

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

INVESTIGACIÓN: La animación híbrida como recurso gráfico para el relato de historias en la industria cinematográfica.

ESTRATEGIA: Materiales informativos sobre las normas de convivencia de la Fundación Infantil Ronald McDonald.

PROYECTO DE GRADO

FERNANDO ROBERTO IPIÑA MANCILLA

CARNET 10382-12

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, AGOSTO DE 2017

CAMPUS CENTRAL

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

INVESTIGACIÓN: La animación híbrida como recurso gráfico para el relato de historias en la industria cinematográfica.

ESTRATEGIA: Materiales informativos sobre las normas de convivencia de la Fundación Infantil Ronald McDonald.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
FERNANDO ROBERTO IPIÑA MANCILLA

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, AGOSTO DE 2017
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, 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. CRISTIÁN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ
DIRECTOR DE CARRERA: MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. CLAUDIA MARIA AQUINO AREVALO

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTÍZ PERDOMO
LIC. DAVID ALFARO VALLADARES
LIC. ENRIQUE PONSÁ LOZA



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño 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.045-2016

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los cuatro días del mes de julio de
dos mil dieciséis.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **IPÍÑA MANCILLA, FERNANDO ROBERTO**, con carné **1038212**, cumplió 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. Cristina Aquino
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Ericka Herrera
Asesor Proyecto Digital


Mgr. Ana Beatriz López
Asesor Proyecto de Estrategia

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado del estudiante FERNANDO ROBERTO IPIÑA MANCILLA, Carnet 10382-12 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 03100-2017 de fecha 12 de julio de 2017, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: La animación híbrida como recurso gráfico para el relato de historias en la industria cinematográfica.

ESTRATEGIA: Materiales informativos sobre las normas de convivencia de la Fundación Infantil Ronald McDonald.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADOR GRÁFICO en el grado académico de LICENCIADO.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 9 días del mes de agosto del año 2017.



MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar



Índice

1. Resumen de Investigación.....	8
2. Introducción.....	9
3. Planteamiento del problema.....	10
4. Objetivos.....	11
5. Metodología.....	13
Sujetos de estudio	
Objetos de estudio	
Instrumentos de investigación	
Procedimiento	
Contenido Teórico y	
Experiencia desde diseño.....	23
Video	
¿Qué es el cine?	
La comunicación en el cine	
La imagen en la comunicación visual	
Lenguaje Cinematográfico	
Persepción Visual	
Producción Audiovisual	
Tipos de producciones Audiovisuales	
• Cortometrajes	
• Largometrajes	
• Documentales	
• Series de Ficción	
• Retransmisiones en Directo	

Pre-Producción
La idea
El tema
La motivacion
La sinopsis
El Guión
La estructura dramática
• Primer Acto
• Punto de Giro
• Segundo Acto
• Tercer Acto
Historia
Narración
Storyboard
Diálogo
Narración
Desicion del tipo de Plano y Movimiento
• Plano de imagen
• Planos Cinematográficos
• Plan General
• Plano Medio
• Primer Plano
• Primerísimo Primer Plano
• Plano Picado
• Plano Contrapicado
• Plano Subjetivo
• Contra Plano
Movimiento
Movimiento de Encuadre
Movimiento de Cámara
Ancho del Film
Creación de los personajes
¿Qué es un personaje?
Producción
Filmación y Rodaje
Dirección Fotográfica
Composición
• Ley de Tercios
• Simetría



- Ritmo
- Profundidad de Campo
- Regularidad e Irregularidad

Diseño de Producción

Post-Producción

Montaje y edición

Tipos de Montaje

- Narrativo
- Expresivo
- Ideológico
- Poético

Transiciones

El tono

Paleta de Color

El uso del color en el cine

Animación

Principios de la Animación

Clases de Animación

- Animación Tradicional
- Animación Completa
- Animación Limitada
- Rotoscopia
- Stop Motion
- Pixelación
- Animación 2D
- Animación 3D
- Motion Graphics
- Beneficios del Motion Graphics
- Híbridos de acción real y animación

La importancia del audio y como usarlo

Función de la Música

Softwares

- Adobe Premiere
- Final Cut Pro
- Adobe After Effects
- Autodesk Maya
- Maxon Cinema 4D
- Adobe Audition

Experiencia de diseño:

Amaro and Walden's Joyride

Descripcion de resultados.....83

Entrevista a Chris Kummerfelt

Entrevista a Iván Castro

Entrevista a Rodrigo Tejada

Entrevista a Daniel Molina

Guías de Observación de Peliculas

Interpretación y síntesis.....163

El proceso y técnicas de animacion llevadas acabo durante la realizacion de motion graphics como la animacion y las maneras de integrarlas en producciones audiovisuales.

La importancia de la direccion fotografica al momento de reforzar el mensaje visual en producciones audiovisuales.

Conslusiones y Recomendaciones.....183

El proceso y técnicas de animacion llevadas acabo durante la realizacion de motion graphics como la animacion y las maneras de integrarlas en producciones audiovisuales.

La importancia de la direccion fotografica al momento de reforzar el mensaje visual en producciones audiovisuales.

Referencias bibliográficas.....187

Anexos.....191



Resumen

En los últimos años la industria cinematográfica y audiovisual ha combinado imágenes reales con animación con la finalidad de crear una comunicación que impacte visualmente al espectador lo cual se denomina animación híbrida.

En la siguiente investigación se describe el proceso y las técnicas requeridas para la elaboración de una producción audiovisual con animación híbrida.

Este documento será de aporte para animadores, productores y diseñadores que buscan transmitir un mensaje de forma visual por medio de algo distinto y poco convencional con el fin de resaltar en el mundo cinematográfico altamente competitivo.



Introducción

La animación híbrida, es un recurso muy valioso y lamentablemente poco conocido en la industria cinematográfica, y en otros campos de la producción audiovisual, por lo tanto, si una película tradicional puede llegar a transmitir un mensaje de forma clara, entonces ¿qué pasará, si se le añaden elementos animados sobre la misma película?

La mezcla de las distintas técnicas de animación sobre un video live action, puede ser importante tanto para Diseñadores, como para Comunicadores, por el aporte narrativo que podría brindar esta mezcla a lo que se desee transmitir dentro del video, como las mejoras dentro de la estética del proyecto, causando un mayor impacto de forma visual para los espectadores. Como lo hizo Disney desde la aparición de Alice Wonderland en 1923, la cual, fue la primera producción en integrar exitosamente un personaje live action en un mundo animado utilizando la técnica de animación tradicional, hasta hoy en día con la remasterización de The Jungle Book, donde se utilizan elementos animados en 3D al punto de llegar a ser realista aportando al mensaje de una forma maravillosa.

Este recurso no solamente se limita a una técnica y a personajes, sino que trasciende desde el uso de motion graphics, lo cual, funciona perfectamente como punto para realizar énfasis sobre objetos o para contar datos importantes dentro de la trama.

Por lo tanto, para saber cómo se maneja la integración tan maravillosa, de la vida real con la animación, es necesario saber cuál es el proceso detrás de cámaras que logra esta mezcla exitosamente.

Para el desarrollo de la investigación se indagaron los distintos aspectos relacionados con el tema con el fin de entender el trasfondo y los elementos que la conforman, luego se realizaron entrevistas con expertos en distintas ramas audiovisuales y gráficas; se desarrollo una Guía de observación en donde se analizaron distintas películas con animación híbrida, para así poder definir el proceso, técnicas y la forma en la que transmiten el mensaje deseado.

Luego de haber realizado las guías de observación se determinaron que elementos fueron utilizados con mas frecuencia para entender como resulta funcional la integración de este tipo de animaciones dentro de los productos cinematográficos y audiovisuales.

A continuación se presenta el proceso llevado a cabo para realizar el trabajo de investigación.



Planteamiento del Problema

A través de los años la industria cinematográfica ha sido de completa influencia en la vida de todos lo cual ha llegado a ser un fenómeno de la comunicación de forma masiva tomando una gran relevancia en y hacia la sociedad actual. Por estos motivos el cine ha sido visto desde un punto de vista dual, de un lado como una de las artes más importantes de la humanidad y por el otro lado siendo la base de una de las grandes industrias a nivel mundial.

Con el paso de los años la mezcla de imagen real con animación ha aparecido como algo novedoso, realmente es un recurso cinematográfico utilizado desde el año 1900, por lo cual la industria cinematográfica se ha innovado específicamente con los recursos de creación presentando nuevas formas de relatar las historias.

De acuerdo a Al Boardman (2016) el motion graphics es una técnica digital la cual combina imágenes, palabras, sonido y video. También comenta que el motion graphic es la combinación del lenguaje cinematográfico, de la animación y el Diseño gráfico de forma creativa lograr unir elementos como lo son la tipografía, ilustración, logos, formas y videos a lo que, a continuación se animan o se mueven de manera que cuentan una historia.

A partir de esto una gran selección de películas han implementado la integración de elementos gráficos tanto animados como estáticos utilizando variedad de técnicas en las escenas filmadas en el rodaje que logran aclarar dudas o misterios que enriquecen los filmes, por ejemplo:

Más extraño que la ficción del (2006) de Marc Foster maneja el motiongraphic para representar la vida rutinaria del protagonista. Otro ejemplo de una técnica diferente se encuentra ¿Quién engañó a Roger Rabbit?(1988) dirigida por Rober Zemeckis en la cual se utiliza la combinación de personajes reales con dibujos animados agregando elementos animados en sentido cómico según su contexto entre muchas otras han sabido.

Varias películas hoy en día han tendido a recurrir a estos elementos tanto como para mantener la imagen de la película o como forma de resaltar información relevante a la trama en el caso de la película de Bajo la misma estrella lanzada en el 2014 utiliza elementos como los globos de texto para mostrarnos lo que la protagonista se encuentra escribiendo sin necesidad de mostrarnos el teléfono. Entre muchos más films.

Es importante el saber cómo y cuándo la animación de los recursos gráficos llega a ser fundamental a la hora de contar historias dentro del mundo cinematográfico, por lo que desde el inicio de las películas esto llega a ser de suma importancia.

Por motivo de este contexto surgen los siguientes cuestionamientos sobre el tema para así poder indagar meticulosamente en el planteamiento presentado.

¿Cómo es el proceso y cuales técnicas animadas son necesarias en la realización de animación híbrida para llevar acabo la integración en producciones audiovisuales?

¿Cuál es el aporte de la Dirección fotográfica lo cual permite reforzar el mensaje visual en producciones cinematográficas?



Ojetivos

- Describir el proceso y técnicas de animación necesarias para llevar acabo la integración de animaciones híbridas en producciones audiovisuales.
- Evidenciar cómo la dirección fotográfica logra que la animación híbrida cumpla la función de reforzar el mensaje visual en producciones audiovisuales.



Metodologia

A white line-art graphic on a black background. It depicts a stage or podium with a central rectangular screen. The word "Metodologia" is written in a bold, white, serif font on the screen. The stage has two side panels and a base with several diagonal lines at the bottom.

Metodología

4.1 Sujetos de estudio

Los sujetos de estudio fueron seleccionados tomando en cuenta su relación y conocimiento de los medios audiovisuales, producción y animación, con el propósito de obtener un material confiable y enriquecedor para la investigación.

Chris Kummerfeldt: Localizado en Guatemala Fanpage: Hunter 11 FILMS y Hunting Party Feature Film

Director y productor Chris Kummerfeldt estudió Film producción en Vancouver Film school (VFS) en Canadá hasta el punto de filmar su primera película nacional llamada Hunting Party la cual contiene un todo actual y ha sido galardonada con distintos premios.

Basándose en su experiencia y conocimientos en el mundo cinematográfico, apporto con su opinión sobre el proceso por el cual se decide hacer uso de animación híbrida y los pasos que debe seguir en el proceso de pre producción pasando por el guion hasta el rodaje.

Rodrigo Tejada: Localizado en Guatemala

El animador e ilustrador Guatemalteco Rodrigo Tejada estudió Diseño Gráfico en la Universidad Rafael Landivar y Classical animation en VFS, Con su gran pasión por la animación y el narrar historias compartió su punto de vista desde el proceso por el cual aportara a la decisión de técnicas a utilizar y medios ideales para su integración sobre video real.

Gracias a sus conocimientos en el campo de la animación 2D aportara con sus comentarios sobre las técnicas y el proceso para la integración de animación sobre video real.

Sujetos de estudio

Iván Castro: Localizado en Guatemala Fanpage: Ivan Castro Guatemala

El reconocido Internacionalmente y famoso fotógrafo Guatemalteco Ivan Castro Peña, considerado una persona de conocimiento Empírico y emprendedor capturando hermosas fotografías alrededor del mundo y compartiendo sus conocimientos con todo aquel que busque aprender.

El aportó su punto de vista en el proceso de rodaje que aspectos se deben de tomar en cuenta en la dirección fotográfica a la hora de dejar espacios para que las animaciones interactúen con el entorno que se está filmando.

Daniel Molina: Localizado en Guatemala Fanpage: MOSH

El Diseñador y modelador 3D Guatemalteco Daniel Molina es también co Fundador de Mosh.

Con su conocimiento en modelado y animación de objetos 3d aportó su opinión y punto de vista sobre la integración de elementos animados 3D sobre video real por medio de distintas técnicas.



Metodología

4.2 Objetos de estudio

Se examinó una recopilación de escenas a las cuales integraron animación híbrida. Se observó el proceso al cual estuvieron expuestas, desde encuadres hasta el uso del audio.

Stranger than fiction

(Ver escenas seleccionadas en anexo 1)

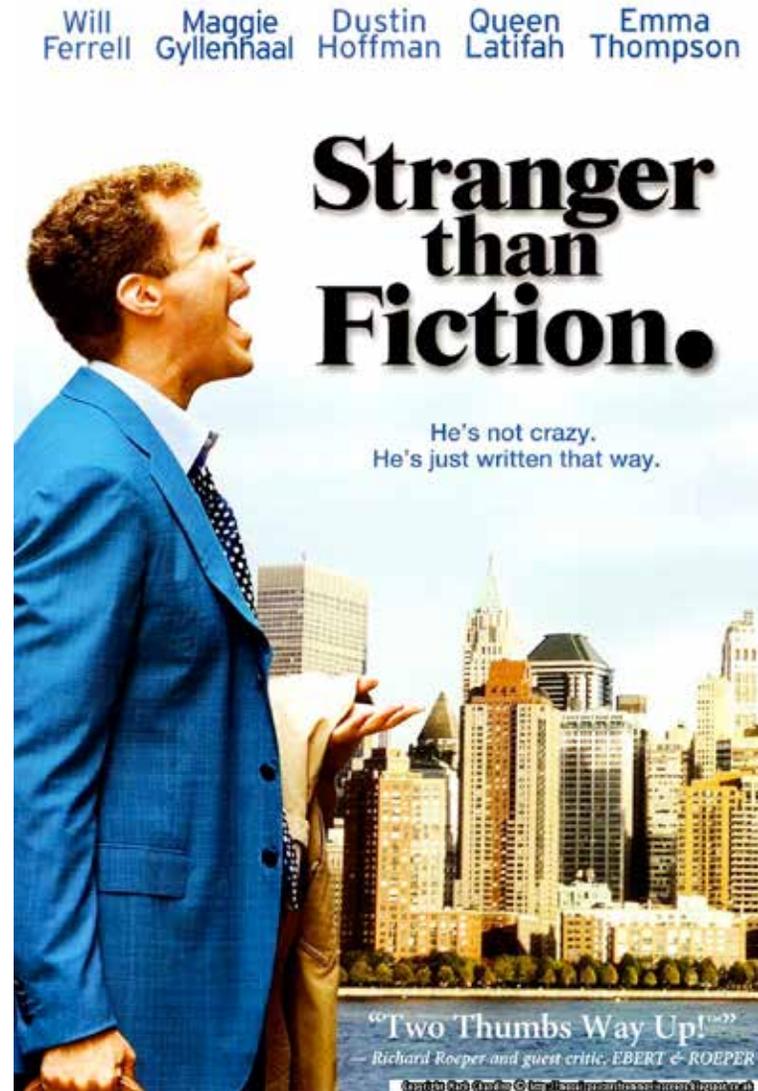
Dirigida por Marc Forster

En el 2006

Sinopsis

FILMAFFINITY (s.f.) brinda la sinopsis de esta película

Una novelista (Emma Thompson) está intentando acabar su última y posiblemente mejor obra. Sólo hay un problema: tiene que encontrar un modo de matar al personaje principal (Will Ferrell). ¿Que cuál es el problema? Pues que el personaje principal no es un ente de ficción.



Scott Pilgrim vs the World

(Ver escenas seleccionadas en anexo 2)

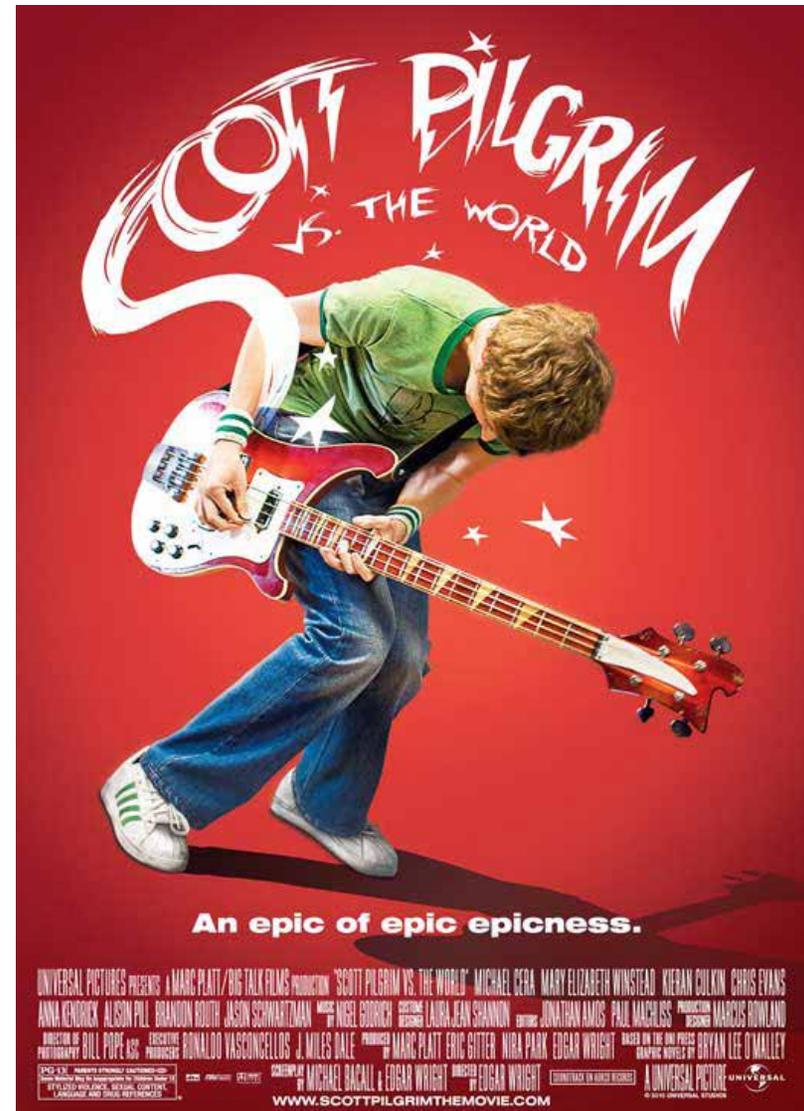
Dirigida por Edgar Wright

En el 2010

Sinopsis

FILMAFFINITY (s.f.) brinda la sinopsis de esta película

Scott Pilgrim (Michael Cera) es un joven que conoce a la mujer de sus sueños, Ramona V. Flowers (Mary Elizabeth Winstead). Pero para conquistar su corazón, deberá primero luchar y vencer a sus siete malvadas ex-parejas, misión harito complicada, pues tienen poderes especiales.



Zombieland

(Ver escenas seleccionadas en anexo 3)

Dirigida por Ruben Fleisher
En el 2009

Sinopsis

FILMAFFINITY (s.f.) brinda la sinopsis de esta película. En un mundo plagado de zombies, Columbus (Jesse Eisenberg) es un joven que vive aterrorizado. Pero precisamente el miedo y la cobardía le han permitido sobrevivir. Un día conoce a Tallahassee (Woody Harrelson), un gamberro cazazombies cuyo único deseo en la vida es lograr el último Twinkie (dulce americano) de la tierra. Cuando ambos conocen a Wichita (Emma Stone) y a Little Rock (Abigail Breslin), que también sobreviven al caos como pueden, tendrán que elegir entre confiar en ellos o sucumbir ante los zombies.



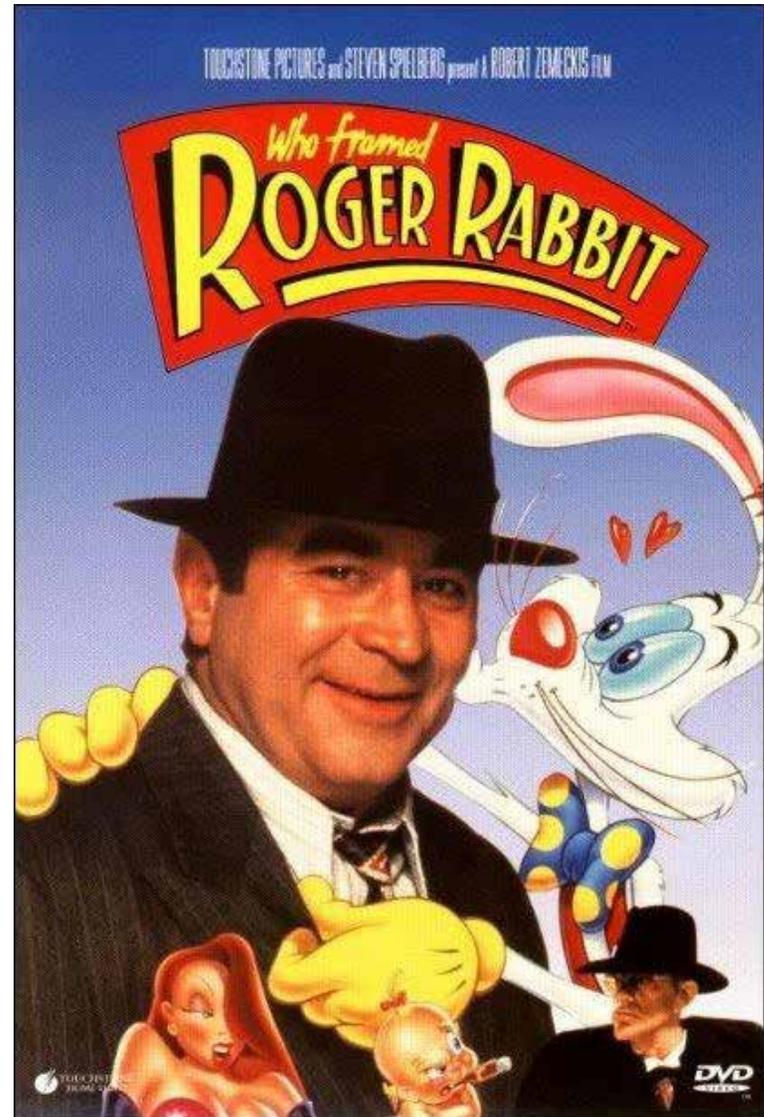
Quién engañó a Roger Rabbit

(Ver escenas seleccionadas en anexo 4)

Dirigida por Robert Zemeckis
En 1988

Sinopsis

FILMAFFINITY (s.f.) brinda la sinopsis de esta película Hollywood, 1947. Eddie Valiant (Bob Hoskins), un detective de poca monta, ha sido contratado para encontrar pruebas que demuestren que Marvin Acme, magnate del negocio de los artículos de broma y dueño de Toontown, está rondando a Jessica Rabbit, mujer fatal y esposa de la superestrella del Marron Cartoon, Roger Rabbit. Cuando Acme aparece asesinado, todas las pruebas apuntan a Roger, y el siniestro y ambicioso Juez Doom (Christopher Lloyd) está decidido a condenarlo como sea. Roger suplica a Valiant que le ayude a encontrar al verdadero culpable, pero el asunto se irá complicando a medida que Eddie va descubriendo, escándalo tras escándalo, que la propia existencia de Toontown corre peligro.



Metodología

4.3 Instrumentos de Investigación

Se realizó una serie de instrumentos para la recopilación de datos en base a las películas previamente mencionadas, donde se recopilaban datos desde el punto de vista técnico y personal según el área de experiencia de los siguientes sujetos para poder cumplir con los objetivos planteados:

Guía de entrevista dirigida a Chris Kummerfeldt:

Para conocer la opinión del guionista y director, se realizó una entrevista de 25 preguntas abiertas, las cuales tienen como objetivo entender cómo se maneja la integración o se llega a considerar el uso de animación híbrida como aporte para narrar una historia dentro de las películas. **(Ver anexo 5)**

Guía de entrevista dirigida a Rodrigo Tejada:

Para obtener el punto de vista del Lic. Tejada se elaboró una entrevista informal de 27 preguntas con el fin de recopilar información referente a la animación 2D definiendo cómo se realiza la integración de elementos animados en las películas y el manejo de técnicas de animación para el desarrollo de material híbrido. **(Ver anexo 7)**

Guía de entrevista dirigida a Iván Castro:

Se realizó una entrevista de 23 preguntas abiertas, para recopilar información sobre el uso de la fotografía como instrumento para transmitir un mensaje visual, en el desarrollo de las películas y cuál es su papel al momento de integrar animación dentro de un entorno real creando material híbrido. **(Ver anexo 6)**

Guía de entrevista dirigida a Daniel Molina:

Para obtener información sobre el manejo de elementos 3D dentro de las películas, se elaboró una entrevista de 27 preguntas para profundizar sobre el manejo e integración de éstos dentro de los escenarios para la creación de un material híbrido. **(Ver anexo 8)**

Guía de observación:

Con el fin de poder evidenciar y describir el proceso de integración de elementos animados dentro de películas con tal de transmitir un mensaje visual, se desarrolló una guía de observación, en la cual se analizaran distintas escenas de 4 películas en donde se compararan los resultados con lo que los sujetos de estudio mencionen durante sus entrevistas. **(Ver anexo 9)**

4.4 Procedimiento

Al haber planteado el problema se desarrollaron unas interrogantes de las cuales se establecieron objetivos, con el propósito que permitan una orientación más específica durante la investigación.

Los sujetos de investigación fueron seleccionados basándose en sus distintos conocimientos y experiencia dentro de la producción audiovisual siendo:
un Director, un director de fotografía, un animador 2D y un animador 3D.

Posteriormente se inició la elaboración de instrumentos de investigación, para los sujetos y objetos de estudio, con el fin de recopilar información referente al tema.

Para poder ampliar la información se elaboró un contenido teórico y recopilación desde experiencias de diseño.

Luego de haber utilizado los instrumentos con los sujetos de estudio y haber realizado la Guía de observación en los objetos de estudio se procedió a describir los resultados recolectados.

De lo obtenido en el contenido teórico y de resultados, se inició el proceso de interpretación y síntesis, con el fin de desarrollar un argumento crítico del contenido teórico con base en los objetivos.

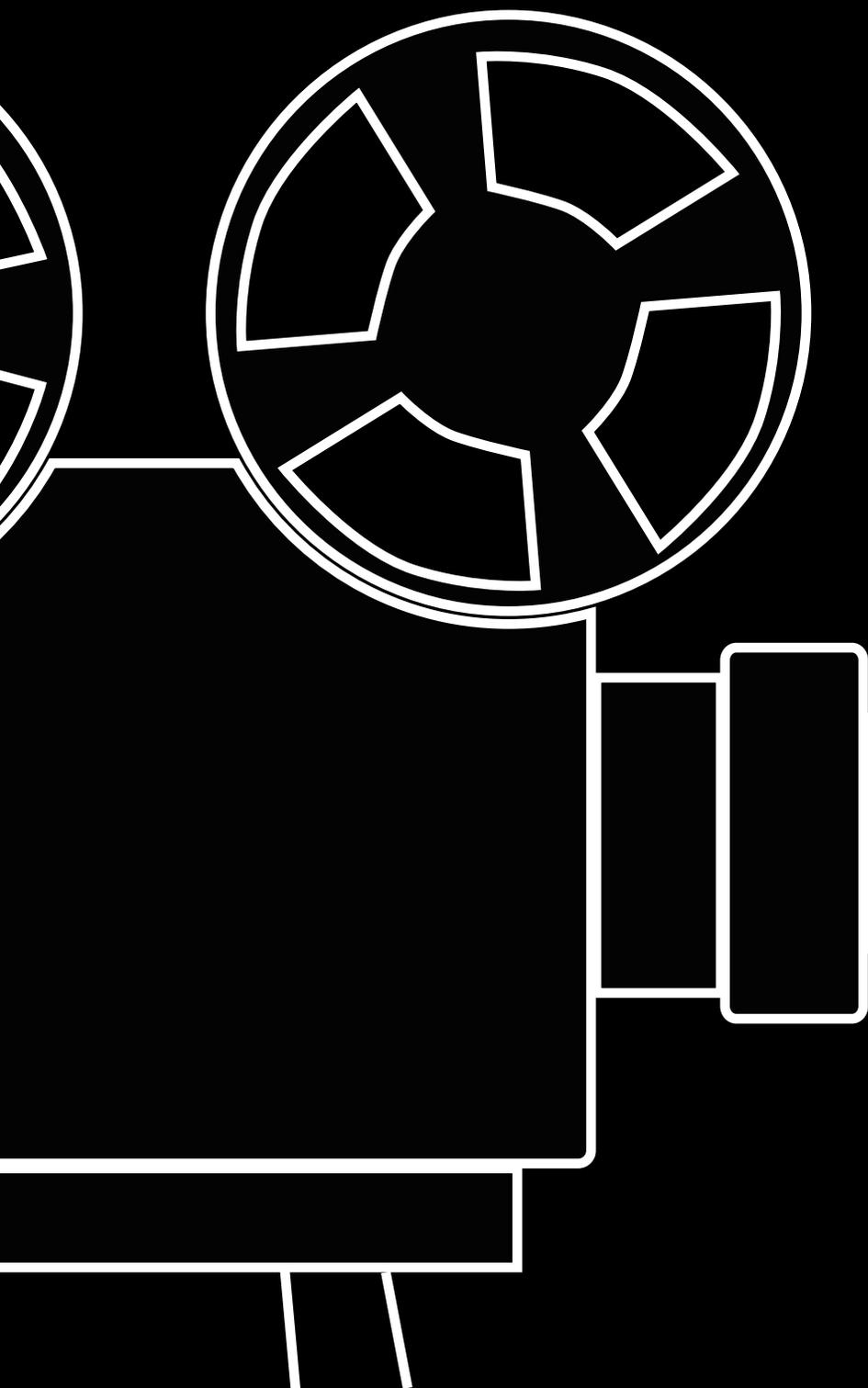
Se redactaron conclusiones y recomendaciones, tomando en cuenta los resultados alcanzados y objetivos de la investigación.

Se enlistaron todas las referencias, de acuerdo con la normativa APA, la cual se consultó para la realización de esta investigación.

Por último, se elaboró una introducción, misma que indica las motivaciones por las cuales surgió el tema y se eligió para la investigación.







**Contenido Teórico y
Experiencia desde diseño**

Contenido Teórico

Video:

El video es un sistema que permite grabar imágenes y sonido al mismo tiempo en una cinta magnética para luego reproducirse mediante distintos aparatos como la televisión, computadora o pantalla grande.

El sitio Alegsa (2010) añade que el video como una secuencia de imágenes que, ejecutadas en secuencia, simulan movimiento.

El CCM (2016) menciona el ojo humano es capaz de distinguir aproximadamente 20 imágenes por segundo, es posible el engañar al ojo y crear la ilusión de una imagen en movimiento; la fluidez de un video se ve caracterizada por el número de imágenes por segundo expresado en FPS (cuadros por segundo), al mismo tiempo en el que el video se ve acompañado audio generalmente.

El cine:

Füguemann (2005) explica que es un medio de comunicación a través del cual se transmite una visión del mundo, por lo que se puede expresar, crear y transmitir tanto la creatividad e intelecto del creador lo permita. Por lo que el cine ha transcurrido de los tiempos de infinidad de historias.

El cine siempre ha sido considerado un medio de entretenimiento fantástico y popular que a pesar de su pasado y antigüedad continúa viviendo en la sociedad humana como un medio de expresión artística, otras como un medio de comunicación o difusión de ideologías de grupos a cargo.

Existe una diferencia popular entre el cine arte y el cine comercial, normalmente se piensa en los recursos utilizados para el comercial a lo que posiblemente la temática y el guión para el cine arte y en algunos caso el director realiza ambos.

El término comercial se muestra en esas películas que se suelen ver en grandes pantallas y conjunto de muchas salas.



La Comunicación:

El cine establece su comunicación utilizando en conjunto todos los lenguajes de las distintas artes que lo componen:

La música crea el clima del ambiente en donde se tienen lugar los sucesos y aporta a las acciones. La literatura presente en el diálogo o en los textos agrega los detalles imposibles de informar utilizando imagen. El drama mediante su estructura otorga unidad a la obra. Las acciones a través de la actuación revelan las emociones que embarga al protagonista. La pintura presente en la iluminación y el tratamiento del color. El color reforzará el significado del plano mientras que la composición guiará el ojo hacia lo que se debe ver. El fuera de campo amplía el espacio escénico.

La imagen en la comunicación visual:

Estupican, Solano, y Torres (s.f) mencionan que la imagen es un objeto de percepción o simbolización a lo que el ser humano percibe una sensación, sentimiento o actitud sobre una imagen que observa; lo que el receptor siente dependerá de lo que el creador de dicha imagen quiera transmitir.

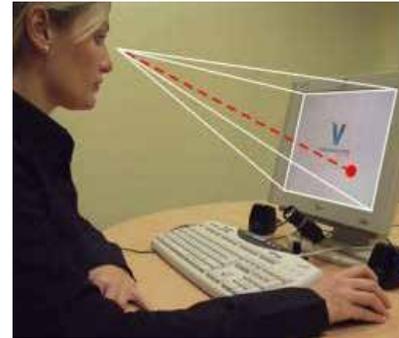


Imagen recopilada de:

http://www.ecured.cu/images/thumb/3/3c/Comunicaci%C3%B3n_visual.jpg/260px-Comunicaci%C3%B3n_visual.jpg

El lenguaje cinematográfico:

Es denominado por los semiólogos como un sistema secuencial de signos codificados. Estos pueden ser especiales por ejemplo la forma en que una angulación cambia al sujeto. El cine no presenta un lenguaje único, sino una combinación de varios que son el resultado de la mezcla de las diferentes artes que la componen.

El mensaje visual:

Como menciona Giacomino (2013) los mensajes visuales son parte de la comunicación visual, es un proceso de elaboración, difusión y recepción de mensajes visuales que se realizan a través de imágenes fijas, como la fotografía, dibujos, comics, o de imágenes en movimiento, como las imágenes cinematográficas, televisivas o las animaciones computarizadas.

TMS group menciona que el mensaje visual tiene los propósitos como:

Llamar la atención: A través de las funciones correcta el propósito de cada diseño es el llamar la atención del espectador.

Provocar Interés: Una vez que se llamó la atención se empieza a generar interés el cual es suficiente para permanecer o continuar la publicación.

Objeto de deseo: Cuando se vuelve un objeto de deseo ya esta cumpliendo una gran parte de su objetivo.

Como mencionan Estupiñán, Solano y Torres (s.f.) el mensaje visual posee varias funciones las cuales ayuda al mensaje visual los cuales son:

Función Expresiva: Tienen como objetivo transmitir emociones. Se trata de imágenes utilizadas con finalidad sentimental.

Función Apelativa: Es aquella relacionada con la persuasión, cuyo objetivo es convencer. Los mensajes publicitarios son los usuarios por excelencia de esta función.

Función Informativa: Son las cuales su objetivo es informar. Su función es ilustrar un texto o una noticia. Su uso es acusado en libros de texto o prensa, así como también en señales de tráfico.

Función Estética: Consiste en aquella imagen que busca la belleza con sentido artístico, estético. Son imágenes que valen en sí mismas.

Función Fática: Se trata de aquella que tiene como objetivo llamar la atención. Es muy frecuente en el uso de contrastes, en los tamaños y al igual que la cognitiva es muy utilizada en los mensajes publicitarios.

Función Metalingüística: Es aquella función que se refiere a dar a conocer el código para otorgarle un significado.



Percepción visual:

La percepción visual es el término técnico para referirse al sentido de la vista. Guala (s.f) Es un proceso activo, con el cual el cerebro puede transformar la información lumínica captada por el ojo, en una recreación de realidad externa.

La visión humana es nuestra fuente de información principal, un 80% de los datos que percibimos son asimilados por la vista, por lo que la vista funciona por la interacción entre el ojo y el cerebro. Flynn (2014) Menciona que es la capacidad de interpretar la información y el entorno de los efectos de la luz visible que llegan a los ojos.



Imagen recopilada de:
<http://coeamistat.blogspot.com/2014/05/depende.html>

Producción audiovisual (Video):

Vega (s.f.) El origen del audiovisual está en el cine. Pero también puede considerarse el cómic un antecesor de la comunicación audiovisual en la medida que integra texto e imagen. En este sentido, deben señalarse las innovaciones en el diseño gráfico asociadas a los movimientos de vanguardia que buscaban una integración de texto e imagen. Es el resultado de la combinación de varias necesidades como industriales, comerciales, de entretenimiento, culturales o artísticas. Para Medya (2016) menciona que la producción audiovisual esencialmente en la creación de contenidos de vídeo mediante la captura de imágenes fijas con diversos efectos que generen la animación.

Tipos de producciones:

Para YuMagic (s.f.) existen 5 principales tipos de producciones audiovisuales. Lara y Piñeiro (s.f.) menciona que las diferentes posibilidades que se abren ante la producción de un vídeo son inmensas funciones de contar una idea:

Cortometraje: Es toda producción cuya duración es inferior a los 60 minutos a excepción de las de formato 70mm.



Escena del cortometraje animado "Bear Story" por El estudio PunkRobot Imagen recopilada de: <http://static.t13.cl/images/sizes/1200x675/1440011155-bear-story-punkrobot.jpg>

Largometrajes (video creación): Para YuMagic (s.f.) es aquella producción que dura más de 60 minutos popularmente conocidas como películas para su clasificación se pueden utilizar distintos aspectos como el estilo, el tipo de audiencia y formato.

Su objetivo es crear un carácter artístico sin las limitaciones, suelen tener en muchas ocasiones una marcada vocación experimental en algunos casos.

Series de ficción: YuMagic (s.f.) también menciona que está formada por episodios que mantienen el mismo argumento o temática. Tienen distintas variantes la más destacada sitcom comedias de situación para formato televisivo.

Ciber corresponsales (s.f) explica que estas obras no buscan la captación de lo real sino recrearla y transformarla con el fin de narrar hechos que pueden o no haber ocurrido.

Actualmente es el mas comercial y son muy apreciadas por el publico, ya que están basadas en la capacidad de inventar historias.



Escena del Largometraje "Pulp Fiction " por Quentin Tarantino Imagen recopilada de: <http://www.abc.es/Media/201208/25/peliculas-adrenalina--644x362.jpg>



Escena de serie televisiva "The Game of Thrones "creada por David Benioff y D. B. Weiss Imagen recopilada de: <http://img.rtve.es/v/1131114?w=1180&preview=1308232639098.jpg>

Documentales: Es un género basado en el uso de imágenes reales previamente documentadas con la intención de construir una historia, lo cual no tiene límites para tratar cualquier tema.

Ciber corresponsales (s.f.) aclara que su objetivo es el de grabar hechos reales con el fin de reflejarlos lo más fielmente posible y someterlos a un análisis.

Retransmisiones en directo: Mejor conocidas como streaming en directo su función es muy sencilla mientras se almacena un bufer de datos estos se van descargando en el equipo del usuario para luego mostrarlo sin interrupciones. Este método es utilizado para la retransmisión de distintos eventos en vivo.



