



GUÍA DE STORYBOARD PARA SERIES DE ANIMACIÓN

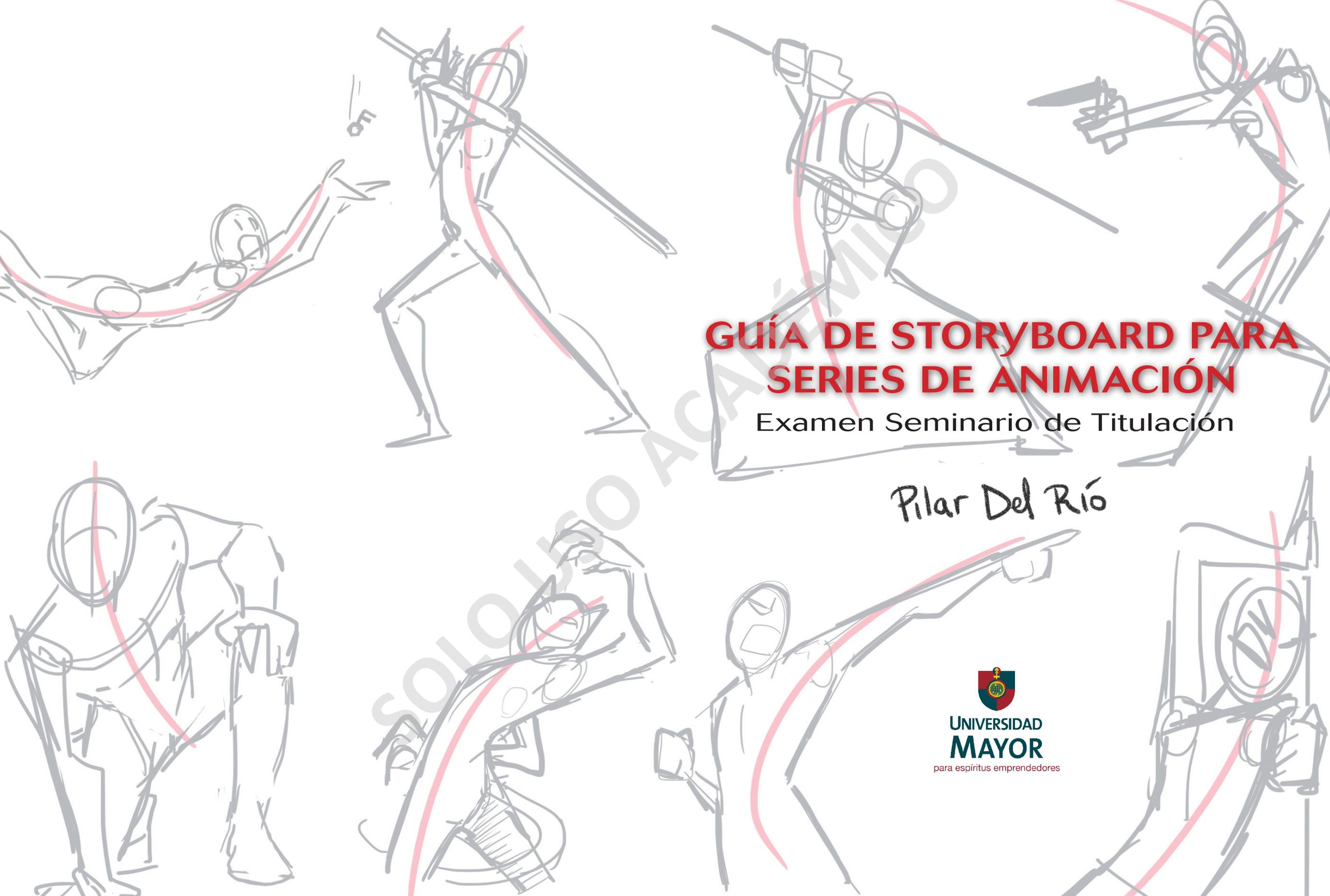
Examen Seminario de Titulación

Pilar Del Río



UNIVERSIDAD
MAYOR

para espíritus emprendedores

The background of the page is a storyboard consisting of several hand-drawn sketches of a character in a dynamic, athletic pose. The character is wearing a simple loincloth and has a sword held across their back. Each sketch is connected to the next by a thick red curved line, representing the sequence of frames in an animation. The sketches show the character in various stages of movement, such as lunging forward, turning, and pointing. A large, faint watermark reading 'ACADEMIA SOLO UNO' is visible across the center of the page.

GUÍA DE STORYBOARD PARA SERIES DE ANIMACIÓN

Examen Seminario de Titulación

Pilar Del Río



UNIVERSIDAD
MAYOR

para espíritus emprendedores

Índice

INTRODUCCIÓN	6
OBJETIVO	7
MARCO TEÓRICO	8
El Storyboard y sus Inicios en el mundo cinematográfico	10
El Storyboard como proceso en diversas áreas	14
Ventajas y proceso del storyboard	22
Un Storyboard no es lo mismo que un cómic	30
Habilidades de un storyboardista	30
¿Qué se necesita para hacer un storyboard?	30
CAPÍTULO 1	30
ELEMENTOS TÉCNICOS	130
Orden y Elementos del Storyboard	130
Color contraste	130
Tipos de Planos	170
Movimientos de Cámara	170
Edición (Cortes y Fundidos)	170
Storyboards según Géneros	170
CAPÍTULO 2	
PROCESO CREATIVO	
Composición del Plano	
Continuidad narrativa	
Dibujo, Poses y Anatomía	
CAPÍTULO 3	
ANIMATIC	
CONCLUSIÓN	
BIBLIOGRAFÍA	

Introducción

Todos hemos visto películas o series que nos gustan desde pequeños, distintos mundos y épocas, distintas historias y personajes, algunas de éstas nos hacen sentir que quisiéramos estar ahí, o sentir lo que sienten los personajes, pero ¿Te has preguntado alguna vez cómo pasan de un guión escrito a una historia contada puramente en imágenes? Pues bien en algún minuto se debe pasar de la historia escrita a hacerla visual para la pantalla, y es aquí donde entra el storyboard.

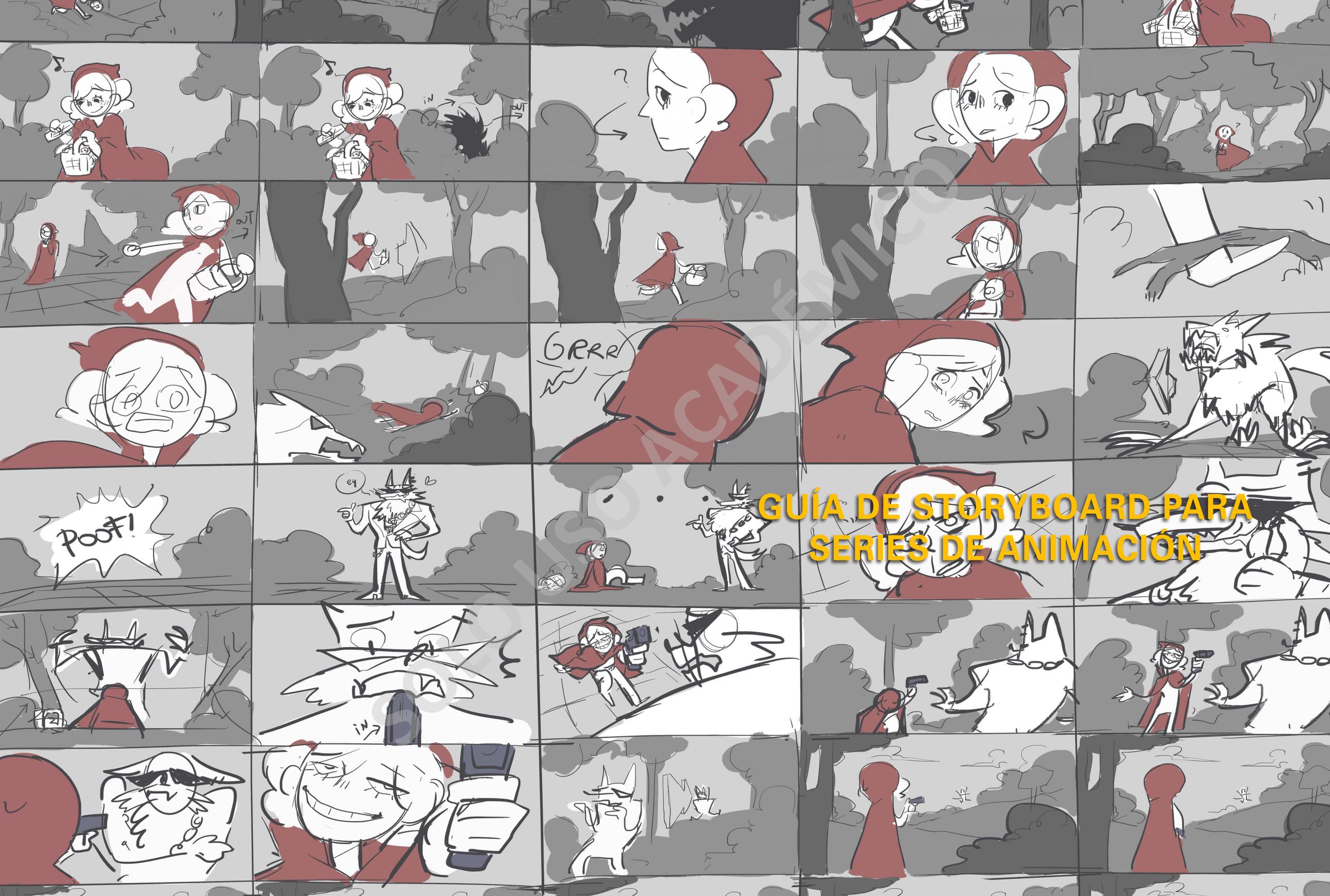
El storyboard es una herramienta que permite al equipo visualizar el guión previo, pudiendo así tomar en cuenta factores que afectan el cómo se verá más adelante la pieza audiovisual, como los movimientos y transiciones de cámara, tipos de planos, etc; Todo esto influye en la narrativa de la historia. El story a veces puede ser hecho simplemente por el director, sin embargo muchas veces hay una persona específica encargada de esta tarea, aquí es donde entra entonces el storyboardista, como tal dice su nombre, la responsabilidad de hacer el story recae en él, pero ¿Qué conocimientos previos debiera poseer esta persona? ¿Qué habilidades podrían ayudar a hacer mejor el guión gráfico? ¿Cuánta libertad tiene en las decisiones que puede tomar y cuándo debe apegarse a lo que quiere el director? ¿Cómo logramos hacer que una imagen exprese emociones?, lo mismo con los personajes, ¿Cómo logramos que el espectador sienta lo que sienten los personajes? ¿Cómo podemos contar una historia de la mejor manera posible? La historia debe entenderse y poder expresar las emociones de los personajes, hacérselas llegar al espectador, además de tener la visión del director.

Esta tesis responderá a todas las preguntas anteriores

haciendo un análisis a través de una guía de como trabajar un storyboard para series de animación, yendo paso a paso por los distintos elementos dentro del storyboard, explicando la importancia y utilidad de las distintas habilidades y conocimientos técnicos que se requieren para poder realizar un story. Ésta tesis también incluirá los conocimientos y experiencias adquiridas durante mi trabajo haciendo story para el proyecto de serie animada durante cuarto año en la universidad Mayor.

Objetivo

MI objetivo es poder crear una guía que pueda servir como referente a otros estudiantes de animación digital a la hora de tener que hacer un storyboard. Muchas veces tenemos que pasar por procesos como estudiantes en los que sentimos que tal vez no sabemos mucho o no sabemos cómo comenzar y a veces simplemente el experimentar e ir aprendiendo con la experiencia nos hace entender los distintos pasos y métodos, es por esto que con esta guía busco facilitar el proceso de hacer un storyboard con los conocimientos que yo he podido adquirir al ir probando distintas cosas durante estos años de estudio y además reforzar esta guía con otros conocimientos y tips adquiridos durante la investigación adicional.



GUÍA DE STORYBOARD PARA SERIES DE ANIMACIÓN

Marco Teórico

EL STORYBOARD Y SUS INICIOS EN EL MUNDO CINEMATOGRAFICO

Para entender los inicios del storyboard, es necesario entender primero que el storyboard se puede definir como una secuencia de imágenes cuyo propósito es servir como medio para un fin, el cual sería narrar una historia visualmente a partir del guión previo. No solo se utiliza en el ámbito de la animación sino que es una herramienta útil y fundamental en diversas áreas.

Georges Méliés, Cineasta Francés desarrolló el arte de narrar a través de imágenes similar a lo que es ahora el storyboard, él usaba los dibujos para planificar en sus obras sus trucos visuales, sin embargo, Méliés fue más reconocido por sus avances en efectos especiales y su descubrimiento del stop trick. Winsor McCay está relacionado con los inicios del storyboard, puesto que él realizaba tiras cómicas antes de realizar animaciones. Alex Toth, dibujante de historietas y animador sugeriría que McCay habría creado el storyboard diciendo que tuvo que haberlo hecho para poder haber terminado una obra como su cortometraje de 18 minutos "Gertie el dinosaurio" (Figura 0.c) en 1914.

Sin embargo convertir el storyboard en un proceso de trabajo se le atribuye a Webb Smith en Disney Studios durante la década de 1930, específicamente fue usado oficialmente en la película "Blanca Nieves" (1937). Mientras que para los efectos visuales de George Méliés el storyboard era un complemento que ayudaba a hacer el proceso más efectivo, en animación comenzó a ser fundamental al momento de planificar una película de animación. Desde 1940 (figura 0.d), dejó de ser algo exclusivo de Disney y comenzó

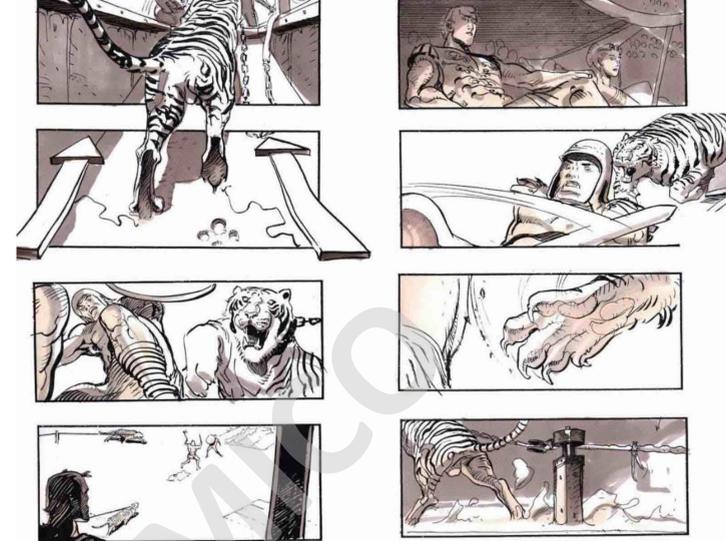


Figura 0.a, Ejemplo Storyboard de Cine, "Gladiator" (2000) storyboard por Sylvain-Desprez

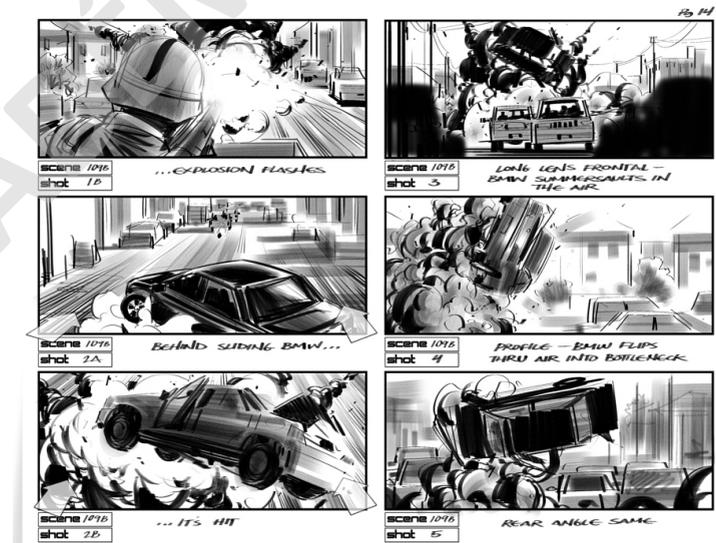


Figura 0.b, Ejemplo 2 Storyboard de Cine, "Five Days of War" (2010) storyboard por Jonathan Gesinski

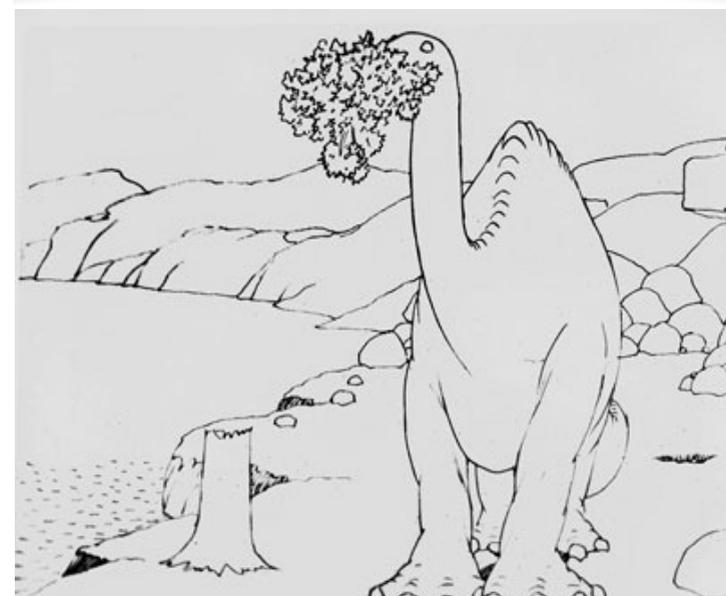


Figura 0.c, "Gertie el dinosaurio" (1914) por Winsor McCay



Figura 0.d, Revisión Storyboards "Pinocchio" (1940) de Disney

Figura 0.e, Storyboard "Lo que el viento se llevó" (1939) por William Cameron Menzies



a hacerse más popular no solo para la industria de la animación sino que también para el cine live-action. Una de las primeras películas de live-action en tener un storyboard completo que cubriera toda la duración del largometraje fue "Lo que el viento se llevó" (1939)(figura 0.e) de esta manera comenzó a popularizarse más y más el uso del storyboard en el proceso creativo del ámbito cinematográfico.

EL STORYBOARD COMO PROCESO EN DIVERSAS ÁREAS

El storyboard como herramienta no es algo exclusivo del cine o la animación, hay más áreas donde se puede aplicar como un apoyo, cada cual tiene sus necesidades artísticas y financieras y por lo tanto distintos storyboards o para acortar storys. El objetivo principal de un storyboard es narrar la historia de forma visual, por lo mismo también es muchas veces llamado Guión Gráfico.

Los story para animación deben demostrar claramente las acciones y expresiones de los personajes, mientras que en el cine live-action esto no es precisamente necesario puesto que realmente son los actores los que se encargaran de ello. Los actores no necesitan seguir al pie de la letra el storyboard, ellos necesitan tener la libertad a la hora de interpretar las emociones y así aportar con su propio talento. Para cine, el story es mas que nada una guia para el director, pudiendo de este modo éste prever las dificultades que se podrían dar a la hora de filmar. El director de películas como "Terminator" (1984) y "Titanic" (1997) James Cameron hace referencia al story de manera positiva diciendo: "En un storyboard, si no te gusta algún elemento de la escena simplemente la cambias, esto te facilita llegar a filmar la escena, no solo seguro

de la secuencia, sino de su funcionamiento tal como se tenía planeado sin necesidad de hacer un cambio brusco en ella. Te permite explorar varias alternativas de una misma toma o secuencia.”

Para la televisión es una ayuda al momento de seleccionar cámaras y descartar otras, también es un apoyo visual, en efectos especiales también se utiliza como herramienta, el story ayudaría a sincronizar a los actores con los efectos computarizados a la hora de tener que interactuar con ellos.

En comerciales por otro lado se mantiene de una forma simple y lo que más importa es cómo se visualizará la relación producto-cliente, a diferencia de en cine donde es mucho más detallado destacando aspectos técnicos, diálogos, personajes y todo tipo de información que más adelante sirven para planear mejor el rodaje, además tiene que ser una guía no solo para el director sino que para todo el equipo. se podría decir que un storyboard es un método que ayuda a ordenar y seguir ciertas pautas e ilustrar el modo en que interactuara el producto con el consumidor, a diferencia de cine donde es mucho más detallado y específico con respecto a más ámbitos.

VENTAJAS Y PROCESO DEL STORYBOARD

A lo que un Storyboard debe aspirar es a formar una narrativa correcta de la historia, que se vea fluida al coordinar distintos elementos: la acción, los personajes, el timing, cambios de escena y movimientos de cámara. Todos los elementos deben funcionar entrelazados por el bien de una continuidad correcta, por lo mismo para que una historia sea visualmente efectiva, desde antes se deben tener en cuenta todos estos elementos de manera de poder planificar bien cómo será la narrativa. El story además es fundamental al

ser de los primeros acercamientos a la visualización de la historia como guión gráfico, es la primera impresión visual.

Cabe agregar que en esta etapa es donde se pueden tomar con más libertad decisiones según el aspecto del story, sacar o cambiar el orden de los planos según efectividad o temas de producción, agregar planos de ser necesario, todas estas decisiones que se pueden tomar en esta etapa es un buen momento para realizarlas, todo tipo de cambios que se crean necesarios para mejorar el proyecto desde el aspecto de la narración visual.

Al hacer un story para animación hay que pensar en cuál sería entonces la forma más efectiva de expresar visualmente las ideas del guión, ese es el objetivo del storyboard. El storyboard permite que el equipo de producción pueda experimentar diferentes ideas y secuencias antes de proceder ya sea en caso de cine a filmar o en animación a respectivamente animar. Un buen story permite ahorrar tiempo, dinero y comunicar. Tiempo que si está bien invertido permite que no hayan correcciones más adelante a último minuto, dinero por lo mismo, al ahorrar problemas futuros es económicamente más eficiente. Finalmente si se transmiten bien las ideas que se deben comunicar, el story permitirá que la historia se entienda mejor, y que el resto de los procesos fluya de mejor manera también.

UN STORYBOARD NO ES LO MISMO QUE UN CÓMIC

Los inicios de todo esta en el dibujo como tal, y los registros de éste son de hace miles de años atrás desde los jeroglíficos egipcios, pinturas de historias en los arcos romanos hasta las pinturas rupestres pueden ser considerados como precedentes de lo que vino a ser después

el cómic, los inicios oficiales de la historieta comienzan en 1895 con "The Yellow Kid"(figura 0.f y 0.g), dibujado por el estadounidense Richard Felton Outcault; éste habría sido el inicio de los dibujos donde los personajes hablaban y daban a conocer lo que pensaban a través de burbujas contando así historias.

El cómic al igual que el story cuenta una historia, se podría decir que tienen varias cosas en común, ambas se cuentan en viñetas, tienen personajes, son ambas secuencias de imágenes para contar una historia, sin embargo no hay que confundir de que por más cosas que tengan en común uno y lo otro no son lo mismo.

Un Story es un medio para un fin, busca visualizar, mientras que el comic en si es una pieza artística ya terminada, no busca ser un medio o un proceso. Además de que no comparten el mismo tipo de continuidad.

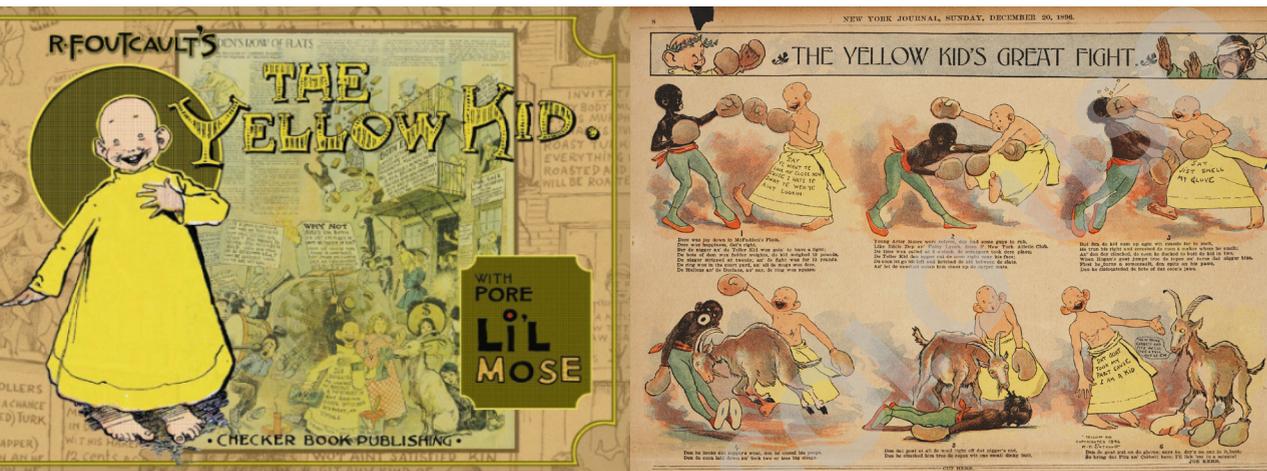


Figura 0.f y Figura 0.g, Primer Cómic "The yellow Kid" (1895) por Richard Felton Outcault

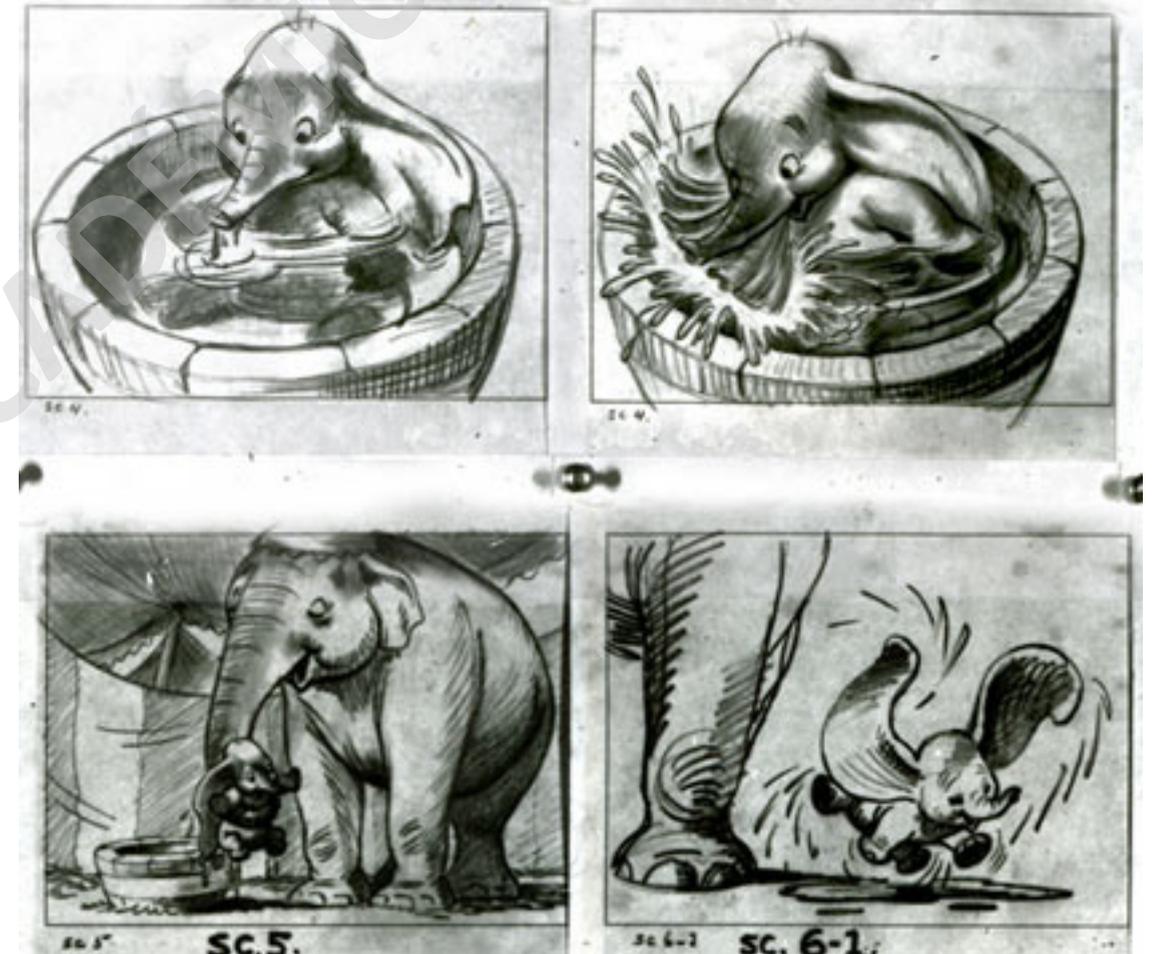


Figura 0.h, Storyboard película animada "Dumbo"(1941)

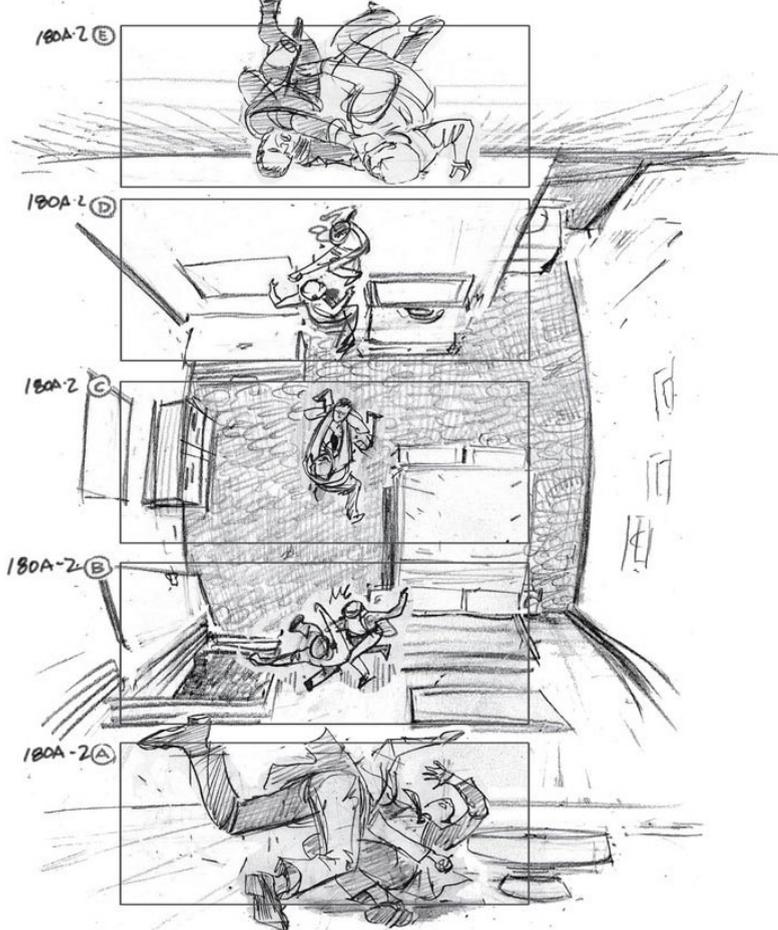


Figura 0.i, Storyboard Película live-action "Inception" (2010) por Gabriel Hardman

Figura 0.j, Storyboard "Logan" (2017) por Gabriel Hardman



HABILIDADES DE UN STORYBOARDISTA

Un storyboardista necesita primero que nada conocimientos técnicos, así es, se podría pensar que lo que más necesita un storyboarder es habilidad y conocimiento del dibujo entre otras cosas y si, el tener buenas bases del dibujo ayuda pero no es necesario ser un profesional, lo más fundamental es el conocimiento técnico, cámaras, ángulos, movimientos de cámara, y cortes o fundidos; ¿porqué? pues porque entre más conocimiento técnico se tenga mas herramientas disponibles se tiene a la hora de hacer el story, son muchas las opciones que se pueden usar para una misma escena y por lo mismo el storyboardista debe tener claro qué opciones puede usar y finalmente cual en definitiva usará y porqué. por ejemplo si se tiene una escena donde un personaje llora, se debe pensar primero ¿que busca esta escena? ¿empatizar con el personaje que llora? ¿sentir repulsión por el personaje? ¿qué es lo que necesita expresar esta escena? ¿qué es lo que debe transmitir al espectador? según el caso y las respuestas a estas preguntas entonces el storyboardista podrá decidir cuáles aspectos técnicos usar, no sera la camara mas bonita, o porque una se ve mejor que la otra, las elecciones que se toman siempre deben estar justificadas y son por un motivo, no por casualidad. La claridad de la historia siempre debe ser la prioridad al hacer storyboards, la historia se debe entender y debe transmitir lo que en el caso necesite expresar a los que la vean.

