dibujos y se montan para tener una pre visualización de la película. Es allí donde surgen los cambios convenientes para agregar ángulos u otros elementos que serán vitales para el trabajo de animación.



Fuente de imagen: http://theconceptartblog.com/wp-content/uploads/2013/12/theblueumbrella_story2.jpg

Modelado:

Durante esta etapa, es donde los dibujos realizados en 2D se moldean a 3D. Los encargados de modelar los dibujos, son tomados como escultores, en esta etapa se hace uso del software elegido para realizar el modelado en 3D



Fuente de imagen: <http://josebaldo.net23.net/wp-content/uploads/2012/04/buz1.jpg>

Color - Texturizado:

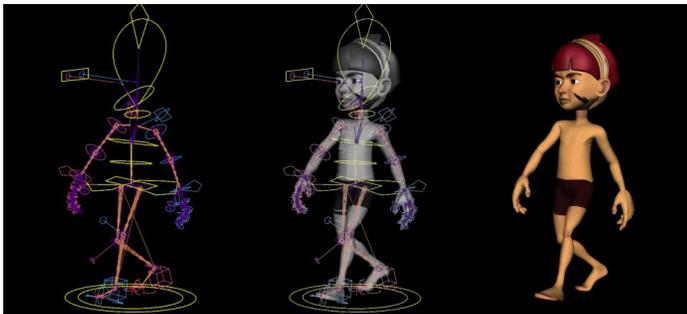
El color se define para establecer cómo será la película, y cada personaje, objeto o escenario, tras realizar la colorización de todos los elementos, el artista realiza las texturas para representar piel, ropa, acero, madera y todas aquellas cosas.



Fuente de imagen: <http://josebaldo.net23.net/wp-content/uploads/2012/04/buz2.jpg>

Movimientos:

En esta etapa es donde se establecen los movimientos de cada elemento, los riggers son los encargados de dar movimiento a los personajes, la estructura que utilizan es como de un esqueleto o huesos a cada modelado. Realizado esto el equipo de rigging construye herramientas para que los animadores hagan el proceso de realizar los movimientos. En esas herramientas se incluyen vistas sinópticas, que dan una muestra de cómo se moverán cada parte del cuerpo. De esta forma el animador puede mostrar a un personaje en movimiento natural, sin tener que preocuparse sobre cómo se mueve otro elemento del personaje



Fuente de imagen: <http://www.ronald-fong.com/wp-content/uploads/2014/04/Rigging-For-Animation-1030x559.jpg>

2. Producción: En esta fase se llevan a cabo los planos. Todo el proceso desarrollado anteriormente se emplea para crear a los personajes tal y como se verán en la pantalla.

Animación:

El proceso de animación es desarrollado por varias herramientas para dar vida a los modelos. Primeramente se animan los planos clave, esto permite definir las poses importantes. Es decir el animador hace el movimiento inicial y el final y luego el software se ocupa de realizar los movimientos intermedios.



Fuente de imagen: <http://www.bbc.co.uk/staticarchive/4e5ab2a165e803f7b787b9425f78326d0aba2d4e.jpg>

Sincronización facial y labial:

Lo más importante en este paso es la atención que se le debe dar a la animación en boca y rostro, pues de esta forma transmitirá la comunicación del dialogo y las emociones. De otra manera, el personaje podría estar riendo cuando le toca llorar.



Fuente de imagen: <http://www.wuct.edu.ps/images/cms-image-000000054.jpg>

Efectos especiales:

Son elementos que estarán al margen de los personajes y props, estos deben ser animados como explosiones, fuego, humo, agua, chispas, etc.



Fuente de imagen: https://animenglish1101.files.wordpress.com/2014/11/175821794_1280.jpg

Iluminación:

Este es uno de los elementos claves y crea ambientes interesantes, se unen los personajes, complementos y fondos que irán en cada escena y se ilumina el resultado final, se establece un triángulo básico:

Luz principal: la más brillante. +/- 45 grados y elevada

Luz de relleno: se coloca junto a la cámara.

Luz trasera: utilizada para perfilar.



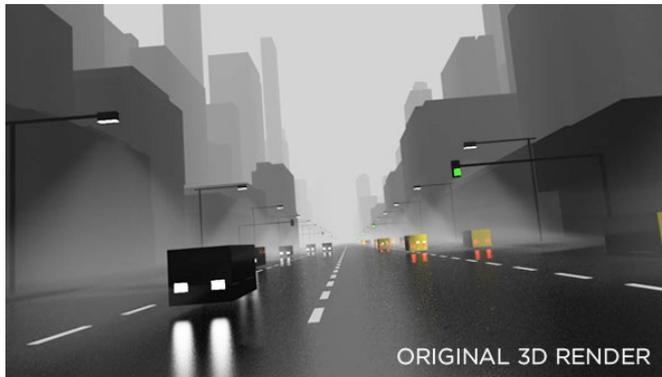
Fuente de imagen: <http://1.bp.blogspot.com/-f4i0pwig6M4/UJG9BxMkWgl/AAAAAAAAE2A/Rcej9PsGC4/s1600/Despicable+Me+2+-+3.png>

Rendering:

El rendering combina capas, una tras otra y así obtiene la imagen final. Este proceso puede durar aproximadamente 3 horas por plano, dependerá de lo que contenga la escena.

Compositing:

Los encargados del compositing detallan las capas que ya pasaron por el rendering, se re agrupa todos los elementos para convertirse en una sola imagen. De nuevo se envía al departamento que renderiza para dar un acabado final.



Fuente de imagen: <http://greyscalegorillacom.c.presscdn.com/wp-content/uploads/2010/10/BeforeAfterComposite.jpg>

3. Post Producción: Se realizan los toques finales, uno de los momentos más especiales de esta etapa es cuando se reproduce la película en el cine.



Fuente de imagen: [http://webneel.com/sites/default/files/images/manual/vdo/animation-short%20\(3\).jpg](http://webneel.com/sites/default/files/images/manual/vdo/animation-short%20(3).jpg)

STORYBOARD

Para Cámara (2008) el director deberá ser muy hábil en el desarrollo de storyboards o bien un buen transmisor de ideas. El autor define el storyboard como un pre montaje de la película, es decir una sucesión de planos dibujados, los cuales parten del guión narrativo, en donde se especifican todos los aspectos de la película: el número, tamaño y duración de cada plano, también establece la relación que existe entre los planos de una secuencia y las variaciones que pueden existir en la misma, los diversos encuadres con especificaciones de composición e iluminación, las transiciones, movimientos de cámara, diálogos, descripciones de las acciones, etc.

El storyboard brinda la pre visualización de la película, permite ver por medio de los dibujos si existe ritmo y coherencia de movimientos con los que se desean contar en la historia, es decir brinda la posibilidad de estudiar a detalle el planteamiento visual de la narración.



Fuente de imagen: <http://abcawesomepix.com/pixar+movie+storyboard>

STORYREEL

Hess (2008) habla sobre como se compone el story reel, esta es una etapa en donde ya se tiene el story board y la banda sonora o voz creados y a esta unión de elementos se le llama story reel, pues permite colocar como una secuencia de imágenes el storyboard, y aunque en esta etapa se vea muy estatico, permite visualizar si las composiciones y movimientos estan de acorde con el sonido. El fin del story reel es dar al equipo de animación una vista previa de la historia, se realiza con el storyboard para poder hacer cambios previos a la producción.

El autor recomienda hacer uso del storyreel pues permite previsualizar la animación y si es necesario re organizarla, agregar o quitar elementos a las escenas para que la historia sea más fluída.



Fuente de imagen: Tarzan Opening Sequence Storyreel vs. Final de <https://www.youtube.com/watch?v=vTC2EsyHVQc>

COMPOSICIÓN

Para Monge (2014) al hablar de composición visual se debe tener claro el tipo de formato en que se realizará el audiovisual, pues sus dimensiones darán el espacio a verse en la propuesta. Independientemente del formato, uno de los puntos específicos a tener en cuenta es la estructura en el espacio la cual se basará en trabajar en los ejes x como en y. El propósito de la composición es que cada cuadro no se vea descompensado, si existe un gran elemento al lado derecho pero es opaco y al lado izquierdo hay elementos con colores vivos estos serán los que llamen más la atención y seguramente ese no es el fin del mensaje. Mientras que para Cámara (2008) la composición bien estructurada permite al espectador seguir la trama y entenderla con claridad, pues permite tener una secuencia y equilibrio en un punto focal, no importando la diversidad de elementos que haya en la escena.

En la composición se debe establecer orden y distribución de elementos para la toma de la cámara, recordando que deben tomarse en cuenta los factores de carácter dramático y estético. Su fin también es narrativo, por lo tanto es la importancia de que se coloquen todos los elementos en un lugar correcto, pues luego se aprovechará de los planos y movimientos de cámara para resaltar los elementos que componen la escena y enviar aún más mensajes al espectador de lo que la historia está narrando.

Recordando que las escenas son un tiempo pequeño contado en segundos, la importancia de la composición es que debe mantener al espectador interesado en la cinta y no crear monotonía con los encuadres que se realicen, se debe tomar en cuenta que si algún elemento esencial no es claramente visible, perderá el sentido del mismo. Para ello existen pautas de composición las cuales Cámara expone:

- *COMPONER CON EL MOVIMIENTO*

El movimiento realizado en cada escena esta en función de llamar la atención del espectador, como también para guiarlo en el escenario, su fin es que el movimiento envíe los códigos visuales al espectador y así mantener su atención en la historia.

- *COMPONER CON LA LUZ*

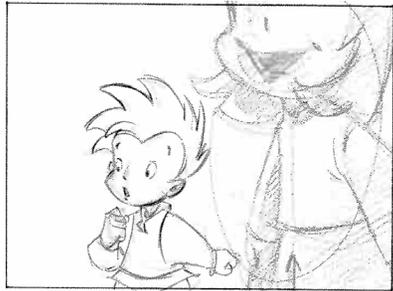
El fin de componer es llevar a un punto exacto al espectador, en el caso de la luz, esta se encarga de iluminar el objeto específico que contará algo importante para seguir con el hilo de la historia. Entonces la luz enfatiza y la sombra puede que reste importancia a otros elementos en la composición.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 30

- **COMPONER CON ENFOQUE SELECTIVO**

En este punto de composición la cámara es la encargada de componer la escena, tomando en cuenta lo que se desea narrar y la intención del mensaje de la escena, aquí la cámara puede crear enfoques específicos a lo que se está hablando o quien está hablando, es decir se enfoca lo que el personaje tiene en la mano y el resto de la composición se mantiene en desenfoco.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 31

- **COMPONER EN SUPERFICIE**

Como lo mencionaba Monge (2014) es necesario conocer los ejes x como y, en este factor de composición se establece cómo se desplazara el sujeto, el resultado es generar un efecto bidimensional, parecido a la puesta teatral en donde sale y entra de la escena.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 31

- **COMPONER EN PROFUNDIDAD**

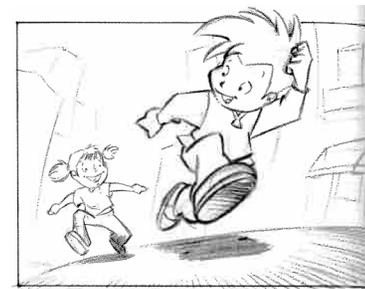
Existen composiciones que llevan un fin más específico en la narrativa de la historia, es decir solo se usan si la historia lo requiere, en esta el sujeto podrá acercarse y alejarse de la toma, sin embargo debe tomar en cuenta todo lo que en su profundidad está, pues será una acción que provoca otra acción. Se debe cuidar que los objetos y sujetos que participen en la escena no se vean muy alejados, pues parecerán distintos planos.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 31

- **COMPONER EN FORMA ASIMÉTRICA**

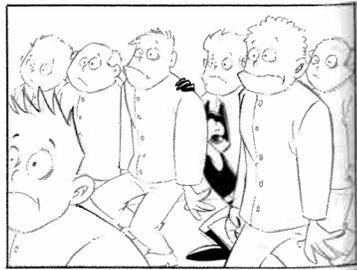
Varias películas establecen simetría en sus composiciones, pero la asimetría no es un error en el cine, esta rompe con la organización de la composición y conduce una secuencia más dinámica.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 32

- **COMPONER EN COLOR**

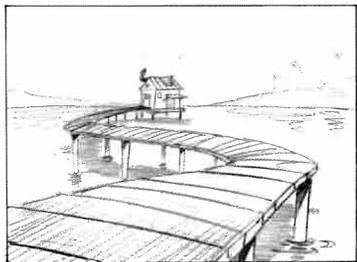
El color es un elemento en la composición que permitirá que el espectador identifique al sujeto, la actitud, la sociedad o cultura a que pertenecen, podría decirse que hasta su edad y su intención en la historia.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 32

- **COMPONER EN LÍNEAS**

Todo en el cine connota algo es por ello que se generan nuevos signos específicos de la cinta, en esta composición la dirección que brinden las líneas guiará al espectador a cierto punto de la escena, así también connotará equilibrio, rectitud o desequilibrio y desorden. Las líneas curvas pueden evocar sensualidad. Todo dependerá de la intención de la escena.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 32

- **REGLA DE TERCIOS**

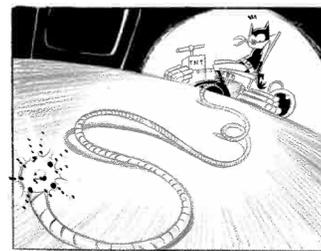
Una técnica que propone dividir el encuadre de la cámara en 3 partes iguales en horizontal y vertical, con esta división se trata de colocar los elementos de la escena en equilibrio. Para la regla de tercios se recomienda no situar al elemento principal en el centro del encuadre, pues puede que el resto de elementos que están colocados le reste importancia a lo que en realidad se desea que sea el punto focal de la composición.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 34

- **BUSCAR FORMAS GEOMÉTRICAS**

Se refiere a encontrar formas específicas de algo que existe, o bien pueden ser letras, si es capaz de traducir la escena en una estructura geométrica es probable que la composición funcione correctamente..



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 34

PLANOS

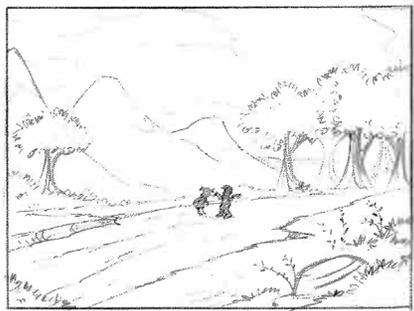
Por medio del guión narrativo es posible conocer la intención de la historia, a partir de ese momento el trabajo a realizar es convertir en imagen todo aquello que los guionistas han desarrollado en texto.

Generalmente se trabaja por medio de secuencias agrupando cierta cantidad de planos. El fin de esta etapa es seleccionar los planos que mejor cuenten la historia y así también tener un conocimiento extenso en composición, recordando que la visualización final tiene como propósito hacer parte de la historia al espectador.

Para contar las historias es necesaria la diversidad de planos Cámara (2008) menciona que en estos se toma en cuenta el nivel de corte de la figura humana y la composición de esta en un escenario.

- **PLANO GENERAL EXTREMO**

Este muestra la máxima información del entorno general del escenario y los personajes. Su campo de visión trata de representar un espacio totalmente amplio.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 38

- **PLANO GENERAL**

Este plano se acerca un poco más, sigue siendo amplio pero muestra más a los personajes en cuerpo completo, permite observar detalles de su vestimenta, facciones y expresividad. Este plano permite dar más información del entorno y hace que el espectador se sitúe rápidamente.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 39

- **PLANO AMERICANO**

El plano americano muestra un corte por encima o debajo de las rodillas de la figura humana, con este plano se puede resaltar la expresividad corporal del personaje.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 39

- **PLANO MEDIO**

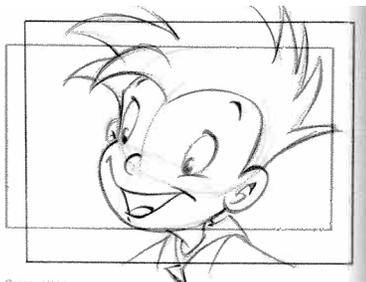
Este se centra más en la información que brinda las expresiones, pues aumenta la importancia del rostro. Este plano tiene el corte a la altura de la cintura, generalmente mientras la toma es más aproximada al objeto principal se transmiten más información. Permite narrar y pasar rápidamente a planos más abiertos.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 39

- **PRIMER PLANO**

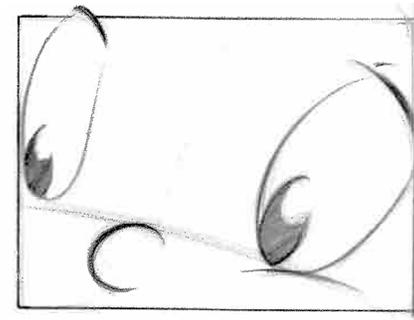
Como se ha visto el plano cada vez se acerca más en este plano el corte está a la altura del cuello, en este la expresividad será lo que narre, transmita toda la información, este plano es utilizado para dar climax y más dramatismo a la escena.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 40

- **PLANO DETALLE**

Este plano permite definir una característica específica de un objeto o personaje. Es útil para remarcar detalles o una acción de alguna parte específica del personaje.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 40

- **PLANO SECUENCIA**

Este plano es aquel que recoge sin interrupción, una acción prolongada de los personajes, una secuencia.



Fuente de imagen: http://1.bp.blogspot.com/-oaiGD98JiUM/UoxnzqJwSAI/AAAAAAAApPY/dSWLQme34I/s1600/tumblr_mp6ue0qGbG1qi8pxqo1_1280.png

ÁNGULOS

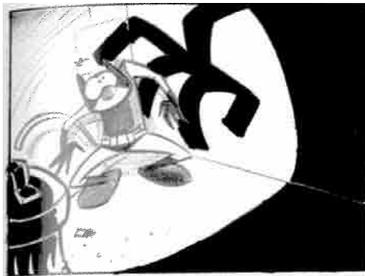
En el área de los ángulos Cámara (2008) menciona que la cámara al estar colocada en diferentes puntos de vista genera ángulos en estos se visualiza la altura o inclinación lateral o vertical con respecto al sujeto que está siendo filmado.

- **ÁNGULO NIVEL**

Generalmente la cámara se coloca a nivel de los ojos y hacia la línea del horizonte, se utiliza para dar naturalidad a la escena.

- **ÁNGULO PICADO**

La cámara se encuentra por encima del horizonte del paisaje y de los ojos del sujeto, todo se inclina hacia él. Este ángulo picado muestra a personajes indefensos ante una situación de peligro.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 43

- **ÁNGULO CONTRAPICADO**

En este encuadre, el ángulo de la cámara está por debajo del horizonte, en este plano para la vista se da una sensación de importancia y superioridad. Esta toma permite hacer crecer al personaje y aplastar o restar importancia por medio de la perspectiva



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 43

- **ÁNGULO OBLICUO**

Para realizar este encuadre la cámara debe estar inclinada en diagonal hacia la izquierda o derecha, esta da la sensación de que la pantalla esta movida. La sensación que brinda este ángulo es de desequilibrio, inseguridad o de caída.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 43

MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Cuando se utilizan los movimientos de cámara, se puede referir a algo en específico dentro de la escena, se puede seguir al personaje o la acción en cierto plano. La tecnología y el avance del 3D permiten que los dibujos ahora también puedan verse más reales, los movimientos que propone Cámara (2008) son los siguientes:

- *TRACKING IN/ TRACKING OUT*

Este es un movimiento que se desplaza de adentro hacia a fuera del escenario y viceversa, gracias al 3D se puede ver como se desplazan los niveles de planos al momento en que se aleja o se acerca la cámara.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 44

- *PANORÁMICA*

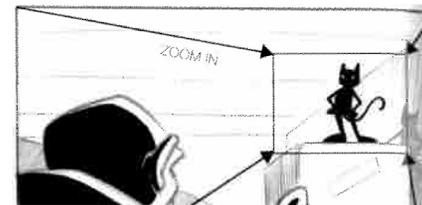
El uso de la panorámica permite ver el espacio de desplazamiento del sujeto, mientras más se pueda ver el escenario, el espectador podrá deducir hacia donde se dirige el personaje, lo que permite que el espectador se mantenga interesado pues puede observar el escenario en general y así tener algo anticipado que el personaje aún no conoce. Este movimiento se encarga de llevar de un punto hacia otro al personaje y al espectador.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 45

- *ZOOM*

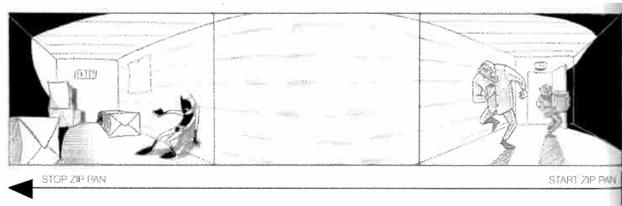
El zoom es un movimiento interno de la cámara, en este no es como el tracking en donde la cámara es la que se mueve para acercarse o dirigirse hacia el objeto sino que se hace un movimiento óptico que se realiza electrónicamente para concretar un objetivo. En este se llega a perder la profundidad de campo, pues no se logra visualizar el paso de niveles de profundidad que el tracking permite.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 46

- *BARRIDO*

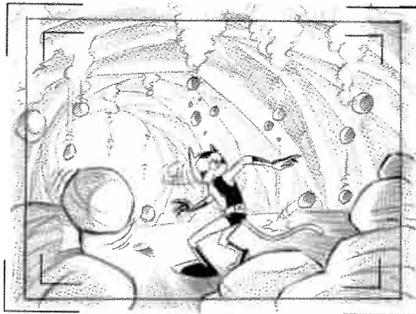
Este barrido a veces se utiliza como un barrido en transición entre secuencias, así también para las escenas de velocidad, pues requiere de un rápido desplazamiento, su fin es evocar un movimiento rápido.



Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 46

- *SHAKE*

En ciertas escenas, la acción de correr, temblar o brincar genera sensaciones al espectador y ayuda a contar de una mejor forma la historia, el movimiento shake es un temblor de cámara, todo este movimiento es controlado y pensado para definir mejor la sensación al espectador.

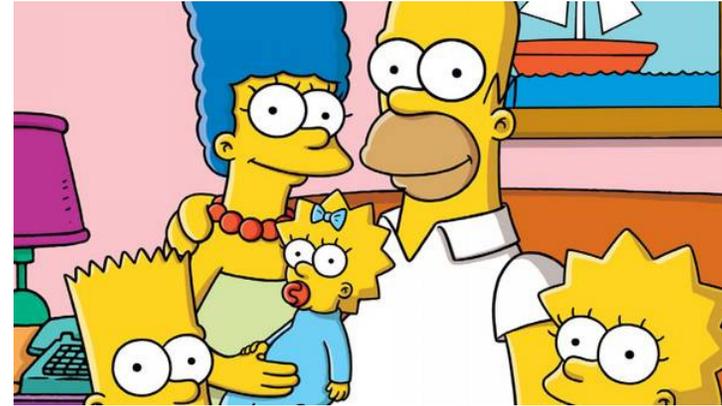


Fuente de imagen: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 46

COLOR

Para Gómez (2002) el color es un estado para la conciencia el cual se caracteriza por la absorción ocular de una radiación electromagnética que tiene una determinada longitud de onda, pureza e intensidad. Lo que compone al color son: el matiz, el brillo y la saturación. En el cine es importante saber escoger los matices, conjugación del brillo y pureza del color. Es en la herramienta del color, en la que se puede definir el tono del guionista, en el color también existe el tono, pero en este caso es la escala tonal que menciona Block (2008) la que permite transmitir el mensaje.

El color permite dar iluminación a lo que se necesita dar importancia, y sombra a lo que en ese momento de la escena es tomado como segundo plano, el color participa en la intención del guión, en los tiempos narrativos de la historia, en las emociones, entre otras cosas.



Fuente de imagen: <http://www.taringa.net/posts/info/18707346/10-Cosas-Que-No-Sabias-de-Los-Simpson.html>

TIEMPO

Pulecio (s.f.) menciona que para la redacción de cualquier relato ya sea dentro o fuera del cine, debe de existir una cronología de acontecimientos narrados, en el cine estos acontecimientos son organizados por medio del montaje y construcción del tiempo en la cinta.

El autor menciona Francis Vanoye quien distingue las clases de tiempo:

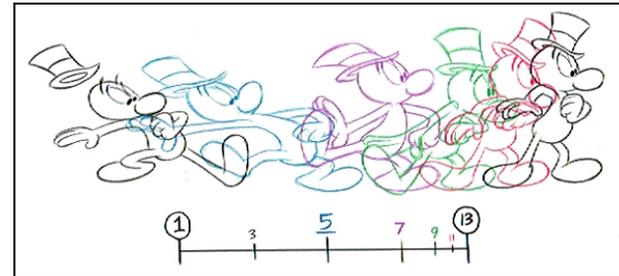
Tiempo de la ficción o tiempo diegetico (fechas, duración)

Organización del tiempo de la ficción por el relato, (relato lineal, elipsis, rupturas de cronología).

Tiempo de la narración, (tiempo empleado para contar la historia, fecha de la narración).

Tiempo de referencia o temporalidad social “real”, (tiempo histórico de la ficción y de la narración).

El cine muestra imágenes de lugares, objetos, arquitectura, modas y lenguas de un tiempo específico, porque necesita situar al espectador en un tiempo y espacio, para poder dar significado a la historia y también tener un punto de partida. La ventaja del cine, es que el espectador es muy abierto a las posibilidades de sorpresa, pues si bien es importante marcar un tiempo, el guionista puede cambiar constantemente el viaje del tiempo dentro de la trama, aunque estos cambios no niegan que todos los elementos para situar al espectador en un tiempo son esenciales para comprender en donde se encuentra el sujeto de la historia.



Fuente de imagen: <http://www.animatorisland.com/review-character-animation-crash-course/>

BANDA SONORA

En el cine se hace uso de varias herramientas para contar historias, como se ha visto anteriormente todo significa en cuanto este dentro de la composición de la escena, por ello es el sonido dentro del cine es una herramienta que enriquece el contenido de la cinta. Cuando se habla de sonidos que lleva una película o audiovisual se refiere a sonidos ambientales, grabaciones en estudio realizados en la post producción que se van generando al desarrollar la animación y a la música que permite evocar emociones al espectador.

Según Cinecam (2008) el sonido en el cine contribuyó a aumentar la sensación de realidad, pues la imagen se vuelve más creíble y vivencial. Además de apoyar a la imagen, no siendo la única que tiene que narrar y significar algo en la historia. Así también el sonido genera posibilidad de yuxtaponer y/o contraponer sonido e imagen lo que permite la creación de toda clase de símbolos y metáforas. Entiéndase entonces que si existe sonido y significa, el silencio ahora también tiene un gran significado. Los sonidos son adaptados a las situaciones, tiempo y espacio en que se narra la historia, esto permite enriquecer el contenido de la misma.



Fuente de imagen: <http://www.forodefotos.com/attachments/series-de-dibujos/21634d1308542764-imagenes-de-bob-esponja-fotos-bob-esponja-hawaiano.jpg>



Fuente de imagen: http://vignette1.wikia.nocookie.net/shrek/images/3/3f/Livin'_la_Vida_Loca.jpg/revision/latest?cb=20150519052938

SOFTWARE

Cuando se realiza animación digital la herramienta para que toda historia cobre vida y se lleve a la gran pantalla es el software utilizado para generar los modelados 2D y 3D, efectos especiales entre otros. La animación ha creado la necesidad de tener varios programas para lograr dar un resultado más efectivo y de buena calidad. La forma en que estos programas sean usados y den un buen producto final, ayudará a que más estudios de animación lo obtengan y se mantengan en usos y mejoras. Merca 2.0 muestra programas que se han utilizado para efectos de animación, ya sea en televisión, cine y videojuegos, así también Tejada (2015) menciona los programas que el como animador utiliza.

- *FINAL CUT*

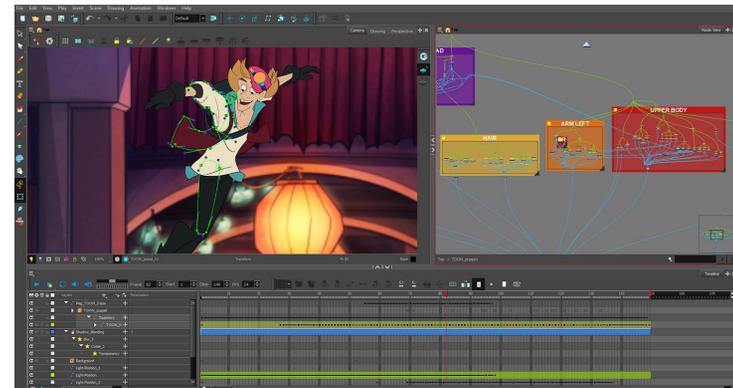
Final cut es un programa para la edición de video, brinda ediciones más profesionales, se utiliza para graduar el color y dar buena calidad a la película. Un programa completo pues no solo corrige y mejora la imagen, sino también es posible la edición y grabación de sonido.



Fuente de imagen: <http://www.ohmygeek.net/wp-content/uploads/2015/04/Final-Cut-Pro-10.2-OhMyGeek.jpg>

- *TOON BOOM HARMONY*

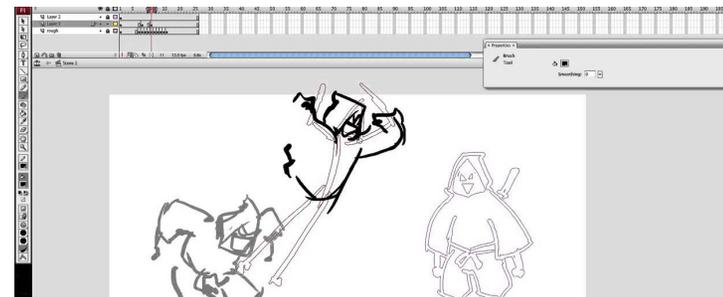
Toon Boom harmony es un software especial para animadores, su muestra es en vector y es posible customizarlo pues pueden integrarse elementos de illustrator, photoshop, es ideal para el animador flash profesional. Además pueden utilizarse elementos 2D y 3D.