Escena del documental "Super Size Me" por Morgan Spurlock
Imagen recopilada de: <http://img.rtv.es/v/1131114?w=1180&preview=1308232639098.jpg>



Transmisión en vivo de "UEFA Champions League" Imagen recopilada de: <https://i.ytimg.com/vi/pf57B-vzzHHE/hqdefault.jpg>

Etapas del proceso de la producción:

Para elaborar una producción audiovisual siempre se debe pasar por 3 etapas de suma importancia, desde una película a una animación se pasan por las mismas etapas las cuales consisten en:

- Preproducción
- Producción
- Posproducción

Pre-producción:

Es una parte esencial en una producción, debido a que es la fase en la cual se crea la idea principal, el guion o el storyboard, donde las escenas se dividen en escenas individuales, en un guion gráfico como lugares, reparto, objetos, vestuario, efectos especiales y visuales.

Producción de piezas de comunicación (2012) explica que en esta fase se lleva la idea desde su nacimiento hasta la grabación y es en donde se requiere el mayor esfuerzo productivo. En esta fase se planifican y contratan equipos técnicos, artísticos, de edición, vestuario, maquillaje, entre otros, mismos que se necesitarán durante la producción. Para el final de esta fase se desarrolla un plan de trabajo en el que quedarán programadas las actividades que día, día se deberán efectuar, normalmente incluye una serie de formularios que recogen toda la estructura administrativa del producto audiovisual.

Generalmente esta fase de cualquier producción audiovisual, se desarrolla la idea, la estructura de la misma dentro de un guión o storyboard y se inicia con la toma de decisiones para la etapa de producción.



El equipo de "La Banda Aparte" trabaja en la preproducción del largometraje, directores y actores hacen la primera lectura de guión

Imagen recopilada de:

http://www.labandaaparte.com/?page_id=168

La idea:

Lamet, Rodenas y Gallego (1968) indican que toda película nace de una idea y ésta de una persona con imaginación e inquietud humana filosófica. Esta idea es la que dará unidad, interés, profundidad y originalidad a la película.

El tema:

Huet (s.f.) menciona que es el núcleo de la historia lo que ha impulsado al autor a emprender la película. El tema de un guion se está refiriendo a lo que ocurre y a quien le ocurre.

La Sinopsis:

Es un resumen del guion que debe contener información sobre los personajes, la acción y la estructura de la producción. Lo cual podrá validar la viabilidad del proyecto, se puede acompañar de una descripción de personajes.

Barrejón (2012) menciona que la sinopsis es una herramienta estupenda para dos personas:

El lector o espectador lo cual les permite saber sobre que va a tratar la historia. Al guionista le sirve como base para orientar su trabajo en un solo punto

Uno de los errores que suelen ocurrir es intentar calzar 2 o 3 historias distintas en un solo guion. La sinopsis ayuda a solucionar esto.

Palacios (s.f) brinda 9 pasos para escribir una buena sinopsis:

1. Ser breve: Una sinopsis no debe tener más de 250 palabras.
2. Centrarse en la trama principal: Es necesario centrarse en lo verdaderamente importante no en cosas innecesarias como tramas secundarias.
3. Mostrar claramente el conflicto principal: Entre más interesante más atrapa al espectador. Es la cuestión a resolver en la historia.
4. Iniciar con una frase interesante: La sinopsis debe enganchar desde la primera frase.
5. Evitar perderse en generalidades: Presentar al personaje en situaciones difíciles sin presentar spoilers ya que en esta parte están prohibidos.
6. Apelar a los sentimientos: Es donde se consigue que el lector o espectador sienta algo desde leer la sinopsis.
7. Usar lenguaje directo: No se debe enamorar al lector con recursos literarios. Sino enamorarlos de la historia, entre más directo más funcional será.
8. No olvidar el objetivo de la sinopsis: Crear un interés en el lector o espectador, no contar toda la historia, plantea cuestiones a resolver, pero sino revelar spoilers.
9. Reescribir: Leer y editar varias veces la sinopsis planteada.



El Guión:

Es el que determina la manera en que la historia va a ser narrada y condiciona las dos etapas cruciales posteriores. El rodaje y el montaje, revela también la futura relación de los autores y los actores a través de los diálogos y del lugar que ocuparan en el relato. Algunos guionistas privilegian las situaciones por encima de los personajes, otro lo contrario.

Huet (s.f) menciona que el guión es el primer documento que se concibe en el largo proceso de creación de una película. Un manuscrito de un centenar de páginas para un largometraje, se presenta bajo la forma de una continuidad dialogada, dividida en escenas numeradas, con algunas indicaciones descriptivas de las acciones y de los elementos del decorado.

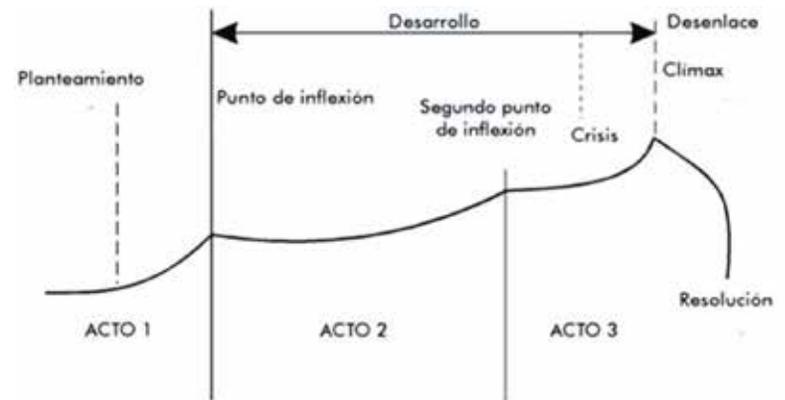
El guión está constituido por planos que al unirse forman una secuencia que provocan principios, puntos de acción, desarrollos y finales. Estos elementos de la historia son vinculados por el protagonista y sus acciones o reacciones van creando una historia conformada de imágenes y sonido.



El borrador del guión de la La Estrella de Javi Araguz & Isabel Hierro
Imagen recopilada de:
<http://www.librolaestrella.com/img/LE-Guion-01.jpg>

Estructura dramática:

Según Sáenz (2008) El guion posee un principio, una parte de desarrollo o parte central y un final, estos 3 actos provocan una estructura que tienen el nombre de paradigma. El pasar de un acto a otro se produce mediante un cambio de dirección en la línea narrativa provocando un punto de giro. Field (1996) menciona que el eje principal genera el paradigma, el cual se llega a comprender como un modelo a través del cual se construye el guión por lo tanto divide este paradigma en 3 actos en donde la historia sufrirá distintos procesos y cambios.



La estructura dramática con sus 3 actos y puntos de giro .

Imagen recopilada de:

<http://deux-ex-maquina.blogspot.com/2012/12/el-guion-cinematografico-iii-la.html>

Primer Acto:

Sáenz (2008) menciona que la función del primer acto es brindar información básica necesaria para que la historia inicie, así planteando una interrogante, la cual se irá resolviendo en la conclusión del filme. En este acto se debe presentar toda la información sobre los personajes, sobre lo que trata la historia, en donde ocurre, su género, estilo, la forma de narrarla. Siempre es recomendable hacer una apertura con imágenes muy cargadas de contenido que muestre un fuerte aspecto visual en el desarrollo.

El Punto de giro:

Es un incidente o acontecimiento que se enfrenta la acción en curso provocando una reacción importante que provoca tomar una nueva dirección. Este punto hace avanzar la historia obligando al protagonista a asumir un compromiso mayor, presentando escenarios nuevos y empieza a introducir el siguiente acto.



Escena del primer acto de "Monster Inc University" de Disney Pixar

Imagen recopilada de:

<http://deux-ex-maquina.blogspot.com/2012/12/el-guion-cinematografico-iii-la.html>

Segundo Acto:

Sáenz (2008) menciona que esta es la parte más interesante de toda la historia, al quedar claro el objetivo de nuestro personaje, se presentarán interminables obstáculos que intentaran impedirle lograr su cometido. La historia no debe avanzar ni tan rápido ni tan lento y que los personajes actúen más que dialogar. Al final de este acto se define con otro punto de giro que marca la entrada de la historia a su conclusión o tercer acto.

Field (1996) menciona que este acto es la unidad o bloque de acción dramática o cómica en donde se enmarca en el contexto dramático conocido como confrontación.

Tercer Acto:

La intensidad del conflicto crece a lo largo del segundo acto hasta que se llega al punto de cumplir el objetivo donde el protagonista se encuentra llegando al punto llamado Climax. Un final con fuerza resuelve la historia y la completa. Para que la meta del protagonista se vea efectiva, debe ser ante todo algo difícil de alcanzar por lo que se muestran los siguientes 3 puntos.

1. Algo que sea de suma importancia para él, debe de estar en juego, creando sufrimiento en el personaje en caso de que no lo logre.
2. Debe contar con un oponente que posea una fuerza igual, ya que es la fuerza de éste que logra establecer la verdadera dimensión del protagonista.
3. El objetivo debe ser lo suficientemente difícil para que el personaje sufra de transformaciones al intentarlo. Este cambio no solo lo alcanzará al protagonista, sino también, a los demás personajes que intervienen en la historia.



Escena del segundo acto de "Jurassic Park" de Steven Spielberg

Imagen recopilada de:

http://www.cineycine.com/images/stories/onev2/Cine/analisis/jurassic_park/foto_05.jpg



Escena del tercer acto de "Fight Club" de David Fincher

Imagen recopilada de:

<http://www.popmythology.com/wp-content/uploads/2014/01/fight-club-ending.jpg>

Historia:

Sáenz (2008) menciona que escribir un guion es manejar varias historias. La historia principal está entremezclada con aquellas calificadas de secundarias, que tratan de dar continuidad a la vida de los personajes. Escribir una historia se basa en opciones sobre que elementos tomar o eliminar para no diluir lo que se pone en juego.

La historia tiene un propósito un destino. El propósito final de la historia corroborar la premisa propuesta.

Zepeda (2004) menciona que la historia es el conjunto de todos los eventos en una narración, tanto aquellos explícitamente presentados como los que infiere el espectador.

Narración:

La narración es la manera en la que la historia es relatada, la forma de poner en juego los procedimientos de disimulación y descubrimiento progresivo de la información.

La historia es la sucesión de hechos se resume en la sinopsis. Es más o menos abundante y rica en acontecimientos se puede escoger entre aumentar o reducir las peripecias del relato según el estilo de historia que se quiera desarrollar.

Kohan (2001) explica que al narrar se cuenta la experiencia particular o recontar historias ajenas. Donde el escrito retoma las experiencias parciales de manera consciente o inconsciente donde luego lo recrea añadiendo y borrando cosas necesarias para construir un mundo novedoso y coherente.

Story Board:

Hart (2007) menciona que un storyboard o guion gráfico es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse. El storyboard es el modo de previsualización que constituye el modo habitual de preproducción en la Industria Fílmica.

El storyboarding se hizo popular en la producción de las películas de acción viva durante principios del año 1940. En la creación de una película con cualquier grado de fidelidad a una escritura, un storyboard, proporciona una disposición visual de acontecimientos tal como deben ser vistos por el objetivo de la cámara. En el proceso de storyboarding, los detalles más técnicos complicados en el trabajo de una película podrían ser descritos eficientemente en el cuadro (imagen) o en la anotación al pie del mismo.

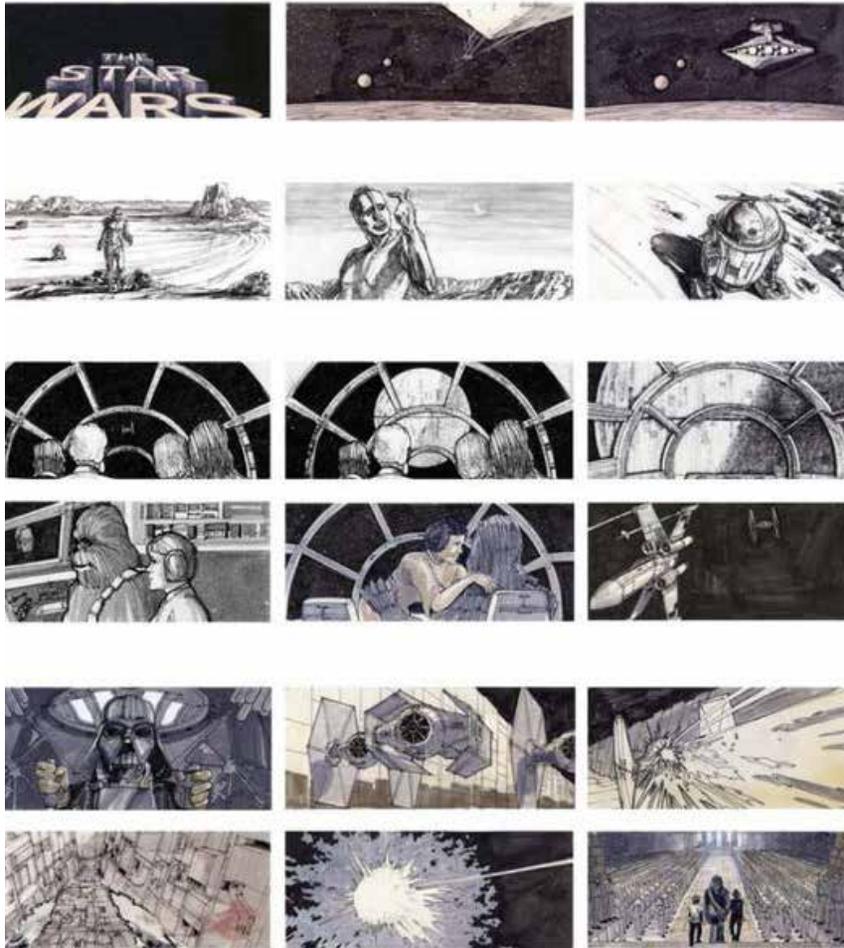
Urbano (s.f.) explica que es un storyboard y da ejemplos.

Es un conjunto de imágenes mostradas en secuencia con el fin de previzualizar una animación o cualquier otro medio gráfico o interactivo. Básicamente el storyboard es un guión gráfico que permite la previsualización de multimedia antes de que esté terminada. En este se plantean las ideas principales del guion técnico y literario, en este se dejan en claro los detalles de cada escena.

La forma de elaborar un storyboard varía, dependiendo de su uso o lo que se vaya a ejecutar, ya sea un video, un póster, una animación o hasta una página web. También se pueden encontrar storyboards llenos de color o en blanco y negro, llenos de detalles o simplemente trazos que esbozan una idea de figuras. Es común la utilización del storyboard en animaciones ya sea tradicionales o por computadora.

Beneficios de hacer un Storyboard

La realización de un Storyboard permitirá planificar mejor y sacar mayor provecho al tiempo de producción.



Storyboard de "Star Wars a new hope " de Jorge Lucas
Imagen recopilada de:
<https://twistedifter.files.wordpress.com/2012/12/star-wars-storyboard.jpg>



Storyboard de "Until the End of Everything"
Imagen recopilada de:
<https://squishystudios.wordpress.com/tag/storyboard-comparisson/>

A- Narración:

Antes de filmar la película se debe escribir el texto del narrador. Aquí se tiene que dividir el texto en tantos fragmentos como se desee. Es importante su brevedad, el video debe incluir silencios que ayuden a resaltar las imágenes. La narración no debe contar lo que se ve en la película, sino aportar información y explicar lo que se va a ver.

B- Diálogo:

Son los transmisores de palabra humana expresando lo que un personaje está diciendo a los demás y comprobando a lo que realizan por lo que los diálogos pueden ser reales como los que tiene la gente en su vida cotidiana o significativos evitando la vulgaridad con importancia dentro de la narración.

C- Se toma el tipo de plano y movimiento de la cámara:

Una vez escrito el texto, se piensa en las imágenes que se desean tomar para mostrar y explicar lo que la voz está narrando.

Se combinan planos generales con detalles a medida que son mencionados en la voz, un texto debe contener múltiples planos. De ser posible, las imágenes deben durar más tiempo que el texto, de modo que se produzcan frecuentes silencios de voz.

Plano de la imagen

Block (2008) menciona que el plano de imagen es el marco dentro del cual existe la imagen. Las líneas que lo forman representan la altura y anchura de este marco o pantalla. Las proporciones pueden variar pero todos son planos visuales.

Sáenz (2008) añade que el plano es el elemento narrativo más pequeño dentro del guion. Integra el espacio tiempo en que algo específico ocurre. Las buenas películas son el resultado de la combinación de buenos planos. Cuando se recuerda una película en realidad se rememoran determinados planos, o parte de una secuencia formada por ellos.

El propósito del plano es proporcionar la información necesaria para hacer avanzar la historia. Un plano puede ser tan extenso o tan corto como se desee. Es la historia la que determina su duración. En un plano están presentes dos parámetros

- El lugar: ¿Dónde se desarrolla?
- El tiempo: ¿Cuándo tiene lugar la acción que mostramos? A qué hora del día o noche.

Al modificar alguno de estos parámetros, el plano se transforma en otro distinto.



Escenas de Psicosis Imagen recopilada de: <http://akphoto2.ask-fm/557/640/644/-29996980-1t3otni-gbgj5jam5go4cj5/original/file.jpg>

Planos cinematográficos

Como se mencionaba previamente el plano es el que selecciona la cámara para mostrar al espectador y para esto existen variedad de planos.

Plano General:

Selby (2013) menciona que es utilizado para presentar una escena y explicar el contexto al espectador reconociendo factores externos.



Escena pertenece a "Piratas del Caribe" de Disney
Imagen recopilada de:
<http://www.3yaccion.es/wp-content/uploads/2014/08/plano-general-piratas-del-caribe.jpg>

Plano Medio:

Permite ver a un personaje o un objeto en el contexto de su ubicación. La toma se realiza de la cintura para arriba.



Escena pertenece a
"the shining" de Stanley
Kubrick

Imagen recopilada de:
http://www.solosequenosenada.com/misc/tipos-de-planos-cine/videos/106_plano_medio.jpg

Primer plano:

Dirige la mirada del espectador a un aspecto concreto del plano. Para Xatakafoto (2007) este plano implica cierto grado de intimidad y confidencialidad, permitiendo ver el rostro y los hombros.



Escena pertenece a "The Silence of the Lambs" de Jonathan Demme
Imagen recopilada de:
<http://www.3yaccion.es/wp-content/uploads/2014/08/primer%C3%ADsmo-primer-plano-el-silencio-de-los-corderos.jpg>

Primerísimo primer plano:

Examina un detalle de un punto de interés. Este plano quiere enfatizar algo importante para el desarrollo del argumento.



Imagen recopilada de:
<https://undostresd.files.wordpress.com/2009/05/julieta-prisimp011.jpg>

Plano picado:

La cámara suele fijarse por encima de la línea de visión del personaje permitiendo al espectador mirar desde arriba del personaje indicando superioridad.



Escena pertenece a "The Avengers" de Joss Whedon
Imagen recopilada de:
<https://lectorjoven.files.wordpress.com/2012/05/2.jpg>

Plano contrapicado:

Selby (2013) comenta que la cámara suele fijarse por debajo de la línea de visión del personaje permitiendo que el espectador mire desde abajo indicando inferioridad.



Escena pertenece a "Reservoir Dogs" de Quentin Tarantino
Imagen recopilada de: http://elcondensadordefluzo.blogs.fotogramas.es/files/2013/01/tarantino_from_below.png

Plano subjetivo:

También conocido como punto de vista, la cámara ve lo que el personaje se encuentra observando directamente, aunque también puede incluirse en el cuadro.



Imagen recopilada de:
<https://filmenglish.files.wordpress.com/2009/11/point-of-view-shot-2.png>



Contraplano:

Selby (2013) menciona que la cámara suele recoger la reacción de una escena o hecho que se acaba de presentar como un ejemplo de efecto y causa. Buñuel (s.f.) explica que su función es el captar de cerca y mayor grado de intimidad los gestos de dos o más actores de manera simultanea.



Escena pertenece a "No Country for Old Men" de Los hermanos Coen
Imagen recopilada de:
<https://www.yorokobu.es/wp-content/uploads/Coen-plano-contraplano-PORTADA.jpg>

Perspectiva forzada:

La cámara se utiliza para captar ilusiones ópticas de personajes en una escena colocándolos juntos.



Escena pertenece a "Life of Pi" de Ang Lee
Imagen recopilada de:
<https://blogtomados.files.wordpress.com/2012/07/life-of-pi.jpg>

Plano de seguimiento:

Como lo indica su nombre, es utilizado siguiendo al personaje o motivo dentro de la escena.



Escena pertenece a "the shining" de Stanley Kubrick
Imagen recopilada de:
<http://www.solosequenosenada.com/misc/tipos-de-planos-cine/pics/403-travelling-de-des-cubrimiento-big.jpg>

Movimiento:

Según Block (2008) la ilusión de profundidad crear también moviendo un objeto enfrente de la cámara o moviendo la cámara misma.

Lamet, Rodenas y Gallego (1968) mencionan que el movimiento y la imagen son indispensables en el cine por lo que suele decirse que es lo esencial imagen en movimiento o movimiento de la imagen.

En el cine actual se encontraran 2 tipos de movimientos:

- El que realiza el actor con la cámara fija.
- El que realiza la cámara

Movimiento dentro del encuadre:

Lamet, Rodenas y Gallego (1968) mencionan que se da cuando la cámara se queda inmóvil mientras los personajes se mueven dentro del encuadre otra forma de crear movimiento dentro del encuadre es por fragmentos. Se realizan tomas de una acción desde distintos ángulos y luego se montan dando continuidad dramática a la acción.

Block (2008) comenta que solo hay dos direcciones básicas en las que una persona u objeto pueden moverse enfrente de la cámara. El objeto se puede mover de forma paralela o perpendicular.

El movimiento paralelo puede ser de izquierda a derecha, de arriba abajo, en diagonal o circular con frecuencia esta imagen no puede crear profundidad a menos que se encuentren dos objetos situados en distintos términos.

El movimiento perpendicular crea una ilusión de profundidad en el caso de objetos que se mueven a la cámara o se alejan de ella se mueve de forma perpendicular el cual tiende a abarcar un movimiento directo a la cámara a un movimiento diagonal. Si el objeto se dirige a la cámara normalmente tiende a acelerarse, en el caso que el objeto se aleje tiende a ser lento.

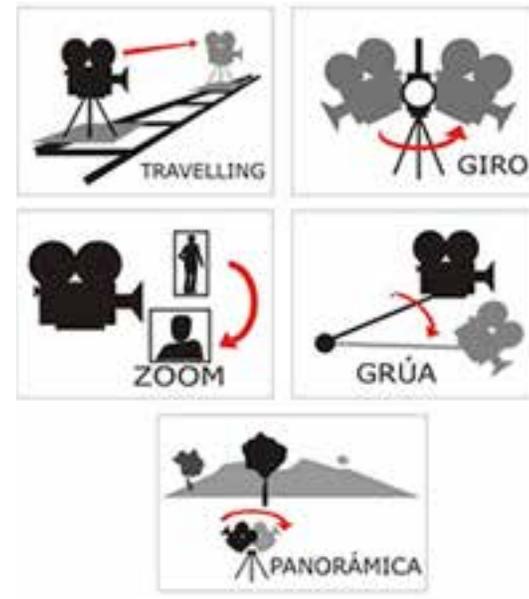


Imagen recopilada de:
http://2.bp.blogspot.com/-F86bBy2_z-w/UWs70nzpAdI/AAAAAAAAATM/DiBu5vSSqrI/s1600/movientos-de-camara.jpg

Movimiento de la cámara:

Este tipo de movimiento suele realizarse alrededor de tres ejes perpendiculares entre sí que pasan por el centro de la cámara.

Block (2008) añade que hay 3 movimientos de cámara que crean relativo e ilusorio de profundidad estos son los travelling de acercamiento y alejamiento, los travellings laterales y de los movimientos de grúa arriba y abajo no importa cómo se mueva la cámara siempre se aplican los mismos principios básicos.

Panorámica:

La cámara describe un movimiento horizontal de lado a lado.

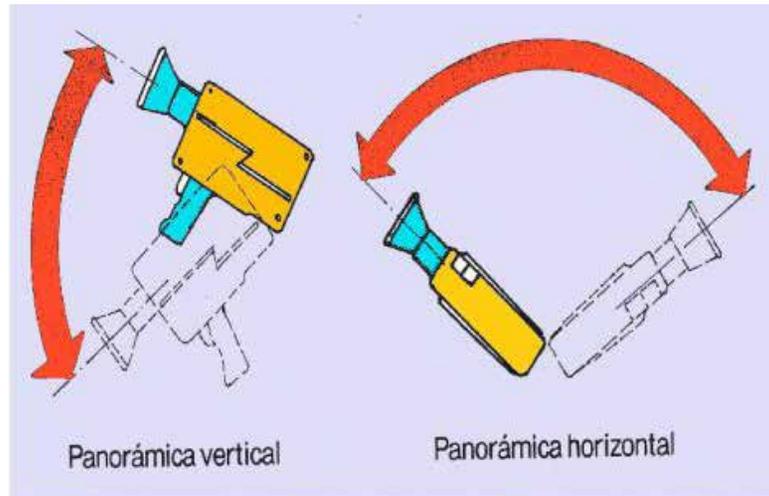


Imagen recopilada de:
<http://bligoo.com/media/users/2/112798/images/panoramica.jpg>

Tilt:

La cámara describe un movimiento vertical de arriba abajo o viceversa.

MOVIMIENTO: Desplazamiento de la cámara

1. TILT UP / TILT DOWN

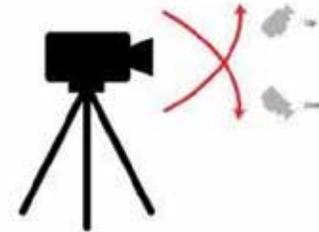


Imagen recopilada de:
<http://image.slidesharecdn.com/lenguajeaudiovisual-140514170439-phapp01/95/lenguaje-audiovisual-13-638.jpg?cb=1400087130>

Dolly:

La cámara describe un movimiento vertical de arriba abajo o viceversa.

Dolly: Movimiento de toda la cámara hacia delante o hacia atrás del objeto

DOLLY IN: Mueve la cámara hacia el objeto

DOLLY OUT: Hacia atrás de éste

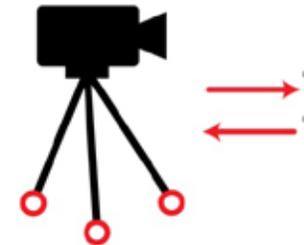


Imagen recopilada de:
<http://image.slidesharecdn.com/lenguajeaudiovisual-140514170439-phapp01/95/lenguaje-audiovisual-15-638.jpg?cb=1400087130>

Travelling:

La cámara se desplaza persiguiendo la acción viajando por la escena en un mecanismo móvil.

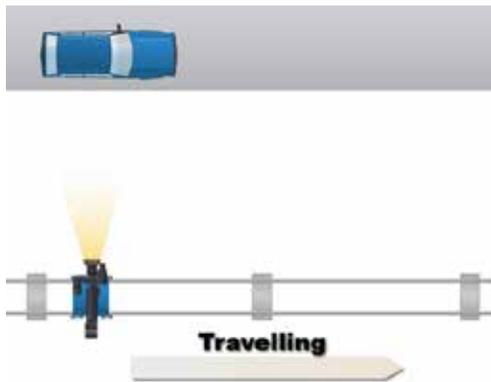


Imagen recopilada de:
<http://www.molinaripixel.com.ar/wp-content/uploads/2011/11/travel.jpg>

Trucking In/out:

La cámara se desplaza físicamente dentro y fuera de la escena con el objetivo de crear dinamismo, profundidad y distintas perspectivas.

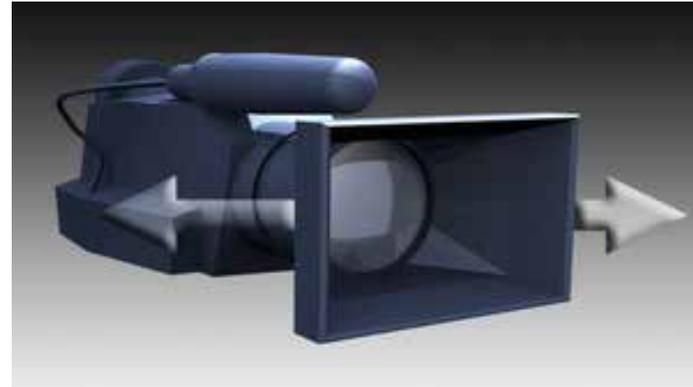


Imagen recopilada de:
http://fotografia.about.com/od/Grabacion_edicion/tp/Movimientos-Camara-II.htm

Crane:

La cámara se coloca en un dispositivo que describe movimiento en arco.



Imagen recopilada de:
<https://i.ytimg.com/vi/YXwgvyxOWqo/hqdefault.jpg>

Barrido:

Es una toma panorámica a corta distancia y con mayor velocidad creando un efecto de Filling dentro del movimiento de cámara.



Imagen recopilada de:
<https://media.antoniotaajuelo.com/1200/39adc73eb62c8a11322ab70d8a436e0a.jpg>

La creación y definición de personajes:

Para Sáenz (2008) Un personaje es un conjunto de hábitos intelectuales, emocionales y nerviosos. Un personaje es algo que resulta simple y complejo a la vez. Cada personaje es un mundo en sí y paradójica mente cuanto más seguro se está de conocerlo, mas logra sorprender. Los personajes son la materia prima fundamental con la que se cuenta para dar forma a la historia, por esto merecen ser definidos con sumo cuidado. Ostentan 3 dimensiones: Física, Sociológica y psicológica.

La dimensión Física: Aquí se encuentran los aspectos físicos fundamentales como lo son: El género, la edad, la altura, el peso, el color del pelo, de la piel, los ojos, la postura, la apariencia general y posibles defectos físicos.

La dimensión Sociológica: Se refiere a la condición social como la clase social, ocupación, educación, vivencia, religión, nacionalidad, raza, relación con las personas y pasatiempos, entre muchas otras más.

La dimensión Psicológica: Resulta de la influencia combinada de las dimensiones anteriores. Son aspectos psicológicos como la moral, el temperamento, la actitud frente a la vida, sus ambiciones, frustraciones, complejos, cualidades, y cuán grande es su inteligencia.

Sin una necesidad no existe el personaje, sin el personaje no hay acción y sin acción no hay historia. La acción es el personaje: Una persona es lo que hace, no aquello que dice hacer.

Crear la forma externa de un personaje es un proceso de prueba

y error. Su apariencia comenzará a definirlo. A lo que luego se le incorporara una acción como reaccionara, como se comportara y finalmente en el caso de animación como se mueve.

Ortiz (2012) menciona que el personaje es una de las bases más importantes a la hora de narrar una historia sin importar el medio, ya que son los que ayudan a la audiencia a identificar la historia y entre más tridimensionales lleguen a ser, más ganas darán de ver la historia.

Ortiz (2012) comenta que una de las cosas más importantes para presentar al personaje es un incidente o un conflicto, lo que siempre nos muestra cómo es el personaje al desnudo. Salt (s.f) comenta que un personaje debe tener un objetivo ya que puede ayudar a convertirlo en algo más tridimensional y generar conflicto. El personaje no empieza con la película sino que posee un trasfondo, por lo que es necesario saber toda su vida y construirle una biografía.

Ortiz (2012) menciona que es necesario definir cómo el personaje reacciona en los 3 niveles los cuales son: profesional, personal y el privado, debido a las diferentes reacciones y comportamientos. El personaje se desarrolla constantemente por medio de acciones no de forma verbal sino basándose en imágenes como en Citizen Kane el autor sin mencionar que vive en un mal matrimonio lo muestra por medio de la separación de los personajes en cada desayuno.

¿Cual es la necesidad del personaje?

Sin una necesidad no existe el personaje, sin personaje no hay acción y sin acción no hay historia como explica Sáenz (2008). Si se conoce lo que desea el protagonista, se puede interponer obstáculos y por lo tanto la película va a contar una historia de como este logra superarlos.

¿Que aspecto posee?

El desarrollar la forma eterna de un personaje es un proceso de prueba y errores. Con base en su apariencia se empieza a definirlo donde luego le sera añadido la acción ¿como reacciona?¿como se comporta?. Sáenz menciona que durante la creación de un personaje se siguen algunos pasos sin algún orden en específico.

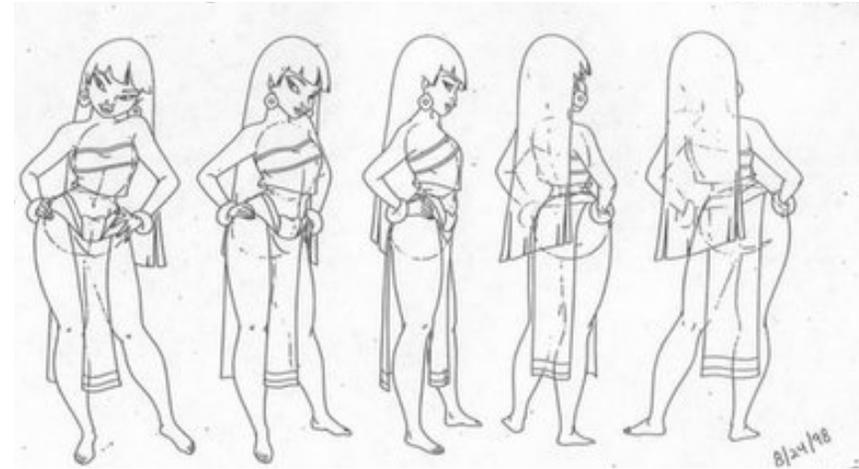
Se parte de la idea en donde se observa de uno o más personajes reales como referencia como en una etapa de búsqueda e investigación. En donde la suma coherente de muchos y pequeños detalles formaran un personaje creíble al final.

Se crea su forma física, el personaje es descrito en el caso de personajes animados es por medio de dibujos, donde es mostrado desde distintos ángulos. En esta fase surge un requisito extra: Sus proporciones.

Buscar definir su esencia para poder aumentar su coherencia. Esto no significa hacer un personaje completamente previsible, sino el marcar una personalidad clara la cual nos pueda anticipar su comportamiento ya que al no cumplir con esto el personaje sus actos no contarán de sentido.

Dentro del personaje se deberá crear un cierto grado de complejidad en su personalidad. Todo ser humano es algo mas que un conjunto de coherencias, ya que todas las personas suelen realizar cosas ilógicas e impredecibles, lo cual incrementara el interés. Para crear una profundidad real se añadirán emociones las cuales potenciaran la humanidad del personaje, como también las actitudes las cuales mostraran cual es la perspectiva del personaje hacia la vida, conociendo sus opiniones y cambios internos que producirá.

Por ultimo el agregar detalles peculiares lo cual hará al personaje un ser individual donde debe reflejar el punto de vista del mismo, como lo seria su manera peculiar de apreciar el entorno, personalidad, conducta y relaciones. Donde conforme avanza la historia se apreciaran nuevas cosas del personaje en donde nos relacionaremos con él.



Diseños de "Camino al Dorado".
http://photos1.blogger.com/blogger/3007/750/400/RtED_chelmodel32.jpg

Protagonista y antagonista:

Protagonista: En el corazón de la mayoría de las obras narrativas se encuentra un único personaje cuyas acciones y pasiones impulsan la historia. Los personajes secundarios tendrán sus propios motivos pero estos suelen estar influidos por el protagonista. Ya sea la búsqueda del fabuloso tesoro pirata de Monkey D. Luffy o los esfuerzos de Peter Parker por estar a la altura de los ideales de su tío asesinado.

Es el protagonista el que liga todos los elementos de la historia para formar un todo cohesionado. Más aun el protagonista hace las veces de punto de entrada en la historia así ofreciendo un punto de vista primario de los acontecimientos que suceden. Es crucial que el protagonista se encuentre afianzado en la misma historia un personaje aparte de ser un conjunto de ropas y poses debe de tener la suficiente motivación para avanzar y tomar decisiones que cambien el curso de los acontecimientos, tomando en cuenta que no siempre serán las acertadas. Al lector le resulta difícil identificarse con un personaje demasiado perfecto como por igual resulta difícil con personajes demasiado imperfectos.

Antagonista: Es el principal obstáculo en las ambiciones del protagonista, no siempre es una persona: Puede ser la naturaleza, la tecnología o incluso sus propias debilidades personales por ejemplo un personaje que combata una adicción. Sin embargo la mayoría de historias serán otros personajes que se interpongan en su camino y a veces se trata de un antagonista que es vencido antes del final de la historia. La oposición puede tener una parencia constante en la historia siempre cerca del protagonista y de los acontecimientos que se desarrollan en otras ocasiones acecha el horizonte como una amenaza misteriosa hacia la cual avanza el protagonista. En cual quier caso aunque sea un tirano que busque la dominación mundial o un rival amoroso del protagonista conseguir que un antagonista resulte interesante y digno de recordar es de tanta importancia como crear un protagonista sólido y creíble.



Ejemplo Capitan America y Red skull
http://3.bp.blogspot.com/_6TiL2Z1IDz4/S5svNPtVQII/AAAAAAAAAFR4/V3cLKhL40h0/s400/CAPTAIN-13.jpeg



Personajes de la película "Whiplash"
<http://www.sidesout.com/wp-content/uploads/2015/12/whiplash.jpg>

El contraste y lo común:

En la mayoría de los casos el antagonista principal de una historia vienen definido en términos de lo que el protagonista no es si este es un héroe el antagonista es un villano, si el protagonista es inteligente el antagonista es fuerte entre otras marginado contra carismático y rico contra pobre. El contraste también suele extenderse al diseño visual; en su expresión más básica los buenos visten de blanco y los malos de negro otros contraste habituales son pequeño frente a grande, bello enfrente a feo y sencillo frente complejo.

Personajes secundarios:

Al igual que sucede con la oposición los principales personajes secundarios suelen estar diseñados en base a contrastes y comparaciones con el protagonista, aunque normalmente de forma complementaria. Pueden ofrecerle al protagonista las habilidades de las que carece, como fuerza física o conocimientos específicos; Pueden representar la madurez que el protagonista debe alcanzar o pueden servir como contra punto involuntario como malas influencias que llevan al protagonista a conflictos inesperados. A veces los personajes secundarios pueden desempeñar papeles de gran importancia y rivalizar casi con el protagonista sin embargo, no debe confundirse este caso con un reparto coral. A la larga los personajes secundarios deben de equilibrar al protagonista y presentar una mezcla de ayudas e inconvenientes que aporten interés al recorrido del protagonista por la historia.



Personajes Reales de "Star Wars" de Jorge Lucas y J. J. Abrams
Imagen recopilada de: <https://blogtomados.files.wordpress.com/2012/07/life-of-pi.jpg>



Personajes animados de "Inside Out" de Disney Pixar
Imagen recopilada de: http://staticvosf5b.lavozdelinterior.com.ar/sites/default/files/styles/landscape_642_366/public/nota_periodistica/

Producción:

Es la fase en la que todas las ideas pensadas en preproducción se plasman. Una mala planificación durante esta etapa supondrá una enorme pérdida de tiempo y capital.

Es la etapa más trascendental en el proceso de la producción audiovisual ya que se fijan los elementos estructurales para el trabajo de filmación.