Que la historia sea clara y eficaz se logra al usar los elementos técnicos indicados para cada escena y una continuidad correcta, es por esto que es fundamental que el storyboarder tenga todos los conocimientos técnicos posibles para así tener un abanico más amplio de herramientas con las que trabajar, y al mismo tiempo sepa la utilidad y sentido de sus decisiones, el usar una cámara u otra, qué ángulo y que transiciones, etc todo esto se logra al saber que son y para que

son, al final es conocimiento técnico más que una habilidad.

Luego del conocimiento técnico vendría lo que es el dibujo, esto sin embargo no hace referencia a ser un experto en todo ámbito del dibujo, de hecho eso no es real, no se necesita ser un profesional de la ilustración para poder hacer un storyboard, lo que si se necesita son las bases, sobre todo al dibujar personajes en el story. Un personaje debe tener una silueta clara que demuestre la acción y una línea de acción dinámica, esto hará que el impacto de la imagen sea mayor, hay otros ámbitos del dibujo que también son "plus", tal vez no sean fundamentales pero siempre toda habilidad o conocimiento adicional es bienvenido para mejorar, ya que siempre se puede mejorar; así mismo saber de composición, "Mise en scène" o puesta en escena, anatomía, profundidad y perspectiva, entre otros conceptos son de ayuda y potencian que una imagen pueda ser más expresiva.

¿QUE SE NECESITA PARA HACER UN STORYBOARD?

A partir de una narración escrita, ya sea un guión, un argumento, y/o un tratamiento, se comienza a crear el storyboard. En cualquiera de los casos, el método a usar es casi el mismo, se separan las frases en beats, pero, ¿qué son los beats? Como lo dice la misma palabra, beat significa pulso, y se refiere a las pausas, vendrían siendo los cambios de escena, ya sea un cambio de emoción o de acción, etc. Los beats son la unidad más pequeña a la hora de separar la trama en el guión.

Así mismo al ir dividiendo el guión en beats se organizan las distintas escenas, al tenerlas divididas ya es más fácil ir imaginando que encuadre, ángulo y cámara tendrá cada una cuando se comiencen a dibujar las viñetas.

El Storyboard como tal se centra en demostrar si la historia que se tiene a mano puede ser efectiva o no de forma

visual. Está formado por viñetas, cada una con información clara: número de escena, número de plano o imagen dentro de la misma escena, descripción del audio, observaciones técnicas, además entre una y otra viñeta debe estar indicado también como se dará la transición entre éstas, el tamaño de las viñetas debe ser proporcional al formato final de pantalla, usualmente suele ser panorámico. Hay distintos formatos/proporciones de pantalla (figura 0.k y 0.l), entre ellos: el de la televisión que vendría siendo 4:3, HDTV 16:9, pantalla ancha estándar 1.85:1 y anamórfico 2.39:1 o también conocido como 2.40 (por aproximación de 2.39). Puede ser digital o tradicional (a mano) según se requiera (por lo menos en el caso de un storyboard 2D).

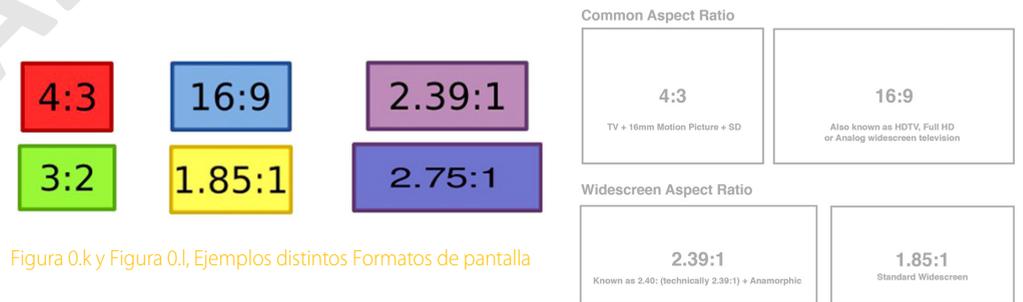


Figura 0.k y Figura 0.l, Ejemplos distintos Formatos de pantalla

Cuando comenzó a hacerse cerca de 1930 en Disney consistía en pegar estas viñetas de papel en una pared para así poder apreciar directamente la continuidad; aún se sigue haciendo, sin embargo hoy en día con los avances de la tecnología hacerlo de forma digital es otra opción efectiva, cuál método usar depende y varía también según el proyecto o de la elección del director dependiendo de lo que se estime mejor para visualizar la idea en el caso.

Juntar el sonido y la imagen con computadores se ha convertido en un proceso notablemente más rápido y fácil. Hoy en día existen múltiples programas digitales que se pueden usar para storyboards como toon boom, flash, storyboarder, etc; y para edición y montaje de sonido también hay varios programas como adobe premiere o after effects.

En el caso del Storyboard 3d el proceso si o si es digital, se construye un set de previsualización y los modelos de los personajes son colocados en posición a forma de maqueta a veces sin siquiera el color. El storyboardista en este caso debe de tener en cuenta no solo que cámara o ángulo usar, sino que más aún qué lente de cámara se usará y qué fuentes de luz habrán en la escena.

Sin embargo, existe un proceso previo que funciona como base para crear mejor el storyboard, el pre-story. Un pre-story es el proceso que viene inmediatamente anterior al story como lo dice el propio nombre, no siempre se hace pero si muchas veces, técnicamente es lo mismo que un story pero mucho más simple ya que es el primer boceto de la historia, los personajes no tienen detalles, suelen ser muy simples y a palito, todo se hace de manera rápida, no tiene ni color ni grises, vendría a ser una especie de base para después encima ya un poco más pulcramente corregir y hacer el storyboard.

El Storyboard tiene distintas etapas, no requiere ser dibujado en modelo de inmediato, generalmente comienza en calidad de sketch con unos thumbnails. Pero, ¿Qué son los Thumbnails?(Figura 0.m y 0.n) Los Thumbnails son sketches de los paneles del storyboard hechos sin mucho detalle de manera más bien rápida con pequeñas anotaciones para planificar la animación. El guión se separa en beats que vendrían siendo frases que conforman una escena, así el guión se va desglosando hasta tener todo separado en beats para así luego a partir de estos ir dibujando las viñetas. También se debe en esta fase ver qué escenas son más relevantes o complejas para jerarquizar la importancia de los distintos planos.

Al leer el guión se debe estar atento a todo tipo de detalles, se debe destacar los personajes, locaciones, decorado, props, vestuario, época, etc. Luego de esto según lo que se tenga en el guión siempre es útil buscar distintas referencias al respecto con las cuales apoyarse después a la hora de

hacer el story. A partir de los beats se sintetiza que bocetear según la descripción del guión. A veces se hace en conjunto con el director para que comparta su visión directamente con el storyboardista, en el caso hay que tener ojo con lograr hacer un story eficiente y que a la vez sea lo que el director tiene pensado. En caso de ser más independiente del director se pueden tomar más libertades en las decisiones con respecto al story.

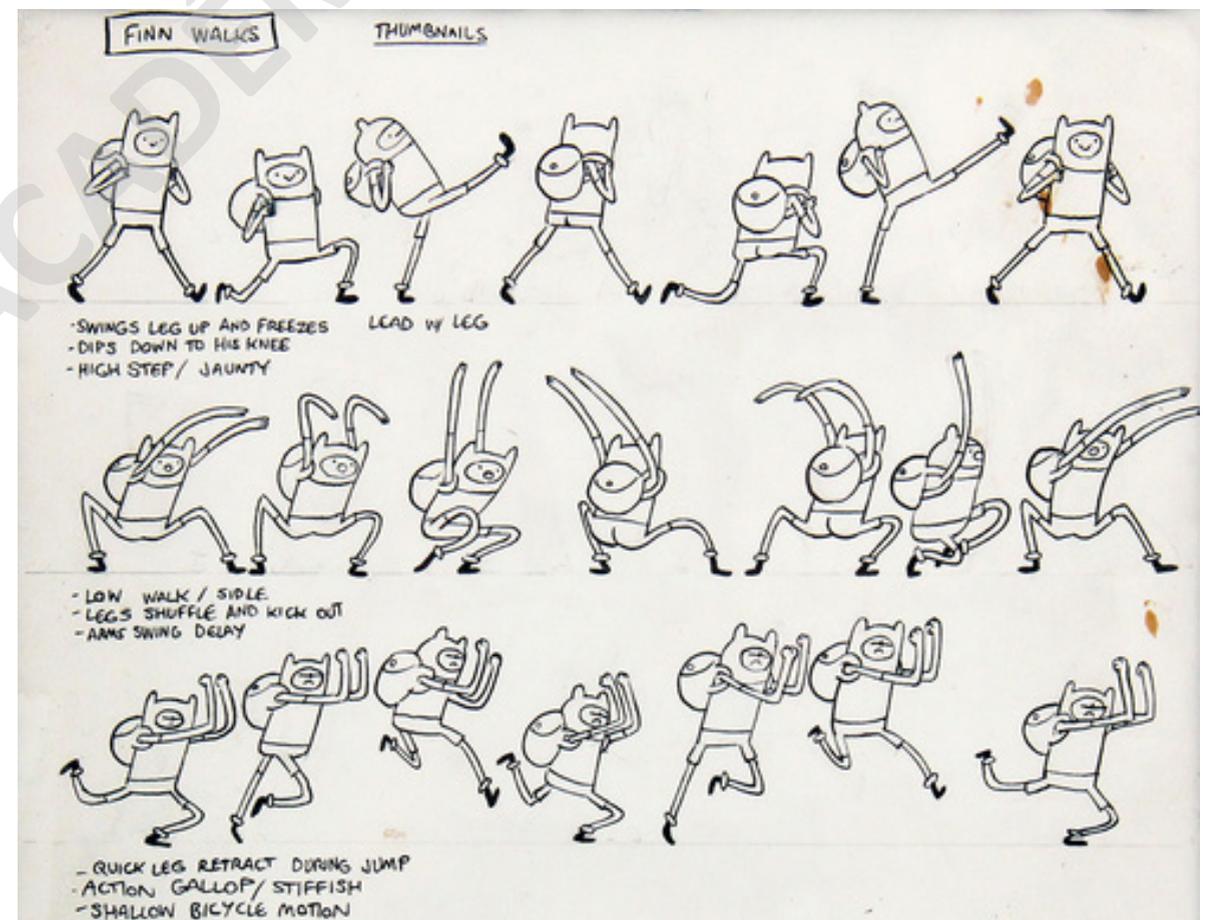


Figura 0.n, Thumbnails "Hora de la aventura" (2010)

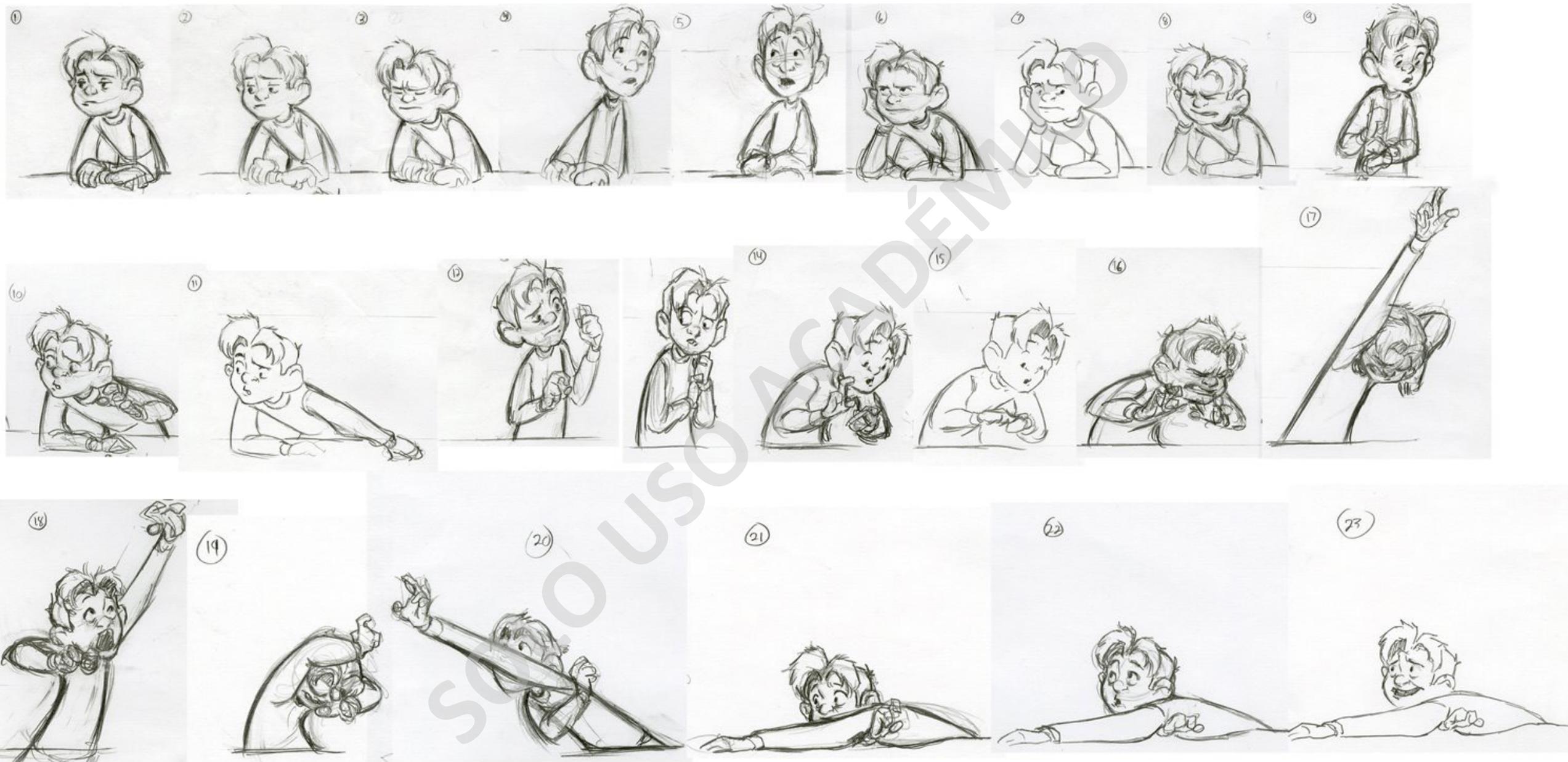


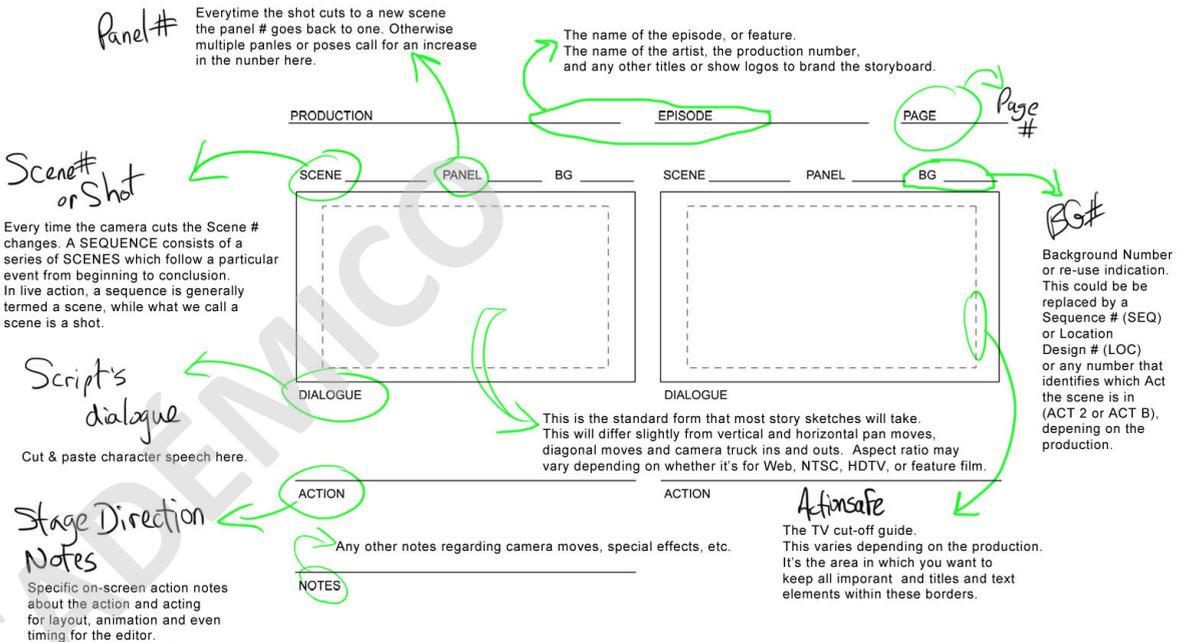
Figura 0.m, Thumbnails película "El gigante de Hierro" (1999)



CAPÍTULO 1

ELEMENTOS TÉCNICOS

THE ANATOMY OF A STORYBOARD

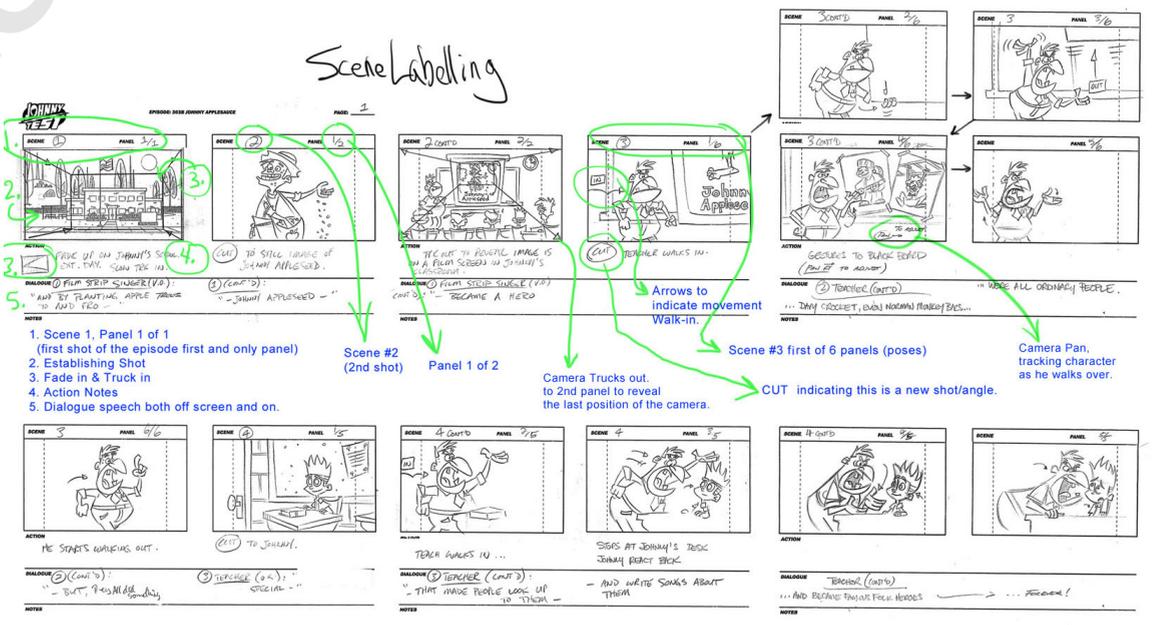


Antes de hacer un storyboard hay que tener ciertos conocimientos previos que son fundamentales. Más allá de si se dibuja bien o mal, hay ciertos aspectos a tomar a consideración antes, éstos son algo que todos podemos aprender y estudiar para luego ponerlos en práctica y usarlos para expresar de mejor forma la historia que haya que contar.

Entre estos conocimientos que el storyboardista debe poseer, están primero que nada los mismos elementos que componen el story, luego también hay que considerar que componen el story, luego también hay que considerar que componen el story, luego también hay que considerar que componen el story... (Note: The original text is repetitive and partially obscured by a watermark. The core message is about the importance of cinematic knowledge for a storyboardist.)

ORDEN Y ELEMENTOS DEL STORY

¿Qué compone un storyboard? ¿Qué anotaciones o numeraciones hay que tener en consideración? ¿Cómo se indican las cámaras y movimientos de cámara? ¿Dónde se anotan los diálogos en caso de haber o cierta descripción del



Notice that the Background is drawn in for the first panel, then (unless indicated otherwise) remains the same in all the other poses and panels in the same shot. Lots of arrows to indicate the arcs of motion and direction of gestures and body movements. The scene numbers stay the same as long as the camera does not cut. The Panel numbers accumulate until we cut to a new shot (thus resetting the Panel number back to 1).

Figura 1 - Anatomía del storyboard por Ron Doucet

plano que haya que incluir? Hacer un story no es solo llegar y dibujar, hay ciertos tecnicismos y conceptos que primero hay que conocer.

Un storyboard está compuesto de: paneles, que demarcan el formato y el espacio donde ocurre la acción; flechas, que indican el movimiento de cámara, pueden indicar también si un personaje entra o sale de cuadro; luego hay ciertos espacios a los lados, abajo y arriba del panel donde hay que llenar con algunas anotaciones, como el número de escena, número de fondo, número de pose, el diálogo en caso de haber y comentarios o notas si es necesario; en caso de que haya perspectiva o se requiera para mejor entendimiento del espacio y de la ubicación de los personajes, grillas; y grises para el contraste, ya sea destacar un personaje por sobre el fondo o incluso utilizar color para algún elemento importante que haya que resaltar. (figura 1)

COLOR Y CONTRASTE:

Éstos son elementos fundamentales en una imagen, ya que una imagen no está compuesta solo por sus elementos lineales sino que también tiene un lado del color y contraste en ella. Color no como tal puesto que realmente lleva solo grises, blanco y la menor cantidad de ellos posible, entre menos tonos de grises, y mientras tengan contraste entre ellos (basta con unos pocos grises claros y unos pocos más oscuros) más claro será.(figura 2)



Figura 2 - Escala de grises

Aquí es donde entra un concepto conocido como Figura y Fondo, ¿qué quiere decir esto? Como espectadores en una imagen siempre reconoceremos un elemento como principal, osea "figura", y el que queda afuera o atrás como el fondo, siempre se separan uno y el otro diferenciándose entre ellos. Esto se relaciona con el concepto de Gestalt, el cómo interpretamos un elemento visual al interactuar con él. Hay varias leyes, entre estas una con el mismo nombre del concepto principal de este párrafo "Figura y Fondo" la cual explica este mismo factor, nuestro cerebro diferencia en una imagen una figura la cual es el elemento principal, las características de la parte que tome el rol de figura son que tiene forma y contorno, sobresaldrá en primer plano, su color será más denso y sólido; finalmente es la parte de la imagen con más impacto y que se recuerda mejor. Mientras que la parte que tome el otro rol, fondo, tendrá características como: una silueta más difusa, queda en segundo plano, no es significativa, sus colores suelen ser diluidos y el recuerdo que deja es menor al de la figura. No se puede percibir una misma forma como figura y fondo simultáneamente, siempre una parte tomará la característica de figura y la restante en consecuencia será el fondo.



Figura 3 - Copa de Rubin

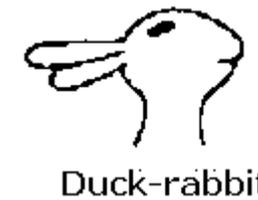


Figura 4 - "Pato-conejo" original



Figura 5 - Otro ejemplo del "pato-conejo"

El típico ejemplo de la ley de figura y fondo es la copa de Rubin (figura 3), donde es posible percibir 2 rostros mirándose o una copa en medio, pero no ambos simultáneamente, o la típica imagen también del “pato-conejo” (figura 4 y 5).

Gestalt abarca una serie de leyes que nos permiten entender cómo funcionan ciertas formas al interactuar entre ellas, este conocimiento es posible usarlo a la hora de componer una imagen y hasta crear especies de ilusiones ópticas frente al espectador. Otras leyes de Gestalt que cabe mencionar son la “Ley de Cierre”, quiere decir que nuestro cerebro tiende a rellenar los espacios vacíos de información, por ejemplo:

Aquí veríamos un cuadrado (figura 6) y un triángulo (figura 7), cuando en realidad son círculos separados con una parte que les falta, pero, puestos de esa manera nuestro cerebro llena los espacios faltantes y así vemos las figuras que en realidad son parte del fondo.

Lo mismo ocurre en este caso (Figura 8 y 9) donde vemos una jirafa y un tigre que en realidad independientemente cada componente serían solo manchas negras, pero al unir todo nuestro cerebro llena lo que falta haciéndonos ver las partes como un total.

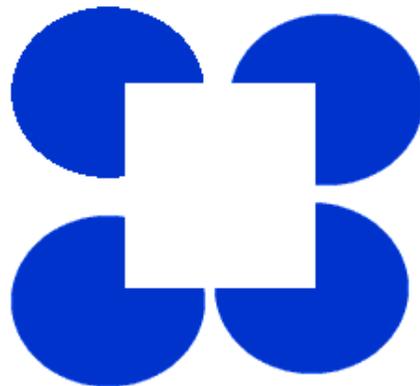


Figura 6

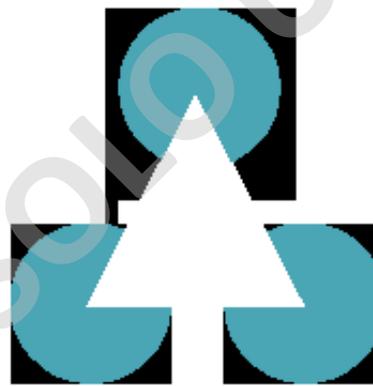


Figura 7



Figura 8



Figura 9

Luego tenemos también la “Ley de la Similitud”, si hay figuras similares que compartan ya sea color, textura, proximidad, forma, entre otras características; todo lo que pue-

dan tener en común hará que las agrupemos y percibamos como un grupo. Por Ejemplo:

Mirando esta imagen (figura 10), sabemos que cada árbol tiene distinta altura, distintos ramajes y que, aunque los colores sean similares entre ellos no son exactamente el mismo, y sin embargo al verlos de esta forma en la imagen anterior parecen ser todos exactamente el mismo árbol cuando no lo son.

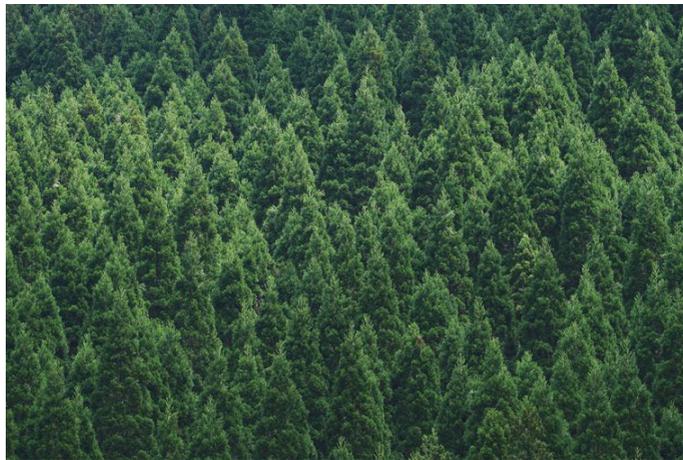


Figura 10

Así mismo hay otras leyes de gestalt: ley de la proximidad, en la que percibimos como un grupo o unidad a los elementos que se hallen cercanos entre ellos; ley de la pregnancia, en la que nuestro cerebro siempre buscará organizar de mejor forma y a la vez ahorrar tiempo ya que no hay tiempo para analizar todo a nuestro alrededor, por lo mismo tendemos a simplificar las formas o composiciones que vemos; ley del destino común, en la que los elementos que parezcan estarse moviendo juntos en una misma orientación o dirección son percibidos como una agrupación; ley de simetría, en la que si hay dos partes que sean simétricas

aunque no esten juntas tenderemos a unir las y formar un todo; entre otras, que explican cómo influyen las formas en nuestra percepción visual y así este conocimiento se puede aplicar en la composición de una imagen.

Volviendo entonces al concepto de figura y fondo como tal, ya habiendo analizado lo que es nuestra percepción de las formas y figuras, también podemos alterar cómo percibimos una imagen con el color y el contraste. Generalmente en el storyboard mediante el uso de los grises y el blanco se separa el personaje o sujeto del ambiente; para poder generar el efecto de figura y fondo, y distinguirlos claramente se usa el contraste, se pinta el personaje con blanco y el fondo con una escala de grises o viceversa, generalmente los grises se usan en los distintos planos según lo que está más lejos o más cerca, por ejemplo entre más cerca esté algo, como un primer plano o un overlay, este estará pintado con un gris oscuro mientras que más atrás se usará un gris más claro y entre más lejos más claro generando la ilusión de profundidad o también llamada Profundidad de campo, estableciendo que algo está más lejos y lo otro más cerca, de la misma forma se puede lograr al revés, es decir, pintando lo de más cerca más claro y lo de más lejos más oscuro dependiendo de la situación o la iluminación. Esto también se puede lograr o enfatizar más al desenfocar ciertos puntos de la imagen, por ejemplo tener el fondo enfocado y el personaje desenfocado o viceversa generando así una separación entre la figura y el fondo, imitando lo que sería la apertura y enfoque en una cámara real.(figura 11)

La apertura se mide en f stops, y la relación es inversa, esto quiere decir, entre mayor sea la apertura, menor el número f; y entre menor sea la apertura mayor número f, entre más abierta sea la apertura (menor número f), ésta dejará pasar más luz a través del lente que una apertura más cerrada, los fotógrafos usan esto para poder adaptarse a las distintas situaciones de luz al tomar fotos, además de así

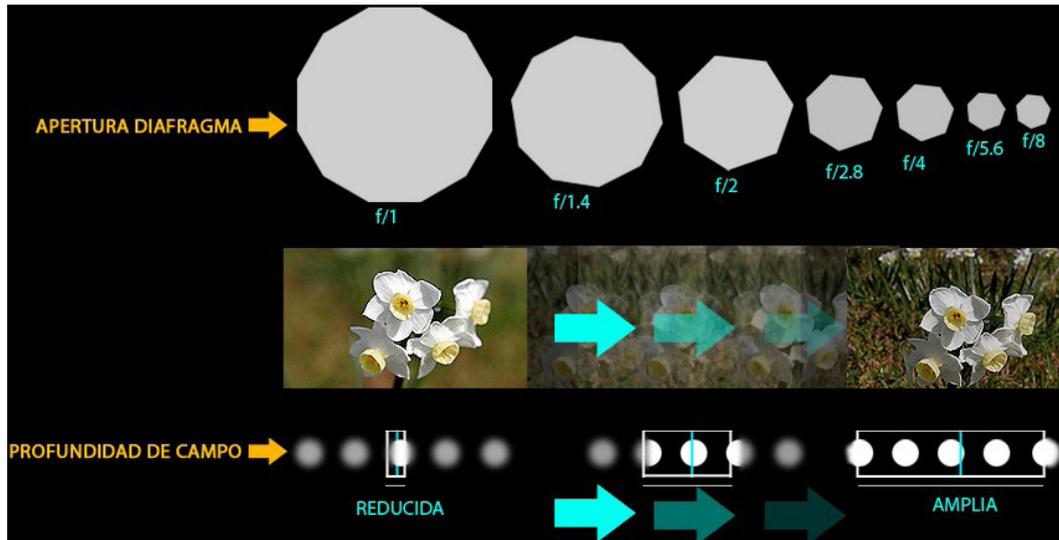


Figura 11 - Ejemplo profundidad de Campo

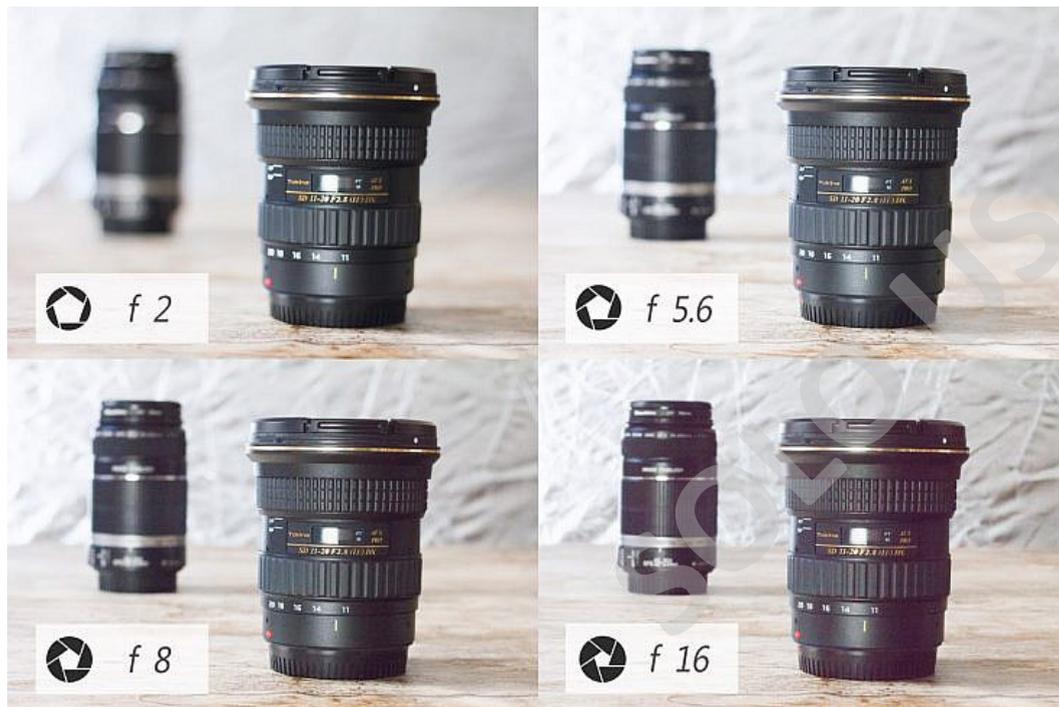


Figura 12 - Comparación de una misma foto con distintas aperturas focales

manipular la profundidad de campo, entre menos f el fondo estará más desenfocado y un pequeño segmento específico se mantendrá más nítido mientras que con mayor número f , es decir menor apertura, se puede captar el fondo de manera más panorámica pero con menos profundidad.