Fuente de imagen: http://www.cartoonbrew.com/wp-content/uploads/2015/04/toonboom_deformer.jpg

- *FLASH*

Flash permite dibujar escenarios en su plataforma y por sus capas se pueden dividir los movimientos en la línea de tiempo para animar.



Fuente de imagen: <https://i.ytimg.com/vi/ilrJVUn0QTw/maxresdefault.jpg>

- **AUTODESK MAYA 3D**

Es un programa de animación que brinda herramientas de modelado, simulación, efectos visuales, rastreo de movimientos, y plataforma que puede extensible. Es muy usado en cine, televisión, publicidad o diseño gráfico.



Fuente de imagen: http://www.digitalartsonline.co.uk/cmsdata/features/3437240/maya_2104_dx11_1920_1200-688.jpg

- **AUTODESK 3DS MAX**

3ds Max es considerado uno de los programas de animación 3D mayormente utilizados, pues su plataforma es sólida. Este software es usado para desarrollar videojuegos, pero también para animación de películas, en cuestión de ingeniería, arquitectura, anuncios de televisión, efectos especial, entre otros.



Fuente de imagen: http://area.autodesk.com/userdata/blogs/eddie/images/3ds_max_2014_ext_1_point_cloud.jpg

- **AUTODESK SOFTIMAGE X51**

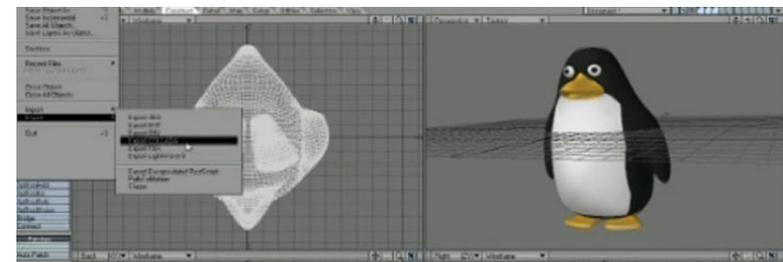
Este software es usado para modelado, animación efectos visuales y la realización de composición en 3D.



Fuente de imagen: [http://www.windowscentral.com/sites/wpcentral.com/files/styles/larger/public/field/image/2013/08/MayaLT_HyperShade_DX11_UberShader%20\(2\).jpg?itok=cUgBKsPN](http://www.windowscentral.com/sites/wpcentral.com/files/styles/larger/public/field/image/2013/08/MayaLT_HyperShade_DX11_UberShader%20(2).jpg?itok=cUgBKsPN)

- **LIGHTWAVE 3**

LightWave se especializa en el desarrollo de gráficos por computadora y modelados en 3D, renderizados y animación. Incluye soportes para reflexión y refracción realista, radiosidad y causticas entre otras. Muy usado en la producción de televisión, efectos visuales, desarrollo de video juegos, gráficos de impresión y visualización.



Fuente de imagen: http://images.shapeways.com/picture/image//udesign/tutorials/lightwave_3d_for_3d_printing/020.jpg

- **AFTER EFFECTS**

Este programa permite el desarrollo de animación de un vector, es semejante a flash pero permite hacer afectos especiales al audiovisual y la movilidad que brinda para el personaje u objeto es más fácil de controlar.



Fuente de imagen: <https://i.ytimg.com/vi/Ojv3XJBrXhs/maxresdefault.jpg>

- **PREMIERE**

Otro programa de la suit de adobe, Premiere es un software mayormente utilizado para post producción, pues une los renders realizados en otros programas, edita video, colorización, sonido entre otros.



Fuente de imagen: <http://blogs.adobe.com/premierepro/files/2014/09/Karrot-8.jpg>

- **ANIME STUDIO**

Es un software para animación en 2D, generalmente usado para animaciones de manga y anime .



Fuente de imagen: http://pre02.deviantart.net/8099/th/pre/f/2012/121/9/3/anime_studio_debut_7___still2_by_flippingdong-d4y5i29.jpg

- **TV PAINT**

Esta es una de las herramientas más usadas para dibujar y animar sin necesidad de papel, brinda diferentes tipos de brush para dibujar, además de poder editar de inicio a fin la animación.



Fuente de imagen: http://2.bp.blogspot.com/-RM_9Dfx5KbE/VE6rhHZ4Hal/AAAAAAB20/OQvrdcDEOdI/s16000/t%2BAnimatio n%2B%2Bportada%2B%5BCANDELApro%C2%A9%5D.png

- **AVID**

Programa especial para la creación de títulos con composiciones complejas y hace uso del 2D y3D, permite que las animaciones sean más fluidas, permite crear ediciones y acabados con Fianl Cut.



Fuente de imagen: http://www.canadiananimationresources.ca/wp-content/uploads/2013/11/GOTJ.SII_logo_.jpg

- **MARIONETTE**

Es un software exclusivo de Pixar Animation Studio. Al momento de animar en este se puede editar el código de software para customizar la animación y adaptarla a las necesidades del proyecto. Su uso es en 3D.



Fuente de imagen: http://www.foro3d.com/attachments/182680d1372240779-presto-marionette-software-propietario-de-pixar-menv_screenshot_2.jpg

- **BLENDER**

Blender hace uso de trayectorias de animación por medio de los fotogramas, para hacer más exacto el movimiento del personaje y configurar cada acción. Blender es usado para animación 3D.



Fuente de imagen: <http://www.cgw.com/images/media/PublicationsArticle/0311/RenderWeb4883.jpg>

- **CINEMA 4D**

Este software permite que los objetos que estan en 3D se vuelvan más realistas a la vista del espectador, brinda texturas y una mejor visualización al momento de mover el objeto. Se podría decir que es un programa como Photoshop donde se agregan elementos, color, textura, entre otros, se pueden animar y su resultado es más real.



Fuente de imagen: <http://pixelsmithstudios.com/wp-content/uploads/2012/08/Cinema-4D-Top-3D-Animation-Software-that-Professionals-Should-Look-At.png>

EXPERIENCIAS DESDE DISEÑO

PIXAR, EL PROCESO PARA HACER UNA PELÍCULA ANIMADA

En el sitio Puente Creativo, realizan una recopilación que hace unos años Pixar mostró al público, en donde John Lasseter director creativo y miembro fundador de Pixar cuenta el proceso técnico y creativo que realizan para sus producciones.

Reyero (2015) hace referencia a las palabras exactas que Lasseter menciona para tener una película animada. “Para hacer una gran película de animación tienes que hacer tres cosas realmente bien. La primera, contar una historia que mantenga a la gente sentada en sus butacas sin poder esperar a ver qué pasa después. La segunda, llenar esa historia de personajes entrañables y atractivos. Y la tercera, construir un mundo para esos personajes y esa historia que sea creíble, y cuando lo hayas hecho todo, habrás conseguido ganarte a tu público”.

Es entonces que el proceso para crear una producción animada en Pixar es el siguiente:

- **UNA IDEA O HISTORIA ES LANZADA**

En Pixar, llega un trabajador el cual ha preparado una idea y la muestra al equipo de desarrollo y animación, su primer reto es que el equipo muestre interés y visualice posibilidades de realizar el proyecto.

- **LA IDEA ESCRITA**

Cuando la idea tiene una estructura convincente para el equipo es llevada a un documento escrito, en este paso se desarrollarán varios documentos para encontrar un equilibrio y generar ideas solidas en donde sea posible la intervención de los artistas y desarrolladores.

También se hace el proceso de “casting”, en donde los personajes se desarrollan y estan en constante modificación hasta que se definan los tamaños, colores y texturas adecuadas para la historia.

Al mismo tiempo se diseña el mundo donde se llevará acabo la historia. Los artistas de Pixar llevan un proceso de documentación pues todo lo que encuentren en ese lugar les permitirá contar mejor la historia, en Up visitaron Venezuela, en Buscando a Nemo pasaron tiempo bajo el agua para comprender como se debían mover los animales, las luces y más cosas bajo del agua.



Fuente de imagen: Proceso 1 <http://www.puentecromatico.com/wp-content//pixar-proceso-1.jpg>

- **STORYBOARD**

Al momento de tener claro el universo en que se desarrollará la historia, se procede a realizar el storyboard. Este viene siendo una versión al estilo cómic a mano en donde todo lo que se visualizó en las visitas a lugares y el guión se lleva a la etapa gráfica. Es entonces donde se pueden ver las acciones y diálogos.



Storyboard
Fuente de imagen: Viñeta del Story Board Monsters University (2013) <http://i1.lrimg.com/wp-content/uploads/2014/04/Pixarproces1-680x360.jpg>

- **LAS VOCES EMPIEZAN A SER GRABADAS**

Los artistas que darán voz a los personajes graban los audios, en este proceso no es un trabajo de doblaje el que realizan, más bien los artistas generarán por medio de sus interpretaciones aportes de exageración modular para que el personaje sea aún más natural.

- **CREANDO LOS REELS**

Al ya tener las voces grabadas estas sirven para unir las imágenes ilustradas del storyboard y las voces grabadas por los artistas, con el fin de validar y corregir las escenas, y definir la duración de cada escena como también de la película.

- **"LOOK AND FEEL"**

El departamento de arte es el encargado de este proceso, se basan en las intenciones del guión, es aquí donde se realizan las ilustraciones, modelados más elaborados para definir la composición de cada escena, texturas, personajes, escenarios, color e iluminación.



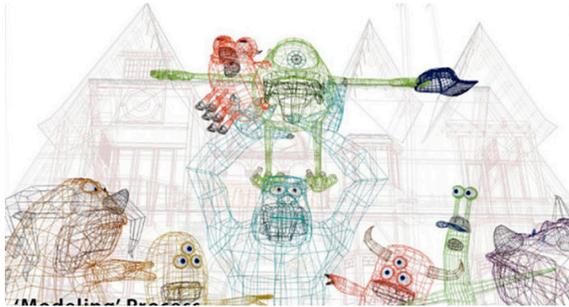
Fuente de imagen: Proceso 2 <http://www.puentecromatico.com/wp-content//pixar-proceso2.jpg>



Concept Art
Fuente de imagen: Color Script Monsters University (2013) <http://i1.lrimg.com/wp-content/uploads/2014/04/Pixarproces2-680x378.jpg>

- **LOS MODELOS SON ESCULPIDOS Y ARTICULADOS**

En esta etapa se parte del modelado del departamento de arte y se inicia a utilizar el computador. Los personajes, lugares y escenarios son esculpidos a mano y luego se escanean para visualizarse en 3D desde la computadora.



Fuente de imagen: Estructura de modelado 3D Monsters University (2013) <http://i1.lrimg.com/wp-content/uploads/2014/04/Pixarproces3-680x378.jpg>



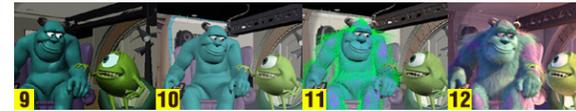
Fuente de imagen: Puesta en Plano Monsters University (2013) <http://i1.lrimg.com/wp-content/uploads/2014/04/Pixarproces4-680x377.jpg>

- **SE RELLENAN LOS "SETS"**

Luego de tener la estructura modelada y creada en 3D, se deben colocar elementos que permitan connotar el escenario de la historia, todo lo que sea necesario para contar la historia debe estar colocado, como sillas, juguetes y más elementos para crear un mundo realista.

- **SELECCIÓN DE LAS TOMAS**

Por medio de la cámara virtual es posible capturar tomas que brinden emociones en los momentos indicados de la película.



Fuente de imagen: Proceso 3 <http://www.puentecromatico.com/wp-content//pixar-proceso3.jpg>

- **LAS CAPTURAS SON SELECCIONADAS Y ANIMADAS**

Usando el software de animación de Pixar, los animadores se encargan de jugar con los personajes como si fueran títeres, el fin es crear los movimientos y expresiones faciales de los personajes en cada escena.

- **SHADERS PARA LOS PERSONAJES Y LUGARES**

Es en esta etapa donde se realiza el sombreado e iluminación de los elementos que componen cada escena, esto se lleva a cabo por medio de los programas de animación que realizan acciones complejas, el fin es lograr que superficies y colores se manejen de manera real.

- **LAS LUCES COMPLETAN EL LOOK**

Las luces juegan el papel de definir una ambientación adecuada para lograr transmitir el mensaje emocional de la historia correctamente en cada escena.

- *LOS DATOS SON RENDERIZADOS*

Se llega a realizar el proceso de renderizado, el cual reúne toda la información de cada toma y la traduce a un fotograma de película. Cada fotograma representa 1/24 segundos de pantalla y toma 6 horas de renderizado aproximadamente.



Fuente de imagen: Proceso 4 <http://www.puentecromatico.com/wp-content//pixar-proceso4.jpg>

- *RETOQUES FINALES*

La editorial se encarga de la revisión de compaginación en cuanto a la música y efectos de sonido, los efectos de animación reciben nuevos efectos y el departamento de fotografía graban los fotogramas digitales para llevar la película a los medios de reproducción.



Fuente de imagen: <http://revistamagnolia.es/wp-content/uploads/2013/07/monsters-university-mike-wasowski.jpg>

6. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados conseguidos tras la realización de las guías de entrevista a Sergio Durini, Allisson Mazariegos y Rodrigo Tejada; y 12 guías de observación de cuatro openings de cada casa productora las cuales son Disney, Dream Works y Warner Bros.

ENTREVISTA – SERGIO DURINI

(Cuestionario original, ver anexo 1)

1. ¿Cuál cree que es la función de los signos al ser expuestos en los opening de las películas?

(Emotivo, referencial, apelativo, poético, fático)

Por un lado la función de que la audiencia se introduzca en el contexto de la historia. Por ejemplo si es tecnológica que se inicie a sentir la tecnología en el opening, también los estilos de ilustración evocan épocas, contextos o géneros. Su función es introductiva y emotiva, pues el espectador ya tiene una noción de lo que verá, por visualizar anteriormente trailers, carteles o si es fan. Es entonces que al ver esos signos relacionados con lo que ya se conoce, emociona al espectador.

2. La semiótica es un estudio del comportamiento de un sujeto en cierto tiempo y espacio,

- ¿Qué tantos elementos semióticos pueden participar?
- ¿Es necesario contar toda la historia? ¿Qué partes de la historia?

El tipo de signos que puedo observar que se utilizan repetitivamente en los opening serían dos. Utilizan índices y alusiones. Como por ejemplo The Cat in the hat, en donde no se pudo ver al gato, pero si el sombrero, es entonces que esto es un índice de que la película es sobre The Cat in the hat. No vimos a Kung Fu Panda sino a su maestro. Se ve entonces que no revelan la película, más bien dan indicios de partes que tienen relación contigua con el main plot.

Con main plot me refiero a la trama o idea principal de la película. Como por ejemplo el main plot de Maléfica, es como una mujer es engañada y burlada, y como eso la lleva a ser malvada. Y por otro lado las alusiones, continuando con el opening de Maléfica, en donde no se ve nada que la represente físicamente a ella, no se ven los cachos, ni ella volando, más bien vi una alusión. Visto desde mi punto de vista, es que estamos acostumbrados a ver el castillo de frente, lo que significa que estamos acostumbrados a ver la historia de un personaje al que todos le aplauden y quieren, y al momento de girar o ver otra perspectiva, es como decir, que esta película no es un cuento de hadas, no es la clásica historia de princesas. Este opening entonces hace una alusión al tipo de película que no es encantador, sino más bien evoca la maldad.

Que tanto se puede incluir en un opening dependerá del tiempo, creo que ese sería una consideración a tomar en cuenta, como otro punto tampoco pueden mostrarse tantos signos que sean importantes pues sería tomado como spoiler. Considero que en ningún opening utilizan a los personajes principales, o lo que todos quieren ver, más bien se utiliza índices alternativos o aspectos secundarios. Como en el Aro, que la niña no salió, más bien alude a lo que se verá en la película.

3. Para usted, ¿Cuál es el papel que juega la semiótica en las composiciones de los opening animados de películas?

Partiendo de que todos son signos, tanto lo visual como sonidos, ambas son categorías de signos. Y seguramente el equipo se cuestionó muchas veces que querían denotar y connotar. Es decir evalúan rasgos de la historia y la cantidad de elementos que mostrarán. A veces con tan pocos elementos como Piratas del Caribe que usan la bandera y las sirenas, entiendes que se trata de ellos, o con elementos invasivos como The Cat in the hat en donde todo es una abstracción distinta a la usual. Creo que hay cuestionamientos de parte del equipo que tantos signos incluirán, probablemente en el bocetaje pensaron incluir al gato que este pescando y tal vez era muy explícito y prefirieron que el niño utilizara el sombrero. Por la razón de no revelar tanto y ser sutiles, elegantes, estéticos e inicien a connotar lo que se desea de la película.

4. Por los opening vistos, ¿considera que todos hacen uso de la retórica?

- ¿Por qué cree que la retórica es una herramienta para contar historias?

Creo que todos tienen retórica, considero que la sinécdoque está en todas porque solo dan trozos de la historia, por ejemplo el sombrero es una sinécdoque del gato. Como también en Benjamin Button, pienso que el botón es una sinécdoque de los elementos de la fábrica, o sea no se muestra todo el negocio sino solo una parte de él. La alusión también por medio de los efectos, colores o elementos nos aluden. Como por ejemplo la bandera no necesitan poner el barco completo, sino solo la bandera y ya entendemos que es un barco pirata.

5. ¿Cómo cree que los códigos visuales en las historias se convierten en un lenguaje visual?

Independientemente si ya viste la película o no sabes nada de ella, no es que muestren cosas extrañas. Es decir aunque no hayas visto Kung Fu Panda 1 y ves a la tortuga muestra que esta vieja y se ve pacífica, esta recurre a signos que son entendibles por cualquier cultura, eso hace que aunque yo no sepa nada de la sinopsis, empiezo a captar signos y lo relaciono con experiencias previas, probablemente no vi Kung Fu Panda 1 pero vi las Tortugas Ninja. Y por eso creo que nada es tan exótico. Otro ejemplo es el Aro, que hace el efecto de distorsión y aunque probablemente no haya visto esa película, he visto televisores viejos que se arruinan y ese es un índice.

En algún punto los signos no son tan ajenos a la cultura.

En este caso se puede decir que hay cosas que compartimos todos los seres humanos, no importando si nacimos en la era romana o la paleolítica, entonces todos hemos visto a una tortuga o por lo menos la mayoría, en ese caso es algo muy natural. Otro tema sería el momento en que ocurre, pues estos opening no son de 1700, son de una época en donde todo mundo hay conexión, llega Hollywood y es menos ajeno este tema. Las probabilidades de que las personas entiendan el opening de Disney es muy alta aunque solo haya visto una película de esa casa. El acuerdo es que vivimos en un mundo globalizado y de que el equipo encargado no utiliza signos tan rebuscados sino que cosas que todos tenemos conocimiento y lo adaptan a la película.

6. De los opening que pudo observar, ¿considera que cada casa productora tiene su estilo propio para codificar historias, o el opening dependerá de los códigos individuales de las historias?

No podría generalizar pues considero que debería tener una muestra más grande de películas de las casas productoras para analizar, pero veo que Dream Works es un poco más atrevido y versátil en cuanto a sus estilos gráficos, mientras que los otros se mantienen en la línea de lo realista o 3D eso es lo que vi diferencial. También que cada uno se enfoca en cosas específicas, como en Disney en donde lo que se anima es el castillo y lo que está alrededor del ambiente en donde juegan con perspectiva, mientras que Dream Works es la luna que a su vez es la letra D, y en Warner son las siglas en donde no varía su forma y termina completa la estructura.

Los elementos que las tres casas productoras integran son el sonido, también el logo se vuelve parte de la película para empezar como Vida Salvaje.

Es entonces que para mí Dream Works es más versátil y juega con los elementos. Los estilos de opening son compatibles con el estilo de la película. Solamente en el caso de Kung Fu Panda y The Cat in the hat parece que hacen alusión a lo infantil. Pues The Cat in the hat es originalmente un libro, entonces se ve que desde la intro dan el contexto de que viene de un libro aunque la película no sea en 2D sino de personas.

7. ¿Cuál considera que es la función del sonido en los opening?

El sonido como cualquier otro signo tiene la función de transmitir emociones y de empezar a sumergirnos en el contexto y feeling de la película. Y también para comprender si estoy viendo chistes, algo serio o de miedo.

Si solo hiciera uso del sonido, considero que no podría identificar la historia de la película sería muy insuficiente en la mayoría de los casos. Sobre todo porque generalmente utilizan música diegetica es decir música de fondo. A diferencia del opening de Vida Salvaje que es un dialogo, donde es más fácil identificar que es la película. Mientras que con la del Aro que su efecto es de distorsión, todavía no es tan explícito, y ese mismo sonido se podría utilizar a la película de Actividad Paranormal u otra película que hasta cambie su género. A diferencia que si veo el video en mute, hay más probabilidades que entienda, por ello considero de mayor peso para la comunicación de lo visual.

8. En la semiótica cinematográfica los signos son utilizados por el guionista de forma arbitraria, su fin es generar un tiempo y espacio específico de la historia, ¿Por qué cree que los signos tienen la capacidad de tener distintos significados o de adaptarse, en este caso a una historia específica?

Usualmente un mismo signo puede tener varias personalidades. Como es el ejemplo del triángulo de Pierce que tiene el signo en sí, el objeto al que se quiere comunicar y la interpretación. Entonces el objeto puede ser el mismo como una hoja, pero el signo puede variar al rodearse de otros signos que modifiquen el objeto o idea final. Como por ejemplo los Piratas del Caribe, uno de los signos era la bandera el más protagonista, pero el contexto de esa bandera era que estaba rota, que el ambiente del castillo era oscuro y lúgubre, entonces en ese caso están hablando de que la película será de drama, mientras que si la bandera hubiese sido más tierna hubiese hecho pensar que la película es para niños.

A lo que voy es que el tratamiento que se le da al signo puede cambiar sus connotaciones y su interpretación, es por ello que el signo puede ser muy polisémico según la sintaxis o signos que la rodeen, la paleta cromática, música entre otros.

9. Según la interrogante anterior, los signos son adaptables, en el caso de los opening de las películas, la historia se adapta en función de la identidad de las casas productoras, para usted ¿Qué tanto puede ser modificada la identidad visual para contar la historia sin perder su esencia?

Tomando en cuenta que el logo de Disney era abstracto y plano y ahora con las posibilidades que ofrece el render y el modelado 3D, probablemente pensaron que deberían dejar de ser obsoletos y modificarlo a la actualidad. De hecho todos los logos que conozco son animables y son versátiles en un mundo de motion graphics. Creo que el logo es muy versátil, mueves las letras, animas ciertas formas o perspectivas.

Me imagino que el límite deberá ser dado por el equipo de la empresa que en conjunto de los expertos de animación deciden que cambiar o no. El límite podría ser dado por las personas que velan por la imagen corporativa de la empresa. Que hablando de versatilidad no es hacer lo que sea, sino que cada variación sea congruente con la filosofía de la empresa que representa el logo.

10. Hablando sobre la identidad visual, en el cine existe el Brand placement (si el sujeto desconoce el concepto, deberá explicarse rápidamente) ¿Por qué considera que las casas productoras realizan estas adaptaciones?

- ¿Cree usted que existe algún acuerdo?

Es una forma de presunción, de parte de la productora, pues tienen el cuidado de esos detalles, es decir somos tan buenos que tenemos el tiempo, equipo y recursos para variar el opening. Promueven que el espectador admire más a la casa productora. Viendo esas animaciones se vuelven más memorables que al ver la misma animación. Siendo este como un branding personalizado de la película.

Obviamente si hay acuerdos, pues debe haber alguien que vele por los intereses de la marca o trama. Como en el caso de Harry Potter en donde la escritora o su manager se involucren en que los signos tengan congruencia con todo lo que se muestra.

11. Cree usted que, ¿Esa adaptación permite que el espectador perciba que la casa productora y la película son lo mismo?

- ¿Se puede tener algún equilibrio?

Puede pasar, pero en este punto de la globalización y la omnipresencia de todos los medios digitales y acceso gratuito a la cultura del cine, difícilmente alguien que vea una película y no sepa que Disney, Warner o Dream Works son distintas casas productoras.

12. Para terminar, ¿considera que el equipo encargado de la composición debe ser experto en semiótica, o que aspectos generales debe conocer?

Pondremos dos perfiles de personas bien distintos, tendremos a Erika que es experta en semiótica pero no sabe nada de cine ni películas animadas y por otro lado estará un chavo de 19 años que no ha estudiado nada de semiótica pero que conoce de muchas películas. Creo que el chavito puede aportar más que Erika, pues es el caso de los amateurs que son fanáticos de ciertas cosas, es que saben mucho del área aunque no sepan decir si algo es un icono o índice, entonces empíricamente tienen ideas más acertadas y conectadas con el target pues ellos a la vez son el grupo objetivo o lo tienen muy de cerca. Sería más tener pericia o bagaje experimental en estos temas, porque al final lo que le llamamos creatividad es reciclar todo lo que hemos visto antes y lo aplicamos de una forma inusual o con ciertas variables.

ENTREVISTA – ALLISSON MAZARIEGOS

(Cuestionario original, ver anexo 2)

1. ¿Cómo funcionan los signos al ser expuestos en los opening de las películas?

Los signos tienen más bien una misión, y es el relacionar la historia con los sucesos del espectador, es decir si veo una bandera que tenga huesos, sé que son piratas, entonces lo asocio con que algo turbio pasará. O al ver la intro de Constantine y que se convierte en algo asociado con el infierno. Es entonces como la mente instantáneamente se pone a buscar referencias de la vida, y allí el espectador se cuestiona si le llamará la atención o no. Me parece cool que hayan hecho esas animaciones pues captan tu atención desde el principio de la película.

2. La semiótica es un estudio del comportamiento de un sujeto en cierto tiempo y espacio,

- ¿Qué tantos elementos semióticos pueden participar?
- ¿Es necesario contar toda la historia? ¿Qué partes de la historia?

Dependerá de lo que se desee decir de la película, pues al final es la adaptación del logo con la película, probablemente un elemento es suficiente, pero si se desea contar de más se puede. Por ejemplo el infierno de Constantine que se vuelve dark y fuego aparenta que se quemó. O cambiar un color ya dice mucho. En general los opening muestran alguna locación, personaje, la línea gráfica o colores, estos elementos son bien concretos. Deberá ser una cosa con la que te podás identificar y será suficiente.

3. Para usted, ¿Cuál es el papel que juega la semiótica en las composiciones de los opening animados de películas?

Al a ver visto tantos opening tematizados con la película, me encanto verlo y dije, esto es como un detalle más que habla de la película, que al director o productor se le ocurrió un detalle más. Siento que mientras una película más abarque cualquier cosa, es mejor. Pues atraes más a las personas y en mi caso me encantaría hacer mi logo tematizado de la productora, creo que una vez le enseñas a la gente que haces más detalles, ayuda mucho.

4. Por los opening vistos, ¿considera que todos hacen uso de la retórica?

- ¿Por qué cree que la retórica es una herramienta para contar historias?

A mi pensar esos mensajes gráficos en los opening que digan algo sin decirlo totalmente, es un subtexto, es decir la idea de la película está implícita y mientras más avanza, el espectador comprende de qué trataría.

Creo que al final eso es lo que intentan tener todos los opening, es decir si tienen, unos usan más figuras que otros pero sí. No podría decir que figura exactamente pero si hacen uso de la retórica.

5. De los opening que pudo observar, ¿considera que cada casa productora tiene su estilo propio para codificar historias, o el opening dependerá de los códigos individuales de las historias?

Si, cada casa productora tiene su estilo, tienen un margen sin salirse de su idea, siempre adaptando la animación con la historia. Como por ejemplo Disney, es muy fantástico toda la vida, usando su castillo y el estilo princess. En el caso de Dream Works que no sabía que hacía películas que no fueran animadas, es interesante ver su adaptación en el opening del Aro, y Warner siempre es bien serio. Se nota que se manejan en su misma línea gráfica.

6. ¿Cuál considera que es la función del sonido en los opening?

Creo que el sonido, no importando el tipo de audiovisual, es bien importante, porque ubica al espectador en algo que está viendo. Por ejemplo Constantine, empezas a ver el fuego y está bien, sin embargo cuando lo escuchas se siente más emocionante. Su función podría decir que es emocional, pues el audiovisual tiene como fin brindar emociones y sentimientos. En algunos opening si, si sólo escuchara el sonido identificaría que película es como la de los piratas. Pero escuchas Warner o en los Opening de 20th Century Fox toda las personas lo conocen, es entonces como simbólicamente conectas al espectador.

7. En la semiótica cinematográfica los signos son utilizados por el guionista de forma arbitraria, su fin es generar un tiempo y espacio específico de la historia, ¿Por qué cree que los signos tienen la capacidad de tener distintos significados o de adaptarse, en este caso a una historia específica?

Como 1er punto, el signo es capaz de adaptarse porque la mentalidad del mundo es súper abstracta. Pues si una persona mira un árbol lo relaciona con el accidente que tuvo, a diferencia mía, si yo veo el árbol

lo recuerdo como cuando me trepaba al árbol a recoger manzanas. Creo que al hacer un opening de esta forma, es necesario ser universal, para que no de un mensaje que no debe de ser, ya sea bueno o malo esto es por la mentalidad de las personas. En este caso se debe ser bien específico. Por ejemplo en Piratas del Caribe con solo ver la bandera negra se relaciona, como también The Cat in the Hat, su línea gráfica es de los libros, aunque la película no sea animada, sin embargo de niño se vio el libro y es por ello que se asocia.

8. Según la interrogante anterior, los signos son adaptables, en el caso de los opening de las películas, la historia se adapta en función de la identidad de las casas productoras, para usted ¿Qué tanto puede ser modificada la identidad visual para contar la historia sin perder su esencia?