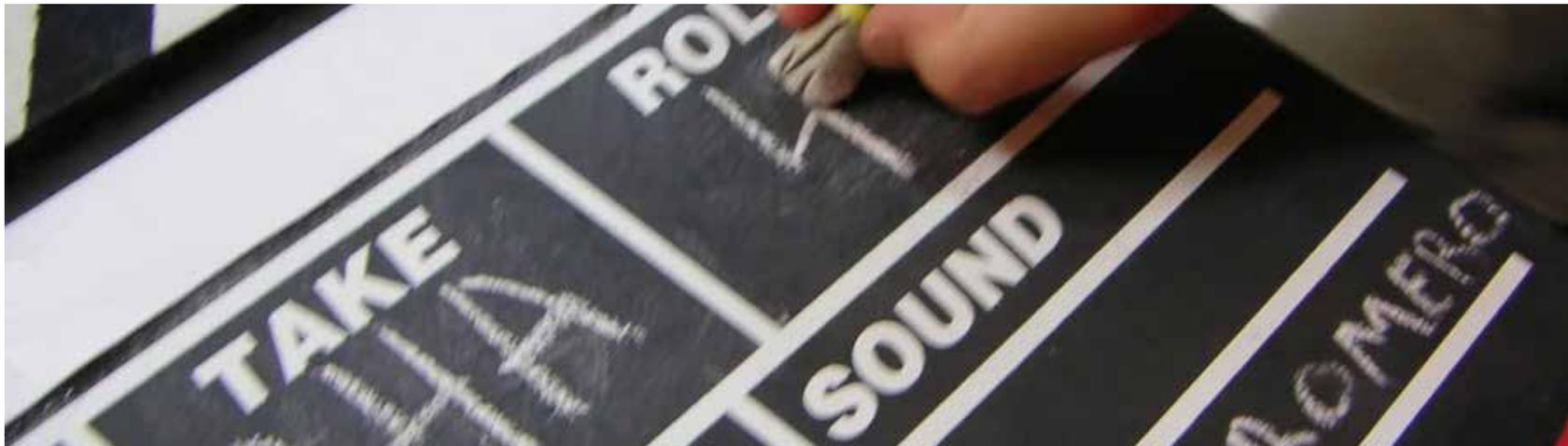
En esta parte ya se incorporan: el equipo de cámaras, técnicos de sonido, el director y el resto de los roles. Según Kamin (1999) en esta etapa se concentran los mayores esfuerzos, compromisos y riesgos, debido a es un período de gran exigencia donde se le tendrá que hacer frente a diferentes factores que se presentan sin previo aviso, por lo que deberán encontrar soluciones. En esta fase el guion puede alterarse durante el rodaje, por cualquier razón.

En esta etapa se busca el financiamiento para la elaboración de la película, la contratación del personal técnico, la búsqueda de las localizaciones exteriores y escenarios.

Según Camargo (s.f.) es considerado como el punto sin retorno, excepto en los casos de las películas basadas en efectos especiales. El calendario de producción debe de seguirse al pie de la letra, en excepto de ciertos días añadidos

Según el blog CAM (2010) la etapa de producción es el resultado de varias necesidades: Industriales, comerciales, de entretenimiento, culturales o artística. Debido a la importancia del proceso de producción el modo de organizarlo será primordial para el éxito o fracaso de la obra. La producción audiovisual es todo un arte y requiere especialización, la adquisición y el dominio de diversas técnicas, que van de lo elemental hasta los conceptos complicados como el montaje y los tiempos narrativos.

Jaunarena (s.f.) Añade que en esta fase es donde se recopilan todos los elementos visuales y auditivos que formarán parte de la producción final. También agrega que en comparación a lo establecido en preproducción se permite la incorporación de ciertos elementos que pudieran ser importantes.



Filmación o rodaje:

Como menciona Lamet, Rodenas y Gallego (1968) es la acción de dar vida filmica a todo lo escrito en el guion y captarlo fotográficamente en la película sensible a la luz.

Supone largas horas de trabajo. Dos minutos de proyección equivalen a horas, incluso días, de trabajo en los estudios. Un solo momento de la pantalla ha exigido tres, seis, diez repeticiones, descontando ensayos, hasta que queda definitivo.

Hay dos modos de rodar películas: en estudios o en escenarios naturales. Los estudios cinematográficos constan de grandes salas en donde se construyen los decorados, aparte de talleres de pintura, carpintería, y laboratorios fotográficos. El rodaje en estudio posee la ventaja de construir los decorados más apropiados y útiles para las necesidades de cámara, iluminación y efectos especiales.

El rodaje en exteriores evita el gasto de decorados, pero tiene los inconvenientes del transporte de todo el equipo, de las inclemencias del tiempo, de una iluminación obligada por el sol y debe ser corregida con reflectores. Pero para el artista cinematográfico tiene el enorme valor de la veracidad.



Escena pertenece a "Furious 6" de Justin Lin

Imagen recopilada de:

<http://hoycinema.abc.es/Media/201404/29/fast-furious-canarias--644x362.JPG>

Dirección Fotográfica:

Lamet, Rodenas y Gallego (1968) mencionan que el director de fotografía es el responsable en lo que concierne a la iluminación, encuadre de personajes, composición de los elementos que va a captar la cámara. Le asiste el “cámara” que maneja el toma vistas y el “foquista” encargado de cuidar el enfoque del objetivo de la cámara. También están a sus órdenes una serie de asistentes encargados de arrastrar el carro y de mover la grúa y aparatos sobre los cuales esté colocada la cámara con el fin de tener movilidad.

Para la asociación Española de autores de obras fotográficas (s.f) el concepto de director fotografía se refiere a la creación artística de imágenes para la puesta en escena de producciones cinematográficas, televisivas y de vídeo. El área de responsabilidad del director de fotografía abarca tanto el campo técnico como el artístico, y su labor consiste en crear la visualización cinematográfica en colaboración con el director. Para el centro cine arte (2016) la dirección fotográfica es la técnica que compone la escena a través del uso de la luz y el color, la elección de la cámara, la posición y ángulo, la integración de efectos especiales, establece el estado de ánimo, y lleva visualmente al espectador durante la trama.

Dod (2014) brinda 10 consejos para se un buen director de fotografía

- *Ser paciente y leal*
- *Tomarse tiempo*
- *Moverse la cámara en conjunto a uno*
- *Tener una familia comprensiva*
- *Renunciar al Ego*
- *No dejar de aprender*
- *Evitar el conflicto*
- *Decidir la motivación*
- *Hacer que la idea y la película crezcan.*
- *No rendirse encontrar la puerta y abrirla*



Imagen recopilada de:
http://im.ziffdavisinternational.com/ign_es/screenshot/default/galeria_2h3q.jpg



Stanley Kubrick en acción
Imagen recopilada de:
<http://3.bp.blogspot.com/-9ceePZAEBbI/UYcd-LLM2uI/AAAAAAAAAo3w/ItGF28dVgmo/s1600/Iluminaci%C3%B3n+con+la+luz+del+sol,+el+reflejo+de+la+luna+y+miles+de+velasa.jpg>

Composición fotográfica:

Es el arte de situar los elementos en una imagen, para que la atención del espectador recaiga en el punto de interés y todo esto se debe a la fluidez de las reglas básicas de la composición. Fotonostra (s.f) añade que la composición en la fotografía es la disposición de elementos y sujetos dentro del cuadro; se describe como el proceso de seleccionar, disponer y enfatizar las partes que componen una imagen para apoyar y sustentar el mensaje.

Regla de tercios: Praker (s.f.) explica que el centro de atención suele colocarse dentro de las intersecciones de las líneas que dividen la imagen en 3 partes de arriba abajo y de izquierda a derecha.



Imagen recopilada de:
http://1.bp.blogspot.com/-vsPedjck7xg/TtOf5H_iHGI/AAAAAAAAACA/VoQjezFjUsg/s1600/ley+de+los+tercios+b.JPG

Pérez (2013) menciona que una escena maravillosa puede perder su interés por una mala composición y, sin embargo, un objeto totalmente falto de interés para llegar a ser muy sugerente si se realiza una buena composición.

Simetría dinámica: Se basa en las proporciones de la sección áurea, para determinar el mejor lugar para colocar el punto de interés por medio de diagonales.

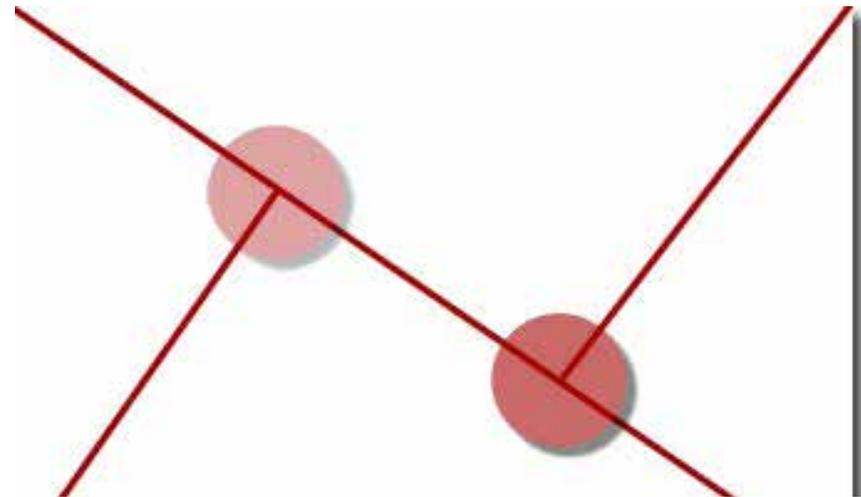


Imagen recopilada de:
<http://www.dzoom.org.es/dzdn/img/1108/simetria-dinamica-1.jpg>

Ritmo: El ritmo se obtiene al repetir objetos o colores como un tablero de ajedrez, una imagen que posea ritmo es un motivo de la foto por si sola y para darle más fuerza, es importante colocar un objeto que rompa el ritmo.

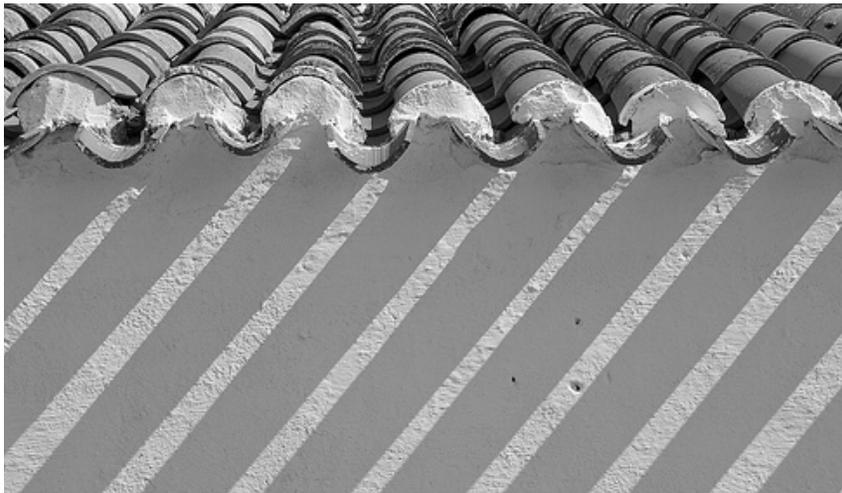


Imagen recopilada de:
http://farm4.static.flickr.com/3234/2323901411_2bd6ceb936.jpg

Profundidad de campo: Es un término que expresa el rango de distancia reproducida con nitidez aceptable a una imagen. Es un recurso de composición excelente, ya que influye de forma decisiva en la atención a la hora de contemplar foto. Según lo explicado por Prakel.



Imagen recopilada de:
<http://www.blogdelfotografo.com/wp-content/uploads/2011/10/Profundidad-de-Campo1-1024x520.jpg>

Regularidad e irregularidad:Es cuando se favorece uniformemente mediante un cierto orden o método de disposición de los elementos empleados. Por el contrario, la irregularidad realiza lo inesperado sin ajustarse a ningún plan discernible.



Imagen recopilada de:
<http://image.slidesharecdn.com/tecnicasdelacomunicacionvisual-090919170505-phpapp02/95/tecnicas-de-la-comunicacin-visual-4-728.jpg?cb=1454851270>

Diseño de producción:

Es la elaboración de material diverso para definir una estética o una identidad visual del producto. Gestionado por el director de arte y utilizado por otras áreas como escenografía, iluminación y vestuario.



Diseño de producción del "The Grand Budapest Hotel" de West Anderson
Imagen recopilada de:
<http://www.coolsht.es/wp-content/uploads/2015/02/screen-shot-2014-03-19-at-10-26-20-am.png>

Postproducción:

Esta fase consiste en la selección de todo el material grabado, del cual se seleccionarán las tomas que servirán para el producto final durante la edición y el montaje. Según Kamin (1999) es necesario considerar ciertos aspectos como: la calidad final, el sonido, los trabajos de laboratorio, la mezcla final, los aspectos ópticos, la edición final, la clasificación de luces, entre otros.

Rabiger (2011) Indica que es la etapa de realización en cine o en video donde se transforma el material filmado en una película, la cual es presentada a la audiencia. De estas tareas se ocupa el montador y el equipo del montaje de audio.

Para esta fase el director debe contar con una escaleta y un guion terminado, mismos que servirán de guía para el trabajo. Razón por la cual la organización de la posproducción puede ser una tarea fácil o difícil, dependiendo de la toma lograda en el rodaje, por lo que Rabiger recomienda:

1. **Hacer un visualizado del material para luego seleccionarlo**
2. **Cronometrar el material**
3. **Realizar una primera edición en bruto.**
4. **Afinar la edición**
5. **Grabar la narración y la música en caso de que exista.**
6. **Limpieza y comprobación de los diálogos para su posterior ecualización.**
7. **Preparar todos los componentes de sonido para hacer la mezcla**
8. **Mezcla de las pistas para producir una pista única y clara.**



Imagen recopilada de:
<http://www.xn--valenciadiseoweb-iub.com/images/postproduccion/audiovisual.jpeg>



Imagen recopilada de:
<https://tocandofondo2010.files.wordpress.com/2010/04/captura-de-pantalla-2010-04-29-a-las-23-13-21.png>

Montaje o Edición:

Mejor conocida como la disposición narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato.

Es el proceso que se utiliza para ordenar planos y secuencias de una película, de forma que el espectador los vea justo como el director busca. En este proceso se hace casi todo el film en el cual se cambian secuencias, se eliminan las escenas que no gustan acortando o aumentando el ritmo. Existen distintos tipos de montaje:

Narrativo: Que relata los hechos de modo lógico, aunque posee saltos temporales hacia el futuro o pasado. Es el que menos llama la atención.



Imagen recopilada de:
<http://www.upv.es/laboluz/tecnoimag/imag/rybczynski.jpg>

Expresivo: Cuando depende de un ritmo externo de los acontecimientos, permitiendo tener velocidad en la acción y lento en lo íntimo.



Imagen recopilada de:
<https://i.ytimg.com/vi/5eD1oy5rg4Y/maxresdefault.jpg>

Ideológico: Cuando logra manipular las emociones y las ideas basándose en asociaciones de ideas y símbolos en planos claves.



Imagen recopilada de:
http://2.bp.blogspot.com/-JRZh7sayk14/Vn4-ZA83XII/AAAAAAAAJsY/T0a7KxtksjA/s1600/Acorazado_Potemkin_montaje%2Bintlectual.JPG

No narrativo o poético: El que propone una puesta en escena no narrativa, sino anímica, psicológica y espiritual.



Escena pertenece a "Revenant" de Alejandro González Iñárritu
Imagen recopilada de:
http://cultura.elpais.com/cultura/imagenes/2015/08/28/actualidad/1440787113_803450_1440790638_sumario_grande.jpg

Transiciones:

Las transiciones son las formas de deshacer o rehacer una escena en varios planos son principalmente 2 la transición mecánica que acentúa los movimientos físicos sin aumentar los valores significativos y están las transiciones dramáticas que acentúan los valores significativos y disminuyen los movimientos.

El tono:

Lamet, Rodenas y Gallego (1968) mencionan que el grado de luz que un objeto absorbe o rechaza dará como resultado una imagen con valores de tono que irán desde el blanco al negro cruzando entre una escala de grises intermedios.

Prakel (s.f.) añade que un sujeto con toda la gama de tonos tiene un contraste normal. Menciona que la calidad tonal es lo que establece la referencia vertical u horizontal del equilibrio, por lo que el tono también nos proporcionará información sobre el volumen de los cuerpos.

Importancia del tono

Estos tienen una importancia con respecto a la creación artística y también poseen su importancia en cuanto al espectador. La mirada se tiende a dirigir a las áreas más iluminadas, antes que las zonas oscuras, pero esto puede ser lo contrario si se da un encuadre de gran calidad lo primero que atraerá la atención será un objeto oscuro.



Escena pertenece a "Star Wars: The Force Awakens" de J. J. Abrams
Imagen recopilada de:
http://ep00.epimg.net/elpais/imagenes/2015/10/19/videos/1445284860_664672_1445309845_noticia_fotograma.jpg

Paleta de color:

En el cine el color no es cuestión de formalismo, colorismo o manierismo, los grandes cineastas limitan los colores en sus filmes. Por cada película se definen unos colores predominantes o principales, denominándola una paleta cromática, definiéndose primero globalmente y luego localmente, secuencia tras secuencia y plano tras plano, en general las paletas cromáticas no poseen una significación o valor simbólico donde realmente son creadas por el deseo de transmitir sensaciones, ambientes, o atmósferas.

La paleta bien puede mantenerse a lo largo del filme o en ciertos casos evolucionar durante el desarrollo.



Escena pertenece a "El laberinto del fauno" de Guillermo del Toro
Imagen recopilada de:
http://www.puntogeek.com/wp-content/uploads/2013/05/tumblr_mlp2lwCM6k1s6aghro1_1280.jpg



Escena pertenece a "Amélie" de Jean Pierre Jeunet
Imagen recopilada de:
http://www.fotogramas.es/var/ezflow_site/storage/images/cinefilia/el-esquema-de-color-en-el-cine-una-pequena-guia-para-no-perderse/69239672-1-esl-ES/El-esquema-de-color-en-el-cine-una-pequena-guia-para-no-perderse_reference.jpg



Escena pertenece a "Alice in Wonderland" de Tim Burton
Imagen recopilada de:
<http://3.bp.blogspot.com/-R46K0WNSKsM/VWOySf9f8jI/AAAAAAAAAgc/eOJAArZsc-Cg/s640/color-cine.png>

El uso del color en el cine:

Lamet, Rodenas y Gallego (1968) mencionan que el color pictórico intenta evocar el colorido de los cuadros e incluso su composición.

El color histórico es el que intenta recrear la atmósfera cromática de una época.

El color simbólico considerando el blanco como señal de alegría, el negro de tristeza, el rojo de pasión, entre otros. Se utilizan los colores para definir o recalcar ciertos efectos dentro del plano, pero el color simbólico no es universal, como es el caso de los países asiáticos, el blanco es representación de luto a lo que el negro se considera más positivo.



Aplicación del color psicológico en la película "Drive" de Nicolas Winding Refn
Imagen recopilada de:
<http://codigocine.com/wp-content/uploads/2014/12/drive0.jpg>

Por ejemplo:

Negro: Formal, rico, fuerte, elegante, muerte.

Azul: Frío, melancolía, depresión, tranquilidad.

Rojo: amor, pasión, ira, odio.

Naranja: Festividad, alegría, energía, salud.

Amarillo: Tibieza, luz, madurez, desesperación.

Verde: Frescura, naturaleza, juventud, neutralidad.

Blanco: Pureza, limpieza, santidad, vida.

Color psicológico utiliza los colores fríos y cálidos, los que producen efectos psicológicos distintos. Considerando que los colores fríos desaniman y deprimen, a lo que los cálidos exaltan y resaltan produciendo un efecto en particular.

El color y la perspectiva:

Martínez (s.f.) aclara que en este tipo los colores cálidos dan impresión de proximidad y los fríos de lejanía, en este tipo de color la intensidad es de mucha influencia en donde los valores altos sugieren grandiosidad, lejanía y vacío los valores bajos sugieren aproximación.

Por lo que el color sirve para centrar la atención y favorecer el ritmo en la narración y en el montaje, y expresa con más fuerza momentos importantes.

Animación:

Según Engler (s.f.) "La animación es el lenguaje visual universal, que representa un mensaje de forma compacta y firme, gracias a que es la visualización de la música y de la poesía". La animación es el séptimo arte, que tiene una connotación especial.

La animación es un arte distinto al cine ya que este consiste en dibujos en movimiento mientras que el cine consiste en fotografías en movimientos.

Según la Universidad de Valencia, se puede considerar que, la animación describe el cambio de una imagen a lo largo del tiempo, con suficientes fotogramas para dar el efecto de continuidad. Existen diversas técnicas que consiguen este objetivo, dividiéndose en dos: la animación clásica y la animación digital, ésta última posee dos ramas, la animación 2D y 3D.

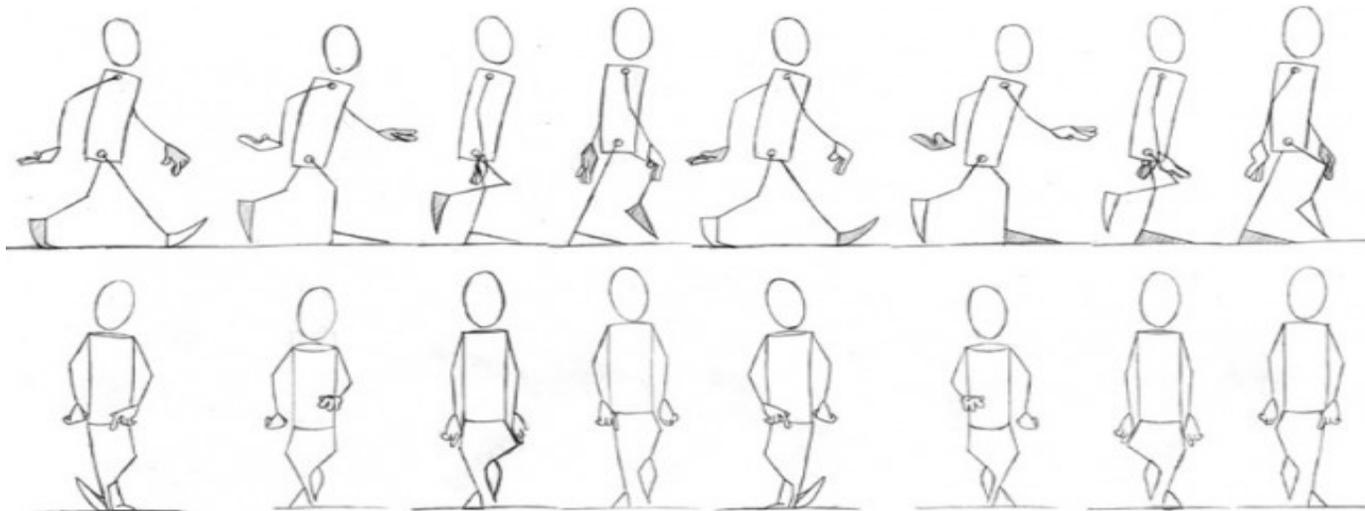


Imagen recopilada de:
<http://webneel.com/daily/sites/default/files/images/daily/08-2014/15-walk-cycle-front-animation.preview.jpg>

Principios de la animación:

Johnson y Thomas (1981) mencionan que existen 12 principios básicos para hacer una buena animación los cuales son:

1-Estirar y encoger:

La exageración y la deformación del cuerpo como si fuese flexible, sirve para lograr un efecto cómico, a lo que también agrega un valor dramático y crea una sensación de velocidad.

Martín (s.f.) menciona que este principio permite definir la rigidez, la masa y la velocidad de un objeto al distorsionar su forma durante la acción.

La posición de encoger describe una excesiva presión o una deformación exagerada mientras que la posición de estirar siempre muestra la misma forma en una condición muy extendida.



Imagen recopilada de:
<http://userscontent2.emaze.com/images/66ae9dd8-b940-4049-916d-b9c6dc-822ffe/55953b02-838a-48e5-bf6a-345e577477a8.png>

2-Anticipación:

Normalmente se anticipa el movimiento para guiar la mirada del espectador y mostrar lo que va a pasar, dividida en tres pasos anticipación, acción y reacción. Martín (s.f.) menciona que consiste en ser la preparación de la acción.

Este principio se anticipa a los movimientos del personaje preparando al espectador anunciando una acción que está ocurriendo. La técnica se encuentra dividida en 3 partes anticipación, la acción en sí misma y la reacción cuanto más caricaturesco sea el objeto más exagerado o duradero ha de ser la anticipación.



Imagen recopilada de:
<http://animacio3d.wikispaces.com/file/view/anticipacion.png/398193892/anticipacion.png>

3-Puesta en escena:

Se traduce la intención y el ambiente de la escena a posiciones claves de los personajes, se define la naturaleza de su acción.

Es el mas general de los principio debido a que tiende a cubrir muchas áreas, por lo que su significado es muy preciso es la presentación de cualquier idea en la que no falta nada y todo se encuentra completamente claro.



Imagen recopilada de:
http://1.bp.blogspot.com/-ltGIBKGVKtk/TIVx9U6_nVI/AAAAAAAAAYE/iYyW0uy7u1I/s1600/staging.jpg

4-Pose to pose o Acción directa:

Se crea en una acción continua paso a paso hasta concluir en una acción impredecible. En pose to pose se desglosa los movimientos en series estructuradas de poses claves.

G-blender (2014) La acción directa da fluidez al movimiento y proporciona un aspecto fresco, suelto y desenfadado. La animación pose a pose se desarrolla mediante un planteamiento inicial considerada una animación más controlada determinada por un numero de poses intermedias.



Imagen recopilada de:
<https://www.animdesk.com/wp-content/uploads/posetopose.jpg>



5-Acción continua y superposición:

Cuando un personaje entra en escena alcanza el lugar previamente señalado para su próxima acción, a menudo lo hace con un movimiento de parada en seco.

Su función ayuda a enriquecer y detallar la acción. En la acción continua el personaje sigue moviéndose luego de la acción principal mientras que en la acción superpuesta se mezclan los movimientos múltiples que influyen en la posición del personaje. G-blender (2014) añade que con esta premisa se debe tener en cuenta que existen elementos que aunque conservan la misma animación hay otros cuya animación ocurre con cierto desfase.



Imagen recopilada de:
https://margarettsang.files.wordpress.com/2013/03/principi_animazione_follow_through.jpg

6-Entradas y salidas lentas:

Se trata de acelerar el centro de la acción y ralentizar el principio y el final de la animación. Las acciones del personaje están regidas por una aceleración y una frenada que podrá ser más o menos evidente de acuerdo a las características del mismo, del estilo de la animación, etc.

Para Kerlow (2009) este principio logra un efecto gracioso al acelerar el centro de la acción, mientras que el inicio y el final se hacen más lentos.

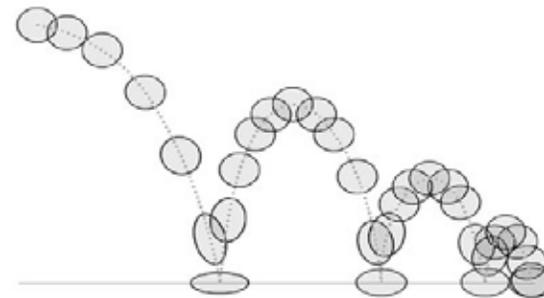


Imagen recopilada de:
<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/75/21/37/752137a230e826f6ac831da7b7517f0.jpg>

7-Arcos:

Al utilizar arcos para el movimiento del personaje se le estará dando una apariencia más natural por lo que ninguna caricatura se mueve en líneas rectas. Consiste en posicionar de una pose a otra, consiguiendo la sensación de que existe cierta centrífuga. Así pudiendo conseguir una trayectoria atractiva visualmente. Kerlow (2009) menciona que si no se utilizan los arcos se puede dar un toque siniestro y robótico a la animación.



Imagen recopilada de:
<http://www.viz.tamu.edu/faculty/parke/ends489f00/section6/lofaCats.jpg>

8-Acción secundaria:

Consiste en pequeños movimientos que complementan la acción principal siendo consecuencias de estos movimientos. La acción secundaria no debe estar más marcada que la principal. Los movimientos de la acción secundaria son utilizados normalmente para reforzar la acción principal.



Imagen recopilada de:
http://4.bp.blogspot.com/-t3eDYWrdeK/TxXVHQL54BI/AAAAAAAAADwM/KXmUZZnz-txY/s800/12_Principles_Secondary_Action_Figaro.jpg

9-Ritmo (Timing):

El tiempo que tarda un personaje en hacer una acción o las interrupciones que definen la acción tomando en cuenta el tamaño y el peso.

El ritmo tiende a darle sentido al movimiento, y el tiempo que tardará un personaje en realizar una acción, contribuyendo a dar una idea sobre el peso del modelo, y las escalas o tamaño.

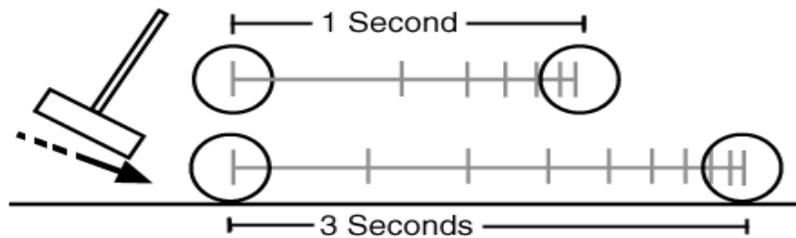


Imagen recopilada de:
<https://www.evl.uic.edu/ralph/508S99/gif/croquet.gif>

10-Exageración:

Acentuar una acción. Lo cual ayuda a que la animación llegue a ser más creíble. Este principio se aconseja utilizarlo mas en casos donde sea mas cartoon. Thomas y Johnston (1981) mencionan que este principio va directo al corazón de cualquier cosa y revela la esencia de lo que se ha encontrado si un personaje debe de estar triste, se debe hacer más triste, si debía de estar brillante hacerlo más brillante sin llegar a destruir la credibilidad como lo pedía Walt Disney.



Imagen recopilada de:
<http://animcareerpro.com/wp-content/uploads/2015/07/Exaggeration.jpg>

11-Dibujo sólido:

Un buen modelado y un sistema de esqueleto sólido ayuda a que un personaje cobre vida tomando en cuenta peso, profundidad y el equilibrio. Thomas y Johnston (1981) que es importante el saber dibujar muy bien antes de iniciar en la animación.



Imagen recopilada de:
<http://bbsimg.ngfiles.com/14/19197000/ngbbs4a15a55a700dd.jpg>

12-Personalidad o apariencia:

Es darle al espectador esa conexión emocional, demostrando la forma de actuar del personaje, lo cual debe ser coherente en la forma de moverse.

Thomas y Johnston (1981) mencionan que trata de crear cosas que le guste mirar al público, es un cierto encanto, un diseño placido. Lo cual la mirada es llevada hacia la figura en donde se inicia a apreciar lo que se está viendo lo que se puede considerar como valor de choque.



Imagen recopilada de:
http://www.thehindu.com/multimedia/dynamic/00137/cp_02_thtkr_animati_137497g.jpg

Técnicas de Animación:

La animación pertenece al entorno del cine y la televisión aunque guarda una estrecha relación con todo tipo de artes visuales tales como lo son el dibujo, pintura, fotografía y escultura.

Por lo tanto el crear animación es un proceso largo complejo e intensivo por lo que a lo largo de los años se han creado estudios en donde se lleva acabo todo tipo de trabajos en donde existe una gran variedad de técnicas y estilos de animación entre ellas. Esquivel (2011) menciona que la animación se divide en 2 grandes categorías la animación 2D y la animación 3D.

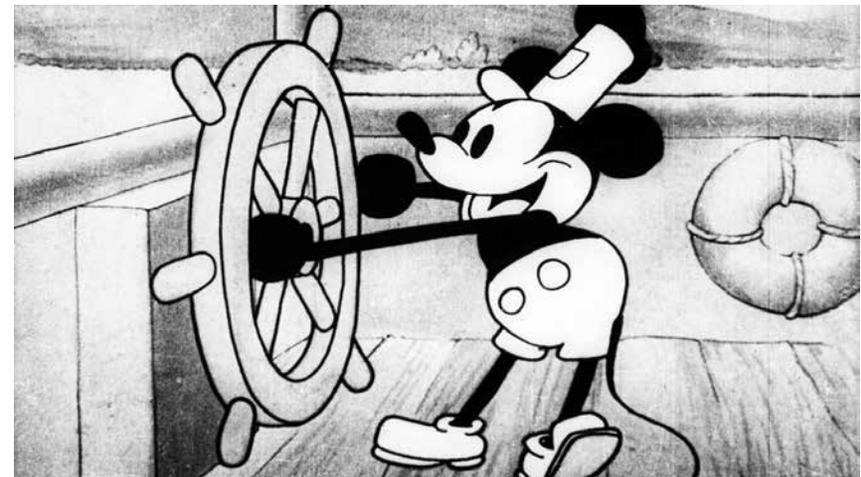
Cuadros por segundo (FPS):

Mejor conocido en inglés como Frames per second es la velocidad la cual un aparato reproduce nuestras imágenes mediante fotogramas siendo aplicada a películas, gráficos computacionales y sistemas de captura de movimiento.

Dentro de cualquier tipo de animación se establece un estándar de 24 FPS los cuales son dibujados en cada cuadro, con esta secuencia de fotogramas por segundo se logra generar la sensación de movimiento hacia el espectador y estos mismos pueden variar al momento de buscar una mejor fluidez de la imagen dentro del film.

Animación clásica tradicional:

Se genera una secuencia de imágenes dibujadas formada por píxeles cuya coloración se asigna manualmente o semiautomáticamente. No tiene ningún aparato el cual pueda generar el efecto de profundidad, sino que éstos se consiguen de forma manual a lo cual las imágenes deben generarse una por una dividiendo la tarea separando el dibujo en movimientos clave como en los principios de la animación, el dibujo de los fondos y la tarea de intercalación y coloreado de cada imagen. Esquivel (2011) menciona que la animación tradicional es realizada por medio de un soporte binimensional, en donde se asocian otras técnicas como la del recorte, rotoscopia y técnicas manuales como las realizadas con arena o pintura de óleo.



Escena pertenece a "Mickey steamboat" de Walt Disney
<http://3.bp.blogspot.com/-Zatc6UfwfTo/UXIPLefFeqI/AAAAAAAAADk4/YBX1GrLlwg/s1600/Mickey+steamboat.jpg>

Animación completa:

Posee trazos más finos y un nivel de detalle muy alto por lo que la calidad de la animación también es alta. Generalmente, se animan las escenas con muchos movimientos rápidos lo cual muestra que la pérdida de calidad sea imperceptible.



Escena pertenece a "Big Heroes 6" de Disney
<https://i.ytimg.com/vi/gQKTmmKJHnc/maxresdefault.jpg>

Animación limitada:

Su nivel de detalle es menor, ahorrando costos y simplificando movimientos, como el ejemplo del anime.



Escena pertenece a "Super campeones"
<http://www.animextremist.com/imagenes/tsuima/tesu10.jpg>

Rotoscopia:

Es un mecanismo que permite la retroproyección de una película de acción real, fotograma por fotograma, por medio de una superficie translúcida. De Frangamillo (2014) menciona que es una técnica muy antigua que por lo general suele usarse para redibujar, esta técnica puede realizarse manual mente como en distintos softwares, así otorgando diferentes resultados a la composición.

Animación artesanal (2010) menciona que consiste en filmar a un personaje en imagen real, donde fotograma por fotograma se redibuja al personaje copiando los movimientos.



Imagen recopilada de:
<http://www.belgranotupelicula.encuentro.gob.ar/img/sitios/belgranoportodos/instructivos/animacion-26.jpg>

Stop motion:

Es una técnica de rodaje, en la cual se recrea el movimiento de un objeto determinado, por medio de una sucesión de imágenes tomadas de la realidad construyendo el movimiento fotografía por fotografía. El blog stop motion now (s.f) menciona que esta animación se realiza cuadro a cuadro variando ligeramente la posición de los muñecos durante cada captura de imagen adecuada al argumento o mensaje que se quiera transmitir.

Barper (2013) menciona que es considerada como una técnica de animación antigua la cual es muy utilizada en publicidad, series, videoclips y en el cine aparentando movimiento a objetos inanimados.



Imagen recopilada de:
<http://www.mylpl.info/wp-content/uploads/2015/08/StopMotion-Banner.png>

Pixelación:

Se centra en utilizar personas para conseguir determinados efectos como aparecer y desaparecer. Para el stop motion expo (2016) es la animación en la cual el objeto fotografiado es una persona real junto a objetos de uso cotidiano. Díaz (2010) menciona que este tipo de animación no manipula un objeto, sino que se graba un personaje u objeto que se va moviendo entre fotograma y fotograma dando la sensación de moverse por lo que puede considerarse una variante del stop motion con la diferencia de que se utilizan objetos reales en lugar de maquetas y muñecos.



Escena pertenece al video musical "Strawberry" de Coldplay
<https://pixelada.files.wordpress.com/2009/07/coldplay-strawberry-swing1.jpg?w=655>

Animación 2D Digital:

En este tipo solo se pueden realizar movimientos horizontales y verticales, ya que los objetos son planos al igual que la fotografía.

Consiste en crear imágenes en movimiento mediante el uso de una computadora en esta técnica se maneja cuadro por cuadro dentro de una velocidad a tiempo real lo cual fue adaptado de su antecesora la animación tradicional solamente con la diferencia de poder trabajar en píxeles o vectores.



Escena pertenece a "La princesa y el sapo" de Disney
<http://cdn.20m.es/img2/recortes/2013/02/11/106725-918-484.jpg>



Animación 3D:

Este tipo de animación tiene la posibilidad de moverse más cerca o lejos de la persona que ve la animación. Tiene un nivel de calidad y detalle que lo vuelve muy cercano a la imagen real hasta el punto de confundirse con un objeto real. Suárez (2003) menciona que a diferencia de la animación realizada a mano, en una escena animada por computadora es posible el cambiar el ángulo de la cámara y con esto ver otra parte de la escena.

Smith (1982) menciona que la animación 3D es usualmente descrita como la división de 2 partes importantes como lo son el modelado y el renderizado; con el modelado o esculpido se refiere a la creación de datos en 3D que sirve como un mundo para ser proyectado en un sistema computarizado mediante una secuencia de gráficas. Mientras que el renderizado es la realización de la base de datos cuadro a cuadro por lo tanto el modelado es considerado la parte más rápida e interactiva durante el proceso de animación mientras que el renderizado es considerado el área mas lento.

Motion Graphics:

Es la gráfica que se usa en soportes de video o animación para crear la ilusión de movimiento.

Es mejor conocido como, el arte que surge de la integración del diseño gráfico y la comunicación audiovisual, para crear movimiento en imágenes cuya composición logra expresar narrativamente una idea o un concepto predeterminado conociéndose como animación digital. De acuerdo a Boardman (2016) el motion graphics es una técnica digital, la cual combina imágenes, palabras, sonido y video. También comenta que el motion graphic es la combinación del lenguaje cinematográfico, de la animación y el diseño gráfico que



Imagen recopilada de:
http://4.bp.blogspot.com/-G4r-Lnh9yd0/VT97zn6q_ZI/AAAAAAAAAR0A/nRFuawPGOLc/s1600/imagin-universo-zelda-pelicula-animacion.jpg



Imagen recopilada de:
[http://extentit-inst.com/data0/images/motion%20\(4\).jpg](http://extentit-inst.com/data0/images/motion%20(4).jpg)

de forma creativa logran unir elementos como lo son la tipografía, ilustración, logos, formas y videos a lo que, a continuación se animan o se mueven de manera que cuentan una historia.

Conforme al canal Muy Pulenta (s.f) , se interesa en poder aprovechar múltiples recursos multimedia para contar una historia. Algunas de las ventajas del motion graphic son:

1. Se puede lograr que algo que resulta complejo de entender, llegue a ser explicado en cuestión de segundos, haciéndolo posible a través de un video o spot animado.
2. La versatilidad que ofrecen los motion graphics a la hora de implementar recursos es excelente y permite recrear situaciones o escenarios imposibles de captar en video.
3. El trabajar motion graphics permite integrar distintos recursos muy variados como fotografías, videos, ilustraciones, o elementos animados en 3D.
4. En la actualidad es uno de las técnicas del lenguaje audiovisual más solicitadas al momento de comunicar. Ya que ofrece presentar un relato mediante un diseño gráfico animado.



Imagen recopilada de:
file:///C:/Users/Fernando/Documents/marco%20teorico%20investi%20imaenes/84.jpeg

Animación Híbrida

O'Hailey (2010) menciona que la animación híbrida consiste en la combinación de elementos 2D con 3D y viceversa.

Selby (2013) menciona que es la oportunidad de mezclar la acción real con la animación, ya que no está únicamente limitada a los principales estudios, de hecho hay numerosos ejemplos de la mezcla de estas técnicas donde animadores experimentan tal hibridación a menudo mezclando interjecciones animadas con material filmado con cámaras de video digitales.