En animación la apertura focal hay que imitarla a como sería con una cámara real para crear la ilusión de profundidad.(figura 12)

En la imagen de la esquina superior izquierda, la que fue tomada con apertura focal $f 2$, podemos ver que el lente que esta mas atras se difumina por completo, solo lo percibimos como una figura abstracta en el fondo, mientras que el que está más cercano a la cámara se mantiene nítido aunque con los bordes al lado izquierdo algo difuminados, la distancia entre ambos se percibe más, el fondo y el lente en primer plano se separan por completo, la atención se centra inmediatamente en el lente más cercano.

En la siguiente imagen, que fue tomada con apertura $f 5.6$, sigue siendo muy parecida a la anterior sin embargo ya el lente que está más lejos toma un poco más de forma, el fondo sigue difuminado pero no con la misma intensidad anterior donde casi se ve como borrones o manchas, la atención principal sigue estando en el lente más cercano a la cámara.

En la tercera imagen, tomada con apertura $f 8$, el fondo y el lente que está más atrás siguen desenfocados pero ya se pueden distinguir más detalles que en las fotos anteriores con respecto al fondo.

Finalmente en la última foto, apertura focal $f 16$ podemos apreciar ya la forma y detalles de ambos lentes, el que está más hacia el fondo, al igual del que está más cercano a la cámara, se pierde el efecto de profundidad a cambio de poder ver con más detalle toda la imagen de igual manera, esto la hace un poco más plana y el fondo se mezcla más con el resto de los elementos

Depth of Field

In optics, particularly as it relates to film and photography, depth of field (DOF) is the distance between the nearest and farthest objects in a scene that appear acceptably sharp in an image. —Wikipedia

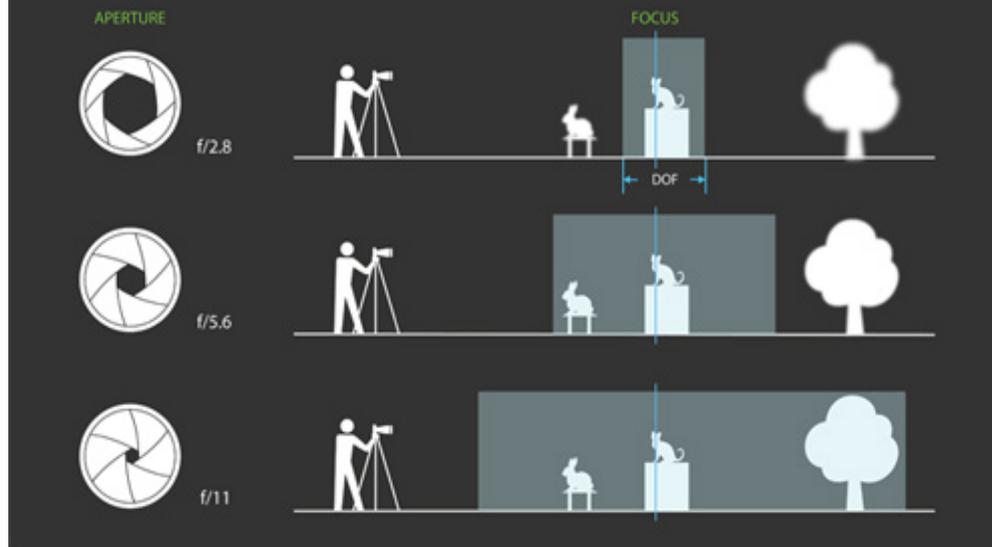
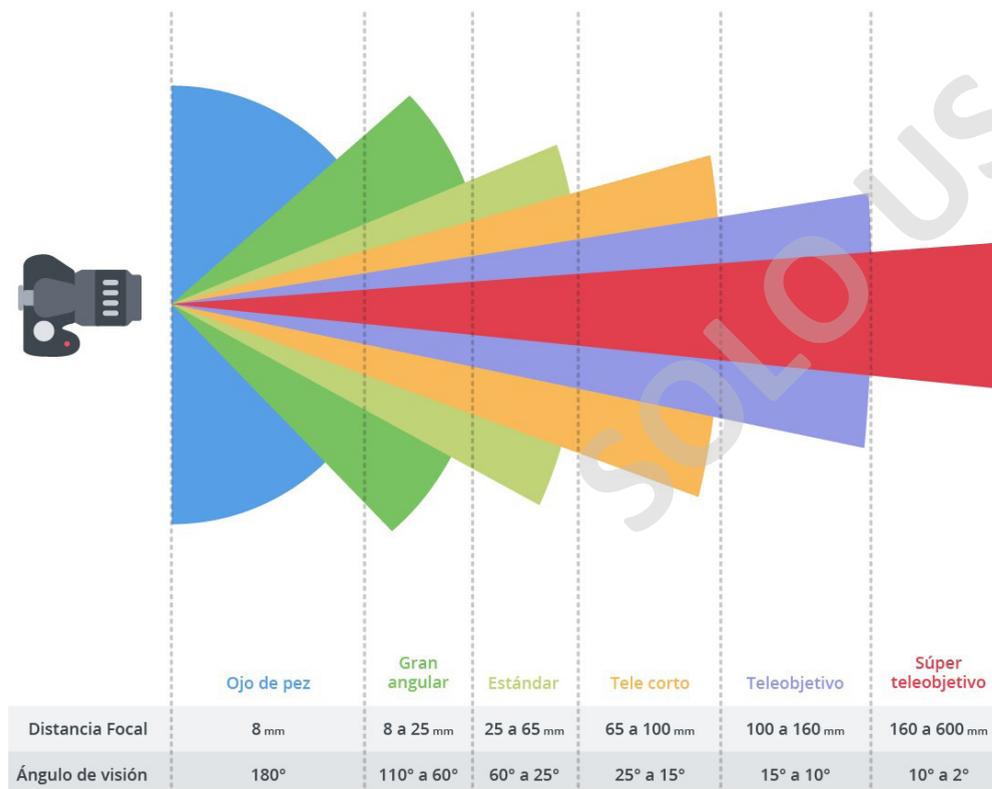


Figura 13 - Profundidad de Campo

Figura 14 - Distancias focales con su respectivo ángulo de visión y profundidad en cada caso.

DISTANCIAS FOCALES



Aquí podemos ver los distintos centros de atención que se generan según la apertura de cámara, podemos centrar la atención en un elemento más cercano o más lejano según sea necesario, o en un solo elemento o varios simultáneamente. Al variar estos distintos aspectos se genera profundidad en el espacio.(figura 13)

Entre más amplio sea el ángulo de visión y la panorámica menos profundidad tendrá la imagen, mientras que en cambio si el ángulo es más estrecho, obtendremos más alcance con respecto a la profundidad del espacio.(figura 14)

El contraste dirige nuestra mirada a un punto específico, y es eso lo que hay que lograr con el espectador, que mire a donde nosotros queremos que mire, tal vez que pase algo por alto, o que efectivamente le preste atención.

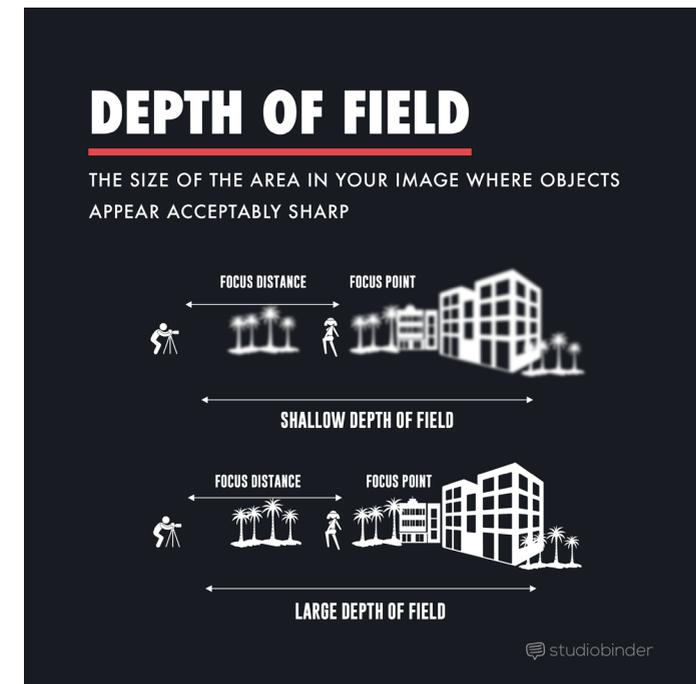


Figura 15 - Comparación entre una profundidad de campo superficial y una amplia.

Aquí tenemos un ejemplo (figura 16), todo en un mismo color, con una tipografía/caligrafía similar, con un valor de línea bastante parecido, a pesar de que las letras tienen tamaños diferentes siguen careciendo de un contraste suficiente para diferenciarlas mucho; se ve desordenado, caótico y pierde el sentido, hay frases por todos lados, ¿por donde partimos leyendo? ¿donde termina? ¿qué va primero y qué va después?

Luego a continuación (figura 17) tenemos exactamente la misma imagen anterior pero con color y contraste, y es totalmente diferente, técnicamente todo está igual solo que ahora el texto tiene color y ya tiene orden, sabemos por dónde partir leyendo, el rojo oscuro atrae nuestra atención de inmediato, luego nos movemos por el verde hasta que finalmente llegamos al celeste claro en la esquina inferior derecha. A veces la diferencia de tamaño entre las letras no es suficiente contraste para dirigir nuestra atención en una imagen, y en estos casos el color ayuda a darle más enfoque a ciertos elementos.

Otro ejemplo (figura 18), aquí vemos varios personajes, algunos más adelante y otros más atrás sin embargo ocurre lo mismo que en el caso anterior, ¿a donde debemos mirar? ¿quién es el protagonista?

Aquí entonces tenemos el mismo panel anterior (figura 19) pero ahora con los distintos tonos de grises agregados, y la situación cambia completamente otra vez, inmediatamente sabemos cual es el centro de atención y quién es el protagonista en esta escena. En el panel anterior probablemente luego de mirar por más rato y buscar hubiéramos llegado a él, visto su expresión y por ella haber sospechado de que tal vez tenía alguna importancia, pero de todas maneras no hubiéramos podido estar seguros, sin embargo ahora ya sabemos con certeza a dónde dirigir nuestra mirada dentro del panel.



Figura 16 - Imagen por J.K. Riki



Figura 17

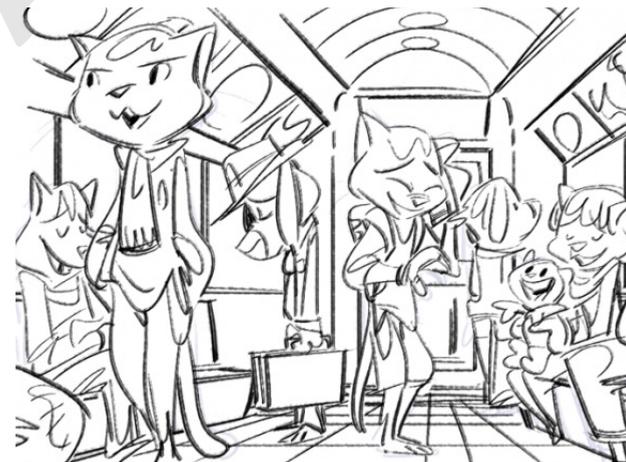


Figura 18, Panel de Storyboard por Michael Lester, Dreamworks



Figura 19

TIPOS DE PLANOS

Cuando se hace una película o una serie de animación, hay que tener en cuenta que están compuestos por secuencias, escenas, planos que no hay que ver solo individualmente sino que como un todo para poder entender la historia, para poder reconocer los distintos planos y saber cuando requerimos ciertos tipos en específico según la situación. Primero se debe conocer y saber la utilidad de cada tipo de plano, estos son:

Planos Generales

Gran Plano General(GPG)/ Extreme Long Shot(ELS): La cámara se ubica muy lejana al personaje, ya que no busca centrar la atención en él, de hecho, éste suele ser apenas visible, este plano sirve para mostrar el ambiente y el fondo en detalle, puede servir para resaltar conceptos dramáticos como la soledad de un personaje en un ambiente tan amplio, la infinitud del mundo, o el sentimiento de estar perdido; también puede tener una utilidad descriptiva con respecto al contexto, visualizando donde se encuentra el personaje. Suele ir al inicio de las secuencias narrativas. (Figura 20)

Plano General(PG)/ Long Shot(LS): Algo más cerrado que el gran plano general, la cámara sigue estando a distancia del personaje, sin embargo en este caso el personaje se encuadra de pies a cabeza, se resaltan ambos, personaje y contexto por igual. Su función es más bien descriptiva, nos proporciona información con respecto al lugar y el tiempo, además de darnos información con respecto al personaje en el entorno que le rodea (figura 21)

Plano de establecimiento(PE)/ Establishing Shot(ES): Muchas veces se usa un ángulo aéreo, este tipo de plano suele ir al inicio de las películas o series, etc; se utiliza un plano pa-



Figura 20 - Gran Plano General. Revenant: El Renacido (2015) de Alejandro González Iñárritu



Figura 21 - Plano General. Camino a la Perdición (2002) de Sam Mendes

Figura 22 - Plano de Establecimiento. Juego de Tronos, Temporada 1 (2011) de David Benioff y D. B. Weiss





Figura 23 - Plano Medio. Los Juegos del Hambre (2012) de Gary Ross



Figura 24 - Plano Medio Corto. ¿Dónde estás, Hermano? (2000) de Ethan Coen y Joel Coen

Figura 25 - Plano americano. El bueno, el malo y el feo (1966) de Sergio Leone



norámico como el general o gran plano general, su utilidad es mostrar dónde ocurrirá la historia, presenta el tiempo, lugar, toda la información espacial-temporal, que se pueda transmitir para que el espectador ya sepa que esperar a continuación. Por ejemplo, si vemos como primer plano, una vista abierta aérea de una ciudad llena de rascacielos y altos edificios, de noche, mientras llueve fuertemente, ya con esta información podemos deducir que el tipo de historia a la que nos estamos acercando probablemente sea de misterio, de crimen, o noir, pero ya solo con este plano presentamos todo el contexto inicial de los personajes y la historia.(Figura 22)

Planos Intermedios

Plano Medio(PM)/ Medium Shot(MS): En el plano medio vemos un personaje o más, generalmente se le muestra sobre las rodillas o por sobre la cintura, según que tan cerrado o abierto sea, hasta la cabeza y hombros (Figura 23). Dentro del plano medio hay 2 subtipos por decirlo de alguna manera:

Plano medio corto(PMC)/ Medium Close Up(MCU): Corta desde la altura de las axilas o el pecho del personaje hacia arriba.

Este plano sirve para separar al personaje del fondo, centrarse en el diálogo y mantener cercano y principal el lenguaje corporal y las expresiones faciales, su fin es darle más enfoque y atención a un personaje específico.(Figura 24)

Plano medio largo/ Medium Long Shot: También conocido como Plano Americano, Plano $\frac{3}{4}$ o en inglés como American Shot (abreviatura AM); este plano corta a la altura de las rodillas del personaje hasta la cabeza. Es conocido también como plano americano (abreviatura PA) ya que se usaba muy comúnmente en películas de vaqueros para mostrar al personaje con sus respectivas armas, pistolas en las manos,

el típico plano para los duelos entre pistoleros (Figura 25). Este plano sirve principalmente para enfocar expresiones y a la vez las manos de un personaje, también sirve para en un diálogo, poder encuadrar en un mismo plano a más de un personaje.

Plano Entero(PE)/ Full Shot(FS): Este plano encuadra al personaje completo desde pies a cabeza, nos entrega más información sobre lo que rodea al personaje que de otro modo perderíamos en un plano más cerrado, sirve para ver mejor el movimiento completo del personaje, también se usa generalmente en escenas de acción, muestra el espacio y distancia entre los distintos personajes.(Figura 26)

Planos Cortos

Primer Plano(PP)/ Close Up(CU): Muestra el Rostro del personaje, generalmente abarca desde la frente del sujeto hasta la barbilla. Sirve para remarcar las expresiones y gestos faciales en más detalle, además de crear intimidad con el espectador. Suele usarse en momentos emotivos.(Figura 27)

Primer Primerísimo Plano(PPP)/ Extreme Close Up(ECU): Suele mostrar algún elemento específico del sujeto muy de cerca, el personaje abarca generalmente todo el espacio del plano, puede mostrar lo que está sintiendo el personaje de forma muy intensa, por ejemplo mostrar solo los labios de la persona, o una ceja, un ojo o ambos, puede ser un dedo o una mano, es una parte específica y pequeña del personaje, que la mayoría de las veces es una característica del rostro. En el siguiente ejemplo (figura 28) tenemos la mirada, que suele ser un caso muy común ya que centrándonos en la mirada generamos una impresión más potente de lo que siente el sujeto. Este tipo de plano también sirve para generar intimidad y confidencialidad puesto que permite ver los rasgos e imperfecciones del personaje claramente al estar tan cercano a él.



Figura 26 - Plano Entero. Thor (2011) de Kenneth Branagh



Figura 27 - Primer Plano. Whiplash (2014) de Damien Chazelle



Figura 28 - Primer Primerísimo Plano. X-Men: First Class (2011) de Matthew Vaughn

Figura 29 - Plano Detalle. Zodiaco (2007) de David Fincher





Figura 30 - Plano Medio Corto, a nivel. Inception (2010) de Christopher Nolan



Figura 31 - Plano Cenital. El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo (2001) de Peter Jackson



Figura 32 - Plano Picado. The Avengers (2012) de Joss Whedon

Figura 33 - Plano Picado. Bastardos sin Gloria (2009) de Quentin Tarantino, Eli Roth



Plano Detalle(PD)/ Tight Shot(TS): Es un plano que muestra de cerca un objeto específico, suele usarse para destacar un elemento que de otra forma pasaría desapercibido y que tiene alguna importancia para que el espectador pueda entender y seguir la historia, o algo que pasará a continuación que tenga relación con el mismo elemento. Responde a preguntas importantes acerca de la historia de manera visual.(Figura 29)

Tiros de Cámara/ Ángulos de Cámara

Plano a Nivel/ Eye Level: Como el mismo nombre lo dice, es un plano a la altura de los ojos, es el plano que se percibe más natural y normal para el espectador.(Figura 30)

Plano Cenital/ Birds Eye View: La Cámara se ubica en un ángulo de 90° perpendicular al suelo, suele usarse con un fin más bien estético o para mostrar más ampliamente el espacio y dirección por la que se mueve un personaje, también puede tener el efecto de superioridad o dominio.(Figura 31)

Plano Picado/ High Angle: En este plano la cámara se posiciona por encima del personaje, mirando casi en diagonal hacia abajo, de forma oblicua. Este tipo de plano sirve para que el elemento a mostrar se vea más vulnerable, inferior, puede restarle importancia. En caso de un personaje puede hacer que se vea más débil o asustado.(Figura 32)

Plano Contrapicado/ Low View: Al contrario del plano picado, un plano contrapicado posiciona la cámara por debajo del sujeto mirando hacia arriba de manera oblicua. Sirve para otorgarle a un personaje más importancia, poder, o dominio, también puede hacerle parecer más heroico o por el contrario más peligroso. (Figura 33)

Plano Nadir/ Worm Eye View: La cámara se ubica por debajo de los personajes de manera que al contrario del plano cenital, la cámara ahora mira de manera perpendicular



Figura 34 - Plano Nadir. Batman Begins (2005) de Christopher Nolan



Figura 37 - Plano Objetual. Breaking Bad (2008) de Vince Villigan



Figura 35 - Plano Lateral. Matrix Recargado (2003) de Lana Wachowski, Lilly Wachowski.



Figura 38 - Plano Aberrante. Inception (2010) de Christopher Nolan

Figura 36 - Plano Dorsal. El Cisne Negro (2010) de Darren Aronofsky



Figura 39 - Over the Shoulder. Titanic (1997) de James Cameron



Figura 40 - Plano Subjetivo. Enter the Void (2009) de Gaspar Noé



hacia el cielo en un ángulo de 180°. Este plano sirve para mostrar cierto dominio y poder, también puede ser incluso tétrico. Por otro lado puede servir también a modo estético para la imagen, dando más dramatismo o dinamismo a la acción.(Figura 34)

Plano Lateral: Es el plano en donde vemos al personaje de perfil, suele usarse para mostrar a 2 personajes interactuando.(Figura 35)

Plano Dorsal o SemiSubjetivo: Es cuando tenemos al personaje en un plano de espaldas a la cámara, y el espectador ve lo que el personaje ve , además de ver al mismo personaje. Le otorga cierto poder al espectador al éste poder ver lo que el personaje de espalda sin que él lo sepa, hace que el espectador se sienta más como un testigo que un protagonista en lo que ve suceder, hace que el espectador se sienta cómplice de lo que ocurre.(Figura 36)

Plano Objetual: Es cuando se ubica la cámara en un ángulo como si estuviéramos viendo todo desde el punto de vista de algún objeto.(Figura 37)

Plano Holandés/ Plano Aberrante/ Dutch Angle: En este caso la cámara se ubica en eje más bien vertical aunque no exacto, varía desde los 45°, la idea es que rompa del eje horizontal. Su función es dar una sensación de inestabilidad y malestar, genera ansiedad y confusión en el espectador. También sirve para mostrar un estado emocional más alterado y desorientado. (Figura 38)

Plano Sobre los Hombros/ Over The Shoulder(OTS): La cámara se ubica detrás del hombro de uno de los personajes, suele ser muy comúnmente utilizado para diálogos, este tipo de plano muestra más conexión entre los personajes que una secuencia de planos individuales. Incluye a un personaje al cual le vemos el rostro y otro al cual lo vemos de espalda a la altura de los hombros.(Figura 39)

Plano Punto de Vista/ Point of View(POV): También conocido como Plano subjetivo, es cuando ubicamos la cámara de tal manera que emule lo que está viendo el personaje, le permite al espectador entrar a la mente del personaje y ver lo que él ve.(Figura 40)

Según la cantidad de personajes

Como el mismo nombre lo dice, este tipo de planos se determinan según el número de personajes dentro del mismo de manera simultánea. En general estos planos se mezclan con los tipos de planos anteriormente mencionados. Estos son:

Plano Individual/ Single Shot(TS): Un mismo plano en el que aparece solo un sujeto, (Figura 41).

Plano Doble/ Two Shot(TS): Un mismo plano donde aparecen juntos dos sujetos simultáneamente.(Figura 42)

Plano Triple/ Triple Shot(ThS): Un mismo plano donde presentamos a 3 sujetos juntos. (Figura 43)

Movimientos de Cámara

Los movimientos de cámara son una función con gran potencial que nos permite hacer distintas cosas, como dirigir la atención del espectador, mostrar y ocultar distintos personajes o elementos de una escena, seguir a un personaje en movimiento, revelar espacio con información importante que tal vez en un inicio no era visible, proveer información narrativa, al mover la cámara podemos recomponer la escena de distintas maneras. Los movimientos de cámara principales que un storyboardista debiera conocer y manejar son los siguientes:

Locked-Down: El más simple y básico de todos es el locked down, vendría siendo un plano sin movimiento de cámara, un plano estático. En live-action sería cuando la cámara está



Figura 41 - Plano Medio Largo, individual. Iron Man (2008) de Jon Favreau



Figura 42 - Plano Medio, doble. Pulp Fiction (1994) de Quentin Tarantino

Figura 43 - Plano americano, triple. El Discurso del Rey (2010) de Tom Hooper



fija sobre un trípode. No siempre para transmitir la información que se requiera al espectador es necesario tener grandes o variados movimientos de cámara, el plano estático puede ser a veces una mejor elección.

Paneo/ Pan: El paneo es cuando la cámara se mueve horizontalmente hacia la izquierda o derecha manteniéndose fija sobre su eje, es como el movimiento que una persona haría para mirar de una dirección a otra con la cabeza. Si el paneo es de izquierda a derecha se dice que es un paneo hacia la derecha (Pan Right), inversamente si el paneo es de derecha a izquierda se habla de un paneo hacia la izquierda (Pan Left). La velocidad del paneo puede ser rápida y hacer que se vea borroso el movimiento (whip pan) o por el contrario puede ser lento. Puede servir para seguir a un personaje o mostrar más ampliamente un espacio. (Figura 44 y 45)

Tilt: Similar al paneo, funciona de manera parecida, se mantiene la cámara sobre su eje pero en este caso se rota verticalmente hacia arriba (tilt up) o hacia abajo (tilt down). (Figura 46 y 47)

Zoom: El zoom es cuando se tiene, por ejemplo, un sujeto lejos de cámara y al ajustar los lentes de la cámara pareciera que luego está más cerca cuando en realidad la cámara sigue estando en el mismo lugar inicial. Si el personaje está lejos y luego se acerca, se le denomina zoom in, si el sujeto está cerca y al manipular el lente de la cámara hacemos que parezca estar más lejos y abrimos el plano, se le denomina zoom out. La velocidad del movimiento también puede variar, en caso de ser rápido sería un crash zoom, éste se hizo más conocido por su uso en las películas de Quentin Tarantino. Por otro lado el zoom también puede ser más lento y sutil de forma que sea incluso desapercibido por el espectador. El zoom es de el movimiento más usado en el mundo cinematográfico, su uso permite, al cerrar, ocultar información que se ve en el plano, o al abrir, mostrar elementos

o personajes que antes no se podían ver. Permite pasar de un plano a otro, por ejemplo de un plano más abierto a un plano medio, o más cerrado en un personaje por ejemplo si se requiere para un dialogo o monologo mas emocional. (Figura 48)

Dolly: Un Dolly o es cuando se mueve la cámara de lugar, puede ser hacia adelante, acercándose al personaje (Dolly in) o bien, hacia atrás, alejándose de él (Dolly out), en cine live-action para este movimiento se suelen usar unos rieles por los cuales se desliza la cámara para que el movimiento sea más suave y fluido, estos rieles antes se llamaban Dolly y de ahí proviene el nombre del movimiento de cámara como tal. Este movimiento de cámara simula el movimiento real que ocurre al acercarse o alejarse, a diferencia del zoom, por lo que suele sentirse más natural para el espectador. La dirección del Dolly puede servir para dirigir la atención del espectador, por ejemplo si usamos un Dolly in y nos acercamos al sujeto, aumentaremos la atención y el interés del espectador hacia éste, por el contrario si nos alejamos con la cámara la atención del espectador disminuirá, de esta forma tal vez podemos dirigirla a otro personaje o elemento en caso de ser necesario. (Figura 49 y 50)

Tracking/ Trucking: Similar al Dolly, el trucking es cuando se mueve la cámara completa de izquierda a derecha o de derecha a izquierda manteniendo la distancia del sujeto, no hay que confundirlo con el paneo ya que en un paneo, la cámara se rota, por ejemplo, de izquierda a derecha, en su propio eje, mientras que en un tracking, la cámara se desplaza en movimiento de izquierda a derecha pero manteniendo el ángulo fijo. Puede servir para seguir la acción o movimiento de un personaje. (Figura 51 y 52)

Pedestal/ Crane: Es cuando se mueve la cámara hacia arriba (Pedestal Up/ Crane up) o hacia abajo en una misma ubicación (Pedestal Down/ Crane Down), no es como el Tilt ya

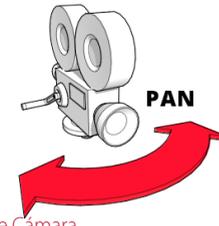


Figura 44 - Paneo de Cámara

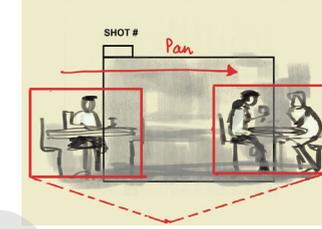


Figura 45 - Ejemplo Paneo en una Escena. Por Phani Tetali y Vajra Pancharia



Figura 46 - Tilt de Cámara

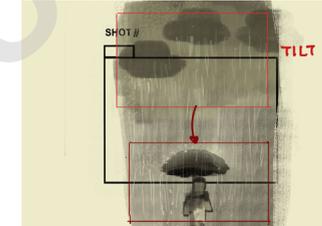


Figura 47 - Ejemplo Tilt de Cámara. Por Phani Tetali y Vajra Pancharia

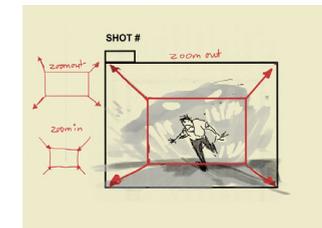


Figura 48 - Ejemplo Zoom Out. Por Phani Tetali y Vajra Pancharia



Figura 49 - Dolly de Cámara

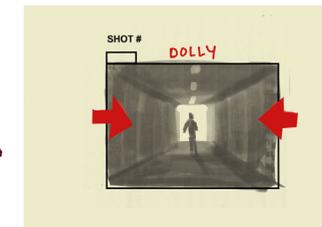


Figura 50 - Ejemplo Dolly in. Por Phani Tetali y Vajra Pancharia

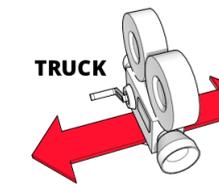
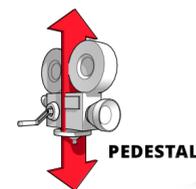
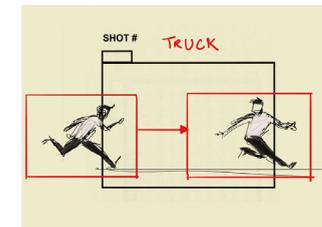


Figura 51 - Truck de Cámara



que el eje de la cámara no se rota, esto quiere decir que el ángulo de la cámara se mantiene fijo mientras que solo la cámara se mueve ya sea arriba, o abajo. La palabra Crane significa grúa, y de ahí viene el nombre, ya que en cine live-action es la herramienta que se utiliza para realizar este movimiento, a veces también se le dice Boom, si la cámara sube es Boom Up, y si baja es Boom Down. (Figura 53)

Hand-Held: Más que un movimiento es la forma de mover la cámara, hace referencia a cuando se lleva la cámara sin soporte o trípode, simplemente a mano, lo que hace que la grabación se vea agitada y más inestable por el movimiento, el uso de esta técnica suele ser común para dar un efecto de documental al material, o para escenas policiales, de persecución o de batalla y guerra.

