



transferible de modo tal que, siguiendo las indicaciones, otros especialistas podrán montar, sonorizar y animar.

**Storyboard detallado:** es la visión más definitiva del proyecto y deriva de los ajustes realizados al primer storyboard. Lleva comentarios y desarrollo sobre nomenclatura, montaje, signos de puntuación, banda de sonido, otros.

**Animatic:** Cada uno de los cuadros del storyboard -cada layout- dispuesto uno detrás de otro en una secuencia temporal acorde al sonido, reproducidos junto a la banda sonora dan lugar al animatic. Primero se debe trabajar sobre la banda sonora, cuyos elementos ya fueron definidos en las etapas de styleframe y hoja de modelos. Se definen los tiempos finales de cada layout en relación a los tiempos de lectura, al ritmo buscado y a la cadencia que propone la banda sonora. Es necesario visualizar el animatic reproduciéndolo muchas veces a fin de ajustarlo teniendo en cuenta los tiempos que demandaran las animaciones sugeridas por cada layout y entre layouts. Si las ideas fueron claras, si la continuidad perceptual está bien definida, si los tiempos para cada idea son suficientes, si el ritmo entre secuencias, planos y escenas es llevadero y de acorde con el tono del mensaje, el animatic estará resuelto y se podrá pasar a animar.

**Animación y montaje:** son los procedimientos siguientes al animatic y consisten en poner en movimiento los pasos de un layout a otro correspondientes al animatic. Se debe tomar en cuenta que si cada paso cumplió con lo que se requiere del proyecto, la pieza necesitará muy poca animación, reduciendo mucho los tiempos -y costos- de trabajo.-



<http://dicereblog.wordpress.com>

UNLP. FBA. DCV /cátedra tecnología cv 3

Diag. 78 n° 680  
(B1900CKB)  
La Plata. Pcia Buenos Aires  
(54-0221-4237548)  
[www.3tecno.blogspot.com.ar](http://www.3tecno.blogspot.com.ar)



## Sumario

### 123 Procedimientos audiovisuales

Santiago Dutil  
Javier De Ponti

## Animación

### Procedimientos audiovisuales

Santiago Dutil, Javier De Ponti

Cada uno de los pasos para hacer una animación es un procedimiento y requiere un saber técnico específico: comprender su utilidad nos permitirá dividir las tareas para poder trabajar en equipo. Los programas y las técnicas artesanales de animación demandan habilidades que sirven para resolver los procedimientos, hacen a la técnica. La totalidad del proceso que va desde la demanda hasta el resultado puesto en circulación hace a la tecnología. Por eso apuntamos a explorar un proceso que va, dada la especificidad de la materia, desde el guión hasta la animación y para ello es necesario resolver todos los procedimientos necesarios para llegar al resultado: guión, storyline, styleframe, hoja de modelos, layout, storyboard, animatic, animación.

Es imprescindible respetar una por una las instancias de solución al problema porque en su buena resolución está la esencia del proyecto. Subestimar la relevancia de cualquiera de ellas hará desaparecer la magia en la animación final. La instancia en que se ven los resultados de dicha apuesta a cada paso es el animatic, allí está el diseño, lo que resta es una cuestión técnica.

Un esquema ideal de trabajo implica la coordinación entre diferentes especialistas y podría estar dado por:

- › **creativos:** (también llamados copywriters) encargados del análisis del mensaje, la idea y el guión;
- › **diseñadores:** pueden participar junto a los creativos en definir la idea, están encargados de la conceptualización del guión (transformar las palabras en imágenes no literales), definir la estética.

- › **animadores:** (muchas veces este trabajo es absorbido por los diseñadores) encargados junto con los diseñadores y creativos de definir el estilo de animación, de animar las figuras y los fondos y encargarse de la postproducción.
- › **editores de video:** muchas veces las piezas de animación incluyen material de video, los editores compaginan este material dejando referencias para el lugar de la gráfica, trabajando en un ida y vuelta con los animadores.
- › **editores de sonido:** encargados de la propuesta de audio, que incluye sonidos, música y locución.
- › **productores** » encargados de coordinar todas las áreas y responsables de que se cumplan los plazos pautados.