Animación artesanal (2010) explica que se trata de un recurso narrativo muy antiguo, la idea de mezclar personajes reales con caricaturas llegó a resultar muy atractiva lo cual se podía considerar un sueño echo realidad con el cual se podía sumergir en un mundo de fantasía. Esquivel (2011) explica que la posmodernidad ha traído la complementación de técnicas híbridas en los que una técnica se sirve de otra para la creación de una animación.

Esta técnica consiste en sobreimprimir dos fotogramas en cada fotograma de la película final. La animación híbrida fue popularizada en los años 40 donde posteriormente Disney monopolizó esta técnica por ejemplo Mary Poppins.

Este estilo de animación no se puede ser considerado como un género experimental ya que es una técnica muy popular en la publicidad y otros artículos infantiles.

Dentro de la animación híbrida existen distintos métodos para aplicarla.

El back projection es una técnica de efectos especiales que consiste en filmar a actores situados frente a una pantalla en donde detrás se proyecta otra película de manera simultánea la cual se utiliza para filmar escenas desde el interior de un carro en movimiento.

Actualmente las técnicas digitales son más comunes el mezclar actores con personaje animados por computadora en donde el actor dramatizaba la escena para luego ser sustituido por el personaje animado.

Manovic menciona que hoy en día el lenguaje visual híbrido se ha expandido hasta alcanzar un gran porcentaje de cortos experimentales e independientes.

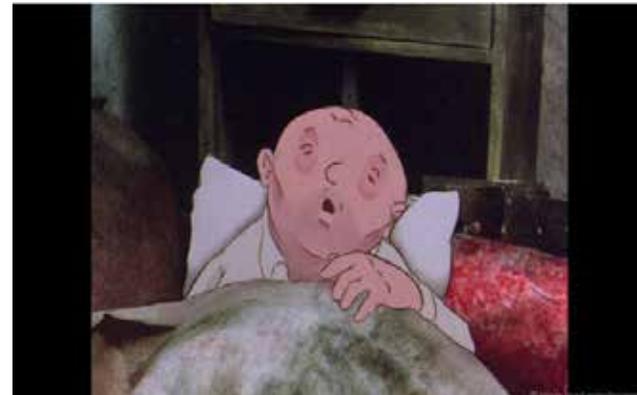


Imagen recopilada de:
<http://i.imgur.com/fht0dal.jpg>

La importancia del audio y como utilizarlo:

Selby (2013) menciona que el sonido crea un ambiente y un nivel de expectación para el público. Al construir un ritmo, permite introducir, establecer y mostrar personajes y situaciones, marcar aceleraciones y des aceleraciones en el tiempo de la obra y de modo similar definir transiciones y conclusiones en las que devuelva al espectador al mundo real.

El sonido en cierto sentido, es tan importante como la imagen en la realización audiovisual tanto como los efectos sonoros y la música adecuada que favorecen la imagen y la edición.

Para León (2013) el valor del sonido en un audiovisual es significativo, porque al ver una imagen sin sonido no se puede cautivar al público, permitiendo que se distraigan muy rápido. Considera que el valor del audio en una película es de 50%-50% ya que son dos procesos distintos pero deben trabajar juntos para que funcione.



Imagen recopilada de:
<http://www.filmosofia.com/images/boomoperator2.jpg>



Imagen recopilada de:
<http://mediterraniaaudiovisual.com/wp-content/uploads/2015/05/Filmscroing.jpeg>

Función de la música:

Lamet, Rodenas y Gallego (1968) mencionan que la música constituye un gran medio de expresión en la cinematografía, la música puede llegar a ser real cuando está siendo producida por un objeto que pertenece a la escena captada por la cámara o expresiva añadida por el gusto del guionista o el director. Normalmente suelen usarse en sustitución por un sonido real, por ejemplo: pasos de personajes acompañados por música que sustituye al sonido real, por lo que normalmente la música lleva el mismo ritmo que el sonido sustituido. También es utilizado en caso de sustitución de un sonido pensando, recordado por un personaje o por otro lado como la continuación de un grito o un ruido.

Otras formas de utilizar la música es subrayando el estado psicológico del personaje, como si está alegre o triste según su estado de ánimo o como normalmente se usa como ambiente o fondo trayendo un gran aporte a lo que está sucediendo en escena.

Selby (2013) menciona que las secciones melódicas se diseñan con el fin de explorar o acompañar desarrollos lineales, mientras que las armónicas proporcionan toque emocional intrínseco a la narración. El tiempo de la música determina el ritmo de la obra.

La música puede posicionarse de forma que permita los sonidos seguir el movimiento visual, adoptando el nombre de panoramización dinámica. La música puede interpretarla un director de orquesta para destacar aspectos particulares de un personaje, como el género o la identidad nacional.

Sáenz (2008) añade que no se agregue la música en la banda sonora por simple rutina, sino que se use para marcar ritmo, movimiento y generar o reforzar un ambiente. El sonido y la imagen deben contar la misma historia en armonía mediante desarrollos paralelos o conjuntos



Imagen recopilada de:
[http://www.movpins.com/big/MV5BMTQ4NjMyODA5M15BM15BanBnXkFtZTcwMzM-2NjQzMw/still-of-jonathan-rhys-meyers-and-freddie-highmore-in-august-rush-\(2007\).jpg](http://www.movpins.com/big/MV5BMTQ4NjMyODA5M15BM15BanBnXkFtZTcwMzM-2NjQzMw/still-of-jonathan-rhys-meyers-and-freddie-highmore-in-august-rush-(2007).jpg)

Softwares:

Un software es un programa informático que hace posible la realización de tareas específicas dentro de una computadora. Los softwares van cambiando dentro de las etapas de la postproducción y animación. Dependiendo del programa variarán las capacidades de las computadoras utilizadas tanto en memoria RAM, tarjeta de video y capacidad de disco duro.

Adobe Premiere:

Adobe (2015) menciona que es conocido como uno de los más grandes programas de edición de videos, gracias a su conjunto de herramientas de producción de video, lo cual lo coloca como líder en el sector, se puede trabajar de sobremesa y en dispositivos móviles, para editar cualquier tipo de medio en su formato nativo y crear producciones profesionales con colores brillantes para cine, televisión e Internet.



Imagen recopilada de:
http://globedia.com/imagenes/noticias/2012/10/6/cine-pediatria-143-triunfo-sueno-musica_1_1406417.jpg

Final Cut Pro:

Los gráficos animados son protagonistas de las últimas versiones. Es un programa que cuenta con la capacidad de crear títulos en 3D espectaculares al mismo tiempo, con unos cuantos click tiene la capacidad de ajustar el aspecto, la iluminación, animación y otros detalles con controles sencillos.



Imagen recopilada de:
http://plastik.hu/media/images/FCP_Effects_big.jpg

Adobe After effects:

Adobe (2015) comenta que es mejor conocido por crear increíbles gráficos animados y efectos visuales. Es la aplicación de composición creativa y animación estándar del sector, permite diseñar y publicar gráficos animados y efectos visuales profesionales para el cine, televisión, el video e Internet.



Imagen recopilada de:
http://222.img.pp.sohu.com.cn/p222/2016/1/12/15/4/6_15311476258g104SysCutcloud_82723736_6_3b.jpg

Autodesk Maya:

Autodesk (2015) menciona que es un software especializado en animación, modelado, simulación y renderización en 3D ofreciendo un completo conjunto de herramientas creativas suponiendo un punto de partida para hacer realidad la visión en cuanto ha modelado, animación, iluminación y en efectos especiales.

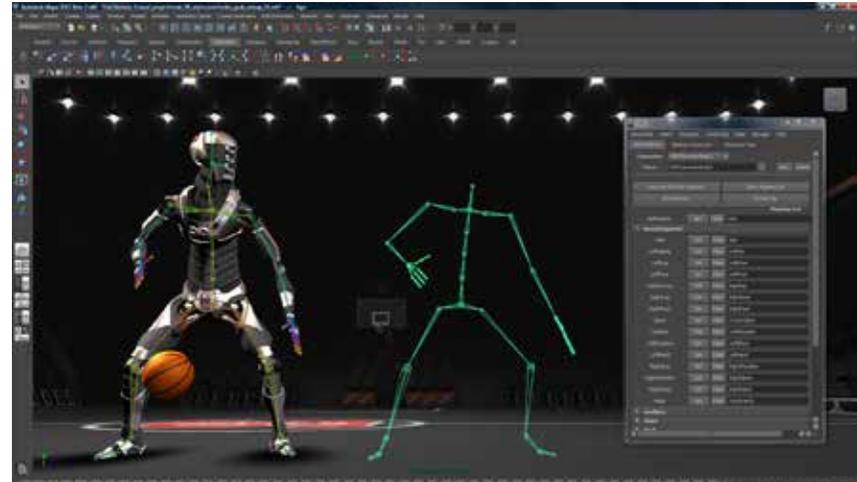


Imagen recopilada de:
<http://www.galaxyvfx.com/images/slides/5.jpg?1462147207636>

Cinema 4D:

MAXON (2016) menciona que el programa especializado para artistas del 3D que buscan realizar gráficos avanzados 3D, añade herramientas avanzadas de carácter, pelo, un motor físico, e ilimitados clientes de render, permitiendo abordar cualquier proyecto con facilidad. Las herramientas de personajes de cinema hacen fácil la creación de rigs y animaciones avanzadas de personajes.



Imagen recopilada de:
<http://academyc4d.net/en/essential-training-online.html>

Adobe Audition:

Adobe (2015) menciona lo define como un programa que permite la mezcla, edición y creación de contenido de audio completo, posee un conjunto de herramientas que incluyen multipista, forma de onda y visualización espectral. Está diseñado para acelerar los flujos de trabajo de producción de video y finalización de audio, proporcionando una mezcla final con un excelente sonido.



Imagen recopilada de:
<https://thifnlt.files.wordpress.com/2016/02/screen-shot-2013-02-08-at-1-33-22-pm.png?w=586&h=390&crop=1>



Experiencia desde diseño

Amaro and Walden's Joyride:

<http://www.thelineanimation.com/amaroandwaldensjoyride/>

Amaro & Walden are two rowdy boy racer, hipster hybrids with that lads on tour attitude. They're the best of friends but couldn't care less about each other's safety. Follow them burning around town acting like they're top dons in a music video.

Haciendo Amaro y Walden's Joyrie

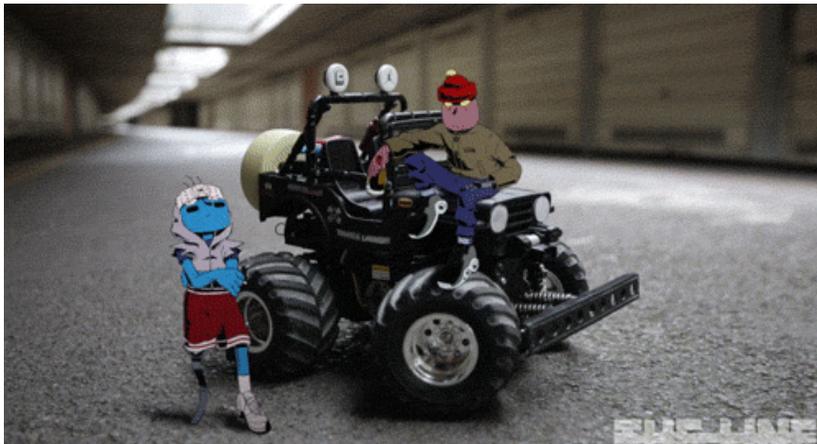


Imagen recopilada de:
<http://www.thelineanimation.com/amaroandwaldensjoyride/>

The film is shot in the world of Amaro and Walden. Filming at this scale meant we got to see the world from a rarely seen vantage point. It also enabled us to shoot stunts and elaborate shot set ups that would have been very expensive to do if the characters were life size. The scaled down proportions allowed us to work quickly as we were capturing real moments spontaneously.

Character Designs



Imagen recopilada de:
<http://www.thelineanimation.com/amaroandwaldensjoyride/>

Amaro and Walden drive a Tamiya '1982 Wild Willy 2' RC car nostalgically named after Topanga Lawrence - the first girl they both fell in love with. The car's spec is perfect for unnecessary wheelies, umpteen donuts and straight-up, cold, hard cruising. It's customised with a matte black paint job, front headlights, a passenger seat and logo graphics of some of the best sponsors around.



Imagen recopilada de:
<http://www.thelineanimation.com/amaroandwaldensjoyride/>

Test Shoot

We had a feeling that sticking a GoPro camera on an RC car would yield some interesting footage. So we went out to the park and pissed about for a couple of hours. When we got back to the studio to review the footage we'd managed to capture a dog chasing it and a kid in a spiderman outfit going crazy for it. This gave us the impetus to go out and gatecrash the rest of London for footage that we could animate to.



Imagen recopilada de:
<http://www.thelineanimation.com/amaroandwaldensjoyride/>



Imagen recopilada de:
<http://www.thelineanimation.com/amaroandwaldensjoyride/>

The Shoot

For the shoot we teamed up with director of photography, Andrew Corrigan, who sourced and built various lightweight camera rigs to equip the cars. We filmed the large majority of shots with Gopro cameras as they're super light and durable and could be easily attached to the cars. We also shot with a Canon 5D and a motion controlled track for some of the wider shots. For the filming to run smoothly we needed three cars, two with posable rigs and one hero car that was clean for shooting wide shots. This setup enabled us to film areas quickly and cover a number of locations in one day. Once the cars and rigs were built, we embarked on a week of nonstop filming, lugging boxes of car batteries around town. We shot at various locations, trying to capture the eclectic atmos London has to offer. These were areas with beautiful city architecture, our favourite places to hangout and drink and of course locations that would be fun to drive an RC car that can do sick wheelies.

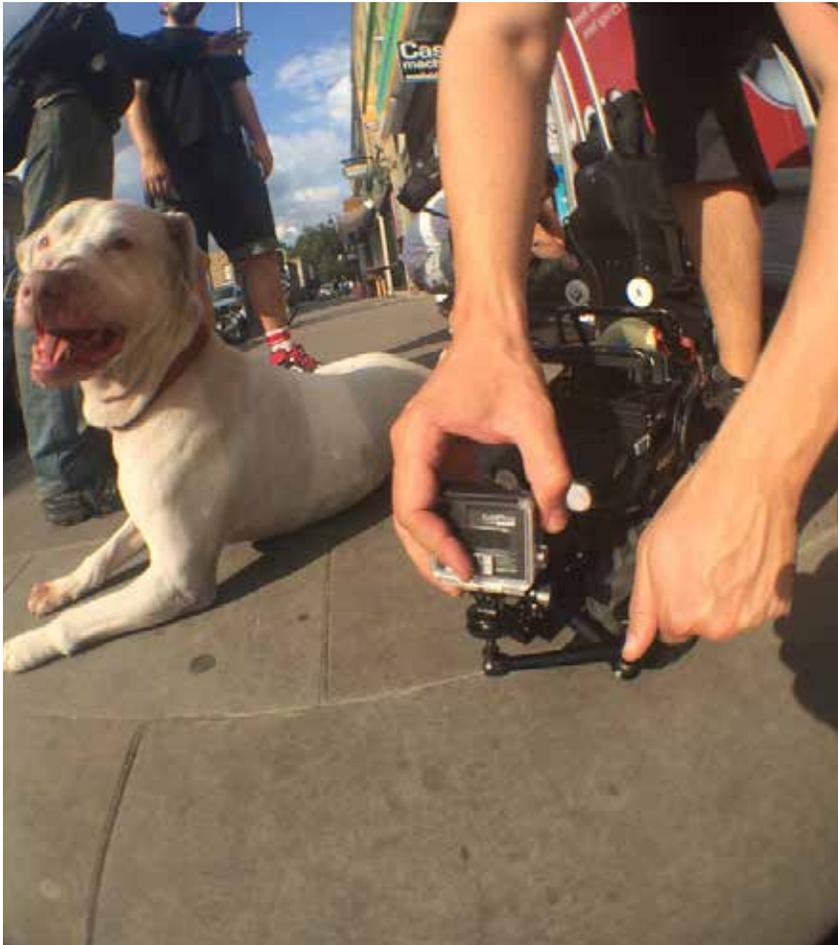


Imagen recopilada de:
<http://www.thelineanimation.com/amaroandwaldensjoyride/>

Music:

We wanted the music to be the kind track you'd hear blasting from the car speakers of two guys larging it around town. We needed a fast paced track to capture the energy of the characters. Music producers Hugo Chegwin and Fred Chegwin Berry came onboard and absolutely nailed it with a grimey, drum n bass beat and rowdy vocals, perfect to cut a fast paced edit to.

Animation and Post production

The project was fun, but not without it's challenges. However, this wasn't an issue as we had one of the finest crews we've assembled, from our favourite top animators; Peter Dodd, Jonathan Djob Nkondo and Kristian Antonelli through to the composers, James Belch, Christopher Fraser, Anna Sigüenza and the colourist Aubrey Woodwiss. The challenge for the animators was responding to the unpredictable nature of the footage. It was an unorthodox working process for everyone. Where we'd usually storyboard and meticulously plan out every action, we had to instead think on our feet as to the best way of bringing each shot to life. It left a lot of room for our animators to get under the skin of the characters in those situations. The scenarios we animated would only be believable if the characters felt like a part of this world. This made it essential for the composers to work closely with the animators from day one. Trying to strike the balance of sitting them in the world whilst still celebrating the drawings.



Imagen recopilada de:
<http://www.thelineanimation.com/amaroandwaldensjoyride/>

Credits

Creator of Amaro and Walden Tim McCourt

Character Design Tim McCourt

Directed by Tim McCourt and Max Taylor

Executive Producers Electric Theatre Collective

Director of Photography Andrew Corrigan

Production assistant Dan Jessop

Music Hugo Chegwin and Fred Berry

Editing** Tim McCourt, Max Taylor, and Julia Knight

Animation Peter Dodd, Jonathan Djob Nkondo, Tim McCourt, Wesley Louis, Sam Taylor, Bjorn Aschim, James Duveen, Kristian Antonelli

FX Animation Duncan Gist

Clean Up Tim McCourt, Duncan Gist, Aude Carpentier, Sam Taylor, Imre Horváth, James Duveen, Iria Lopez

Colour Tim McCourt, Max Taylor, Duncan Gist

Compositing Max Taylor, James Belch, Anna Sigüenza, Chris Fraser

Colourist Aubrey Woodwiss

Colour Assist Lewis Cross Field

Starring Suggs, Lauren Hedges, Eugenia Simo Grijalbo, 3 Legged Dog, Oliver Macintosh

Thanks to Jerry Flemming, Tom Box, Maeve O'Connell, Taran Spear, Sarah Crux, Lee Pavey, James Sindle, Giles Cheetahm, Dan Marum, Natashka Cheetahm, Gabriella Cerenzia, Dog Eared Films, Frith Street Tattoo, Jaguar Shoes, our parents, Ellie Cook and Lydia Raghavan.



Descripción de Resultados

Descripción de Resultados

En el siguiente apartado se detalla la información extraída por medio de las entrevistas especializadas realizadas a los sujetos de estudio de forma individual.

A continuación se presenta las respuestas brindadas por cada uno de ellos.

Entrevista dirigida a Chris Kummerfelt:

1. Define qué es el cine para ti:

El cine para mí es un puente y un punto universal de comunicación puede ser comunicación artística o estética pero en su mayoría es comunicación espiritual.

2. ¿Qué papeles juegas dentro de tus proyectos?

He hecho de todo un poco, como productor se hace de todo. Se hace de chofer, de cocinero, de contador, pero más que todo en general me consideraría escritor o sea guionista, productor y director. En Guatemala no hay muchos guionistas considero que en algún momento me gustaría dejar de escribir no sé cuándo pero en algún momento y aún más, me gustaría dejar de producir ya que no hay ni muchos productores ni muchos guionistas entonces lo paro haciendo yo y por eso paro dirigiendo porque lo escribí y ya lo produje qué más da.

3. ¿Cuál es la experiencia de ser Guionista, director y actor?

Cuando estaba trabajando en Hunting Party intenté no hacer más de dos cosas a la vez entonces empecé a escribir y casi no produje durante la producción, donde solo estaba dirigiendo obviamente y estaba actuando, el problema con eso y la verdad no sé cómo hacen los demás como Woody Allen o Ben Affleck que siempre dirige sus películas son dos maneras completamente distintas de pensar entonces como director estás viendo el arco narrativo completo y estás intentando encajar cada toma, cada escena, cada secuencia, cada segundo del film dentro de ese arco narrativo general. Como actor tú estás considerando algo narrativo que es individual y completamente personal y esa es la distinción entre ambos; aunque obviamente el director tiene que pensar también técnicamente y el actor no, entonces era como brincar de no tanto de una persona a otra sino pues que de una forma de pensar a otra no sé qué será pero es difícil si uno no tiene un equipo suficientemente entrenado y que lo conozca a uno lo suficientemente bien y que confíen en uno es imposible.

4. ¿Para ti, qué es el mensaje visual....?

Mensaje visual es.....El cine como herramienta comunicativa universal tiene muchas diferentes fases, unas subtextuales, otras visuales, otras auditivas, otras musicales, otras rítmicas, etc. Otras de color cromáticas entonces hay muchas maneras de descomponer un mensaje en el caso del visual es simplemente utilizar ciertas reglas que son inconscientes para poder decir lo mismo que está queriendo decir el dilema, usualmente la parte visual recae en el director de fotografía no? entonces es una forma más de decir algo que el director está queriendo decir.

5. ¿Qué es lo fundamental que debe tener un cineasta al momento de hacer una película desde tu punto de vista?

Valor. Yo lo diría como otra cosa pero políticamente correcto es valor porque tiene algo de persistencia pero cuando no hay persistencia no hay valor en el que te enfrentas a algo grande y siempre vas a tenerlo, es más un tipo de valentía entre rebeldía y estupidez tienes que ser lo suficientemente estúpido para creer en algo más de lo que nadie más cree lo cual te hace un estúpido, un loco tienes que ser lo suficientemente rebelde como para luchar por algo que nadie más quiere luchar por supuesto.

6. ¿Cuál es el proceso para crear una película o producción audiovisual y qué es lo más difícil de ello?

Creo que eso depende del proyecto pero en general son las cinco fases: está el desarrollo, preproducción, producción, posproducción y distribución ¿qué es lo más difícil? depende del proyecto si es un

proyecto muy poco comercial probablemente desarrollo y distribución vayan a ser lo más complicado, si es un proyecto altamente comercial lo más probable es que vaya a ser producción lo más difícil porque si es comercial es un proyecto muy demandante en la manera en la que se ejecuta por cómo se vendió y por cómo se va a vender después, se vendió primero a productores y financistas, y después se va a vender al público entonces la ejecución es muy complicada.

7. ¿Cómo consideras la aceptación por parte del público a los tipos de películas antes mencionadas?

Creo que para todo hay un público cada vez el mismo se está automatizando más, entonces cada vez hay un mayor número de personas desarrollando gustos más particulares y eso coincide que cada vez hay diferente películas que nunca jamás en la historia del cine ni del ser humano han habido tantos productos audiovisuales simultáneamente , creo que la aceptación está ahí, creo que lo único que hace falta es el vínculo entre esa oferta y miles de películas y esa demanda de miles de gustos distintos, plataformas como netflix andan a un gran paso adelante pero creo que el futuro está en cómo conectar esa oferta y esa demanda de tal manera de que cree match y eso va a ser a través de la especialización de plataforma Vod donde saber perfectamente qué es lo que quieres y ya sabes dónde buscarlo eso lo tienes que pagar pero la opción ya existe.

8. ¿Qué etapa es la más importante para ti durante el proceso?

Usualmente la gente diría que es preproducción, producción y postproducción que son las tradicionales, pero en mi opinión es el desarrollo, porque el productor y el guionista trabajan juntos para hacer un buen guion. Si no hay un buen guion no hay nada que hacer con la película en ninguna otra fase consecuente. Se van a poder arreglar los problemas de un mal guion y en la parte de financiamiento en donde el productor está conscientemente desarrollando un proyecto, el cree, sabe, espera crear o saber que va a tener éxito. Si esas dos personas (el guionista y el productor) no hacen un buen trabajo en desarrollo no importa lo que pase después nadie lo va a poder arreglar.

9. ¿Qué opinas sobre la animación en general?

En lo personal, yo nunca me he metido a animación porque live action es más barato, es más fácil y siempre ha sido lo mío. No he tenido la oportunidad de meterme mucho en la animación, las pocas experiencias que he tenido en animación tal vez porque soy tan nuevo para el medio, no han sido particularmente frustrantes sino que han exigido un poco más de paciencia que live action.

Yo creo que en animación la ventaja más grande y más sobresaliente que encuentro en el medio bastante crítica en específico, es la capacidad de poder imaginar cosas que en live action podrían ser difíciles de hacer, entonces a uno le abre muchas posibilidades y universos narrativos que en live action jamás se permitirá hacer, pero para poder imaginar animación tienes que escribir, tienes que ver el mundo de una manera completamente distinta y no todos tienen eso.

10. ¿Has trabajado sobre el tema de la animación híbrida o lo has considerado?

Sí lo he considerado, específicamente para estos dos proyectos que estoy trabajando ahorita, dos guiones ambos necesitan animación híbrida en correcciones técnicas y porque el guion lo exige creativamente hablando, sí lo he considerado.

11. ¿Qué piensas sobre las películas que aplican la animación híbrida?

Por ahora considero que son películas que están empujando esa frontera que ya existía desde mucho antes, como Disney, que la aplican desde hace muchos años, pero todavía se están probando las fronteras de esta técnica no creo que se pueda decir que como por ejemplo es muy raro ver una película de horror aunque digan que es muy original, debido a que se llegó casi que al límite en ese género, por ahora eso aún no ha sucedido con animación híbrida, hay muchísimo para explorar narrativa y técnicamente.

12. ¿Consideras que la decisión de usar este tipo de animación podría ser improvisada?

No. Sí podría ser improvisada pero sería una mala decisión en términos de producción y de dirección obviamente, sería una mala decisión porque metes en tantos problemas a todo el crew y a toda la producción y a todo el proceso interno.

En caso de no aparecer puede que haya sido añadido en el storyboard donde se tuvo que haber storyboardado la película entera por la razón de incluir animación híbrida al live action si

no veo otra manera en la que lo hayan podido poner. En el live action se storybordea la película pero de forma general.

13. ¿Cómo valor narrativo qué tan importante podría llegar a ser la animación híbrida?

Creo que depende del proyecto de la historia y del guion; yo miro animación híbrida en el caso de Her de Spike Jonze por cierto es un director que trabaja mucho con animación híbrida no sé si has visto el corto que hizo Spike Jonze para Kanye West *We Were Once a Fairytale* se llama es un corto/video musical que dura entre 15 o 20 minutos en donde el ego de Kanye West es un muñequito de stop motion que existe junto a Kanye y después se para matando el muñequito. Es bastante fuerte y bastante oscuro pero funciona muy bien, creo que la función narrativa la veo como Her el caso de Her uno de los dos personajes no existe es una inteligencia artificial que está en todas partes, algo así miro animación híbrida la potencialidad de poder narrar a través de un personaje que necesariamente no está ahí.

14. ¿Considera necesario que este tipo de animación deba ser acompañado con una narración?

No

15. ¿Crees que se podría aplicar en base a temas nacionales o históricos?

Si por supuesto ¿porque no?

14. ¿Consideras que el uso de elementos animados pertenece a un género específico?

Sí, yo tendría que decir que sí y eso creo, que también va a la pregunta anterior. En general hasta ahora lo que se ha hecho con híbrido ha sido fantasía y creo que ese ha sido el género que se ha explotado, pero los límites de esta técnica están en otros géneros entonces ok logramos animación híbrida en fantasía ¿qué más nos queda? nos quedan películas históricas, nos queda suspenso, nos queda horror, nos queda comedia, etc.

15. ¿Crees que estos elementos pueden llegar a ser parte de la imagen de la película?

Si completamente creo que tienen que ser en el momento en el que te comprometes con esta técnica, tienes que ser consecuente con ella y por ser todavía tan inusual, por ahora, tiene que ser parte de la gran propuesta fotográfica y visual de todo el proyecto de la película. No puedes como que de repente solo meter un elemento animado digitalmente y esperar, en el caso de *Inglorious Bastards* está bien porque es muy corto y el todo de la película se presta a ello pero si lo hubieran extendido toda esa secuencia hubiera clasheado con el resto de la propuesta visual.

16. ¿De qué manera crees que aporta el diseño de producción en la película y en la integración de la animación a esta misma?

Se expande, porque ya no estás pensando en términos audiovisuales de live action, lo estás poniendo en términos animados que tienen que cambiar las reglas del juego pero tienen que complementarse, pero si no se complementa es por falta de experiencia del director o del diseñador de producción o el director de arte.

17. ¿De dónde crees que surge la idea de utilizar la animación en video para narrar una historia y poder integrarla?

Surge del escritor, donde se da cuenta que puede aportar más a la narrativa si incluye ese elemento se considera y ya.

18. ¿Bajo qué criterio sería útil utilizar esta mezcla de video y animación?

Depende de la historia obviamente, pero también depende del tono. Si la historia no se puede desarrollar sin ese elemento, entonces se tiene que incluir, si la historia gana con la inclusión de ese elemento se tiene que animar. Creo que esas serían las únicas dos condiciones y la única manera de desarrollar la narrativa. Si se puede narrar de cualquier otra forma entonces no literalmente tiene que ser parte del plot.

19. ¿Cómo interpretarías las animaciones sobre video en el guion?

Desde el guion, al incluir un elemento animado técnicamente es obvio que cambia la escritura. Es distinto escribir para animación, así como, es distinto escribir para live action, porque tienes menos control sobre ciertas cosas. En el caso de live action estás generando un script a partir de un bit, que son actuados por personajes reales esa es la base del guion, en el caso de animación no puedes contar exclusivamente del bit y es parte del reto o poder humanizar la animación de los personajes de tal manera en la que podamos comunicar esos bits. La verdad nunca he escrito animación entonces no sabría cómo poder explicar o cómo poder juntar live action, pero sí entiendo que son reglas distintas. En el caso de Ted en el que Ted es el personaje principal al igual que Roger Rabbit tendría que incluirse en todas las escenas como si fuera una persona.

20. ¿Qué le recomendarías a un futuro director al momento de trabajar con animación híbrida en sus producciones audiovisuales?

Storyboard que todo quede allí, porque por ser animación no se puede correr riesgos o sea que en animación hay partes del guion sobre los cuales uno no puede tener tanto control, entonces depende mucho del director de animación de ese proyecto en particular, esta persona tendrá que coescribir hasta cierto punto el proyecto. Entonces yo dejaría todo en storyboard para que todo el mundo sepa lo que está pasando

21. ¿Considerando que como director tomarás la decisión de utilizar la combinación de animación y video real, cómo influye esto a tu toma de decisión en cuanto a planos y el cómo los personajes tienen que interactuar con esto?

La propuesta visual desde el punto de vista de un director como una acción cada proyecto tiene su propia historia, su propio tono, su propia estructura, entonces no se puede decir genéricamente que es lo que se puede hacer o no se puede hacer dentro de un proyecto general creo que de eso depende al igual que otro cualquier live action depende del proyecto en cuanto a propuestas visuales obviamente se tiene que considerar el personaje animado no es una persona en verdad por eso mismo el control es limitado pero también hay otras nuevas posibilidades entonces planos por ejemplo el general en el caso de Ted no funcionaría porque Ted es chiquito se pierde la imagen entonces tienes que acercarse bastante y si te das cuenta en Ted usualmente todos los planos son planos de two shots abiertos creo que es en parte por eso, es muy chiquito.

22. ¿En el caso de motion graphics por ejemplo en Stranger than fiction como lo harías?

Esa es una pregunta más como para editores, a nivel de generar el script, es como el editor después va a lograr transicionar entre ese cambio de tono o ese cambio de propuesta visual que obviamente te aleja de la parte narrativa pero aporta algo distinto es información pura es textual no tiene subtexto.

23. ¿Consideras que la integración de animación sobre video es para transmitir un mensaje más informativo-referencial demostrando datos o uno más expresivo emocional demostrar algo más sentimental o simplemente fáctica la cual solo busca llamar la atención?

Un poco de los tres indudablemente, se va a perder emoción, en si no está por ser una técnica muy joven porque no ha sido sobre explotada al público en general le cuesta meterse en una historia donde están esos 2 medios en conjuntos, entonces como cuando vas a ver una película de miedo te da miedo, porque te sentís parte de la historia del video porque es live action. Puede ser que tengan monstruos fantásticos en el caso del híbrido esa división todavía no está completamente unida porque todavía está muy separada tienes dos personajes principales conviviendo uno a la par del otro y eso te retrae audiencia. No creo que eso vaya a ser siempre así, pero si se sigue explotando la animación híbrida la gente si se va a comprometer con la historia, lo cual se llama suspensión disbelief, cuando el disbelief lo suspendes y lo dejas tirado fuera de la sala del cine cuando entras estás dispuesto a creer cualquier cosa. Motion graphic todavía está a un paso atrás no es por culpa de animación híbrida, sino es culpa de la audiencia que todavía no se ha acostumbrado y yo creo que eso impacta en el hecho de que primero se va a retraer la emoción, segundo vas a tener que sobreexponer cierta data, cierta información y en parte es llamar la atención. Todavía es una técnica novedosa, todavía se va a utilizar para llamar la atención como en el caso de Ted gran parte del peach y la forma de vender es: tenemos un osito de peluche que está conviviendo con todos los demás en un mundo real y con una actitud.

24. ¿Cómo tomas la decisión respecto a qué sonido podría reforzar el mensaje visual?

En general utilizas el sonido como el primer componente para reforzar visualmente y contrario desafortunadamente primero necesitas la película y después le metes el sonido, o sea que, hay un poco de trabajo de sonido hecho, pero es muy preliminar entonces siempre el sonido está complementando la imagen de segunda manera porque no puedes editar una película solo con sonidos, hace sentido en el caso de live action. El caso de animación funcionaría muy parecido, pero tienes que considerar que tienes RDI recording para el personaje en animación y la mejor manera probable para poderlo implementar y la mejor manera de poderlo complementar es literalmente grabar RDI muy cercano a producción o antes de producción para que vos sepas más o menos como van a girar el tono de escena a escena.

25. ¿Al momento de manejar la paleta de color como influye tu decisión a la hora de escogerlo y cómo defines que es la paleta que estabas buscando?

Los personajes animados responden distinto a la luz y a la paleta del color que a cualquier otro componente real de live action y la decisión de color se hace entre el director de fotografía, el diseñador de producción, el director de arte y el director, entonces después pasa por un filtro de colorización digital por lo que es una de las decisiones más complicadas porque no solo estás decidiendo color para una escena o para una película, sino que para personajes. En este caso los personajes responden distinto a ese color como en el caso de Luis Gero color corrección. En el caso de animación se tendría que trabajar desde antes la colorización para tener una idea bastante buena de cómo va a ser el producto final, el cual agrega otro nivel de dificultad, por eso considero que no se ha hecho tanto, es muy demandante.

Entrevista dirigida a Iván Castro

1. ¿Define que es el cine y la dirección fotográfica en tus propias palabras?

¡Wow! bueno para mí el cine es una ilusión, siempre he sentido que vivo en una película, entonces, me encanta como muchas veces he encontrado las respuestas a mis preguntas en un montón de películas, me identifico con historias y personajes, es algo que en primer lugar me inspira y segundo lugar lo respeto muchísimo. Me encanta la solemnidad del cine, me encanta el tiempo que la gente se dedica para poder llevar una obra a cabo, no puedo ver una película sin imaginarme como se hizo, es imposible para mí no importar la película que sea siempre, siempre estoy viendo un detrás de cámara cuando veo la película me conecto en cada escena.

Dirección de fotografía como tal, para mí es de las cosas más importantes, siempre está el Director de la película, siempre es la persona más importante, pero en realidad de lo único que se encarga es de dirigir a los actores, pero quien se encarga de plasmar la historia, quien se encarga de escoger las locaciones y de definir prácticamente el vestuario de la película es el director de fotografía; entonces yo diría que es tan importante como el director, porque allí es donde se encierra todo la creación de la película, ya que entra por los ojos y creo que detrás de esa visión que tiene un fotógrafo es donde nosotros podemos realmente alimentarnos y llenar muchas preguntas, mucha información que ni el audio, ni diálogo no es capaz de completar por sí mismos.

2. ¿Qué juego tiene la dirección fotográfica y qué tan importante llega a ser en una película?

Es muy importante, si le preguntas a un sonidista la imagen, es aquello que la gente voltea a ver cuando escucha algo, pero yo diría que es totalmente lo contrario. Creo que el éxito de una película o documental es aquella que tú puedes entender sin necesidad de escuchar algo, es aquello que tú vas en la calle y ves un televisor puesto a través de la vitrina y tú sabes que es lo que pasa, porque se entiende, es parte de lo que plasma la dirección de fotografía. Realmente cumple con el objetivo que dice que una imagen dice más que mil palabras, poner las cosas para que puedan ser entendidas o sino por lo menos que te retan la imaginación.

3. ¿Tú estás de acuerdo que si es un 60% o 70% más video que audio?

Totalmente como dije anteriormente los sonidistas dirían lo contrario pero yo creo que es así, una imagen dice mucho más, el audio refuerza muchísimo, pero lo que entra en tus ojos es mucho más importante y se puede entender a pesar que no exista el sonido como herramienta.

Entrevistador- He platicado con varios sonidistas dicen que sí es más importante.

Sí cada quien va a defender su rollo como tal, pero no es así, ya que podríamos entrar a cosas un poquito más psicológicas. Por supuesto, el sonido vos puedes entender una historia solo con escucharla ¿verdad?



También es recurso cinematográfico donde la imagen se torne negra o escuches, pero creo que encuentras un impacto más grande cuando ves las cosas, porque cuando ves logras creer, a pesar de que entiendas de que ese dragón no existe, hay una parte de tus ojos te están diciendo que sí existe, porque los estás viendo en una imagen que a tu vista se ve real.

4. ¿Cuál consideras que es el aporte de la dirección fotográfica en desarrollo de un proyecto audiovisual?

Yo siento, en primer lugar que las cosas se tienen que planificar. Todo empieza con una idea, luego ya haces un guion cinematográfico, y en ese guion ya empieza la fotografía, porque ya estas arrancando las palabras del libro. Esas palabras de la persona que vivió, la persona en la vida real o que simple y sencillamente fue creada y ya la empiezas a traducir a imágenes o desde el guion cinematográfico ya estas poniendo imágenes a las cosas y es sumamente importante, si tienes una locación, no puedes definir ni siquiera los costos de la película, no puedes definir absolutamente nada, entonces tienes que empezar con esa visión fotográfica entonces tú ya decides la historia es basada en Nueva Zelanda, o es un guatemalteco que va a Nueva Zelanda entonces ya se forma la idea que hay que rodar en Nueva Zelanda o creamos un ambiente que parezca Nueva Zelanda en Guatemala; entonces todas esas preguntas las empiezas hacer, la dirección de fotografía y que tienen que ir siendo completadas pero primero empiezas con la historia y luego empiezas con el planteamiento visual y de allí parte todo lo demás. Después del planteamiento visual ya se busca los actores, las locaciones, el vestuario, ya se define de qué época se está hablando, pero todo empieza con una visión cinematográfica,

verdad una visión fotográfica.

Después de la historia la dirección fotográfica es el primer proceso curiosamente, también termina siendo el último procedimiento de una obra cinematográfica, porque después vienen los efectos especiales, la colorización cualquier otra cosa, entonces va desde el principio hasta el final.

5. ¿Qué aspectos debería poseer una cámara para filmar un material audiovisual?

Bueno aquí ya estamos hablando de una cuestión un poquito más tecnológica verdad, obviamente uno espera lo mejor, yo diría que prácticamente lo que necesitas simple y sencillamente es que grabe video. Hay películas que son hechas con cámaras de seguridad, y son películas que han ganado premios. Entonces lo que te interesa es que grabe, sino por lo menos que tome fotos, porque de las fotos vas hacer el video. Tales pueden ser cámaras de seguridad, celulares y con qué grabe bien, si ya lo quieres hacer en una obra de efectos especiales si tienes que tomar muchas cosas en cuenta por ejemplo: hay cámaras que trabajan con sistemas que te incluye el canal alpha que es el canal de la transparencia, para que vos después lo podas procesar para efectos especiales y aprovechar ese canal, hay cámaras que te graban mayor cantidad de cuadros por segundo para poder después convertir efectos especiales, explosiones y todo tipo de cosas, ya allí puedes ir creciendo en base a tu ambición y en base a tu presupuesto hasta donde tú quieres, pero una cámara lo único que necesitas para hacer una película es que grabe.