Pan Foco/ Rack Focus: Al igual que el zoom, esta función en sí no es un movimiento de cámara como tal, consiste en manipular el lente de la cámara, cambiando el centro de atención de un punto a otro al fijar la atención en un elemento de manera más nítida y separarlo del resto que queda borroso y difuso en el fondo.

En la Figura 54 podemos ver como usando el desenfoco que nuestra atención se centra en el rostro del personaje que está cercano a la cámara, vemos su expresión, para luego al cambiar el punto de enfoque a lo que se hallaba borroso tras de él, obtenemos información nueva que no teníamos en un principio y descubrimos que tras de él hay un hombre con una pistola, el truco de pan foco es muy útil para ocultar y desvelar información y dirigir la atención del espectador a ciertos puntos, haciendo que vean algo específico, o por el contrario que no lo noten del todo.

Edición, Cortes y Transiciones

La edición es una parte del proceso que viene más al final pero no por ello menos importante, a través de la edición se

debe lograr que la transición entre planos sea lo más fluida posible o por el contrario si se requiere, abrupta pero que no pierda la continuidad, la idea es que los planos no se perciban como planos individuales, sino como secuencias completas. La edición puede ser una herramienta útil para el storyboardista para expresar emociones, moverse libremente hacia adelante o atrás en el tiempo, cambiar el punto de vista desde el cual miramos, fines artísticos, etc. Podemos conectar dos planos distintos de forma visual, es decir encontrando un punto visual que tengan en común, puede ser un color, alguna textura, composición, tamaño de algún elemento, forma, etc. Por otro lado el elemento a usar para unir 2 planos diferentes tal vez puede ser algo que no sea visual, puede ser un concepto de la historia, si dos planos comparten una emoción, una acción, un lugar, un tiempo, clima, etc; esto también nos puede servir como manera de unión. Hay 2 formas para lograr la transición entre los distintos planos, puesto que de alguna forma hay que conectar todas las tomas en una sola pieza audiovisual, puede ser, por medio de cortes, o por medio de fundidos.

Cortes

El corte es la forma de montaje más común, consiste en inmediatamente después de un plano posicionar el siguiente, puede ser más brusco pero de igual manera puede mantener la continuidad según como se use, hay distintos tipos de cortes.

Corte Directo/ Standard/ Hard Cut: Este es el corte más básico, donde se ubican dos planos lado a lado, después del primero viene inmediatamente el segundo, se junta el final del primer plano con el inicio del segundo, es el más simple de todos y no evoca realmente emociones hacia el espectador, es el corte más usado.

Corte de Acción/ Cutting on Action: Como el mismo nombre lo dice, es cuando se corta el plano en medio de

la acción, ya sea de un objeto o un personaje, puede ser cualquier tipo de acción o movimiento, ya sea un personaje volteando o caminando, etc. Es muy común para escenas de acción o películas de acción, donde se corta en medio de un golpe o una patada, etc. Este corte sirve para darle más impacto y dinamismo a la acción y de la misma manera llevarnos de un plano de forma fluida al siguiente por medio del movimiento.

En el siguiente ejemplo, figura 55 y 56, vemos un personaje de espaldas primero en un plano entero, éste comienza a realizar una acción, esta es, voltearse, y mientras lo hace, corta al siguiente plano donde termina de voltear ya en un primer plano.

Corte con Inserto/ Cutaway: Es cuando cortamos de un plano a otro que nos lleva a otro lugar u otra situación, interrumpiendo el contexto del plano anterior, y luego volvemos a conectar con la situación del primer plano, sirve para aumentar la tensión de lo que está pasando, o mostrar información fuera de la situación del personaje, o mostrar algún recuerdo, visión o memoria del personaje.

Aquí tenemos el ejemplo de las figuras 57 y 58, esta es una escena de la película "It's A Wonderful Life" (1946), en donde encontramos dos personajes hablando entre ellos, el hombre le dice a la chica que si ella lo quiere él le bajara la luna, entonces luego de que dice luna, inmediatamente cortamos a un plano insert donde vemos la luna en el cielo.

Montaje cruzado o en Paralelo/ Cross Cut: Es cuando se corta entre dos situaciones que están ocurriendo paralelamente al mismo tiempo, en distintos lugares. Sirve para aumentar la tensión, las expectativas y el suspense. (Figura 59 y 60)

En este ejemplo se utiliza este corte, en la película "Los Infiltrados" (2006), se utiliza mucho en las conversaciones telefónicas para cortar de un lugar físico a otro.



Figura 54 - Pan Foco. Peaky Blinders Temporada 1 (2013) dirigida por Otto Bathurst y Tom Harper



Figura 55 - Corte de Acción. Matrix 1 (1999) por Lana Wachowski y Lilly Wachowski



Figura 56 - Corte de Acción. Matrix 1 (1999) por Lana Wachowski y Lilly Wachowski



Figura 57 y 58 - Cutaway. It's A Wonderful Life (1946) por Frank Capra

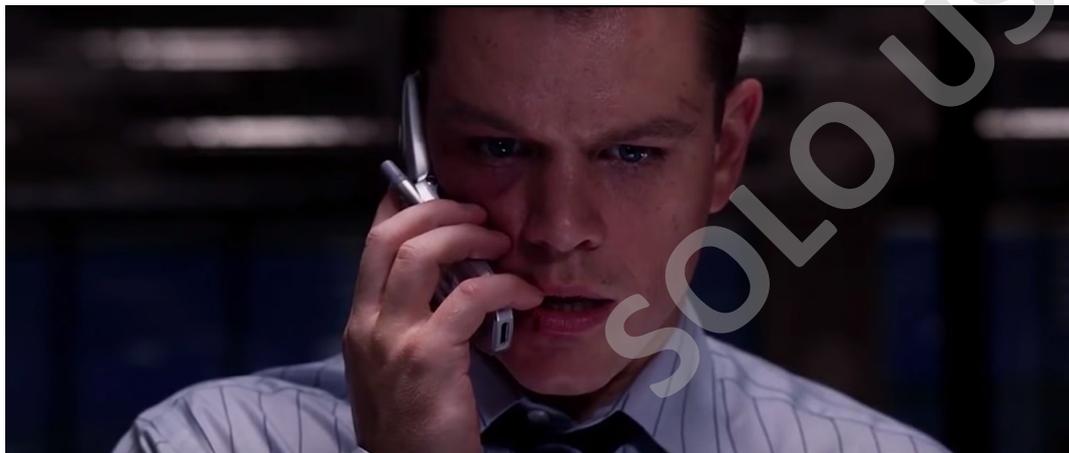


Figura 59 - Cross Cut. Los Infiltrados (2006) por Martin Scorsese



Figura 60 - Cross Cut. Los Infiltrados (2006) por Martin Scorsese



Figura 61 y 62 - Jump Cut. Little Shop of Horrors (1986) por Frank Oz

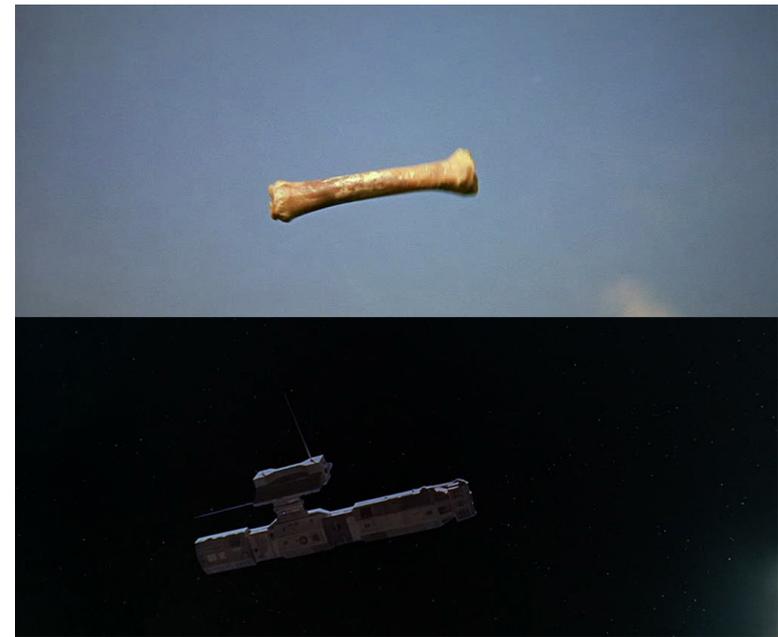


Figura 63 - Match cut. 2001: A Space Odyssey (1968) por Stanley Kubrick

Jump Cut: Es cuando de plano a plano se mantiene la misma ubicación, espacio, pero cambiando el tiempo y la acción que ocurre. Sirve para mostrar el paso del tiempo.

(Figura 61 y 62)

Match Cut: Sirve para unir escenas muy distintas entre sí, pueden ser incluso opuestas, pero ambas tienen algo visual que las une, puede ser un elemento que realiza un movimiento similar, o que tiene una forma parecida, o tamaño, o composición, algún elemento visual único muy similar comparten que permite realizar una conexión entre ambos planos. (Figura 63)

Transiciones

Las transiciones suelen ser más sutiles que los cortes, la idea es jugar con la edición, los elementos visuales, narrativos, o de audio para generar una conexión entre dos planos distintos. A continuación están las transiciones de plano más conocidas en el mundo cinematográfico y de la animación, que se pueden aplicar también en el storyboard para la continuidad entre los planos.

Fundido de entrada (Fade in)/ Fundido de salida (Fade out): Cuando pasamos de un cuadro completamente negro, o algún color sólido, poco a poco abriendo a la imagen del plano, es llamado Fade in o Fundido de entrada, suele usarse comúnmente para dar paso al inicio de las películas. Si se pasa de una imagen a un fondo negro, inversamente al caso anterior, es llamado Fade out o Fundido de salida, frecuentemente usado para los finales, o cuando terminan las películas. También pueden tener otros usos, según que tan creativamente se emplee, podría significar, por ejemplo, en un caso más dramático podría usarse un fade out significando el final de un arco argumental, o también puede servir para mostrar recuerdos o flashbacks de algún personaje. (Figura 64)



Figura 64 - Fade Out. Psicosis (1960) por Alfred Hitchcock

Fundido/ Dissolve: Es cuando se superponen dos videos, el final del primero se va desvaneciendo, mientras aparece entonces el inicio del segundo. Generalmente se usa para mostrar una transición o avance en el tiempo. (Figura 65)

Iris: Era muy Comúnmente usado en los cartoons clásicos, como los Looney Toons, o Betty Boop (figura 66), entre otros. Es similar al fade in y al fade out, es cuando la imagen funde de a poco hacia una imagen en negro, pero en forma de círculo, lo mismo cuando abre, puede ser una imagen completa en negro que abre en forma de círculo hasta que queda la imagen completa.

Cortinilla/ Wipe: Como el nombre en español lo sugiere, este corte simula lo que sería el abrir una cortina, es cuando un plano entra y desplaza al plano que ya está, puede ser en cualquier ángulo, de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba a abajo, de abajo a arriba, en diagonal, en espiral, en abanico, etc. Fue muy usado en las series de películas de Star wars (figura 67), sin embargo hoy en día no es muy comúnmente usado.

Corte Invisible/ Invisible Cut: Es cuando el corte está hecho de manera que el espectador no se da cuenta, y no lo percibe como un corte. Esto puede ser moviendo de manera abrupta y brusca la cámara haciendo que se vea todo más borroso, y cambiando entonces de plano, al volver a enfocar ya vemos el plano siguiente, o haciendo que algún objeto pase por enfrente de la cámara bloqueandola, como una persona, o un vehículo, etc. O por ejemplo el personaje lo vemos entrando a un lugar oscuro donde termina siendo todo completamente negro y cuando sale de la oscuridad ya es otro plano.

En la figura 68 tenemos el caso de la película "Birdman" (2014) donde vemos que el personaje va caminando por un pasillo oscuro, tan oscuro en un minuto que solo vemos negro, y después ya el personaje sale del lugar oscuro y lo



Figura 65 - Fundido. The Stendhal Syndrome (1996) por Dario Ar-

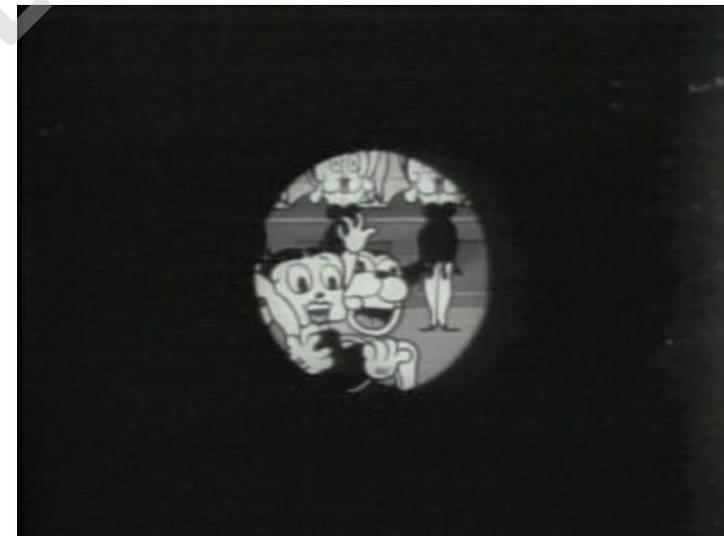


Figura 66 - Iris. Betty Boop (1930) por Max Fleischer y Grim Natwick



Figura 67 - Wipe. Star wars Series (1999) por George Lucas



Figura 68 - Corte Invisible. Birdman (2014) por Alejandro González Iñárritu

volvemos a ver abriendo una puerta, para el espectador es como si todo fuera una sola toma, pero en realidad en la oscuridad es cuando ocurre el corte.



Figura 69. L-cut

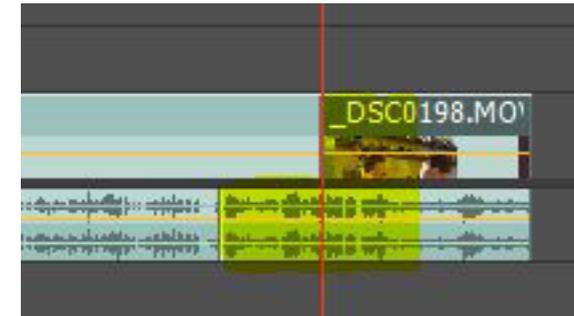


Figura 70. J-Cut

L-Cut: Este tipo de transición tiene relación con el audio, ya sea la música o los diálogos. Es cuando termina un plano, y sin embargo el audio de éste sigue presente en el siguiente plano. Por ejemplo si alguien está hablando, y cambiamos a otro plano manteniendo el diálogo del personaje. (Figura 69)

J-Cut: Es lo mismo que el L-cut pero inverso, ocurre cuando estamos en un plano y comenzamos anticipadamente a escuchar el audio del plano siguiente, ya sea la música, el sonido ambiental, o el diálogo, y entonces cortamos al siguiente plano. (Figura 70)

Smash Cut: Es cuando cortamos bruscamente de un plano con mucha tensión a otro sin tensión alguna, o viceversa. La tensión puede ser una acción o movimiento que esté ocurriendo o algún elemento visual, o algún sonido que lo causa, puede ser diegético o no diegético, esto quiere decir que puede ser un sonido que proviene de la escena en sí, o puede ser exterior a ella. El ejemplo más típico es, por ejemplo, cuando un personaje está teniendo una pesadilla y despierta. También suele usarse este tipo de transición en la comedia.

En la Figura 71 y 72 tenemos el caso de la película "Reservoir Dogs", en el primer plano (figura 71) tenemos a 2 personajes tranquilamente conversando, entonces cortamos al siguiente plano (figura 72) y vemos a uno de los personajes del plano anterior, corriendo rápidamente mientras suenan en el fondo una alarma, efectivamente el cambio de energía de un plano a otro es brusco, esto sería un Smash cut.

Desenfoque: Es parecido a una especie de barrido, donde se mueve abruptamente la cámara en alguna dirección, de forma que el plano queda borroso y difuso para luego terminar en el siguiente plano ya definido y nítido. (Figura 73)

Storyboards según Géneros

Toda serie o película, ya sea animada o de live-action puede categorizarse y clasificarse según ciertas características y estructuras que siguen, en distintos géneros cinematográficos. Entonces primero que todo ¿Qué son los géneros cinematográficos? Los géneros, específicamente cada género cinematográfico, porque hay muchos, son una serie de reglas por las cuales nos podemos regir para tener mayor claridad con respecto a la temática de la pieza audiovisual, también facilitan el marketing de la misma, según en qué género se centre un largometraje inmediatamente hay ciertas características, personajes, contextos y ambientaciones que podemos esperar encontrar en ésta sin necesidad de saber mucho más de la historia en sí.

Los géneros antes se usaban para clasificar libros, antes de que hubieran películas, etc; esto le servía al lector para antes de siquiera tener que leer el libro, ya saber mas o menos que tenía en sus manos, por ejemplo, si sabía que era un libro de crimen, la persona ya podía saber que habría un detective, o un policía, un asesinato, y un asesino, ya sabrá entonces que la historia, situación y temática girará en torno a eso, sin necesidad de conocer la historia individual por sí misma, ya se tiene una base sobre la cual el lector se puede



Figura 71 y 72 - Smash Cut. Reservoir Dogs (1992) por Quentin Tarantino



Figura 73 - Transición por barrido de cámara. Shaun of The Dead (2004) por Edgar Wright

basar para saber ya, que es lo que él busca, y lo que abarcará el libro en general con respecto a la temática.

Ahora los mismos géneros que se usaban para categorizar los libros, y otros nuevos que con el tiempo han ido surgiendo, se aplican también al cine, entre estos podemos encontrar:

acción, aventura, comedia, crimen, drama, horror, musicales, documentales, ciencia ficción, western, bélico, romance,

histórico, suspenso, thriller, entre otros. E incluso dentro de estos mismos géneros, encontramos otros subgéneros, por otro lado, se da que en algunos caso dos o más géneros incluso pueden mezclarse para crear algo nuevo, aquí es donde encontramos mezclas como horror-comedia, western- ciencia ficción, comedia-tragedia, fantasía-romance, acción-comedia, etc.

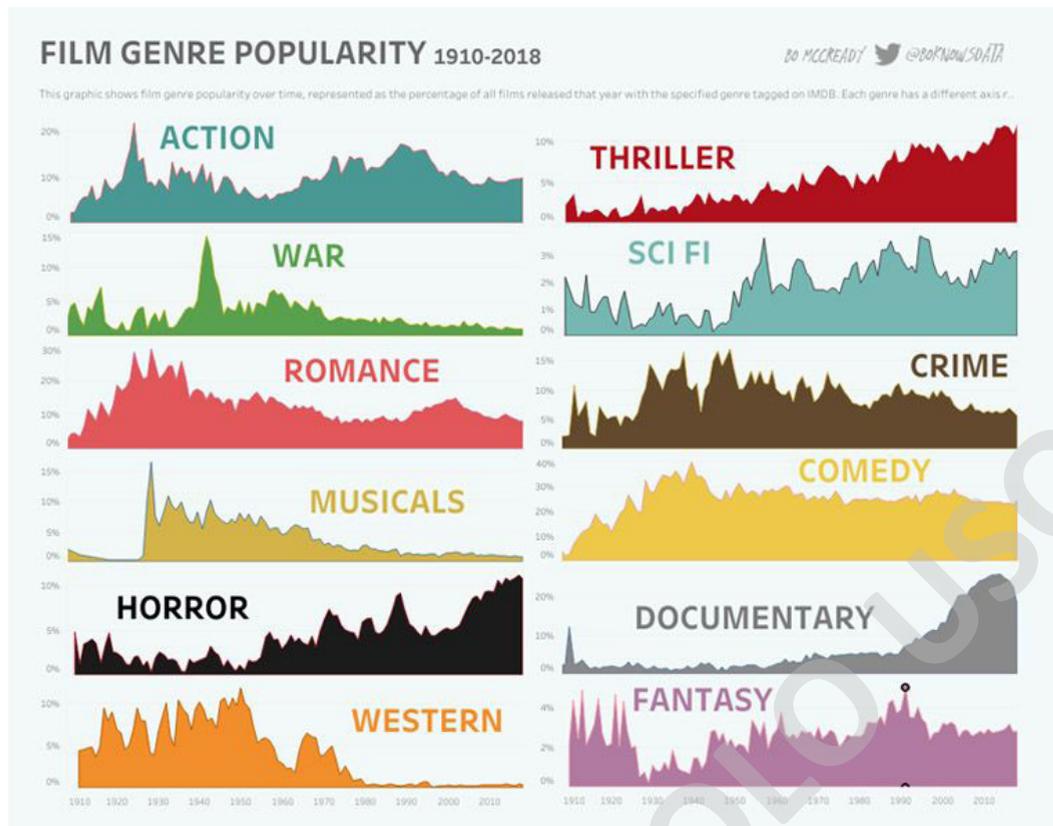


Figura 74 - Gráficos sobre el cambio en la popularidad de los géneros. Estudio realizado por Bo McCready para la Universidad de Madison (USA)

Prácticamente cualquier contenido audiovisual puede ser clasificado en algún tipo de género, según su temática y mezcla de elementos que lo conformen, algunos incluso caen dentro de más de un género.

En el gráfico a continuación (figura 74), podemos ver como a ido cambiando la popularidad de los distintos géneros con el paso del tiempo, específicamente en el área del cine en éste caso, podemos ver que géneros como el western, cine bélico, y los musicales han ido decayendo fuertemente en popularidad con el paso del tiempo hasta la actualidad, mientras que otros géneros como el thriller, los documentales y el horror han ido subiendo notablemente.

Hay otros como la comedia, que nunca ha dejado de ser un género popular, siempre se ha mantenido vigente y con un alto consumo por parte del público, la fantasía por otro lado también es un género que últimamente a mantenido una alta tasa de popularidad junto al género de acción.

Al analizar el gráfico es fácil comprobar que efectivamente la popularidad de la mayoría de los géneros a ido variando con el tiempo, la gente en 1910 no sentía el exacto mismo apego a los géneros que prefería la gente en 1960, y lo mismo se da en la actualidad, los géneros que la gente el día de hoy prefiere, no son los mismos a los que fueron en el pasado, hay múltiples factores que afectan esto, como la cultura, los países, la época, el contexto, etc.

Entonces, Volviendo a las características de los géneros, es importante saber que los géneros poseen ciertos patrones muy conocidos por los espectadores, éstos crean ciertas expectativas en el público, expectativas que hay que cumplir y además evitar caer en el cliché, esto también se aplica en el storyboard, tal vez no de forma tan drástica pero es bueno conocer el género de la historia a trabajar para poder jugar con los elementos visuales y poder cumplir con las expectativas que cada género en su caso requiere, tal vez no en el ámbito de la historia, personajes y guión, pero sí con respecto a elementos que tenemos presentes en el storyboard y que se ven influenciados por el género, como el timing, y todo el aspecto cinematográfico de los planos y las cámaras, con eso si podemos jugar para potenciar

las características del género. A continuación se explicarán más en profundidad algunos de los géneros más populares y conocidos actualmente, aunque centrándonos específicamente en su relación con el storyboard, es decir, como el storyboard puede variar según el género cinematográfico.

Género de Acción

El género de acción es donde nos encontramos con personajes como el héroe o el antihéroe que lucha contra un villano, se tiene una constante pelea moral entre las fuerzas del bien y el mal, esta lucha llega a su clímax y se resuelve por medio de la violencia. Suele ocurrir en lugares exóticos, rasgo que comparte con el género de aventura, el héroe puede estar motivado por razones como la venganza, el destino, el orgullo, el honor, etc.

Las tramas no suelen ser muy complicadas, contando con las típicas escenas de persecuciones, ya sean a pie, en motos o en autos, etc; peleas, ya sean a golpes o duelos de kung-fu, distintas artes marciales, o con múltiples armas y disparos, distintos casos de caos como explosiones, desastres naturales, fuego, etc; rescates, entre otros. Este tipo de género está lleno de energía y adrenalina, suele tener un ritmo bastante rápido debido a la gran cantidad de peleas y elementos dinámicos.

Dentro del género de acción encontramos múltiples subgéneros como por ejemplo: acción-drama, acción-comedia, acción-thriller, acción-ciencia ficción, acción-horror, acción-aventura, acción-fantasia, espías, superhéroes, épica, etc.

Ahora, ya sabiendo en qué consiste a grandes rasgos el género de acción, podemos centrarnos en lo que queremos analizar en este caso, las características cinematográficas, es decir, lo que podemos aportar visualmente y narrativamente desde el storyboard, con elementos como los planos, cámaras, etc.

Las escenas de pelea son fundamentales en este caso, partiendo por ahí, ¿cómo poder hacer que una escena de pelea se sienta más dinámica? que no sea aburrida, que tenga ese golpe de energía y adrenalina que necesita una escena de acción, pues con lo que ya sabemos de los planos y movimientos de cámaras, ya tenemos una base para poder mejorar este aspecto. Cuando Tenemos un plano de más larga duración, aumentamos la tensión del espectador, generalmente en las peleas en algunos momentos críticos se usa, en ciertos momentos de las peleas cuando puede que el protagonista esté a punto de perder por ejemplo, o algún diálogo específico, pero generalmente con respecto a lo que es timing los planos en las escenas de acción suelen ser de duración corta, cambiando constantemente, en distintos ángulos según el movimiento, el cambio de los planos nos da un ritmo para la pelea. La cámara no debiese mantenerse estable pues esto le daría al espectador una sensación de calma que en una escena de acción no debiera sentir, lo que buscamos es que el espectador se sienta agitado, por lo que deberíamos probar distintas perspectivas, y la cámara puede temblar, dar la ilusión de que la llevase una persona, esto hace que se perciba más el movimiento y la acción se siente en efecto más dinámica, es el típico temblor irregular de cámara que se usa para escenas de persecución, peleas, o guerras en las películas.

Tomemos como referencia una película bastante reciente de acción que ha tenido gran éxito y popularidad, "John Wick", como se ve en la figura 75, este es uno de los planos de una escena de acción de la película, los planos enteros son buenos para las escenas de acción, podemos ver claramente la distancia de los personajes entre ellos y el lenguaje corporal, es claro para que el espectador pueda disfrutar de la pelea que se desarrolla entre los personajes.

Como ya analizamos antes, es fundamental jugar con la profundidad y el foco de cámara, se puede lograr de esta

manera generar centros de atención interesantes, como en este caso (figura 76), vemos la pistola en la mano del personaje que está muy cerca de cámara, y sin embargo nuestra mirada se dirige inmediatamente hacia la expresión del personaje.

El plano aberrante es una manera eficaz para darle mayor inestabilidad a una situación de peligro. (Figura 77)

Tampoco hay que dejar de lado los close-ups que siguen siendo fundamentales para acercar el personaje al espectador, ¿qué es lo que el personaje siente?, puede ser útil en distintas situaciones. (Figura 78)

En la figura 79 tenemos una plano over the shoulder, este plano también es comúnmente usado en escenas de acción, lo mismo con los planos dorsales.

En la figura 80 vemos una escena de pelea de la serie "Avatar: La leyenda de Aang" (2005), esta pelea es muy interesante porque juega con elementos del fondo, en este caso hay un pozo, y afecta el cómo pelean los personajes, puesto que los personajes deben seguir luchando entre ellos mientras a la vez se mueven alrededor del pozo. Es muy efectivo tener en cuenta la locación de los personajes y tomarlo en cuenta para las batallas o escenas de acción, puede darle ventajas a un personaje y desventajas a otros, o cambiar el cómo pelearían normalmente.

Otro ejemplo, en la figura 81, de cómo puede ser más interesante ladear aunque sea sutilmente la cámara, dándole un enfoque más dinámico al plano.

Género de Comedia

Este es el único género que a medida que ha pasado el tiempo nunca ha bajado en popularidad, la comedia busca hacer reír y sentir bien al espectador, generalmente la gente después de tener un día difícil gusta de ver películas o series de comedia, suelen ser positivas y con finales felices, le permiten a la gente escapar de la realidad por un rato y



Figura 75 - John Wick 1 (2014) por Chad Stahelski



Figura 76 - John Wick 1 (2014) por Chad Stahelski



Figura 77 - 007: Spectre (2015) por Sam Mendes



Figura 78 - X-Men: Dark Phoenix (2019) por Simon Kinberg



Figura 79 - Castlevania (2017) por Sam Deats y Warren Ellis



Figura 80 - Avatar: La leyenda de Aang (2005) por Bryan Konietzko y Michael Dante DiMartino



Figura 81 - La Leyenda de Korra (2012) por Bryan Konietzko y Michael Dante DiMartino

distraerse, para luego poder enfrentarla de mejor manera. Los personajes suelen ser personas comunes y corrientes, lo mismo con las situaciones que enfrentan, suelen ser situaciones y problemas cotidianos, por lo que generan empatía muy fácilmente con el espectador. Las tramas suelen ser ligeras, no se necesita una trama densa, solo que sea entretenida y divertida para el público, se exageran las situaciones, las acciones, se presentan relaciones complicadas o divertidas entre los distintos personajes, y pueden haber gags y chistes entremedio.

En la comedia encontramos subgéneros como: la sátira, la comedia romántica, la farsa, el humor negro, la tragicomedia, entre otros.

En la Comedia el timing para los chistes y los gags es fundamental, hay que generar cierta expectativa, para luego dar el golpe de gracia que genera la risa del espectador, ocultando y revelando cosas por medio de la cámara o el sonido es una buena opción y muy comúnmente usada, por ejemplo en la película "Monty Python and The Holy Grail" (1975), esta película se sitúa en un contexto histórico medieval, hay una escena donde escuchamos el galopar de unos caballos sin aun verlos, es entonces cuando inmediatamente en el plano siguiente (figura 82) se revela que en realidad son los personajes que al hacer sonar 2 mitades de un coco en las manos generan el sonido ficticio al de un caballo galopando, los personajes en realidad no van a caballo sino que a pie aunque fingen que cabalgan uno, esta forma de jugar con las expectativas del espectador y lo inusual, es decir, lo que el público no espera, genera risa; hay otra escena de la misma película por ejemplo, más adelante donde nos dan muchas expectativas sobre una gran bestia contra la que los personajes se deberán enfrentar, sin embargo, no vemos a esta bestia, solo sabemos lo que los personajes dicen sobre lo terrible que es, hasta que cuando vemos finalmente la creatura (figura 83) resulta ser solo un conejo,

¡pero más adelante nos muestran que el conejo sigue siendo terrible! (figura 84) y vemos como vuela y mata soldados, el ridículo y lo que no esperamos, nos genera muchas veces risa, ocultar cosas y revelarlas más adelante es una buena herramienta para realizar escenas cómicas y situaciones que pueden ser divertidas.

En la figura 82 vemos como el personaje a la izquierda hace sonar los cocos y el caballero adelante finge cabalgar un caballo.