Aparte del manual de identidad del logotipo, no se puede salir de las líneas básicas. Es decir, mi logo es un avión de los años 60's, puedo decirle al diseñador que haga lo que desee con mi logo, pero que no se salga de la línea básica de su forma, puede agregarle color, dibujos, crear animación que lo construya o abstraerlo. Al final deberá verse el avión de los años 60's. Creo que la línea básica no puede ser cambiada, igual que en letras puede realizarse en 3D, darle vueltas, que tenga luces, cambiarle color, forma, textura..

9. Hablando sobre la identidad visual, en el cine existe el Brand placement (si el sujeto desconoce el concepto, deberá explicarse rápidamente) ¿Por qué considera que las casas productoras realizan estas adaptaciones?

- ¿Cree usted que existe algún acuerdo?

Creo que funciona para ser un detalle más, sirve para decir que esa película le pertenece a la casa productora. Ahora que recuerdo si vi Piratas del Caribe y pude ver el opening, entonces creo que sí lograron su fin de posicionarse en mi mente.

10. Cree usted que, ¿Esa adaptación permite que el espectador perciba que la casa productora y la película son lo mismo?

- ¿Se puede tener algún equilibrio?

En mi posición de productora, creo que los límites serían de la línea gráfica del logotipo, sin embargo puede adaptarse tanto como se quiera, y dependerá de lo que deseen contar. Así también esa adaptación dependerá de un acuerdo en costos, pues es un gasto extra de animación, debe saberse que cada segundo es dinero, entonces el equilibrio sería si se pagará extra esa adaptación.

11. ¿Cómo ha sido su experiencia en la intervención de un guión?

En la reciente película Hunting Party, participé en la realización del guión, en este fue un reto, pues al leer la tercera a octava versión del guión, a veces me causaba conflicto el hecho de no podérmelo imaginar exactamente con imágenes, pues el guión tiene como fin representar la historia, con palabras, acciones, lugares, ropa, decoración entre otros. Paralelamente a ello, algunas cosas no me parecían realistas, y la intención es llevar a la persona al mundo de la historia. Aunque al final se tomarán en cuenta aspectos que hice ver o no, la experiencia fue enriquecedora.

12. Para terminar, ¿considera que el equipo encargado de la composición debe ser experto en semiótica, o que aspectos generales debe conocer?

Creo que todos deben de saber de semiótica, generalmente ellos reúnen a todo su equipo y son tan conocedores de varios temas, que considero que en lo mínimo se deberá tener noción de la semiótica. Al final se logra crear ese equipo porque los ideales, capacidades, nivel de trabajo, los estudios. Si es una persona que se dedicará a audiovisuales debe de saber cómo llegar a las personas por medio de las imágenes. Siempre hay un creativo que da inicio a la idea, pero luego el equipo se encarga de completar el mensaje.

ENTREVISTA – RODRIGO TEJADA

(Entrevista original, ver anexo 3)

1. ¿Cómo funcionan los signos al ser expuestos en los opening de las películas?

Los signos básicamente vienen a ser una especie de introducción de lo que va a tratar la película, es decir desde el primer cuadro se empieza a introducir a la historia, especialmente en las producciones de Hollywood, nada esta al azar, todo está pensado en función de la historia, conectado al guión, a la intención del director y todo va coordinado a comunicar el mensaje, entonces desde el sonido, texturas, color, e incluso ciertas frecuencias de audio que no percibe exactamente el espectador, el diseñador de audio sabe que ciertas frecuencias pueden alterar o ponernos ansiosos entonces hacen uso de ello. Y su fin de comunicación es conectar con la historia, aparte de amarrarnos a la casa productora que trae la película, que es donde se vuelve indispensable manejar su presencia de marca.

2. Para el equipo que desarrollará el proyecto es necesario conocer el guión, como el tono del mismo, ¿Qué elementos aportan estos para crear narrativa en la animación de la historia?

- ¿Cómo funciona la narrativa en la animación?
- ¿Hay distintos tipos de narrativa?

Estoy convencido que el audio es un medio de enganche y de forma inmediata entra la parte visual, símbolos o signos es lo segundo que se ve. El caso de Warner con el curioso caso Benjamin Button es muy significativo, por los botones que significan y comunican muchísimo. El resto transmite contexto y sensaciones. También Piratas del Caribe transmite si se conoce del logo de Disney pues cambia la bandera por una pirata, también las sirenas comunican. Pero son signos y símbolos que asociamos con determinado tema y que nos enganchan o nos dejan emocionados.

Sé que hay distintas formas de narrar cosas, no sé si habrá a nivel académico tal descripción. Lo que pasa es que hay diferentes formas de ver el tema, Pixar generalmente van mucho al corazón de la historia de sus personajes, es muy basado en lo que las intenciones del personaje desea, hace y desea hacer, partiendo de la emoción. Sospecho que no existe una estructura formal narrativa. Más bien es la intención de la narrativa, evocar el contexto por medio de imágenes. Y muchas veces la técnica que utilizan para narrar apelan a los sentimientos y juegan con ello.

3. ¿Considera que hay un guión para el opening? ó ¿Quién es el encargado de proponer esa animación?

No, en general no, el director lleva una idea clara o el director de arte de cada casa productora lo proponen, considero por el tiempo tan corto para la animación del opening no existe, no es que el desarrollo no tenga una función específica pero no lleva tanto proceso como la historia de la película.

4. ¿Cómo cree que funcionan los gaps en la animación?, ¿Qué aporta al opening?

Puede ser el mismo gancho o anzuelo, como en Benjamin Button con los botones, indican que la historia de la película trata literalmente de botones, porque muestran por medio del render que los botones están representados de forma hiperrealista y no animado entonces se comprende de qué trata. Desde el inicio denota mucho por el uso de símbolos. Es una especie de llamar la atención a lo que va a empezar y tratar de dar la mayor cantidad de información sin contar la historia.

5. De los opening vistos, ¿Qué técnicas de animación se utilizan? Si la película no se maneja con la misma técnica, entonces ¿por qué se utiliza en la animación del opening?

En la mayoría la técnica es 3D por la facilidad de composición que realiza a los opening se nota en la forma en que las letras y demás elementos están animados porque las computadoras aman polígonos, perspectiva y matemática, realmente facilita la animación, a excepción de Kung Fu Panda 2 que en su mayoría es 2D en donde es más orgánico y fluido, como en las flores, y la tortuga en 3D, y en 2D las películas The Cat in the Hat y Vida Salvaje.

Se puede decir que la técnica de animación va enlazada al mensaje como en el caso de la película The Cat in the hat en donde el opening es animado y la película no, la razón es que esta historia fue animada aproximadamente en los 70's u 80's y es uno de los clásicos para niños más queridos de la historia, y era animado, y nació siendo una historia ilustrada por Dr. Seuss. En este opening apelan a nostalgia, al material original y están conectando los elementos de la historia original, utilizando la paleta de color y mismo tipo de ilustración que en el cuento y ahora se adapta a la historia que se presentará.

6. Según su criterio, ¿Qué elementos son considerados mostrar en un opening?

Esto va mucho de la mano de la visión del director, como por ejemplo en Kung Fu Panda 2 que se ven las hojas, que en la historia no aparecen, pero la primera película si, pues es allí donde la tortuga le explica a Po cosas bajo las flores de durazno, y por ello es que muestran a la tortuga, es decir es una clase de hilo de la primera película con la que se mostrará. Por decir, si se recuerdan de lo que paso en la primera película, ahora se verá la continuación de la historia. En esta apela a la nostalgia. La función del opening es enganchar y sería peligroso caer en una receta de cuantos elementos necesito, más bien sería los que considere necesario para lograr mi cometido de comunicación, es decir intrigar a, enganchar, crear nostalgia, es lo que necesite para enviar bien el mensaje y la intención de la historia.

7. Según su criterio, ¿Qué aspectos son necesarios para desarrollar una animación de opening? (códigos visuales, sonido, tiempo)

Todos los elementos que se decidan utilizar van a partir del contexto de la historia, en donde los elementos que lo conforman son el sonido obviamente, el tiempo, el color, personajes pues son parte de la narrativa y permiten amarrar al espectador con la historia.

8. ¿Qué aporte tiene el color en la composición para la animación?

El color aporta al contexto de la historia, como Constantine las naranjas apocalípticas que generan caos, a diferencia de los azules o verdes como Tron o Matrix que son tecnológicos. Es decir que ya tienen sus colores pre establecidos hasta cierto punto por el tipo de historia, generalmente esto sucede en los posters, al verlos las personas ya pueden detectar si es de miedo, aventura o romántica por el hecho de ver la paleta de colores.

Básicamente el color sirve para contar la historia de forma inconsciente.

Ahora que recuerdo el primer logo que adaptan es en Warner en donde lo utilizan en la serie de los Animaniacs que luego se volvió parte del opening, o también en la serie animada de Batman. Esto se muestra en la televisión pues tiene más probabilidad de aceptación.

9. Por su experiencia, ¿Cómo es el proceso para desarrollar un storyboard?

Básicamente el storyboard nace de un guión o de bits de la historia, como por ejemplo los bits de la historia de Batman son, primer bit, Diego Díaz, su esposa y Bruno Díaz salen del teatro, segundo bit de la historia al entrar a un callejón los asaltan, tercer bit de la historia al tratar de proteger a su familia asesinan a los padres de Bruno Díaz y así consecutivamente. Entonces el bit de la historia es el cómo pasa esta. En un storyboard se especifican todos los elementos a visualizar en la historia. Muchas veces para desarrollar un storyboard no depende de un guión específico, solo basta con conocer la historia y el que desarrolla este puede proponer que objetos, escenarios entre otras cosas muestra. Básicamente para desarrollar un storyboard hay una libertad de quien lo hace teniendo siempre en cuenta cual será el mensaje a comunicar. En mi experiencia parte de bits o del guión y es una forma de interpretar una necesidad de comunicación visual y es allí donde se pueden proponer muchos elementos para contar mejor la historia.

10. Al visualizar los opening, ¿Cuántos planos cree que son utilizados en su mayoría?

- ¿Existe algún límite de planos?

En la mayoría de los opening se utiliza el plano general, a excepción de Benjamin Button que es semi cenital. El tracking es usado en las animaciones actualizadas de Disney, esta casa productora hace uso del movimiento pero sin embargo en todas se utiliza el plano general. Pues es necesario establecer la historia, elementos que aparecen y principalmente que se pueda apreciar la casa productora.

11. Al momento de la animación, ¿Cómo trabaja el tema del sonido?

Al momento de animar con sonido, tengo presente las caricaturas de Warner y Disney que miraba y como estos personajes se movían con el ritmo de la música y el compás que trae, también mi fascinación por la música que alimenta mi inconsciente y forma de animar algo, y también me imagino el estilo de caminar de las personas es decir el ritmo natural, entonces muchas de estas cosas las trato de incorporar al momento de animar. Yo tengo la tendencia de animar de forma más reflexiva con el ritmo parecido a un corazón latiendo, pero se debe tener cuidado con las preferencias pues debo de adaptarme las necesidades de contar la historia. Lo que va a guiar el ritmo y las acciones son el proceso de pensamiento del personaje, que es totalmente distinto a una coreografía de acción, pues en esta se busca que el ritmo encaje con la acción.

12. ¿Cómo es el proceso de animación 2D y 3D que ha realizado?

- ¿Cuáles son los beneficios de cada técnica?

EL proceso de 2D y 3D es pre producción, producción y post producción. En el caso del 2D, la preproducción es básicamente traducir un guión o bits a formato storyboard, de este se saca layouts, que son fondos, color, diseño de props, diseño de personajes, diseño del universo. Producción es donde ya se ejecuta la animación en donde el o los personajes funcionan de forma narrativa en el universo. Y post producción es en donde se pule el trabajo final, en este se colorea, se agrega el sonido y efectos especiales, se ensambla y un render final. En 3D hay un par de pasos extra en el área de preproducción, se tiene el modelado, la creación de los esqueletos, y posteriormente el proceso es el mismo que en 2D.

Los beneficios del 2D es lo barato, no se necesita de tantas personas, ni equipo y software. Se puede utilizar lo más básico de un papel y lápiz de igual forma comunica. Además el entrenamiento de los empleados es más rápido que el 3D. Y es que en el 3D se utilizan los ejes x,y,z y la animación aun no es posible de ver, al momento de darle render es que el computador interpola y luego se arreglan los detalles para crear la animación más fluida.

13. ¿Qué programas de animación utiliza, (software) o cuales son los que considera se están utilizando actualmente?

Utilizo flash, toon boom harmony el que es usado para hacer los Simpson, un programa de la industria que reúne un poco de after effects y Photoshop, es un poco caro, pero permite una buena visualización.

También están los programas Anime Studio, Tv Paint que es como Photoshop pero en pixeles y las texturas son de buena calidad. En el área de 3D, es Blender, Cinema 4D, Maya para el modelado de los personajes, 3D Studio Max generalmente utilizado para los escenarios. Final Cut, Avid que es un software de edición que se usa en la industria, también otros programas como After Effects y Premiere.

A parte los programas propios de animación de las casas productoras como el studio de animación de Pixar que utilizan Marionet y Dream Works que utiliza Premo, es decir en el caso de estas casas estos programas son su receta secreta para animar las películas que producen sus estudios de animación.

El fin es que las casas productoras buscan siempre como innovarse a nivel tecnológico en las historias, el fin de que tengan programas con capacidades de proyectarse lo más humanos posibles.

14. Según su experiencia, ¿Cómo ha sido el proceso de la adaptación de un logo de casa productora a la animación de un opening?

Una de ellas fue el logo de Hunter 11 Films, y fue gratificante, para ello hable con el director Chris Kumerfelt, se realizó un storyboard basado en sus bits, y basado en ese guión fue la ejecución, entonces lo que quedo hacer fue afinar detalles, en donde visualmente como quería el que se viera, así también se agregaron elementos rústicos. La idea de la animación fue totalmente de Kumerfelt, y la idea de los personajes que caminan fue apoyado por mí, y es entonces como el director propone una idea y yo la adapto a sus ideas.

15. Puede describir un paso a paso de como fue la experiencia al desarrollar la identidad y la animación de Hunter 11 films?

Mi experiencia fue muy grata, ya que se desarrolló basándose en una idea que el CEO de Hunter 11 Films ya tenía en mente. A pesar de yo no estar de acuerdo en ciertas cosas de edición (la inclusión de dos “jump-cuts”, i.e) la discusión creativa fue siempre abierta y tanto las ideas de Chris Kummerfeldt como las mías fueron tomadas en cuenta.

Ahora bien, el proceso en sí de desarrollo es idéntico al de un corto: se hace una pre-producción en dónde se define un estilo visual, se termina un StoryBoard y ya luego se hace la producción del ID que es la animación en sí misma. La post producción fue asegurarse de la lectura de los elementos y corrección de color, asegurándose de estar en límites legales.

16. ¿Cuál crees que es el procedimiento que se realiza para crear un opening? Es decir para generar una historia nos basamos en un guión, luego storyboard y así sucesivamente, para un opening de donde partiran?

TODO debe reforzar la idea central del director y del creador. Y el opening (o ID, si tomamos el ejemplo de Hunter 11 Films) siempre tiene una carga simbólica muy fuerte, con la misión y visión del director en ella.

Solo para darte una idea, el id de Hunter 11 dura 11 segundos exactos. Eso implicó ciertos retos al nivel de edición y de lectura de los personajes. Pero esa idea era esencial para Chris y eso ya venía desde antes de que yo participara en el proyecto. Todo apoya la visión del creador.

Todos los shows tienen una carga importante de historia, contextualización y de estilo solamente en el opening. El ejemplo más dramático se me ocurre con David Fincher y su película Se7en. Desde el opening nos pone en la cabeza del villano de la historia.

17. ¿Por qué considera que las casas productoras realizan esas adaptaciones?

Porque ya pueden hacerlo, se mantienen en el top of mind, su identidad gráfica ya tiene muchos años de existir y pueden jugar con ella. Es decir es un gancho con la historia, lo que se pretende es contar un poco más de la historia.

18. De los opening que pudo observar, ¿considera que cada casa productora tiene su estilo propio para animar historias, o el opening dependerá del estilo gráfico de las historias?

Se adaptan a las historias, porque no hay muchas posibilidades por el tiempo de hacer tanta animación. Y muchas casas productoras no realizan estos opening por que no cuentan con el posicionamiento y prefieren no arriesgarse.

19. Para finalizar, ¿Podría brindar algunas recomendaciones al momento de desarrollar un proyecto de animación que esté relacionado con opening de películas?

Se debe tomar en cuenta el contexto, que tanto se puede contar de la historia, de una forma periférica pero que aporte a enganchar al espectador. Todos los elementos que se agreguen estarán enfocados a cumplir con la idea de conectar al público con la historia.

IMÁGENES GUÍA DE OBSERVACIÓN 01 – VIDA SALVAJE

Imágenes de la escena de opening de la película Vida Salvaje.

Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>



GUÍA DE OBSERVACIÓN 01 – VIDA SALVAJE

Se realizó la guía de observación utilizando los videos de opening de 4 películas de cada casa productora como: Disney, Dream Works, Warner. Esto con el fin de identificar los aspectos semióticos y narrativos que generalmente son usados para la realización de composiciones de animación específicas para opening de películas.

Nombre de la película: Vida Salvaje

Casa productora: Disney

Año: 2006

Tiempo: 22 segundos

Breve descripción de la historia:

La historia se desarrolla en un zoológico de Nueva York, donde un león, una jirafa, una anaconda, un koala y una ardilla, tendrán una aventura por causa de una embarcación equivocada a uno de sus integrantes, y es allí donde ellos inician con el rescate y viven una aventura salvaje dentro de la ciudad.

1. ¿Qué función en cuanto a signos posee el opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Función Emotiva
- > Función Referencial
- > Función Poética
- Función Fática
- Función Metalingüística
- > Función Apelativa

1.1 ¿Por qué?

Porque al existir un narrador en el opening el sonido como signo evoca emociones al receptor, lo introduce a vivir una historia salvaje, de aventura, por medio de la exageración de esas mismas emociones, así también por los signos visuales se hace la referencia a un escenario de selva el cual permite situar a las personas que tendrá relación con ese lugar la historia.

2. ¿Cuál es el mensaje no codificado del opening?

En el mensaje no codificado se encuentran la luz, el castillo, la mano, los arboles, texturas.

3. ¿Cuál es el mensaje codificado del opening?

En este se hace referencia a que esta un castillo rodeado de árboles, y por el tipo de textura evoca la selva, al momento de que la luz empieza a rodear el castillo y la mano la regresa, da la intención de sarcasmo pues no permite convencer completamente al espectador de lo que quiere expresar, y cuando finaliza y se ilumina toda la pantalla. transmite que el nacimiento de algo o una aventura iniciará.

4. Considera que los signos utilizados permiten comprender la temática de la historia

- Si
- No
- > Parcialmente

4.1 ¿Por qué?

Los signos establecen como será el tipo de personajes, de donde provienen, es decir se comprende parcialmente porque aunque se sabe como son ciertos personajes, en donde se desarrollará la historia no es en una selva, sino que como se mencionó en la historia breve será en la ciudad y utilizarán escenarios de la misma.

5. ¿Qué figura retórica tiene el opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Metonimia
- > Hipérbole
- Sinécdoque
- Anáfora
- Prosopopeya
- Ironía
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Ninguna

5.1 ¿Por qué?

El opening hace uso de la hipérbole porque muestra como la luz que pasa sobre el castillo toma importancia y caracterización, siendo así como se vuelve en un elemento con relevancia para narrar la historia, así también la sinécdoque participa al momento de mostrar elementos que evocan el hábitat de los personajes como los árboles de la selva, y también se muestra en el momento en que la luz sale y la mano la regresa, pues no se muestra quién es el personaje que hace esa acción.

6. ¿Qué signos se identifican y cual es su connotación?

Los árboles como parte del castillo son elementos que connotan, pues indican que hay cierta relación de la historia con ellos, los cuales tienen la forma de árboles de una selva, por otro lado la luz al moverse transmite vida propia y la mano que aparece para regresarla connota que no se está narrando bien la historia.

7. ¿Qué género posee el opening?

- Acción
- > Aventura
- Catástrofe
- > Fantasía
- Musical
- Suspense
- Ficción
- Documental
- Terror
- Ciencia Ficción
- > Comedia
- Romance
- Drama

8. La técnica de la animación del opening es:

- Full animación
- Animación parcial
- Tradicional
- > Animación 2D
- Animación 3D
- Stop motion

9. ¿Qué ángulo de cámara maneja la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Ángulo picado
- Ángulo contrapicado
- Ángulo oblicuo
- > Ángulo a nivel
- Ninguno

10. ¿Qué planos de encuadre utiliza la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Plano general extremo
- > Plano general
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Plano detalle
- > Plano secuencia

11. ¿Qué movimientos de cámara se utiliza en la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Tracking in/ tracking out
- Panorámica
- Zoom
- Barrido
- Shake
- > Ninguno

12. Al momento de fusionarse la identidad de la casa productora con los elementos semióticos de la historia, en una escala de 1 a 6 que tan visible es la marca.



12.1 ¿Por qué?

Por que la identidad de la casa productora en este caso WaltDisney es posible visualizarla con todos sus atributos pues solamente tiene elementos extras como los arbles y textura que acompañan al castillo, en realidad no intervienen en la construcción de la identidad por eso es tan visible.

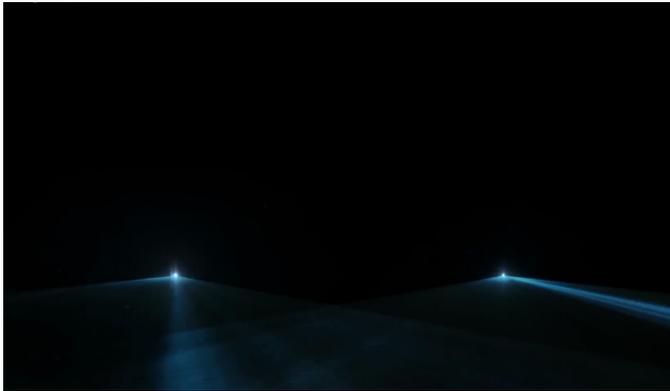
13. ¿Cuál es el mensaje connotativo del opening?

El opening de la película “Vida Salvaje”, el cual tiene la adaptación de la identidad de la casa productora “Walt Disney”, como anteriormente se mencionó, contiene elementos que connotan, como los árboles, las texturas, la luz que ilumina el castillo que posee vida propia, una mano que interactúa con ella, el sonido, todos estos elementos que están involucrados en la participación del opening connotan mayormente por medio del sonido que será una película de aventura, de exageración de vivencias, probablemente tendrá que ver con la vida salvaje de los personajes, pero al momento en que la luz y la mano participan en el opening, muestran una película de aventura, que tendrá sarcasmo y será graciosa, es entonces como lo dice el título de la película será una vida salvaje, que tendrá aventuras sorpresa, con ciertos personajes que están ligados a esa región que es la selva.

IMÁGENES GUÍA DE OBSERVACIÓN 02 - TRON (EL LEGADO)

Imágenes de la escena de opening de la película Tron.

Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>



GUÍA DE OBSERVACIÓN 02 – TRON (EL LEGADO)

Se realizó la guía de observación utilizando los videos de opening de 4 películas de cada casa productora como: Disney, Dream Works, Warner. Esto con el fin de identificar los aspectos semióticos y narrativos que generalmente son usados para la realización de composiciones de animación específicas para opening de películas.

Nombre de la película: Tron (El legado)

Casa productora: Disney

Año: 2010

Tiempo: 18 segundos

Breve descripción de la historia:

Un joven de 27 años llamado Sam Flynn quien es hijo de Kevin Flynn es un experto de la tecnología, se toma la tarea de investigar sobre la desaparición de su padre en donde entrará al mundo digital de TRON, el cual es un video juego donde su papá ha estado durante 25 años. Es entonces que junto con una amiga de Kevin se embarcan en una aventura de vida o muerte en la cual recorrerán un universo asombroso en donde todo será cibernético y estará lleno de aventura y peligro.

1. ¿Qué función en cuanto a signos posee el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Función Emotiva
- > Función Referencial
- > Función Poética
- Función Fática
- Función Metalingüística
- Función Apelativa

1.1 ¿Por qué?

En Tron, la función referencial cumple un papel importante, pues todo lo que construye el escenario tiene el formato digital del cual habla en la descripción de la historia, hace bastante claro el hecho de que tiene una función digital por el color, por la ciudad que se muestra en el fondo y también está la función poética, que transmite la idea del futurismo, la tecnología, de ello se parte para entonces adaptar la identidad de Walt Disney a un castillo y letras digitales y tecnológicas.

2. ¿Cuál es el mensaje no codificado del opening?

Las luces, el castillo, la ciudad.

3. ¿Cuál es el mensaje codificado del opening?

Para este opening, los elementos desde el inicio como las luces, y el color evocan la tecnología al instante, el hecho que el castillo de Walt Disney se modifique a ser ahora digital como video juego, evoca que se estará dentro de ese mundo, el escenario que comprende a la identidad de la casa productora, donde esta la ciudad, las luces en el suelo, el reflejo del suelo muestran como anteriormente se mencionó que definitivamente, la historia se tratará de un contexto cibernético.

4. Considera que los signos utilizados permiten comprender la temática de la historia

- > Si
- No
- Parcialmente

4.1 ¿Por qué?

Porque toda la composición hace referencia a la tecnología, es decir, la palabra tecnología es bastante graficable, en ella no hay desviaciones, hay ciertos colores como el azul o verde que evocan a la tecnología en este caso es el azul y por lo tanto la forma en que se animan las luces también transmite la sensación del tema en digital.

5. ¿Qué figura retórica tiene el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Metonimia
- Hipérbole
- > Sinécdoque
- Anáfora
- Prosopopeya
- Ironía
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- > Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Ninguna

5.1 ¿Por qué?

En el opening de Tron, se hace uso de sinécdoque, pues no se muestra todo lo que participará en la película, es decir, si es algo tecnológico por los colores, animación de las luces y estructura del castillo, aún no se sabe como serán los controles de uso, si habrán personajes digitales o reales, en el momento del opening solo se muestran ciertos aspectos que indican como será la historia más no todo lo que se encontrará dentro de ella, así también el uso de la metáfora pues el contexto del castillo de Walt Disney, es ahora una estructura tecnológica, sigue siendo un castillo de encanto pero ahora adaptado al futurismo, al universo cibernético.

6. ¿Qué signos se identifican y cual es su connotación?

El color es el mayor elemento que connota, los movimientos de la animación, la estructura del castillo, la ciudad con el mismo ritmo de animación que las luces, todos estos elementos connotan que la historia estará o será transportada a lo digital.

7. ¿Qué género posee el opening?

- > Acción
- > Aventura
- Catástrofe
- Fantasía
- Musical
- Suspense
- Ficción
- Documental
- Terror
- > Ciencia Ficción
- Comedia
- Romance
- Drama

8. La técnica de la animación del opening es:

- Full animación
- Animación parcial
- Tradicional
- Animación 2D
- > Animación 3D
- Stop motion

9. ¿Qué ángulo de cámara maneja la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Ángulo picado
- Ángulo contrapicado
- Ángulo oblicuo
- > Ángulo a nivel
- Ninguno

10. ¿Qué planos de encuadre utiliza la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Plano general extremo
- Plano general
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Plano detalle
- > Plano secuencia

11. ¿Qué movimientos de cámara se utiliza en la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Tracking in/ trancking out
- Panorámica
- Zoom
- Barrido
- Shake
- > Ninguno

12. Al momento de fusionarse la identidad de la casa productora con los elementos semióticos de la historia, en una escala de 1 a 6 que tan visible es la marca.



12.1 ¿Por qué?

Siendo Walt Disney la casa productora de la película, logra fusionar correctamente la historia con la estructura de la identidad, porque permite que aún usando solo el color, negro, azul e iluminación, se distinga el castillo y el texto, no modifica su estructura ni pierde legibilidad.

13. ¿Cuál es el mensaje connotativo del opening?

Tron, como se mencionó anteriormente es una historia que involucra dos mundos, el que conocemos con los seres humanos y el cibernético, al momento de observar el opening permite que el espectador establezca en su mente que en la historia existirá alguna conexión con lo digital, que directamente esos colores se manejarán, el sonido animado al ritmo de las luces, evoca la tecnología que busca introducir el opening.

IMÁGENES GUÍA DE OBSERVACIÓN 03 – PIRATAS DEL CARIBE 4

Imágenes de la escena de opening de la película Piratas del Caribe 4
Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>



GUÍA DE OBSERVACIÓN 03 – PIRATAS DEL CARIBE 4

Se realizó la guía de observación utilizando los videos de opening de 4 películas de cada casa productora como: Disney, Dream Works, Warner. Esto con el fin de identificar los aspectos semióticos y narrativos que generalmente son usados para la realización de composiciones de animación específicas para opening de películas.

Nombre de la película: Piratas del Caribe 4

Casa productora: Disney

Año: 2011

Tiempo: 24 segundos

Breve descripción de la historia:

El Capitán Jack Sparrow, se embarca en una nueva aventura, en donde Jack se reencuentra con una mujer de su pasado, y las dudas sobre las intenciones de ella intrigan al capitán, pues también se encuentra en juego la Fuente de la Juventud. En la historia a Jack lo captura el Queen Anne's Revenge, el barco de Barbanegra. Es allí en donde el capitán Sparrow, vivirá una aventura en donde el miedo le asecha por las personas que lo rodean.

1. ¿Qué función en cuanto a signos posee el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Función Emotiva
- > Función Referencial
- > Función Poética
- Función Fática
- Función Metalingüística
- Función Apelativa

1.1 ¿Por qué?

El opening hace uso de la función referencial pues, no muestra la típica escena dulce y encantadora, además de utilizar la bandera pirata y las sirenas hace referencia a que la historia estará basada en una aventura de misterio dentro del mar con los piratas y sirenas, también es poético, porque parten los signos de la estructura del castillo de Walt Disney y lo adapta con elementos de piratas y sirenas.

2. ¿Cuál es el mensaje no codificado del opening?