6. ¿Ya como experto en el tema cuantos frames por segundos trabajas?

Por ejemplo yo todos los videos que hago los hago en 60 cuadros o 120 cuadros porque a mí me fascina incluirle cámaras lentas a mis videos es decir hacer técnica de ramping que empieza algo muy rápido y luego termina desacelerando. Sin embargo, la taza de cuadros por segundo típica es de 24 cuadros.

7. ¿En caso de manejar varios cuadros y que estos tomen el aspecto de que fue filmado con una cámara digital normal, perdiendo el aspecto de lo que es el cine, qué opinas?

Allí puedes hacer muchas cosas por ejemplo si quieres tener ese aspecto de cine tienes que entender que esos movimientos se tienen que parecer a los que ve el ojo humano. El ojo humano trabaja 24 cuadros por segundo o sea que cada vez que yo veo mi mano vos no estás viendo el detalle de mi mano, vos estás viendo la estela de mi mano, el barrido de mi mano, muchas veces en el cine eso es lo que se busca por lo tanto se graba la menor cantidad de cuadros por segundo posiblemente 24 cuadros, que es el standard, y por lo mismo la velocidad del shooter, se trata de no superar ese número para que también exista esa variación. Yo lo que hago es que le añado ese efecto en posproducción, que si se puede, si vos grabas muchos cuadros por segundo después puedes hacer la ilusión que está grabando en 24 cuadros por segundo solo haciendo offset a los cuadros.

8. ¿Qué criterios aplicas para definir las técnicas que vas a utilizar?

Número uno, todo basado en la historia, recuerda que el cine es una cuestión de sensaciones, una de las cosas que es muy importante, es que tienes que evitar ser obvio, no des demasiada información la gente te va completar el mensaje, no lo necesitas; es un error típico, en el cine casero que empieza la escena con que suena el despertador, alguien se despierta, después hay un plano donde pone los pies en el suelo, después va al baño, después abre el grifo se mira al espejo y se da cuenta que tiene que salir temprano. En el cine digamos, cuando tú quieres hacer algo de historia efectiva, tu solo pones el despertador y luego ya este tipo está corriendo hacia el carro, no necesitas contar toda la historia, necesitas digamos hacer imágenes para gente inteligente; entonces ese tiene que ser como el primer criterio, verdad, no dar demasiada información, entre más difusa y más perdida esté la información más fácil va a ser que la gente te agarre el mensaje, ya después de eso ya empiezas a definir texturas, yo creo que cualquier persona que trabaje en imagen valora lo que ve. Entonces vos por ejemplo, te encontraste en un lugar y te encontraste con algo rojo entonces vos decís este rojo ya no lo estás viendo como una lata lo estás viendo como un elemento, éste es el tono que yo necesito para esta parte, para este cortometraje o esta película, como la violencia.

Curiosamente la mayoría de directores de fotografía importantes, tienen una cajita, en la que cada vez que se mueven van guardando cosas. Tuve la oportunidad de conocer, a un gran director de fotografía que es Carvalho, director de Ciudad de Dios, una película

brasileña que fue súper premiada y él llevaba cosas a escena, de repente dice que ven esta servilleta, entienden por qué esa escena tiene el color de la servilleta y precisamente creo que esa es la visión que la mayoría de personas tenemos. Nosotros vamos tomando de todos lados influencias que no tienen nada que ver, una servilleta, con la escena de una película en medio de una estación de tren. Pero para el director de fotografía si lo tiene entonces va tomando de todos lados y se va inspirando lo que lo lleva a hacer cosas más complejas verdad. Toda parte de o una historia.

9. ¿Asociarías esto con el método que manejaba Hitchcock de tomar un elemento en la escena para comunicar lo que iba a suceder?

Si exactamente son cosas que simple y sencillamente miras de por sí no te está diciendo nada pero ya cuando entiendes que es parte de un contexto, ya te empieza a dar más información verdad. Entonces allí es donde está el genio en una persona que se dedica a contar la historia a través de imágenes, verdad, aprovechar todos los recursos, son pequeños detalles trozos de información que vos les estás enviando a la gente porque vos no quieres que la gente ya sepa cómo se va a terminar la película, ya sepa la trama de entrada, vos lo que quieres es darle pequeñas pistas ya sea para darle información o para confundirlo pero cada uno de esos valores visuales va a completar la historia en algún momento verdad. Por eso dale las cosas de a poco no le muestres toda la información de entrada eso te va ayudar muchísimo a contar historias y que la gente no pierda el interés a lo largo de la película, cortometraje, lo que esté haciendo, juega con la mente de la gente,

cuenta la historia de a poco, exactamente es lo mismo con todo, vos quieres caerle a una chava no le digas toda tu vida ten siempre algo que ocultarle verdad y entonces vas a mantener el interés de esta patoja y lo mismo va a ser con los espectadores.

10. ¿Qué tipo de composición considerarías la más funcional en términos generales?

Yo para todo utilizo la ley de tercios. Puede ser algo muy muy cliché, algo muy muy normal, pero sí siento que la ley de tercios tiene una naturalidad que todo mundo sabe valorar en un plano, verdad. Eso es como mi norma de siempre, muchas veces las corto pero creo que la ley de tercios es algo que siempre estoy pensando, después pudiera añadirle como dos cosas más. Para mí la única luz que existe es la luz que viene de frente, por eso todos mis fotografías o escena que grabo tienen la luz viniendo de frente, la luz siempre cae atrás de la persona que estoy grabando y la tercera cosa importante dentro de mi composición, es que siempre me voy a esconder atrás de algo, yo no te voy a grabar solo a vos, me tengo que esconder detrás de algo, para que la toma sea más interesante. Para mí tiene que existir un marco, tiene que existir un aquí y un allá.

11. ¿Qué proceso tomas en cuenta para la selección de planos e iluminación para representar lo que la película busca?

Primero la historia, después los recursos que tenga disponible, ya te dije mi regla de tres ingredientes, luz viniendo de frente, y todo este tipo de cosas. Yo me baso mucho en la iluminación natural, la verdad si choco muchísimo cuando me pones a trabajar para hacer dirección de fotografía para comerciales, donde sabemos que tenemos que rodar a las 11 de la mañana, un ambiente que parece amanecer y pues obviamente allí si tenemos un camión de luces tenemos la oportunidad de cerrar techos con tela, digamos, con material difusor en ese sentido se vuelve interesante, pero yo estoy, desesperadísimo por empezar a grabar y tener que esperar a que todo eso suceda, no, poneme una 1,000, no, poneme una 1600, entonces, la verdad pone un filtro me entiendes todo ese tipo de cosas chocan un poquito con mi forma de trabajo, yo soy muy de lo que está disponible y en base a eso reacciono.

Me considero total experto en iluminación natural, totalmente como el caso de "The Revenant", son obras maestras por supuesto, es decir, las dos cosas son válidas yo no puedo en ningún momento podría pensar que lo otro sería inapropiado hasta cierto punto te vuelves más eficiente y aprovechas los medios días para grabar un amanecer y creo que hay producciones que lo ameritan, no puedes por cuestiones de permiso, ya sea por cuestión de costos (el catering es carísimo) todo este tipo de cosas te obligan a tener que trabajar en horas inadecuadas; pero yo por lo general, para los videos que hago, que no es tanto cine tampoco, sino más videos

musicales o documentales hago ese tipo de cosas dentro de mis exigencias, si está el trabajar con luz natural a ciertas horas, o sea yo prefiero levantar a la gente a las tres de la mañana que tenerlos esperando a las 11 de la mañana para grabar.

12. ¿Qué es lo que consideras más difícil al momento de trabajar con luz natural?

Obviamente de que no vas a tener la luz que esperas como por ejemplo hice un viaje al círculo polar ártico buscando auroras boreales fueron 4 meses dándole la vuelta a todo el círculo polar ártico donde solo vi las auroras boreales 5 veces y es porque el clima nunca estuvo de mi lado. Entonces, obviamente el problema de trabajar con luz natural es la naturaleza.

Hay tres elementos que son importantes para una buena iluminación. La dirección, la calidad y la cantidad. La calidad la tienes clara porque cuando es amanecer o atardecer siempre vas a tener sombras deliciosas. La cantidad pues si sería problema porque obviamente, según la hora del día vas a tener diferentes intensidades, pero la dirección es algo que casi siempre puedes controlar, verdad. Entonces vos puedes hacer por lo menos en mi caso que la iluminación siempre este atrás de la persona pues aprovechando eso verdad y sino de ultima utilizaría rebotes o por lo general lo hago con luz natural.

13. ¿Cómo consideras la unión entre película con animación?

¡Wow! es uno de los recursos más grandes que pueden existir de donde viene esto es impresionante, esto es algo muy viejo. En primer lugar ¿sí sabías que la televisión se inventó antes que el cine verdad? es loquísimo, la televisión se inventó antes que el cine es decir la tecnología electrónica supera la tecnología física, en este caso gracias a estos locos C-Working y todos estos que inventaron cosas electrónicas todavía no sabían el potencial que iba a tener, pero fueron muy visionarios.

Cuando vos miras la serie Betty Boop y empiezas a ver esa combinación de elementos animados con elementos reales entendiendo en el año que hicieron o época que los hicieron solo te queda admirar. Estamos hablando de la época, literalmente ellos agarraban la película cinematográfica y dibujaban encima ¡eso es impresionante! Hasta cierto punto, también las técnicas propias para poder llevar películas de blanco y negro a color, cuando no existían las películas a colores, le dibujaban encima también es parte de esta técnica esa combinación y de repente empiezas a ver toda la evolución verdad. Por ejemplo la impresora que inventaron para hacer los efectos especiales de La guerra de las galaxias, que literalmente ellos hacían el contenido generado a mano y naves grabadas con fondo azul y después esta máquina se encargaba de integrarlas con acción real, como una fusión física, en esa época no existían las computadoras.

Todavía no existía el recorte como tal, era un proceso artesanal y ellos lograron hacerlo y fueron películas que todavía las seguís viendo y todavía te quedas con la boca abierta, con el nivel de

efectos especiales que tienen, es impresionante como lo hicieron. Ahora las tecnologías actuales son realmente increíbles. En algún momento alguien inventó el canal Alpha, la animación 3D y se empezaron a ver cosas que eran sorprendentes.

Algo que me gusta es que por más que sea un hecho tecnológico, las personas que están atrás de toda esta tecnología siempre, siempre, siempre han regresado a la naturaleza, empezaron a ver que si hay algo transparente, tiene que refractar la luz, es decir, se tiene que descomponer verdad y esta refracción viene y empieza a crear una cuestión que se llama la causticidad de la luz, pero la causticidad no solo es importante también tiene que ver mucho con el material en que se está proyectando; entonces el material tiene que tener cierto tipo de absorción y también de rebote de luz, luego, empieza a estudiar que existe un montón de materiales como los anisótropos y así empieza a estudiar y estudiar la naturaleza, después empieza estudiar la sombra, las texturas, cómo los materiales tienen cierto nivel de resistencia, para que las cosas puedan rozar entre sí y llegaron hasta el punto de encontrar la fórmula matemática que define el movimiento de las olas, cuando se dieron cuenta que era fórmula matemática, ya pudieron decirle al programa y crearon olas perfectamente reales para que pudieran ser creadas en animación 3D, pero no solo para que se movieran, sino que sostuvieran los elementos, ya sea un bote o lo que sea, era realmente simular la vida real.

Maya tiene un juego que se llama falso o real donde te empiezan a presentar imágenes y tú tienes que definir que es foto y que es animación 3D siempre pierdes llegamos a un punto donde la

realidad puede ser simulada por completo por computadora, entonces se vuelve en un recurso económico, un recurso fácil que ya no tienes que crear, ya no tienes que pedirle al creador de Los Muppetts, es decir ya no tienes que hablar con la gente de los Muppetts que venga y te haga un personaje que sea una marioneta o que te haga una animatrónico para que te haga que sea un robot para poderlo tener, ahora simple y sencillamente ya lo creas en computadora y te va a quedar mejor ya con todas las posibilidades.

Entonces es un recurso maravilloso y si a eso le agregamos y le sumamos los ingeniosos de Pixar que ya lograron literalmente hacer que los personaje actúen sin necesidad de animarlos es decir tú le dices a un personaje que acabas de modelar que lllore, ya no tienes ni siquiera que darle comando de animación, solo le dices que lllore, porque tienen una base de datos gigantesca de animaciones de gente que está llorando, entonces llegaron a un nivel más alto bastante impresionante.

14. ¿Consideras que el conocimiento del animador es más amplio que el de un cinematógrafo?

CLARO!! El director de fotografía o el cinematógrafo lo único que tiene que hacer es poner la cámara y registrar los elementos, por supuesto, es un arte y todo; pero el animador debe empezar desde cero y crearlo y aparte poner la cámara.

15. ¿Al momento de buscar integrar elementos animados dentro de los encuadres, qué es lo que el director de fotografía necesita para la decisión de los encuadres y otras cosas?

Bueno tiene que tener una idea de las proporciones, porque está poniendo cosas que no están en verdad, tiene que tener una idea de las proporciones, tal vez lo recomendable es siempre tener elementos que después van a ser sustituidos por cosas tridimensionales, por ejemplo si se trata de que yo tengo un ratoncito en la mano entonces, yo necesito poner un elemento del mismo peso y volumen para que la persona pueda interactuar para mí, como camarógrafo o como director de foto me sirva para saber si estoy haciendo las cosas bien, entonces en primer lugar tenemos que tener idea de las proporciones que tenemos. Segundo lugar tenemos que tomar muestras del ambiente y muestras de luz. Una persona que va a trabajar para efectos especiales, tiene que andar tomando fotografías alrededor no solo lo que la cámara está viendo, de preferencia poner una bola de acero para tener idea de las reflexiones, tener una idea de qué tipo de sombras hay, las direcciones de la luz, entonces tiene que estar muy pero muy en claro de cómo es el entorno natural, como es todo el medio ambiente para que lo pueda disimular en la computadora.

En el caso Life of Pi, o Game of thrones animaciones que aparentan ser más grandes, aquí lo interesante es que está siendo visto y juzgado desde la cámara. Entonces vos podes forzar la perspectiva, vos podes forzar el ángulo para que después vaya hacia donde los quieres, verdad entonces realmente aquí se tiene que tener

mucha imaginación, se tiene que tener mucho conocimiento de cuál va a ser el resultado final verdad, porque son muchas cosas que tienen que influir. Lo bueno en cierto punto es que no tiene que preocuparse porque la imagen real sea perfecta, aunque obviamente existen remakes, pero no te puedes dar el lujo de estar repitiendo y repitiendo todas las escenas que salieron mal, entonces preocúpate por hacer las escenas lo mejor posible y después en postproducción vas a poder corregir muchos errores.

16. ¿Cómo manejarías la iluminación al momento de que se vaya a agregar un elemento en 3D en la etapa de postproducción?

Hay varias técnicas, la mejor es hacer un HDR en este caso lo que harías es tomar fotografía de todo tu alrededor, podrías hacer una foto 360, te compras una cabeza y tomas 6 fotografías para capturar todo alrededor la información ya la traslada al programa de animación 3D, ya le proyecta la luz real, haces una panorámica, tienes ya 360 de información de la luz y esa información se la pones al programa.

Es bien interesante, obviamente vas tomando nota, haces mapas, tienes fotografías detrás de cámara, tienes la idea exacta de donde están las luces con respecto al objeto y con respecto a la cámara entonces todo depende de tu orden, de que tantos datos estés recuperando o recolectando mientras se está grabando, ya después es sumamente fácil llevarlo a la postproducción, ya sea que uses un mapa HDR que es el más común. Cuando se va a incluir digamos, un elemento animado en una situación real o simple y

sencillamente puede utilizar luces del programa que también te puede ir muy bien, pero nada suple un HDR. Por HDR no solo te da información de la luz, te da información de las sombras, no solamente eso, te da reflejos a un objeto.

17. ¿Cómo defines que apertura y la velocidad que utilizarás tomando en cuenta que se agregaran las animaciones en posproducción?

En realidad no hay ningún problema todo depende de lo que estas grabando si estas grabando una explosión y que obviamente le vas añadir escombros digitales no hay ningún problema, vos en realidad no es la cámara que tiene que ajustar al programa, el programa se tiene que ajustar a la cámara, entonces si grabaste a 300 grados por segundo, que quieres hacer una explosión de 300 grados pero no solo me digas cuantos cuadros por segundo decime cuál es tu velocidad de obturación a bueno la velocidad es tanto, ¿Qué tipo de óptica usaste? A utilizaste un lente 35mm ah perfecto, ¿decime que sensor usaste? Utilizaste un súper 35mm, yo necesito toda esa información porque toda esa información va a ser necesaria, incluso la distancia de enfoque el balance de blancos todo, todo, todo para que luego yo vaya al programa y le diga en los datos de la cámara vos, sos un lente 35mm con un sensor súper 35 grabando a 300 cuadros por segundo a una velocidad de obturación de 600 cuadros por segundo toda esa información entonces es el programa de animación el que se ajusta a la cámara real y los programas de animación están preparados para todo eso, imagínate que limitado sería que la cámara se tuviera que ajustar aparte de tener que ser

una cámara muy versátil prácticamente estropearía cualquier tipo de toma, mejor que el programa que es algo virtual se ajuste a la cámara.

18. ¿Qué área de toda la producción consideras que podría dificultar todo el proceso?

La iluminación, el enfoque de la cámara; seamos claros la animación 3D es la plancha del cine, si vos cometiste un error los soluciona con 3D, si por alguna extraña razón llevabas la camisa inadecuada la reemplazamos, claro es, más cara, más difícil en realidad no existiría es decir lo único que haría no lo estropearía lo pondría un poco más complicado hace de caso que es, es que no habría ninguna cosa, si la cámara está temblando la estabilizas, si algo está muy oscuro si todavía hay oportunidad de levantar la luz lo levantas en posproducción y si no solamente se asemeja a la iluminación original, creo que no habría una parte en la que solo una mala producción que no se tomaron en cuenta detalles vino el director de fotografía o el encargado de efectos especiales y no tomo los datos de la luz pero eso no es una parte de la producción sino un error de la producción verdad.

19. ¿Cómo definirías los espacios al realizar un movimiento con cámara, para que la animación se pueda añadir posteriormente?

Definitivamente tienes que tener esa información que te dije, que lente estas utilizando y tomar medidas de todo, como por ejemplo cuando vas a poner un elemento sobre esta mesa, vos le tienes que poner puntos de referencia a la mesa, podrías dibujar literalmente

una maya o solamente añadirle puntos de referencia que te sirva para hacer el seguimiento, el tracking que después pueda servir en el programa de animación de 3D, y que la imagen quede fluida y que se vea real.

Definitivamente se va realizando por puntos de referencia, antes necesitabas poner los puntos de referencia para que el programa lo pudiera analizar, pero la tecnología ha ido evolucionando tanto, ahora cualquier cosa puede ser un punto de referencia antes era necesario que ese punto de referencia estuviera al principio y al final de la toma. Ahora se puede utilizar cualquier punto de referencia, es como la triangulación de una antena de celulares verdad, yo lo que necesito saber cuál es la distancia entre tus dos ojos, porque en este caso tus dos ojos van a ser mi punto de referencia, si la cámara se está moviendo, se está acercando, está rotando no importa y eso me va a servir de información suficiente para que yo pueda después trasladar ese elemento a 3D, ahora si vos adicionalmente a esto sacaste otros puntos de referencia y vos adicionalmente marcaste cual es la trayectoria de la cámara en base a distancia, es decir tomaste medidas, si vos anotaste que tipo de lente estás utilizando, te va a ir mejor y ahora hay una cosa bastante interesante, tal vez eso todavía no lo vemos en Guatemala pero existen grúas y un montón de aparatos que son controladas por robot motion control cámara verdad. Yo puedo programar literalmente como si fuera un programa de animación 3D, que esta cámara cinematográfica venga, se mueva para acá y haga este movimiento es data es XYZ, entonces yo puedo agarrar esa data y transferir directamente al programa de animación 3D

y se van a mover igual como si fuera la misma cámara, entonces cuando quieres hacer un efecto especial complicado, mejor utilizas una cámara robótica, esa información queda grabada y será mucho más fácil transferirla al programa 3D.

20. ¿Colaboras en la etapa de posproducción durante la toma de decisiones y aplicación de las animaciones?

Es tu bebe no le dejan a nadie esa responsabilidad, muchas veces pasa que solo te contratan para hacer las tomas y alguien más se encarga verdad. Es un sufrimiento total me contrataron para hacer unas tomas de una película canadiense precisamente tomas de auroras boreales y yo entiendo cuál es mi proceso de posproducción ante esas tomas, pero ellos solo me pidieron las tomas entonces yo todavía tratando de mantener una línea de respeto lo que hice fue entregarles las tomas originales pero al mismo tiempo les entregue un archivo de corrección por si ellos querían utilizarlo al final de cuentas para mi beneficio ellos utilizaron el archivo que yo les mandé, pero yo creo que sí es tu responsabilidad cuidar hasta el último detalle.

Hay muchas cosas que el director de fotografía debe tener claras, de que te sirve que se vea bien en cámara y cuando va a proyectar no se va a ver bien son cosas que las tienes que cuidar y eso va mucho más allá de la posproducción.

21. ¿En caso de realizar un mapping sobre alguna superficie, filmas los elementos por separado en el caso del actor y el entorno?

Siempre tiene que ser el primero por ejemplo el orden lógico primero hacerlo con la acción en vivo teniendo muy en claro cuál va a ser tu fondo, por supuesto, todo va de la mano verdad, pero creo que si es muy importante, es que aquí hay dos respuestas si vos vas hacer la representación de alguien entrando al Taj Mahal, y el Taj Mahal es virtual valdría la pena que vos ya definieras espacio, entonces necesitas tener una idea por donde se va a mover, en ese caso tendrías que tener ya una representación, si no final, por lo menos en cuanto a proporciones y medidas como va hacer la interacción con el Taj Mahal para que la persona se pueda mover a través de ese entorno verdad, pero por lo general va primero, siempre le vas a tener que dar con toda la importancia a la imagen real, para que podas hacer el finalizado. ¿Como ves el ejemplo que aparece en el video musical de Train-Soul sister? En ese caso hay una planificación se graba y después una posproducción.

22. ¿Qué técnicas fotográficas utilizas en la elaboración de un material audiovisual híbrido?

Que técnica, es que allí si depende todo de toda la historia verdad. Necesitas tomar medidas, tomar distancias, saber qué tipo de lente estoy utilizando, todo eso es importante para poder transmitir, si tiene esta tecnología utiliza un robot que pueda guardar la información para transmitir todo parte de la preparación y de la planificación vos tenes que saber bien bien hacia dónde va la cámara y qué es lo que se espera; entonces

tienes que registrar mucho, tienes que cuidarte la espalda, es decir, esa marca está poniendo sobre la imagen ese punto rojo, después lo vas a poder borrar; obligate a poner líneas de referencia porque eso te va salvar la situación si es un movimiento como un barrido como un paneo el movimiento puede ser brusco si no tomas el cuidado de generar esos objetos de referencia lo vas a lamentar, la imagen no se va ver real verdad.

23. ¿Has trabajado en algún proyecto el cual involucre la integración de elementos animados previamente, en caso que no, qué factores deberías de tomar en cuenta?

Si primero animados, si claro que si bueno por ejemplo para comerciales digamos hicimos una comercial para Fun C donde tiramos a una persona, la historia es que él está enamorado de una chica y entonces la chica tiene una lata de Fun C en sus manos, y están sobre el puente de Río Dulce, y solo se ve que hay unas personas que se están tirando en bungi y luego viene la chica y se le cae la lata y entonces lo que él hace es ir corriendo y se lanza al puente para rescatar la lata de la chica, en el momento que está corriendo viene el actor y él agarra el cable del bungi y se lo pone en el aire; todo ese tipo de cosas, muchas de esas cosas fueron animadas de la botella, animación también para él mientras se lo está poniendo, entonces sí fue la combinación de las dos cosas. Pero después de eso me ha tocado romper vidrios, me ha tocado hacer tomas de la Antigua reales y la nieve falsa.

24. ¿Qué recomendaciones tienes para un Director de fotografía que vaya a iniciar en un proyecto con este tipo de animación?

Bueno en primer lugar creo que tiene que concentrarse en la historia, tiene que saber si es viable, no necesariamente la animación 3D es el método más económico sobre todo nuestros países que no cuentas con todas las personas que quisieras que estuvieran preparadas, para poder enfrentar tienes que saber que si lo hace mal se va a ver falso, entonces yo creo que tienes que tomar la decisión: si lo que quieres hacer en acción real o en acción en vivo, luego prepárate, cuídate la espalda todo el tiempo lo que podas, hacer mediaciones y eso, esa es mi recomendación, tienes que tomar si lo amerita y después tiene que estudiar de qué forma se puede ver convincente y tomar todas las ediciones posibles.

25. En el caso que sea un personaje como Roger Rabbit es un personaje 2D o un objeto sobre un entorno live action?

2D y 3D en algunos casos. Aquí se pueden dar muchas cosas, en el caso de Roger Rabbit, aquí puedes ir viendo estoy hablando de un ejemplo eso hace que 3D parezca 2D pero bueno entonces en el caso de Roger Rabbit la intención de Roger Rabbit era que se viera como un elemento de caricatura en este caso no era necesariamente que se viera creíble era precisamente que viera fusionar las cosas como la película de los looney tunes. Sin embargo, siempre allí preocupado por las proporciones e iluminación aunque de entrada ya tienen diferente textura no, pero si podrá ver una precaución en cuanto a los reflejos y la proyección de las sombra, sí proporción e iluminación son las dos cosas claves para una animación 2D.

26. ¿ En el caso de la novia de Roger Rabbit tuvieron que utilizar 4 actrices, se utilizó una para la voz otra para el canto, otro para Rotoscopia, y otra para actuación.

Que impresionante, siempre se basa en cosas reales, tienen que grabar a éstas, sonríe, llora, actúa y luego encima se empieza a dibujar, allí entiendes que sí hay todo un proceso, digamos que está un actor real interactuando con esa actriz que luego va a ser remplazada y la cámara se está moviendo, quiere decir que se está utilizando un robot para hacer la toma, entonces primero se graban a los dos en la situación y luego los eliminan, después esta solo la cámara grabando la misma situación entonces es mucho más fácil recortar a la actriz placebo, que solamente sirve de referencia y luego meter el elemento animado y pues para eso hay que planificar y hay que estudiar la mejor manera para hacerlo. Muchas veces también lo que se graba para facilitar unas poquitas cosas, la cámara nunca se mueve entonces simple y sencillamente se graba encima y después en posproducción se mueve de cámara, se hacen los paneos, se hacen los tilts verdad y parecería que la cámara se está moviendo pero la escena siempre estuvo quieta. El cine siempre graba en escena en movimiento.

27. ¿Cuál consideras que es el mensaje visual que se busca dar a entender al espectador en la combinación aplicada en la animación híbrida?

Hasta cierto punto veo a la combinación de las técnicas como más de una solución, para dar un mensaje, por supuesto creo que es una solución, porque en realidad el mensaje lo podrías solucionar con marionetas animadas, fotografías animadas, actores, todo ese tipo de cosas.

Creo que la combinación de las técnicas puede ser la solución para dar un mensaje que puede facilitar un proceso o puede ser que explote algo más complejo, impactante o maravilloso, pero no va con el mensaje es una solución o un recurso que va a hacer que las cosas sean más impactantes.

28. ¿Cómo influye la paleta de color en el mensaje visual?

Siempre y cuando no seas daltónico el color es demasiado importante para proyectar algo, vos sabes que puedes dar la sensación de frialdad, la sensación de calidez, el color es un lenguaje que lo tienes que utilizar sí o sí.

29. ¿Cómo definirías que paleta de color podrías usar?

Va de la mano, como te decía al principio siempre lleva contigo una caja donde vas recolectando cosas, literalmente entras a un café donde decir este color verde me encanta, o lo robas o lo compras pero donde vos decís este verde va a terminar siendo el verde que va inspirar para una escena, otro buen recurso es el celular. Cuando vas caminando por las calles te topas con una pared que te encanta y le tomas fotografía a la pared, creo que una persona que valora la imagen necesita estar recolectando este tipo de inspiración, porque después te va a servir a vos y capaz para los demás para poder vender o plasmar una idea.

Muchas veces cuando ando en un plan de rodaje, no muchas veces, sino siempre, cuando estoy con un cliente necesito demostrarle cómo se va a ver, es fácil mostrarle cualquiera de mis fotografías entonces considero que necesitas inspirarte ya que es bien importante. Por supuesto ahí es de donde viene la teoría del color, los círculos cromáticos, todo esto, es decir, vos ya tienes un color base, ahora ya empiezas a agregarle todos los demás colores en base a tu experiencia y en base a tus teorías de cómo este color puede combinar mejor con este color y ahí es donde si lo haces bien, ya puedes armar escenas donde los elementos no están aislados, todo tiene una intención en base a tu idea original a tu proyección.

Yo creo que la persona que se quiera dedicar a esto debe saber sobre teoría de color, iluminación, pintura o al menos haber recibido un curso de pintura, tiene que saber de fotografía eso le va ayudar muchísimo.

Entrevista dirigida a Rodrigo Tejada:

1. Define que es el cine para ti

El cine es básicamente la forma en la que podemos contar historia a 24 cuadros por segundo. No necesariamente muchos cuadros significan bueno, no se siente cine.

2. ¿Para ti qué es la animación?

No me recuerdo si fue Ollie Johnston o Frank Thomas quien dijo o cualquiera de los dos ya que se movían como un dueto a lo Batman y Robin o Batman y Batman por que los dos eran súper pilas, es crear la ilusión de vida, no importa si es un personaje, una taza si es un carro, es crear la ilusión de vida, es darle vida a cosas que no tienen vida. Mickey Mouse no existe, lamento contarte, es líneas en papel, como podría decirte Optimus Prime en la saga de Transformers no existe, es un montón de información matemática binaria que se encuentra en una computadora o montón de computadoras de animación, es eso crear vida en donde no la hay, esa es la parte adictiva la que tenemos los animadores. Es algo muy difícil y tedioso pero en el momento te das cuenta de que todo funciona es lo más cercano que tengo a lo de ser padre, es una experiencia súper increíble entonces digo bueno es lo más cercano que puedo sentir sin ser papa.

¿Es como ser el doctor Frankenstein? ¡¡Si básicamente, pegas tu grito de ESTA VIVO!!

3. ¿Qué consideras que son los motion graphics?

Es un híbrido de animación que usa los 12 principios de la animación pero está enfocado más en una especie de infografía animada en tiempo; una que me impresiona mucho es una que ha ganado muchísimos premios es Innovation of Loneliness es un proyecto de estudiante de tesis Israelita y es básicamente eso, una especie de infografía animada en tiempo y como todo lo que es animado y multimedial buscan aires que te peguen, que ver una infografía estática entonces básicamente es motion graphics. Claro hay gente que menciona que lleva animación de personajes pero motion graphics en sí son gráficas en movimiento.

4. ¿Que necesitas para iniciar un Motion Graphics?

Concepto. Como todo en diseño es concepto, porque sin un concepto solo vas a perder el tiempo en que algo se mire bien y verse bien no necesariamente significa que comunique algo, sin base no hay paraíso.

5. ¿Crees que un personaje entraría en el área de Motion Graphics?

No, la animación de personajes es una animación distinta. En motion graphics ves mover personajes pero si te fijas es aplastante la cantidad de motion graphics en las que el personaje su movimiento no es real, no hay un desarrollo de personalidad es simplemente mostrar a perencejito yendo al baño o usando la tarjeta de crédito, no es ilusión de vida, no es que tenga personalidad o se mueva como realmente se debe mover, perencejito es distinto. Es más bien una representación gráfica de una infografía animada en tiempo que te permite ver un proceso. Por ejemplo en este caso perencejito usando su tarjeta de crédito mete la tarjeta, presiona su clave, hace su transacción sale, hace un log out de su cuenta y retira su tarjeta, no es que necesitemos ver su proceso interno como personaje, es por eso que va más relacionado a una infografía.

6. ¿Has oído sobre la animación híbrida?

Claro desde Roger Rabbit es más desde antes de Roger Rabbit desde Gertie the dinosaur de Winsor McCay desde los años 20, era como la novedad y sigue siendo, es como una regresión a la épocas oscuras de tener a Gertie the dinosaur, de ahí pasar a un Mickey Mouse u Oswald the lucky rabbit, a tener a Betty Boop con una animación tan cruda, Gertie the dinosaur es una animación tan buena.

7. ¿Qué películas consideras grandes ejemplos del manejo de la animación híbrida?

Empezamos con Mary Poppins, de ahí Song of the south de Disney, está Roger Rabbit, en Europa no sé qué tanto se ha hecho realmente por que no estoy tan familiarizado con la animación europea, pero no es muy común, porque mezclar es muy difícil a nivel técnico.

8. ¿Se considera un reto?

Si es un reto de hecho solo Roger Rabbit tuvo 2 directores en la parte Live action era Robert Zemeckis que venía básicamente de hacer Volver al futuro, estaba intocable y apoyado por Steven Spielberg que era básicamente casi dios en los años 80's y tenían nada más y nada menos a Richard Williams ganador que solo Dios sabe que cantidad de premios de animación, entonces era como tener a tu equipo de futbol con todos sus jugadores de ensueño en el mejor momento de sus carreras respectivamente haciendo esta película. El detrás de cámaras eran detalles de un proceso súper difícil, especialmente la de Ilusion of life, el arte de meterle esa sensación de vida, porque nos conectamos a través de los ojos y esa parte de que no fuera a haber el aire de Bob Hoskins o cualquiera de los actores fue un reto para los animadores, estuvieron trabajando saber qué cantidad de tiempo, usualmente se trabaja a 24 cuadros por segundo, no estoy seguro si lo trabajaron a 30, fue desde cualquier punto de vista fue complicadísimo, la animación es espectacular hasta el día de hoy

y eso permitió un Space Jams y después un Looney tunes back in action. Con computadora se ha facilitado el proceso.

9. ¿Qué otros medios audiovisuales han manejado una animación híbrida que conozcan?

Bueno videoclips, hay un video Paul Abdul a principios de los 90's, una canción no me recuerdo cual, donde salía bailando tap y R&B con un gato y el gato era animado a mano y la animación es espectacular. Si hay ejemplos de eso, hay otras películas que utilizan mucho rotoscopia, digamos la mal famosa Los viajes de Gulliver de los estudios Fleischer, básicamente los hizo quebrar hay también ejemplos de Ralph Batch donde él ya mezclaba arte con rotoscopia por ahorrar costos y animación tradicional Stretch and squash, por así decirlo, entonces era más híbrido mezclando diferentes estilos de animación en un solo cuadro. De ahí solo se me ocurren videos musicales y ya más reciente podríamos tener animaciones no lineales, se me ocurre una tarjeta de navidad que hizo uno de los estudios que más admiro un estudio Inglés que se llama Hedgehog christmas card que tiene tres personajes animados con personalidad y todo y vas escogiendo cada hedgehog y canción que quieres que cante y cosas pasan, ya que es una estructura a lo muy estilo construye tu propia historia solo que ya época digital.

10. ¿Considerarías funcional la mezcla de imagen real y animación?

Sí, todo es funcional. Si funciona para transmitir todo, es funcional ¿fácil? No ¿es un proceso rápido? No, entonces todo depende de con qué idea.

11. ¿Qué técnicas consideras las más útiles o importantes para la integración de elementos animados sobre video real?

Es una pregunta muy capciosa, pues la que más he usado es visual effects 3D que es, como te mencionaba hace un rato, como Transformers o Jurassic Park hay una gran cantidad de ejemplos de efectos visuales. La más impactante es ex machina que estuvo nominada al óscar, la animación 3D es simplemente espectacular parece real el personaje de la androide, realmente no te sabría decir si es una técnica, ya que esa animación no hay por dónde.

12. ¿Qué proceso utilizas o utilizarías a la hora de integrar elementos 2D/3D en un video?

Primero que todo usaría un animatic y se trabajaría en slow pass, luego usaría una especie de layout en donde definiría si es 3D el ambiente o 2D, basándose en eso se construye y se hace una pasada en rough en animación 2D sería un line test y en animación 3D sería un blocking, nada más en donde está tu personaje sin reel o con un reef muy básico puesto en las poses claves y ver cómo va funcionando se pulen detalles y ya se va terminando la animación se hace una pasada, se afinan detalles hasta que queda bien nunca es de un solo.

13. ¿Has participado en la elaboración de algún material que integre animación híbrida que combine animación con imagen real?

He hecho test pero nadie se ha animado a hacerlo. Tengo un test en mi demo reel, que era una especie de puppet show con dedos y animaba los rostros de los dedos a mano muy parecido a lo que se hace en el Maravilloso mundo de Gumball, esa era la idea, la mano haciendo acciones y la animación iba encima; como era para un anuncio no les gustó que se tardara más que un video, entonces la idea no fue aceptada, pero si se ha hecho.

14. ¿En caso de que tuvieras la oportunidad y tiempo lo harías?

Sí, me encantaría. Es un reto todo lo que requeriría es mucha planificación.

15. ¿En caso de haber movimientos de cámara qué proceso realizarías para que los elementos se vean como parte de un todo y no se vea fuera de lugar?

Es un proceso interactivo, el movimiento de cámara sería live action, entonces habrá que imitar el motion blur, imitar todo a menos en live action, ya que el live action es lo que manda.

16. ¿Consideras que estas animaciones pueden variar la imagen en toda la película o se debe definir una línea gráfica?

No una línea gráfica, si no es un desastre, tiene que mantener esa unidad si le metes algo como podría decirte scanner nightly sería disonante.

17. ¿Considerarías que el diseño de producción influiría en la línea gráfica?

Sí, desde el principio el director debe tener claro todo, como va ser, que pueda completar su visión, si no sí está perdido.

18. ¿Consideras que la paleta de color influye mucho a la hora de aplicar motion graphics en la película y su imagen?

Totalmente, si no se ve no funciona, para qué ponerlo si no se va a ver el motion graphics. Es importante que se mire.

19. ¿Qué problemas pueden llegar a surgir a la hora de integrar los elementos de animación?

Muchos, el primero diferentes film frames, animación que trabajaron a base de cuadros y que la película estuviera a 24 donde va haber un desfase terrible. Otro en que cuestiones de costos y tiempo se apesure y no quede bien integrado, que eso es bien fácil verlo en películas que abusan del 3D que tratan de hacer conversiones en 3D que se hacen ver puesto. Otro problema que podría pasar en circunstancia es que el motion graphic tome protagonismo sobre la película lo que usualmente viene a apoyar la película no a quitar la atención, míralo como un complemento visual usualmente subjetivo o como una infografía sobre la película ejemplo visual más que claro es el radio de distancia, te dice velocidad y te dice cosas como una infografía, entonces ayuda a explicarte cosas que sería tedioso tener a un narrador.

20. ¿En cuestiones de funcionamiento y estética sería mejor animar de forma análoga o de forma digital?

Ambos tienen pros y contras, forma digital es más rápido que stop motion, que sería la forma de animación más lenta que existe y la más difícil, es la que más experiencia de sus animadores requiere, es por eso que no ves 5 o 10 películas stopmotion al año, así de difícil es stop motion yo sé que en Guatemala hay una fascinación casi obsesiva con el stop motion pero si es algo realmente un arte, aunque sea algo más sistematizado como hace Laika que utilizan la impresión 3D molduras ya profesionales con engranajes que facilitan muchísimo el proceso pero aun así, es sumamente complicado.

21. ¿Crees que el Stop Motion podría ser una técnica para presentar las ideas?