En la figura 84 vemos como el conejo salta a atacar ya con sangre en la boca a uno de los caballeros mientras éstos intentan defenderse.

Otras series, como "Osos Escandalosos" (2015) hacen uso del contexto en el que nos hallamos hoy en día, es decir, saben lo que le interesa a su público actualmente y juegan con eso, por ejemplo, hoy en día hay un género musical que está causando furor entre muchos jóvenes, este es el llamado "K-pop" donde hay bandas de jóvenes guapos coreanos que bailan y cantan, estos han tenido gran éxito a nivel mundial. En la figura 85 vemos un capítulo en el que los personajes principales de esta serie, los 3 osos, están acompañados por un grupo de K-pop.

Lo mismo con los videojuegos, que son un tema muy relevante en la actualidad, los videojuegos son un elemento con el que los jóvenes pueden sentirse identificados e interesados muy fácilmente, es importante saber que le gusta al espectador, cuál es el contexto actual en el que nos encontramos, toda esta información sirve para poder tocar temas en las series que interesan fuertemente al espectador, como en el ejemplo de la figura 86, el cual es el caso del "Increíble Mundo de Gumball" (2011).

Indudablemente hay muchos tipos de humores y comedias distintas, mientras que hay algunas series de comedias con un humor más familiar o infantil, hay otras con humor negro y más ironía, por ejemplo en el caso de la serie "(Des)encan-



Figura 82 - Monty Python and The Holy Grail (1975) por Terry Gilliam y Terry Jones



Figura 83 - Monty Python and The Holy Grail (1975) por Terry Gilliam y Terry Jones



Figura 84 - Monty Python and The Holy Grail (1975) por Terry Gilliam y Terry Jones



Figura 85 - Osos Escandalosos (2015) por Daniel Chong



Figura 86 - El Increíble Mundo de Gumball (2011) por Ben Bocquelet



Figura 87 - (Des)encanto (2018) por Matt Groening

to" (2018)(figura 87), esta serie tiene un humor más adulto, parecido a "Los Simpson" (1989) claramente ya que son del mismo creador, Matt Groening.

Independiente de los distintos tipos de humores, no cambia el hecho de que nunca hay que dejar de ser creativo con el tipo de chiste o ridículo que se puede crear, hay que manipular lo que el espectador cree saber para poder dar vuelta estas expectativas más adelante, lo que el espectador cree imposible puede ser posible, lo que cree inusual puede ser usual, es fundamental tener el elemento sorpresa y que el público así no se espere lo que al siguiente momento se le puede revelar. Es propio de la comedia poseer características como algunos elementos tal vez bizarros ,además de eventos y situaciones inesperadas.

Género Dramático

El drama intenta retratar una trama más realista y seria, la historia suele ser más compleja en comparación a los géneros anteriores, los personajes poseen más profundidad y distintas dimensiones, también el crecimiento y evolución del protagonista es más notable y marcado, el problema o conflicto puede ser exterior aunque muchas veces es interior, este tipo de historias suelen retratar variadas emociones, muchas veces complejas. El drama solemos reconocerlo fácilmente, cuando una pieza audiovisual nos da pena, nos pone triste, o llega a incluso conmovernos, es porque es género dramático. Este género apunta precisamente a eso, a hacernos sentir distintas emociones, va más por el lado de lo humano, son las películas con las que muchas veces la gente llora, como por ejemplo, "Hachiko" (2009) (figura 88), Hachiko está basada en una historia real, resumiendo a gran escala su trama, es sobre un perrito que espera a que su dueño vuelva, pero su dueño ha muerto y no va a volver, aun así hachiko lo espera y espera por años de manera leal.

El drama es un tipo de género que no siempre tiene finales felices, y que, por otro lado emociona al espectador.

El drama puede tener elementos simbólicos, además de las acciones en la historia los diálogos también tienen gran peso, la trama suele desenvolverse de una manera más lenta y natural, puesto que trata de ser similar a la realidad y tener más credibilidad.

A diferencia de los géneros anteriores, el timing del drama es lento y pausado, los planos son más largos, y hay más uso de close-ups ya que es fundamental que el espectador pueda ver claramente las expresiones de los personajes y tenga cierta intimidad con ellos.

Algunos subgéneros del drama son: el drama bélico, drama romántico, drama histórico, entre otros.

En la figura 89 tenemos la clásica película "Orgullo y prejuicio" (2005), un drama romántico ya muy conocido, los protagonistas enamorados recién llegan a estar juntos en el final, después de enfrentar múltiples obstáculos distintos, pero esto hace que el momento final en el que están juntos sea una escena final muy satisfactoria y emocional.

En la figura 90 tenemos un plano de la película "El Discurso del Rey" (2010), este tipo de escenas es muy interesante analizarlas porque la composición no es al azar. Tenemos al personaje y un micrófono frente a él, el micrófono es claramente simbólico, es algo que se le da difícil al protagonista y tiene que enfrentar, el gran tamaño del micrófono representa lo importante que es para el personaje. Esa es una manera de representar ciertos conflictos o conceptos, con el tamaño de los elementos, entre más grande sea, más importante, esta puede ser una forma eficaz de usar símbolos y expresar visualmente ciertas ideas.

Las películas o series de drama suelen tratar muchas veces sobre las relaciones humanas en sí, conflictos que conllevan, o emociones complejas que afloran durante ciertas situaciones, es por esto que es importante retratar bien las relaciones entre los personajes. (Figura 91)



Figura 88 - Hachiko (2009) por Lasse Hallström



Figura 89 - Orgullo y Prejuicio (2005) por Joe Wright



Figura 90 - El Discurso del Rey (2010) por Tom Hooper



Figura 91 - Howl's Moving Castle (2004) por Hayao Miyazaki



Figura 92 - El zorro y el Sabueso (1981) por Richard Rich, Ted Berman y Art Stevens

Hay películas animadas que para muchos pueden ser nostálgicas y que tenían momentos dramáticos también, películas como "El Rey León" (1994) o "Bambi"(1942), otras no tan conocidas como "Spirit: El Corcel Indomable" (2002), "Balto" (1995), o "El Gigante de Hierro" (1999), tal vez las películas completas como tal no eran dramáticas de inicio a fin, pero los momentos que debían ser emotivos eran efectivamente más lentos, a los momentos emotivos siempre hay que darles su tiempo, puesto que debe verse natural y no forzado, es por esto que el timing es fundamental. (Figura 92)

Género de Horror

El Género de Horror, juega con emociones como el miedo, la tensión, el pavor, el disgusto, la repugnancia, la incomodidad, la ansiedad, la preocupación, etc, del espectador, busca hacer que éste sienta asco, angustia, claustrofobia, o simplemente que el espectador se sienta mal, va más dirigido a causar una reacción corporal, al ver ciertas cosas nuestro cuerpo tiene reacciones químicas consecuencias del miedo.

Los estereotipos más comúnmente usados en este género son grupos de adolescentes despreocupados o despistados.

Aquí es donde solemos encontrar escenarios muy oscuros con poca luz, escenas que nos causen tensión y miedo, a veces hay posesiones o fantasmas, alguna criatura que pone en riesgo la vida del protagonista y los demás personajes, también está la sangre y dentro del horror esta el genero gore que es donde mas haya de la sangre se muestran las vísceras y todo tipo de elementos que pueden causar asco en el espectador, intestinos, desmembramientos, etc. La Trama puede varias contando con personajes como asesinos seriales, psicópatas, monstruos, zombies, aliens, vampiros, hombres lobo, brujas, demonios, o demás creaturas o sucesos paranormales. La trama puede ser más apegada

a la realidad, teniendo explicaciones racionales y científicas para explicar los hechos y ocurrencias, o puede ser más apegada a la ficción y lo irracional.

También encontramos los típicos lugares oscuros o solitarios, lúgubres, como una casa abandonada, hospital, bosque, ruinas, hotel, cementerio, iglesia, subterráneos, etc.

En este genero la musica es un apoyo fundamental, probablemente la mitad del efecto del miedo proviene de la música de la pieza audiovisual, aquí tenemos sonidos muy agudos, discordantes, etc; que muchas veces antes de que veamos que en efecto ocurra algo horrible, la música ya nos hace saber y presagiar que pronto veremos ocurrir un asesinato, o algún giro dramático, etc. A veces por el contrario la música aumenta la tensión y aquí encontramos los famosos "Jump Scare", es cuando ocurre un cambio visual repentino y sin esperarlo nos vemos enfrentados con una escena que nos causa terror, generalmente más que por la escena en si, lo que causa el susto es el hecho de que la escena aparezca de manera brusca y repentina.

Este género suele mezclarse mucho con otros géneros como el misterio, el suspenso, el thriller, la fantasía, lo paranormal, y la ciencia ficción. También tenemos otros subgéneros dentro del horror como el Slasher, Gore, Horror Psicológico, Horror de Supervivencia, Horror Naturalista, Metraje Encontrado, Falso Documental, Horror Oculto o Paranormal, etc.

Cinematográficamente, en el género del horror, el control que tenemos por medio de las cámaras y planos es ideal para manipular al espectador, lo que queremos que vea y lo que no queremos que vea, que en el horror es fundamental. Hay dos acercamientos que se pueden tomar en el género de horror, podemos mostrar todo, mostrar el monstruo o criatura que el protagonista enfrenta, o por el contrario podemos no mostrar nada o parcialmente algunas partes. No mostrar todo todo suele ser más potente o tener más

impacto en el espectador puesto que juega con la imaginación del mismo, ya que al no poder verlo queda abierto a las expectativas de este, generalmente lo que más nos da miedo es lo que no conocemos, no entendemos, lo que no podemos ver, mas que lo que si.

Algunos elementos conocidos a los que recurre comúnmente el horror son: el miedo a la muerte, el miedo a los lugares oscuros o simplemente a la oscuridad, el desfiguramiento o desmembramiento, cosas o animales que por sí pueden generar respuestas negativas y más aún en la oscuridad, como por ejemplo; serpientes, ratones, arañas, insectos en general, etc; miedo a lo inusual o lo desconocido, desastres naturales, etc.

A veces las situaciones a las que se enfrentan los personajes van mas haya de la vida y la muerte, si el contexto en el que se halla el personaje es lo suficientemente negativo, podría estar en una posición donde incluso la muerte es una piedad, una opción más compasiva que la vida en sí; muchas veces se da este caso en las películas de terror, el personaje puede estar en una situación donde lucha por sobrevivir, o peor aún, donde morir es una opción más esperanzadora que vivir.

A veces la trama puede jugar con nuestras expectativas y tener un fuerte giro argumental, por ejemplo, en Coraline (figura 93), La protagonista, Coraline escapaba a otra versión de su mundo donde todo era ideal, tal como ella le gustaría que fuera en el mundo real, ella quiere quedarse a vivir en esta versión mejorada de su mundo original, hasta que descubre que en realidad nada es lo que parece y es en realidad un mundo retorcido y horripilante del que debe escapar para poder volver a su mundo original.

Mantener un plano por más tiempo sin cortar puede servir para mantener el suspenso y aumentar la tensión de una situación en la que se encuentre un personaje. (Figura 94)



Figura 93 - Coraline (2009) por Henry Selick



Figura 94 - Paranorman (2012) por Chris Butler y Sam Fell

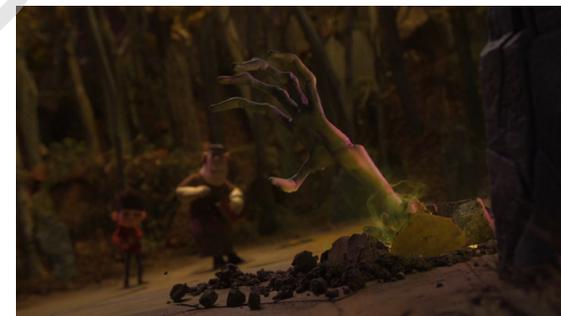


Figura 95 - Paranorman (2012) por Chris Butler y Sam Fell



Figura 96 - El Cadáver de la Novia (2005) por Tim Burton y Mike Johnson



Figura 97 - Nosferatu (1922) por Friedrich Wilhelm Murnau

Figura 98 - Seoul Station (2016) por Yeon Sang-ho



Figura 99 - Coraje el Perro Cobarde (1999) por John R. Dilworth



Figura 100 - Dead Space: Downfall (2008) por Chuck Patton



Figura 101 - Dead Space: Downfall (2008) por Chuck Patton



El clásico plano de este género, el plano holandés o plano errante, ideal para situaciones de peligro e inestabilidad. Aquí tenemos el ejemplo de la película "Paranorman" (2012) donde un zombie comienza a emerger de la tierra. (Figura 95)

La ambientación por otro lado es también un punto fundamental en este género, es muy común el uso de niebla (figura 96), lugares con sombras y luces tenebrosas, una situación lumínica expresiva, todo esto en conjunto nos da una ambientación para la historia. El uso de sombras puede ser a veces una herramienta muy útil para mostrar algo sin mostrar al personaje en cuestión, como por ejemplo, en la figura 97.

No todas las series o películas de terror tienen que ser solo para adultos, en varios casos series como por ejemplo, "Coraje el Perro Cobarde" (1999) (figura 99) serie de Cartoon Network de Terror-Comedia, demuestran que este género puede llegar a tener éxito también con el público infantil.

Cuando un personaje aún no se da cuenta de algo, o no percibe algo que el espectador sí, esto puede ser una manera de generar inquietud y tensión en el público. Por ejemplo en la figura 100, vemos en primer plano parte del rostro de uno de los personajes, y justo detrás de él un zombie, el hecho de que nosotros lo estemos viendo como espectadores, pero que el personaje por otra parte aún no lo haya visto genera tensión y ansiedad.

De manera contraria al caso anterior, puede ser que el personaje vea algo que le cause impacto y horror, y que, el espectador no vea, esto sirve para generar suspense y mayor tensión en el público. Por ejemplo, en la figura 101, tenemos un personaje que vemos que observa en shock a través de unas rendijas de una especie de locker, no sabemos qué es lo que está viendo puesto que solo vemos su reacción y nada más, no es hasta el plano siguiente que podemos ver lo mismo que el personaje, y descubrimos que

hay gente muerta, varios cuerpos y sangre, y unos monstruos deambulando alrededor. Por otro lado, este tipo de plano, donde vemos la reacción del personaje y no lo que éste ve, es muy común cuando tenemos un monstruo pero hacemos que el espectador no lo pueda ver, por lo tanto solo mostramos las reacciones de los personajes y los sonidos que el monstruo pueda hacer.

Género Romance

El género romance se basa en contar historias de amor, se centra en desarrollar en profundidad la relación entre 2 personajes, los obstáculos ya sean externos o internos que se interponen a su amor. La búsqueda del amor, o amor verdadero es la trama central en las historias de romance. A veces los obstáculos a los que se enfrentan pueden ser elementos físicos, como el dinero o estado financiero, estatus social, una enfermedad, diferencias raciales o culturales, la familia puede estar en desacuerdo con la relación de los protagonistas, el trabajo, etc; hay múltiples factores a considerar que pueden ser un impedimento frente a la relación romántica de los personajes. También pueden verse enfrentados a otros tipos de situaciones externas o internas, como la infidelidad, amoríos, tensiones, peleas o desacuerdos que hayan entre los 2 personajes, la compatibilidad entre ellos, etc. Hay distintos tipos de visiones frente al amor que puede tomar este género, puede ser un amor más juvenil, rebelde, amor a primera vista, puede ser algo más pasional o sexual, puede ser un amor no correspondido, o una obsesión, por otro lado puede ser un romance más adulto, tal vez más espiritual, o ya situándose después del matrimonio donde las dificultades son lo que viene después, puede ser también un amor explosivo, o retorcido, autodestructivo para los amantes, o por el contrario puede ser un amor que requiere sacrificio por parte de ambos personajes, o un amor trágico.

El romance un género donde el espectador puede fantasear, hay dos tipos de finales, puede ser un final feliz "fueron felices para siempre" o "fueron felices y comieron perdices", donde generalmente tenemos el típico desenlace donde se dan un beso final y deciden estar juntos, o por otro lado el final trágico donde por más que los personajes hicieron todo lo que pudieron por superar los obstáculos ya fuese porque no eran compatibles después de todo o algún gran obstáculo en específico fue demasiado grande como para que la relación pudiera prosperar, no logran poder estar juntos en el final.

Entre los subgéneros del romance podemos encontrar: el romance histórico, romance-acción, la comedia romántica, drama romántico, fantasía romántica, thriller romántico, etc. En general el romance es un género muy versátil y que puede por lo mismo combinarse con casi cualquier otro género de manera armónica.

Hoy en día el género romance es más abierto, antes los protagonistas solían ser estrictamente un hombre y una mujer, pero en la actualidad, ahora donde se busca que todo pueda ser más inclusivo, podemos encontrar también parejas donde ambos personajes sean mujeres, o contrariamente, donde ambos sean hombres.

Todos conocemos los clásicos de romance, entre ellos, el muy conocido "Titanic" (1997) que a más de uno debió de haber logrado hacer llorar con el final trágico, es la relación de los personajes lo que nos enternece y nos importa, además de los personajes en sí.

(Figura 102)

Disney es muy conocido por tratar romance en sus películas, ya sea como género principal o secundario, diversas parejas distintas, como la Sirenita y el príncipe Erik, o Hércules con Meg, Mulan con Li Shang, La Bella y la Bestia, Tarzán y Jane (figura 103), etc. El género romántico suele ser muy popular principalmente con el público femenino.

En "Up" (2009), siendo que el romance no era el género principal de la película, al principio donde tenemos una corta secuencia sobre el pasado romántico del protagonista, Carl, la relación de los personajes está tan bien retratada que en pocos momentos logra hacer que nos encariñemos totalmente, es una secuencia también algo dramática, que logra finalmente hacer llorar al público en esta parte. (Figura 104)

Los planos medios, o close-ups, donde solo tenemos a los 2 personajes principales suelen ser muy efectivos para generar intimidad con el espectador, en romance los planos más cerrados son muy comunes y útiles puesto que son ideales para ver claramente las emociones e intenciones de los personajes y profundizar en los momentos emotivos en la relación romántica. (Figura 105)

El éxito del romance es tan grande en el público femenino, que en Japón existe hasta su propia categoría llamada "Shojo" que en japonés significa Chica, vendría haciendo referencia a todas las series o películas que tengan por objetivo el público femenino, dentro de este, claramente hallamos el romance, hay múltiples animes y mangas que tratan este tema. (Figura 106)

El género de romance no siempre es el principal, puede ser un género adicional al principal, tenemos por ejemplo, la serie "Miraculous: Las aventuras de Ladybug y Cat Noir" (2015), su género principal son las chicas mágicas y la aventura, aun así tiene como sub tema el romance entre la protagonista Ladybug y el coprotagonista Cat Noir, al estar ya la serie pensada para un público femenino, el agregarle el romance hace que probablemente aumente su éxito frente a su público puesto que la aceptación del público femenino juvenil frente al romance suele ser positiva. Los planos de perfil suelen ser muy comunes en el género de romance, puesto que nos permiten ver la interacción de los personajes claramente, sus miradas, si se acercan o se alejan, es muy común para los momentos en que podrían besarse, abrazarse, o simplemente mirarse o hablar. (Figura 107)



Figura 102 - Titanic (1997) por James Cameron



Figura 103 - Tarzán (1999) por Chris Buck, Kevin Lima



Figura 104 - Up (2009) por Pete Docter



Figura 105 - Enredados (2010) por Byron Howard, Nathan Greno



Figura 106 - Your name (2016) por Makoto Shinkai



Figura 107 - Miraculous: Las aventuras de Ladybug y Cat Noir (2015) por Thomas Astruc

Género Fantasía

La Fantasía es donde encontramos historias llenas de magia o eventos supernaturales y elementos que pueden ser mitológicos o legendarios, lo mismo con las historias. Los hechos que ocurren pueden no ser explicados por la ciencia sino que simplemente son, o tienen que ver con el sistema de magia del mundo. Aquí podemos encontrar criaturas mágicas como hadas, o dioses, ángeles, o elfos, monstruos mágicos, etc. En el género de la fantasía al ser ficción pura todo es posible, el mundo que se nos presenta puede ser mágico desde el principio, o puede que el héroe se halle en un mundo parecido al nuestro, "el mundo real" y por algún motivo termine en este otro mundo mágico, o por otro lado puede pasar que a su mundo lleguen los seres mágicos. Aquí es donde muchas veces encontramos el viaje del héroe, donde el protagonista tendrá que aprender de este nuevo mundo y magia, crecer como persona, buscar aliados mágicos, etc, para poder vencer a las fuerzas del mal que lo amenazan. A veces el héroe aceptará la magia de forma casi inmediata, mientras que otras veces entrará en negación y se verá reacio a creer en todos los factores míticos y mágicos nuevos en su mundo. Pueden ocurrir hechos extraños o bizarros, y encontraremos en el caso tradicional de la magia, dragones, unicornios, o magos negros o blancos según sus intenciones, entre otros seres. El género de fantasía está lleno de elementos que no encontraremos en el mundo real y que son puramente ficción, a esto es lo que se le denomina como fantasía, o mágico. Pueden haber variaciones de los seres humanos, por ejemplo sirenas, o humanos que pueden volar, o que tienen poderes, tal vez pueden hablar con los animales, etc. La fantasía busca jugar con la imaginación del espectador, presentarle mundos increíbles o hermosos, criaturas nunca antes vistas, hechizos de magia, elementos que sería imposible encontrar en la realidad, muchas veces los mundos que muestra nos hacen

desear poder estar en ellos. Puede ser un mundo cercano en tiempo y época a lo que vendría siendo la época medieval, aunque no siempre es el caso, ese suele ser el periodo clásico donde se ubican muchas veces los mundos con magia, pero es completamente posible variar y ubicar las historias en otro espacio temporal totalmente distinto. A veces se confunde fantasía con ciencia ficción, pero no hay que cometer este error, fantasía es cuando los elementos irracionales y mágicos que encontramos no siempre tienen una explicación lógica, mientras que en la ciencia ficción todo debe tener una explicación racional y lógica detrás, no importa que tan inusual sea el elemento con el que nos encontremos. Algunos subgéneros de la fantasía son: la alta fantasía, la fantasía urbana, la baja fantasía, fantasía histórica, ciencia ficción fantástica, realismo mágico, fantasía oscura, fantasía heroica, fantasía épica, fantasía cómica, etc.

Por ejemplo, en la serie "El Príncipe Dragón" (2018) tenemos todos los elementos clásicos del género fantástico, un mundo lleno de magia situado más bien en un periodo medieval, aquí encontramos magos, dragones, criaturas mágicas, distintas razas que conviven en un mismo mundo, hay elfos, es mas hay mas de una raza de elfos, hay 6 distintos tipos de elfos según su afinidad con la naturaleza. (Figura 108 y 109)

Volviendo a tomar el ejemplo del "Príncipe Dragón" (figura 110) el mundo tiene que sentirse inmenso y mágico, en esta escena podemos ver claramente el personaje que se siente solo, y que, frente a él tiene un mundo de posibilidades. Es fundamental que el mundo y el contexto en el que se hallen los personajes se note que es extenso y mágico, puesto que este elemento, es de los que más impacto tienen en el espectador en este género, el mundo. El espectador busca un escape a la realidad generalmente cuando ve alguna serie o película de fantasía, el espectador busca encontrarse en otro mundo, uno mágico.



Figura 108 - El Príncipe Dragón (2018) por Aaron Ehasz y Justin Richmond



Figura 112 - One Piece (1999) por Eiichiro Oda



Figura 109 - El Príncipe Dragón (2018) por Aaron Ehasz y Justin Richmond



Figura 113 - Atlantis: El imperio perdido (2001) por Gary Trousdale y Kirk Wise

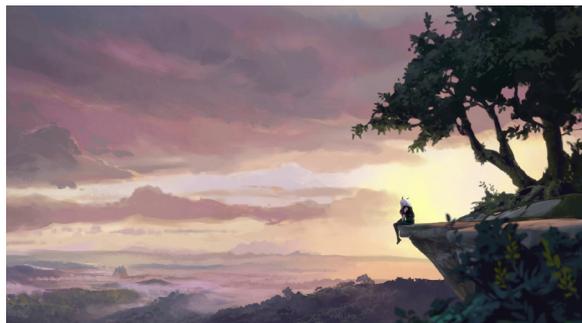


Figura 110 - El Príncipe Dragón (2018) por Aaron Ehasz y Justin Richmond



Figura 114 - El mundo oculto de Sabrina (2018) por Roberto Aguirre-Sacasa



Figura 111 - El viaje de Chihiro (2001) por Hayao Miyazaki

En las películas de ghibli siempre contamos con situaciones inesperadas pero propias de sus distintos mundos de fantasía, por ejemplo, en "El viaje de Chihiro" (2001) tenemos esta hermosa escena donde la protagonista se sube a un tren que viaja en unos rieles sobre un inmenso mar, estéticamente y visualmente es hermoso y hace sentir al espectador que quisiera estar en ese lugar también. (Figura 111)

En el famoso anime japonés, "One Piece" (1999), por ejemplo, contamos con el elemento de un mundo inmenso nuevo por explorar, y esta es una de sus fortalezas más grandes, tenemos un grupo de piratas, los protagonistas, que se aventuran en un barco al mar y en este viaje descubren un sin número de criaturas nuevas, países distintos, personas, lugares e islas, etc. La fantasía comparte con el género de aventura el que ambos suelen tener un mundo por explorar que causa gran impacto en el espectador. (Figura 112)

Lo mismo se da con "Atlantis: El imperio perdido" (2001), Tenemos un grupo de protagonistas que buscan la ciudad de Atlantis, una ciudad mística que quedó sumergida bajo el mar. (Figura 113)

Así como tenemos casos donde el género fantasía se mantiene cercano a lo clásico, también tenemos casos donde nacen los subgéneros y por tanto encontramos el género mezclado con elementos nuevos de otros géneros distintos, y en esto nacen historias y temáticas que pueden ser más innovadoras y diferentes de lo que siempre se ve. Por ejemplo, en la figura 114, "El mundo oculto de Sabrina" (2018), presenta un mundo fantástico, con la presencia de brujas, sin embargo es una fantasía más oscura puesto que contiene elementos más cercanos al terror y los mezcla con la magia, como demonios, sangre, rituales satánicos, incluso gore. (Figura 114)



CAPÍTULO 2

PROCESO CREATIVO

Una vez que ya se tienen los conocimientos técnicos previos necesarios para hacer un storyboard, teniendo un entendimiento sobre los tipos de plano, los movimientos de cámara, etc; podemos centrarnos en otra perspectiva del storyboard, un área un poco más libre, donde se puede aportar con la imaginación y creatividad propia, por un lado tiene un poco más que ver con el área de conocimiento artístico de cada persona, composición, poses, Mise en scène también conocido como staging o puesta en escena, líneas de acción, etc. Por otro lado se relaciona también con el ámbito de la narrativa y la continuidad, con manipular y jugar con cómo se presenta la historia al espectador para que la misma pueda interpretarse de diferentes maneras y expresar distintas emociones. Esta área a diferencia de los elementos técnicos más que aprender los conocimientos, requiere práctica para poder desarrollarla más en profundidad.

COMPOSICIÓN DEL PLANO

¿Qué es componer? ¿Para qué sirve en un plano? ¿Cómo poder componer mejor un plano? Cuando hablamos de componer, nos referimos a cómo ordenamos los distintos elementos dentro de una escena o toma. Componer efectivamente una escena hace la diferencia entre un plano interesante que atrapa la atención del espectador, y uno que no exprese nada en absoluto. La fuerza expresiva de un plano puede depender en gran parte del impacto que

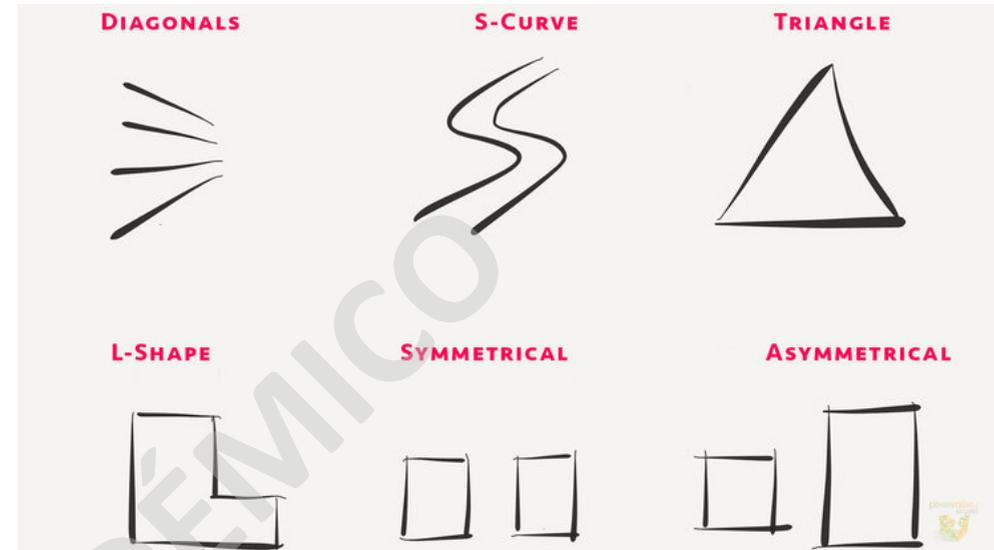


Figura 115 - Distintos métodos de composición por Fran Dellario

éste genere, ésto se logra por medio de una composición efectiva, es decir, una adecuada manipulación de las formas, líneas y espacios, generar un centro de atención por medio de los distintos elementos, la puesta en escena, ya sea de objetos, props, personajes, etc. Una buena composición habla por sí misma visualmente, no requiere de palabras, cuenta una historia sin la necesidad de nada más, debería poder transmitir y hacer sentir emociones al espectador, causar impacto, si un plano no suscita emoción alguna en el espectador, simplemente no sirve.

Primero que nada para componer si no sabemos bien qué hacer, disponemos de varias reglas que se han establecido por medio de prueba y error, y que, con el tiempo al ir probando distintas cosas, se ha visto que funciona bien y que no, según esto se han establecido ciertos métodos o reglas que podemos usar como base para componer una imagen o plano.

Hay múltiples maneras de construir una composición, a veces la base son líneas, las cuales pueden ser rectas o curvas; u otras, formas, que pueden ser triángulos, cuadrados, círculos, etc. (Figura 115)

Regla de los Tercios

La regla más común y probablemente también más conocida y usada, como su mismo nombre dice, consiste en dividir la imagen en 3x3, o sea nueve cuadros de igual tamaño y proporción respectivamente con una grilla imaginaria (figura 116). Donde se intersectan las líneas de división es donde suelen colocarse los elementos principales de la escena, puesto que el ojo del espectador por sí solo dirige su atención a estos puntos de intersección que se forman, por lo que lo que queramos que tenga más importancia es fundamental posicionarlo en alguno de éstos, no tiene por que ser exactamente sobre el punto, basta con que sea cercano a él. Por otro lado el tercio inferior suele usarse como línea del horizonte.

La idea de esta regla es generar un balance en la imagen, lo recomendable sería no tener todos los elementos en una sola área, por ejemplo, todo en los tercios inferiores y nada en los superiores, la idea es siempre contraponer los pesos, si hay un elemento en un tercio de la izquierda, poner otro que equilibre el peso de la imagen en el tercio opuesto derecho.