En esta nueva adaptación de animación del opening, muestran más allá del castillo de Walt Disney, sabiendo esto, los elementos no codificados son el río, las montañas, el tren, los colores, la bandera, los juegos artificiales, el castillo y las sirenas.

3. ¿Cuál es el mensaje codificado del opening?

En este opening, el mensaje codificado se encuentra en el momento en que aparece la bandera pirata, desde allí es muy fácil comprender de que se tratará la historia de la película, sin embargo por los colores tenues y las sirenas brinda misterio y aventura, así como las letras de Walt Disney con textura de cristal o agua, que evoca junto a las sirenas donde es que se desarrollará la historia, es decir será una historia en donde los piratas no solo reirán sino que el miedo o misterio del mar estará en ellos también.

4. Considera que los signos utilizados permiten comprender la temática de la historia

- > Si
- No
- Parcialmente

4.1 ¿Por qué?

En el caso de esta película, los props son muy específicos, el primero que da el indicio directo de la temática de la historia es una bandera pirata, por ello es que el espectador logra conectar rápidamente de que se trata, aún siendo el casitllo de Walt Disney la historia de la película lo adorna con esa sensación misteriosa en donde las sirenas y el color acompañan a brindar esa sensación de aventura y misterio.

5. ¿Qué figura retórica tiene el opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Metonimia
- Hipérbole
- Sinécdoque
- Anáfora
- Prosopopeya
- Ironía
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- > Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Ninguna

5.1 ¿Por qué?

Piratas del Caribe utiliza la metonimia, pues hace uso de una bandera con una calavera, que es ya un símbolo que permite distinguir a los piratas, la maldad, el miedo, lo sucio, y también al aparecer las sirenas, se muestra misterio, pues solo en un mundo de piratas puede existir una relación entre sirenas y piratas.

La película hace el uso también de la metáfora, pues al utilizar la bandera pirata, viste al castillo de Walt Disney dando la sensación de que ahora ya no es un castillo de encanto y amor, sino de piratas y de misterio.

6. ¿Qué signos se identifican y cual es su connotación?

La bandera es el elemento principal que connota la historia, así también las sirenas, el color tenue para toda la animación desde el inicio, todos estos aspectos connotan en la composición provocando relacionarse directamente con los piratas.

7. ¿Qué género posee el opening?

- > Acción
- > Aventura
- Catástrofe
- > Fantasía
- Musical
- Suspenso
- Ficción
- Documental
- Terror
- Ciencia Ficción
- > Comedia
- Romance
- Drama

8. La técnica de la animación del opening es:

- Full animación
- Animación parcial
- Tradicional
- Animación 2D
- > Animación 3D
- Stop motion

9. ¿Qué ángulo de cámara maneja la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Ángulo picado
- Ángulo contrapicado
- Ángulo oblicuo
- > Ángulo a nivel
- Ninguno

10. ¿Qué planos de encuadre utiliza la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Plano general extremo
- > Plano general
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- > Plano detalle
- > Plano secuencia

11. ¿Qué movimientos de cámara se utiliza en la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Tracking in/ tracking out
- > Panorámica
- Zoom
- Barrido
- Shake
- Ninguno

12. Al momento de fusionarse la identidad de la casa productora con los elementos semióticos de la historia, en una escala de 1 a 6 que tan visible es la marca.



12.1 ¿Por qué?

Aunque se modificó la bandera del castillo de Walt Disney, no es un elemento que impida lograr la conexión con la casa productora, todos los elementos están apoyando a la identidad de la casa productora y permite la fácil identificación.

13. ¿Cuál es el mensaje connotativo del opening?

Este opening, se simplifica al mostrar la bandera negra con la calavera, es muy fácil identificar el mensaje, pues se conecta con los piratas, es por ello que la identidad de Walt Disney se adapta en cuando al castillo siendo este ahora un castillo pirata, en donde existirá misterio el cual es mostrado por el color, el sonido que envuelve a la animación y las sirenas, además de que hace buen uso de la textura de agua o cristal en las letras pues evoca el mar.

IMÁGENES GUÍA DE OBSERVACIÓN 04 – MALÉFICA

Imágenes de la escena de opening de la película Maléfica
Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>



GUÍA DE OBSERVACIÓN 04 – MALÉFICA

Se realizó la guía de observación utilizando los videos de opening de 4 películas de cada casa productora como: Disney, Dream Works, Warner. Esto con el fin de identificar los aspectos semióticos y narrativos que generalmente son usados para la realización de composiciones de animación específicas para opening de películas.

Nombre de la película: Maléfica

Casa productora: Disney

Año: 2014

Tiempo: 19 segundos

Breve descripción de la historia:

Málefica es un hada de buenos sentimientos y un corazón puro, posee unas hermosas alas negras. El mundo en donde crece es agradable, totalmente soñado, un día un ejercito de invasores amenaza el bienestar de su país, es entonces donde Maléfica se coloca como la protectora del reino y es allí donde encuentra la maldad y la traición harán doler su corazón y lo endurecerá y provocará que cree una horrible maldición.

1. ¿Qué función en cuanto a signos posee el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Función Emotiva
- Función Referencial
- Función Poética
- Función Fática
- Función Metalingüística
- Función Apelativa

1.1 ¿Por qué?

Se maneja el signo referencial, pues su fin es relacionar al espectador con el encanto que posee el castillo de Disney, al momento de ver el castillo, se podría decir que es otra vista u otro tipo de castillo, el cual hace referencia a que se hablará de un encanto distinto en la historia.

2. ¿Cuál es el mensaje no codificado del opening?

Los elementos no codificados son el río, las montañas, el tren, los colores, la bandera, los juegos artificiales, el castillo y el monte donde se encuentra el castillo.

3. ¿Cuál es el mensaje codificado del opening?

El mensaje codificado se encuentra en el castillo, este no es igual que los castillos vistos antes, pues no posee la misma vista frontal, o su estructura cambia, y tampoco se encuentra sobre dos planicies de grama y un río en medio, este se encuentra en un monte alto sin mucho encanto, este opening muestra una vista diferente de la bondad que transmite Disney en las películas.

4. Considera que los signos utilizados permiten comprender la temática de la historia

- Si
- No
- Parcialmente

4.1 ¿Por qué?

Porque, en el opening solo se muestra un castillo diferente, sin embargo los colores, o algún otro elemento no se distancia tanto de el encanto de Disney, visualmente el castillo es el único que da un indicio que algún personaje, o eje de la historia se tornará en algo contrario a lo que es, sin embargo aún no es muy claro.

5. ¿Qué figura retórica tiene el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Metonimia
- Hipérbole
- Sinécdoque
- Anáfora
- Prosopopeya
- Ironía
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- Metáfora
- > Antítesis
- > Oximorón
- Ninguna

5.1 ¿Por qué?

Como se menciona en la breve historia de Maléfica, lo que el opening muestra es esa diferencia entre la vista de el castillo de Disney, es el castillo, pero ahora en esta historia se verá de otra forma, aunque siga siendo un mundo mágico de bondad, es por ello que hace uso de la figura retórica oximorón, así también en esta misma forma se muestra la antítesis, pues en el castillo, se logró unir el encanto de Disney con el mundo de magia y así mismo maldad que vive Maléfica.

6. ¿Qué signos se identifican y cual es su connotación?

El castillo diferente, o desde otro punto de vista, es el que por único que parezca, connota lo suficiente para que el espectador se cuestione si será una película de encanto y bella o de algo contradictorio a eso.

7. ¿Qué género posee el opening?

- Acción
- > Aventura
- Catástrofe
- > Fantasía
- Musical
- Suspenso
- Ficción
- Documental
- Terror
- Ciencia Ficción
- Comedia
- Romance
- Drama

8. La técnica de la animación del opening es:

- Full animación
- Animación parcial
- Tradicional
- Animación 2D
- > Animación 3D
- Stop motion

9. ¿Qué ángulo de cámara maneja la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Ángulo picado
- Ángulo contrapicado
- Ángulo oblicuo
- > Ángulo a nivel
- Ninguno

10. ¿Qué planos de encuadre utiliza la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Plano general extremo
- > Plano general
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- > Plano detalle
- > Plano secuencia

11. ¿Qué movimientos de cámara se utiliza en la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Tracking in/ tracking out
- > Panorámica
- Zoom
- Barrido
- Shake
- Ninguno

12. Al momento de fusionarse la identidad de la casa productora con los elementos semióticos de la historia, en una escala de 1 a 6 que tan visible es la marca.

Nada visible 1 2 3 4 5 6 Totalmente visible

12.1 ¿Por qué?

En el opening de Maléfica, se utiliza otro castillo, sin embargo el posicionamiento de Disney, permite que al momento de ver el castillo solamente acompañado con el nombre de Disney se continúe viendo que es la casa productora, no por el cambio del castillo dejó de ser Disney, pues su connotación de encanto va más allá de solo un elemento, y mientras siga siendo un castillo

y este acompañado de el nombre, se comprenderá que marca es. Es decir es Disney pero con otro castillo, por un segundo crea confusión y al momento de ver el texto el espectador continúa adaptando el castillo a la esencia de Disney.

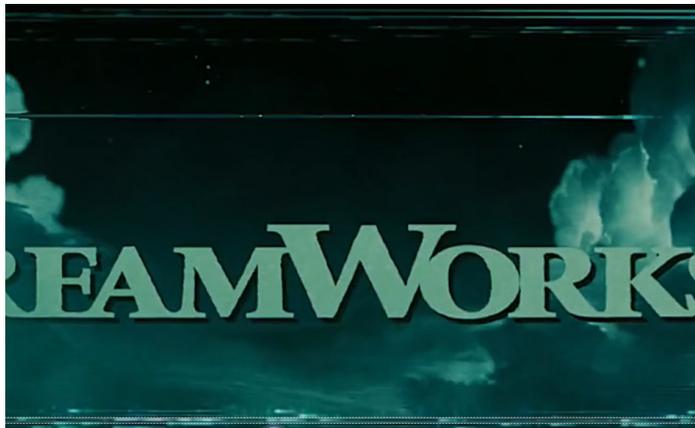
13. ¿Cuál es el mensaje connotativo del opening?

Maléfica era un hada buena y por el engaño se convirtió en un ser malvado y despreciado, es entonces como Disney toma su castillo de hermosura y encanto y un nivel en donde mostrará un escenario igual de bello, pero visto desde otro punto de vista, u otro tipo de castillo, que no muestra su lado frontal o más bien no se entiende que lado realmente es, eso es lo que connota el castillo modificado, el cambio de bello a un misterio, a algo bello pero visto desde otro lado, pues así es Maléfica.

IMÁGENES GUÍA DE OBSERVACIÓN 05 - EL ARO

Imágenes de la escena de opening de la película El Aro.

Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=xPpy8mYHQps>



GUÍA DE OBSERVACIÓN 05 – EL ARO

Se realizó la guía de observación utilizando los videos de opening de 4 películas de cada casa productora como: Disney, Dream Works, Warner. Esto con el fin de identificar los aspectos semióticos y narrativos que generalmente son usados para la realización de composiciones de animación específicas para opening de películas.

Nombre de la película: El Aro

Casa productora: Dream Works

Año: 2002

Tiempo: 12 segundos

Breve descripción de la historia:

La historia se centra en Rachel Keller una periodista que ha escuchado sobre un video el cual tiene imágenes aterradoras, y luego de ver la cinta, recibe una llamada en donde predicen su muerte, los sucesos que vivirá Rachel después la llenarán de curiosidad y vivirá una experiencia paranormal.

1. ¿Qué función en cuanto a signos posee el opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Función Emotiva
- > Función Referencial
- > Función Poética
- Función Fática
- Función Metalingüística
- > Función Apelativa

1.1 ¿Por qué?

Las funciones que participan en el opening en cuanto a color y distorsión de la pantalla generan el sentimiento de temor o suspenso, en este se cumple la función emotiva y referencial, por otro lado la función poética evoca el miedo y distorsión por medio del efecto de pérdida de señal del televisor, por lo tanto apela al espectador

2. ¿Cuál es el mensaje no codificado del opening?

En el opening los elementos no codificados son el niño, la luna en creciente, las nubes, las letras y la distorsión de la pantalla.

3. ¿Cuál es el mensaje codificado del opening?

Los elementos del mensaje codificado son todos los que componen el opening, en este caso son el niño, la luna en creciente, las nubes, las letras apoyándose del color, pues transmite la sensación de disturbio, miedo, suspenso, intriga, a estos elementos se les suma el efecto de distorsión el cual aumenta las emociones del espectador al momento de ver el opening.

4. Considera que los signos utilizados permiten comprender la temática de la historia

- > Si
- No
- Parcialmente

4.1 ¿Por qué?

Si transmite la temática, desde el inicio muestra las sensaciones que la cinta busca transmitir porque se apoya del efecto de distorsión y color que se usa en la película, desde el opening presenta suspenso y miedo.

5. ¿Qué figura retórica tiene el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Metonimia
- Hipérbole
- Sinécdoque
- Anáfora
- Prosopopeya
- Ironía
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- > **Metáfora**
- Antítesis
- Oximorón
- Ninguna

5.1 ¿Por qué?

El opening hace uso de la metáfora pues muestra el efecto de distorsión de la animación en el escenario de la identidad de Dream Works, la distorsión es un efecto de falla y en el caso del opening se adapta al efecto que se manifiesta en la película.

6. ¿Qué signos se identifican y cual es su connotación?

Como se mencionó anteriormente la composición connota en cuanto a color y al efecto de distorsión, pues transmiten el sentido de la película, en cuanto a miedo, suspenso e intriga.

7. ¿Qué género posee el opening?

- Acción
- Aventura
- Catástrofe
- Fantasía
- Musical
- Suspenso
- Ficción
- Documental
- > **Terror**
- Ciencia Ficción
- Comedia
- Romance
- Drama

8. La técnica de la animación del opening es:

- Full animación
- Animación parcial
- Tradicional
- Animación 2D
- > **Animación 3D**
- Stop motion

9. ¿Qué ángulo de cámara maneja la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Ángulo picado
- Ángulo contrapicado
- Ángulo oblicuo
- > **Ángulo a nivel**
- Ninguno

10. ¿Qué planos de encuadre utiliza la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Plano general extremo
- > Plano general
- Plano americano
- Plano medio
- > Primer plano
- Plano detalle
- > Plano secuencia

11. ¿Qué movimientos de cámara se utiliza en la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Tracking in/ tracking out
- > Panorámica
- Zoom
- > Barrido
- Shake
- Ninguno

12. Al momento de fusionarse la identidad de la casa productora con los elementos semióticos de la historia, en una escala de 1 a 6 que tan visible es la marca.

Nada visible 1 2 3 4 5 6 Totalmente visible

12.1 ¿Por qué?

Para el opening de la película el Aro, la casa productora Dream Works, no realizó grandes modificaciones a su logotipo, pues los detalles que cambian son el color y el efecto de distorsión en milésimas de segundos, por lo tanto la buena forma y visualización de la identidad se mantiene.

13. ¿Cuál es el mensaje connotativo del opening?

El mensaje connotativo que presenta el opening de el Aro, es una presencia que no tiene buenas intenciones hacia el espectador, pretende desubicar, asustar, aturdir, al espectador, con el fin de introducirlo en la sensación de miedo que maneja la cinta.

IMÁGENES GUÍA DE OBSERVACIÓN 06 – EL GATO EN EL SOMBRERO

Imágenes de la escena de opening de la película El gato en el sombrero

Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=xPpy8mYHQps>



GUÍA DE OBSERVACIÓN 06 – EL GATO EN EL SOMBRERO

Se realizó la guía de observación utilizando los videos de opening de 4 películas de cada casa productora como: Disney, Dream Works, Warner. Esto con el fin de identificar los aspectos semióticos y narrativos que generalmente son usados para la realización de composiciones de animación específicas para opening de películas.

Nombre de la película: El gato en el sombrero

Casa productora: Dream Works

Año: 2003

Tiempo: 18 segundos

Breve descripción de la historia:

El gato con sombrero, será un personaje mágico para Sally y Conrad Walden al encontrarse aburridos, el gato les mostrará como usar su imaginación para divertirse, sin embargo el gato pierde el control y los niños deberán lidiar con sus travesuras y arreglar la situación antes que sus padres lleguen a casa.

1. ¿Qué función en cuanto a signos posee el opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Función Emotiva
- > Función Referencial
- > Función Poética
- Función Fática
- Función Metalingüística
- > Función Apelativa

1.1 ¿Por qué?

Quien haya leído el cuento del gato con sombrero, al ver el opening podrá relacionarse de forma emotiva por el recuerdo que traerá la animación, además hará referencia a el cuento, con estos elementos el opening apela los sentidos del espectador pues recuerda lo infantil del cuento, el opening posee también la función poética, por el tipo de elementos que evocan dibujos de un cuento que es muy conocido por la mayoría de los espectadores.

2. ¿Cuál es el mensaje no codificado del opening?

El niño, el sombrero, la caña de pescar, la luna en creciente, las nubes, las letras.

3. ¿Cuál es el mensaje codificado del opening?

En este caso, el opening esta compuesto por 3 colores azul como fondo, el negro que delinea toda las formas como caricatura y el rojo el cual es el característico en el sombrero del gato, por lo tanto al pescar un gorro y que todo el opening tenga la temática caricaturesca, busca que el espectador relacione que la historia partirá del cuento y se presentará en una aventura de la vida real en donde el sombrero es la pieza mágica para los niños.

4. Considera que los signos utilizados permiten comprender la temática de la historia

- > Si
- No
- Parcialmente

4.1 ¿Por qué?

El signo más característico de este opening es el sombrero y el color rojo que se maneja, por lo tanto si permite comprender que la historia hablará del gato con sombrero, porque a primera vista coloca al espectador con los elementos del color rojo y el sombrero que son parte importante del cuento que ahora es película.

5. ¿Qué figura retórica tiene el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Metonimia
- Hipérbole
- > Sinécdoque
- Anáfora
- Prosopopeya
- Ironía
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- > Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Ninguna

5.1 ¿Por qué?

En el opening de la película no se muestra todo sobre el gato con sombrero, sino que se muestra a un niño con el sombrero por lo tanto hace uso de la sinécdoque al no concluir con la magia que el gato tiene con el sombrero. Así también hace uso de la metáfora pues presenta la identidad de Dream Works desde el punto de vista caricaturesco, al niño sentado en la luna con un sombrero, el cual es el que es usado por el gato para dar magia, es decir en este opening el sombrero con rayas rojas en el contexto en cuanto a tipo de ilustración de la animación transmite que tendrá conexión con el cuento del gato con sombrero.

6. ¿Qué signos se identifican y cual es su connotación?

El sombrero y el color son los elementos que connotan en la composición del opening, como se mencionó anteriormente, son estas dos piezas las que brindan índices, referencias al usuario para conectar el cuento infantil del gato con sombrero a la historia de la película.

7. ¿Qué género posee el opening?

- Acción
- Aventura
- Catástrofe
- > Fantasía
- Musical
- Suspense
- Ficción
- Documental
- Terror
- Ciencia Ficción
- Comedia
- Romance
- Drama

8. La técnica de la animación del opening es:

- Full animación
- Animación parcial
- Tradicional
- > Animación 2D
- Animación 3D
- Stop motion

9. ¿Qué ángulo de cámara maneja la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Ángulo picado
- Ángulo contrapicado
- Ángulo oblicuo
- > Ángulo a nivel
- Ninguno

10. ¿Qué planos de encuadre utiliza la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Plano general extremo
- > Plano general
- Plano americano
- Plano medio
- > Primer plano
- Plano detalle
- > Plano secuencia

11. ¿Qué movimientos de cámara se utiliza en la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Tracking in/ tracking out
- > Panorámica
- Zoom
- > Barrido
- Shake
- Ninguno

12. Al momento de fusionarse la identidad de la casa productora con los elementos semióticos de la historia, en una escala de 1 a 6 que tan visible es la marca.



12.1 ¿Por qué?

La identidad de Dream Works no se distorciona, más bien se adapta a un tipo ilustrativo de caricatura infantil, por lo tanto mantiene la construcción de sus letras y al niño sentado en la luna creciente, que aunque tenga ahora un gorro no deja de comprenderse que en el logo de Dream Works esta alguien sentado en la luna.

13. ¿Cuál es el mensaje connotativo del opening?

Para este opening, el mensaje connotativo va de la mano con la función del signo de apelar al inconsciente de los cuentos infantiles famosos como lo fue el gato con sombrero, apela al espectador por su ilustración infantil, su fin es que se logre conectar que la película tratará del mismo gato con sombrero que se conoció en el cuento.

IMÁGENES GUÍA DE OBSERVACIÓN 07 – KUNG FU PANDA 2

Imágenes de la escena de opening de la película Kung Fu Panda 2

Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=xPpy8mYHQps>



GUÍA DE OBSERVACIÓN 07 – KUNG FU PANDA 2

Se realizó la guía de observación utilizando los videos de opening de 4 películas de cada casa productora como: Disney, Dream Works, Warner. Esto con el fin de identificar los aspectos semióticos y narrativos que generalmente son usados para la realización de composiciones de animación específicas para opening de películas.

Nombre de la película: Kung Fu Panda 2

Casa productora: Dream Works

Año: 2011

Tiempo: 17 segundos

Breve descripción de la historia:

Po es el personaje principal de la secuela de Kung Fu Panda, en esta continuación de la película el guerrero Po siendo el protector del valle de la paz es amenazado por un villano que buscará la forma de conquistar China, es así como Po deberá buscar en el mismo armas que puedan destruir al villano.

1. ¿Qué función en cuanto a signos posee el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Función Emotiva
- Función Referencial
- Función Poética
- Función Fática
- Función Metalingüística
- Función Apelativa

1.1 ¿Por qué?

Kung Fu panda 2 utiliza signos en función de hacer referencia al espectador de la película 1 pues, los elementos que aparecen en el opening pretenden que la persona conecte la historia de la película 1 con la que verá ahora. Hace uso también del signo en función poética pues se basa en los elementos de la primera historia, su fin es totalmente enlazar las historias, que el espectador comprenda que todo logro o poder parte de un pasado.

2. ¿Cuál es el mensaje no codificado del opening?

árbol con frutos, nubes texturizadas, la luna, una tortuga, la caña de pescar y las letras.

3. ¿Cuál es el mensaje codificado del opening?

El mensaje esta conectado con los elementos utilizados en la primera película de Kung Fu Panda, el maestro Shifu quien es la tortuga aparece para dar el mensaje de tranquilidad y paz, la película es llena de aventura, pero en el opening, se busca primeramente mostrar la paz interior del ser humano para ser un gran guerrero.

4. Considera que los signos utilizados permiten comprender la temática de la historia

- Sí
- No
- Parcialmente

4.1 ¿Por qué?

Los rasgos apegados a la primera historia Kung Fu panda, permiten que el espectador no confunda las intenciones de la película, sabrá que tendrá escenarios o elementos relacionados a China y por lo tanto se conecta perfectamente con la historia de Kung Fu Panda.

5. ¿Qué figura retórica tiene el opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Metonimia
- Hipérbole
- Sinécdoco
- Anáfora
- Prosopopeya
- Ironía
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Ninguna

5.1 ¿Por qué?

El opening hace uso de la metonimia porque, utiliza elementos como el árbol de frutos y la tortuga quien es el maestro del guerrero Po, como simbolos que hacen referencia a la película de Kung Fu Panda, y permite conectarlos no solo con la película y los personajes sino con colores y texturas de China que es donde se desarrolla la película.

6. ¿Qué signos se identifican y cual es su connotación?

El color, la textura, el árbol de frutos, la tortuga, pues todos relacionan al espectador con la historia de Kung Fu Panda que se desarrolla en escenarios Chinos, el arte marcial también proviene de este país, y el personaje de la tortuga que connota la paz interior que se debe tener para ser un verdadero guerrero muestran aspectos que se mantienen en toda la película.

7. ¿Qué género posee el opening?

- > Acción
- > Aventura
- Catástrofe
- Fantasía
- Musical
- Suspense
- Ficción
- Documental
- Terror
- Ciencia Ficción
- > Comedia
- Romance
- > Drama

8. La técnica de la animación del opening es:

- Full animación
- Animación parcial
- Tradicional
- Animación 2D
- > Animación 3D
- Stop motion

9. ¿Qué ángulo de cámara maneja la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Ángulo picado
- Ángulo contrapicado
- Ángulo oblicuo
- > Ángulo a nivel
- Ninguno

10. ¿Qué planos de encuadre utiliza la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Plano general extremo
- > Plano general
- Plano americano
- Plano medio
- > Primer plano
- Plano detalle
- > Plano secuencia

11. ¿Qué movimientos de cámara se utiliza en la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Tracking in/ tracking out
- > Panorámica
- Zoom
- Barrido
- Shake
- Ninguno

12. Al momento de fusionarse la identidad de la casa productora con los elementos semióticos de la historia, en una escala de 1 a 6 que tan visible es la marca.

Nada visible 1 2 3 4 5 6 Totalmente visible

12.1 ¿Por qué?

Dream Works sustituye elementos que se relacionen con la historia y con su identidad, por lo tanto es visible, las nubes en el opening tienen otro movimiento sin embargo no dejan de tener esa línea distintiva a una nube, lo mismo con la luna, y aunque en ella no este senado un niño, la tortuga le sustituye y transmite el mismo mensaje.

13. ¿Cuál es el mensaje connotativo del opening?

Por ser una secuela de Kung Fu Panda, el fin del mensaje es recordar elementos usados en esa primera película para que el espectador conecte esa historia con la que se mostrará, así también el opening apoyado del sonido transmiten paz, tranquilidad y equilibrio, características importantes para poder ser un guerrero protector, se debe tomar en cuenta que este tipo de artes marciales es propia de China y por lo tanto los colores y texturas evocan a este país.

IMÁGENES GUÍA DE OBSERVACIÓN 08 – EL ORIGEN DE LOS GUARDIANES

Imágenes de la escena de opening de la película El origen de los guardianes

Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=xPpy8mYHQps>



GUÍA DE OBSERVACIÓN 08 – EL ORIGEN DE LOS GUARDIANES

Se realizó la guía de observación utilizando los videos de opening de 4 películas de cada casa productora como: Disney, Dream Works, Warner. Esto con el fin de identificar los aspectos semióticos y narrativos que generalmente son usados para la realización de composiciones de animación específicas para opening de películas.

Nombre de la película: El origen de los guardianes

Casa productora: Dream Works

Año: 2012

Tiempo: 20 segundos

Breve descripción de la historia:

a

1. ¿Qué función en cuanto a signos posee el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Función Emotiva
- Función Referencial
- Función Poética
- Función Fática
- Función Metalingüística
- Función Apelativa

1.1 ¿Por qué?

El opening hace uso de la función referencial, pues evoca magia, además de un escenario de universo en donde cualquier cosa puede suceder, por sus colores fríos evoca la fuerza y misterio de un guardian.

2. ¿Cuál es el mensaje no codificado del opening?

copos de nieve, nubes, el niño, la luna, una bara, el hielo, las letras.

3. ¿Cuál es el mensaje codificado del opening?

Por los colores y textura de universo frío el opening transmite un mensaje aventura misteriosa, pues los guardianes o guerreros son fuertes y probablemente la historia se maneja en escenarios relacionados a universos con tipos de texturas como nieve y hielo.

4. Considera que los signos utilizados permiten comprender la temática de la historia

- Si
- No
- Parcialmente

4.1 ¿Por qué?

Los signos hacen referencia a elementos mencionados anteriormente hielo y nieve colores grises y blancos se relacionan con universo frío, sin embargo solamente al ver al niño se conecta con que el será el personaje, aunque no se logra identificar totalmente si la historia tendrá relación a ese escenario o a una escena en específico.

5. ¿Qué figura retórica tiene el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Metonimia
- Hipérbole
- Sinécdoque
- Anáfora
- Prosopopeya
- Ironía
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- > **Metáfora**
- Antítesis
- Oximorón
- Ninguna

5.1 ¿Por qué?

Se puede observar el uso de la metáfora al utilizar elementos como la nieve, el hielo y los colores fríos, para relacionar la historia con la fuerza y misterios de los guardianes, hace referencia a que lo que el espectador encontrará será mágico y sorprendente.

6. ¿Qué signos se identifican y cual es su connotación?

Los copos de nieve intervienen en la composición pues permiten que el espectador rápidamente se llene de referencias con elementos fríos, de hielo y también por los colores, todos estos aspectos connotan misterio.

7. ¿Qué género posee el opening?

- Acción
- > **Aventura**
- Catástrofe
- > **Fantasia**
- Musical
- Suspense
- Ficción
- Documental
- Terror
- Ciencia Ficción
- Comedia
- Romance
- Drama

8. La técnica de la animación del opening es:

- Full animación
- Animación parcial
- Tradicional
- Animación 2D
- > **Animación 3D**
- Stop motion

9. ¿Qué ángulo de cámara maneja la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Ángulo picado
- Ángulo contrapicado
- Ángulo oblicuo
- > **Ángulo a nivel**
- Ninguno

10. ¿Qué planos de encuadre utiliza la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Plano general extremo
- > Plano general
- Plano americano
- Plano medio
- > Primer plano
- Plano detalle
- > Plano secuencia

11. ¿Qué movimientos de cámara se utiliza en la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Tracking in/ tracking out
- > Panorámica
- Zoom
- Barrido
- Shake
- Ninguno

12. Al momento de fusionarse la identidad de la casa productora con los elementos semióticos de la historia, en una escala de 1 a 6 que tan visible es la marca.

Nada visible 1 2 3 4 5 6 Totalmente visible

12.1 ¿Por qué?

La marca es visible pues sus aspectos como tipo de letra y elementos de composición no lo distorcionan, aunque el niño en este caso se mueve y ya no es una caña de pescar, la esencia de la identidad de Dream Works se mantiene y permite la fácil percepción de la casa productora.