No, jamás. Digamos en Star Wars ya era parte de la producción, estamos hablando de una de las estelares en efectos especiales que usaban stop motion en aquel entonces, ese señor Ray Harryhausen creo yo, era de los máquinas o sea parte del presupuesto de Star Wars. Se fue en pagarle a ese señor, no era presentar la idea, era ejecutar la idea con el mejor en el negocio entonces es como que “ah bueno, voy a testear un libro entonces lo voy a llevar a la mejor imprenta y lo voy a imprimir en papel Glossy” o sea, no, no, no la forma más barata es la animación 2D a papel y lápiz o una Tablet y un software que lo registre es más fácil. Lo loco sería hacer un animatic en stopmotion eso sería ridículo es un desperdicio total en recursos.

22. ¿Qué técnicas consideras las adecuadas durante la elaboración de un material audiovisual híbrido?

No es tanto a que la técnica sea la adecuada, sino, en que conviene depende muchísimo de la producción lo que hicieron en Roger Rabbit probablemente no hubiera funcionado en la de Space Jam, porque ya la tecnología había avanzado y puedes usar más las computadoras, o sea hay muchas cosas que cambian de acuerdo a la producción, es muy difícil contestar, porque depende de lo que se busca, del presupuesto y de otras cosas.

23. ¿Cuál crees que es la técnica o tipo de animación que mejor podría funcionar dentro de una película?

Como lo mencione anteriormente, depende de qué quieras decir, un ejemplo muy claro es la película del Principito, mostraban el mundo real con animación 3D y el universo del principito con stop motion y funcionaba perfecto, pero cuando más usar eso, o sea, se usó en esa circunstancia, en una solución a esa historia para dividir los universos. Es como funcionó en Roger rabbit está el mundo animado y el mundo real, pero depende de la historia, de qué quieras comunicar, qué quiere decir el director y como lo define el director de arte, entonces, todo depende. Aunque depende más del director y el director le tiene que dar respuesta a los productores, que son los que ponen y consiguen la plata, entonces el director podría soñar con stopmotion pero si no hay plata tendrá que ser en 3D.

24. ¿Considerarías a los actores como un obstáculo o una ventaja para la interacción de la animación en las películas y otras producciones audiovisuales?

Jamás obstáculo, pero tampoco es una ventaja. Estamos hablando de peras y manzanas, el actor hace lo mejor que pueda, en base a la visión del director y la animación usualmente viene después, es el animado el que debe de adaptarse a, entonces digamos en el caso de películas que son pesadas en visual effects como El señor de los anillos con Gollum o Game of Thrones en televisión que salen los dragones, el actor debe interactuar con props que representan eso, puede ser el animador el que tiene la pacaya de hacer que después eso se mire real.

25. ¿Necesitas los efectos de sonidos o banda sonora para llevar una mejor integración y timing de la animación?

Pues ayuda mucho, volvemos al punto que dicen que el 50% o 60% es audio, entonces ayuda muchísimo a la integración de lo que se busca al final.

26. ¿En tu caso como profesional preferirías que te den todos los audios y sonido previamente?

En una producción híbrida preferiría que me dieran la película en un estado que le dicen lock down ya con diálogos fijos, tomas fijas, no cambiar nada y sobre eso construirla, si es puramente animación sí.

27. ¿Estas animaciones pertenecen a algún tipo de película en específico o cualquiera lo puede aplicar?

Como te digo depende de que quieras decir, hay una tendencia que va más orientado a lo adulto por alguna razón, pero hay más ejemplos de animación que es para todo público.

28. ¿Qué le recomendarías a alguien que busque realizar una producción audiovisual con esta técnica, tanto animador como cineasta?

En caso de 2D definitivamente tener la película lo más terminada posible en cuestión de angulaciones, movimientos de cámara, actuaciones, porque es muy tardado y muy costoso en tiempo y recursos, cambiar cosas. Idealmente pocos los movimientos de cámara que es complicadísimo y algo que ayudaría muchísimo es tener bien aterrizados los diseños, la preproducción, hacer un animatic de la película junto a la animación, un ejemplo bien fácil es el ejemplo The Avengers donde hay varios clips donde hacer la secuencia de acción, donde era animación 2D, incluyendo a los personajes en la vida real, cómo iban a actuar, trataban de matchearlo lo más posible en los storyboards y así trabajan la animación. Pero ya estaba pensado desde antes en este tipo de preproducciones es bien intensa la preproducción. El director no puede hacer medio croquis de muñeco de palitos en un storyboard.

29. ¿Consideras que podría aportar al cine Guatemalteco? ¿Cómo?

En narrativa definitivamente podría crear gran impacto.

30. ¿Consideras que la integración de animación sobre video es para transmitir un mensaje más informativo-referencial, demostrando datos o uno más expresivo emocional, demostrar algo más sentimental o simplemente fáctica, la cual solo busca llamar la atención?

Depende si es Motion graphics es la primera, si es animación es la segunda.

31. ¿Cuál es tu intervención en la etapa de posproducción?

La animación, usualmente post, en una película.

Entrevista dirigida a Daniel Molina:

1. Define que es el cine para ti

El cine pues, hay muchas categorías del cine, en general es una expresión artística; la cual maneja un nivel de abstracción, no tan alto porque puedes representar cosas de la vida cotidiana. Entonces ya que es una expresión artística, también es un medio de entretenimiento, es muy completo, yo creo tal vez, es uno de los artes más completos, por lo tanto, más complejos con el trabajo que puede llegar a ser una película o un corto. Entonces si sería una expresión artística con movimiento que maneja bastante complejidad.

2. ¿Para ti que es la animación?

La animación, es algo muy relacionado con el cine, se basa en lo mismo, cuadros por segundo. Pero creo que la animación es un medio por el cual puedes representar muchas más ideas gráficamente, de lo que podrías con una cámara, sí porque la animación podría ser tan sencilla como una caricatura de Mickey mouse, hasta algo muy complejo como una película de Jurassic Park, que todo está basado en una raíz de animación similar solo que, con un nivel mayor de complejidad y también muchas posibilidades.

3. ¿Qué consideras que son los motion graphics?

Motion Graphics para mí, es diseño gráfico animado así lo dice en inglés, creo que te podría decir que es como comunicación inmediata. Es un medio muy certero de comunicación en el cual puedes describir como desglosar lo que podrías tener en una ficha; lo podrías desglosar de una manera más exacta y si lo haces bien vas a tener la atención completa del usuario, por lo tanto como un mensaje certero, entonces considero que motion graphics es comunicación en movimiento y si se hace bien puede ser efectiva.

Como se diferencia de la animación tradicional, puede ser no sé si de personajes o tradicional cuadro a cuadro, los motion graphics generalmente van muy dirigidos a lo que es la publicidad o a un medio educativo o informativo. Se puede ligar mucho lo que es animación motion graphics, con lo que es animación de personajes de forma que los mezcle y quede bien interesante o sea ya teniendo todos tus elementos gráficos, ya funcionando, puedes hacer también que el personaje interactúe en la fórmula, por lo que puede quedar bien interesante verdad.

Yo si los veo como cosas diferentes en cuanto al motion graphics, como la animación de personajes quiera que no, es otro estilo que puede tener un proceso similar, pero a la hora de que lo estés trabajando son dos cosas diferentes, tal vez hay más reglas para hacer animación de personajes y depende de cual hagas sentir diferente. Pero yo generalmente considero que trabajo más en motion graphics y a la hora que animo un personaje me cuesta que quede bien, o sea es más difícil es otro rollo, dentro de un solo objeto tienes 4 objetos que animar, no hay una división, sino que, todo está muy unido en un personaje piernas, brazos o hasta boca.

4. ¿Que necesitas para iniciar un Motion Graphics?

Que me aprueben presupuesto, con el proceso generalmente te buscan, hay reunión, el presupuesto, aprueban presupuesto, y cuando está la reunión te dan la idea, incluso antes de saber si sale o no sale, como más o menos va a ser en una fórmula ideal. Hay un script un guion y del guion va a salir un storyboard, entonces lo que necesitas para iniciar motion graphics, es el guion. Con el guion ya empiezas a imaginarte los encuadres y a diseñar y por ende después animar. El proceso tenemos el script aprobado, pasamos al storyboard, pasamos los encuadres algunas veces se trasladan los encuadres o a veces nosotros por la premura de los proyectos

mejor se diseña de una vez, porque hay una línea gráfica y es más fácil seguir, es muy raro cuando no hay nada, tienes que hacer un storyboard para al menos marcar encuadres. Pero si hay una idea gráfica como asesoría y mucho con las agencias que tienen una línea, se diseña de una vez, te mandan los frames diseñados, luego si están aprobados se animan, creo que lo más importante es el guion y muchas veces los recursos de animación al menos para motion graphics es el diseño, hay empresas o agencias que ya tienen el diseño, entonces solo nos contratan para animar, entonces solo necesitas el script y el diseño.

5. ¿Crees que un personaje entraría en el área de Motion Graphics?

Puede mezclarse, pero, si vas a hacer solo personajes es diferente. Pero sí hay mezclas, hay buenas mezclas.

Digamos en otra entrevista con otro animador, se comentó que la razón por la que un personaje no es parte de un motion graphics es porque no hay un desarrollo del personaje, quedando como estético únicamente.

Bueno puede ser, pero sí hay personajes que tienen personalidad en el motion graphics, yo si he visto, por eso te digo que se puede mezclar, al menos para mí, la animación no puedes decir esto es solo motion graphics, porque se mezclaron y, eso es lo chilero de animación que puedes abrir a lo que querrás, sin hacer tanto, tener un video, donde manejes 3D o 2D, muy sombreado que se pega bastante al video hasta tener video y, metes elementos vectoriales animados que pegan rebien porque haces que se traslapen, pegan bastante bien.

6. ¿Has oído sobre la animación híbrida?

No lo sabía, yo le hubiera dicho mezclado, pero no híbrida como tal.

7. ¿Qué películas consideras grandes ejemplos del manejo de la animación híbrida?

La de Charlie Brown, que estábamos hablando de películas es más difícil, yo la verdad la de Charlie Brown la acabo de ver, hace unas semanas, es difícil de encontrar, porque son detalles 2D, yo donde lo he visto y es una integración muy interesante es en el anime, más en las últimas películas que utilizan animación tradicional 2D. Pero últimamente están modelando objetos 3D o, también estas animaciones de Matrix que se llamaban animatrix, esas también mezclaban eso modelaban 3D, pero la textura que le pegan a todo era 2D entonces se ve 2D, pero a la hora que gira y se desenvuelven las cosas se ve bien chilero. Esa es una animación híbrida bastante interesante pero en 3D y 2D tradicional para ahorrar costos también.

8. ¿Qué otros medios audiovisuales han manejado una animación híbrida que conozcas?

Medios audiovisuales aparte de una película serían cortos, hay un montón o sea que te digo animaciones informativas o de publicidad es más común, por eso te digo que hay muy poca gente que se arriesga a hacer una película híbrida, porque que pegue en todo momento es complicado. Pero en cortos sí hay, o sea, no sé si has visto el que hizo clenti de Alicia en el país de las maravillas donde metieron 3D y 2D cuadro a cuadro, todo es animación de personajes pero con unas transiciones bien fumadas, la base es 3D pero hay ciertos momentos en los que la animación se vuelve 2D así de genial.

9. ¿Considerarías funcional la mezcla de imagen real y animación?

Sí.

10. ¿Qué técnicas consideras las más útiles o importantes para la integración de elementos animados sobre video real?

Técnicas bueno, tienes que saber de iluminación, o sea la iluminación es lo más importante para que matchee de ahí el director de arte y de diseño, para que se vea bonito, pero para que quede bien, debes saber sobre iluminación y movimientos de cámara, o sea, prácticamente de fotografía para cine, para video o sea no solo fotos sino encuadres, movimientos, iluminación, tienes que saber de eso para poder integrar.

11. ¿Qué proceso utilizas o utilizarías a la hora de integrar elementos 2D ó 3D en un video?

Mira pues, realmente grabas primero y antes de grabar, tienes que hacer la idea, cabal como ahorita, que puede que nos salga un proyecto así que hay que integrar a un personaje que va hablar en pantalla verde y, de las manos va a sacar elementos 3D, entonces ya se empieza a planear. Digamos que quieres hacer que un compadre empiece a caminar por la calle y de repente, de atrás de él vaya dejando rastros de animación o monstruos, que vayan saliendo; pues tienes que planear, que me conviene y que no me conviene, cual es la idea del director, o sea, de la idea del director, no se basa todo si vos sos el director o vas a trabajar para alguien a la hora de hacer un macheo debes estar seguro de que haya buena iluminación, porque si así quiere que sea más oscuro el ambiente lo haces en post mejor, porque debe de haber buena iluminación, para que podas ver todo y que los movimientos de cámaras sean muy abruptos.

Eso igual, si quieres que la cámara tiemble lo haces en post, pero necesitas que la cámara este bien para poder hacerlo todo, que no haya motion blur o sea que la velocidad del shooter sea alta, que cada cuadro que grabe la cámara este fijo, sino, después tiene motion blur y como cuesta que pegue las cosas al recortar ahí. Eso es lo que tienes que pensar antes, si vas a trackear encima del personaje de alguien, tienes que ponerle algunos puntos, rastros si vas a estar en algún lugar donde hay mucho contraste, como en una sala completamente blanca en algunos lugares tienes que poner puntos de alto contraste, eso que ponen con cinta de aislar con unas Xs por ahí, entonces, toda esa planeación, debes de tenerla bien y saber lo que estás haciendo. Luego de eso el proceso depende de lo que vayas a hacer, hay tanto motion tracking en 3D en 2D , 2.5D, rotoscopiar, que el diseñador y el animador te pasen los elementos generalmente en un ambiente sano, hay alguien que solo hace eso, solo mezcla las cosas, solo hace la composición, se le dice el compositing, por como lo veo se parece mucho a la animación, pero tiene lo suyo puede llevar keyframes también, pero solo como compositor puede ser otro chance y si se hace bien puede quedar bien bonito todo.

12. ¿Has participado en la elaboración de algún material que integre animación híbrida, el cual combine animación con imagen real?

Sí, sí hemos trabajado hace tiempo, solo unos hemos hecho. He hecho un par por mi cuenta, me recuerdo que más o menos tenía tu edad, hice uno para probar como se hacía, pero lo más complejo que hicimos trabajamos para Oakland Mall, es puro motion graphics y es un video con mucha rotoscopia algo de tracking y diseño de elementos en paleta.

13. ¿Consideras que estas animaciones pueden variar la imagen en toda la película o se debe de definir una línea gráfica?

Mira, se debe definir una línea gráfica, pero dependiendo, en cine tienes tanto tiempo, que puedes hacer una transición que es larga y que al final puede tener otra cosa que el inicio y si lo haces bien se puede sentir, es libre en el cine. En diseño y publicidad aprendes que la línea se debe mantener, pero si lo haces bien, en cine puedes variar, puedes empezar de una forma y terminar de otra forma. Definitivamente la línea gráfica puede establecer la personalidad de un personaje, pero si el personaje va a ir cambiando puede ir cambiando la línea gráfica, por lo que va a representar aparte de todo lo que acompaña que sea como encuadres, o si llegaras a grabar sonido, sonido.

14. ¿Consideras que la paleta de color influye mucho a la hora de aplicar motion graphics en la película y su imagen?

Sí, definitivamente eso ya es de ley, como diseñador saber que si esta cuestión es blanco y negro va a ser diferente, si es en tonos naranjas y azules o la mezcla de complementarios si va abarcar. Puedes ver los créditos no me recuerdo si fue de la primera o segunda película de Ironman al final donde sale un Ironman de líneas creo que naranjas con fondo negro, todo bien tecnológico y el puro color te lo dice. El manejo de color en líneas tan delgadas te lo dice, es bien interesante.

15. ¿Qué problemas pueden llegar a surgir a la hora de integrar los elementos de animación?

Un montón, si no está bien la planeación desde la preproducción hay un montón de problemas. Es muy conocido el dicho que lo arreglamos en post va por qué cree que todo se puede hacer, pero a la larga se puede, pero va a ser más trabajo, pérdida de tiempo y en un mundo ideal llevaría más presupuesto, contratar más gente. Si hay muchos problemas en teoría, podría salir como tomas que son de diferente color, no las haces parecer de color a pesar de tener un plug in. Como te decía motion blur en las tomas de encuadre en los que a veces el cliente quiere que salgan mil cosas y tienes un encuadre en primer plano, que no cabe nada más ahí, solo lo que ya hay, cosas así hay un montón.

16. ¿En cuestiones de funcionamiento y estética sería mejor animar de forma análoga o de forma digital?

Es lo que quiera el director, lo análogo tiene su estilo, tiene su función. Al igual que el digital. Realmente es lo que el director desee experimentar y utilizar. Hace poco Disney realizó un corto en blanco y negro de un joven que espera el tren, es con gente y todo lo acorde al ambiente de la escena, donde se ve bien 2D, pero realmente es 3D. A la hora de experimentar para ahorrar recursos puedes acudir a lo digital y que se vea como análogo.

Hoy en día se pueden hacer muchas cosas así, me suele suceder, yo me considero más un animador 3D o digital pero a veces muchas personas prefieren o quieren que las cosas se vean análogas o tradicionales. Se busca encontrar la forma de que se parezca a como lo quiera cada quien, ya que realmente no me es factible realizar los dibujos cuadro a cuadro, no cuento con el tiempo ni la habilidad, entonces para resolver de una manera más accesible.

17. ¿Crees que el Stop Motion podría ser una técnica para presentar las ideas?

Puede ser, la verdad yo me tiraría más a digital, pierdes mucho el tiempo con stop motion.

18. ¿Qué técnicas consideras las adecuadas durante la elaboración de un material audiovisual híbrido?

Me gusta utilizar todas porque contrastan bien. Podría decir que me gustaría experimentar con todo, he hecho un par de cosas y la única animación que no me gusta es stop motion, la he probado hacer y no me llevo con esa manera de trabajar; no puedo, no tengo la paciencia necesaria, he hecho más cuadro a cuadro sobre papel y en flash eso me gusta más que estar en stop motion, que es otra manera de trabajar totalmente distinta. El que lo hace es porque le gusta, yo he visto varias animaciones muy complejas, como una francesa donde hay un joven, se desfasa a medio metro que va al psicólogo y le dice que está desfasado, es genial porque está animado como en 2D pero todo es maqueta 3D y hay un video donde va un poco de stop motion, hay un poco de todo.

19. ¿Cuál crees que es la técnica o tipo de animación que mejor podría funcionar dentro de una película?

Cada una tiene su función y su peculiaridad, todas son individuales, al igual todas pueden funcionar sobre algo que querrás, pero depende mucho del tiempo que tengas para hacerlo. Se puede representar el mismo mensaje animando en 2D, 3D o en stop motion, la estética va a variar, va mucho al grupo de objetivos que se quieran llegar a cumplir, pero el mensaje va a ser el mismo y en mi opinión el stop motion es un poco más tardado.

Pienso que lo más rápido son los motion graphics, luego te diría que animar 3D y 2D digital son muy similar, pero animar 2D tradicional

es un poco más lento, depende del tiempo que tengas, porque igual hay cosas en stop motion que salen lindísimas como la película de Fantastic Mr. Fox o Coraline que son increíbles.

20. ¿Considerarías a los actores como un obstáculo o una ventaja, para la interacción de la animación en las películas y otras producciones audiovisuales?

Depende de con qué actor estés trabajando, ya sea, si el actor va a salir tiene que ser un muy buen actor, porque yo si he visto animaciones donde los actores no saben lo que está pasando y no se integra. Va mucho de la mano el actor con el director de efectos especiales, hoy en día se usa mucha referencia, que realmente permite ver como la persona está realmente interactuando con la animación.

21. ¿Considerarías necesario realizar un previo ensayo para que el animador sepa cómo integrar las formas junto al actor?

El ensayo va más para el actor, porque el animador ya sabe lo que va a pasar, por lo que debería indicarle al actor qué hacer y qué no.

22. ¿Necesitas los efectos de sonidos o banda sonora para llevar una mejor integración y timing de la animación?

No realmente, el timing se hace en animación por lo que se tiene que ver bien y real, personalmente no lo consideraría tanto, si la animación ya tiene un ritmo y la música se adapta a ese ritmo, lo que va a hacer es complementar y queda un resultado genial. Sería prioridad realzar la obra animada, ya que el sonido creará un mejor ambiente. Para mí el sonido mejora, pero no marcaría el timing, a menos que estés animando un video musical que es otra cosa. Pero si la música va a venir a acompañar tu obra audiovisual creo que va ser lo mejor, pero no debería de marcar el tiempo.

23. ¿Estas animaciones pertenecen a algún tipo de película en específico o cualquiera lo puede aplicar?

No se puede aplicar en cualquiera.

24. ¿Qué le recomendarías a alguien que busque realizar una producción audiovisual con esta técnica, tanto animador como cineasta?

Primero, si quiere hacer animación híbrida que vea referencias de lo que ya existe, yo creo que más que nada una animación híbrida como todo en el medio audiovisual debería de significar algo, si mi personaje va a ser 2D, si mis fondo van a ser reales, porque lo estoy haciendo así, no solo porque se vea chilero, quiero remarcar la realidad y quiero parodiarme, le voy a hacer un personaje 2D cómico dentro de fotos, película o si desea hacer algo muy realista es recomendable el 3D mezclado con animación tradicional ¿por qué? Lo más importante es el por qué lo vas a hacer así y el por qué seleccionaste esa técnica.

25. ¿Consideras que podría aportar al cine Guatemalteco? ¿Cómo?

Definitivamente, pero falta mucho, ya que por lo general en el cine guatemalteco no hay mucho presupuesto y sería de analizar realmente contrasta con la idea y en que se puede aplicar. Hasta el momento el cine guatemalteco se caracteriza por ser muy realista y no hay tanta fantasía, tanta ciencia ficción, pero sería muy interesante que se empezaran a ver propuestas de ese tipo a ver el porvenir.

26. ¿Consideras que la integración de animación sobre video es para transmitir un mensaje más informativo-referencial demostrando datos o uno más expresivo emocional, demostrar algo más sentimental o simplemente fáctica la cual solo busca llamar la atención?

Las dos primeras sí, la última no tanto depende de lo que sea. Porque si quieres hacer como referencia a datos, te puedes apoyar mucho en animación, ahora los datos no pueden ser muchos porque en la pantalla están grabando y no pueden estar ahí sacando un montón de cosas. Puedes recurrir a apoyar datos por lo menos en cine, si vas a caer sobre cine, solo que sea muy necesario en mi última opción. Por ejemplo el cine tiene una estética, entonces, si vas a manejar motion graphics sobre toda la película está bien, pero si solo quieres sacar un dato no lo haría o lo usaría para dividir capítulos, de ahí puede ser en cuestiones emocionales. Yo en la única película que lo he visto bien, es la ayuda a marcar lo aburrida o lo tradicional de una vida es en Stranger than fiction, en esa siento que apoya mucho al recurso de la emoción al inicio y aparte, todos los parámetros que salen ahí casi no son legibles, sino que es el diseño el que apoya cuando habla de número y te da el resultado final realmente no puedes ver todo lo que hay ahí.

27. ¿Cuál es tu intervención en la etapa de posproducción?

El inicio es lo mejor, hicimos un proyecto hace tiempo donde ya solo nos llegaron a decir que era necesario ponerle sangre a este compadre acá y más de ese tipo de detalles, ya no estuvimos en nada solo al final. Cuesta mucho más de esa manera, por lo que, la intervención del posproductor o del director de posproducción debería ser desde el inicio del proyecto o en las primeras reuniones de preproducción, debería haber algunas donde los productores estén incluidos.

28. ¿Consideras que el diseño de producción influye mucho en imagen de la animación?

Si realmente, a menos que sea un proyecto artístico de gente pequeña. Sí influye, se marca la diferencia, te voy a decir, vi una película bien mica que andaba por ahí de un delfín, si se marca un montón el estudio más grande y estudio más pequeño.

29. ¿En caso de que se vaya a realizar una colorización sobre la película, sería ideal tener antes la animación para colorizarle o se coloriza por separado?

No lo ideal es cuando matcheas una animación con video los valores de negro pesan mucho, con que el que tenga la animación sea el mismo que tenga el video, entonces ahí ya pegan un poco. A la larga para mí, sería mejor colorizar las dos al mismo tiempo para que se integren, para que se vean que están en lo mismo.

Escenas de Strager than fiction

Escena 1 ver Pag 117



Escena 2 ver Pag 119



Escena 3 ver Pag 121



Escena 4 ver Pag 123



Escena 5 ver Pag 125



Strager than fiction

Escena 1

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como decoración visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría Cálida Desaturada Saturada
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva Cognitiva Apelativa Informativa Referencial Poética Estética Fática Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes Tipografía Actores Escenarios
Que es lo que persiste en la escena:	Rutina, información, aburrimiento, sistema, orden.
Que está pasando en la escena:	El narrador menciona que Harold se cepilla los dientes 38 veces de lado a lado mientras que la animación cuenta las veces que lo va haciendo hasta llegar al 38 de forma muy aburrida y sistemática.
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor A la Tipografía Al Escenario A la Animación
¿Con qué efecto se observa que se integra la animación en la escena?	La animación surge como un efecto similar al movimiento de un letrero desglosando los datos del cepillado.

Strager than fiction

Escena 2

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ- Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como decoración visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría <input type="checkbox"/> Cálida <input type="checkbox"/> Desaturada Saturada
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva Cognitiva Apelativa <input type="checkbox"/> Informativa Referencial Poética Estética Fática Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes Tipografía <input type="checkbox"/> Actores <input type="checkbox"/> Escenarios
Que es lo que persiste en la escena:	Rutina, información, aburrimiento, sistema, orden, planificado.
Que está pasando en la escena:	El narrador menciona que cada semana por 12 años de una forma que le ahorra 43 segundos de forma que hace ver su cuello gordo.
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor <input type="checkbox"/> A la Tipografía <input type="checkbox"/> Al Escenario <input type="checkbox"/> A la Animación
¿Con qué efecto se observa que se integra la animación en la escena?	La animación se encuentra ya puesta en escena en cuando a las imágenes que se representan como los pasos van cambiando según la acción del personaje.

Strager than fiction

Escena 3

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ- Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como decoración visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría <input type="checkbox"/> Cálida <input type="checkbox"/> Desaturada Saturada
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva Cognitiva Apelativa <input type="checkbox"/> Informativa Referencial Poética Estética Fática Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes <input type="checkbox"/> Tipografía Actores <input type="checkbox"/> Escenarios
Que es lo que persiste en la escena:	Rutina, información, aburrimiento, sistema, orden, planificado.
Que está pasando en la escena:	El protagonista se encuentra amarrando la corbata.
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor <input type="checkbox"/> A la Tipografía <input type="checkbox"/> Al Escenario <input type="checkbox"/> A la Animación
¿Con qué efecto se observa que se integra la animación en la escena?	La animación sale desde los puentes de la corbata resaltando los datos.

Strager than fiction

Escena 4

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ- Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como decoración visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría Cálida Desaturada Saturada
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva Cognitiva Apelativa Informativa Referencial Poética Estética Fática Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes Tipografía Actores Escenarios
Que es lo que persiste en la escena:	Rutina, información, aburrimiento, sistema, orden, planificado, velocidad.
Que está pasando en la escena:	El protagonista corre directo a su destino mientras atraviesa la calle
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor A la Tipografía Al Escenario A la Animación
¿Con qué efecto se observa que se integra la animación en la escena?	La animación acompaña al personaje por cada paso que da.

Strager than fiction

Escena 5

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ- Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como decoración visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Soamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría	Cálida	Desaturada	Saturada		
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva	Cognitiva Apelativa	Informativa Referencial	Poética Estética	Fática	Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes	Tipografía	Actores	Escenarios		
Que es lo que persiste en la escena:	Rutina, información, aburrimiento, sistema, orden, planificado, velocidad, calculado.					
Que está pasando en la escena:	Detienen al personaje principal donde fríamente calcula de manera rápida.					
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor	A la Tipografía	Al Escenario	A la Animación		
¿Con qué efecto se observa que se integra la animación en la escena?	La animación es ubicada a lado izquierdo de la cabeza que es al mismo tiempo cubierta con el extra.					

Escenas de Scott Pilgrim vs The World

Escena 1 ver ver Pag 128



Escena 2 ver Pag 130



Escena 3 ver Pag 132



Escena 4 ver Pag 134



Escena 5 ver Pag 136



Scott Pilgrim vs The World

Escena 1

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la técnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ- Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como decoración visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual qué elemento tiene más pesó	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría	Cálida	Desaturada	Saturada		
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva	Cognitiva Apelativa	Informativa Referencial	Poética Estética	Fática	Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes	Tipografía	Actores	Escenarios		
Que es lo que persiste en la escena:	Movimiento, impacto, rítmico, liberación, expresivo.					
Que esta pasando en la escena:	La banda de Scott se encuentra tocando su música como parte de introducción, mientras tocan rayos salen de ellos y los instrumentos causando impacto visual de forma violenta.					
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor	A la Tipografía	Al Escenario	A la Animación		
¿Con que efecto se observa que se integra la animación en la escena?	La forma por la que se integra con un timing en conjunto al audio el cual se sincroniza con el movimiento de los rayos utilizados en la escena.					

Scott Pilgrim vs The World

Escena 2

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ- Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageraciór	Dibujo sólido	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como decoracion visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	<input type="checkbox"/> Fría	<input type="checkbox"/> Cálida	<input type="checkbox"/> Desaturada	<input checked="" type="checkbox"/> Saturada		
¿El mensaje visual es?	<input type="checkbox"/> Expresiva Emotiva	<input type="checkbox"/> Cognitiva Apelativa	<input type="checkbox"/> Informativa Referencial	<input type="checkbox"/> Poética Estética	<input checked="" type="checkbox"/> Fática	<input type="checkbox"/> Metalingüística
¿La técnica de animacion es aplicada a?	<input type="checkbox"/> Personajes	<input type="checkbox"/> Tipografía	<input checked="" type="checkbox"/> Actores	<input checked="" type="checkbox"/> Escenarios		
Que es lo que persive en la escena:	Poder, impacto, dolor, instantáneo, colateral, cómico, video juegos, y energía.					
Que esta pasando en la escena:	El primer malvado ex novio se lanza al ataque a lo que Scott responde con golpe sumamente poderoso que lanza al villano de reversa.					
¿El audio se encuentra sincronizado?	<input checked="" type="checkbox"/> Al actor	<input checked="" type="checkbox"/> A la Tipografía	<input type="checkbox"/> Al Escenario	<input checked="" type="checkbox"/> A la Animación		
¿Con que efecto se observa que se integra la animacion en la escena?	Durante el impacto del se introduce la animación en conjunto a un efecto parpadeante el cual cambia en tonalidades de colores la escena momentáneamente.					

Scott Pilgrim vs The World

Escena 3

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ- Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como decoración visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría	Cálida	Desaturada	Saturada		
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva	Cognitiva Apelativa	Informativa Referencial	Poética Estética	Fática	Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes	Tipografía	Actores	Escenarios		
Que es lo que persiste en la escena:	Duelo, batalla, tensión, opuestos, igualdad, preparados, iluminados.					
Que esta pasando en la escena:	Se muestra una simetría en cuestión de personajes opuestos los cuales se ven cara a cara desde una perspectiva lateral mostrando que hay mucha gente observando las cuales son características de un video juego de peleas.					
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor	A la Tipografía	Al Escenario	A la Animación		
¿Con que efecto se observa que se integra la animación en la escena?	Luego de que el protagonista se introduzca en la escena de forma instantánea se introduce la animación que se va armando hacia el centro de la escena de golpe seguida de una iluminación al momento de integrarse.					

Scott Pilgrim vs The World

Escena 4

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ- Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como decoración visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría	Cálida	Desaturada	Saturada		
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva	Cognitiva Apelativa	Informativa Referencial	Poética Estética	Fática	Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes	Tipografía	Actores	Escenarios		
Que es lo que persiste en la escena:	Consciencia, rápido entendimiento.					
Que está pasando en la escena:	Luego de que la malvada ex novia aparece Scott entiende que tipo de relación posee ella con su novia Ramona.					
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor	A la Tipografía	Al Escenario	A la Animación		
¿Con qué efecto se observa que se integra la animación en la escena?	La animación es integrada por medio de un zoom in el cual como forma de rayos-x muestra que tan rápido entiende Scott lo que le quiso decir Roxy representada como un medidor el cual indica No clue en rojo la cual cambia en cuestión de segundos a Gets It en verde.					

Scott Pilgrim vs The World

Escena 5

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ- Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como decoración visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría	Cálida	Desaturada	Saturada		
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva	Cognitiva Apelativa	Informativa Referencial	Poética Estética	Fática	Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes	Tipografía	Actores	Escenarios		
Que es lo que persiste en la escena:	Rutina, información, aburrimiento, sistema, orden, planificado, velocidad, calculado.					
Que está pasando en la escena:	Detienen al personaje principal donde fríamente calcula de manera rápida.					
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor	A la Tipografía	Al Escenario	A la Animación		
¿Con qué efecto se observa que se integra la animación en la escena?	La animación es ubicada a lado izquierdo de la cabeza que es al mismo tiempo cubierta con el extra.					

Escenas de Zombieland

Escena 1 ver Anexo 20



Escena 2 ver Anexo 21



Escena 3 ver Anexo 22



Escena 4 ver Anexo 23



Escena 5 ver Anexo 24



Zombieland

Escena 1

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática	
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	Ideológico	No narrativo o poético				
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión					
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia					
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal			
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ-Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico				
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como decoración visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable				
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion					

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría	Cálida	Desaturada	Saturada		
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva	Cognitiva Apelativa	Informativa Referencial	Poética Estética	Fática	Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes	Tipografía	Actores	Escenarios		
Que es lo que persive en la escena:	Peligro, miedo, hambre, supervivencia, cansancio.					
Que esta pasando en la escena:	El protagonista se encuentra perseguido por 2 zombies mientras que el texto resalta parpadeando la regla de Cardio.					
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor	A la Tipografía	Al Escenarios			
¿Con que efecto se observa que se integra la animación en la escena?	La animación aparece estática como reflejo de que siempre estuvo presente mientras aplica un efecto de parpadeo.					

Zombieland

Escena 2

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	Ideológico	No narrativo o poético					
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ- Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como deco- racion visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría	Cálida	Desaturada	Saturada		
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva	Cognitiva Apelativa	Informativa Referencial	Poética Estética	Fática	Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes	Tipografía	Actores	Escenarios		
Que es lo que persive en la escena:	Muerte, advertencia, consecuencias, tensión y drama.					
Que esta pasando en la escena:	La mujer sale lanzada desde su carro lo cual causa que se vea embarrada en el pavimento de la calle.					
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor	A la Tipografía	Al Escenario			
¿Con que efecto se observa que se integra la animación en la escena?	La animación aparece estática como si fuese parte del escenario en todo momento por lo cual no posee ningún efecto. En el caso del personaje se elaboro una animación 3D de la actriz para representar la escena.					

Zombieland

Escena 3

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motión Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ-Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujos sólidos	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como deco- racion visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría	Cálida	Desaturada	Saturada		
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva	Cognitiva Apelativa	Informativa Referencial	Poética Estética	Fática	Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes	Tipografía	Actores	Escenarios		
Que es lo que persive en la escena:	Beneficios, susto, miedo, impacto, fatiga y advertencia.					
Que esta pasando en la escena:	El protagonista choca a causa de eso el zombie sale del auto rompiendo la ventana, donde el personaje muestra su miedo por el choque y su experiencia cerca de la muerte.					
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor	A la Tipografía	Al Escenario			
¿Con que efecto se observa que se integra la animación en la escena?	La animación entre dividida de lado izquierdo una parte y del derecho del otro detrás del vidrio del carro dando a entender que se encuentra adentro del auto, donde luego se une como si fuese un cinturón de seguridad.					

Zombieland

Escena 4

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motión Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	Ideológico	No narrativo o poético					
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ-Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como deco- racion visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría	Cálida	Desaturada	Saturada		
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva	Cognitiva Apelativa	Informativa Referencial	Poética Estética	Fática	Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes	Tipografía	Actores	Escenarios		
Que es lo que persive en la escena:	Determinación, violento, emocionados, preventivos, preparados.					
Que esta pasando en la escena:	Entrando al parque de diversiones arrollan a dos zombies y para cumplir la regla retroceden y les vuelven a pasar encima saliendo luego de escena.					
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor	A la Tipografía	Al Escenario			
¿Con que efecto se observa que se integra la animación en la escena?	Se integra luego de que arrollan al zombie por segunda vez el texto aparece aplicando un flip.					

Zombieland

Escena 5

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motión Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ-Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como deco- racion visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría <input type="checkbox"/> Cálida <input type="checkbox"/> Desaturada Saturada
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva Cognitiva Apelativa <input type="checkbox"/> Informativa Referencial Poética Estética Fática Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes <input type="checkbox"/> Tipografía Actores Escenarios
Que es lo que persiste en la escena:	Emoción, satisfacción, destrucción, tranquilidad, sin estrés, rebeldía, nostalgia,
Que está pasando en la escena:	Luego de la secuencia donde destruyen la tienda, los protagonistas se van retirando con un aire de satisfacción y liberación volteando a ver lo que acaban de hacer mientras la animación se mueve como la lámpara.
¿El audio se encuentra sincronizado?	<input type="checkbox"/> Al actor A la Tipografía Al Escenario
¿Con qué efecto se observa que se integra la animación en la escena?	La animación se balancea en conjunto al foco no posee ningún efecto en especial.

Escenas de Quien engañó a Roger Rabbit

Escena 1 ver Anexo 25



Escena 2 ver Anexo 26



Escena 3 ver Anexo 27



Escena 4 ver Anexo 28



Escena 5 ver Anexo 29



Quien engaño a Roger Rabbit

Escena 1

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ-Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en específico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como deco- racion visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría <input type="checkbox"/> Cálida <input type="checkbox"/> Desaturada Saturada
¿El mensaje visual es?	<input type="checkbox"/> Expresiva Emotiva <input type="checkbox"/> Cognitiva Apelativa <input type="checkbox"/> Informativa Referencial <input type="checkbox"/> Poética Estética <input type="checkbox"/> Fática <input type="checkbox"/> Metalingüística
¿La técnica de animacion es aplicada a?	<input type="checkbox"/> Personajes <input type="checkbox"/> Tipografía <input type="checkbox"/> Actores <input type="checkbox"/> Escenarios
Que es lo que persive en la escena:	Sedución, fantasia, femenino, pervertido.
Que esta pasando en la escena:	Jessica Rabbbit aparece detras de Acme donde le pellizca los cachetes.
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor <input type="checkbox"/> A la Tipografía <input type="checkbox"/> Al Escenario <input type="checkbox"/> A la Animación
¿Con que efecto se observa que se integra la animacion en la escena?	El personaje durante la película resulta ser un ser existente el cual puede tocar físicamente a personajes reales por lo que se evidencia el uso de props.

Quien engaño a Roger Rabbit

Escena 2

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ- Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujos sólidos	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como deco- racion visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría <input type="checkbox"/> Cálida <input type="checkbox"/> Desaturada Saturada
¿El mensaje visual es?	<input type="checkbox"/> Expresiva Emotiva <input type="checkbox"/> Cognitiva Apelativa <input type="checkbox"/> Informativa Referencial <input type="checkbox"/> Poética Estética <input type="checkbox"/> Fática <input type="checkbox"/> Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	<input type="checkbox"/> Personajes <input type="checkbox"/> Tipografía <input type="checkbox"/> Actores <input type="checkbox"/> Escenarios
Que es lo que persive en la escena:	Nervios, miedo, susto.
Que esta pasando en la escena:	Roger Rabbbit se exalta a ver a Valiant.
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor A la Tipografía <input type="checkbox"/> Al Escenario A la Animación
¿Con que efecto se observa que se integra la animación en la escena?	El personaje durante la película resulta ser un ser existente el cual puede tocar físicamente a personajes reales por lo que se evidencia el uso de props.

Quien engaño a Roger Rabbit

Escena 3

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ-Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en específico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como deco-racion visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría	Cálida	Desaturada	Saturada		
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva	Cognitiva Apelativa	Informativa Referencial	Poética Estética	Fática	Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes	Tipografía	Actores	Escenarios		
Que es lo que persive en la escena:	Sorpresa, misterio, seducción.					
Que esta pasando en la escena:	Valiant es agarrado por sorpresa mientras se encuentra vistiendose por Jessica Rabbit dentro del apartamento.					
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor	A la Tipografía	Al Escenario	A la Animación		
¿Con que efecto se observa que se integra la animación en la escena?	Jessica se encuentra puesta en escena mientras sostiene el espejo lo que evidencia el uso de un actor para la elaboración de rotoscopia como prop.					