En el siguiente ejemplo está el caso de "Los Increíbles 1" (2004), en el plano podemos ver 2 tipos de composición usada, por un lado vemos el uso de la regla de los tres tercios, la madre, Elastigirl que está más cercana a la cámara está ubicada entre los tercios superiores e inferiores de la izquierda, mientras que los hijos, Dash y Violeta en segundo plano están ubicados en el tercio inferior de la derecha equilibrando el peso del plano, el uso de los tercios dirige nuestra atención a los personajes y hace que la imagen se sienta balanceada. Además de los tres tercios, hay otra forma de componer, usando LÍNEAS, en este caso "Líneas de Dirección" o Leading Lines, estas son, líneas imaginarias que podemos ver en elementos del ambiente, que se dirigen, es decir, apuntan directamente hacia el personaje en cuestión, o hacia el punto de importancia hacia el cual queremos di-

rigir la atención del espectador. En este caso sería la estructura del avión mismo en donde se encuentran que forma unas diagonales que apuntan hacia el personaje sobre el cual deberíamos centrar nuestra atención, estas líneas, además de dirigir la mirada del espectador de manera sutil, le dan a la escena profundidad de campo. (Figura 117)

Lo importante es conocer las reglas básicas de la composición e ir probando y experimentando en las distintas escenas que funciona mejor, requiere práctica y experiencia, es un sentido que no se puede desarrollar de otra manera que no sea tan solo probando. Más adelante entonces, una vez ya se dominan las reglas para componer, entonces se puede dar el siguiente paso, romper las reglas y probar cosas nuevas o distintas, los profesionales logran hacer esto, puesto que con la experiencia obtienen un conocimiento tan claro de las composiciones y las reglas básicas que pueden ir más allá e innovar, componer de formas nunca antes vistas, de otra forma todas las composiciones serían iguales, repetitivas, monótonas o clichés, la única manera de salir de lo típico es primero entender las bases para así poder crear cosas diferentes rompiendo las reglas establecidas. El conocido fotógrafo Estadounidense Edward Weston dijo: "Seguir las reglas de la composición sólo puede llevar a una tediosa repetición de clichés pictóricos. Una buena composición es aquella que presenta al sujeto de la manera que cause más impacto. No es algo que pueda enseñarse, puesto que como todo esfuerzo creativo, es una cuestión de crecimiento personal." (Edward Weston, 1943)

Número de Oro

También conocido como Proporción Áurea, o Número Áureo o Razón Áurea, o en inglés The Golden Ratio o The Golden Spiral. Es un paso después de los tres tercios y no tan básica, tiene una función estética, de agrado al ojo humano y de proporción. Sus orígenes se remontan al antiguo

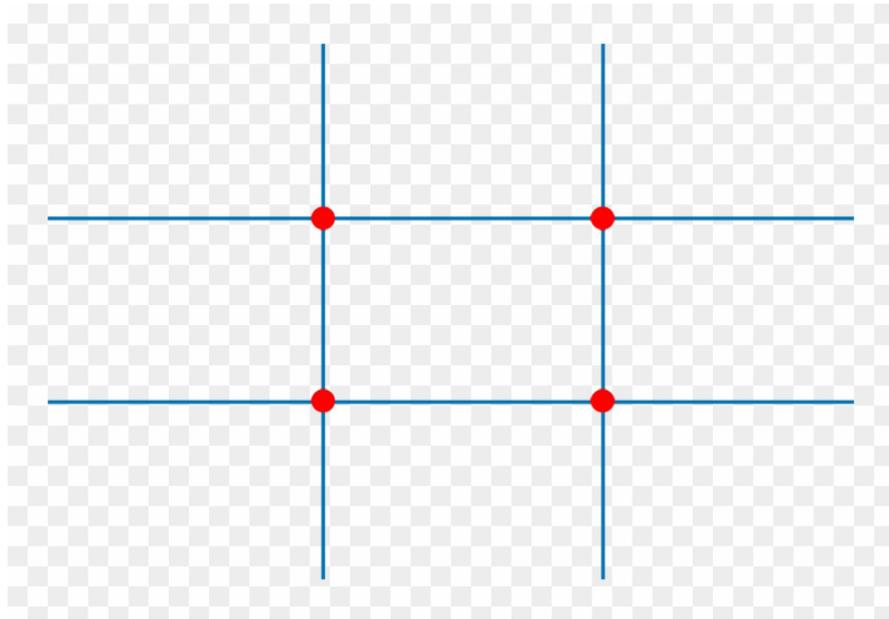


Figura 116 - Grilla. Regla de los Tercios



Figura 117 - Ejemplo Regla de los Tercios por Ron Doucet. Los Increíbles 1 (2004) por Brad Bird

Egipto y a Grecia clásica, es una proporción armónica que está en casi todas partes dentro de la misma naturaleza, las olas del mar, conchas de mar, las galaxias, plantas y flores, caracoles, tornados, orejas humanas, etc. (Figura 118)

Tomemos el siguiente ejemplo, la figura 119, por la iluminación nuestra atención se va hacia la señora con el niño que están parados justo donde está el foco de luz, entre un elemento más oscuro y uno más brillante, nuestros ojos prestaran más atención a la sección más iluminada. Sin embargo por otra parte justo en el centro del espiral, que es otro punto donde se concentra la atención del espectador, vemos la puerta abierta del auto, y esto no es coincidencia, la puerta del auto está ubicada justo en ese punto a propósito por la composición, de esta forma tenemos 2 centros de atención, las personas, y la puerta abierta del auto, la mirada del espectador va y vuelve principalmente entre esos 2 puntos, estos elementos construyen una escena, hacen que el espectador se pregunte ¿Porqué está la puerta del auto abierta? ¿Qué pasó?.

El espiral puede ir de izquierda a derecha o de derecha a izquierda, de arriba a abajo o de abajo a arriba, hay casos donde incluso se usa más de un espiral para componer. Se forma una división parecida a la regla de los tercios, sin embargo las proporciones no son las mismas. (Figura 120 y 121)

Figuras

Al componer otra ayuda a tener en cuenta son las figuras y las formas, hay múltiples tipos y cada uno expresa algo distinto, cuadrados, triángulos, círculos, rectángulos, óvalos, etc.

Por otro lado también existen otras formas más libres que igualmente es posible usar, éstas, se basan en la forma de algunas letras, la S, C, O, L, T, X, Z, etc.

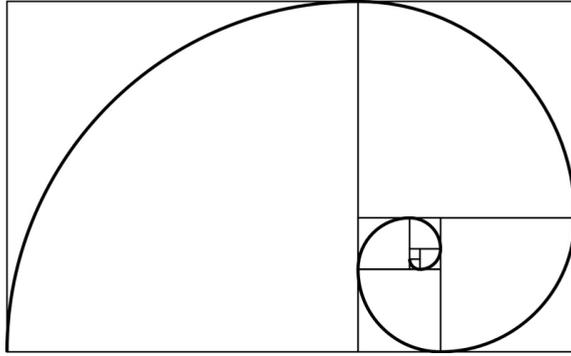


Figura 118 - Proporción Áurea



Figura 119 - Proporción Áurea. Fotografía por Jon Sparkman

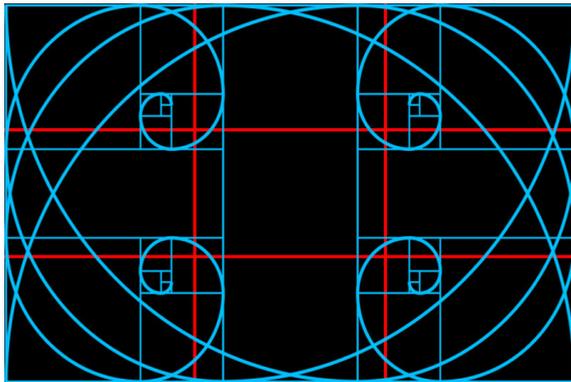


Figura 120 - Ejemplo composición usando 4 espirales. Por Jon Sparkman



Figura 121 - Comparación entre la Razón Áurea y La Regla de los Tres Tercios. Por Dunja Djudjic



Figura 122 - Composición a base de cuadrados, ejemplo por Sofia Vargas. El Padrino (1972) por Francis Ford Coppola



Figura 123 - Composición en base a un triángulo, ejemplo por Sofia Vargas. El Lobo de Wall Street (2013) por Martin Scorsese

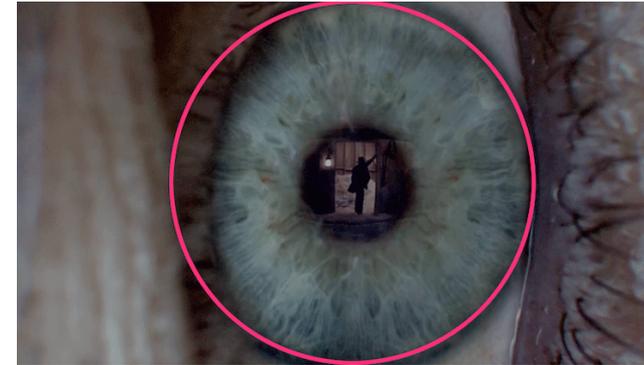


Figura 124 - Composición en base a un círculo, ejemplo por Sofia Vargas. Serie Westworld (2016) por Jonathan Nolan y Lisa Joy



Figura 125 - Composición en base a rectángulos, ejemplo por Sofia Vargas. Serie Sherlock (2010) por Steven Moffat y Mark Gatiss

Líneas

En un plano pueden haber líneas presentes de distintas maneras, pueden haber elementos que directamente tengan esta forma, como por ejemplo, barandas, postes, etc. O puede darse por cómo están ubicados ciertos elementos formando una línea imaginaria, o puede ser que el movimiento de algún objeto o personaje cree una línea imaginaria. Según cómo sea la línea, ésta expresará distintas emociones o sensaciones al espectador.

Si las líneas son rectas en general darán la sensación de orden, compostura, formalidad, o solidez. Dentro de este tipo de líneas podemos encontrar 2 tipos:

Las líneas horizontales, que expresan equilibrio, estabilidad, paz, calma o quietud.

Las Verticales, que dan la sensación de firmeza, casi como pilares.

Por otro lado están las líneas diagonales, éstas en cambio son más dinámicas y dan la sensación de movimiento e inestabilidad, al igual que las líneas curvas, sin embargo, según cómo se usen, las líneas curvas también pueden expresar tranquilidad y protección.

Figura 129 - Líneas curvas, ejemplo por Eric Kim. Batman: El caballero de la noche (2008) por Christopher Nolan

Simétrico o Asimétrico

Un plano puede ser simétrico, y dar así la sensación de orden y equilibrio, o puede por otro lado ser asimétrico, dando la sensación que algo está mal o inestable, más dinamismo.

Encuadre o Framing

Cuando estamos encuadrando un personaje en un plano hay que tener cuidado con que el personaje esté en un punto de atención y que no quede tal vez muy cerca de los bordes o márgenes, o por otro lado, que se corte alguna



Figura 126 - Líneas horizontales. Game of Thrones (2011) por David Benioff y D. B. Weiss



Figura 127 - Líneas Verticales. Game of Thrones (2011) por David Benioff y D. B. Weiss



Figura 128 - Línea vertical, ejemplo por Sofía Vargas. Kill Bill: Volumen 1 (2003) por Quentin Tarantino



Figura 130 - Simetría. Full Metal Jacket (1987) por Stanley Kubrick



Figura 131 - Asimetría, ejemplo por Eric Kim. Batman: El caballero de la noche (2008) por Christopher Nolan



Figura 132 - Ejemplo, que no hacer como encuadre por Tom Barrance



Figura 133 - Ejemplo Encuadre por Tom Barrance



Figura 134 - Ejemplo por Tom Barrance



No Air

Figura 135 - Ejemplo Personaje sin Aire alrededor Por Ed Ghertner



Air

Figura 136 - Ejemplo Personaje con Aire Por Ed Ghertner

parte del personaje. Por ejemplo, en la figura 132, si tuviéramos un close up, donde solo vemos la cara de un personaje, es muy importante que la cara no quede encuadrada muy abajo cortando gran parte del mentón en el caso de la izquierda, o en el caso de la derecha, muy arriba y perdemos en el margen del plano los ojos que quedan casi a punto de ser cortados. Cuando tenemos un rostro en un close up generalmente lo principal es la mirada, es decir los ojos del personaje, por lo mismo no pueden quedar en áreas de la imagen donde se pierdan, si no están ubicados correctamente dentro de la imagen se verá raro, o como si algo estuviera mal o faltara.

En cambio en el siguiente caso, la figura 133, vemos que el personaje está bien encuadrado dentro del plano, si cortamos parte de arriba y abajo del personaje, en este caso el rostro, cortamos un poco, si cortamos demasiado como en los casos anteriores se ve mal, es por esto que hay que tener cuidado al ubicar a un personaje en la escena.

Dirección

Espacio de dirección, o también en inglés llamado Leading room, Nose Room o Looking Space, se refiere a un espacio que debiera haber en el marco frente al personaje. Tomemos la figura 134 como ejemplo, si se tiene un personaje, en el caso de la imagen a la izquierda, mirando hacia la izquierda, debería entonces estar posicionado opuestamente a la derecha, esto le da un espacio para actuar o moverse en la dirección hacia la que mira. Lo mismo en el caso de la derecha, si un personaje camina hacia la derecha, debiese estar ubicado inicialmente más hacia la izquierda para que tenga espacio por el que moverse, cuando el espacio frente al personaje se tiene de esta manera se siente que está más integrado, de otra forma el espacio se pierde y, por ejemplo,

si un personaje mirara hacia la izquierda y estuviera en la izquierda el espectador podría sentir que éste va a salirse del plano.

Aire

¿A qué nos referimos con esto? una imagen debe tener espacio alrededor de los personajes, de manera que no se sienta el encuadre claustrofóbico o que el personaje está atrapado en la escena, es por esto que es fundamental dejarle un espacio para que respire, un aire alrededor. (Figura 135)

CONTINUIDAD NARRATIVA

En cine y animación la pieza audiovisual final es una composición de múltiples planos, la conexión entre estos es fundamental, crea la ilusión de que toda la historia ocurre secuencialmente para el espectador. En cine por ejemplo, claramente el tiempo no es secuencial, las tomas se graban en distintos lugares y tiempos, sin embargo por medio de la continuidad narrativa o Raccord se crea la ilusión de que el largometraje sigue un tiempo continuo. Pero ¿Qué significa Raccord? Raccord es una palabra francesa, significa enlace o conexión, en el lenguaje audiovisual es muy comúnmente usada, hace referencia a los elementos a tener en consideración para generar la ilusión de que 2 secuencias distintas van unidas, el vestuario, la ambientación, posición de los personajes, la dirección, la iluminación, etc. Es lo que crea la continuidad entre los planos de manera que no hayan errores o saltos.

Es fundamental que cada plano tenga coherencia, consistencia y continuidad con el siguiente, cada localización, objeto, elemento y personaje deben ser considerados para generar la relación visual de que los planos ocurren en un mismo espacio y tiempo secuencial.

Raccord de acción

Ocurre cuando hay una acción que está ocurriendo en dos planos consecutivos, si un personaje realiza una acción en un plano, esta debiera continuar en el siguiente, por ejemplo, si en un plano hubiera un personaje sentandose en una silla, en el siguiente plano debiese continuar la misma acción, y debiese estar en el exacto punto de acción en el que lo dejó el plano anterior.

Raccord de Dirección o Movimiento

Viene siendo la dirección de movimiento de un personaje u objeto, si un personaje está en el plano corriendo hacia la derecha, en el siguiente no puede estar corriendo hacia la izquierda, debiese seguir con la dirección anterior, de otra manera se generaría un salto en la continuidad.

Raccord de Ambientación o Contenido (vestuario, maquillaje, escenario, decorado):

Se refiere a todo los elementos que componen la ambientación de un plano, estos debieran mantenerse en la misma posición y estado de un plano al siguiente, esto hará para el espectador la locación o ambientación del primer plano y el segundo sea el mismo.

Por ejemplo, si un personaje en un plano tiene el pelo despeinado, no puede aparecer en el siguiente con el pelo peinado, o si tiene el pelo largo en el primer plano, en el siguiente no debiera tenerlo largo o de forma distinta a como estaba inicialmente. O con respecto a los objetos, si hay por ejemplo una lámpara a la izquierda del personaje, en el plano siguiente debiera seguir exactamente donde estaba, no debería moverse o desaparecer, esto se da a todos los elementos que compongan la escena, ya sean objetos, vestuario del personaje, etc. En animación es muy común pasar a llevar detalles y es por eso que hay que tener mucho cuidado, por ejemplo si la polera de un personaje tiene 3 rayas,

esas 3 rayas tienen que estar siempre, no puede pasar que de un plano a otro de repente falte una o hayan más. O por ejemplo si un personaje toma un vaso con la mano derecha en un plano, será necesario que ese vaso esté en su mano en todos los planos posteriores hasta que lo deje, no puede simplemente desaparecer o aparecer en su otra mano; o si un personaje está fumando en el primer plano y el cigarro está desgastado, en el siguiente el cigarro no puede estar completo, el estado de los objetos también debe seguir una continuidad, algo que se desgastó no puede aparecer como nuevo.

Por ejemplo en Titanic (1997) tenemos dos planos donde vemos un cambio repentino en el peinado de un personaje de un plano a otro. (Figura 137)

Otro más recientemente en la famosa serie Juego de Tronos, en su última temporada se vieron varios errores de continuidad, por ejemplo en esta escena aparece un vaso de café Starbucks, la historia de Juego de Tronos se supone que se sitúa en un mundo medieval antiguo con elementos del mismo, el café es totalmente externo a la escena y al contexto, no debiera estar, es como si en una historia medieval apareciera un avión o un elemento moderno, no puede pasar. (Figura 138)

Otro caso de error de continuidad narrativa en la última temporada de Juego de Tronos (2017), en esta escena el peinado del personaje cambia, ella tiene un trenzado específico, las trenzas se mantienen de un plano al siguiente, sin embargo la forma en la que están hechas las trenzas cambia, no son las mismas y genera un salto o error de raccord. (Figura 139)

En Toy Story 2 (1999) esta Buzz en un plano con su cinturón, y al plano siguiente desaparece y ya no lo tiene puesto. (Figura 140)



Figura 137 - Error Raccord de Ambientación. Titanic (1997) por James Cameron



Figura 138 - Error Raccord de Ambientación. Juego de Tronos, Temporada 7 (2017) por David Benioff y D. B. Weiss



Figura 139 - Error Raccord de Ambientación. Juego de Tronos, Temporada 7 (2017) por David Benioff y D. B. Weiss

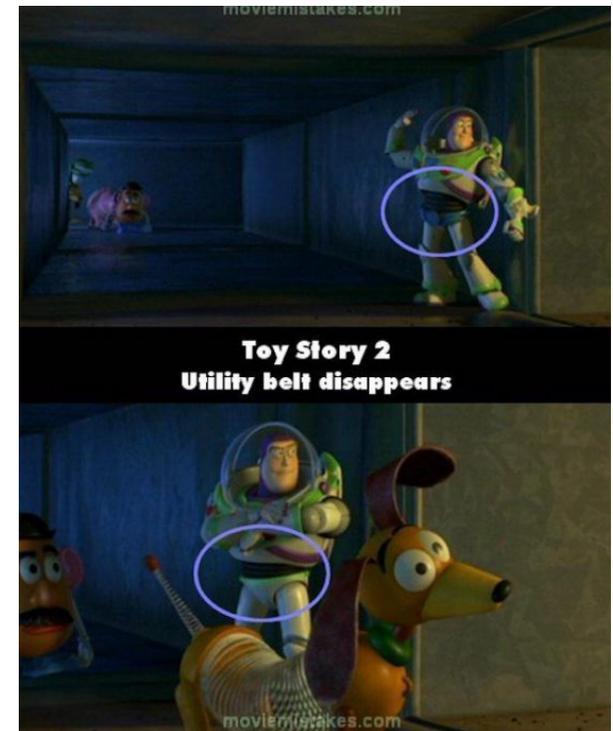


Figura 140 - Error Raccord de Ambientación. Toy Story 2 (1999) por John Lasseter

Raccord de Eje (Escénico y de Cámara)

Consiste en no romper el eje imaginario que se establece en el plano, este le permite al espectador orientarse, entendiendo mejor el espacio y ubicación en el cual se encuentran los personajes, sirve para que el espectador no se pierda en la escena. Hay dos ejes, el eje escénico que es el eje imaginario que se forma entre 2 personajes que se miran mutuamente; y el eje de cámara o también llamado eje de acción, que es una línea determinada por la acción de los personajes, esto definirá los lugares en los que se podrá colocar la cámara.

Siempre se debe elegir un lado o el otro del eje y apearse a este, hay una especie de semicírculo que se forma con todas las opciones para colocar la cámara a un lado del eje, puede ser más cerca o más lejos pero no puede pasar al otro lado del eje. (Figura 143)

A continuación hay un ejemplo de error de eje, donde la segunda cámara se sale del eje, esto es un grave error de continuidad puesto que el espectador puede confundir los personajes y perderse. (Figura 144)

Tomemos esta situación en Spider-Man (2002) donde hay dos personajes frente a frente hablando entre ellos, si la cámara rompiera el eje como en el caso anterior esto sería lo que ocurriría (figura 145), los personajes se confunden, dos personajes distintos están en una ubicación parecida con una dirección parecida, el espectador podría confundirse, además de que ya no pareciera que los dos personajes hablaran entre ellos, el espectador podría pensar que los personajes están hablando con alguien más.

Así es como se ve realmente en la película, al seguir el eje el espectador entiende mejor la ubicación de cada personaje y se orienta en el espacio, se entiende mejor que se están mirando mutuamente y que conversan entre ellos. (figura 146)



Figura 141 - Eje Escénico o dirección de las miradas



Figura 142 - Eje de cámara o de acción

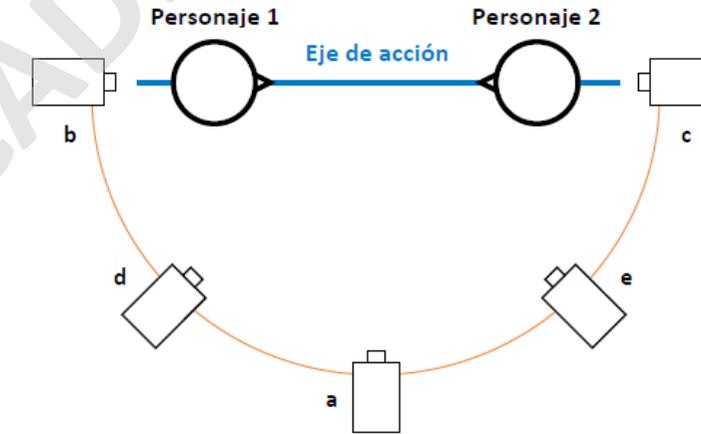


Figura 143 - Posibles posiciones de cámara a un lado del eje

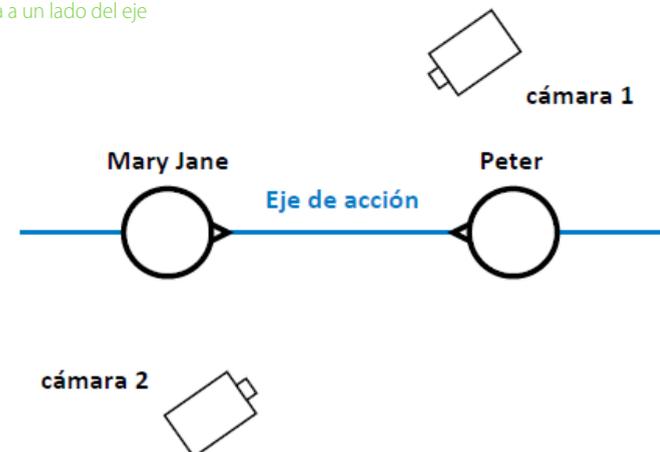


Figura 144 - Error de eje de cámara, posicionar cámaras rompiendo el eje



Figura 145 - Spider-Man (2002) por Sam Raimi



Figura 146 - Spider-Man (2002) por Sam Raimi



Figura 147 - Error de Continuidad de Posición. El mago de Oz (1939) por Victor Fleming



Figura 148 - Error de Continuidad de Posición. 60 Segundos (2000) por Dominic Sena



Figura 149 - Error continuidad de Iluminación. M (1931) por Fritz Lang

Raccord de Interpretación

Como el mismo nombre lo dice, tiene que ver con la interpretación de los actores en caso de cine, y con las emociones y expresiones de los personajes en caso de animación. Los gestos del personaje, las expresiones, de cara, manos y cuerpo en general de un plano al siguiente debieran ser los mismos o tener una relación en la evolución o disminución de intensidad. Lo mismo con el tono de voz de un personaje, si en un plano está susurrando en el siguiente no debería estar gritando a menos que el cambio lo haya iniciado en el plano anterior.

Continuidad de Posición

Tiene relación, como el mismo nombre lo sugiere, con la posición de los personajes u objetos, por ejemplo, si un

plano el personaje está situado al lado izquierdo, en el siguiente plano no puede estar situado a la derecha, para mantener la continuidad si no se ha movido debiese seguir en el mismo lugar exacto en el que se hallaba durante el plano anterior.

En El mago de Oz (1939) hay una secuencia donde Dorothy, la protagonista, de un plano a otro cambia abruptamente de posición. (Figura 147)

Del mismo modo en la película 60 Segundos ocurre que de un plano al siguiente objetos cambian de lugar, al lado del personaje en este caso hay unas llaves mecánicas juntas, y de repente en el siguiente plano están en una posición distinta. (Figura 148)

Continuidad de iluminación

Parecido a la raccord de ambientación, ésta continuidad al igual, también tiene relación con la ambientación visual del plano, en específico, con la iluminación, esto quiere decir, que la iluminación de un plano al plano posterior sea la misma en intensidad y tono, y que la ubicación de las fuentes de luz sea la misma.

En este caso en la película M (1931) hay una sombra generada por un poste que sin previo aviso desaparece de un plano al siguiente. (Figura 149)

Continuidad del Sonido

Si una situación está ocurriendo en un mismo lugar y en un mismo momento el sonido ambiental no debiera variar de un plano a otro, si, por ejemplo, en un plano estuviera pasando un tren, en el siguiente también debería estar, hasta que paulatinamente se aleje y al alejarse el sonido vaya

desapareciendo hasta finalmente desaparecer.

DIBUJO, POSES Y ANATOMÍA

Finalmente, tenemos el dibujo, no es necesariamente uno de los elementos principales a la hora de hacer un storyboard a diferencia del conocimiento cinematográfico que es más esencial, sin embargo, de igual manera puede ser una gran ayuda para potenciar la expresividad del storyboard, lo que aquí se busca no es dibujar como un profesional en todos los ámbitos, son ciertos puntos específicos dentro del dibujo que es bueno tomarlos en cuenta y pulirlos. Ciertamente un storyboard puede estar incluso hecho con personajes a palito, y una calidad de dibujo mínima, o por otro lado puede estar hecho por un increíblemente talentoso artista, ¿pero que es lo que hace la diferencia? ¿al final que es lo que más importa en el dibujo dentro del storyboard? principalmente la pose, y la profundidad es lo que hay que tener más claro sin falta, la pose hará que el personaje sea más expresivo y esté más vivo, por otro lado la profundidad ayudará al espectador a sentir que tras la cámara hay un mundo amplio y no uno plano. A continuación están los puntos a considerar e idealmente manejar y practicar al dibujar un storyboard:

Pose

Al dibujar la pose de un personaje hay dos elementos principales a tomar en cuenta:

Línea de acción

Un personaje nunca debiese estar realmente estático, hay que considerar elementos como el peso, la energía y fuerza de la acción del personaje, de la emoción, en qué dirección mira o en qué dirección se mueve, etc. La idea también es que se vea más natural o dinámico, parecido a lo que vemos en la vida real o en caso contrario más exagerado aún, puesto que en la vida real nunca veremos a una persona

posicionada como un robot o moviéndose mecánicamente a menos que esto sea intencional, un dibujo estático es más aburrido y menos expresivo.

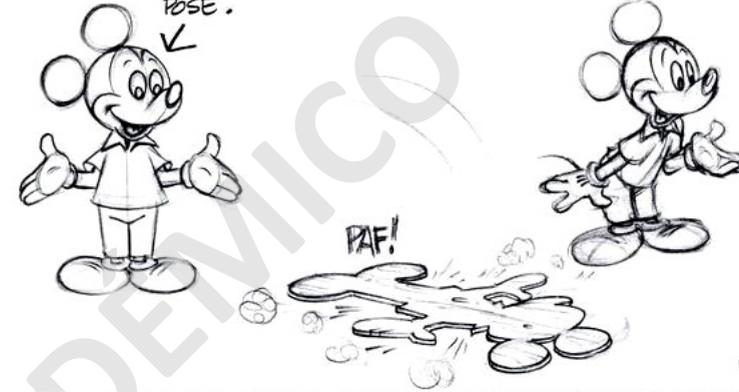
Silueta

Lo que buscamos siempre por medio de la pose de un personaje es comunicar, una pose no puede ser estática sin razón o ser porque sí, si el personaje debiese expresar, por ejemplo, tristeza, la pose por sí sola visualmente debiera expresar dicha emoción, tal vez el personaje estará más encorvado mirando el piso, o hecho un ovillo, generalmente la tristeza hace que el personaje se cierre al exterior, mientras que por el contrario si el personaje estuviera feliz, se abrirá más al mundo, probablemente la pose sea el personaje extendiendo los brazos, con las extremidades más relajadas y tal vez el pecho más expuesto. Cada emoción puede expresarse con gestos del cuerpo y eso es a lo que se debe llegar, que no solo la expresión del personaje comunique sino que el cuerpo también, las manos también son un elemento fundamental que según la pose pueden expresar distintas cosas. Por otro lado también tenemos la silueta, lo ideal en un dibujo es que solo viendo el contorno ya se entendiera más o menos la pose del personaje, esto quiere decir que sin necesidad de ver los detalles internos del personaje la pose de por sí debiese ser suficientemente clara para expresar una idea. A lo que va esto, es que la acción que esté haciendo el personaje debería poder leerse sin necesidad de los detalles internos.

Las manos son un elemento del cuerpo humano que pueden ser tan expresivas como un gesto facial, no siempre somos conscientes de ello, pero las manos pueden comunicar muchas cosas, emociones y sentimientos distintos según la posición y ubicación, por ejemplo, si alguien cruza los brazos es porque está a la defensiva, mientras que alguien que muestra las manos con los brazos abiertos es

THIS IS WHAT'S CALLED A "WOODEN" CHARACTER .

EACH EYE ,EAR , ARM ,HAND ,FINGER ,LEG ,COLLAR ,SHOE , ETC. LOOKS THE SAME AS IT'S COUNTER-PART . THE RESULT IS A VERY STIFF LOOKING POSE .



...THIS CHARACTER LOOKS MORE NATURAL SIMPLY BECAUSE EACH PART OF THE BODY VARIES IN SOME WAY FROM THE CORRESPONDING OPPOSITE PART .

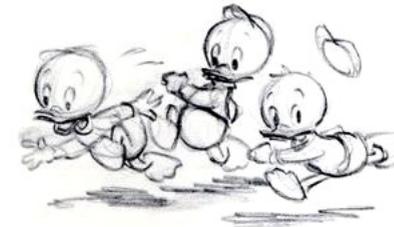
EYES IN PERSPECTIVE

FINGERS THAT VARY GIVE THE HANDS A MORE DYNAMIC LOOK .

© Walt Disney Productions
World Rights Reserved

WHEN CHARACTERS APPEAR TOGETHER IN A GROUP , THE GROUP LOOKS MORE INTERESTING WHEN EACH CHARACTER'S BODY PARTS DIFFER FROM THE CORRESPONDING PARTS OF THE OTHER CHARACTERS .

COMPARE THIS CONCEPT TO ...



...THIS CONCEPT , WHERE ALL THE BODY PARTS



ARE THE SAME .