Cada área consta de varios integrantes y un jefe de área (director creativo, director de arte, jefe de producción, etc.).

### Cada procedimiento

**Análisis y storyline:** En esta etapa se hace una bajada clara de lo que el cortometraje debe comunicar tomando en cuenta la audiencia a quien va destinado. La primera pregunta que se debe formular es ¿cuál sería el objetivo o misión principal? Y la respuesta no puede presentar cinco conceptos, ni cuatro, ni tres, ni dos. La respuesta debe ser un concepto, porque lo que se busca es llegar a la mayor síntesis conceptual posible. Así se genera un storyline, que consiste en contar el guión resumido en una o dos oraciones.

Ejemplo de la película *ET, el extraterrestre*:

*Un extraterrestre cae a la Tierra  
y un niño lo ayuda a regresar.*

Storyboard y Animatic son conceptos comunes al cine y a la animación, con la diferencia que, en el cine y la animación, los Layouts que los componen son bosquejos y dibujos simples de línea; mientras que en el diseño gráfico animado estos presentan la estética final.

Secuencias y escenas son secciones que se articulan de forma independiente. La escena es una unidad de tiempo-espacio-acción, y la secuencia es una unidad temática o buen un ordenamiento de elementos uno-después-de-otro (ver Eandi-De Ponti, 2004).

Como se puede ver el storyline incluye, con estructura de introducción, nudo y desenlace, a los protagonistas, el escenario y la acción. Ofrece información sobre el relato en cuanto a tiempo, espacio y acción. La pregunta para resolver el storyline entonces es:

*¿cuál es la misión principal? ¿cuál es la oración/frase que resume la historia?*

**Estructura:** el paso siguiente consiste en reconocer la estructura del relato y sus subdivisiones, tanto la introducción, el nudo y el desenlace y las subestructuras en cada uno de éstos, como las secuencias, escenas y secciones de información. A su vez se deben establecer los objetivos de cada sección y sus jerarquías. Las preguntas a responder para este procedimiento son:

*¿qué información debe quedar en claro por cada sección? ¿cuál es el objetivo de cada sección? ¿cuáles son las secciones más importantes –claves para el mensaje principal? ¿cuáles son las secciones secundarias?*

Un método que se puede aplicar consiste en señalar con resaltadores de diferente color las distintas secciones, indicando, mediante un sistema de referencias el resto de la información.

**División por layouts:** en un paso siguiente se debe dividir el guion en ideas útiles para resolver cada layout. Serán los planos clave para el relato. Se trata de ordenar por escrito las oraciones, acompañándolas con comentarios sobre las posibles imágenes y sonidos que los representen. Las preguntas a responder en esta instancia son:

*¿cuáles son las [5-10] acciones que representan el relato completo? ¿cuáles son las imágenes que representan mejor cada una de dichas acciones? ¿cuáles es la banda de sonido que representa mejor cada una de dichas acciones?*

**Styleframe:** el styleframe es una toma de partido. Se decide la estética general, los fondos, los estilos de representación -icónica, descriptiva, abstracta, diagramática- la paleta cromática, la tipografía, entre otros. Se hace recopilando imágenes y sonidos preexistentes y disponiéndolos en grupos para su visualización. De igual modo se analiza qué estética de sonido es la más pertinente.

*¿cuál es el repertorio de imágenes en código con el mensaje? ¿cuál es el repertorio de banda sonora en código con el mensaje? ¿cómo presento un repertorio de sonidos e imágenes para que se visualice el proyecto que está en desarrollo?*

En efecto, se debe obtener un repertorio de imágenes y sonidos. Hay varias formas de presentarlo. Puede ser un panel con figuras, un mosaico de imágenes, un collage, una grabación en serie de diálogos, ruidos, locuciones y músicas.