Quien engaño a Roger Rabbit

Escena 4

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en específico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujos sólidos	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como deco- racion visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	<input type="checkbox"/> Fria	<input type="checkbox"/> Cálida	<input type="checkbox"/> Desaturada	<input type="checkbox"/> Saturada		
¿El mensaje visual es?	<input type="checkbox"/> Expresiva Emotiva	<input type="checkbox"/> Cognitiva Apelativa	<input type="checkbox"/> Informativa Referencial	<input type="checkbox"/> Poética Estetica	<input type="checkbox"/> Fática	<input type="checkbox"/> Metalingüística
¿La técnica de animacion es aplicada a?	<input type="checkbox"/> Personajes	<input type="checkbox"/> Tipografia	<input type="checkbox"/> Actores	<input type="checkbox"/> Escenarios		
Que es lo que persive en la escena:	Sorpresa, acción, preparación, tentación, necesidad.					
Que esta pasando en la escena:	Valiant toma el arma que lleva guardada hace años con una expresión de estar preparado para lo peor.					
¿El audio se encuentra sincronizado?	<input type="checkbox"/> Al actor	<input type="checkbox"/> A la Tipografia	<input type="checkbox"/> Al Escenario	<input type="checkbox"/> A la Animación		
¿Con que efecto se observa que se integra la animacion en la escena?	Se aprecia el uso de rotoscopia ya que la arma se ve en contante movimiento en vez de ser algo completamente solido por lo que se tuvo que utilizar props.					

Quien engaño a Roger Rabbit

Escena 5

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Plano Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estática		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	No narrativo o poético						
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia						
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color DZ Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujos sólido	Accion secundaria
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como deco- racion visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría <input type="checkbox"/> Cálida <input type="checkbox"/> Desaturada Saturada
¿El mensaje visual es?	<input type="checkbox"/> Expresiva Emotiva <input type="checkbox"/> Cognitiva Apelativa <input type="checkbox"/> Informativa Referencial <input type="checkbox"/> Poética Estética <input type="checkbox"/> Fática <input type="checkbox"/> Metalingüística
¿La técnica de animacion es aplicada a?	<input type="checkbox"/> Personajes <input type="checkbox"/> Tipografía <input type="checkbox"/> Actores <input type="checkbox"/> Escenarios
Que es lo que persive en la escena:	Preparación, comico, musical, sorpresa.
Que esta pasando en la escena:	Valiant toma una espada que se encuentra dentro de una caja la cual resulta ser una espada cantante no funcional para el combate.
¿El audio se encuentra sincronizado?	<input type="checkbox"/> Al actor <input type="checkbox"/> A la Tipografía <input type="checkbox"/> Al Escenario <input type="checkbox"/> A la Animación
¿Con que efecto se observa que se integra la animacion en la escena?	Por medio de props se realizo la integracion de manera exitosa.

Guía de observación (anexo 9):

A continuación se detalla el proceso por el cual se analizaron los objetos de estudio con el fin de recopilar y desarrollar resultados generales para una mejor interpretación.

Ver guías individuales de cada escena en anexos (10 a 24)



¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Cental
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estatica		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	Ideológico	No narrativo o poético					
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia	Ley de pregnancia					
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como decoración visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría	Cálida	Desaturada	Saturada		
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva	Cognitiva Apelativa	Informativa Referencial	Poética Estética	Fática	Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes	Tipografía	Actores	Escenarios		
Que es lo que percibe en la escena:						
Que esta pasando en la escena:						
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor	A la Tipografía	Al Escenarios			
¿Con que efecto se observa que se integra la animación en la escena?						





**Interpretación
y Síntesis**

Interpretación y síntesis

Basándose en la información presentada durante la investigación teórica, experiencia de diseño, y mediante el uso de los instrumentos hacia los sujetos y objetos de estudio, se recopiló información de suma importancia y se procede a analizar la investigación en general en función a los objetivos planteados buscando conocer el proceso de integración de técnicas utilizadas y el uso de la dirección fotográfica para el mensaje visual.

1. Proceso y técnicas generales llevadas a cabo para la integración de animaciones híbridas dentro de producciones audiovisuales.

Para empezar es necesario saber qué es producción audiovisual, cine, que es la animación, que es la animación híbrida junto a su proceso y que técnicas son las más funcionales dentro de este tipo de material.

¿Qué es la producción audiovisual? ¿Por qué es tan importante?

La producción audiovisual tiene sus orígenes en el cine, es simplemente la producción de contenidos para medios de comunicación audiovisuales, como en el caso del cine y la televisión. Para Vega, E. (s.f.) significa que es la integración plena entre lo audible y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje. Principalmente está formado por 3 áreas las cuales son preproducción, producción y posproducción que son importantes dentro del proceso para integrar la animación dentro de la película las cuales serán presentadas posteriormente, por lo tanto, para poder profundizar se realizó un análisis a 4 distintas películas las

cuales aplican la animación híbrida como un recurso narrativo, con el fin de describir el proceso por medio del cual, se integran las animaciones en películas live action.

Ahora es el turno del Cine ¿Qué es?

El cine siempre ha sido un medio de entretenimiento fantástico y popular, tanto que a pesar de su antigüedad, sigue siendo vigente en la sociedad humana, como un medio de expresión artística y por otro lado, como un medio de difusión de ideologías. Durante la entrevista Rodrigo Tejada animador 2D (2016) menciona que el cine es básicamente la forma en la que se puede contar historias de una manera inmersa a 24 cuadros por segundo. Iván Castro fotógrafo y animador 3D (2016) añade es una ilusión en la que uno siempre se llega a sentir que forma parte, encontrando siempre las respuestas a muchos de sus problemas identificándose por medio de las historias y personajes; complementando Chris Kummerfeldt Director de cine (2016) indica que el cine es un puente y un punto universal de comunicación ya sea artística o estética, pero en su mayoría es comunicación espiritual.

Por lo tanto, se puede decir que el cine es la forma de transmitir un mensaje o idea de forma artística y estética por medio de historias, las cuales son interpretadas por protagonistas quienes poseen un texto, lo cual es una descripción de los acontecimientos, seguido de un contexto que marca las circunstancias en la que transcurren los hechos del texto, es decir el entorno y el momento en los que se desarrolla la historia y por último un subtexto que son las ideas o emociones, las cuales lleva el protagonista a desarrollarse tanto a él como la historia.

Con esto se puede dar a entender que al momento de integrar una animación sobre acción real, puede variar al momento de comunicar, ya que se puede encontrar dentro del subtexto del personaje

permitiendo que todo lo que se ve en pantalla llegue a ser solamente visible para el actor o en un contexto, donde se maneja de forma más casual y permitiendo una mayor interacción con todo el entorno. En el caso de Quién engañó a Roger Rabbit y Ted se puede observar la interacción de la animación con todos los actores y no solamente con el protagonista.

Entonces bien ¿qué es la animación?

Engler (s.f.) menciona que la animación es el lenguaje visual universal, que representa un mensaje de forma compacta y firme, gracias a que es la visualización de la música y de la poesía. Para Sáenz (2008) La animación es un arte distinto al cine ya que este consiste en dibujos en movimiento mientras que en el cine consiste en fotografías en movimiento.

Tejada durante su entrevista cita a Ollie Johnston o a Frank Thomas que mencionan que la animación “es crear la ilusión de vida” esto quiere decir que no importa que sea, animación es crear vida en donde no lo hay, donde él menciona que es la experiencia más cercana a la de ser padre. Daniel Molina animador 3D (2016) en su entrevista añade que está muy relacionado con el cine contradiciendo a Sáenz, por lo que menciona que se basa en los mismos cuadros por segundo, pero diferenciando en que la animación es un medio en el que se pueden representar muchas ideas gráficamente, las cuales no se podrían con una cámara, ya que podrían ser tan sencillas como una de Mickey Mouse o tan complejas como películas de Jurassic Park, diferenciando el nivel de complejidad y de posibilidades también como añadió Rodrigo Tejada en su entrevista. La animación se puede considerar una nueva puerta a muchas posibilidades, las cuales permiten plasmar cualquier idea imposible en el mundo real, por lo que se le podría dar vida hasta el objeto más insignificante que se encuentre cerca, para poder realizar esta nueva creación de vida similar a la de un

Doctor Frankenstein en la animación, para eso, es necesario definir por medio de qué técnica se va a plasmar la idea. Por lo tanto se puede concluir que la animación es un recurso muy importante no solo por el entretenimiento sino por la forma en la que utiliza objetos sin vida para poder establecer una comunicación de manera agradable visualmente,

¿Entonces que es lo que tiene la animación híbrida que la hace totalmente diferente a la animación común al momento de comunicar?

Animación híbrida:

Según O’Hailey (2010) menciona que la animación híbrida consiste en la combinación de elementos 2D con 3D y viceversa. La oportunidad de mezclar acción real con animación no está intrínsecamente ligada a los principales estudios, de hecho se pueden encontrar numerosos ejemplos de la mezcla de estas técnicas, en donde los animadores a menudo mezclan intersecciones animadas con material filmado con cámaras de video.

Durante las entrevistas Rodrigo Tejada menciona que esta técnica surge mucho antes de Roger Rabbit, con la aparición de Gerti the dinosaur de Winsor McCay de 1914, considerado el primer film en mezclar animación con live action, la cual se fue perfeccionando años más tarde con Alice Wonderland de Walt Disney en 1923.

En la entrevista Chris Kummerfeldt señala que la animación híbrida en películas está empujando la frontera que ya existía desde hace mucho antes, como en el caso de Disney, que aún continúa testeando las fronteras de esta técnica, por lo cual no se ha llegado a explotar tanto como el género cinematográfico de terror que ya llegó a su límite, lo cual aún no ha llegado a suceder con la animación híbrida dejando muchísimo por explotar narrativa y técnicamente.

Por otra parte Iván Castro como animador 3D, añade que es uno de los recursos más grandes que existen, pone él ejemplo de la serie animada de Betty Boop en la cual se aprecia esa combinación de elementos animados con elementos reales.

Se puede decir que la animación híbrida es una técnica de animación muy antigua e innovadora, la cual por una extraña razón sigue siendo desconocida e inexplorada, mismo que no ha permitido que se explote lo suficiente para ser fácilmente reconocida, ya que el aporte de este tipo de animación puede llevar la narrativa de las películas a ser algo más trascendental como se fue analizando en las películas seleccionadas en donde, no solamente se aprecio como recurso de efectos especiales, sino como parte de la esencia de la película.

Como en los casos de Quien engaño a Roger Rabbit y Scott Pilgrim vs The world donde las animaciones que se añadieron no fueron solamente elementos de apoyo sino que se volvieron parte de la misma historia las cuales permitían un desarrollo en la historia.



Scott pilgrim vs the world (2010) por Edgar Wright
imagen recopilada de:
<http://www.identi.li/index.php?action=comunidades;sa=verpost;id=3687>

Proceso para la integración de animación sobre una película de acción real

Para la integración y definición de las distintas técnicas de animación se debe pasar por un proceso, el cual muchas veces resulta ser empírico, desde el desarrollo y preproducción en donde se crea la idea y se define todo lo que se hará durante las siguientes etapas hasta la posproducción, en donde se procederá a realizar la integración de los elementos animados ya finalizados y la publicación del resultado final como cierre del proceso. Los pasos a seguir son los siguientes:

La Idea

El origen de toda película inicia con una idea que puede llegar a surgir de un hecho real o de la imaginación misma. Lamet, Rodenas y Gallego (1968) señalan que toda película nace de una idea y ésta surge de una persona con la imaginación e inquietud humana filosófica, con la posibilidad de servir como un desarrollo dramático. Por lo tanto, es importante definir la idea para poder pensar en iniciar una película o cualquier otro proyecto audiovisual, ya que ésta dará unidad, interés, profundidad y originalidad a la historia.

Es por eso que en esta etapa se deben plantear quiénes serán los protagonistas, cuál es el conflicto que está enfrentando, en dónde ocurre todo esto y también desarrollar un tema, el cual es el concepto que lo sintetiza, siempre apuntando a lo universal.

Por lo que Huet (s.f) concuerda que es el núcleo de la historia lo que ha impulsado al autor a emprender una película. El tema de un guión se refiere a lo que ocurre y a quién le ocurre. Para el entrevistado Christ Kummerfeldt, esta etapa es la más importante, conocida como desarrollo, porque es donde el productor y el guionista trabajan juntos para realizar un buen guion, basándose

en una idea, ya que en ninguna de las fases consecuentes se podrán arreglar los errores de un mal guion. Si se decide integrar el tipo de animación híbrida a una película, se debe planificar desde el principio y no de forma improvisada.

Desde este punto, es donde surge la idea de querer integrar animación híbrida a la historia como recurso importante a la hora de narrar su argumento, como por ejemplo, el caso de la película de Scott Pilgrim vs. The world, la idea ya había sido plasmada por medio de comics homónimos, por lo que ya se tenía una base para iniciar el desarrollo de la película. Para mantener la estética y personalidad del cómic se decidió añadir motion graphics y animación para transmitir todo el argumento, de manera similar a la que el cómic buscaba. En el caso de las películas que se analizaron, en general fue en este punto donde se decidió qué elementos se utilizarían para poder transmitir el mensaje. O en el caso de la película Stranger than fiction donde es evidente que el uso de la animación híbrida surgió con la intención de aportar a la narración sobre la vida aburrida y rutinaria del protagonista como se observo durante su estudio.

Para definir una idea se puede utilizar la práctica de escribir sinopsis, en un corto período de tiempo según lo menciona Chris Kummerfeldt en su taller de guion cinematográfico. Para iniciar una historia es necesario tener una pista de qué tratará y cómo se desarrollará.

El guión y Storyboard

Luego de establecer la idea, se procede a la elaboración de un guion o script, en el cual de forma descriptiva se presentarán las situaciones y diálogos por los que atravesará la película.

Para Huet (s.f) el guion es el primer documento que se concibe en el largo proceso de creación de una película. Un manuscrito de un centenar de páginas para un largometraje. Se presenta bajo la forma de una continuidad dialogada, dividida en escenas numeradas, con algunas indicaciones descriptivas de las acciones y de los elementos del decorado donde se vio evidenciado el primer paso de integración de animación híbrida por parte de los objetos estudiados especialmente en el caso de la película de zombieland. El guion se encuentra constituido por planos, que al unirse forman una secuencia que provocan un inicio, puntos de acción, desarrollos, y finales. Estos elementos de la historia son vinculados por el protagonista y sus acciones o reacciones que de forma ordenada van creando una historia conformada de imágenes y sonido. Lo cual deja en claro la frase “La base de una buena película está en un buen guion”

Para el entrevistado Chris Kummerfeldt considera que la integración de la animación híbrida dependerá de la historia y de su guión por lo cual su función narrativa podría ser como el de la película Her, en este caso uno de los dos personajes no existe, puesto que es una inteligencia artificial que está en todas partes, algo así se ve la animación híbrida, el poder narrar con elementos que no necesariamente están ahí como es en el caso de Quien engañó a Roger Rabbit donde los diálogos de los personajes animados existían como si fuesen actores totalmente reales. Siempre la idea de utilizar esta técnica surge del escritor, quien escribe el guion y decide incluir elementos animados porque sabe que puede aportar más a la narrativa, Daniel Molina menciona que para iniciar es necesario un guion, para así poder luego interpretar en la etapa de producción y posproducción de una manera más funcional.

Según el entrevistado Chris Kummerfeldt indicó, en caso que la animación no sea integrada en el guion, se procede a elaborar un storyboard en donde se buscará representar la película completa por la razón de poder incluir la animación híbrida a live action, agregando que por ningún motivo puede llegar a ser improvisada ya que sería una mala decisión de dirección y producción, metiendo en problemas a todo el crew de producción. Como en el caso de la película Stranger than fiction la cual no posee evidencia escrita sobre el uso de motion graphics durante la historia, para lo cual se presume que se desarrolló un storyboard para poder interpretar como se irían agregando.

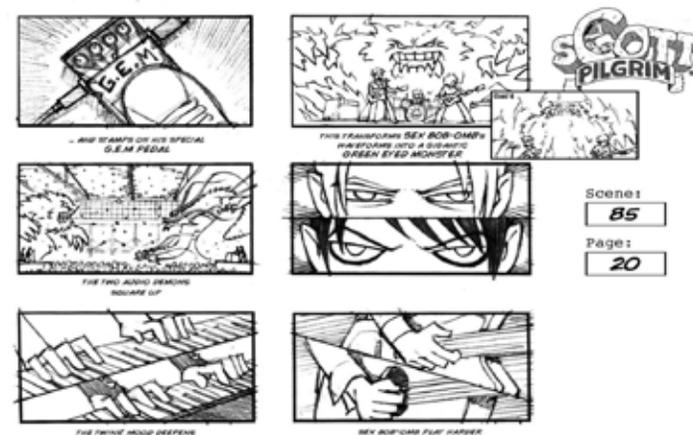
Hart (2007) define un storyboard o guion gráfico como un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia, con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse. El storyboard es el modo de previsualización habitual de preproducción en la Industria Fílmica.

Básicamente con sus encuadres, composiciones y demás, antes que esté terminada. En éste se plantean las ideas principales del guion técnico y literario, y se dejan claros los detalles de cada escena. En el caso de la película de Scott Pilgrim vs. The world de Edgar Wright (2010) dentro del guion se hacen breves descripciones de cómo se planea la integración de la animación, por lo que se realizó un storyboard donde el autor definió de forma visual la forma en la que estos elementos harían su aparición dentro de las escenas.

De acuerdo a lo mencionado en la entrevista por parte de Rodrigo Tejada para tener una mejor visualización, para luego poder ver la integración de los elementos, se puede desarrollar un Animatic. Para Curtis y Virtenley (1990) la producción del animatic permite una aproximación previa a la realización del film, ya que se puede

determinar la necesidad de extender, reducir, agregar o eliminar ciertas escenas vistas, exhibir algunos elementos más claramente o esconderlos, según el tiempo y orden. Primero se crea el animatic y sobre él se trabajará en slow pass, en donde se definirá la técnica más adecuada para la película. Si funciona mejor el 2D, se aplicaría un line test, el cual se construye y se hace una pasada en rough para verificar si las técnicas 2D son funcionales; o el 3D que se realizaría un blocking donde se pondría al personaje con sus poses claves para ver cómo se ven, dejándolo luego para pulir detalles.

En el caso del animatic de Scott Pilgrim vs. the world no se utilizó la técnica mencionada por Rodrigo Tejada, sino simplemente se realizaron una serie de imágenes, mismas que fueron ordenadas para luego aplicarle ciertos efectos en cuanto a movimientos de cámara. Por lo tanto en el animatic se busca representar la película de forma completa para poder definir qué técnica de animación puede llegar a ser la más adecuada al momento de integrarla de manera muy estética.



Fragmento de storyboard de Scott pilgrim vs the world (2010)
imagen recopilada de:
http://cdn.artofthetitle.com/assets/resized/sm/upload/tr/cy/na/tv/sp_Board_Example-0-1280-0-1024.jpg

Producción y rodaje

En este punto todo lo trabajado durante preproducción debe estar definido ya que un mal cálculo en cuanto a la preparación puede llegar a ser un caos durante el rodaje y posproducción. Teniendo la idea ya completamente planteada y visualizada, se procede a iniciar el rodaje en donde se harán las tomas, las cuales posteriormente formarán la historia de manera visual, siendo interpretadas por actores y escenarios reales, en esta fase se encuentran técnicas y elementos que se utilizarán, para que en la etapa de posproducción se pueda lograr una integración de elementos animados mucho más realista.

Al momento de iniciar la filmación es necesario tomar datos generales como la iluminación, aspectos fotográficos, la composición del escenario junto al espacio donde se aplicará el elemento animado. Lo cual concuerda con lo mencionado por Iván Castro en su entrevista. También se definirá la imagen y estética de la película como serán las vestimentas, que paleta de color se busca utilizar para poder transmitir sensaciones al espectador, como que tono se manejará. Por ejemplo en el caso de la película *A Scanner Darkly* dirigida por Richard Linklater (2006) en donde buscó una apariencia realista caricaturesca por medio de la técnica animada de rotoscopia, dando a entender que aquí es donde toma más solidez la decisión de qué técnica animada puede funcionar, además de la historia, todo depende del tono, el cual dirá si la historia no se puede desarrollar, si la animación debería de incluir y por último su ambientación, definiendo si se filmará en un set o en una localidad real. La decisión de esto, puede influir de diversas maneras a la etapa de posproducción al momento de integrar animaciones por cuestiones de iluminación y recursos.

En esta etapa se evidencia el control creativo que el director debe reflejar, uniendo todos los elementos desde los actores hasta la colaboración con la dirección fotográfica. Todo deberá estar planeado minuciosamente.



Rodaje de la película *Scott Pilgrim vs the world*
imagen recopilada de:
<https://i.ytimg.com/vi/FS7CDKNU9hI/maxresdefault.jpg>

Esta fase se encarga de plasmar y solucionar todo lo previamente decidido en preproducción. Con la libertad de tomar el control creativo respecto al proyecto, en donde se podrán realizar ligeros cambios al guion durante el rodaje, con tal de brindar una mejor solución para la historia en el caso del desarrollo de una película híbrida.

A excepción del cortometraje *Amaro and Walden's joyride* donde se evidenció la filmación sin un guion, en el cual se realizó primero un shot test para poder solucionar los problemas de su planificación, lo cual motivó al equipo para poder iniciar el rodaje alrededor de la ciudad de Londres de forma empírica y como en otras películas analizadas, en la mayoría se evidenció que se maneja la jerarquía destacando más a los personajes principales como animados. En la etapa de producción es donde se debe tener un criterio claro y creativo al momento de querer integrar las técnicas animadas, tomando las mejores decisiones a pesar de que éstas se salgan del guion o storyboard con tal de brindar una solución funcional.

Iluminación

La iluminación es un aspecto clave en el cine por lo que se debe utilizar apropiadamente para conseguir los efectos deseados, por lo tanto, la técnica de iluminación utilizada dependerá del propósito artístico del autor. Para escoger un tipo de iluminación lo primero que hay que hacer es evaluar el objeto, ya que una iluminación inadecuada puede restar valor al elemento. Para evaluar se deberán tener en cuenta aspectos como: a qué parte del objeto se le quiere dar énfasis, si presenta algún problema técnico, si se pretende aislar el objeto de su entorno, o si la figura es etérea o delicada según mencionan Alcañiz, Bazataqui, García, Genovés, Chorda y Vaquero (s.f.). Al respecto Daniel Molina añade que saber de iluminación es uno de los elementos más importantes para que las animaciones o motion graphics se integren a la película.

Por lo que es necesario que todos los objetos estén bien iluminados para que se vea bien y sea legible en todo momento; en caso de querer crear una ambientación más oscura para eso ya se recurre a posproducción. Iván Castro menciona que la iluminación que será utilizada dependerá de la historia y de los recursos con los que se cuenta, menciona 3 claves para una buena iluminación la dirección, la calidad y la cantidad. La calidad la tiene clara durante el amanecer o atardecer ya que siempre habrá sombras, en el caso de la cantidad surgen problemas pues dependiendo de la hora del día se tendrán diferentes intensidades y la dirección es algo que se puede controlar.



The Jungle Book (2016) de Disney
imagen recopilada de:
http://img.lum.dolimg.com/v1/images/image_d81b01b1.jpeg

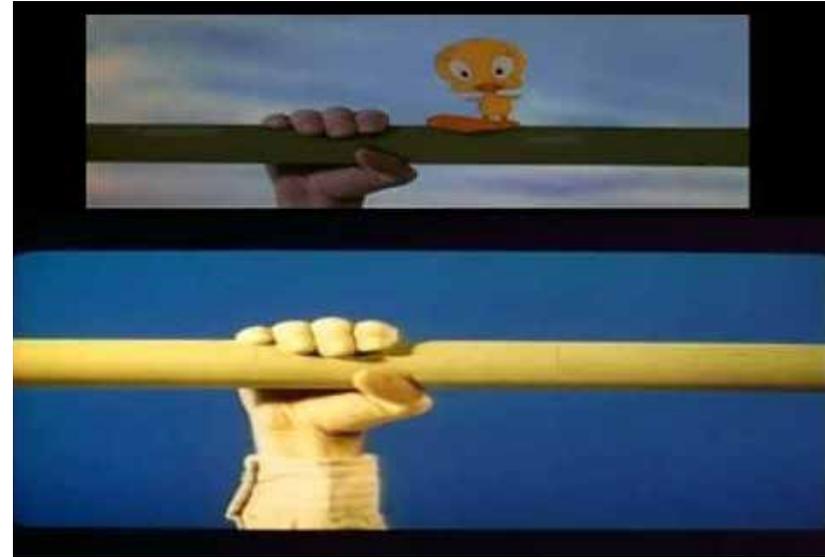


The Diary of a Teenage Girl (2015) de Marielle Heller
imagen recopilada de:
<http://movienetworkpr.com/wp-content/uploads/2015/05/Screen-Shot-2015-05-26-at-9.58.45-PM-copy.png>

Filmación con props

Al momento de planear integrar la animación híbrida en un proyecto audiovisual, se debe previsualizar como el objeto va a interactuar con todo lo demás. Por ejemplo en el caso de la película QUIÉN ENGAÑÓ A ROGER RABBIT de Robert Zemeckis (1988) se utilizaron elementos, en este caso se hizo uso de una pelota de tenis insertada en un palo para que así el actor pudiera mantener una relación personal como si el personaje fuera real manteniendo una visualización de ojo a ojo, por lo que luego el equipo de animación se encargaría de poner la imagen por medio del personaje para luego ya presentarlo sombreado dándole un aspecto más tridimensional. De las películas que se analizaron se observó que la mayoría de las animaciones se reflejan como elementos existentes dentro de las películas sobre todo en las películas Quien engaño a Roger rabbit, Zombieland y Scott Pilgrim vs. The world.

En esta parte de la integración se debe sustituir el objeto animado por un objeto similar en cuanto a tamaño, peso y volumen, mismo que se sustituirá por la animación que se añadirá después. Durante la entrevista Iván añade que en estos casos, amerita una toma de fotografías alrededor del objeto y no solamente a lo que la cámara está viendo, se recomienda colocar una bola de acero para observar las reflexiones, el tipo de sombras, las direcciones de luz, por lo que se tendrá que tener en claro el ambiente en el que se esté filmando.



Detrás de escenas de Quien engaño a Roger Rabbit
imagen recopilada de:
https://i.ytimg.com/vi/u_VnHAY1Vdc/hqdefault.jpg



Detrás de escenas de Star Wars Episodio II
imagen recopilada de:
http://1.bp.blogspot.com/_vKkO-Vg3VbQ/TOaMSkq9vXI/AAAAAAAAABIU/eo2LnvQJqiE/s1600/breathekr.JPG

En este punto se debe tomar en cuenta la dirección de los actores, ya que de ellos dependerá que todo se vea real e integrado. Daniel Molina recomienda que el animador o director de efectos especiales esté presente, para poder crear una mejor interacción entre el actor y el elemento que se esté añadiendo, asimismo, indica que la animación debe adecuarse a la performance del actor y concuerda con el uso de props.

Daniel Molina añade si el actor va a salir, tiene que tener un actor capacitado para este tipo de material, ya que existen varios casos en donde la persona que hace el papel de protagonista no sabe lo que está pasando y no logra integrarse, por lo que se recomienda que el animador o director de efectos especiales este presente, para poder crear una mejor interacción entre el actor y el elemento que se esté añadiendo. Por otro lado Rodrigo Tejada desde su punto de vista, jamás considera a los actores como un obstáculo ni como una ventaja tomando en cuenta que el actor hace lo mejor que puede de acuerdo a la visión del director, por lo que difiere con lo antes mencionado con Daniel mencionando que la animación es la que se debe adecuar a la performance del actor y concuerda con el uso de props los cuales pero mencionando que es el caso del animador el hacer que después se viese real.



imagen recopilada de:
<http://www.awn.com/vfxworld/adam-valdez-talks-jungle-book>

Movimiento de cámara

Para incluir un movimiento de cámara dentro de la escena donde se encuentre el objeto animado, es necesario aplicar puntos de registro, mismos que ayudarán a realizar el tracking o el travelling, por lo que se deben obtener los datos del lente, las medidas de todo, según menciona Iván Castro.

Por ejemplo en el caso de la película colombiana 180 SEGUNDOS dirigida por el colombiano Alexander Giraldo (2012) el equipo técnico menciona que fue un reto filmar la escena, pensando en aplicar efectos de este tipo. La película fue filmada con cámara al hombro, junto a un técnico de HD, quien analizaba la toma en un escenario lleno de marcas, de registro o tracking como ellos mencionan, las que luego son reemplazadas para que la animación quede fija. En este caso se aplicó lo mencionado por Rodrigo Tejada, quien indica que el animador debe adecuarse al actor, por lo que se les mencionó a los actores que no se preocupasen por lo técnico, sino solamente en lo físico, ya que en este caso resulta ser un motion graphics a diferencia de Quién engañó a Roger Rabbit, en donde el actor si tenía que adecuar con la animación en relación con un prop y la presencia del actor de voz dentro del escenario para crear esa integración tan increíble y fluida.



Evidencia de puntos de registro para movimiento de cámara.

Imagen recopilada de:

<http://www.animationartgallery.com/images/WDC/WDCCKPO3.jpg>

Posproducción

Posproducción para Rabiger (2011) es la etapa de realización en cine o en video donde se transforma el material filmado en una película presentada a la audiencia, de estas tareas se ocupa el montador y el equipo del montaje de audio. Normalmente se realiza la aplicación de la animación sobre el video, tanto en forma digital como análoga, en este punto Rodrigo Tejada menciona que sería recomendable que se diera la película en un estado conocido como lockdown.

En el proceso de elaboración de la película 180 segundos, se integraron los efectos y animaciones luego de haber realizado el montaje final, en el cual se procedió a bocetar las ideas, basándose en la imagen que buscaba dar la película. Como se menciona el proceso de posproducción también tiene sus retos, en el caso de esta película se digitaliza primero y por aparte se hacen los gráficos y para tener una integración más completa se equilibra con la corrección de color.

Dentro de todo el proceso de realización de un material híbrido, es necesaria la participación desde el inicio hasta la etapa de posproducción, ya que de esta manera se estará atento en cuanto a la toma de decisiones, la imagen que tendrá la película, definir el estilo de las animaciones y bajo qué técnica se manejará. La técnica de stop motion puede resultar muy lenta y costosa y la animación en 3D puede ser de alguna manera costosa, pero mucho más rápida.

En la película Quien engañó a Roger rabbit se utilizó la técnica de animación tradicional, no solo por la tecnología de ese tiempo, sino porque se deseaba que los personajes se vieran como de caricatura, lo cual la animación tradicional logró perfectamente, confirmando que esta técnica era la adecuada. En el caso de Scott Pilgrim vs. The world la idea era hacer referencia a la cultura popular, basados en una mezcla entre la temática de videojuegos y de anime, lo que resultó con el uso de motion graphics y animación 3D que cubrió de manera magistral, como mencionaron los cuatro entrevistados, todo dependerá de lo que se quiera decir basándose en la idea central.

Como menciona Iván Castro, hay que tomarlo como si fuese un bebé, no se le debe dejar a nadie esa responsabilidad, indicando que es obligación del individuo cuidar hasta el último detalle respetando la línea profesional. Daniel Molina concuerda en que es necesario estar presente desde las primeras reuniones, para tener una idea concreta de lo que va a suceder dentro de la historia, especialmente si se incluirá algún tipo de animación. Esto podría evitar confusiones dentro del equipo de posproducción.

Conocer desde el inicio todo lo que se realizará durante el proceso de elaboración de una película o proyecto híbrido ya que todas las áreas que se van trabajando están conectadas y se manejan al mismo tiempo

en la mayoría de casos, por lo tanto, es necesario tener la idea clara de lo que busca proyectar la historia, para definir las técnicas animadas que se podrán incluir.

En un material híbrido se puede incluir más de una técnica, es el caso del programa de televisión El increíble mundo de Gumball, en el cual se observa el uso de animación 2D tradicional y digital, animación 3D, elementos live action, motion graphics, entre otros. Para crear exitosamente la integración de estos elementos en la película, se deben tener las secuencias o la película lo más terminada posible, en este caso en lockdown para iniciar la adaptación de las piezas gráficas que aportaran durante la narración.

Técnicas de animación:

Dentro de la animación existen distintas técnicas o mejor dicho, tipos de animación de las cuales, cada una mantiene una esencia única, ¿entonces que tipos de animación existen?

En la animación existen distintas técnicas las cuales poseen ciertas características que las diferencian y por eso es necesario definir en base a qué características puede resultar la mejor elección al momento de realizar una animación híbrida. Por lo que entre el material estudiado existe la aplicación de la técnica mejor, conocida como animación tradicional, la cual se desarrolla de forma manual por ejemplo Quien engañó a Roger rabbit. Fue una película animada de forma tradicional sin la intervención de tecnología, la animación tradicional se divide en dos completa y limitada. En la animación completa se maneja un nivel de detalle y fluidez más completo por ejemplo todas las películas de Walt Disney donde se animan escenas con movimientos rápidos, a diferencia de la animación limitada, donde su detalle y movimientos son simplificados por lo cual se nota la pérdida de calidad y varios ciclos repetitivos como se puede apreciar en las

animaciones japonesas o como en los clásicos como los Pica Piedras aclarando que se deberá definir si la animación que se ira a utilizar dentro de la animación híbrida sera completa o limitada desde el desarrollo de la idea. Entre la animación tradicional existe una la cual es capaz de imitar la fluidez del movimiento humano se llama rotoscopia, ésta reprojeta por medio de una superficie traslucida los movimientos, lo cual según De Franganillo (2014) se ha ido adaptando a distintos medios y formatos otorgando distintos resultados un ejemplo de su aplicación es en el documental Israelí “Vals con Bashir” dirigida por Ari Folman (2008) y también se ve aplicado en la película de quien engaño a Roger Rabbit donde fue aplicada para la animación de la esposa de Roger Jessica Rabbit.

También existen técnicas que consisten en la captura de imágenes en tiempo, donde objetos o personas son manipulados de forma que al visualizar las fotografías en secuencia crean la ilusión de movimiento como lo es el stopmotion y la pixelación, se consideran las formas más bellas y complicadas según lo mencionado por Tejada y Molina en sus entrevistas ya que es una técnica que necesita una mayor cantidad de tiempo para poder realizarse.

Como un recurso más económico del stopmotion existe la animación 3D, que a diferencia de la animación 2D tiene la posibilidad de moverse más cerca o lejos de la persona que observa la animación, con un nivel de calidad y detalle que lo puede llevar a considerar la animación como un objeto real como se evidencio en las películas de Scott pilgrim vs the world y zombieland donde se hace uso de elementos 3D animados logrando una integración mas realista dentro del contexto.

Por lo que la selección de cuál técnica se podría utilizar dependerá de lo que trate la historia tal como lo mencionaron los 4 entrevistados donde Iván Castro y Daniel Molina concuerdan que también dependerá del

presupuesto. En base a los elementos que se analizaron se observo que las técnicas mas utilizadas dentro de la animación híbrida son el motion graphic mayormente en las películas como strager than fiction, zombieland y Scott Pilgrim.



“Vals con Bashir” dirigida por Ari Folman (2008).
<http://www.keluegobarraalguien.es/wp-content/uploads/2014/06/basicos-filmoteca-vals-con-bashir-57741.jpg>



Imagen recopilada de:
http://ixionmultimedia.com/img/anim_personaje3d.jpg

El motion graphics es una de las técnicas que se vio más evidenciada dentro del material estudiado el cual es mejor conocido como el arte que surge de la integración del diseño gráfico y la comunicación audiovisual, para crear movimiento en imágenes cuya composición logra expresar narrativamente una idea o un concepto predeterminado, conociéndose como animación digital. De acuerdo a Boardman (2016) motion graphics es una técnica digital que combina imágenes, palabras, sonido y video. También comenta que motion graphics es la combinación del lenguaje cinematográfico, de la animación y el diseño gráfico de forma creativa, logra unir elementos como tipografías, ilustración, logos, formas y videos a lo que a continuación se animan o se mueven de manera que cuentan una historia.

Complementando el entrevistado Rodrigo Tejada lo ve como un híbrido de la animación que utiliza los 12 principios de la animación, pero va más enfocada a lo que es una especie de infografía animada en tiempo. Un ejemplo es el cortometraje The innovation of loneliness que buscan pegar más que ver una simple infografía estática, básicamente eso es motion graphics. Por otro lado Daniel Molina durante su entrevista menciona que el motion graphics, se consideraría que es un tipo de comunicación inmediata y muy certera, que al estar bien hecho llega a llamar la atención del usuario. Generalmente el motion graphics se ve más involucrado en publicidad, material educativo o informativo. Por lo tanto el motion graphic es considerado como una técnica que permite presentar datos de una forma más rápida y atractiva, la cual deja captar la atención de forma inmediata, misma que incluye la combinación de distintos elementos como fotografías, animaciones, textos, y efectos, convirtiéndose en un recurso ideal para una película de animación híbrida siempre y cuando no tome más importancia que el personaje principal.

Tomando de ejemplo los objetos de estudio como lo son Zombieland y Stranger than fiction se evidencia el manejo, en su mayoría, de motion graphics. En el caso de Zombieland se llega a realizar la integración de elementos gráficos 2D y 3D, lo cual varía de escena a escena dependiendo de la situación. Por otro lado, en Stranger than fiction los motion graphics son presentados de forma 2D, los cuales rodean al protagonista como un reflejo de lo sistemático y rutinario que llega a ser su vida. La aplicación del motion graphics dentro de las películas ayuda a apoyar en el contexto como en el subtexto, sin quitar protagonismo al actor y al escenario, por lo cual en casos como las películas anteriores llegan a ser completamente funcionales.

Entonces en este punto surge un conflicto ¿Un personaje animado se puede considerar parte de un motion graphic? Sáenz (2008) menciona que un personaje es un conjunto de hábitos intelectuales, emocionales y nerviosos. Un personaje es algo que resulta simple y complejo a la vez. Cada personaje es un mundo en sí y paradójicamente cuanto más seguro se esté de conocerlo, más logra sorprender.



Cortometraje THE INNOVATION OF LONELINESS (2013) imagen recopilada de: <https://vimeo.com/70534716>

Los personajes son la materia prima fundamental con la que contamos para dar forma a la historia, por esto merecen ser definidos con sumo cuidado ostentando 3 dimensiones: físicas, sociológicas y psicológicas, las cuales permitirán un desarrollo del mismo dentro de la historia como en películas de animación híbrida como por ejemplo Quien engañó a Roger Rabbit, Ted, Mary Poppins, Fantasía, Space Jam, Stuart Little, Kill Bill, entre una gran variedad.