AVOID USING A STRAIGHT "LINE OF ACTION"

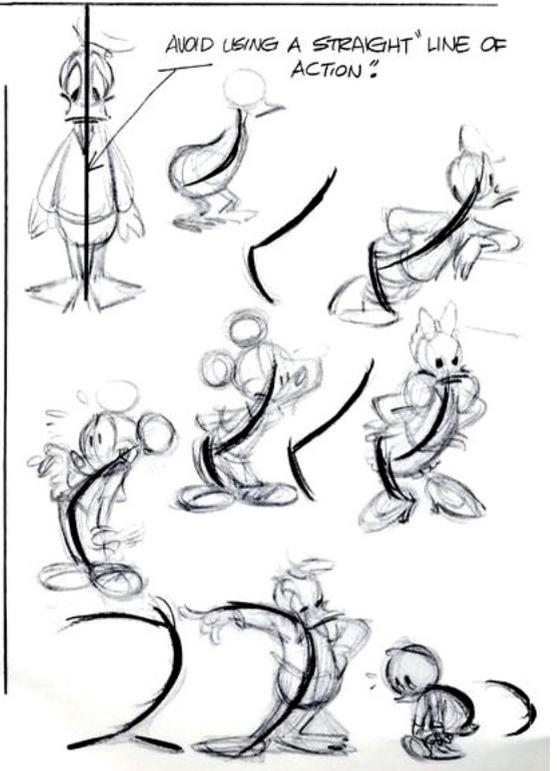
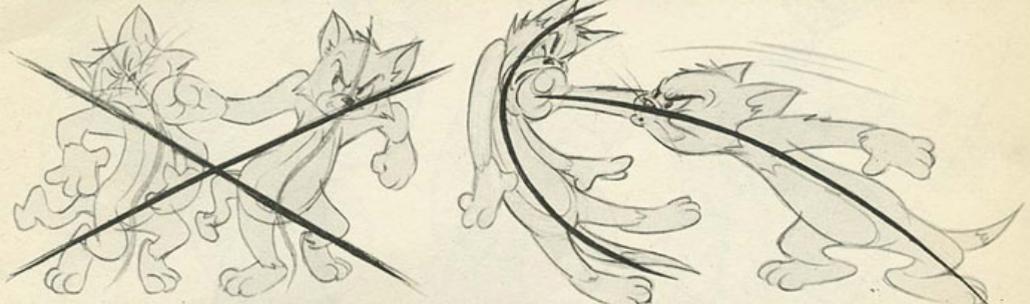


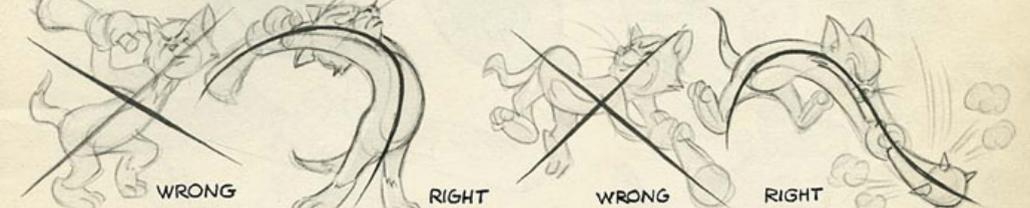
Figura 150 - Líneas de acción. Disney

LINE OF ACTION

AN IMAGINARY LINE EXTENDING THRU THE MAIN ACTION OF THE FIGURE IS THE "LINE OF ACTION" -- PLAN YOUR FIGURE AND ITS DETAILS TO ACCENTUATE THIS LINE -- BY SO DOING YOU STRENGTHEN THE DRAMATIC EFFECT -- THE FIRST THING TO DRAW WHEN CONSTRUCTING A FIGURE IS THE LINE OF ACTION -- THEN BUILD OVER THAT.



WRONG! LINES OF ACTION UNFIT --- RIGHT! LINES OF ACTION FIT AND ARE ACCENTUATED



BELOW "TOM+JERRY," M.G.M. STARS. ILLUSTRATE THIS CARTOON LAW

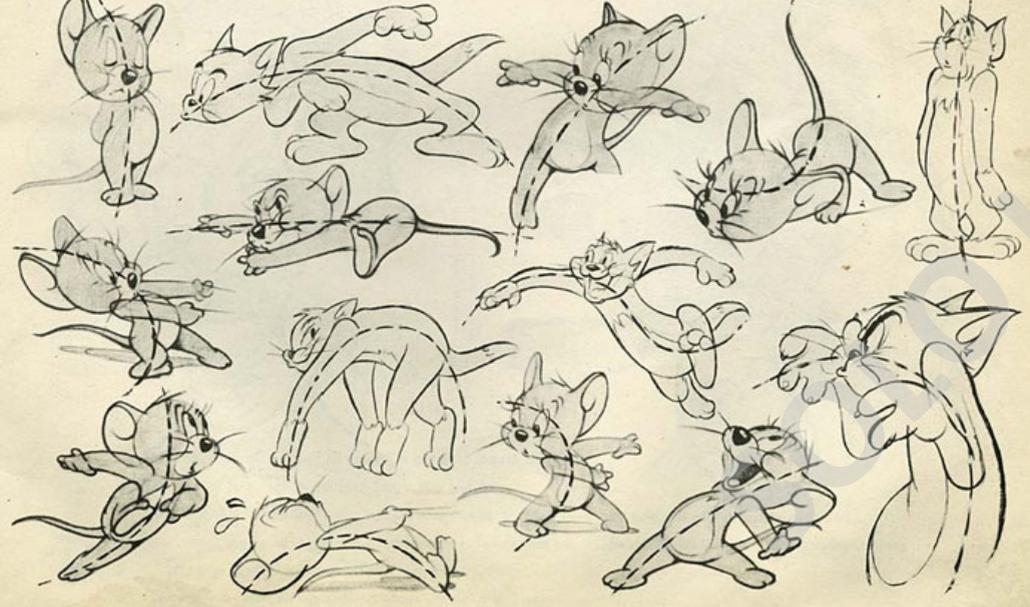
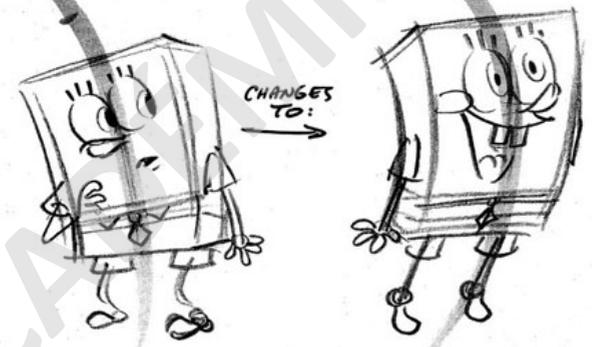
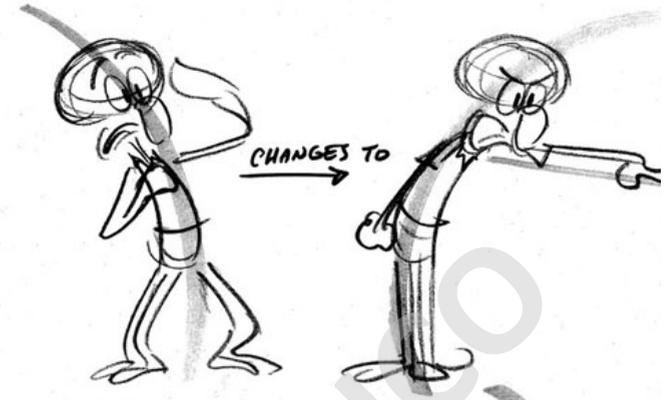


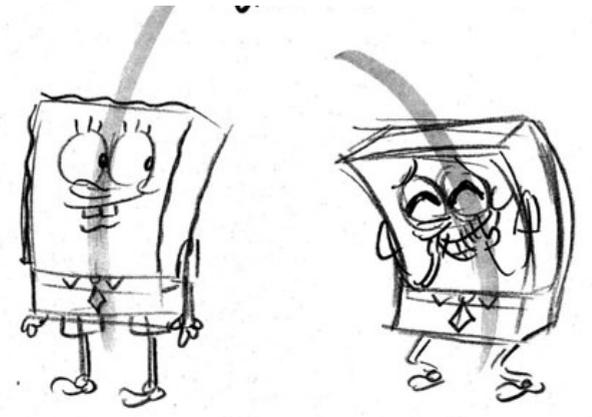
Figura 151 - Ejemplos líneas de acción por Preston Blair

LINE OF ACTION!



ACTING IS MOVEMENT and CHA
and CONTRAST

Figura 152 - Líneas de acción. Bob Esponja (1999) por Stephen Hillenburg



ACTING IS MOVEMENT!

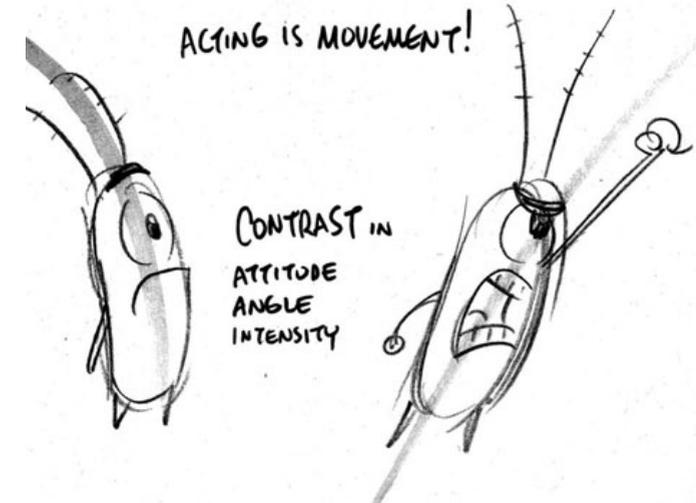


Figura 153 - Líneas de acción. Bob Esponja (1999) por Stephen Hillenburg

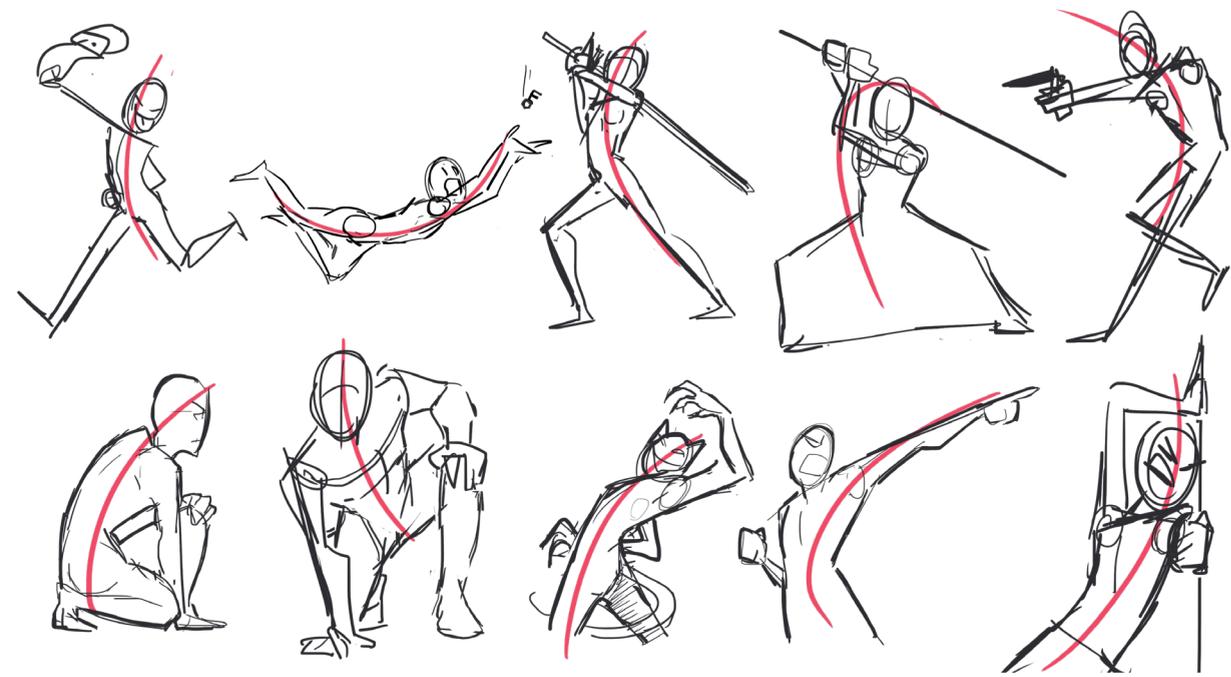


Figura 154 - Ejemplo Líneas de acción. Por Pilar Del Río



Figura 156 - Ejemplo Siluetas. Por Pilar Del Río



Figura 155 - Ejemplo Siluetas. Por Pilar Del Río



Figura 157 - Ejemplo Siluetas y líneas de acción. Por Pilar Del Río

alguien dispuesto a la conversación y que está interesado en lo que pueda decir la otra persona, por otro lado la gestualidad de la mano, la mano puede estar relajada y abierta o puede estar hecha un puño que demuestre agresividad, la mano puede estar rígida y en gestos más sólidos o puede estar suelta, según la emoción es como expresaran las manos esta misma. No solo la cara y la mirada expresan, no hay que olvidar que todo el cuerpo humano expresa emociones y las manos son un área principal que miramos sin darnos cuenta puesto que tienen más información de lo que esperaríamos.



Perspectiva
Figura 158 - Distintas poses de manos. La espada en la Piedra (1963) por Wolfgang Reitherman

Some Notes on Body Language

Here are some notes I took with the goal of improving my comics. Human body language is a combination of biological instincts and socialization. Because of the role socialization plays, some things vary widely depending on region and culture, so I mostly just stuck to general things. Hope this helps someone out there!

Hands & Arms



Open palms often symbolize openness & honesty (or someone trying to appear open and honest!)



A character concealing (behind the back or in pockets) or busy (carrying/doodling/cooking/etc...) their hands can be showing that they don't want to talk, or have something to hide.



When a person crosses their arms, they're hiding behind a barrier. Superior types may not cross their arms at all, because they feel no need to be defensive (those types are always on the offense!)



Defensive & hostile



Defensive yet dominant (see Thumb Displays.)



Insecure, restrained, negative

Figura 159 - Lenguaje Corporal por Mickey Quinn



This gesture indicates confidence & superiority.



This is a courtship pose in which the person is symbolically offering their face on a platter (that sounds weird...)



Figura 161 - Lenguaje Corporal por Mickey Quinn



People often have sneaky ways of crossing their arms and hiding themselves.

These two gestures indicate frustration, and rise as the frustrator increases. The one on the right is a way of holding yourself back.

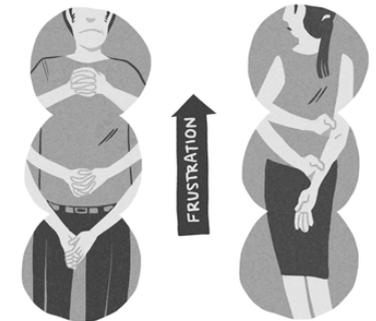


Figura 160 - Lenguaje Corporal por Mickey Quinn

The one-finger is an evaluation pose, when the person is still interested in what is being said. The flat-palm support is boredom.



The chin stroke is neutral evaluation. The person has neither negative or positive feelings about what they are hearing.



The neck rub shows frustration or even fear.



Our instinct tells us to cover our mouths when we lie. As we age, the motion becomes less obvious (but children can be shown with their hands clapped over their mouths!)



Figura 162 - Lenguaje Corporal por Mickey Quinn

These are examples of thumb displays, used by dominant, assertive & aggressive characters. Low status characters should not make thumb displays.



The Face



Fake Real

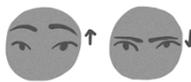
If you have a character that ever fakes enjoyment, its important to remember that a genuine smile creates wrinkles around the eyes!



A tight-lipped smile shows the character has a secret or an opinion they dont want to share.

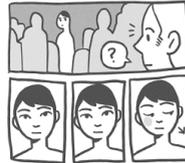


Bending the head down and looking up and away is often used as a courtship symbol - this coy smile is considered sexy but also makes dominant personalities want to protect the person smiling.



Raising the eyebrows shows submission, lowering them shows dominance. Where you put the characters eyebrows naturally when you design them can affect how the reader perceives them.

Figura 163 - Lenguaje Corporal por Mickey Quinn



This sequence shows a really common courtship signal. When one person catches another persons gaze from across the room, holds it, and then looks to the side, it signals interest and the possibility of submission (in a biological way...)

Legs

In general, legs show where you want to go. Many people know body language tricks about the face and how to fake a smile, but there are few tips about the lower body, so legs often reveal a persons true intentions or desires.



A neutral position that shows nothing.



A common pose where one foot points where the person wants to go (or the most attractive person in a group!)



A dominant position that says the person is not planning to leave. Called a crotch display, shows no fear!



Crotch displays also apply to sitting, this shows an open and dominant attitude.

Figura 165 - Lenguaje Corporal por Mickey Quinn



Courtship Signal Hostility

A sideways glance shows interest + uncertainty, but its meaning depends a lot on what its combined with.



Recalling a Picture Recalling a Sound

What direction someone looks while trying to recall something often shows what theyre thinking of.



Recalling a Feeling Talking to Yourself

These happen in a split second and should not be shown for more than 1 or 2 panels.

Humans find dilated (big) pupils most attractive. Dilated pupils are also signal of attraction during courtship and a sign of general interest. Pupil sizes are found to correlate with problem solving, reaching maximum dilation when the solution is found.



Figura 164 - Lenguaje Corporal por Mickey Quinn



A closed or uncertain attitude.



Crossed arms + crossed legs means not open to communication at all!



This is called a Figure 4, and is another seated crotch display showing dominance.



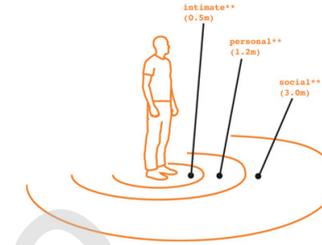
The leg twine, where you wrap one leg around the other, is used by shy and timid characters.



Liers move their legs and lower bodies more, and its easier for people to detect a liar when they can see the persons lower body.

Figura 166 - Lenguaje Corporal por Mickey Quinn

Character Relationships



The study of proxemics is something you can google, but it basically talks about how you only let those closest to you... well, closest to you! How close you place your characters to each other can show how close they are emotionally. Be careful, though - the range of the spaces changes from country to country, so take into account your characters background.

Okay, thats it, thanks for reading! Mickey Quinn - goknights.tumblr.com

Figura 167 - Lenguaje Corporal por Mickey Quinn



Figura 168 - Siluetas. Ejemplo Disney



Figura 169 - Siluetas. Bob Esponja (1999) por Stephen Hillenburg

La perspectiva, en este caso específicamente perspectiva lineal, tiene que ver con que tan grande vemos un objeto o elemento según que tan cercano a nosotros se ubique, o por el contrario que tan pequeño se vea según que tan lejano este. Aquí también ayuda el contraste de los grises, que tan cercano este algo será más oscuro y que tan lejano será más claro. Hay que jugar con los puntos de vista y las perspectivas para que los planos sean más interesantes, y no siempre quedarse en el típico plano de frente a la altura de los ojos, esto solo hace que el plano pierda impacto y se vea más monótono o aburrido, y además se pierde el efecto de profundidad.

La perspectiva se puede aplicar en los fondos y el staging de los personajes. (Figura 170)

O por otro lado se puede usar también en los mismos personajes. (Figura 171)

Anatomía o proporción

Este si es un punto más que nada opcional pero como siempre es mejor saber lo más posible, realmente en el storyboard la anatomía o la proporción no es ni lo más principal ni lo más importante pero como dibujante siempre es bueno aspirar a hacerlo lo mejor posible y aprender lo más posible. Es bueno poder entender las proporciones de los personajes, la esencia de ellos puesto que esto ayuda a que sea más fácil hacer las poses luego, por ejemplo, si al descomponer un personaje viéramos las figuras que lo forman, luego nos será más fácil simplificar la forma al dibujar. Lo principal es entender las figuras básicas de los personajes, si el personaje es más triangular, o más circular, o tal vez cuadrado. La idea es que si un personaje, por ejemplo, es redondo y tierno, se mantenga así y no se pierda su forma, o si otro es triangular y malvado, podemos jugar con su figura pero manteniendo su base. El comprender un poco lo que compone al personaje ayuda a ver y entender más cómo

piensa, ¿Cómo es el personaje? ¿Qué figura tiene? ¿Qué dice esa figura de él? ¿Cómo sería su personalidad? entender lo más posible del personaje por como está visualmente compuesto en sus bases puede ser una ayuda para entrar más en profundidad a como reaccionaría el personaje, a como pensaría, o cómo sería su acting. La idea es determinar un poco más su personalidad por como es visualmente para poder ayudarnos a darle vida en sus acciones.

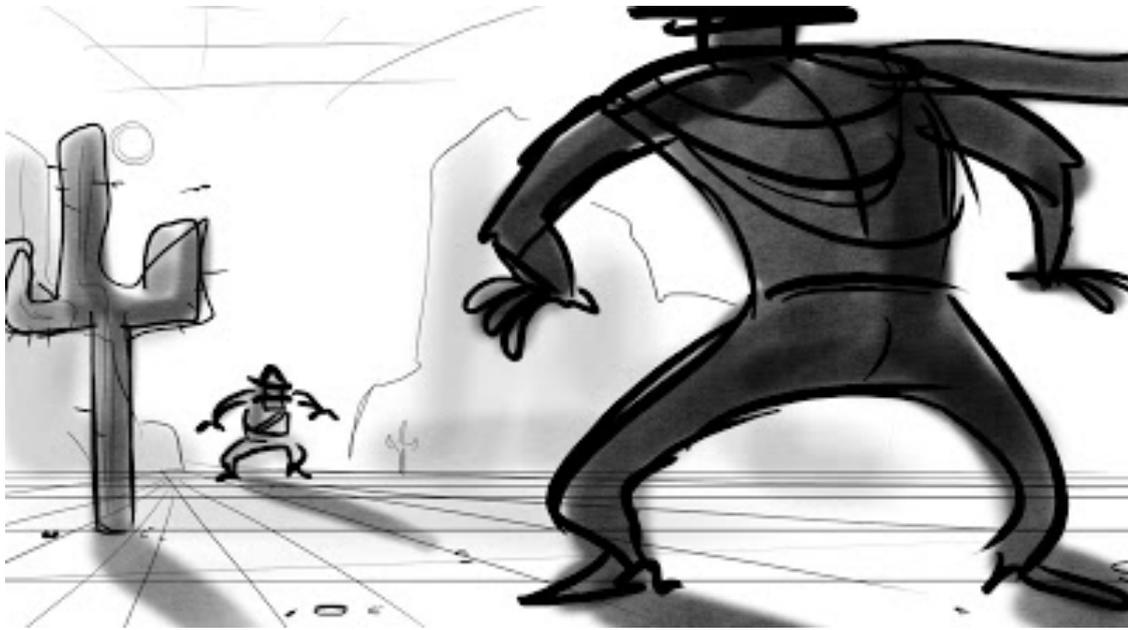


Figura 170 - Ejemplo perspectiva. Por Ron Doucet

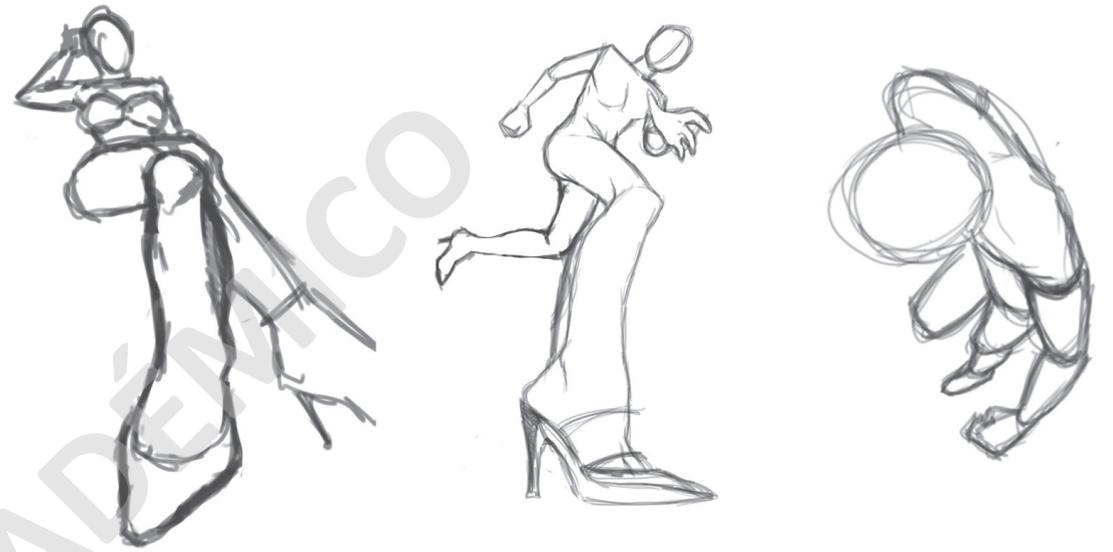


Figura 172 - Ejemplo Personajes y perspectiva. Por Catalina Badinella



Figura 171 - Ejemplo Personajes y perspectiva. Por Pilar Del Río

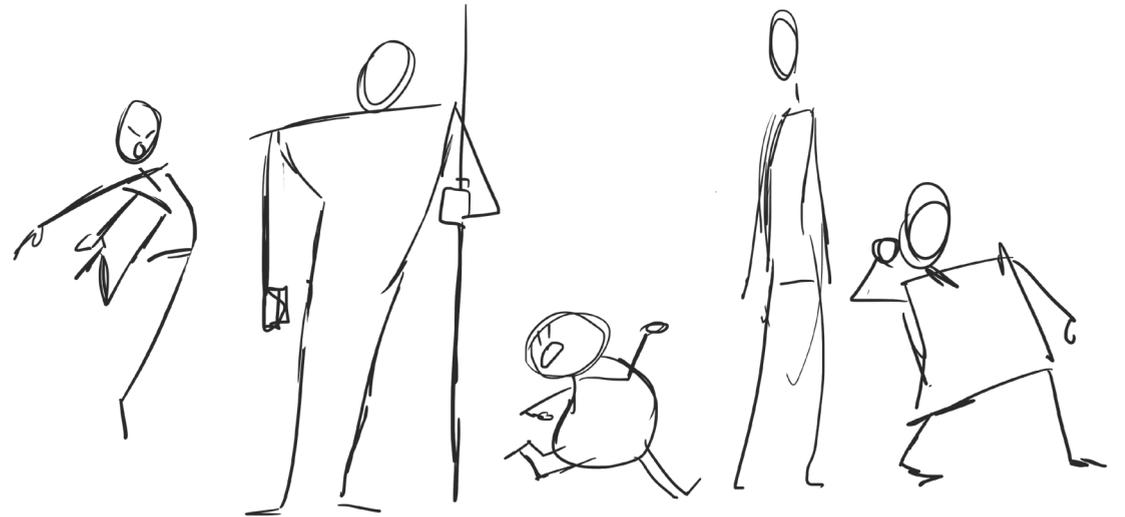


Figura 173 - Ejemplo Formas. Por Pilar Del Río

Una vez que ya está listo el storyboard se comienza el animatic, que vendría siendo la siguiente herramienta de continuidad narrativa. La línea que separa el storyboard del animatic con el tiempo y los nuevos programas digitales para hacer storys se ha ido difuminando poco a poco, puesto que la principal diferencia entre ambos es que el animatic es una pieza audiovisual mucho más cercana al producto final y completa, permite previsualizar cómo sería el proyecto terminado, esto es gracias a que tiene incluidas las pistas de sonido, audio y diálogo, además del tiempo o timing de cada plano, por lo que la secuencia completa ya tiene un ritmo. Pero últimamente hay programas que permiten agregar pistas de audio al storyboard, y también añadir el timing a las escenas, esto hace que el storyboard se mezcle un poco con el animatic terminando en una especie de semi o pre-animatic. Esto no siempre es lo común aunque puede pasar y es bueno saber que existe. Aunque en este caso estamos considerando que terminamos con un storyboard más bien simple asique no posee los atributos del animatic, sin embargo el animatic depende en gran medida del storyboard, ya que el story vendría siendo una especie de predecesor o base para poder hacer el animatic después.

	Animatic	Storyboard
Low-res images	✓	✓
Written frame descriptions		✓
Subtitles	✓	
Video output	✓	
Varying frame lengths	✓	
Audio/Soundtrack	✓	

Figura 174 - Diferencias entre el Animatic y el Storyboard. Por James Chambers

CONCLUSIÓN

En definitiva luego de haber analizado punto a punto los elementos técnicos y el proceso creativo del storyboard podemos afirmar que para poder lograr un storyboard correcto y efectivo en expresar una historia e ideas propias es necesario en efecto poseer ciertos conocimientos cinematográficos fundamentales previos, mientras que al mismo

tiempo por medio de la práctica hay que desarrollar la creatividad y habilidades artísticas propias para poder llevar más allá la expresividad. Al final de eso se trata el storyboard, de expresar a los otros, si un story no hace sentir nada a nadie no tiene sentido ni utilidad, lo que busca el storyboardista por medio de todas las técnicas, procesos y puntos anteriores es comunicar por medio de una imagen o dibujo, es expresar visualmente. Al aplicar el conocimiento obtenido en este documento en un storyboard debiese subir el nivel de efectividad del mismo, el storyboard al fin y al cabo está compuesto de imágenes, dibujos, cámaras, la composición del plano, etc. Por lo mismo el story no es algo complicado, como muchas otras cosas es algo que se puede estudiar para mejorar y practicar.

Al descomponer el storyboard en los elementos que abarca y que lo componen es posible enfrentarlo de mejor manera y saber que se puede hacer y qué no, ver que no es una herramienta tan complicada a la cual temerle y no saber qué hacer, sino que ver el storyboard como una herramienta útil que está para ayudarnos a contar historias y poder seguir adelante con el guión que se tenga a mano.

Podemos concluir que efectivamente el storyboard contiene dos aspectos que están interrelacionados y se influyen mutuamente, los cuales son. el conocimiento técnico, y por otro lado las capacidades creativas y artísticas de cada individuo, al unir estos dos elementos podemos obtener un storyboard completo que cuente una historia visualmente y exprese los sentimientos y emociones de los personajes de la misma forma.

Así mismo ambos aspectos son cosas que el storyboardista de no saber mucho o de, solo conocer tal vez parcialmente, puede poner en práctica y, en definitiva, son características que cualquiera puede desarrollar con el estudio y práctica suficiente para poder llegar a realizar un mejor story.

Hay que atreverse a experimentar y probar cosas nuevas sin miedo a equivocarse o fallar, finalmente un storyboard muy probablemente nunca estará perfecto a la primera, es por esto que es fundamental probar y de la misma forma ir ganando experiencia de a poco. El proceso de hacer un storyboard es una etapa que existe para hacer una infinidad de cambios, y así ocurre en general con toda la preproducción en la animación, y no es algo negativo, hay que tomar todas las oportunidades no como algo frustrante sino como una ocasión para mejorar, y así mismo ocurre con el story, es algo normal, el storyboard siempre sufrirá de múltiples cambios hasta que quede definitivo, pero en el proceso definitivamente se puede obtener experiencia en muchos aspectos, y el storyboard probablemente entre más cambios tenga, mejor quede al final, siempre habrán ideas o elementos que integrar que tal vez se hayan pasado por alto en algún minuto anterior o que simplemente surjan en el camino, el storyboard puede sufrir modificaciones, pero como storyboardista hay que aspirar a que estos cambios sean para lo mejor dentro de lo que se pueda aportar, ayudando así a mejorar, ya sea la expresividad de la historia, la continuidad, etc.