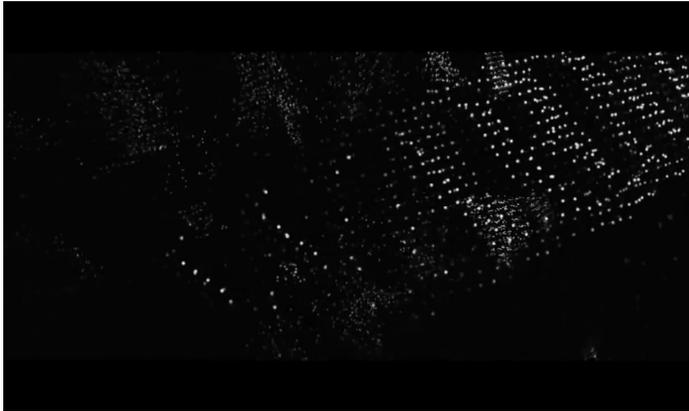
13. ¿Cuál es el mensaje connotativo del opening?

Por sus elementos en color y texturas, el mensaje que evoca es de misterio, por ser guardianes el espectador debe ver la película para concretar el concepto y así conocer que tipo de guardianes son, en este caso se transmite misterio y fuerza, evoca que los guardianes provienen de mundos distintos.

IMÁGENES GUÍA DE OBSERVACIÓN 09 – TERMINATOR - SALVACIÓN

Imágenes de la escena de opening de la película Terminator Salvación

Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=1evlzPYVVfY>



GUÍA DE OBSERVACIÓN 09 – TERMINATOR – SALVACIÓN

Se realizó la guía de observación utilizando los videos de opening de 4 películas de cada casa productora como: Disney, Dream Works, Warner. Esto con el fin de identificar los aspectos semióticos y narrativos que generalmente son usados para la realización de composiciones de animación específicas para opening de películas.

Nombre de la película: Terminator Salvación

Casa productora: Warner Bros

Año: 2009

Tiempo: 15 segundos

Breve descripción de la historia:

La saga de Terminator, en esta historia se desarrolla en el 2018 en el día del juicio final, donde Connor es quién peleará el liderazgo de los seres humanos contra Skynet y su ejercito. En el transcurso de la historia que va contrareloj Connor deberá averiguar quienes estan de su lado y así dar el ataque final contra Skynet.

1. ¿Qué función en cuanto a signos posee el opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Función Emotiva
- > **Función Referencial**
- Función Poética
- Función Fática
- Función Metalingüística
- Función Apelativa

1.1 ¿Por qué?

Hace uso de la función referencial, pues usa elementos robóticos como lo es la historia de Terminator.

2. ¿Cuál es el mensaje no codificado del opening?

pixeles con textura metálica, las letras.

3. ¿Cuál es el mensaje codificado del opening?

Los pixeles con textura metálica forman las letras del logo de Warner, por lo tanto evoca un acto de robótica y tecnología con intensiones oscuras o muy futuristas.

4. Considera que los signos utilizados permiten comprender la temática de la historia

- > **Si**
- No
- Parcialmente

4.1 ¿Por qué?

Porque al ser de la Saga de Terminator, el espectador lo relaciona con sucesos tecnológicos y con robots, por lo tanto usar los pixeles y la textura metálica, provoca que el espectador confirme que será una película más de Terminator llena de misterio y acción.

5. ¿Qué figura retórica tiene el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Metonimia
- Hipérbole
- > Sinécdoque
- > Anáfora
- Prosopopeya
- Ironía
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Ninguna

5.1 ¿Por qué?

Usa sinécdoque porque hace referencia a los robots y la tecnología haciendo uso solamente de píxeles metalizados, y también el opening utiliza la anáfora pues reúne varios píxeles para formar la identidad de Warner.

6. ¿Qué signos se identifican y cual es su connotación?

El color como fondo negro, los píxeles, el color de los mismos como metal, pues al aparecer en la animación de menos a más hace la referencia de un robot encendiéndose, es decir un ser que ha despertado nuevamente con intensiones que no brindan confianza para la humanidad.

7. ¿Qué género posee el opening?

- > Acción
- Aventura
- Catástrofe
- Fantasía
- Musical
- Suspenso
- Ficción
- Documental
- Terror
- > Ciencia Ficción
- Comedia
- Romance
- Drama

8. La técnica de la animación del opening es:

- Full animación
- Animación parcial
- Tradicional
- Animación 2D
- > Animación 3D
- Stop motion

9. ¿Qué ángulo de cámara maneja la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Ángulo picado
- Ángulo contrapicado
- Ángulo oblicuo
- > Ángulo a nivel
- Ninguno

10. ¿Qué planos de encuadre utiliza la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Plano general extremo
- > Plano general
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Plano detalle
- > Plano secuencia

11. ¿Qué movimientos de cámara se utiliza en la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Tracking in/ tracking out
- Panorámica
- Zoom
- Barrido
- Shake
- > Ninguno

12. Al momento de fusionarse la identidad de la casa productora con los elementos semióticos de la historia, en una escala de 1 a 6 que tan visible es la marca.

Nada visible 1 2 3 4 5 6 Totalmente visible

12.1 ¿Por qué?

La fusión de los elementos de la historia no distorcionan la estructura de el logotipo de Warner Bros, pues en sí lo que hace es formar con elementos de pixel metálicos las letras y el escudo, por lo tanto permite ser visible en su totalidad a la casa productora.

13. ¿Cuál es el mensaje connotativo del opening?

El mensaje se apoya en los elementos que se exponen en el opening como los pixeles metálicos y el sonido con efecto de distorción, dan el concepto que tiene relación a un sentido tecnológico y su fin es conectar al espectador con la sensación de misterio, ideales robóticos, que han renacido para vengarse y al mismo tiempo retar a la humanidad.

IMÁGENES GUÍA DE OBSERVACIÓN 10 – SPLICE

Imágenes de la escena de opening de la película Splice

Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=1evlzPYVVFY>



GUÍA DE OBSERVACIÓN 10 – SPLICE

Se realizó la guía de observación utilizando los videos de opening de 4 películas de cada casa productora como: Disney, Dream Works, Warner. Esto con el fin de identificar los aspectos semióticos y narrativos que generalmente son usados para la realización de composiciones de animación específicas para opening de películas.

Nombre de la película: Splice

Casa productora: Warner Bros

Año: 2009

Tiempo: 7 segundos

Breve descripción de la historia:

Splice es una película en donde dos científicos expertos en ingeniería genética deciden experimentar con especies y ADN humano para escalar en la evolución, debido a su ambición experimentarán las consecuencias de su experimento y vivirán momentos perturbadores.

1. ¿Qué función en cuanto a signos posee el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Función Emotiva
- Función Referencial
- Función Poética
- Función Fática
- Función Metalingüística
- Función Apelativa

1.1 ¿Por qué?

El opening posee la función referencial del signo, pues al usar efectos e imágenes de rayos x, permite que el espectador relacione la historia con algún laborat

2. ¿Cuál es el mensaje no codificado del opening?

esqueleto, rayos x, letras.

3. ¿Cuál es el mensaje codificado del opening?

el esqueleto que aparece en los rayos x, es un referente que evoca un laboratorio, ciencia, un ser con esqueleto de animal, los colores y efectos de rayos x predisponen al espectador a tener una expectativa de suspenso y ficción en la película.

4. Considera que los signos utilizados permiten comprender la temática de la historia

- Sí
- No
- Parcialmente

4.1 ¿Por qué?

Permite relacionar la historia con el escenario de un laboratorio, es decir coloca al espectador desde un inicio en el lugar donde todos los proyectos científicos se realizarán.

5. ¿Qué figura retórica tiene el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Metonimia
- Hipérbole
- > Sinécdoque
- Anáfora
- Prosopopeya
- Ironía
- Onomatopeya
- > Elipsis
- Comparación o símil
- Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Ninguna

5.1 ¿Por qué?

El opening al observarse utiliza la sinécdoque al iniciar presentando por medio de la animación rayos de luz es decir, poco a poco va mostrando una parte del esqueleto, así también la elipsis funciona para dar la sensación al espectador que aún no ha visto todo lo que compone al esqueleto, sin embargo por los movimientos se sabe que esta completo, pero en los rayos x aún no se muestra.

6. ¿Qué signos se identifican y cual es su connotación?

Los rayos x y el esqueleto, el color evocan el escenario y acciones que se realizan en un laboratorio, estos elementos connotan que la historia tendrá algún experimento científico que tiene un misterio dentro de el.

7. ¿Qué género posee el opening?

- Acción
- Aventura
- Catástrofe
- Fantasía
- Musical
- Suspense
- Ficción
- Documental
- Terror
- > Ciencia Ficción
- Comedia
- Romance
- Drama

8. La técnica de la animación del opening es:

- Full animación
- Animación parcial
- Tradicional
- Animación 2D
- > Animación 3D
- Stop motion

9. ¿Qué ángulo de cámara maneja la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Ángulo picado
- Ángulo contrapicado
- Ángulo oblicuo
- > Ángulo a nivel
- Ninguno

10. ¿Qué planos de encuadre utiliza la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Plano general extremo
- > Plano general
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Plano detalle
- > Plano secuencia

11. ¿Qué movimientos de cámara se utiliza en la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Tracking in/ tracking out
- Panorámica
- Zoom
- Barrido
- Shake
- > Ninguno

12. Al momento de fusionarse la identidad de la casa productora con los elementos semióticos de la historia, en una escala de 1 a 6 que tan visible es la marca.

Nada visible 1 2 3 4 5 6 Totalmente visible

12.1 ¿Por qué?

La identidad de la casa productora hace uso de la deformación del esqueleto de la imagen de los rayos x para generar su logotipo, por lo tanto no hay mayor distorsión en el y por lo tanto, es totalmente visible para el espectador pues guarda su forma.

13. ¿Cuál es el mensaje connotativo del opening?

El opening muestra misterio, esta sensación se transmite por medio de los colores y la interferencia de la luz en los rayos x, es decir eso connota que algo no salió bien en el experimento, por otro lado no se muestra que es en si el esqueleto y mantiene la intriga al espectador hasta que descubra lo que los científicos descubrieron por medio de sus experimentos de ADN.

IMÁGENES GUÍA DE OBSERVACIÓN 11 – EL CURIOSO CASO DE BENJAMIN BUTTON

Imágenes de la escena de opening de la película El curioso caso de Benjamin Button

Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=1evlzPYVfY>



GUÍA DE OBSERVACIÓN 11 – EL CURIOSO CASO DE BENJAMIN BUTTOM

Se realizó la guía de observación utilizando los videos de opening de 4 películas de cada casa productora como: Disney, Dream Works, Warner. Esto con el fin de identificar los aspectos semióticos y narrativos que generalmente son usados para la realización de composiciones de animación específicas para opening de películas.

Nombre de la película: El curioso caso de Benjamin Button

Casa productora: Warner Bros

Año: 2008

Tiempo: 10 segundos

Breve descripción de la historia:

El personaje de la historia Benjamin Button es un hombre vive en contra del tiempo del reloj, primero es viejo y con el tiempo se va rejuveneciendo, su padre conoce de su enfermedad y cuando Benjamin es joven le hereda una fábrica de botones que luego el vendió para que su familia en ese entonces no se preocupará de que vivir, la historia es relatada por Daisy quien fue la mujer de su vida

1. ¿Qué función en cuanto a signos posee el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Función Emotiva
- Función Referencial
- Función Poética
- Función Fática
- Función Metalingüística
- Función Apelativa

1.1 ¿Por qué?

Conociendo la historia, los signos permiten hacer referencia a que los botones tendrán alguna relación importante con la historia.

2. ¿Cuál es el mensaje no codificado del opening?

botones de distintas formas y letras.

3. ¿Cuál es el mensaje codificado del opening?

Los distintos botones caen a una superficie plana en donde forman la identidad de Warner Bros, sienten estos botones con distintas formas y texturas muestran que tienen importancia en la película pero también que esta mostrará distintas emociones, pensamientos o vivencias en la historia.

4. Considera que los signos utilizados permiten comprender la temática de la historia

- Sí
- No
- Parcialmente

4.1 ¿Por qué?

Al observar solamente el opening, los botones son el único referente para el espectador por lo tanto conectan ese signo y le dan el significado de que los botones serán piezas importantes dentro de la historia de la película.

5. ¿Qué figura retórica tiene el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Metonimia
- Hipérbole
- Sinécdoque
- > Anáfora
- Prosopopeya
- Ironía
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- > Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Ninguna

5.1 ¿Por qué?

El opening usa la anáfora al momento de formar la identidad de Warner por medio de muchos botones, es decir estos son tan recalcados en el opening que le muestran al espectador que serán protagonistas en la historia. Así también presenta a la metáfora como un mensaje específico que tienen los botones, es decir no solo servirán para estar pegados a alguna prenda de ropa sino que tendrán un papel importante en la película.

6. ¿Qué signos se identifican y cual es su connotación?

Los botones y sus diferentes colores y texturas, como anteriormente se mencionó esas distintas características mostradas en los botones, muestran diversidad de sucesos que se presentarán en la historia.

7. ¿Qué género posee el opening?

- Acción
- Aventura
- Catástrofe
- > Fantasía
- Musical
- Suspense
- Ficción
- Documental
- Terror
- Ciencia Ficción
- Comedia
- > Romance
- Drama

8. La técnica de la animación del opening es:

- Full animación
- Animación parcial
- Tradicional
- Animación 2D
- > Animación 3D
- Stop motion

9. ¿Qué ángulo de cámara maneja la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Ángulo picado
- Ángulo contrapicado
- Ángulo oblicuo
- Ángulo a nivel
- Ninguno

10. ¿Qué planos de encuadre utiliza la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Plano general extremo
- > Plano general
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Plano detalle
- > Plano secuencia

11. ¿Qué movimientos de cámara se utiliza en la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Tracking in/ tracking out
- Panorámica
- Zoom
- Barrido
- Shake
- > Ninguno

12. Al momento de fusionarse la identidad de la casa productora con los elementos semióticos de la historia, en una escala de 1 a 6 que tan visible es la marca.

Nada visible 1 2 3 4 5 6 Totalmente visible

12.1 ¿Por qué?

En el momento en que inician a caer los botones a la superficie se ve como van formando la identidad de Warner Bros, por lo tanto es posible desde el inicio la marca de la casa productora.

13. ¿Cuál es el mensaje connotativo del opening?

Los elementos que en este opening tienen relevancia son los botones, no aparece algún otro elemento que lo acompañe, es por ello que en cuanto a color, formas y texturas, los botones crean un mensaje de distintos aspectos que serán presentados por su antigüedad en los botones por medio de una historia o facetas de vivencias.

IMÁGENES GUÍA DE OBSERVACIÓN 12 – CONSTANTINE

Imágenes de la escena de opening de la película El curioso caso de Constantine

Enlace de visualización: <https://www.youtube.com/watch?v=1evlzPYVfY>



GUÍA DE OBSERVACIÓN 12 – CONSTANTINE

Se realizó la guía de observación utilizando los videos de opening de 4 películas de cada casa productora como: Disney, Dream Works, Warner. Esto con el fin de identificar los aspectos semióticos y narrativos que generalmente son usados para la realización de composiciones de animación específicas para opening de películas.

Nombre de la película: Constantine

Casa productora: Warner Bros

Año: 2005

Tiempo: 17 segundos

Breve descripción de la historia:

Constantine es un hombre que ha visitado el infierno y ha regresado al mundo real, y tiene el don de reconocer a los angeles y demonios que habitan entre los seres humanos, Constantine se encontrará con una detective que necesitará de su ayuda para resolver la misteriosa muerte de su hermana gemela, a través de esto Constantine la llevará a los mundos de angeles y demonios donde deberán encontrar su paz interior y ser liberados.

1. ¿Qué función en cuanto a signos posee el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Función Emotiva
- Función Referencial
- Función Poética
- Función Fática
- Función Metalingüística
- Función Apelativa

1.1 ¿Por qué?

El opening hace referencia a un escenario de fuego de desintegración por ello tiene la función referencial, por otro lado la función apelativa confronta al espectador a cuestionarse que sucederá con el, pues el logo no se quedo constante sino que se desintegra.

2. ¿Cuál es el mensaje no codificado del opening?

letras, nubes grises, escenario cafe, efecto de desintegración, rocas.

3. ¿Cuál es el mensaje codificado del opening?

En el momento en que las nubes grises cambian de color los elementos inician a codificar los signos en cuanto a hacer referencia a desintegración, a fuego, a el final de la tierra.

4. Considera que los signos utilizados permiten comprender la temática de la historia

- Si
- No
- Parcialmente

4.1 ¿Por qué?

Porque no muestra un logo que se inicie a formar sino que se desintegra, por ello es que hace referencia a que la historia transmitirá al espectador un escenario apocalíptico, que se vive en otra dimensión y aparenta verse como infernal o espiritual.

5. ¿Qué figura retórica tiene el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Metonimia
- Hipérbole
- Sinécdote
- Anáfora
- Prosopopeya
- Ironía
- Onomatopeya
- Elipsis
- > Comparación o símil
- Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Ninguna

5.1 ¿Por qué?

Se considera que el opening utiliza la comparación o símil pues primero muestra una realidad en el logotipo y posteriormente lo destruye o desintegra, es decir, establece dos mundos o vidas, la vida natural que se conoce y la vida dentro del mundo espiritual la cual no la presenta en un sentido angélico sino más bien como algo que está atacando esa vida espiritual y por lo tanto se torna en una posición de maldad y diabólica.

6. ¿Qué signos se identifican y cual es su connotación?

Las nubes que cambian de gris a tonos café y naranjas, y los efectos de distorsión de la identidad de Warner Bros. Estos elementos connotan descomposición, quebrantamiento, en donde todo lo corrompido destruye lo que se ve bien.

7. ¿Qué género posee el opening?

- > Acción
- Aventura
- Catástrofe
- Fantasia
- Musical
- Suspense
- Ficción
- Documental
- > Terror
- Ciencia Ficción
- Comedia
- Romance
- Drama

8. La técnica de la animación del opening es:

- Full animación
- Animación parcial
- Tradicional
- Animación 2D
- > Animación 3D
- Stop motion

9. ¿Qué ángulo de cámara maneja la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Ángulo picado
- Ángulo contrapicado
- Ángulo oblicuo
- > Ángulo a nivel
- Ninguno

10. ¿Qué planos de encuadre utiliza la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Plano general extremo
- > Plano general
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Plano detalle
- > Plano secuencia

11. ¿Qué movimientos de cámara se utiliza en la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Tracking in/ tracking out
- Panorámica
- Zoom
- Barrido
- Shake
- > Ninguno

12. Al momento de fusionarse la identidad de la casa productora con los elementos semióticos de la historia, en una escala de 1 a 6 que tan visible es la marca.

Nada visible 1 2 3 4 5 6 Totalmente visible

12.1 ¿Por qué?

En la animación del opening se muestra el logotipo de Warner Bros tal cual es, en este caso posteriormente se desintegra, pero ya en ese momento el espectador pudo ver que Warner es la casa productora de la película.

13. ¿Cuál es el mensaje connotativo del opening?

El mensaje reuniendo todos los elementos del opening es que en la película se mostrarán las dos caras de la vida espiritual, lo que en superficie se ve bien e interiormente generará un apocalipsis que destruirá y mostrará el lado diabólico de los espíritus. Todo esto vendrá acompañado de destrucción, escenarios de fuego y desintegración de almas.

RESULTADOS – GUÍAS DE OBSERVACIÓN

A continuación se presenta un resumen de los resultados de las 12 guías de observación que se realizaron en base a cuatro animaciones de cada casa productora las cuales son Disney, Dream Works y Warner.

1. ¿Qué función en cuanto a signos posee el opening?

(Puede ser más de una opción)

› Función Emotiva /// 25%

Esta se ve reflejada en openings en donde se pretende evocar alguna sensación a los espectadores, por medio de efectos especiales, color, o características que se conectan con algún recuerdo.

› Función Referencial /////////////// 100%

Los signos referentes se utilizan en todos los opening, pues tienen como fin dar indicios de referencia al espectador para que este conecte los elementos mostrados en el opening con el contexto de la película.

› Función Poética ////// 50%

Los opening hacen uso de otros elementos para referirse al personaje u objeto principal de la historia, es decir en el opening aluden a cosas específicas que sobresalen de la película.

› Función Apelativa //// 35%

En varios opening se utilizan los signos con la función de apelar las emociones del espectador, recordar alguna experiencia, o presentar sentimientos hacia la historia.

2. ¿Cuál es el mensaje no codificado del opening?

En general los elementos no codificados son todos los que se encuentran como parte de la composición del opening, al final muchos de ellos tienen la relación de codificar el mensaje de la animación.

3. ¿Cuál es el mensaje codificado del opening?

En este caso todos los elementos que se adaptan al logotipo son parte del mensaje codificado del opening, las letras, colores, texturas, formas y efectos especiales.

4. Considera que los signos utilizados permiten comprender la temática de la historia

› Si /////////////// 75%

No

› Parcialmente /// 25%

En la mayoría de opening era más fácil de comprender de que se trataría la historia de la película, pues los índices eran más precisos en cuanto a color, texturas, elementos utilizados en la historia, personajes o sonidos.

5. ¿Qué figura retórica tiene el opening?

(Puede ser más de una opción)

› Metonimia / 8 %

› Hipérbole / 8 %

› Sinécdoque ////// 40 %

› Anáfora // 12 %

Prosopopeya

Ironía

Onomatopeya

› Elipsis / 8 %

› Comparación o símil / 8 %

› Metáfora ////// 50 %

› Antítesis / 8 %

› Oximorón / 8 %

Ninguna

En los opening la metáfora y la sinécdoque predominan, pues en ellos muchos elementos crean alusiones a lo que la película contiene, y son presentados de otra forma o parcialmente.

6. ¿Qué elementos de la composición connotan?

En las composiciones de los opening todos los elementos connotarán, elementos del logotipo adaptados desde las letras, colores, texturas, efectos especiales y sonido. El hecho de estar adaptados al contexto de cada historia, generan nuevos significados al espectador y permite que este se introduzca en ella.

7. ¿Qué género posee el opening?

- > Acción // 40%
- > Aventura // 50%
- > Catástrofe
- > Fantasía // 50%
- > Musical
- > Suspenso
- > Ficción
- > Documental
- > Terror // 12%
- > Ciencia Ficción // 25%
- > Comedia // 25%
- > Romance / 8%
- > Drama / 8%

8. La técnica de la animación del opening es:

- Full animación / Parcial
- Tradicional
- > Animación 2D // 25%
- > Animación 3D // 75%
- Stop motion

9. ¿Qué ángulo de cámara maneja la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Ángulo picado / 8%
- Ángulo contrapicado
- Ángulo oblicuo
- > Ángulo nivel // 92%
- Ninguno

10. ¿Qué planos de encuadre utiliza la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Plano general extremo // 25%
- > Plano general // 85%
- Plano americano
- Plano medio
- > Primer plano // 35%
- > Plano detalle / 1%
- > Plano secuencia // 100%

11. ¿Qué movimientos de cámara se utiliza en la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- > Tracking in/ tracking out // 40%
- > Panorámica // 50%
- Zoom
- > Barrido // 12%
- Shake
- > Ninguno // 50%

12. Al momento de fusionarse la identidad de la casa productora con los elementos semióticos de la historia, en una escala de 1 a 6 que tan visible es la marca.



Las marcas son visibles en su mayoría, pues los elementos que están a su alrededor son los que varían más en su construcción y se mantiene su esencia.

13. ¿Cuál es el mensaje connotativo del opening?

Los opening connotan partes de cada historia de la película, hacen uso de los colores y sonidos los cuales generalmente crean reacciones directas con otros elementos, así también se apoyan por objetos, personajes o efectos especiales que aluden al contexto de la historia y permite que el espectador mantenga la atención desde el inicio de la película, identificando también la identidad visual de la casa productora a la que la historia pertenece.

7. INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS

INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS

El cine en los últimos años ha tenido un papel importante en la vida de las personas, pues es el canal por el cual se puede experimentar vivencias y conocer nuevos mundos, para Álvarez (2004) el cine busca representar la realidad en un tiempo y ritmo específico. Es decir el ser humano desea colocarse a sí mismo en otro punto de vista en el mundo. El final de este para Fügemann (2005) es el de dar un espectáculo en el cual no importe su finalidad.

Muchas historias son representadas por medio de la animación, la cual según Rodríguez (2007) es una creación cinematográfica realizada imagen por imagen, en esta se generan movimientos y sobre todo buscan mostrar universos diferentes al espectador. Muchos estudios se dedican a desarrollar películas animadas, sin embargo existen también casas productoras que realizan estos proyectos, algunas como Disney, Dream Works y Warner, que tienen su estudio propio de animación y donde desarrollan sus producciones. Sin embargo es necesario tomar en cuenta que estas productoras buscan siempre ir más allá de lo que la competencia muestra, es por ello que se han tomado el trabajo de realizar openings que se adapten al contexto de cada historia, un opening según Lara (2014) son las primeras imágenes que adentran al público a la historia que se tendrá por delante. Es entonces que las casas productoras desarrollan animaciones que permitan al espectador introducirse al contexto de la historia partiendo de su adaptación por medio de la identidad visual.

- *ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LOS SIGNOS DENTRO DE LOS OPENINGS Y SU INTEGRACIÓN CON LA IDENTIDAD DE LAS CASAS PRODUCTORAS.*

La identidad visual, para Vega (2009) es una versión gráfica en donde se le añaden aspectos que permitan ser identificados por medio de atributos. Y asimismo Costa (2009) menciona que la identidad visual tiene un sentido cultural y estratégico y por lo tanto permite que cada empresa sea diferente, única e irrepetible ante todas las demás.

El fin de las productoras es que el espectador identifique que esta es la casa que produce la película que mirara y que no se limita a presentar la cinta, sino también se vuelve parte de ella, lo cual lleva a cuestionarse, ¿cómo las casas productoras realizan estas adaptaciones o en qué se basan para realizarlas?



Fuente de imagen: <http://www.freelargeimages.com/disney-logo-1385/>

Fuente de imagen: <http://logok.org/dreamworks-logo/>

Fuente de imagen: http://logos.wikia.com/wiki/File:Warner_Bros._Pictures_2011-2014.gif

Se parte del manejo de los signos estos estudiados por medio de la semiótica, que como lo dice Muñoz (2014) es la ciencia que trata de los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas, es un estudio que analiza los signos, códigos y discursos. La semiótica es un método de representar los mensajes que están solamente escritos o en la mente por medio de imágenes que refieran a algo. En el caso de los openings la semiótica juega un papel importante, pues por medio de los signos influencia a la identidad visual de la casa productora, para que esta se fusione con la historia.

Para Cifuentes (2006) el signo se conforma por otros signos los cuales al estar integrados formulan nuevos significados. Sin embargo se debe cuestionar cual es la función de los signos y cómo estos funcionan en un opening, de acuerdo con el diseñador gráfico Durini la función de los signos colocados en un opening es introducir a la audiencia al contexto de la historia, pues los signos representados por medio de color o estilo de ilustración permiten que el espectador los conecte con cierta época, contexto o género.



Imágen 1.
En esta imágen se muestra la definición del estilo de ilustración para toda la animación.

Así también Durini considera que tienen una función emotiva pues estos signos se relacionan con el público y permiten generar emociones relacionadas a la historia. Mientras que la productora y guionista Mazariegos le da al signo una misión, la cual en un opening, es de relacionar la historia con los sucesos del espectador. Todo lo que se vea expuesto en la animación será utilizado inconscientemente como referencia de parte del público, pues este como receptor tiene el papel de decodificar el mensaje y adaptarlo al contexto que se le presente. El animador Tejada concuerda con Durini al decir que los signos vienen a ser una especie de introducción de lo que tratará en la película y que esta animación de opening está conectada con el guión y la intención del director, apoyándose de elementos de sonido, texturas y color, siempre en función de comunicar algo.

Si el fin entonces es comunicar, cada historia provee signos que permiten adaptar la identidad visual de la casa productora al contexto de la película, es decir, la identidad visual estará rodeada de signos que darán paso a connotaciones para generar al espectador el contexto o intención de la película y al mostrarse de forma adaptada a la historia tendrá entonces la



Imágen 2.
Los signos en el opening de Frankenweenie, como los colores y efectos de tenebrosidad.

función de envolver al espectador en el universo de la misma, apoyándose de los signos más representativos de la película, en cuanto a color, música, efectos de sonido, escenarios, efectos especiales, personajes y props. En cuanto a los “props” son elementos de utilería los cuales según la escuela para animadores del Rosario(2000) son objetos externos al personaje, pero pueden tener una función representativa y permiten que el espectador relacione al objeto con el personaje o la historia, como por ejemplo el sombrero rojo en la película “The cat in the Hat”, en donde su sombrero al estar interactuando con el constantemente permite que se tome como un elemento fundamental del personaje y la historia .

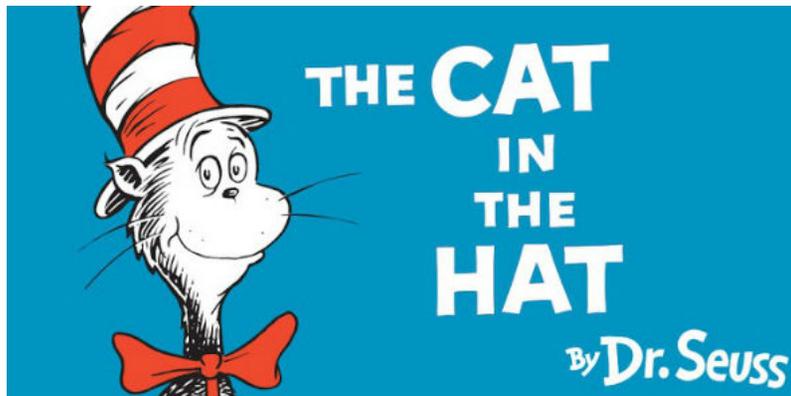


Imagen 3

Teniendo claro qué elementos son generalmente usados en un opening, se profundiza como el equipo encargado de estas animaciones representa las historias en un tiempo tan corto, discutiendo qué se puede colocar de la película y de qué forma lo representarán. Lo que permite reconocer, que para evocar ciertos universos y que no sean tan explícitos en un opening, puede llegar hacerse uso de la retórica.