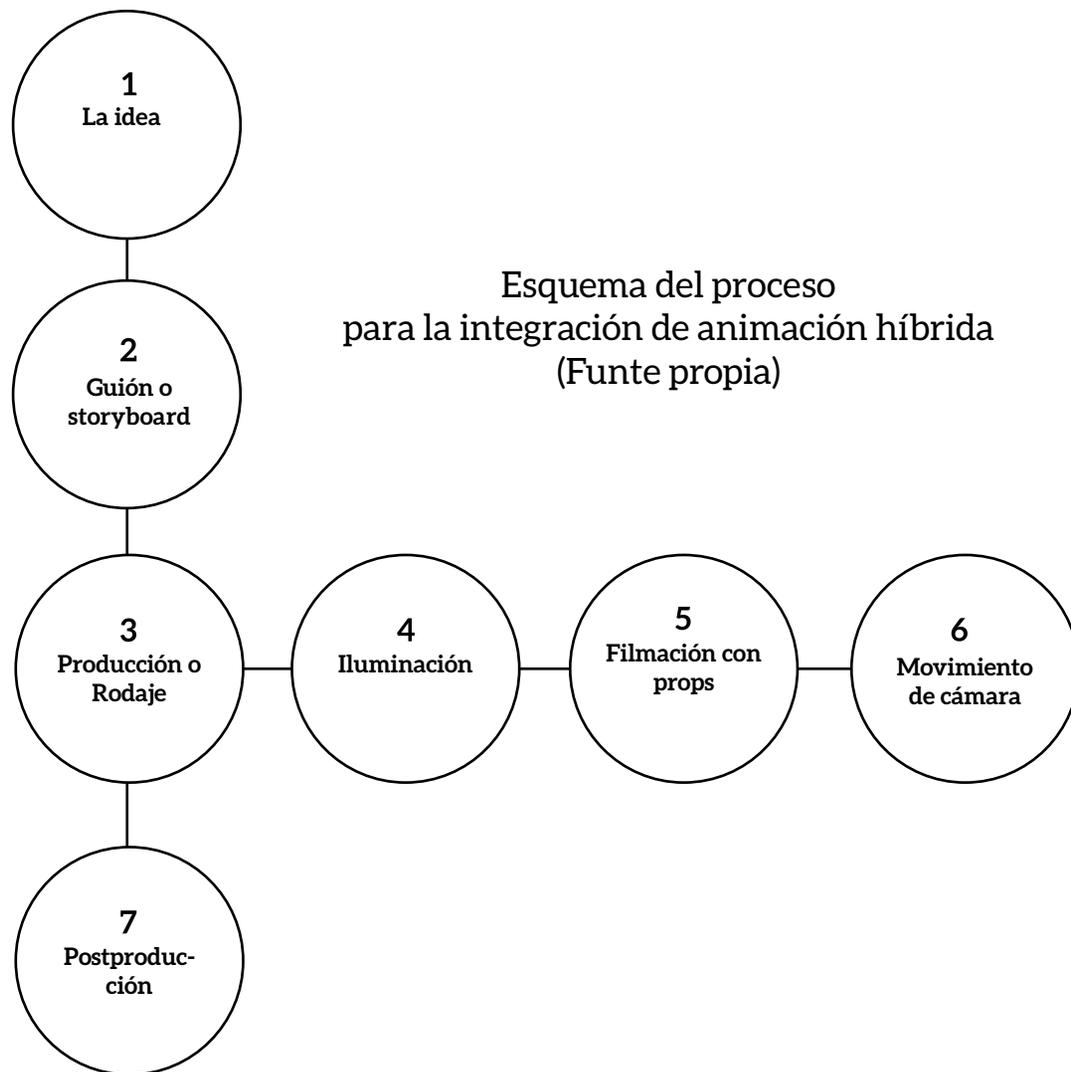
Para Muy Pulenta motion design (2016) el motion graphics busca aprovechar múltiples recursos para contar una historia. Indican que una de sus ventajas es la capacidad de integrar recursos variados como lo son la fotografía, videos, ilustraciones o elementos animados 2D y 3D. Rodrigo Tejada menciona que los personajes no entran en lo que es motion graphics, ya que es una animación completamente distinta. Daniel Molina está de acuerdo en que las dos animaciones trabajan de forma distinta, ya que el proceso para animar un personaje resulta muy complejo, pero aquí es donde surge una división de opiniones, Rodrigo Tejada en su entrevista indica que la razón por la que un personaje no entra en lo que es motion graphics es que el personaje no desarrolla una personalidad, tomando en cuenta que si hay motion graphics que cuentan con personajes, estos son utilizados únicamente como una representación gráfica animada en tiempo de forma muy simple, a lo que Daniel Molina presenta una opinión distinta donde menciona que en motion graphics sí se llega a ligar con lo que es la animación de personajes lo que puede dar como resultado una mezcla muy interesante. También menciona que un personaje sí puede contar con una personalidad y desarrollarla dentro de un motion graphics, ya que el propósito de la animación es abrir nuevas posibilidades.

Por lo tanto ya que se está hablando sobre largometrajes o producciones audiovisuales las cuales integren animación híbrida, es posible la integración de personajes con motion graphics al mismo tiempo, lo cual permitirá un desarrollo narrativo de una manera interesante y creativa a lo largo de la historia, permitiendo que el personaje pueda interactuar y desarrollarse a lo largo de la película.



Personajes de Quien engañó a Roger Rabbit
Imagen recopilada de: http://cazadoresderecompensas.com/wp-content/uploads/2013/05/1364097365_4.jpg

En la producción audiovisual y en el cine se puede aplicar distintos procesos y técnicas a lo largo de su desarrollo desde la idea hasta el film final pasando a través del preproducción, producción y post producción. A partir de la idea o el guion se establece el tipo o técnicas animadas que se aplicaran luego de tener el film final, como por ejemplo el uso del 3d, 2d y el live action lo cual crea el resultado de la animación híbrida final.



Esquema del proceso
para la integración de animación híbrida
(Fuente propia)



2. Importancia de la dirección fotográfica en las producciones audiovisuales con animación híbrida y como esta refuerza el mensaje visual.

La dirección fotográfica es una herramienta con un papel muy importante dentro de las producciones audiovisuales sin importar cual sea, y no es la excepción en donde se involucra la animación híbrida, ya que a través de esta misma llegara a cumplir su propósito transmitir el mensaje de manera visual. Por lo que es necesario saber que es la dirección de fotografía en primer lugar.

La dirección de fotografía es el área que se encarga de definir todo lo que se ve en la pantalla, por medio de una selección de elementos que componen las imágenes, con el fin de transmitir el mensaje de la historia.

La asociación Española de autores de obras fotográficas (s.f.) menciona que el concepto de dirección fotográfica hace referencia a la creación artística de imágenes, para la puesta en escena de producciones cinematográficas, televisivas o de video. El director de fotografía supervisa y determina los parámetros técnicos y artísticos para la toma de imágenes particularmente la iluminación, la composición visual, movimientos de cámara y todo lo que se encuentre frente a la cámara. Lamet, Rodenas y Gallego (1968) afirman que el director es el responsable de lo que concierne a la iluminación, encuadre de personajes y composición.



Imagen recopilada de: <http://escuelacine.cl/main/direccion-de-fotografia/>

Iván Castro durante la entrevista menciona que el director de la película es considerado el mas importante, ya que es quien dirige a los actores y el guion. Sin embargo, la labor del director de fotografía también es primordial porque es el responsable de plasmar la historia, escoger las locaciones y definir el vestuario y otros aspectos significativos de la película. Se puede decir que el director de fotografía es igual de importante o más que el director principal, ya que por medio de la dirección de fotografía se cuenta la historia de la película de manera visual mediante una pantalla o proyector. Detrás de la visión del fotógrafo es donde realmente podemos complementar y comprender la información que el diálogo no es capaz de transmitir.

Para una mejor dirección fotográfica es necesario tener un guión, ya que basándose en los textos descriptivos que posee donde se tomara la decisión en cuanto al manejo de planos y composición como en el caso de existir animación híbrida en ese momento se deberá prestar mucha atención a lo que se estará interpretando tomando en cuenta los espacios necesarios para que posteriormente los elementos animados puedan ser integrados.

Por lo que se necesita, que se especifique lo mas detallado posible la acción que sucede durante la escena al momento de integrar una animación, el guion servirá para que el director de fotografía pueda definir el espacio que se le asignará a estos elementos haciendo uso de puntos de registro que ayudaran en caso de movimiento de cámara o interacción con dichos elementos, para luego poder añadir la animación. Si no existe una planificación de cómo y dónde se llevará la integración, esto podría afectar negativamente la estética de la película, como se pudo evidenciar durante el análisis de la película *Zombieland*, en donde se observó que en la mayoría de encuadre (planos) se utilizaron tomas abiertas que permitían facilitar la integración de los motion graphics en

el video o en el caso de Stranger than fiction en donde la cámara permanecía estática para que las animaciones se integrasen de manera mas natural lo cual un error por parte del guion y la planeación hubieran arruinado la historia.

¿Entonces cuál es la importancia de la dirección fotográfica?

Montoya (s.f.) responde que dentro de la producción debido a la preponderancia de la imagen y el sonido que posee el cine, es y será necesario que todos los elementos que se muestran en pantalla sean puestos de una manera armoniosa y exacta, regidos por las mismas normas de composición que puedan tener otras artes visuales como la pintura y la fotografía. Por lo que nada puede faltar o sobrar en la pantalla, todo lo que se visualiza, es necesario para completar la idea o mensaje central que el director general quiere transmitir. Su importancia radica en complementar visualmente el trabajo puesto en escena permitiendo que sea atractivo al ojo del espectador. Massanet (2011) aclara que el director fotográfico es una figura muy esencial dentro del rodaje, así como, la etapa de posproducción, por lo que es fundamental que el director general y él mantengan una buena armonía en todo momento, en especial en la creatividad y durante la filmación de una película.

Iván Castro opina que una imagen dice mucho más y que una buena imagen se puede entender aunque no exista sonido, lo cual permite que el mensaje visual que se quiere dar sea plasmado por medio de la dirección fotográfica y la composición que ésta crea para poder proyectarla.

La dirección fotográfica es el área que tiene el poder respecto a todo lo que se visualiza en la pantalla. En el proceso de posproducción debe encargarse de ver que todos los elementos correspondan entre sí desde la iluminación hasta los encuadres utilizados.

¿Que detalles deben tomarse en cuenta para la animación híbrida en la dirección fotográfica?

En caso de existir la animación híbrida dentro de lo que se proyectara en pantalla, es de suma importancia que se encuentre el guion completo, en donde se especifiquen las escenas y de qué manera la animación va a ser incorporada dentro del encuadre. El propósito de cuidar todos estos detalles, es formular un mensaje visual sólido que sea fácil de entender para la audiencia. Un ejemplo de esto es zombieland dentro del guion se encuentra enumerada la escena en donde hacen mención de una ley de supervivencia con la descripción que esta norma debe de ser sobre puesta en la escena por lo que se empieza a pensar en que parte de la composición tendrá que ubicarse para transmitir el mensaje.

Ante la posibilidad de agregar animación híbrida en la composición, se debe planear con anticipación todo lo que saldrá en la escena tomando en cuenta la iluminación, el espacio, los elementos físicos y el color, ya que si no se cuenta con una base para poder integrar la animación o motion graphics, esta podría llegar a tener menos importancia que los demás objetos ubicados dentro de la escena.

La dirección fotográfica definirá completamente lo que se verá en la pantalla como por ejemplo: en la experiencia de diseño de la elaboración de Amaro and Walden's joyride , él busca narrar la historia desde un punto de vista que pocas veces se ha llegado a ver, por lo que es el director de fotografía el que toma la decisión de utilizar cámaras go pro, para poder capturar la imagen de la idea que se dio. Esto concluye que es deber del director de fotografía ajustar de forma correcta la cámara, para que capte lo que se desea transmitir. En relación con lo observado en los objetos de estudio, se pueden aplicar múltiples planos para poder comunicar el mensaje que se busca transmitir. Sin embargo, existen momentos en los que

es necesario evitar los movimientos lo más probable, para permitir que la animación no se vea afectada por la manera en la que lograron adaptar la cámara en el carrito de control remoto, soluciona el problema de movimiento dando algo interesante como resultado final.



Imagen recopilada de: <http://images2.fanpop.com/images/photos/7900000/Behind-The-Scenes-Scott-Pilgrim-vs-The-World-mary-elizabeth-winstead-7907165-2560-1440.jpg>

¿Es la animación híbrida y la dirección fotográfica medios de apoyo para expresar un mensaje?

Un mensaje es una comunicación dirigida hacia una o más personas, que tiene como fin la comunicación de una idea determinada, que se desea transmitir a quién o quienes reciben el mensaje.

Los mensajes visuales son parte de la comunicación visual, es un proceso de elaboración, difusión y recepción de mensajes que se realizan a través de imágenes fijas, como la fotografía, dibujos, cómics, o de imágenes en movimiento, como las imágenes cinematográficas, televisivas o las animaciones computarizadas como menciona Giacomino (2013). En este caso como Estupican, Solano, y Torres (s.f) mencionan que la imagen es un objeto de percepción o simbolización por medio de la cual, el ser humano

percibe una sensación, sentimiento o actitud; lo que el receptor siente dependerá de lo que el creador de dicha imagen quiera transmitir, es lo que este tipo de mensajes busca, afectar los sentidos para que todos lleguen a interpretar un mismo mensaje.

El mensaje se encuentra dividido en dos partes, la información dicha por el mensaje y el soporte visual, lo que se dice utilizando elementos como texturas, formas y movimiento. Lo que en el caso de la dirección fotográfica es el mostrar el contexto en el que están sucediendo los eventos tanto como en el caso de la animación híbrida que sería considerada el soporte visual en cual complementa a la acción que está sucediendo dentro de lo que se está filmando por ejemplo en Stranger than fiction la primera parte del mensaje está representado por una imagen y la narración la cual va introduciendo al espectador dentro de la historia y como soporte visual se observa la aplicación de motion graphics los cuales cumplen con su función de ser una infografía animada en tiempo real el cual va complementando lo que va mencionando durante la narración.

¿De qué manera se interpreta el mensaje visual?

Dentro de la dirección fotográfica el mensaje puede ser interpretado de varias maneras sin la necesidad de elementos animados, ya que un simple movimiento de cámara o un pequeño cambio en la iluminación pueden cambiar el significado de lo que se ve en pantalla. Para poder codificar el mensaje visual es necesario hablar el lenguaje cinematográfico.

Los semiólogos lo definen como un sistema secuencial de signos codificados, como por ejemplo la forma en que una angulación cambia al sujeto como se puede apreciar en el uso de encuadres picados en donde se busca darle un aspecto inferior a los objetos captados por la cámara o en los contrapicados donde se busca

darle superioridad a los elementos como bien se puede aplicar en el caso de filmar una ciudad al estilo de Nueva York un angulo contra picado llega a relejar que la ciudad atrapara al protagonista. El lenguaje cinematográfico no es uno solo, sino la combinación de varios lenguajes que son el resultado de la mezcla de las diferentes artes que la componen lo cual se puede interpretar que al momento de transmitir un mensaje apoyado con animación híbrida es primordial conocer el lenguaje de la cámara dentro de las películas ya que esto creara coherencia al momento de integrar los elementos animados posteriormente.

La codificación de signos tiene por objetivo afectar la percepción visual, esta se refiere al sentido de la vista específicamente. La visión humana es la fuente de información principal asimilando un 80% de los datos que percibimos. Flynn (2014) menciona que es la capacidad de interpretar la información y el entorno de los efectos de la luz visible que llegan a los ojos. Es un proceso activo con el cual el cerebro puede transformar la información lumínica captada por el ojo en una recreación de realidad externa. Como menciona Iván Castro durante la entrevista el cine es una cuestión de sensaciones, por lo que no es necesario mostrar todas las escenas por lo que hay que evitar ser obvio, es preferible no poner tanta información para que la audiencia no llegue a completar el mensaje muy rápido. Se debe pensar que se están haciendo tomas para gente inteligente, entre más difusa y más perdida este la información más fácil será que la gente agarre el mensaje, después de eso ya se empiezan a definir texturas, por lo que cualquier persona que trabaje en imagen valora lo que ve.



Imagen recopilada de: <http://digitalsynopsis.com/wp-content/uploads/2016/05/cinema-palettes-famous-movie-colors-360x192.jpg>

Debido a esto el color es uno de los elementos más importantes dentro del mensaje visual. En el cine el color no es cuestión de formalismo, los grandes cineastas limitan los colores en sus filmes, cada película define colores predominantes o principales denominándola una paleta cromática global, que después se aplica localmente secuencia tras secuencia y plano tras plano. En general las paletas cromáticas son creadas por el deseo de transmitir sensaciones, ambientes o atmósferas como se evidencia en la película de quien engaño a Roger Rabbit donde los tonos ocres y desaturados crean un ambiente de misterio y persecución lo cual va aportando al mensaje del argumento de manera esplendida.

Lamet, Rodenas y Gallegos (1968) añaden que en el cine existen varios tipos de colores, como por ejemplo el color pictórico que intenta evocar el colorido de los cuadros e incluso su composición, el histórico intenta recrear la atmósfera cromática de una época, el simbólico considera que el blanco es señal de pureza, el negro de tristeza, el rojo de pasión, entre otros, se utilizan los colores para definir o recalcar ciertos efectos dentro del plano, pero el color simbólico no es universal este tipo de uso del color se ve mayormente aplicado en la película Scott Pilgrim vs The world al momento de aparecer escenas del subconsciente del protagonista. El color psicológico se basa en la división de colores fríos y cálidos,

estos producen diferentes efectos como por ejemplo: los colores fríos desaniman y deprimen mientras que los cálidos exaltan y resaltan produciendo efectos particulares. Por ende el manejo del color puede llegar a cambiar totalmente el significado de toda una escena o, de toda la película.

Según lo observado en las cuatro películas analizadas fue que se utilizó más la combinación de color psicológico que el color simbólico, como en el caso de *Zombieland*, quisieron transmitir un mensaje de un ambiente postapocalíptico, lleno de caos y soledad por lo que se utilizó una paleta de color fría para que se pudiera representar la soledad, se desaturaron los colores con el fin de transmitir esa soledad, en un mundo deteriorado y muerto lo cual queda como anillo al dedo. Otro ejemplo es en el caso de *Quien engaña a Roger Rabbit*, en esta película se aplicaron colores cálidos y desaturados con tal de crear un ambiente de tensión y misterio, por lo que los espectadores captaban ese mensaje solamente por el uso de los colores. Por lo tanto el color es una herramienta poderosa de la dirección de fotografía, la cual puede ayudar a reforzar lo que está sucediendo, no es lo mismo ver una ciudad colorida con zombies.

Por lo tanto se puede definir que el objetivo del mensaje visual es que se vuelva interesante, inesperado y memorable ante los ojos del espectador de una manera sutil junto a la combinación de elementos como lo son la luz, el color, los planos y la edición, llega a causar que el público capte el mensaje poco a poco, mientras se mantiene la atención, al agregar animación híbrida se obtienen resultados esplendidos a la fórmula.

Se puede decir que la dirección fotográfica es un elemento que no puede faltar en ninguna producción audiovisual, sin importar si se trata de una película tradicional, animada o híbrida ya que sin

esta herramienta crucial las películas serían solamente sonido lo cual en ese momento dejaría de ser cine. La dirección fotográfica no solamente cumple con la función de filmar y captar la escena sino el también crear un ambiente sin importar que tanta pantalla verde se utilice para la integración de animación o si se filma en una locación externa, el papel de la dirección fotográfica va más allá definiendo los códigos visuales que se utilizarán y en el caso de la animación híbrida sería él como los planos la luz y el uso de color ayudara a darle sentido a lo que la animación híbrida busca recalcar transmitiendo el mensaje visual de manera coherente.

Basándose en todo lo mencionado previamente sobre la importancia de la dirección fotográfica se puede concluir que sin ella no existe la película ni la inclusión de la animación híbrida. Por lo tanto se puede decir que la imagen es mucho más importante que el sonido en la industria cinematográfica.



Película Birdman (2014) de Alejandro G. Iñárritu
imagen recopilada de: http://im.ziffdavisinternational.com/ign_latam/screenshot/default/birdman-courtesy-fox-searchlight_5fta.jpg

Conclusiones:

1. Describir el proceso y técnicas de animación necesarias para llevar a cabo la integración de animaciones híbridas en producciones audiovisuales.

En conclusión se puede decir que el proceso general utilizado por especialistas en producciones audiovisuales involucra: La definición de la idea, la construcción del guión y del storyboard, proceso de filmación o rodaje, el manejo de la iluminación y el uso de props durante el rodaje, la definición de los movimientos de cámara y postproducción.

La definición de la idea se origina de experiencias o de la propia imaginación humana. Convirtiéndose en la base para todo tipo de producción, por lo que se podría considerar como el fundamento para formar una gran estructura.

Para interpretar lo que se desea hacer es necesario tener un guión, que describa el cómo y cuándo las animaciones iniciarán su acción, para que luego en la etapa de producción y posproducción tengan una guía de cómo se integrarán los elementos.

Ya definido el guión y la historia se procede a realizar el rodaje en donde se recopilara todo el material filmado en donde se aplica el uso y estudio de la iluminación y el uso de props con el fin de tener una relación donde el actor podrá tener cercanía

Por último todo el contenido se pasa a la etapa de post producción en donde se realizará el montaje armando, el producto donde por medio de un lock down se iniciara la adaptación de los objetos animados dentro del fin basándose en los datos recopilados durante el rodaje para crear un producto totalmente convincente listo para la distribución.

El proceso durante este tipo de producciones resulta ser muy meticuloso, en algunos casos, si un actor interactúa con la animación de manera realista, deberán utilizarse objetos similares en tamaño, peso y textura para que luego pueda ser sustituida por la animación real, creando efectos tan increíbles como en el caso de los dragones en Game of Thrones.

Para la integración de híbridos en una película, se pueden combinar varias técnicas, aportando narrativa a la historia como por ejemplo, "En el increíble mundo de Gumball", en la cual se combina técnicas 3D, live action, 2D, marionetas, entre otras, todo dependerá de la idea central que se busque transmitir.

Por otro lado la animación tradicional 2D es un técnica artística que involucra trabajo manual, procesos largos y mucho esfuerzo. Con un resultado satisfactorio por su alto nivel de estética y fluidez. Esta técnica fue dividida en otras como la rotoscopia la cual busca imitar la fluidez de forma calcada sobre un actor real.

Por último los Motion graphics son gráficas en movimiento, las cuales aplican los 12 principios de la animación, utilizados por todos los especialistas de la animación. Su función es la de informar de manera concisa y directa. En esta técnica se suelen aprovechar múltiples recursos con las animaciones anteriormente mencionadas con tal que la ayuden a cumplir su función normalmente es manejado de forma digital.

2. Evidenciar como la dirección fotográfica logra que la animación híbrida cumpla la función de reforzar mensaje visual en producciones audiovisuales.

Se puede concluir que la dirección fotográfica es un aspecto importante durante la elaboración de producciones audiovisuales, ya que se encarga de plasmar en la pantalla todo lo que conforma el mensaje visual desde la composición, colores, la iluminación y los performance de los actores. Por lo tanto esto le da el más sentido a la frase de que una imagen vale más de mil palabras ya que si la existencia de la imagen no existe la película.

En la dirección fotográfica el color es un factor significativo para reforzar el mensaje, por lo que debe ser definido cuidadosamente y mucho más en caso de haber animación de por medio. En una producción audiovisual el color contribuye a transmitir emociones, brindar sensaciones y complementar ciertas características que el mensaje busca transmitir.

Cuando una película o producción audiovisual incluye la animación híbrida dentro de ellas, la dirección de fotografía debe considerar cada aspecto para la interacción de esta, tomando en cuenta cada detalle que pueda aportar al mensaje visual delimitando las posiciones de los actores y las animaciones que se añadiran posteriormente para mantener el orden y la relevancia de cada elemento dentro de la pantalla, ya que cada objeto de más o menos importa en la interpretación del mismo.

Recomendaciones:

1.

Al momento de iniciar un proyecto en el campo audiovisual es importante la definición de la idea inicial ya que en base a esta se ira desarrollando y seleccionando el proceso y técnicas mas aplicables a la misma. El desarrollo de un proyecto con animación híbrida requiere la selección del mensaje a comunicar, disponibilidad de presupuesto y recurso humano apto para la realización del mismo. Por lo que debe estar definido desde antes para su practica ejecución.

2.

Para dar inicio a una filmación que involucre animación híbrida debe establecerse el guión o story board ,esto ayudara al director de fotografía a conocer los parámetros y puntos de referencia que se utilizaran a la hora de añadir las animaciones u otros elementos en post-producción. Es importante desde el primer momento tener un equipo sólido el cual ayude durante la elaboración de un proyecto similar ya que esto puede llegar a influir en la calidad del material que se busque desarrollar.



A decorative graphic consisting of a white rectangular frame with rounded corners and a scalloped edge. Inside the frame, there is a black rectangular area with rounded corners. The word "Referencias" is written in a white, stylized, bold font within this black area. On the left and right sides of the white frame, there are three black stars arranged vertically.

Referencias

Referencias Bibliográficas

Alegsa (s.f.) Definición de video. Recuperado de <http://www.aleg-sa.com.ar/Dic/video.php> Junio 2016.

Almendros, N. (1996) Días de una cámara (5ª ed.) Barcelona, España.:Seix Barral. Marzo 2016

Animación Artesanal (2010) Híbridos de Imagen Real. Recuperado de <http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.com/2010/06/hibridos-de-imagen-real.html> Febrero 2016.

Barry, V. (2010) Animación la magia en movimiento. Santiago, Chile.:Pehuen.

Block, B. (2008) Narrativa visual (2ª ed.) España.: Omega.

Boardman, A. (2016). WHAT IS MOTION GRAPHICS? Recuperado de <http://www.alboardman.com/what-is-motion-graphics/> En Febrero 2016

Brown, B. (1992) Iluminación en cine y televisión (2ª ed.) España.: Escuela de cine y video.

Camara, S. (2006) El dibujo animado (2ª ed.) Barcelona, España.:Parramon

Cassetti, F. (1990) Como analizar un film (1ª ed.) Milan, Italia.: Gruppo Editoriale Fabbri

CCM (S.f.) introduccion-al-video-digital Recuperado de <http://es.ccm.net/contents/video-2093472300#738>

Ciber Corresponsales (s.f.) Preproducción y planificación. De la idea al guión Recuperado de <https://www.cibercorresponsales.org/pages/preproduccion-y-planificacion-de-la-idea-al-guion>

Concha (2014) “¿Qué es un Motion Graphics?”, Recuperado de <http://www.planetmotiongraphics.com/que-es-un-motion-graphics/> En Febrero 2016

Costa, J, (s.f.) Diseño de Comunicación visual. The new paradigm ISSN

De Franganillo, A. (2014) ¿Que es la rotoscopia? recuperado de <http://antihero.com/blog/miscelanea/que-es-la-rotoscopia>

Estupiñan, Solano e Hidalgo (s.f.) Lenguaje y significado de la comunicación visual.

Freeman, M. (2009) The Photographer's Eye (1ª ed.)Reino Unido.: Blume.

Füguemann. L. (2005) Análisis estructural comparativo de las películas Down with love y Ladies' Night () Cholula, Puebla, México.:UDLAP.

Giacomino, P. (2013) El lenguaje Visual recopilado de <http://patogiacomino.com/2013/06/07/el-lenguaje-visual-introduccion-y-proceso-creativo/> Marzo 2016.

Giacomino, P. (2013) Los elementos básicos del lenguaje visual recuperado de <http://patogiacomino.com/2013/07/05/los-elementos-basicos-del-lenguaje-visual-escribiendo-imagenes-parte-2-de-2/> Marzo 2016.

Gómez, M. (s.f) Los orígenes del cine de animación recuperado de <http://interartive.org/2009/07/origen-animacion/> Marzo 2016.

Hart, J. (1 oct 2007). The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction. USA: Elsevier

Huet, A. (2006) El guion (1ª ed.) Barcelona, España.: Paidós Ibérica

Johnston, O. y Thomas, F. (1981) The illusion of life Disney Animation (1ª ed.) USA.:Abbeville Press.

Kamin, B. (1999). Introducción a la producción cinematográfica: Presupuesto - Plan financiero. Ed. Centro de Investigación Cinematográfica. Buenos Aires.

Kohan, S. (2007) Como narrar una historia (4ª ed.) Barcelona, España.:Alba

Lamet, Rodenas y Gallego (1968) LECCIONES DE CINE. Tomo I y II (1a ed.) Madrid, España. Textos Hechos y Dichos & Mensajero & Razon y Fe & Sal Terrae, Bilbao

Lumet, S. (1999) Así se hacen las películas (1ª ed.)Madrid, España.: Libros cine RIALP

Luque, D. (2012) EL PROCESO DE HACER 'MOTION GRAPHICS' PARA 180 SEGUNDOS recuperado de <http://www.enter.co/cultura-digital/entretenimiento/el-proceso-de-hacer-motion-graphics-para-180-segundos-after-effects/>.

Martínez, E. y Salanova, S. (s.f.) El montaje cinematográfico recuperado de <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/montajecine.htm> Marzo 2016.

Massanet, A (2011) La dirección de fotografía recuperado de <http://www.blogdecine.com/tecnica-cinematografica/la-direccion-de-fotografia-3>

Montoya, W. (2012) Dirección de Fotografía-Parte 1 recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=z_wfcSxMyaE

Muy Pulenta Motion Design (2016) 5 ventajas del motion graphics recopilado de muypulenta.tv/motion-graphics/

Ortiz, N. (2012) Cómo desarrollar los personajes de nuestro guión recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UzAfr0l1TWI>

Ortiz, N. (2012) 5 Tips para crear personajes Interesantes recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5T-tVr29EYfi>

Ortiz, N. (2012) El guión y la estructura de los 3 actos recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Ot1dX9on-Vz4>

Pixel Creativo (s.f.) ¿Qué es animación? . Recuperado de <http://pixel-creativo.blogspot.com/2012/09/que-es-animacion.html> Marzo 2016.

Prakel, D. (2007) Composición (1ª ed.) Lausne, Suiza.:Blume.

Ramos, A. (2009) Influencia de la música en la percepción del espectador a un nivel emotivo dentro de una escena Cholula, Puebla, Méxic.:UDLAP.

Reina, G. (s.f.) El diseño de producción en Blade Runner (1ª ed.) Cali, Colombia.: Universidad del Valle Nobus.

Sáenz, R. (2008) Arte y técnica de la animacion(2ª ed.) Buenos Aires, Argentina.: Ediciones de la flor

Saiz, M. (1999). El productor audiovisual. España: Síntesis.

Selby, A. (2013). Animation. USA: Blume.

The Line (s.f.) Making Amaro and Walden's Joyride recuperado de <http://www.thelineanimation.com/amaroandwaldensjoyride/>

TMS group (2016) Elementos esenciales de un mensaje visual de éxito. recuperado de <http://grupotms.com.gt/2016/03/30/elementos-esenciales-de-un-mensaje-visual-de-exito/>

Tipos de animaciones (s.f.) Tipos. Recuperado de <http://www.tipos.co/tipos-de-animacion/> Marzo 2016.

White, T. (2006). Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator. USA: Focal Press

Williams, R. (2002) Kit de supervivencia del animador () USA.: Faber and faber.

Wright, J. (2005) Animation writing and development (1 ed) USA:Focal press.

YuMagic (s.f.) Tipos de producciones audiovisuales recuperado de <http://productoraudiovisualbarcelona.com/5-tipos-producciones-audiovisuales/> Marzo 2016.





AnEXOS

Anexo 5

Entrevista de Chris Kummerfeldt:

1. Define qué es el cine para ti
2. ¿Qué papeles juegas dentro de tus proyectos?
3. ¿Para ti, qué es el mensaje visual....?
5. ¿Qué es lo fundamental que debe tener un cineasta al momento de hacer una película desde tu punto de vista?
6. ¿Cuál es el proceso para crear una película o producción audiovisual y qué es lo más difícil de ello?
- 7-¿Qué etapa es la más importante para ti durante el proceso?
- 4¿Qué opinas sobre la animación en general?
8. ¿Has trabajado sobre el tema de la animación híbrida?
9. ¿Qué piensas sobre las películas que aplican la animación híbrida?
11. ¿Considerarías que la decisión de usar este tipo de animación podría ser improvisada?
10. ¿Cómo valor narrativo qué tan importante podría llegar a ser la animación híbrida?
12. ¿Consideras necesario que este tipo de animación debe de ser acompañado con una narración?
- 13¿Crees que se podría aplicar en base a temas nacionales o históricos?
- 14¿Considerarías que el uso de elementos animados pertenece a un género específico?
15. ¿Crees que estos elementos pueden llegar a ser parte de la imagen de la película?
16. ¿De qué manera crees que aporta el diseño de producción en la película y en la integración de la animación a esta misma?
- 17¿De dónde crees que surge la idea de utilizar la animación en video para narrar una historia y poder integrarla?
- 18¿Bajo qué criterio sería útil utilizar esta mezcla de video y animación?
19. ¿Cómo podría este tipo de animación llegar a ser de aporte en los proyectos que has realizado?
- .20 ¿Cómo interpretarías las animaciones sobre video en el guión?
21. ¿Qué le recomendarías a un futuro director al momento de trabajar con animación híbrida en sus producciones audiovisuales?
22. ¿Considerando que como director tomaras la decisión de utilizar la combinación de animación y video real, como influye esto a tu toma de decisión en cuanto a planos y el cómo los personajes tienen que interactuar con esto?
23. ¿Cómo refuerza el mensaje visual que transmite la combinación de animación con video real?
24. ¿Consideras que la integración de animación sobre video es para transmitir un mensaje más informativo-referencial demostrando datos o un más expresivo emocional demostrar algo más sentimental o simplemente fática la cual solo busca llamar la atención?
25. ¿Cómo tomas la decisión respecto a que sonido podría reforzar el mensaje visual?

Anexo 6

Entrevista de Iván Castro:

Define que es el cine y la dirección fotográfica en tus propias palabras

¿Cuáles son tus áreas de especialización y tu experiencia en largometrajes?

¿Qué juego tiene la dirección fotográfica y qué tan importantes llega a ser en una película?

¿Cuál consideras que es el aporte de la dirección fotográfica en desarrollo de un proyecto audiovisual?

¿Qué aspectos debería de poseer una cámara para filmar un material audiovisual?

¿Qué criterios utilizas para definir las técnicas que vas a utilizar?

¿Qué tipo de composición considerarías la más funcional en términos generales?

¿Qué proceso tomas en cuenta para la selección de planos e iluminación para representar lo que la película busca?

¿Cómo consideras la unión entre película con animación?

¿Al momento de buscar integrar elementos animados dentro de los encuadres, qué es lo que el director de fotografía necesita para la decisión de los encuadres y otras cosas?

¿Cómo manejarías la iluminación al momento de que se vaya a agregar un elemento en 3d en la etapa de post producción?

¿Cómo defines que apertura y velocidad que utilizarás tomando en cuenta que se agregaran las animaciones en postproducción?

¿Qué área de toda la producción consideras que podría dificultar todo el proceso?

¿Cómo definirías los espacios al realizar un movimiento con cámara para que la animación se pueda añadir más adelante?

¿Colaboras en la etapa de post producción durante la toma de decisiones y aplicación de las animaciones?

¿En caso de realizar un mapping sobre alguna superficie, filmas los elementos por separado en el caso del actor y el entorno?

¿Que técnicas fotográficas utilizas en la elaboración de un material audiovisual híbrido?

¿Has trabajado en algún proyecto el cual involucre la integración de elementos animados previamente, en caso que no, qué factores deberías de tomar en cuenta?

¿Qué recomendaciones tienes para un Director de fotografía que vaya a iniciar en un proyecto con este tipo de animación?

¿Considerando que se tomara la decisión de utilizar la combinación de animación y video real, como influye esto a tu toma de decisión en cuanto a los encuadres y el cómo esto interactúa con los fondos y los personajes?

¿Cómo manejas los encuadres a la hora que querer mostrar la misma animación desde distintas perspectivas?

¿Cuál consideras que es el mensaje visual que se busca a dar a entender al espectador en la combinación aplicada en la animación híbrida?

¿Cómo influye la paleta de color en el mensaje visual?

Anexo 6

Entrevista de Rodrigo Tejada y Daniel Molina:

Define que es el cine para ti

¿Para ti que es la animación?

¿Qué consideras que son los motion graphics?

¿Que necesitas para iniciar un Motion Graphics?

¿Crees que un personaje entraría en el área de Motion Graphics?

¿Has oído sobre la animación híbrida?

¿Qué películas consideras grandes ejemplos del manejo de la animación híbrida?

¿Qué otros medios audiovisuales han manejado una animación híbrida que conozcan?

¿Considerarías funcional la mezcla de imagen real y animación?

¿Qué técnicas consideras las más útiles o importantes para la integración de elementos animados sobre video real?

¿Qué proceso utilizas o utilizarías a la hora de integrar elementos 2D/3D en un video?

¿Has participado en la elaboración de algún material que integre animación híbrida el cual combine animación con imagen real?

¿En caso de haber movimientos de cámara qué proceso realizarías para que los elementos se vean como parte de un todo y no se vea fuera de lugar?

¿Consideras que estas animaciones pueden variar la imagen en toda la película o se debe de definir una línea grafica?

¿Consideras que la paleta de color influye mucho a la hora de aplicar motion graphics en la película y su imagen?

¿Qué problemas puede llegar surgir a la hora de integrar los elementos de animación?

¿En cuestiones de funcionamiento y estética sería mejor animar de forma análoga o de forma digital?

¿Crees que el Stop Motion podría ser una técnica para presentar las ideas?

¿Qué técnicas consideras las adecuadas durante la elaboración de un material audiovisual híbrida?

¿Cuál crees que es la técnica o tipo de animación que mejor podría funcionar dentro de una película?

¿Considerarías a los actores como un obstáculo o una ventaja para la interacción de la animación en las películas y otras producciones audiovisuales?

¿Necesitas los efectos de sonidos o banda sonora para llevar una mejor integración y timing de la animación?

¿Estas animaciones pertenecen a algún tipo de película en específico o cualquiera lo puede aplicar?

¿Qué le recomendarías a alguien que busque realizar una producción audiovisual con esta técnica, tanto animador como cineasta?

¿Consideras que podría aportar al cine Guatemalteco? ¿Como?

¿Consideras que la integración de animación sobre video es para transmitir un mensaje más informativo-referencial demostrando datos o un más expresivo emocional demostrar algo más sentimental o simplemente fática la cual solo busca llamar la atención?

¿Cuál es tu intervención en la etapa de postproducción?

Anexo 9

Guiá de observación

¿Qué tipo de encuadre se utilizó para la escena?	Plano General	Plano Medio	Primer plano	Primerísimo primer plano	Plano Picado	Plano contra picado	Plano subjetivo	Contra plano	Perspectiva forzada	Cenital
¿Que tipo de movimiento de cámara se llega a representar?	Panorámica	Tilt	Dolly	Travelling	Crane	Traking In/out	Barrido	Estatica		
La animación presentada es realizada por la tecnica de....	Animación clásica tradicional	Animación completa	Animación limitada	Rotoscopia	Stop motion	Pixelación	Animacion 3D	Animación 2D	Motion Graphic	
¿Que tipo de montaje fue utilizado en esta película?	Narrativo	Expresivo	Ideológico	Ideológico	No narrativo o poético					
¿Las animaciones se llegan a presentar en el guión?	Si se encuentra escrito	No se menciona en ningun momento	Se considera que fueron elementos improvisados	Se encuentra como dialogo dentro del Guión						
¿Maneja algún tipo de Percepción visual en las animaciones?	Ley de semejanza	Ley de proximidad	Ley de cierre	Ley de pregnancia	Ley de pregnancia					
La escena presenta una composición basada en.....	Ley de Tercios	Simetría Dinámica	Ritmo	Profundidad de Campo	Regularidad e irregularidad	Punto Focal				
¿Cual es el uso de color que fue utilizado?	El color Pictórico	El color Histórico	El color Simbólico	El Color Psicológico	Ninguno en especifico					
¿Que principios de animación son aplicados en la escena?	Estirar y encoger	Anticipación	Puesta en escena	Acción continua y superposición	Entradas y salidas lentas	Arcos	Ritmo	Exageración	Dibujo sólido	
Los elementos animados poseen una interacción con el video al nivel.....	De aparentar ser tangibles.	De ser considerado como deco- racion visual	De aparentar ser un elemento real y existente	Solamente narrativo y de apoyo.	De ser indispensable					
¿Como se maneja la jerarquía visual que elemento tiene más peso en la escena.....?	El personaje	La animación	El escenario	El diseño de Produccion						

¿La colorización utilizada en la escena es?	Fría	Cálida	Desaturada	Saturada		
¿El mensaje visual es?	Expresiva Emotiva	Cognitiva Apelativa	Informativa Referencial	Poética Estética	Fática	Metalingüística
¿La técnica de animación es aplicada a?	Personajes	Tipografía	Actores	Escenarios		
Que es lo que percibe en la escena:						
Que esta pasando en la escena:						
¿El audio se encuentra sincronizado?	Al actor	A la Tipografía	Al Escenarios			
¿Con que efecto se observa que se integra la animacion en la escena?						