**Hoja de modelos:** Es una instancia que comienza una vez definidos los elementos gráficos necesarios. Se parte del styleframe para diseñar las imágenes y los sonidos. Abarca las siguientes etapas:

› agrupar todos los elementos diseñados que se utilizarán respecto de la imagen, ya sean personajes, gráficos, fotografías, objetos, plenos, piezas corpóreas, paleta de colores, fondos, tipografías, texturas, líneas, esquemática, otros.

En el marco de este proceso, la hoja de modelos es la instancia en que se pasa en limpio los componentes de la imagen y se termina de diseñar cada una de ellas.

- › agrupar todos los elementos diseñados que se utilizarán respecto de la banda sonora: voces, locución, música, ruidos, sonidos incidentales, colchón de ambiente, logos sonoros, etc.
- › sistematizarlos para que mantengan una homogeneidad dentro del estilo general. Esto es ajustar los niveles de contraste y sus rasgos formales, cromáticos, texturales y de organización visual.
- › resolver las poses, vistas y versiones de cada elemento. Ejemplo: la cuestión fisonómica del personaje serio, asustado, alegre, sorprendido más las vistas en las que trabajará en el encuadre, de frente, de perfil, en escorzo, en contrapicado; lo mismo con las figuras de los fondos, tipografías y demás elementos.
- › preparar los componentes en un formato y resolución que permita su utilización en todos los tamaños que se los requiera.

Una hoja de modelo deben dar cuenta de las siguientes cuestiones:

*¿quedan definidos todos los elementos de la banda sonora? ¿quedan definidos todos los elementos para el encuadre de imagen? ¿hay coherencia y cohesión de estilo y de acabado? ¿hay una paleta de color armónica en código con el mensaje? ¿hay una buena relación de jerarquía entre elementos? ¿se resuelven detalles que distinguen a los actores principales respecto de los actores secundarios? ¿hay una sistematización general entre imagen y sonido en la propuesta? ¿se definieron los límites entre aquello que se utilizará y lo que será dejado de lado?*

La hoja de modelos es el repertorio de recursos diseñados específicamente para el proyecto, se utiliza como una “paleta de elementos” que nos dará una gran libertad creativa a la hora de componer.

**Layouts de composición:** retomando la división por layouts y ahora con la hoja de modelos ya realizada, se pueden componer [5-10] cuadros-clave de la historia. Sobre la estructura del cuadro, siguiendo la ley de tercios, se definen carriles de información y se diagrama una estructura para el relato.

*¿cómo se organiza el encuadre? ¿cómo se distinguen la información principal de las secundaria? ¿cuáles son las variables que se utilizan para la diferenciación entre elementos? ¿cuándo se utiliza un a pose de la figura pautada y cuándo otra? ¿cómo son los relevos entre imágenes y textos?*

**Primer storyboard:** la simple disposición de todos los layouts a modo de grilla, de mosaico, da lugar a un primer storyboard. Esto permite ver la continuidad y el todo a la vez. Aquí se define y ajusta la continuidad, el ritmo gráfico, la cuestión de pesos en la masa visual, las simetrías diacrónicas en imagen. Es el momento de ajustar, siguiendo la mancha visual, lo recargado, lo limpio, lo repetitivo, las pausas, los acentos. Se definen gráficamente todas las secciones. Viendo la mancha visual que plantea el conjunto se debe preguntar

*Las masas visuales ¿están bien compensadas en función del relato? ¿hay una secuencia rítmica interesante? ¿invita a la atención del espectador? ¿hay continuidad entre un layout y el otro? ¿qué signos de puntuación quedan sugeridos entre escenas? ¿cuáles son los momentos de mayor carga cinética? ¿es correcto el tempo entre escenas que sugiere la secuencia completa?*

A partir de estas preguntas se realizará un storyboard detallado, con todas las indicaciones y comentarios necesarios para que el proyecto sea