Otro prop muy reconocido es la zapatilla de cristal de cenicienta, por medio de ella se relaciona al personaje y su historia de encanto.



Imagen 4

- **RETÓRICA**

En los openings la retórica es una herramienta utilizada para contar la historia de una forma rápida y concreta, la cual no busca restar relevancia a la identidad de la casa productora, pero ¿por qué hacen uso de esta?, Durini considera que todos los opening hacen uso de la retórica, unos más que otros, a nivel de contexto, de no mostrar toda la historia o todos los elementos que tratan de ella, la figura retórica que se conecta más es la sinécdoque, pues esta muestra una parte del todo, como por ejemplo el opening de “El curioso caso de Benjamin Button”, en donde sólo muestran botones, la probabilidad de que exista alguna conexión con botones en la historia es muy alta y genera códigos visuales específicos al receptor, pues no será una película infantil o animada. Mientras que para Mazariegos la retórica es tomada de otra forma y la coloca como un subtexto es decir la idea de la película está implícita y mientras más avanza, el espectador comprende de qué tratará, este concepto, Márquez (2015) lo relaciona como un texto entre líneas, en donde existe algo que no se dice pero evoca a la trama de la historia y es representado por medio de los signos de ella.

El uso de la retórica visual en los opening es apoyar a contar el contexto de la historia sin decirlo todo o decirlo entre líneas y por ello utilizan todos los signos posibles para aludir a la trama de la historia, que como anteriormente se mencionó puede ser representada por medio de color, sonido, formas, personajes, texturas, efectos especiales o props.



Imagen 5
La sinécdoque que solo muestra botones de alta costura, pero hace referencia a que la historia tendrá relación a ellos.



Imagen 6
La alusión que evoca un mundo pirata pero no muestra al barco, ni personajes u otros aspectos de maldad.

- **LOS CÓDIGOS VISUALES PARA LA COMPOSICIÓN**

Todos los signos que se utilicen para representar o evocar un significado y al ser usados en conjunto son códigos visuales, Tejada menciona que no existe receta en donde se indiquen cuantos elementos específicos tendrán que ser utilizados para crear la animación de un opening, más bien serán los que se necesiten para introducir al espectador en la historia. Para Mazariegos el hecho de que en una composición se realice este proceso extra de la película, permite observar que las casas productoras siempre están dando detalles agregados a la historia, pues el fin es conectar desde el inicio al espectador con la historia.

Por lo general los códigos visuales promueven realizar un lenguaje visual al momento de ver el opening, según Colle (1998) el lenguaje visual es un mensaje más directo, en este caso se apoya de la imagen a la que se le da un significado específico de lo general.

Y es que los signos codificados son utilizados de forma universal, por ello es que no existe cierta cantidad de elementos que deban incluirse en una composición de un opening, porque estos tienen múltiples personalidades y son utilizados en conjunto de otros signos para significar algo en específico. Sin embargo por ser signos universales, existen códigos que generalmente se resaltan al visualizar la composición de los openings.



Imagen 7
El opening "The Loosers" evoca por medio de los signos que se relaciona con el comic original, debido a esto genera el código visual por medio de los colores, texturas y tipografía



Imagen 8
El logo de Disney, el cual fue adaptado al contexto de Atlantis el imperio perdido, sus signos son los efectos de luz y agua, con la textura metálica, permite que el lenguaje visual de la película se comprenda que tendrá una aventura en donde descubrirán escenarios maravillosos como acuáticos y metálicos.

- **EL SIGNIFICADO DENOTATIVO Y CONNOTATIVO**

La interpretación de los signos parte del significado denotativo pues según Chávez (2003) es el significado puro de la palabra y Castellanos (2007) menciona que de este significado se colocan los elementos en el guión para que se dé un significado arbitrario según la intención de la historia, lo que se lleva a convertir en el significado connotativo el cual para Chavez es al que se le da un carácter subjetivo, pues se desarrollará según el contexto en que se coloque, es por ello que Durini y Mazariegos mencionan que los signos son universales y tienen la capacidad de adaptarse y adecuarse para representar lo que se desea.

Tal es el caso del opening “El curioso caso de Benjamin Button” en donde se parte de un significado denotativo el cual son botones, y se hace referencia a que en la película estos tendrán relevancia para el contexto de ella, sin embargo al dar la textura de botones de tonos marrones y elegantes, se connota que son de alta costura y eso posiciona aún mejor el contexto de la película, pues serán entonces los que eleven la posición económica del entorno en que se desarrollará la película.



Imagen 9



Imagen 10

La película de Monsters vrs Aliens, que parte del uso del color en blanco y negro para evocar un acontecimiento y además se apoya en la nave espacial para evocar a los Aliens

• PROPUESTA ESTÉTICA

La propuesta estética se basa en los elementos que componen a cada escena, siempre en función del contexto de la historia, reúne todos los elementos que significan situaciones, personalidades, sentimientos, géneros, lugares entre otros. De esta propuesta surgen elementos específicos que son considerados como códigos visuales para que el espectador comprenda el lenguaje de la historia. El diseño de producción es el encargado de realizar esta propuesta, deberá connotar por medio de todos los elementos el contexto de la historia.

Esta es dada por medio de dos aspectos, el primero es el tono el cual para Sauras (s.f.) le da un carácter peculiar a la película. Pues este será utilizado con la intención de involucrar en el contexto completo de la película al espectador. Se tiene que tener congruencia en toda la historia para que genere la sensación correcta que el guión buscaba dar al público.



Imagen 11

El tono que muestra el opening de Prom, connota que tendrá un estilo adolescente, y se desarrollará en un contexto escolar, pues el logotipo está hecho por hojas, dibujos y recortes.

El segundo aspecto es el género, pues establecerá también que elementos se deberán colocar en la propuesta de diseño para todos los escenarios, no puede colocarse un elemento de dulzura si el género de la película será de terror, pues se perdería la temática de la historia. Para Morales (2012) el género es un método para caracterizar el tema y aspectos narrativos, los cuales evocan cierto tiempo, emoción y espacio. Y la propuesta estética se encarga de transmitir esos aspectos por medio de colores, utilería, props, escenarios, sonidos, entre otros.



Imagen 12

El género de la película "Bajo la misma estrella" es romántico, sin embargo el tono de la misma es desarrollado en un ambiente que busca amor y felicidad dentro de un mundo de dolor y enfermedad.

Una propuesta estética en donde se muestran los aspectos de la intención del tono y género de la película, se puede ver en la realización del Cisne Negro, en donde se visualiza que todos los escenarios son lugubres, muchos en tonos de blanco y negro, llenos de ramas y con tendencia a un escenario en dónde sólo un animal podría desarrollarse, y sólo la habitación de Nina Sayers es de color rosa y con elementos femeninos e infantiles, de esta forma le dan significados al espectador de que la vida de Sayers es un mundo del cual ella quiere ser libre.



Imagen 13



Imagen 14



Imagen 15

- **COMPOSICIÓN**

Todos los principios de composición son básicos para establecer una propuesta que tenga congruencia con el estilo de la película, para ello Camara (2008) menciona que una composición estructurada correctamente permitirá al espectador mantenerse dentro de la trama y entenderla, pues permite tener una secuencia y equilibrio en un punto específico. Varios tipos de composición que son usados en conjunto son:

Componer con el movimiento, teniendo como fin dirigir al espectador dentro del escenario y así tenga una secuencia de la historia la cual estará constantemente enviándole códigos visuales para que mantenga su atención en la película.



Imagen 16

Componer con la luz, su fin es que el espectador fije su mirada en algo específico, es decir la luz permite enfatizar a lo que se le desea dar importancia en la escena.



Imagen 17

Componer con enfoque selectivo, aunque sea una función de la cámara, al enfocar algo en específico también se puede enfatizar en un elemento que tenga relevancia en la escena de la película.



Imagen 18

Componer en superficie, todo lo que muestra la pantalla significa algo, pues en todo este espacio es donde se desplazara el objeto o personaje.



Imagen 19

Componer en profundidad, aunque se acerque o aleje la cámara al elemento principal, se debe saber que todo lo que contenga el escenario en profundidad también connota y permite que todo pueda interactuar.



Imagen 20

Componer en forma asimétrica, esta composición permite que la escena sea dinámica, brinda movimiento y narra de una forma más de cerca la historia.

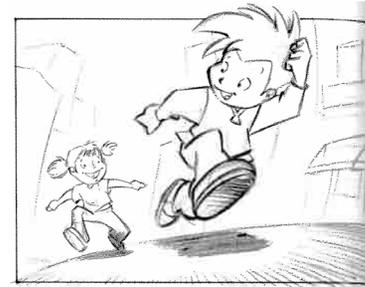


Imagen 21

Componer en color, este elemento tan importante le da indicios al espectador para que identifique al sujeto, la actitud o cultura a la que pertenece.



Imagen 22

Componer en líneas, se muestra al espectador una dirección en donde todo lo que se muestra en la escena se dirigirá hacia allí, connotan equilibrio o desorden, dependerá de su dirección.



Imagen 23

Componer por medio de la regla de tercios, esta divide el encuadre y establece espacios en donde cada elemento tendrá su lugar de importancia y de esta forma connotará su composición en el escenario.



Imagen 25

Componer partiendo de figuras geométricas, en esta se pueden visualizar formas y es un método de componer pues permite generar estructura a la escena.



Imagen 24

- **COLOR Y TEXTURAS**

El uso de elementos como el color y las texturas, para Tejada es lo que aporta a mostrar el contexto de la historia, como por ejemplo Constantine en donde los tonos naranjas evocan la sensación de caos apocalíptico y algo infernal. El color tiene la función de contar la historia de forma inconsciente. Así también Cámara (2008) menciona que es necesario componer en cuanto a color, pues este es un elemento que permitirá que el público identifique al personaje, las actitudes, su sociedad o cultura al que pertenece, así también las intenciones que se mostrarán en la historia.



Imagen 26



Imagen 27

- **TIEMPO O CONTEXTO**

El tiempo o contexto, según Pulecio (s.f.) es necesario establecer una cronología de elementos, es decir en el cine se muestran lugares, objetos, formas arquitectónicas, estilos de ilustración para poder dar un significado concreto de la historia al espectador, colocarlo o situarlo en un mundo específico y partiendo de este contexto todos los signos funcionaran como un código visual puntual de la historia.



Imagen 28

- **SONIDO**

El sonido, el cual es otro signo y tendrá como función transmitir emociones para Durini, el sonido funciona para empezar a sumergir al público en el contexto y feeling de la película. Mazariegos y Tejada concuerdan con esta función pues el fin del cine es transmitir emociones y sensaciones, es tan importante que puede llegar a identificar a la historia, al personaje o su contexto y esto permite apelar los sentidos del ser humano al momento de ver la historia.

- **LA IDENTIDAD ADAPTADA**

Como se ha visto anteriormente las adaptaciones de los logos de las casas productoras de Disney, Dream Works y Warner son en relación a los elementos que las historias brindan y de esta forma se complementan y generan openings que atraen al espectador.

Sin embargo se debe tomar en cuenta que la adaptación o fusión de la identidad y la historia deben permitir un equilibrio para que la casa productora se posicione, identificándose rápidamente y también que se inicie a tener indicios del contexto de la historia.

Desde el punto de vista de productora Mazariegos establece que están los lineamientos del manual de identidad del logotipo y si se permite que este se adapte a la historia, el diseñador deberá tener en cuenta que la esencia y filosofía de la empresa no puede modificarse, es por ello que en los openings se muestran como todo el entorno que rodea a los logos de las tres casas productoras, Disney, Dream Works y Warner es lo que se modifica, generalmente en Disney por su castillo y Warner por su escudo, son elementos que no pueden distorsionarse, ya que de realizarse esa modificación el espectador no identificaría a la casa productora, por otro lado Dream Works el cual para Durini es más versátil y atrevido para modificar su identidad, tampoco se sale del margen de representar a la empresa, Dream Works varía en cuanto a la incorporación de las letras, al niño que está en la luna creciente, al estilo de las nubes, más sin embargo no cambia su idea base, siempre son nubes, siempre hay alguien en la luna creciente y la tipografía siempre es la misma, lo que se modifican son colores, texturas y tipos de animación.



Imagen 29
La adaptación de Dream Works en la película de "Kung Fu Panda 2" en donde se ve el uso de texturas en letras, las nubes diseñadas con ornamentos chinos, y la tortuga sentada en la luna.



Imagen 30
La adaptación de Dream Works en la película de "Madagascar 2" en donde se realiza el cambio del niño que está sentado en la luna por los pingüinos, estos mismos están pescando.

Un caso curioso es el opening de la película de Disney, “Maléfica”, pues en este no se hace uso del castillo genérico de Neuschwanstein de Alemania, sino que se muestra otro castillo, igual de encantador pero con otro contexto en cuanto a iluminación, sonido y formas, es aquí donde se reúne la semiótica con la identidad visual, para Durini probablemente la intención del opening era contar una historia que tiene otra perspectiva de encanto como lo es Maléfica un hada traicionada que se convierte en malvada. Sin embargo no se colocó una choza destruida como generalmente se comprende a los seres malvados de Disney, sino que se utilizó un castillo y es por ello que aunque no es el que usualmente utilizan permite que el espectador se cuestione que tipo de película mostrará Disney, pero no pierden de vista que la casa productora que produce la película es Disney.



Imagen 31
La modificación del castillo de Neuschwanstein en el logo de Disney al castillo de Maléfica.



Imagen 32
Esta es la versión del castillo orginial que usa Disney en el resto de openings

Es entonces como se visualiza que las casas productoras establecen un equilibrio de elementos a adaptar, y es por ello que logran posicionarse en la mente del espectador pues su esencia esta siempre representada por las formas y letras que componen al logotipo. Las casas productoras cuentan con gran capacidad para desarrollar producciones que den siempre un poco más al espectador, su intención al realizar una animación de opening es preparar al público hacia el mundo que propone la película, el equipo siempre coloca a la productora en su mejor punto, mostrando su esencia, y hacen uso de todos los signos que evocan el contexto de la historia para rodear a la identidad de la casa y establecer ese universo, ese código visual tan propio de la historia. Logran esa adaptación pues manejan un equilibrio de elementos en donde establecen elementos o detalles que servirán al espectador como conexión entre la casa productora y la historia.

- *PROCESO TÉCNICO Y DESARROLLO DE LOS OPENINGS DE PELÍCULAS.*

Las casas productoras tienen un equipo encargado de desarrollar cualquier tipo de animaciones, generalmente los procesos varían dependiendo la productora, sin embargo es imperativo que el equipo tenga los conocimientos generales de cómo desarrollar un proyecto de audiovisual, y en este caso de un opening.

Tejada menciona que no existe un lineamiento de aspectos que deban estar colocados para que un opening funcione, en esta idea concuerdan Mazariegos y Durini, y es que cada película contiene signos específicos que permiten envolver al espectador en el universo de la historia, por medio de los signos crean narrativa audiovisual, la cual García (1993) la refiere como una forma de expresión, en donde se evoca el género, técnica o estilo para contar la historia. La narrativa busca identificar cómo funcionan todos los elementos en conjunto que aparecen en el audiovisual y que siempre connotan. La narrativa audiovisual participa en la animación de un opening pues esta debe proponer todos los elementos en tiempo presente, de esta forma el espectador se coloca en ese tiempo y espacio, que aunque no sea la época actual, todos aquellos signos convencerán al público que están en ese contexto en la actualidad. Para un opening Block (2008) menciona que la narrativa establece en la historia un planteamiento, es aquí en donde se debe plantear los hechos necesarios para dar inicio a la historia, los elementos que se incluyen son: las identidades de los personajes principales, lugares, sonido, tiempo y lugar. Todos estos aspectos se presentan por medio de “gaps” los cuales Gómez (2012) menciona que son los que establecen

dos puntos de vista siendo esenciales en las historias animadas pues alternan cambios convenientes en la continuidad de la película y permiten que el espectador se mantenga abierto al suspenso y sorpresas que puedan tener la misma con el espacio, tiempo o personajes.



Imagen 33
El escenario de Monsters Inc. Contiene elementos narrativos, principalmente en los personajes además del lugar en dónde la historia se basa que tiene un estilo de fábrica, por otro lado los colores son tonos fríos.



Imagen 34
En Monsters Inc. Se muestran los gaps, o los dos puntos de vista en donde los monstruos y los seres humanos están en el mundo, pero cada quien vive en su propio mundo.

Para poder realizar un opening se debe tomar en cuenta que se basa en un proceso complementario a la película y que será introductorio para el público por medio de la animación.

Tejada hace mención de que el proceso para desarrollar un opening o títulos de crédito tienen un mismo proceso al de una animación ya sea largo metraje o cortometraje, siempre tomando en cuenta que el director es quién tiene el cargo principal de colocar al equipo en un mismo sentir y objetivo para interpretar gráficamente la animación de introducción. Así también Gamonal (2012) coloca en primer lugar para la realización de un opening, el conocer, profundizar y sintetizar la idea que el director quiere evocar a las personas, para ello propone a un equipo que se compone de: creativos, diseñadores gráficos, animadores, músicos, expertos en montaje y como se mencionó anteriormente la coordinación del director.

Es así entonces que con este equipo se procede a realizar el proceso de creación de un opening.

Definición del mensaje, se inicia con una reunión del equipo con el director en esta sesión se transmiten las ideas, objetivos y el público a quién se quiere llegar por medio del opening, es aquí entonces donde se desarrolla una secuencia de qué elementos puede mostrar el opening.

Análisis, éste parte de las ideas importantes ya mencionadas por el director, creando un brief que será la guía de trabajo para tener en cuenta en todo el proyecto por el equipo.



Imagen 35

Conceptualización, los creativos generan ideas en las cuales se generan filtros hasta elegir una final la cual se basará para representar en el audiovisual la intención del guión.

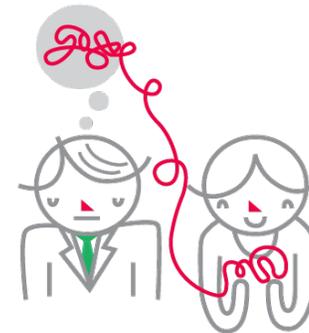


Imagen 36

Recopilación o creación de material tipográfico, visual y sonoro, al definir el concepto, se divide el trabajo y se recopila información relacionada a la idea. En esta etapa el diseñador gráfico participante dentro del departamento de producción y dirección de arte establecen el contenido necesario que se utilizará para conectar el opening con la película por medio de moodboards, en esta fase también la banda sonora necesita coincidir con la idea gráfica.



Imagen 37

Desarrollo, ya recaudada la información gráfica y sonora, se procede a generar la propuesta visual, en esta no se muestra aún movimiento ni sonido.

Presentación de propuesta estática, esta versión se muestra por medio de un storyboard, sin animación ni música. Es aquí donde el director comprueba si el concepto se ha conectado correctamente con la idea, en caso de no ser aprobada esta propuesta se evalúa el concepto y se hacen correcciones para continuar con el proceso.

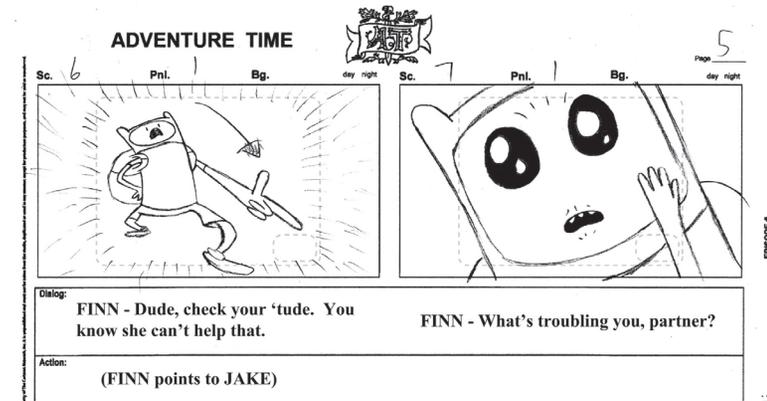


Imagen 38

Animación, al momento de ser aprobado el storyboard, se inicia con el desarrollo del proyecto en la animación, es aquí donde se traslada este proceso a los profesionales en áreas a fin del audiovisual. Todos los elementos que requieran mostrar expresividad estarán siendo trabajados en esta etapa.



Imagen 39

Estudios de efectos especiales y transiciones, cuando se fusionan las imágenes se llega a una fase de montaje, creando transiciones que transmitirán la idea de la película al público, para reforzar la capacidad expresiva del audiovisual se hace uso de los efectos especiales.



Imagen 40

Integración de sonido, se agregan voces, sonidos, música los cuales acompañarán la animación para introducir a los espectadores en el tono de la película.

Sincronización, se establece la sintonía entre la tipografía, identidad visual, imágenes, elementos gráficos y sonido. Al momento de sincronizar los elementos se aumenta el valor expresivo y emociones que refuercen el concepto. Es en la sincronización donde se vela por cada detalle en cuanto a aparición de elementos, sus movimientos y como es que todo interactúa para introducir al espectador.

Presentación de propuesta animada, el momento en donde el director ve el resultado final de la animación, aquí se muestran todos los acabados integrados a la perfección, esta es la fase de aprobación o correcciones del director, pues es una vista previa de como se verá el opening ya montado en el cine.

Grabación y montaje:

Al momento de ser aprobada la animación del opening, se procede a grabar y unirse con la película.

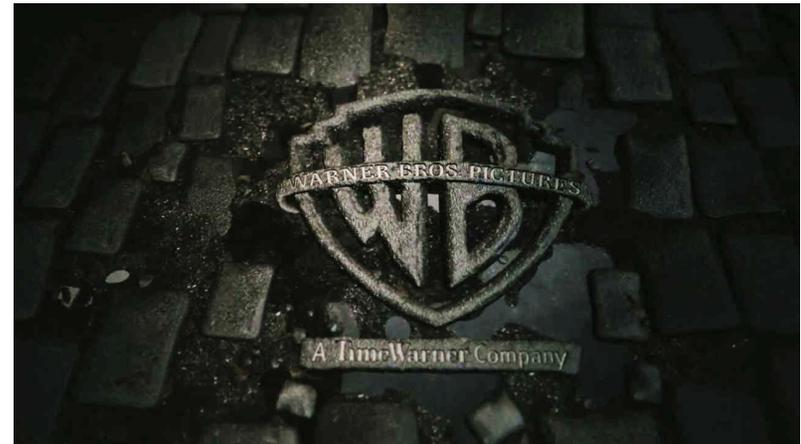


Imagen 41

Si bien el opening y su proceso, deben transmitir la idea central de la película para introducir al espectador, es necesario tomar en cuenta aspectos como la calidad de la identidad visual de la productora la cual debe de permitir posicionarse aún estando rodeada de elementos compuestos por la historia de la película.

- **LA ESTRUCTURA DE LA IDENTIDAD VISUAL**

Las casas productoras permiten que sus logotipos se adapten al contexto de cada historia, sin embargo encuentran un equilibrio para no perder su estructura, Mazariegos menciona que todo partirá del manual de identidad del logotipo, a este se le podrán hacer variaciones en cuanto a color, textura, luces, sombras, escenarios entre otros. Sin embargo no se puede cambiar la tipografía o si este usa un avión de los años 60's el diseñador encargado de la modificación no podrá modificarlo por un avión de la actualidad pues entonces pierde su estructura, Durini concuerda con la posición de Mazariegos pues se debe tomar en cuenta que la filosofía de la casa productora y su buena forma no deben de ser distorsionadas a causa de la adaptación de la identidad al contexto de la historia.

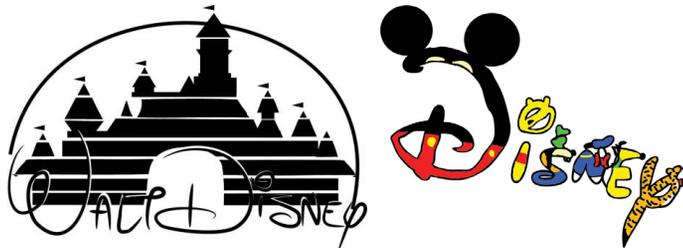


Imagen 42- 43
En estos dos logotipos, se ha variado la estructura de la identidad de Disney, pues la calidad de línea de las letras y la forma de estirar el castillo no evocan totalmente la esencia de un castillo encantador y perfecto, por otro lado el utilizar tantos elementos dentro de las letras de Disney y modificar su estructura tipográfica no permiten mostrar que la casa productora es seria y con experiencia, ni tiene ningún encanto.



Imagen 44
El logotipo original tiene la estructura abstracta del castillo de Neuschwanstein, además la tipografía es condensada y todo tiene un peso visual justo para identificarse como un todo en el logotipo.

- **EL POSICIONAMIENTO POR EL SONIDO**

Un audiovisual se compone fuertemente de los sonidos, es decir el audio es un elemento sumamente importante pues penetra a nuestros sentidos y nos envuelve en un concepto. Tejada y Mazariegos mencionan que el sonido es un elemento fundamental en la animación, pues es quién nos brinda tiempos y emociones.

Así también el sitio Eyeball habla del audio branding pues este permite diferenciar a las marcas de otras, en este caso, es importante generar un audio que permita no solo identificar a la historia, lo cual en ese aspecto es un audio más libre, sino que también aporte personalidad y mantenga la esencia y filosofía de la casa productora, es por ello que el sonido en los opening genera diferenciación de marcas, pues se busca ese posicionamiento adaptado al contexto de la historia.

- **EL GUIÓN NO ES INDISPENSABLE**

Tejada menciona que no puede existir un guión en un opening, pues el tiempo es muy corto, la secuencia del opening es más bien propuesta por el director de arte o el departamento de diseño de producción, pues ésta animación ya está establecida por la casa productora y lo único que se realiza es añadir detalles para que el logotipo y su entorno se acoplen y den inicio a la trama o contexto de la historia, basándose en el concepto creativo que se desarrollo para el opening. Es aquí donde el guión técnico establecido para el opening de la casa permitirá desarrollar variaciones en tomas, planos y por su puesto el contenido gráfico.

La dirección de arte según Castellblanque (2006) es la encargada de establecer como se visualizará las composiciones del audiovisual, Avendaño y Hernández (2010) mencionan que la dirección de arte realiza propuestas para que al momento de ver el resultado permita que el espectador pueda mantener el mensaje de la historia, hacen uso todos los elementos que estarán colocados en la historia y servirán para que se tenga establecido en todo tiempo el contexto de la película. El fin es siempre mantener una propuesta estética que transmita experiencias al público.

Es por ello que sabiendo como se realiza un opening también se deben tomar en cuenta los aspectos importantes para la realización de una animación, pues se parte de aspectos técnicos para desarrollar un proyecto audiovisual, los aspectos importantes son:

- **LOS PLANOS, ÁNGULOS Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA**

Según Cámara (2008) los planos permiten que el espectador conozca la intención de la historia y es por medio de ellos que se logra contar la misma. Los planos serán entonces los movimientos que la cámara realice para evocar la posición del personaje y así conectar al público con la escena. En el caso de los openings por tener una animación establecida para mostrar los elementos del logotipo, generalmente se manejan planos generales, y los movimientos de cámara quedarán a discreción del animador.

Plano general extremo, el cual muestra la mayor cantidad de elementos de la escena, es decir se visualiza un espacio totalmente amplio.



Imagen 45

Plano general, este sigue mostrando el entorno y permite visualizar mejor al personaje de cuerpo completo.



Imagen 46

Plano americano, por medio de este plano se pueden resaltar más las expresiones de los personajes, el corte de la cámara va de las rodillas hacia arriba.



Imagen 47

Plano medio, se enfoca a mostrar la información que da el personaje, por medio de expresiones o movimientos.



Imagen 48

Primer plano, la toma se posiciona a la altura del cabello, este esta aún más cerca del personaje y resalta cexpresiones



Imagen 49

Plano detalle, por medio de este se definen detalles específicos

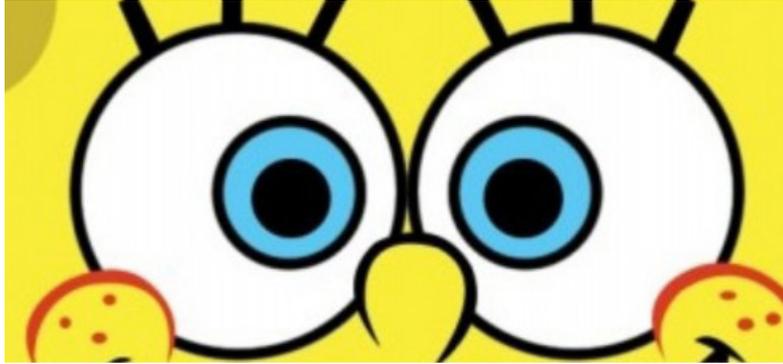


Imagen 50

Plano secuencia, recorre ininterrumpidamente lo que sucede a lo largo de una escena específica.



Imagen 51

Ángulo nivel, este posiciona la cámara a nivel de los ojos, y permite que la escena se vea normal y natural.



Imagen 52

Ángulo picado, la cámara se encuentra por encima del paisaje, es decir todo se dirige hacia él. Generalmente usado para expresar inferioridad o temor.



Imagen 53

Ángulo contrapicado, en este ángulo la cámara se encuentra por debajo del horizonte, y generalmente es utilizado para dar la sensación de superioridad.



Imagen 54

Ángulo oblicuo, el ángulo muestra que la toma esta movida, se utiliza para expresar desequilibrio, caídas o inseguridad.



Imagen 55

Traking in/out, el movimiento que se realiza de adentro hacia fuera del escenario, muy utilizado por el 3D para mostrar la profundidad de la escena.



Imagen 56

Panorámica, en este movimiento se permite observar el desplazamiento de todos los elementos que estan dentro de la escena.



Imagen 57

Zoom, es un movimiento de la cámara, el movimiento es óptico y su función es resaltar algo rápidamente sin necesidad de mostrar otro plano y que se observe un corte de escena.



Imagen 58

Barrido, el movimiento generalmente usado para mostrar varios escenarios rápidamente por medio de transiciones veloces.



Imagen 59

Shake, apoya a escenas en donde se muestran acciones, como correr, brincar o temblar, para mostrar al espectador la acción más real.



Imagen 60

- **EL COLOR**

Block (2008) menciona la importancia del color en el cine pues este permite establecer matices y brillos para el color, además de definir el tono de la película. Así también Tejada, indica que el color aporta a que se muestre el contexto de la historia, como la película de Matrix y Tron en donde los colores evocan tecnología. El color entonces transmitirá emociones, sensaciones y contextos para ubicar al espectador en la situación deseada.



Imagen 61

A still from the movie Tron: Legacy showing a woman in a black, glowing, futuristic suit sitting on a transparent, glowing chair. The scene is set in a dark, futuristic environment with blue and white light accents.

Imagen 62

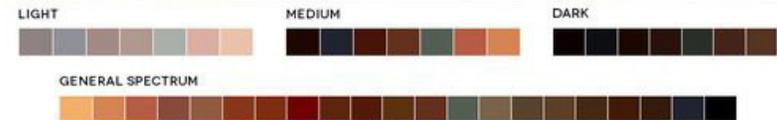


Imagen 63

- *EL SONIDO*

Para Tejada el uso del audio es un elemento relevante en la producción audiovisual pues es un medio de enganche para que el espectador conecte el sonido con la imagen mostrada en la pantalla, el sonido funciona también como signos que permiten concretar la idea de la imagen. Así también Mazariegos concuerda con la postura de Tejada pues el sonido funcionará como un elemento introductorio para el público, el audio evoca emociones y sensaciones que permiten que el cerebro establezca como una situación en específico.



Imagen 64
El sonido es fundamental para mostrar emociones

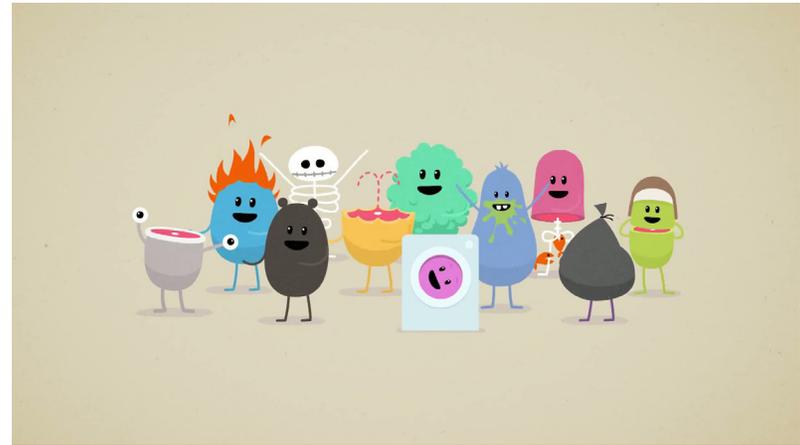


Imagen 65
La música permite que los objetos y personajes se muevan al ritmo de ella y así contagian al espectador.

Tomados estos puntos los cuales establecen que elementos son tomados en cuenta por el equipo de animación para la adaptación de los logotipos al contexto de la película, como se mencionó anteriormente, que los opening parten de una animación, y en su totalidad se encuentran en la técnica 2D y 3D. Es que para conocer su desarrollo se muestra el proceso de animación de cada una de las dos técnicas de animación más usadas por las casas productoras.

- **PROCESO DE ANIMACIÓN 2D**

La animación 2D es utilizada para colocar elementos que aun parten del dibujo y posteriormente se editan en formato digital a dos dimensiones, a esta se le agregan efectos especiales. Tejada menciona que el beneficio de utilizar la animación 2D es el costo bajo que tiene a diferencia del 3D, pues no se necesita de tantos empleados, equipo, ni software.

Tejada (2015) concuerda con Gardner (2011) en el proceso de animación 2D, el cual se desarrolla en 4 etapas, como anteriormente se mencionó la idea o el concepto y el guión no participan en el desarrollo de un opening, pero se debe saber que para realizar un audiovisual completo si serán necesarios.



Imagen 66

- **PRE - PRODUCCIÓN**

Se establecen los parámetros para desarrollar el proyecto audiovisual.

El presupuesto deberá ser considerado para por medio de el partir en cuanto tiempo y cantidad de herramientas se necesitarán para desarrollar el proyecto, esto permitirá tener resultado de acuerdo a la inversión.

Storyboard, el cual incluye la secuencia de escenas en donde se anota la información sobre el estilo y desarrollo de la animación, cada secuencia es mostrada por medio de dibujos que deberán estar lo más sólidos posible para que al visualizarse se comprenda cada acción.

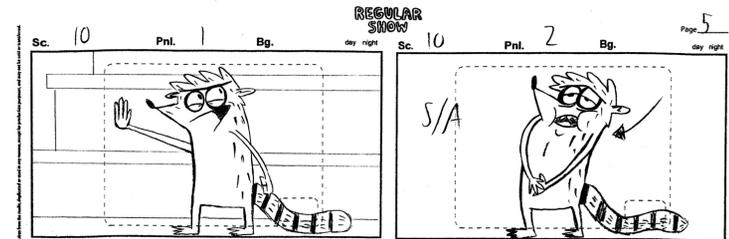


Imagen 67

Grabación de audio, en esta se realizan las grabaciones de diálogos de personajes si así lo requiere el proyecto, como también algunos efectos de sonido y música que sean útiles posteriormente para la composición de animatic-storyreel y final.

Animatic – Storyreel, esta es la muestra previa al diseño concreto de la animación, se observa cómo funciona el sonido en relación de los dibujos realizados en el storyboard, y es en esta etapa donde se definen los tiempos de cada escena para que estén congruencia con el sonido.



Imagen 68

Diseño, cuando ya se estableció la visualización del proyecto, la dirección de arte participa creando las propuestas de los elementos que se colocarán en la animación como los fondos, el color, las texturas, los objetos de utilería entre otros.



Imagen 69

- **PRODUCCIÓN**

En esta etapa se desarrolla todo el proceso de animación basándose en las especificaciones dadas por el guión y el director.

Track Breakdown, en este paso se retira el audio y se realizan los movimientos de modulación de los personajes para que se mantengan con el diálogo.

Layout, se dan las indicaciones de cómo será la composición en la escena, como también los movimientos de los personajes, poses, fondo, efectos e información propia para el animador.

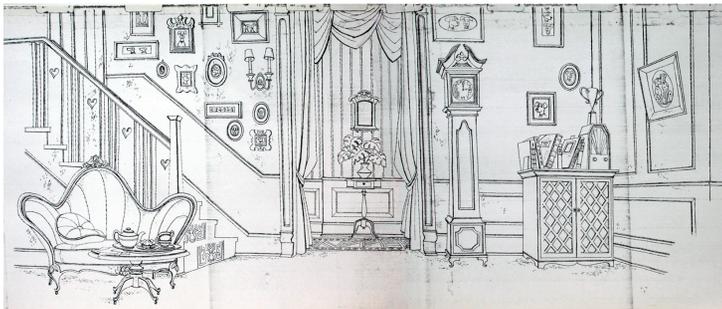
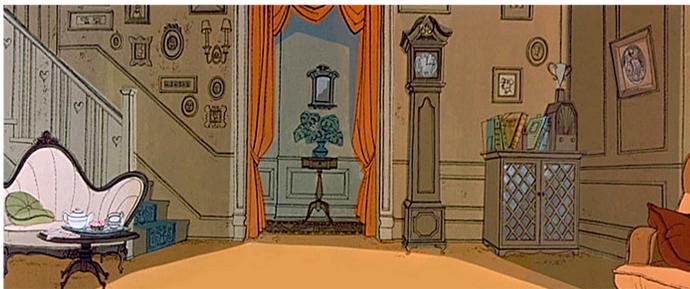


Imagen 70



Keyframes, el paso en donde se reúnen los movimientos de inicio a fin del personaje en cada escena, esto al reproducirse da una muestra de cómo se realizan las acciones de todos los elementos involucrados en la composición. Es allí donde se evalúa si se está desarrollando correctamente la animación y se pulen los detalles.

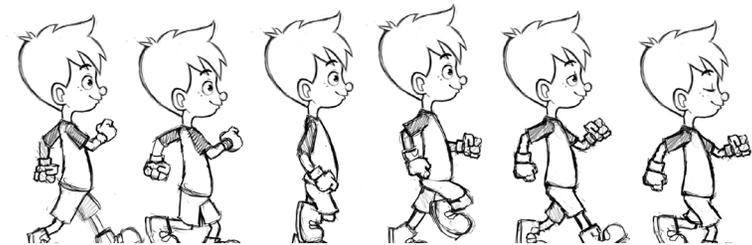


Imagen 71

Colorización, en esta etapa se pintan los escenarios, personajes, objetos, todos los elementos que participaran en las escenas, siempre tomando en cuenta que deberán basarse en el contexto que transmitirá la película al público.



Imagen 72

Cámara y composición, los programas digitales se encargan de reunir y realizar los movimientos de cámara para contar por medio de la composición como anteriormente se mencionó, este proceso se basa en el guión técnico para contar de la mejor forma la historia.



Imagen 73

Salida, al tener el proyecto animado se reúnen todas las escenas en una sola cinta, donde posteriormente será editada.

- **POST - PRODUCCIÓN**

El siguiente paso es pulir los detalles del audiovisual. Se realiza la edición de la composición, se añaden efectos especiales, la música, los sonidos, las voces grabadas y si es necesario se agrega el doblaje. Posteriormente se distribuye el audiovisual a los distintos lugares donde será reproducido para su consumo.



Imagen 74

- **PROCESO DE ANIMACIÓN 3D**

Para realizar una animación en 3D, Filmax Animation (s.f.) menciona que tiene un nivel de complejidad alto pues, a diferencia del 2D se realizan más pasos en la fase de pre producción y producción, así también se necesita tener un software específico para cada aspecto de animación, iluminación, escenarios entre otros. Tejada concuerda con Filmax Animation, diciendo que se parte del mismo proceso del 2D, pero por las etapas de modelado y la creación de esquelos, más los efectos especiales se adiciona tiempo, empleados y dinero a la producción del audiovisual.

Partiendo del proceso de animación en 2D se mostrarán los pasos agregados que realiza el 3D en cada etapa.

- **PRE - PRODUCCIÓN**

Se crea el diseño de los personajes y props, la dirección de arte se encarga de desarrollar el perfil de cada elemento que se utilizara en la película, en este paso se proponen los personajes y props varias veces realizados en 2D, para posteriormente convertirlo en 3D, así también se especifican estilos, colores, texturas, fondos y otros elementos que servirán para la película.

Storyboard, al igual que en el 2D, se parte de todos los elementos que representarán la historia en cada escena, de esta forma se crea la secuencia de la película, evaluando el tiempo y los movimientos que tendrá que realizar la cámara. La grabación de voces y música se ejecuta de la misma forma que en 2D, para poder comprender de mejor forma como se desarrollará la modulación al hablar del personaje. Se realiza el storyreel – animatic para tener una pre visualización de cómo será el resultado del audiovisual y afinar detalles para encajar los tiempos de animación con el sonido.



Imagen 75

Modelado, en este paso los dibujos que se desarrollaron en 2D se convierten por medio del modelado a 3D, se generan todas sus vistas y formas tridimensionales para parecer más reales al ojo humano.

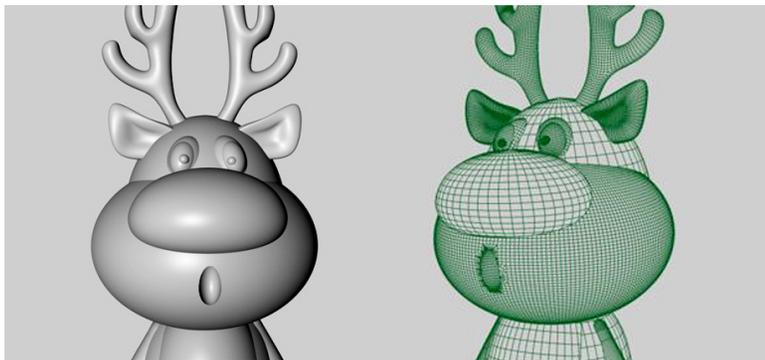


Imagen 76

Color- texturizado, al inicio del proyecto se establecen los colores que representaran cada personaje o escenarios por medio del departamento de arte, en esta etapa es donde se aplican esas especificaciones, y tras colorizar cada elemento el artista agrega las texturas para representar todas aquellas cosas a las que se refiera el personaje, objeto o escenario.

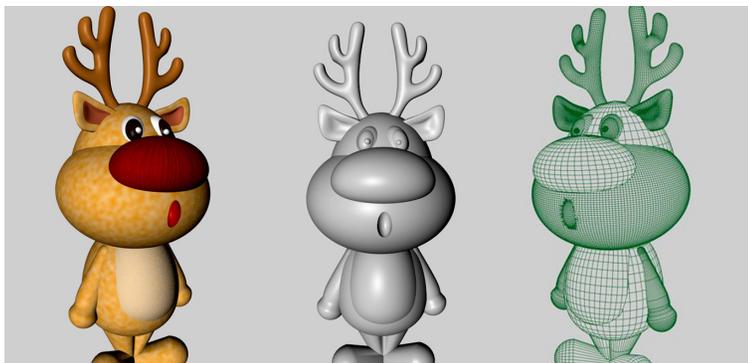


Imagen 77

Movimientos, se utilizan los riggers, los cuales se encargan de realizar los movimientos de los personajes partiendo de una estructura o esqueleto que se le agrega a cada modelado, de esta forma se permite tener un movimiento más fluido que comprende que partes del cuerpo se mueven.

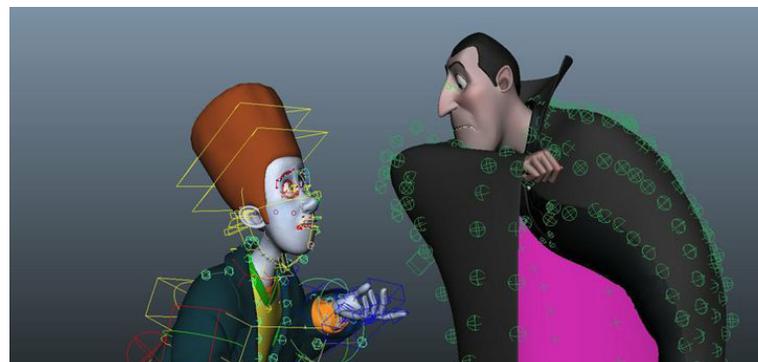


Imagen 78

- **PRODUCCIÓN**

Se implementan en la escena todos los elementos desarrollados por medio del modelado de personajes, objetos y escenarios.

Animación, este proceso hace uso de los programas de software para animar cada elemento y darle vida a los modelados. El animador realiza la animación inicial y final, posteriormente el programa se encargará de realizar la secuencia de movimientos. Teniendo en cuenta que deben estar modulados de la forma correcta y que cada movimiento corresponda a cada acción propuesta en el guión.



Imagen 79

Los efectos especiales, son elementos que darán contexto al personaje y los props, en este paso se añaden las animaciones como explosiones, fuego, humo, agua, brillos, etc.



Imagen 80

Iluminación, recordando que es un elemento que compone y connota significados al receptor, es un elemento clave para la realización de ambientes pues se complementan con los personajes y fondos.



Imagen 81

Rendering, la fase en donde se unen las capas y todas las composiciones para posteriormente mostrar la visualización de todos los elementos agregados.



Imagen 82

- *POST - PRODUCCIÓN*

Compositing, la última fase en donde el equipo se encarga de realizar los últimos detalles de la película, al terminarse se vuelve a renderizar para dar un acabado final.



Imagen 83

- **SOFTWARE**

Para poder desarrollar de la forma más eficiente la animación 2D y 3D, es necesario utilizar el software adecuado, Tejada como animador menciona ciertos programas que pueden ser útiles para quienes desean realizar este tipo de animaciones.

- **FINAL CUT**

Este software es para la edición de video, generalmente utilizado en post producción.



Imagen 84

- **TOON BOOM HARMONY**

Software especializado para la animación 2D, aunque pueden incluirse elementos 3D.



Imagen 85

- **AUTODESK MAYA 3D**

Utilizado para el modelado 3D, efectos visuales y rastreo de movimientos.



Imagen 86

- **AUTODESK 3DS MAX**

Programa para realizar modelos en 3D, generalmente utilizado para escenarios en la misma dimensión.



Imagen 87

- **ANIME STUDIO**

Software para realizar animaciones en 2D generalmente se desarrollan las que se encuentran en la categoría manga y anime.



Imagen 88

- **AVID**

Muy usado para crear títulos con composiciones complejas, en este programa se pueden incluir elementos 2D y 3D.

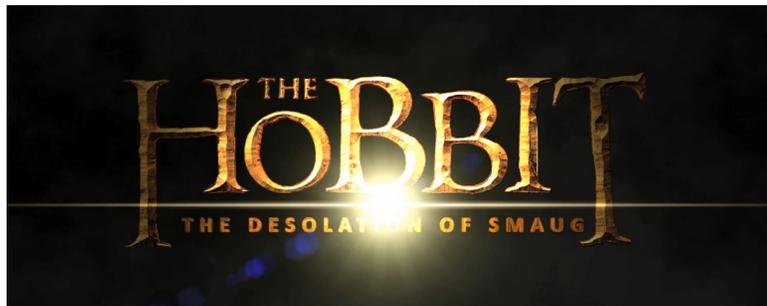


Imagen 89

- **AUTODESK SOFTIMAGE X51**

Además de poder realizar modelado en 3D, se puede animar y desarrollar composiciones.



Imagen 90

- **AFTER EFFECTS**

Este software permite la edición de video, animación y la realización de efectos especiales

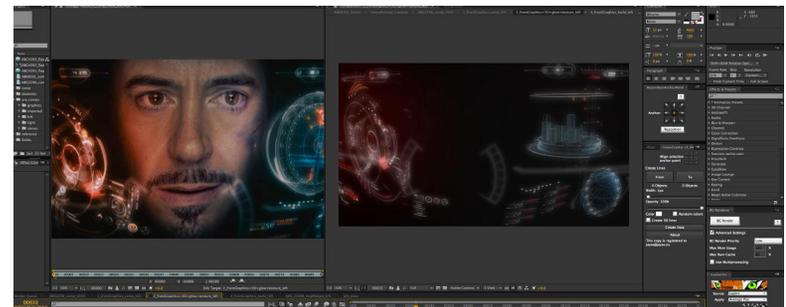


Imagen 91

- **PREMIERE**

Premiere se especializa en la edición y renderización de videos, además de la ecualización de sonido.



Imagen 92

- **BLENDER**

Utilizado para los movimientos en animación, se basa en fotogramas para tener acciones más exactas.



Imagen 93

- **CINEMA 4D**

Supera la visualización del 3D y permite que los objetos se conviertan en realistas ante el ojo humano.

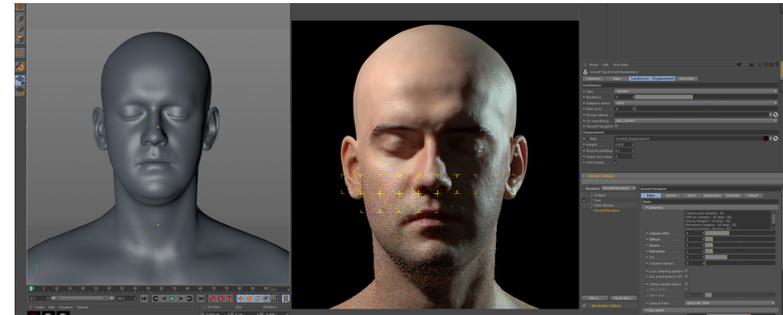


Imagen 94

El software utilizado por las casas productoras se apoya en los anteriormente mencionados, sin embargo casas como Disney y DreamWorks hacen uso exclusivo de sus propios programas de animación, esto permite que tengan su propio control de calidad y las convierte en animaciones únicas.

- **MARIONETTE**

Marionette es el software de animación utilizado por Disney-Pixar, lo interesante de este programa es que se puede customizar la animación. Es decir se pueden realizar varios tipos de ediciones en el mismo programa.



Imagen 95

- **PREMO**

Dream Works reinventó su sistema antiguo de animación, el software Premo es exclusivo para su estudio, debido a su desarrollo en programación permite aumentar la personalización de los elementos a utilizar, además de facilitar las acciones de animación.



Imagen 96

Es entonces como se conocen todos los aspectos que se toman en cuenta para realizar una animación, en el caso del opening, todos los elementos que partieron de la historia son adaptados a la animación de la casa productora, la cantidad de aspectos no es un límite para que el encargado de animar se le impida fusionar la identidad y el contexto. El equipo encargado establece los puntos a mostrar y se basan en la animación genérica que tienen las productoras añadiendo elementos como props, efectos visuales y de sonido animados para que el espectador comprenda el contexto de la historia, este resultado es gracias a los distintos procesos que se desarrollan para realizar una producción de animación tanto en películas como de un opening.

8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- *REALIZAR UN ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LOS SIGNOS DENTRO DE LOS OPENING Y SU INTEGRACIÓN CON LA IDENTIDAD DE LAS CASAS PRODUCTORAS.*

El uso de la semiótica es fundamental para facilitar la comunicación visual, en el caso de los opening permite connotar el mensaje por la cantidad de signos que se utilizan, la semiótica hace uso de los signos para exponer el contexto por medio del color, la textura, el tiempo, el estilo de ilustración, los props, los personajes, los efectos de sonido, la música y efectos especiales que en conjunto funcionan para representar un universo en específico y esto logra invitar al espectador a establecer un contexto relacionado con la historia.

Por lo tanto se dió a conocer que la función principal que tienen los signos en la composición de un opening, es introducir al público a la historia, desde el primer momento en que aparece algún elemento del contexto de la película, y por otro lado afectar por medio del diseño y animación de los opening el área emocional del público, ya que todo audiovisual trabaja en función de apelar los sentidos del espectador por medio de los universos representados en las películas, y mover a que piensen, y sientan como corresponde a la historia y sentirse parte del mundo presentado.

El hecho de que las casas productoras se adapten a las historias es para mostrar su capacidad de equipo, software y conocimiento de conectar una historia con la identidad de ellas, en ningún momento se desvían las formas en cuanto a letra o isotipo de las casas productoras lo cual permite que el público conecte rápidamente que la película a mostrar esta directamente relacionado con la productora.

Por lo tanto al identificar los elementos que permiten adaptar las historias a la identidad de las casas productoras de Disney, Dream Works y Warner, se establece que no existe algún reglamento de composición en los opening, el fin es mostrar lo que el director considere mejor que permitirá introducir al espectador al contexto de la película, generalmente los elementos utilizados se encuentran en relación a la intención de emociones esto es el tono y el género, como también las actitudes que da la historia, transmitidas por medio del color, textura, escenarios, props, ilustración, efectos especiales y sobre todo el elemento que apela a los sentidos en conjunto de lo visual que será la música y los efectos de sonido, estos en conjunto se buscan constantemente para cumplir la función de apelar los sentidos del ser humano.

• *IDENTIFICAR EL PROCESO TÉCNICO Y EL DESARROLLO DE LOS OPENINGS DE PELÍCULAS.*

La animación parte de comprender la historia relatada por medio del guión, en este se encuentran todos los aspectos que permitirán generar un audiovisual que traslade una historia de palabras hacia una película animada, se toma en cuenta todo lo que puede ser utilizado para significar por medio de elementos que brinde el tono, género y contexto de la historia, como lo son los colores, el sonido, el tipo de ilustración, las texturas, los movimientos de cámara, entre otros.

Todos estos aspectos crean una narrativa la cual permite generar códigos visuales que cuenten individualmente un punto importante y característico de la película, para posteriormente generar un lenguaje visual exclusivo de la misma y así el espectador identifique que esa historia es única e irrepetible. Cuando se conoce correctamente el tono, género y contexto, el proponer elementos que codifiquen ideas es generado por la dirección de arte y/o diseño de producción, por medio de la propuesta estética la cual genera propuestas por medio de moodboards para mostrar visualmente lo que el proyecto puede contextualizar por medio de imágenes. Este aspecto genera todo el diseño que se manejará a lo largo de la propuesta de animación.

Ahora bien, un opening es una versión moderna de los títulos de crédito, las casas productoras se posicionan por medio de ellos. Otro de los aspectos a resaltar, es el aporte que brinda la animación a los openings, pues esta es una herramienta de la que se han valido algunas películas incluso algunas que no son necesariamente animadas, y sin embargo, al crear openings animados enriquece la connotación del mensaje de la historia.

La creación de un opening parte de un proceso de diseño, animación y de desarrollo en fases de producción y post producción como un audiovisual normal. Con la diferencia que requiere de una conceptualización basada en la película, que es de donde se partirá en conjunto de la visión del director para sintetizar por medio de signos como voces, imágenes, sonidos, transiciones y efectos especiales, con la finalidad de generar un contexto para introducir la historia.

Es de suma importancia tomar en cuenta el logotipo de la casa productora que se adaptará a la historia. Generalmente la secuencia de animación del opening tiene puntos establecidos, en cuanto a su composición de isotipo, tipografía y sobre todo el sonido de la marca que permite diferenciar a cada casa productora, es entonces como las siglas de Warner Bros, Dream Works con el niño en la luna, y por último Disney el cual utiliza una gran cantidad de elementos como movimientos de cámara, planos, y sobre todo el castillo se vuelven en los aspectos que se consideran al momento de la animación para mantener la esencia y filosofía de la casa productora.

Por lo tanto un opening conserva similitudes en cuanto al proceso técnico que se maneja en largometrajes animados, en el aspecto en que difiere de este proceso es en la toma de decisiones por los elementos que se establecen en la composición de la marca, siendo estos los que influyen en el desarrollo de la etapa inicial, es entonces que la fase en la que se diferencia esta a nivel de pre producción.

Es por ello que para realizar el proceso de animación del opening se debe considerar primeramente la toma de decisión de la Casa productora y el Director de la película. Y como anteriormente se mencionó es del concepto en donde se llega a un acuerdo entre el director y la productora, para establecer las modificaciones que permitan introducir al espectador pero sobre todo mantener la identidad de la marca y su posicionamiento.

Teniendo estos aspectos definidos, el proceso de realización de un opening prosigue en recopilar material gráfico y sonoro, se desarrolla y se muestra la propuesta, posteriormente se realiza la animación y adición de efectos especiales, finalmente se complementan el sonido y se sincronizan para montar la animación a la película.

Ahora bien todo este proceso siempre irá ligado a la decisión del director, pues es quien define la técnica de animación 2D, 3D, stopmotion, mixta, etc.

Al ser parte de los créditos se hace la analogía de la introducción de un libro, se realiza al momento de que la película ha sido consolidada, por lo tanto ya se maneja una propuesta estética y dirección de arte establecida, la cual sirve como punto de referencia para la etapa de pre producción y/o post producción del opening.

La animación del opening tiene como fin conectar al público con la esencia de la película, sin embargo la forma en que este se integre con la película es decisión del director, pues se pueden utilizar cortes entre el final del opening y el inicio de la película, hacer uso de alguna disolvencia o aprovecharse de los elementos del opening como en el caso de Maléfica que se utiliza su castillo para iniciar la película. El beneficio de crear inicios de créditos animados como los openings es que el tiempo es definido por la cantidad de signos que inducirán al público a la historia, es por ello que no se define un mínimo o máximo, el requerimiento es colocar al espectador en el contexto específico de la historia y así envolverlo en el universo de la misma. Es así como teniendo todos los aspectos anteriores establecidos en el opening en conjunto de la identidad visual. Para poder desarrollar todo este proceso la herramienta de la que se depende será del software que se complemente con las necesidades gráficas del opening, manejando herramientas 2D, y 3D, efectos visuales y de sonido.

RECOMENDACIONES

- Si se desea realizar la adaptación de un logotipo a un contenido en específico, se recomienda que, el equipo que desarrolle la modificación, tenga conocimientos básicos de semiótica, pues esto permitirá que logren adentrar a los detalles que una historia connota, establecer al espectador puntos clave que serán distintivos de la película o audiovisual.

Para la adaptación del logotipo, también se recomienda que, se deben considerar los aspectos filosóficos y corporativos de la empresa, pues en base a esto se permitirá la modificación de elementos, y desarrollo de animación, siempre deberá establecer un equilibrio entre la estructura del logotipo, y el entorno que generará la contextualización del opening.

No existe tiempo, ni cantidad de elementos determinados para realizar un opening, sin embargo se recomienda que se tomen en cuenta el tono, el género, y el diseño de arte que en la película se han utilizado, los aspectos que generalmente aportan a la modificación del diseño son; el color, el sonido, las texturas, la utilería o props, el estilo de ilustración si se desea evocar algo y la composición.

El sonido como posicionamiento de marca debe establecerse y mantenerse en cierto punto en el opening, pues el sonido es un signo que penetra los sentidos para convencer emocionalmente al público del contexto de la historia.

- El proceso de un opening, es como el de una película u otro tipo de animación, por ello se deben tener establecidos los procesos de animación de pre producción, producción y post producción a nivel 2D y 3D para desarrollar la propuesta basándose en estos tipos de animación y apoyándose por medio de los distintos softwares que permiten llevar a cabo un audiovisual.

Para generar un opening que logre conectar al publico con la historia, se debe basar la adaptación en un concepto creativo y gráfico para que de el partan los elementos que complementaran la composición del opening.

El departamento de dirección de arte, es el que traslada el guión escrito a imágenes y referencias, por lo tanto se recomienda que este equipo comprenda el guión, el tono, y el género, para desarrollar el estilo de diseño correcto que deberá transmitir la historia de la película.

El software es de suma importancia pues de este dependerá la realización del audiovisual, en cuanto a animación, post producción o detalles específicos, esta es una herramienta vital, y para obtener los resultados deseados se debe contar con el equipo suficiente para desarrollar las propuestas.

REFERENCIAS

- Aldana C. (2011) Detrás de una buena película hay un buen guión. Guatemala. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Álvarez C. (2004) Capítulo I Cine y otros Conceptos. México.
- Arrellano F. (1997) Historia de la lingüística. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.
- Avendaño P. y Hernandez M. (2010) La dirección de arte cinematográfica y televisiva en Colombia. Bogotá. Pontificia Universidad Javeriana.
- Barper C. (2013) El arte de los títulos de crédito en películas. Extraído el 5 de noviembre del 2015 de: <https://bloglasombraproducciones.wordpress.com/2013/05/08/el-arte-de-los-titulos-de-credito/>
- Barthes, R. (s.f.). Retórica de la imagen. Consulta Octubre 2015 de <http://www.uruguaypiensa.org.uy/imgnoticias/833.pdf>.
- Benítez, Rodríguez, Utray (2013) Guión técnico y planificación de la realización
- Beraún C. (2015) Semiótica uno. Extraído el 29 de septiembre de 2015 de www.slideshare.net/Cralo07/semiotica-uno
- Block B. (2008). Narrativa Visual, creación de estructuras visuales para cine, video y medios digitales. Editorial Ediciones Omega
- Rivera J. (2011). La imagen y su papel en la narrativa audiovisual. Medellín. Imago
- Brown P. (s.f.) La Historia de Walt Disney Company. Extraído el 30 de Septiembre del 2015 de www.ehowenespanol.com/historia-walt-disney-company-hechos_312923/
- Cámara S. (2008) El dibujo animado. Barcelona. Parramon Ediciones, impreso por Editorial Norma de América Latina.
- Castañeda A (s.f.) Sobre la estética de las intensidades en el cine digital. México.
- Castellblanque M. (2006) Perfiles profesionales de publicidad y ámbitos a fines. Barcelona. Editorial: Eureka Media.
- Castellanos V. (2007) Semiótica cinematográfica.
- Chávez F. (2003) Redacción Avanzada un enfoque lingüístico. México. Editorial Pearson Education
- Cifuentes J. (2006) El signo Lingüístico Madrid.
- Cinecam (s.f) Banda sonora. Consulta el 13 de octubre del 2015 de: https://cinecam.files.wordpress.com/2008/06/banda-sonora_blog.pdf
- Colle R. (1998) El contenido de los mensajes icónicos. Revista Latina de Comunicación Social. Página 6.
- Corrales R. (2014) Audio Branding la importancia de identificar la marca a través del sonido. Consulta el 18 de marzo del 2016 de: https://cinecam.files.wordpress.com/2008/06/banda-sonora_blog.pdf
- Costa J. (2003). Diseñar para los Ojos. Bolivia: Grupo Editorial Design.
- Dilo en gráfico (2010) Diseño gráfico en cine. Títulos de crédito. Extraído el 20 de marzo del 2016 de: <https://diloengrafico.wikispaces.com/ise%C3%B1o+gr%C3%A1fico+en+cine.+T%C3%ADtulos+de+cr%C3%A9dito>
- El libro de la escuela para animadores del Rosario (2000) Haciendo Dibujitos en el fin del mundo. Santa Fe Argentina
- Escuela Nacional de Caricatura (s.f.) Animación. Universidad Latina de Panamá.
- Eyeball (2013) Audio Branding. Nueva York.
- Famous Logos. (s.f.) Walt Disney Logo. Extraído el 30 de Septiembre del 2015 de www.famouslogos.us/walt-disney-logo/
- F. de Toro (2008) Semiótica del teatro. Buenos Aires. Editorial: Galerna.

Fernandez J (2015) video guion tecnico ok. Extraído el 30 de Octubre del 2015 de <https://www.youtube.com/watch?v=n99CGrPuO28>

Filmix Animation (s.f.) La producción, Perez, el ratoncito de tus sueños II

Füguemann L. (2005) Hacia una definición de cine. México. Universidad de las Américas Puebla.

Gallucci, L. (s.f.). Las figuras retóricas como técnica de creación publicitaria. Tesis inédita. Universidad Abierta Interamericana.

Gamonal R. (2012) Títulos de crédito. Madrid. Icono 14

Gómez M. (2012) Técnicas esenciales de narración en animación. Extraído el 10 de Octubre del 2015 de: <http://cice.es/noticia/md2012-tecnicas-esenciales-narracion-animacion/>

Gómez J. (2002) El cine. España. Universidad de Murcia.

Gutiérrez, Cerezo, Pulido (s.f.) Animación por ordenador. España

Hess R. (2008) Animatin with Blender

Huet A. (2006) El guión. Barcelona. Editorial Paidós.

Gardner Jeff (2011) Animation Process. Consulta el 18 de Noviembre del 2015 de: <http://es.slideshare.net/imAlfred7/el-proceso-de-animacin>

Johnstons O y Thomas F. (2013) La ilusión de la vida. (Trad. S. Caballos) Estados Unidos.

Labaig F. (2007) Acerca de los títulos de crédito. Escuela de arte número diez.

Lara I. (2014) 10 Openings inolvidables del cine. Extraído el 5 de noviembre del 2015 de: <http://hipertextual.com/2014/09/10-openings-inolvidables-cine>

Lopez M. (2006) La retórica de los mensajes visuales

Mañes P. (s.f.) Dream Works 20 años cambiando de logo. Extraído el 30 de Septiembre del 2015 de grafica.info/dreamworks-20-variaciones-logo/

Marín F. (s.f.) La historia oculta detrás de los logotipos de los estudios de Hollywood. Extraído el 30 de Septiembre del 2015 de www.creativosonline.org/blog/la-historia-oculta-detras-de-los-logotipos-de-los-estudios-de-hollywood.html

Marketinc (2014) Como hacer un moodboard y divertirse mucho en el intento. Extraído del 20 de Noviembre del 2015 de: <http://marketinc.mx/mood-board/>

Márquez A (2015) El subtexto, guía completa para guionistas. Extraído el 5 de Noviembre del 2015 de: <http://www.guionnews.com/2015/02/el-subtexto-guia-completa-para.html>

Merca2.0 6 programas top animación en cine y publicidad. Consulta el 15 de octubre del 2015 de: <http://www.merca20.com/6-programas-top-de-animacion-en-cine-y-publicidad/>

Miñarro L. (2014). Como leer una obra audiovisual. Barcelona. Editorial UOC Publishing

Monge D. (2014) El libro del diseño audiovisual.

Morales J. (2013) Los géneros cinematográficos. Universidad Católica Santa Rosa Facultad de Ciencias Humanas y Sociales.

Morata E (s.f.) Retórica del cine. España

M. Rodríguez. (2007) Animación una perspectiva desde México. México. Universidad Nacional Autónoma de México.

Muñoz C. (2014) Semiótica antecedentes y definiciones. Extraído el 29 de septiembre de 2015 de www.slideshare.net/nigromante73/semítica-antecedentes-y-definiciones

Osterreich M. (2013) Códigos visuales. Extraído el 19 de octubre del 2015 de: <http://es.slideshare.net/maidalyoficial/codigosvisuales-21984641>

Pablos G. (2009) Semiótica, signos y mapas conceptuales.

Pedroni, A. (2004). Semiología, un acercamiento didáctico. Guatemala, Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala.

Pino C. y Olivares F. (2006) Brand placement y advertainment: integración y fusión entre la ficción audiovisual y las marcas.

Pulecio E. (s.f.) El Cine: Análisis y Estética Colombia.

Puente Cromatico (s.f.) Pixar's El proceso para hacer una película Animada.

Reina A. (2013) El diseño de producción en Blade Runner: visión de un futuro distópico. Calí, Colombia. Universidad del Valle.

Rivera J. (2011). La imagen y su papel en la narrativa audiovisual. Medellín. Imago

Roast brief (2014) Retórica del cine extraído el 31 de Octubre del 2015 de <http://www.roastbrief.com.mx/2012/08/retorica-visual-en-el-cine/>

Rodríguez B. (2014) Pruebas Acceso Grado Superior: Lengua castellana y Literatura: Ciclos Formativos. España. Editorial Editex S.A.

Steele A. (s.f.) Escribir cine (Trad. P. Sauras) Nueva York. Editorial: Alba.

Toledo A. (2012) Utilería y Decoración. Consulta 18 de Noviembre del 2015 de: <https://prezi.com/2a5ezsjv3lhe/utileria-y-decoracion/>

Tostado F. (s.f.) La verdadera historia del Castillo de Walt Disney. Extraído el 30 de Septiembre del 2015 de franciscojaviertostado.com/2014/02/17/la-verdadera-historia-del-castillo-de-walt-disney/

Vega E. (2009) Fundamentos de diseño gráfico. Anaya Multimedia. Madrid

REFERENCIAS DE IMÁGENES

Imagen 1: <http://www.3danimationindia.com/wp-content/uploads/2014/05/2d-vector1.jpg>

Imagen 2: Walt Disney Pictures Intro Logo Collection, Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>

Imagen 3: <http://www.dbshopping.it/images/The+Cat+in+the+Hat.jpg>

Imagen 4: <http://blog.shelikesshoes.com/wp-content/uploads/2014/11/Cinderella-2015-1024x640.jpg>

Imagen 5: Studio logos Movie variations Warner Bros, Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=1evlzPYVfY>

Imagen 6: Walt Disney Pictures Intro Logo Collection, Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>

Imagen 7: Studio logos Movie variations Warner Bros, Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=1evlzPYVfY>

Imagen 8: Walt Disney Pictures Intro Logo Collection, Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>

Imagen 9: Studio logos Movie variations Warner Bros, Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=1evlzPYVfY>

Imagen 10: DreamWorks Intro Logo Collection (All Variations) , Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=xPpy8mYHQps>

Imagen 11: Walt Disney Pictures Intro Logo Collection, Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>

Imagen 12: <https://filmfork-cdn.s3.amazonaws.com/content/fault6.jpg>

Imagen 13: <http://fiebredecabina.com/wp-content/uploads/2012/08/cisne-negro-1.jpg>

Imagen 14: BLACK SWAN Featurette: Production Design, Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=sMOzjoC1n7Y>

Imagen 15: BLACK SWAN Featurette: Production Design, Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=sMOzjoC1n7Y>

Imagen 16: <https://scarola17.files.wordpress.com/2009/04/movimiento-peluca.jpg>

Imagen 17: <https://gruesomedetails.files.wordpress.com/2013/01/frankenweenie-screenshot-167.jpg>

Imagen 18: <http://freeimagescollection.com/images/fruits/selective-focus-on-oranges-kept-for-display-in-a-fruit-market-f5.jpg>

Imagen 19: <https://i.ytimg.com/vi/Xd1hghFsSs/maxresdefault.jpg>

Imagen 20: <http://cdn.collider.com/wp-content/uploads/Oz-The-Great-and-Powerful-Michelle-Williams1.jpg>

Imagen 21: El dibujo Animado, Cámara (2008) Pg. 32

Imagen 22: http://www.hollywoodreporter.com/sites/default/files/imagecache/thumbnail_570x321/2011/08/LaLuna_a_p.jpg

Imagen 23: https://disney-animation.s3.amazonaws.com/uploads/production/project_image/frozen/69/image/project_image.jpg

Imagen 24: <http://windows10wallpaper.net/wp-content/uploads/2015/08/animation-wallpaper-windows-10.jpg>

Imagen 25: <http://windows10wallpaper.net/wp-content/uploads/2015/08/animation-wallpaper-windows-10.jpg>

Imagen 26: Studio logos Movie variations Warner Bros, Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=1evizPYVVfY>

Imagen 27: <http://www.technobuffalo.com/wp-content/uploads/2015/01/neytiri-avatar-5824.jpg>

Imagen 28: DreamWorks Intro Logo Collection (All Variations) , Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=xPpy8mYHQps>

Imagen 29: DreamWorks Intro Logo Collection (All Variations) , Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=xPpy8mYHQps>

Imagen 30: DreamWorks Intro Logo Collection (All Variations) , Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=xPpy8mYHQps>

Imagen 31: Walt Disney Pictures Intro Logo Collection, Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>

Imagen 32: Walt Disney Pictures Intro Logo Collection, Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=noHhkzBmhRE>

Imagen 33: https://theturkish.files.wordpress.com/2013/07/monsters-inc-_2_.jpg

Imagen 34: <https://i.ytimg.com/vi/BPaTaEN2wxY/maxresdefault.jpg>

Imagen 35: <http://cdn.slashgear.com/wp-content/uploads/2012/06/eyes-820x420.jpg>

Imagen 36: <http://fabricadi.mx/images/tmpl/asi/briefCreativo.png>

Imagen 37: http://bunquer.com/blog/wp-content/uploads/2010/10/lacaballerita_filtro_fimo_inspiracion_moodboard_retro_cowgirl.jpg

Imagen 38: https://d3tixod1wp885b.cloudfront.net/01/16d0ab9f27dd22be7e66670aefbc1a/filmmaker_make_a_storyboard.jpg

Imagen 39: <http://www.cartoonbrew.com/wp-content/uploads/2015/04/adventure-time.png>

Imagen 40: https://i.ytimg.com/vi/gdm1ekLw_08/maxresdefault.jpg

Imagen 41: <https://i.ytimg.com/vi/5eSKPa6MnO0/maxresdefault.jpg>

Imagen 42: <https://cmsdigiarts.files.wordpress.com/2009/04/disney-logo.jpg?w=500&h=343>

Imagen 43: http://orig09.deviantart.net/7ea7/f/2012/258/7/8/disney_logo_by_theswirleyshow2-d5erwlq.jpg

Imagen 44: <http://www.freelargeimages.com/disney-logo-1385/>

Imagen 45: http://bitacora.jomra.es/wp-content/uploads/2013/03/jomra_pga.jpg

Imagen 46: http://bitacora.jomra.es/wp-content/uploads/2013/03/jomra_pg.jpg

Imagen 47: <http://elcondensadordefluzo.blogs.fotogramas.es/files/2014/08/simpson.jpg>

Imagen 48: <http://fondosbonitos.com/web/wallpapers/yahoo-homero/2560x1440.jpg>

Imagen 49: http://pre14.deviantart.net/3761/th/pre/i/2009/255/5/2/flippy_vs_flippy_by_antisexual.jpg

Imagen 50: <http://www.ueom.com/wp-content/uploads/imagenes-dibujos-animados-11.jpg>

Imagen 51: <http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--895QDx5E--/680459812000797987.jpg>

Imagen 52: <http://www.osflash.com/upload/7/0c/70ccaa163df8d80f13a1096fb03ba691.jpg>

Imagen 53: <http://365enfoques.com/wp-content/uploads/2015/09/plano-cenital-fotografia.jpg>

Imagen 54: <https://artesaudiovisualesucab.files.wordpress.com/2013/04/up.jpg?w=584>

Imagen 55: http://enfilme.com/img/content/plano_holandes_Enfilme_3468p_675_489.jpg

Imagen 56: http://2.bp.blogspot.com/-efeWyo_E5uo/TZmacNDymyl/AAAAAAAAA4w/PNRkvpweN4c/s1600/BATS_002.jpg

Imagen 57: <http://www.darkknightnews.com/wp-content/uploads/2014/07/city-panoramic-view-twitter-background.jpg>

Imagen 58: <http://thestake.org/wp-content/uploads/2015/06/rataouille-anton-ego.jpg>

Imagen 59: <http://static.squarespace.com/static/523b3213e4b09e2189843c09/t/523b814fe4b06bef20949905/1379631439158/Girlsonbike.jpg>

Imagen 60: <http://cdn2-www.comingsoon.net/assets/uploads/2015/02/fastfuriouscar7.jpg>

Imagen 61: <http://baldmove.com/wp-content/uploads/2015/06/matrix.jpg>

Imagen 62: <http://www.pushing-pixels.org/wp-content/uploads/2010/12/tronlegacy232.jpg>

Imagen 63: http://imgs.abduzeedo.com/files/francois/moviesincolor/moviescolor_13.jpg

Imagen 64: <http://stanfordartsreview.com/wp-content/uploads/2015/10/inside-out-1024x576.jpg>

Imagen 65: http://files1.coloribus.com/files/adsarchive/part_1618/16188955/metro-trains-dumb-ways-to-die-600-12370.jpg

Imagen 66: https://getjobtraining.files.wordpress.com/2011/09/girl_web2.jpg

Imagen 67: http://2.bp.blogspot.com/-ssZlwNk_yVY/T8reIqsjjI/AAAAAAAAAE/Lj1rdYIfGI/s1600/storyboard_005_final.png

Imagen 68: https://36.media.tumblr.com/tumblr_me68rp5pQO1qhlcowo1_500.png

Imagen 69: https://ravensbourne.files.wordpress.com/2010/04/illusionist_07x.jpg

Imagen 70: <https://one1more2time3.files.wordpress.com/2010/08/comparison-101d-a.jpg>

Imagen 71: <http://www.edmasters.co.in/img/walk.jpg>

Imagen 72: http://az32167.vo.msecnd.net/images/Slq_Flash_Animation_13_event.jpg

Imagen 73: http://40.media.tumblr.com/136cad0cc1124e422de8db547b4ba2a5/tumblr_ndmjijN4g21tj4ccto9_1280.jpg

Imagen 74: http://2.bp.blogspot.com/_QdHn8FT7SdY/TE947c5LLjI/AAAAAAAAJvQ/hLvOPw1FvUI/s1600/frog302.jpg

Imagen 75: <http://1.bp.blogspot.com/-JysVtH3tyeo/UlulwKYVeol/AAAAAAAAAMH8/8tSkleBIWbo/s1600/Pixar+Post++Toy+Story+of+Terror+Concept+Art+Progression.jpg>

Imagen 76: https://cdn.goconqr.com/uploads/slide_property/image/14381/a0900d89-46c2-48c4-8aeb-5f5732d0d239.jpg

Imagen 77: https://cdn.goconqr.com/uploads/slide_property/image/14381/a0900d89-46c2-48c4-8aeb-5f5732d0d239.jpg

Imagen 78: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/cd/f1/d7/cdf1d7a30d981fcd99ff38991b63442f.jpg>

Imagen 79: <http://www.iamag.co/features/itsart/wp-content/uploads/2012/10/hotel-transylvania-480.jpg>

Imagen 80: http://www.wired.com/wp-content/uploads/blogs/geekmom/wp-content/uploads/2012/06/b585_68pub.pub16.1051.jpg

Imagen 81: <http://f13.parkscout.es/02/08/3c0990c9f150e4d6-Animal-Kingdom-Avatar-Land-3.jpg>

Imagen 82: http://www.thegnomonworkshop.com/news/wp-content/uploads/2013/05/ellie2_kootation-1024x575.jpg

Imagen 83: http://4.bp.blogspot.com/-jw87kTZgogE/Uit5TFu_gRI/AAAAAAAAAECl/fzqh5VMlfpQ/s1600/im%C3%A1genes-de-Minions.jpg

Imagen 84: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f2/Final_Cut_Pro_X.png

Imagen 85: <https://i.ytimg.com/vi/nfGQg1B78kY/maxresdefault.jpg>

Imagen 86: http://www.lad.com.pk/wp-content/uploads/2014/09/Autodesk_Maya.jpg

Imagen 87: <http://www.graphicrating.com/wp-content/uploads/2010/11/assassins-creed.jpg>

Imagen 88: <http://images.amazon.com/images/G/01/software/detail-page/B0052VKOYO-8.jpg>

Imagen 89: <https://i.ytimg.com/vi/uG1ae1cplvw/maxresdefault.jpg>

Imagen 90: http://images.autodesk.com/adsk/images/resident_evil_inline_01_617x261.jpg

Imagen 91: <https://alejandraccarrillo3f.files.wordpress.com/2014/09/after-effects-iron-man-avengers.jpg>

Imagen 92: <http://vashivisuals.com/wp-content/uploads/2013/04/premiere-plugins1.png>

Imagen 93: http://orig12.deviantart.net/6c12/f/2013/068/3/5/wall_e_blender_3d_models_by_pixeloz-d5xg21w.jpg

Imagen 94: <http://www.foro3d.com/attachments/196729d1406789436-arnold-render-arnold-render-para-cinema4d-1.png>

Imagen 95: http://images.huffingtonpost.com/2014-05-28-5555up_2009_1280x717_796346.jpg

Imagen 96: https://lh3.googleusercontent.com/nMFw92JNeaxwNOBngPCE9LAtvyg6hX8qo4bFRhdB47r-X_OTAcYtrYxMh-kvt4yPuvu=s136

ANEXO 1

ENTREVISTA – SERGIO DURINI

La siguiente entrevista se centrará en las experiencias subjetivas del sujeto de estudio según el área de semiótica en la animación de logotipos de casas productoras, con el fin de contrastar su punto de vista o nuevas propuestas al tema.

Breve explicación del tema del proyecto, apoyándose de medios visuales, teniendo en cuenta tocar todos los puntos que lo componen como:

Casas Productoras / identidad visual, Películas, Animación, Composición, Semiótica.

Con lo anteriormente expuesto al sujeto, proceder con interrogantes:

1. ¿Cuál cree que es la función de los signos al ser expuestos en los opening de las películas?

(Emotivo, referencial, apelativo, poético, fático)

2. La semiótica es un estudio del comportamiento de un sujeto en cierto tiempo y espacio,

- ¿Qué tantos elementos semióticos pueden participar?
- ¿Es necesario contar toda la historia? ¿Qué partes de la historia?

3. Para usted, ¿Cuál es el papel que juega la semiótica en las composiciones de los opening animados de películas?

4. Por los opening vistos, ¿considera que todos hacen uso de la retórica?

- ¿Por qué cree que la retórica es una herramienta para contar historias?

5. ¿Cómo cree que los códigos visuales en las historias se convierten en un lenguaje visual?

6. De los opening que pudo observar, ¿considera que cada casa productora tiene su estilo propio para codificar historias, o el opening dependerá de los códigos individuales de las historias?

7. ¿Cuál considera que es la función del sonido en los opening?

8. En la semiótica cinematográfica los signos son utilizados por el guionista de forma arbitraria, su fin es generar un tiempo y espacio específico de la historia, ¿Por qué cree que los signos tienen la capacidad de tener distintos significados o de adaptarse, en este caso a una historia específica?

9. Según la interrogante anterior, los signos son adaptables, en el caso de los opening de las películas, la historia se adapta en función de la identidad de las casas productoras, para usted ¿Qué tanto puede ser modificada la identidad visual para contar la historia sin perder su esencia?

10. Hablando sobre la identidad visual, en el cine existe el Brand placement (si el sujeto desconoce el concepto, deberá explicarse rápidamente) ¿Por qué considera que las casas productoras realizan estas adaptaciones?

- ¿Cree usted que existe algún acuerdo?

11. Cree usted que, ¿Esa adaptación permite que el espectador perciba que la casa productora y la película son lo mismo?

- ¿Se puede tener algún equilibrio?

12. Para terminar, ¿considera que el equipo encargado de la composición debe ser experto en semiótica, o que aspectos generales debe conocer?

ANEXO 2

ENTREVISTA – ALLISSON MAZARIEGOS

La siguiente entrevista se centrará en las experiencias subjetivas del sujeto de estudio según el área de semiótica en la animación de logotipos de casas productoras, con el fin de contrastar su punto de vista o nuevas propuestas al tema.

Breve explicación del tema del proyecto, apoyándose de medios visuales, teniendo en cuenta tocar todos los puntos que lo componen como:

Casas Productoras / identidad visual, Películas, Animación, Composición , Semiótica

Con lo anteriormente expuesto al sujeto, proceder con interrogantes:

1. ¿Cómo funcionan los signos al ser expuestos en los opening de las películas?
2. La semiótica es un estudio del comportamiento de un sujeto en cierto tiempo y espacio,
 - ¿Qué tantos elementos semióticos pueden participar?
 - ¿Es necesario contar toda la historia? ¿Qué partes de la historia?
3. Para usted, ¿Cuál es el papel que juega la semiótica en las composiciones de los opening animados de películas?
4. Por los opening vistos, ¿considera que todos hacen uso de la retórica?
 - ¿Por qué cree que la retórica es una herramienta para contar historias?
5. De los opening que pudo observar, ¿considera que cada casa productora tiene su estilo propio para codificar historias, o el opening dependerá de los códigos individuales de las historias?

6. ¿Cuál considera que es la función del sonido en los opening?
7. En la semiótica cinematográfica los signos son utilizados por el guionista de forma arbitraria, su fin es generar un tiempo y espacio específico de la historia, ¿Por qué cree que los signos tienen la capacidad de tener distintos significados o de adaptarse, en este caso a una historia específica?
8. Según la interrogante anterior, los signos son adaptables, en el caso de los opening de las películas, la historia se adapta en función de la identidad de las casas productoras, para usted ¿Qué tanto puede ser modificada la identidad visual para contar la historia sin perder su esencia?
9. Hablando sobre la identidad visual, en el cine existe el Brand placement (si el sujeto desconoce el concepto, deberá explicarse rápidamente) ¿Por qué considera que las casas productoras realizan estas adaptaciones?
 - ¿Cree usted que existe algún acuerdo?
10. Cree usted que, ¿Esa adaptación permite que el espectador perciba que la casa productora y la película son lo mismo?
 - ¿Se puede tener algún equilibrio?
11. ¿Cómo ha sido su experiencia en la intervención de un guión?
12. Para terminar, ¿considera que el equipo encargado de la composición debe ser experto en semiótica, o que aspectos generales debe conocer?

ANEXO 3

ENTREVISTA – RODRIGO TEJADA

La siguiente entrevista se centrará en las experiencias subjetivas del sujeto de estudio según el área de narrativa, animación y técnica para la adaptación de logotipos de casas productoras en openings de películas, con el fin de contrastar su punto de vista o nuevas propuestas al tema.

Breve explicación del tema del proyecto, apoyándose de medios visuales, teniendo en cuenta tocar todos los puntos que lo componen como:

Casas Productoras / identidad visual, Películas, Animación, Composición, Semiótica, Narrativa, Técnicas, Procesos

Con lo anteriormente expuesto al sujeto, proceder con interrogantes:

1. ¿Cómo funcionan los signos al ser expuestos en los opening de las películas?
2. Para el equipo que desarrollará el proyecto es necesario conocer el guión, como el tono del mismo, ¿Qué elementos aportan estos para crear narrativa en la animación de la historia?
 - ¿Cómo funciona la narrativa en la animación?
 - ¿Hay distintos tipos de narrativa?
3. ¿Considera que hay un guión para el opening? ó ¿Quién es el encargado de proponer esa animación?
4. ¿Cómo cree que funcionan los gaps en la animación?, ¿Qué aporta al opening?
5. De los opening vistos, ¿Qué técnicas de animación se utilizan? Si la película no se maneja con la misma técnica, entonces ¿por qué se utiliza en la animación del opening?
6. Según su criterio, ¿Qué elementos son considerados mostrar en un opening?

7. Según su criterio, ¿Qué aspectos son necesarios para desarrollar una animación de opening? (códigos visuales, sonido, tiempo)

8. ¿Qué aporte tiene el color en la composición para la animación?

9. Por su experiencia, ¿Cómo es el proceso para desarrollar un storyboard?

10. Al visualizar los opening, ¿Cuántos planos cree que son utilizados en su mayoría?

- ¿Existe algún límite de planos?

11. Al momento de la animación, ¿Cómo trabaja el tema del sonido?

12. ¿Cómo es el proceso de animación 2D y 3D que ha realizado?

- ¿Cuáles son los beneficios de cada técnica?

13. ¿Qué programas de animación utiliza, (software) o cuales son los que considera se están utilizando actualmente?

14. Según su experiencia, ¿Cómo ha sido el proceso de la adaptación de un logo de casa productora a la animación de un opening?

15. Puede describir un paso a paso de como fue la experiencia al desarrollar la identidad y la animación de Hunter 11 films?

16. ¿Cuál crees que es el procedimiento que se realiza para crear un opening? Es decir para generar una historia nos basamos en un guión, luego storyboard y así sucesivamente, para un opening de donde partiran?

17. ¿Por qué considera que las casas productoras realizan esas adaptaciones?

18. De los opening que pudo observar, ¿considera que cada casa productora tiene su estilo propio para animar historias, o el opening dependerá del estilo gráfico de las historias?

19. Para finalizar, ¿Podría brindar algunas recomendaciones al momento de desarrollar un proyecto de animación que esté relacionado con opening de películas?

GUÍA DE OBSERVACIÓN – OBJETOS DE ESTUDIO

A continuación se presenta un resumen de los resultados de las 12 guías de observación que se realizaron en base a cuatro animaciones de cada casa productora las cuales son Disney, Dream Works y Warner.

1. ¿Qué función en cuanto a signos posee el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Función Emotiva
- Función Referencial
- Función Poética
- Función Fática
- Función Metalingüística
- Función Apelativa

2. ¿Cuál es el mensaje no codificado del opening?

3. ¿Cuál es el mensaje codificado del opening?

4. Considera que los signos utilizados permiten comprender la temática de la historia

- Si
- No
- Parcialmente

5. ¿Qué figura retórica tiene el opening?

(Puede ser más de una opción)

- Metonimia
- Hipérbole
- Sinécdoque
- Anáfora
- Prosopopeya
- Ironía
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Ninguna

6. ¿Qué elementos de la composición connotan?

7. ¿Qué género posee el opening?

- Acción
- Aventura
- Catástrofe
- Fantasía
- Musical
- Suspenso
- Ficción
- Documental
- Terror
- Ciencia Ficción
- Comedia
- Romance
- Drama

8. La técnica de la animación del opening es:

- Full animación / Parcial
- Tradicional
- Animación 2D
- Animación 3D
- Stop motion

9. ¿Qué ángulo de cámara maneja la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Ángulo picado
- Ángulo contrapicado
- Ángulo oblicuo
- Ninguno

10. ¿Qué planos de encuadre utiliza la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Plano general extremo
- Plano general
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Plano detalle

11. ¿Qué movimientos de cámara se utiliza en la animación del opening?

(Puede ser más de una opción)

- Tracking in/ tracking out
- Panorámica
- Zoom
- Barrido
- Shake
- Ninguno

12. Al momento de fusionarse la identidad de la casa productora con los elementos semióticos de la historia, en una escala de 1 a 6 que tan visible es la marca.

Nada visible 1 2 3 4 5 6 Totalmente visible

13. ¿Cuál es el mensaje connotativo del opening?