Bibliografía

Web

Cartoon Amino Español | aminoapps.com. (2016, August 08). *¿Que es un storyboard?* | *Cartoon Amino Español Amino*. Recuperado de: https://aminoapps.com/c/dibujos_animados/page/blog/que-es-un-storyboard/qkns_RudREVpBQwqdMrRwM0jGnm2MM2

Urbano, J. (n.d). *Que es un Storyboard y algunos ejemplos*. Jhonurbano.com. Recuperado de: <https://www.jhonurbano.com/2013/01/que-es-el-storyboard-ejemplos.html>

¿Qué es Storyboard y para qué sirve? - Neo Wiki: NeoAttac. (n.d.). Recuperado de: <https://neoattack.com/neowiki/storyboard/>

¿Qué es un storyboard?» Respuestas.tips. (2017, Noviembre 30). Recuperado de: <https://respuestas.tips/que-es-un-storyboard/>

Storyboard vs Animatic- What's the difference? (2017, Mazo 27). Recuperado de: <https://wikidiff.com/animatic/storyboard>

Sánchez, E. M. (n.d.). Recuperado de: <http://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>

Ximena0921, P. (2016, Mayo 07). Origen e Historia del StoryBoard. Recuperado de: <https://ximena0921wordpress.com.wordpress.com/2016/05/07/origen-e-historia-del-storyboard/>

Buscabiografias. (n.d.). Georges Méliès. Recuperado de: <https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/7147/Georges>

Cibercorresponsales. (n.d.). Recuperado de: <https://www.cibercorresponsales.org/pages/preproduccion-y-planificacion-de-la-idea-al-guion>

(n.d.). Recuperado de: http://agrega.juntadeandalucia.es/repositorio/11042013/6a/es-an_2013041113_9122204/ODE-f2c6d93a-f558-3eb6-9f87-4c15aebbecb0/1_dibujantes_de_cine_el_story_board.html

David Esteban Cubero. (2019, Febrero 11). 178. Cómo hacer un storyboard o guión gráfico. Recuperado de: <https://www.davidestebancubero.com/178-como-hacer-un-storyboard-o-guion-grafico/>

EL ORIGEN DEL CÓMIC O HISTORIETA (2016, July 21). Recuperado de: https://aminoapps.com/c/comics-es/page/blog/el-origen-del-comic-o-historieta/22gT_Nubmxdg0ogXY85YV0G1wn0ED8P

HISTORIA del CÓMIC (Origen, Inventor y Evolución). (2019, March 10). Recuperado de: <https://www.curiosfera.com/historia-del-comic/>

Whakoom y el origen del cómic. (n.d.). Recuperado de: <https://galikus.com/brandstocker/podcast/whakoom-y-el-origen-del-comic/>

(n.d.). Recuperado de: http://www.severochoa.com/epv/disenio/2001_02/webs/comic/historia_comic.htm

David Esteban Cubero. (2017, Octubre 05). 37. Cómo escribir la escaleta de un guión. Recuperado de: <https://www.davidestebancubero.com/37-escribir-la-escaleta-guion/>

¿Qué es un "Beat" en la Escritura de Guiones? (n.d.). Recuperado de: <https://www.socreate.it/es/blogs/blog-de-socreate/entradas/que-es-un-beat-en-la-escritura-de-guiones/>

STORY POINTS. (n.d.). Recuperado de: <http://elguiondecine.blogspot.com/2008/10/story-points.html>

Storyboards Overview & Key Concepts (n.d.). Recuperado de: <http://help.indigodesigned.com/designing-with-storyboards/storyboards-overview-and-key-concepts>

Walgrove, A. (2019, April 21). How to build a storyboard. Recuperado de: <https://www.canva.com/learn/how-to-build-a-storyboard/>

CJ Powers (2013, Enero 30). 7 Elements Help Direct a Storyboard Artist. Recuperado de: <https://cjpowersonline.com/2013/01/30/7-elements-help-direct-a-storyboard-artist/>

(n.d.). Recuperado de: <https://www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf>

Paredes, S. J. (n.d.). Características Generales De La Figura Y El Fondo. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/elpilardecefire/caracteristicas-generales-de-la-figura-y-el-fondo>

J.K. Riki (2013, Enero 14). Improve Your Storyboards Instantly. Recuperado de: <https://www.animatorisland.com/improve-your-storyboards-instantly/?v=5bc574a47246>

Joseluis817, P. (2014, Agosto 03). Figura y fondo. Recuperado de: <https://joseluis817.wordpress.com/2014/08/03/figura-y-fondo/>

Percepción figura-fondo. (2012, December 10). Recuperado de: <https://fundamentosdisenobasico.wordpress.com/2012/12/10/percepcion-figura-fondo/>

Leyes de la percepción Gestalt. (n.d.). Recuperado de: <https://www.fotonostra.com/fotografia/leyesgestalt.htm>

PSICOLOGÍA DE LA PERCEPCIÓN VISUAL. (n.d.). Recuperado de: <http://www.ub.edu/pa1/node/60>

Juan Hernández Rodríguez. (2017, September 28). Leyes de la Gestalt o leyes de la percepción. Recuperado de: <https://temadepsicologia.com/2016/11/03/leyes-de-la-gestalt-o-leyes-de-la-percepcion/>

Arturo Torres. Sociología por la Universidad Autónoma de Barcelona. (n.d). Teoría de la Gestalt: Leyes y principios fundamentales. Recuperado de: <https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-gestalt>

Julián Pérez Porto y María Merino. Definición de Gestalt. (2008). Recuperado de: <https://definicion.de/gestalt/>

Ainhoa Arranz. (2017, Agosto 27). Gestalt: Qué es, características, leyes, autores y principales aplicaciones. Recuperado de: <https://blog.cognifit.com/es/gestalt/>

Mario Pérez. (2011, Octubre 12). La Profundidad de Campo: Gráfico Explicativo. Recuperado de: <https://www.blogdelfotografo.com/profundidad-de-campo/>

Caro Musso. (2019, Marzo 28). Profundidad de Campo - Lo Que Necesitas Saber Para Dominar la Profundidad de Campo.. Recuperado de: <https://www.blogdelfotografo.com/>

com/dominar-profundidad-campo/
Silvia Illescas. (2019, Enero 18). La Profundidad de Campo Explicada con Ejemplos. Recuperado de: <https://www.dzoom.org.es/profundidad-de-campo/>
Profundidad de campo, todo lo que necesitas saber. (2017, Abril 11). Recuperado de: <https://www.workshopexperience.com/profundidad-de-campo/>
SC Lannom. (2019, Mayo 03). The Essential Guide to Depth of Field (with Examples). Recuperado de: <https://www.studiobinder.com/blog/depth-of-field/>
Ron Doucet (n.d.). Drawing and Composition for Visual Storytelling. Recuperado de: <http://www.floobynooby.com/comp1.html>
Wade Konowalchuk (2016, Octubre 03) Storyboarding Tutorial - "The Do's and Don'ts". Recuperado de: <https://www.skwigly.co.uk/storyboarding-tutorial-pt-1-the-dos-and-donts/>
Storyboarding from ideastopics. (2012, Marzo 06) Recuperado de: <https://es.slideshare.net/jean-yves/storyboarding-from-ideastopics>
Anand Timothy (2015, Octubre 11). 8 Reasons Why Storyboarding Is Important Before Jumping Off To Development. Recuperado de: <https://elearningindustry.com/8-reasons-storyboarding-important-jumping-off-elearning-development>
Christie Wroten (2014, Enero 23). 6 Tips For Storyboarding Like A Pro. Recuperado de: <https://elearningindustry.com/6-tips-for-storyboarding-like-a-pro>
Taller Formativo: cómo hacer un storyboard (n.d) Archivo Pdf. Recuperado de: https://virtualllearningbuses.files.wordpress.com/2012/04/mat2_cc3b3mo-hacer-un-storyboard.pdf
Storyboarding Your Film. (n.d.). Recuperado de: <https://www.dummies.com/art-center/performing-arts/filmmaking/storyboarding-your-film/>
MasterClass. (2018, Diciembre 11). How to Make a Storyboard for Film - 2019. Recuperado de: <https://www.masterclass.com/articles/how-to-make-a-storyboard-for-a-film#alternative-programs-for-storyboarding>
How to Make a Storyboard for Video & Film: The Definitive Guide. (2019, Enero 13). Recuperado de: <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-make-storyboard/>
Introduction to Literature. (n.d.). Recuperado de: <https://courses.lumenlearning.com/introliterature/chapter/how-to-analyze-a-film/>
Storyboard Artist 101: The Complete Guide to Beginners. (2019, Julio 05). Recuperado de: <https://www.gamedesigning.org/career/storyboard-artist/>
Brian G. Peters (2018, Marzo 21). 6 Rules of Great Storytelling (As Told by Pixar). Recuperado de: https://medium.com/@Brian_G_Peters/6-rules-of-great-storytelling-as-told-by-pixar-fcc6ae225f50
The making of: Storyboarding Tips & Tricks. (n.d.). Recuperado de: <http://www.eyewant-candy.eu/index.php/making-storyboarding/>
Justin Dise (2017). Filmmaking 101: Camera Shot Types. Recuperado de: [146](https://www.bhphotovideo.com/explora/video/tips-and-solutions/filmmaking-101-came-</p></div><div data-bbox=)

ra-shot-types
Conoce los diferentes planos cinematográficos con la Cinepedia. (2019, Enero 21). Recuperado de: <https://abismofm.com/cinepedia-clases-de-planos/>
Tipos de planos cinematográficos. (2017, Mayo 14). Recuperado de: <https://cursos.wiki-seo.com/tipos-de-planos-cinematograficos/>
Lenguaje Cinematográfico: Planos cinematográficos y ángulos. (n.d.). Recuperado de: <https://docsjo.info/2016/10/14/planos-y-angulos/>
M^a del Carmen Fernández Almoguera (n.d) El lenguaje del plano y sus componentes. Recuperado de: <http://www.centrocp.com/el-lenguaje-del-plano-y-sus-componentes/>
TIPOS DE PLANOS PARA CINE Y TV (audiovisual) y sus características. (n.d.). Recuperado de: <http://247teco.com/tipos-de-planos-para-cine-tv/>
TIPOS DE PLANO. (2014, Diciembre 08). Recuperado de: <http://saveclassics.blogspot.com/2014/12/tipos-de-plano.html>
Sánchez, E. M. (n.d.). Tipos de plano, Los movimientos en el cine. Recuperado de: <http://educomunicacion.es/cineyeducacion/tiposdeplano.htm>
MICHAEL MAHER (2015, Octubre 13). How to Frame a Medium Shot Like a Master Cinematographer. Recuperado de: <https://www.premiumbeat.com/blog/how-to-frame-a-medium-shot-like-a-master-cinematographer/>
The Ultimate Guide to Camera Shots (over 50 Types of Shots and Angles in Film). (2018, Enero 31). Recuperado de: <https://www.studiobinder.com/blog/ultimate-guide-to-camera-shots/>
TIPOS DE PLANOS CINEMATOGRAFICOS, EJEMPLOS CON FRAGMENTOS DE PELÍCULAS. (2011, Febrero 14). Recuperado de: <https://www.solosequenosenada.com/2011/02/14/tipos-de-planos-cinematograficos-ejemplos-con-fragmentos-de-peliculas/>
GLOSARIO FÍLMICO: PLANOS DE CINE. (2016, Septiembre 29). Recuperado de: <https://filmfellasclub.wordpress.com/2016/09/29/glosario-filmico-planos-de-cine/>
Karen Mc Guinness (n.d) Understanding 16 types of camera shots and angles (with GIFs!). Recuperado de: <https://boards.com/blog/16-types-of-camera-shots-and-angles-with-gifs>
Tipos De Planos Cinematográficos Y Fotográficos Con Ejemplos. (n.d.). Recuperado de: <https://365enfoques.com/video-reflex/tipos-de-planos-cine/>
Simon Carabetta (2014, Octubre 16). Film Theory - Shot Selection, Storyboard, and Montage. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/SimonCarabetta/film-theory-shot-selection-storyboard-and-montage>
Alberto Mazuecos (2016, Noviembre 21). TIPOS DE PLANOS CINEMATOGRAFICOS: 4 MANERAS DE CLASIFICARLOS. Recuperado de: <https://albertomazuecos.com/2016/11/21/tipos-de-planos-cinematograficos/>
Miss Chatz (2018, Mayo 30). How to Storyboard: A Basic Guide for Aspiring Artists. Recuperado de: <https://design.tutsplus.com/articles/how-to-storyboard-basic-guides-for-aspiring-artists--cms-30962>
Sareesh Sudhakaran (2019, Febrero 25). 15 Essential Camera Shots, Angles and Movements. Recuperado de: [147](https://wolfcrow.com/15-essential-camera-shots-an-</p></div><div data-bbox=)

gles-and-movements/

Planos, ángulos, tomas y movimientos de la cámara - Fotografía y Vídeo. (n.d.). Recuperado de: <https://sites.google.com/site/fotografiavideoangulosplanos/planos-angulos-tomas-y-movimientos-de-la-camara>

7 Basic Camera Movements. (2019, Mayo 15). Recuperado de: <https://blog.storyblocks.com/video-tutorials/7-basic-camera-movements/>

Camera moves (n.d) Recuperado de: <http://www.elementsofcinema.com/cinematography/camera-moves.html>

Basic Camera Movements for Video. (2018, Abril 18). Recuperado de: <https://www.adorama.com/alc/basic-camera-movements-for-video>

Jason Hellerman (2019, Abril 19). 50 Camera Angles, Shots, and Movements: A Complete Guide. Recuperado de: <https://nofilmschool.com/Basic-camera-angles-shots-movements-tools>

Ron Clark (2016, Mayo 17). Basic Camera Movement. Recuperado de: <https://www.bulbapp.com/u/basic-camera-movement>

Camera Movements (n.d) Archivo Pdf. Recuperado de: <https://planetinfocus.org/wp-content/uploads/2015/08/CAMERA-MOVEMENTS.pdf>

Movimientos de cámara y planimetría. (2011, Diciembre 13). Recuperado de: <https://colombiadigital.net/actualidad/noticias/item/1157-movimientos-de-cámara-y-planimetría.html>

Phani Tetali y Vajra Pancharia (n.d.). Storyboard and Animatic Animation. Recuperado de: <http://www.dsource.in/course/storyboard-and-animatic-animation/storyboard-animation/storyboard-conventions/camera>

MOVIMIENTO DE CÁMARA Y TIPO DE PLANOS. (2009, Julio 26). Recuperado de: <http://alexita-animacion.blogspot.com/2009/07/movimiento-de-camara-y-tipo-de-planos.html>

Basic Camera Movements – Terms in Video. (año desconocido, Junio 11). Recuperado de: <https://www.transformationmarketing.com/basic-camera-movements/>

FUNCTIONS OF CAMERA MOVEMENT. (n.d.). Recuperado de: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Academy-Awards-Crime-Films/Camera-Movement-FUNCTIONS-OF-CAMERA-MOVEMENT.html>

Luis Francisco Pérez. (n.d.). Técnicas de montaje cinematográfico: Corte y transición. Recuperado de: <https://aprendercine.com/tecnicas-de-montaje-cinematografico-corte-y-transicion/>

Ricardo González Iglesias (2015, Agosto 20). Tipos de transiciones audiovisuales (I). Recuperado de: <https://www.formacionaudiovisual.com/blog/cine-y-tv/tipos-de-transiciones-audiovisuales-i/>

Editing: Cuts & Transitions 101. (n.d.). Recuperado de: <http://media-studies.mrsholl-yenglish.com/tools-resources/editing>

V Renée (2018, Mayo 24). Cuts 101: Here Are 9 of the Most Essential Transitions in Editing. Recuperado de: <https://nofilmschool.com/2018/05/cuts-101-here-are-9-most-essential-transitions-editing>

Ryan McAfee (n.d.). 13 Creative Editing Techniques Every Video Editor Should Know. Recuperado de: <https://blog.pond5.com/11099-13-creative-editing-techniques-every-video-editor-should-know/>

Vamify Felix (2018, Octubre 25). 7 Transitions and cuts every editor should know. Recuperado de: <https://vamify.com/blogs/tips/transitions-and-cuts-every-editor-should-know>

List of Cuts - Script, Shoot, & Edit Film. (n.d.). Recuperado de: <https://sites.google.com/site/mouseflipfilm/home/shooting/cuts/list-of-cuts>

Jean Patry (2017, Agosto 17). Invisible Cuts: A new Trend in Video Editing. Recuperado de: <https://medium.com/applaudience/invisible-cuts-a-new-trend-in-video-editing-b858ede7403d>

Gabe Moura (2014, Julio 01). Types of Transitions. Recuperado de: <http://www.elementsofcinema.com/editing/types-of-transitions/>

Part 4: Editing. (n.d.). Recuperado de: <https://filmanalysis.coursepress.yale.edu/editing/Ross-Hockrow>

Pacing for Video and Cinema Editors: Timing and Types of Cuts. Recuperado de: <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=2233986&seqNum=4>

Types of Video Transition. (n.d.). Recuperado de: <https://www.mediacollege.com/video/editing/transition/types.html>

Julian Leu (n.d.). 6 Important Cuts in Film. Recuperado de: <https://tmff.net/6-important-cuts-in-film/>

Matthew Dunk (2017, Marzo 17). Cuts & transitions. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/MatthewDunk/cuts-transitions>

Casey Chan (2016, Octubre 24). Watch These Excellent Match Cuts Used in Movies. Recuperado de: <https://gizmodo.com/watch-these-excellent-match-cuts-used-in-movies-1788164173>

Johnathan Paul (2015, Octubre 06). 8 Essential Cuts Every Editor Should Know. Recuperado de: <https://www.premiumbeat.com/blog/8-essential-cuts-every-editor-should-know/>

Video Transitions Effects & Examples. (n.d.). Recuperado de: <https://biteable.com/blog/tips/video-transitions-effects-examples/>

INTRODUCCIÓN AL MONTAJE Y EDICIÓN DE VIDEO. (2013, Noviembre 08). Recuperado de: <https://nataliasoledadllugar.wordpress.com/transiciones/>

El significado de las transiciones en el lenguaje audiovisual. (n.d.). Recuperado de: <https://www.productor.pro/el-significado-de-las-transiciones-en-el-lenguaje-audiovisual/>

Sánchez, E. M. (n.d.). Recuperado de: <http://educomunicacion.es/cineyeducacion/fundidos.htm>

Duc Trinh (2017, Marzo 21). Edición de vídeo: Las técnicas más importantes de un vistazo. Recuperado de: <http://magazine.magix.com/es/video-tecnicas/>

Tipos de transiciones de videos. (n.d.). Recuperado de: <https://www.shutterstock.com/es/support/article/Tipos-de-transiciones-de-videos>

Cortes y Transiciones Que Todo Editor Debe Saber. (n.d.). Recuperado de: <https://bokeh20.com>

wordpress.com/2016/10/11/cortes-y-transiciones-que-todo-editor-debe-saber/
 10. Enlaces y transiciones. (2005, Octubre 04). Recuperado de: <http://cineaprecia.blogspot.com/2005/10/10-enlaces-y-transiciones.html>
 Paulava (2008, Abril 06). Transiciones. Recuperado de: <http://blog.educastur.es/cam-suanzes/2008/04/06/transiciones/>
 12 Técnicas de vídeo creativo que cada editor debe saber. (n.d.). Recuperado de: <https://es.creativiu.com/edicion-de-videos/tecnicas-de-video/>
 Teresa (2016, Mayo 14). Los signos de puntuación en el cine: Las transiciones. Recuperado de: <http://azulturquesabitacoradeteresa.blogspot.com/2016/05/los-signos-de-puntuacion-en-el-cine-las.html>
 What is a Genre? (n.d) Archivo Pdf. Recuperado de: https://www.utoledo.edu/al/english/programs/composition/studio/pdf/What_is_a_genre.pdf
 Monica Nelson (2018, Marzo 30). Why Do We Have Genres of Film? Recuperado de: <http://www.moviepredators.com/movie-articles/why-do-we-have-genres-of-film/>
 Main Film Genres. (n.d.). Recuperado de: <https://www.filmsite.org/genres.html>
 Los géneros cinematográficos. (2015, Diciembre 08). Recuperado de: <https://es.slideshare.net/todoempresas/los-gneros-cinematograficos-55946964>
 Género cinematográfico. (n.d.). Recuperado de: https://www.ecured.cu/Género_cinematográfico
 ¿Cuáles son los géneros cinematográficos? (n.d.). Recuperado de: <http://www.saberia.com/cuales-son-los-generos-cinematograficos/>
 CARLOS CHAVES (2012, Abril 07). Los Géneros Cinematográficos. Recuperado de: http://labutacadecine.blogspot.com/2012/04/los-generos-cinematograficos_07.html
 Zeke K. (2015, Marzo 17). Ultimate List of Film Sub Genres. Recuperado de: <https://www.nyfa.edu/student-resources/ultimate-list-of-film-sub-genres/>
 Film Genres (n.d) Archivo Pdf. Recuperado de: <http://www.scriptmag.com/wp-content/uploads/Film-Genre-Freemium.pdf>
 Daniel Dercksen F. (2015, Octubre 11). Genre and genre conventions. Recuperado de: <https://writingstudio.co.za/what-type-of-story-are-you-writing/>
 Rodrigo Espinel (2019, Marzo 08). ¿Qué géneros cinematográficos han ganado mayor popularidad en las últimas décadas? Recuperado de: <https://produccionaudiovisual.com/produccion-cine/que-generos-cinematograficos-han-ganado-mayor-popularidad-en-las-ultimas-decadas/>
 2. What Is Genre and How Is It Determined? (n.d.). Recuperado de: <https://milnepublishing.geneseo.edu/exploring-movie-construction-and-production/chapter/2-what-is-genre-and-how-is-it-determined/>
 Kristina Dems (n.d.). Film Genres: List & Brief Description of Film Genres. Recuperado de: <https://www.brighthub.com/multimedia/video/articles/107939.aspx>
 Nrea Zaldivar (2018, Junio 28). Los géneros cinematográficos, el sello de identidad de la trama. Recuperado de: <https://elregidordecine.com/los-generos-cinematograficos/>
 Action Movies. (n.d.). Recuperado de: <https://www.filmbug.com/dictionary/action-mo->

vies.php
 Rachelle Ramirez (n.d.). Secrets of the Action Genre. Recuperado de: <https://storygrid.com/secrets-of-the-action-genre/>
 Leslie Watts (n.d.). Action Genre Conventions. Recuperado de: <https://storygrid.com/action-genre-conventions/>
 Alexander Huls (2017, Febrero 10). 'John Wick 2' Cinematographer: Here's How to Shoot a Great Fight Scene. Recuperado de: <https://blog.pond5.com/12809-john-wick-2-cinematographer-heres-how-to-shoot-a-great-fight-scene/>
 Noam Kroll (2015, Julio 23). 3 Rules for Shooting Action Sequences. Recuperado de: <https://www.premiumbeat.com/blog/3-rules-for-shooting-action-sequences/>
 Genre and conventions of comedy. (2013, Febrero 01). Recuperado de: <http://danielle-pageasmedia.blogspot.com/2013/02/genre-and-conventions-of-comedy.html>
 Ryan McAfee (n.d.). 10 Comedic Camera Techniques Every Filmmaker Should Know. Recuperado de: <https://blog.pond5.com/16424-10-comedic-camera-techniques-every-filmmaker-know/>
 Characteristics of Drama. (2015, Septiembre 10). Recuperado de: https://medium.com/@english_grammar/characteristics-of-drama-2d42c83e9a08
 Clase 6 – Los géneros y Subgéneros Cinematográficos (I) – El Drama. (2014, Febrero 04). Recuperado de: <https://www.colegiosanroque.org/blogs/clase-6/>
 Robert Longley G. (2019, Mayo 25). What Is Drama? Literary Definition and Examples. Recuperado de: <https://www.thoughtco.com/drama-literary-definition-4171972>
 Horror Genres and Sub-genres. (2014, Marzo 16). Recuperado de: <http://popcornhorror.com/genres/>
 Rachelle Ramirez (n.d.). Secrets of the Horror Genre. Recuperado de: <https://storygrid.com/secrets-of-the-horror-genre/>
 Jen Yamato (2017, Octubre 12). Horror's maestros on what drives the movies that scare us most. Recuperado de: <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-ca-mn-horror-directors-language-of-horror-20171013-story.html>
 Ronald E Riggio Ph.D. (2014, Octubre 21). The Top Ten Things That Make Horror Movies Scary. Recuperado de: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/cutting-edge-leadership/201410/the-top-ten-things-make-horror-movies-scary>
 Rianne Hill Soriano (2017, Septiembre 15). Typical Characteristics of a Horror Movie. Recuperado de: <https://ourpastimes.com/typical-characteristics-of-a-horror-movie-12560216.html>
 Noelle Buffam (2011, Marzo 26). Horror. Recuperado de: <https://thescriptlab.com/screenplay/genre/990-horror/>
 Conventions of Horror. (n.d.). Recuperado de: <http://iconicpictures.weebly.com/conventions-of-horror.html>
 Rasheed Khan (2017, Junio 01). TYPICAL HORROR MOVIE CHARACTERS. Recuperado de: <https://www.thedailystar.net/shout/typical-horror-movie-characters-1413931>
 Xiangyi Fu (2016, Mayo) Horror movie aesthetics. Archivo Pdf. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/9322/0ae85074b5b2d82e6bd5161c9ac525aa9a4d.pdf>

Noam Kroll (2015, Junio 08). Cinematography Tips For Horror Filmmakers. Recuperado de: <https://www.premiumbeat.com/blog/cinematography-tips-for-horror-filmmakers/>

Emily Buder (2016, Octubre 31). 14 Beautifully Shot Horror Films That Changed Cinematography Forever. Recuperado de: <https://nofilmschool.com/2016/10/horror-film-cinematography>

Cinematography of a Horror Film. (2017, Octubre 14). Recuperado de: <https://www.makefilmtellstories.com/cinematography-of-a-horror-film/>

Abby McCallum (2016, Agosto 27). How do I film a successful horror/thriller film, in terms of cinematography? Recuperado de: <https://www.quora.com/How-do-I-film-a-successful-horror-thriller-film-in-terms-of-cinematography>

Dave Trumbore (2017, Octubre 26). 20 Scariest Animated Horror Movies: From Disney Classics to Adult Anime. Recuperado de: <http://collider.com/animated-horror-movies/#paranorman>

Romance Films (n.d) Recuperado de: <https://www.filmsite.org/romancefilms.html>

Film Genre Research: Romance and its Sub-Genres. (n.d.). Recuperado de: <https://krissau-la2medialampton.weebly.com/film-genre-research-romance-and-its-sub-genres.html>

Jeremy Thomas (2017, Enero 07). What are the 7 Sub-genres of Romance Movies? Recuperado de: <https://medium.com/@jeremythomas0191/what-are-the-7-sub-genres-of-romance-movies-4140491d06ba>

Fantasy Films (n.d) Recuperado de: <https://www.filmsite.org/fantasyfilms.html>

Three different Conventions of the Fantasy film genre. (2014, Diciembre 04) Recuperado de: <https://siobhannmediastudies.weebly.com/blog/three-different-conventions-of-the-fantasy-film-genre>

Cine Fantástico (n.d) Recuperado de: https://www.ecured.cu/Cine_fant%C3%A1stico

Noelle Buffam (2011, Marzo 26). Fantasy. Recuperado de: <https://thescriptlab.com/screenplay/genre/987-fantasy/>

Características del género fantástico [Definición, autores y obras] (2017 Febrero 09). Recuperado de: <http://caracteristicas.org/genero-fantastico/>

Julián Pérez Porto y María Merino (2014) Definición de Relato Fantástico. Recuperado de: <https://definicion.de/relato-fantastico/>

Francisco Med (2017, Octubre 17). ¿Cuál es la diferencia entre fantasía y ciencia ficción? (O científicos vs magos). Recuperado de: <https://www.elclubdelafabula.com/single-post/2017/09/11/%C2%BFcu%C3%A1l-es-la-diferencia-entre-fantas%C3%A1-da-y-ciencia-ficci%C3%B3n>

Top 50 Fantasy TV Shows (n.d). Recuperado de: https://www.imdb.com/search/title/?genres=fantasy&title_type=tv_series,mini_series

Sareesh Sudhakaran (2017, Diciembre 25). What is Composition and Framing in Cinematography? Recuperado de: <https://wolfcrow.com/what-is-composition-and-framing-in-cinematography/>

Fernando Leandro (n.d). La composición de los planos en el storytelling. Recuperado de: <https://documentalistadigital.blogspot.com/2016/02/la-composicion-de-los-pla->

nos-en-el.html

Eric Kim (n.d). Part 1: Cinematography and Composition Lessons from All the Money in the World (2017) film by Ridley Scott. Recuperado de: <https://erickimphotography.com/blog/2018/05/15/cinematography-and-composition-lessons-from-all-the-money-in-the-world-2017-film-by-ridley-scott/>

Danny F. Santos (2017, Julio 20). Cinematography 101: Frame Composition – Beyond the Rule of Thirds. Recuperado de: <https://doddlenews.com/cinematography-101-frame-composition-beyond-the-rule-of-thirds/>

James Deruvo (2017, Julio 20). Cinematography 101: Five Basic Rules Of Camera Composition. Recuperado de: <https://doddlenews.com/cinematography-101-five-basic-rules-of-camera-composition/>

Eric Kim (2017, Abril 20). 10 CINEMATOGRAPHY, COMPOSITION, AND LIFE LESSONS I LEARNED FROM WATCHING DR. STRANGE. Recuperado de: <https://www.diyphotography.net/10-cinematography-composition-life-lessons-learned-watching-dr-strange/>

Frank Dellario (n.d) Framing And Composition Cinematography: Going Beyond The 1/3 Rule. Recuperado de: <https://pixelvalleystudio.com/pmf-articles/framing-and-composition-cinematography-going-beyond-the-13-rule>

Composition For Filmmakers: Framing Your Shots (n.d). Recuperado de: <https://learnaboutfilm.com/film-language/picture/frame-it-right/>

Sofia Vargas (2018, Septiembre 22). Unas simples líneas revelan la genialidad detrás de escenas icónicas del cine. Recuperado de: <https://mymodernmet.com/es/composiciones-fotograficas-cine-raymond-thi/>

Dunja Djudjic (2017, Diciembre 12). FIVE COMPOSITION RULES OF FILMMAKING, AND HOW TO BREAK THEM. Recuperado de: <https://www.diyphotography.net/five-composition-rules-filmmaking-break/>

Jon Sparkman (2016, Octubre 24). Why The Golden Ratio Is Better Than The Rule Of Thirds. Recuperado de: <https://petapixel.com/2016/10/24/golden-ratio-better-rule-thirds/>

Nina Godlewski (2016, Julio 22). The hidden lines behind 10 masterfully composed cinematic shots. Recuperado de: <https://www.businessinsider.com/composition-lines-behind-iconic-movie-scenes-2016-7>

THE ART OF COMPOSITION: 140 ICONIC SHOTS (n.d) Recuperado de: <https://www.iamag.co/the-art-of-composition-140-iconic-shots/>

Neil Oseman (2017, Junio 02). LEAD ROOM, NOSE ROOM OR LOOKING SPACE. Recuperado de: <http://neiloseman.com/lead-room-nose-room-or-looking-space/>

Rogelio Carballido (2016, Marzo 18). Continuidad Narrativa. Recuperado de: <https://prezi.com/3qzx2vrglxeo/continuidad-narrativa/>

Continuidad o Raccord (2010, Diciembre 05). Recuperado de: <http://lenguajeaudiovisualinfantil.blogspot.com/2010/12/5-continuidad-o-raccord.html>

Lucía Tello Díaz (2018, Noviembre 08). ¿Qué es el raccord o continuidad en el cine? Explicación sencilla con ejemplos. Recuperado de: <https://www.unir.net/marketing-comunicacion/revista/noticias/que-es-el-raccord-o-continuidad-en-el-cine-explicacion->

sencilla-con-ejemplos/549203656310/

Introducción al montaje y Edición de vídeo (n.d). Recuperado de: <https://nataliasoleadadllugar.wordpress.com/continuidad-visual/>

Juan Maravall (2016, Febrero 25). El Raccord o Continuidad. Recuperado de: <https://juanmaravall.blogspot.com/2016/02/el-raccord-o-continuidad.html>

Raccord o continuidad en cine: en qué consiste (n.d). Recuperado de: <https://aprendercine.com/raccord-o-continuidad-en-cine/>

Raccord (2012, Mayo 07). Recuperado de: <https://glosarios.servidor-alicante.com/lenguaje-cine/raccord>

Fabio Vallarelli (2016, Agosto 18). LA ILUSIÓN DE CONTINUIDAD EN EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO: ¿QUÉ ES EL RACCORD DE APREHENSIÓN RETARDADA? Recuperado de: <https://revista24cuadros.com/2016/08/18/la-ilusion-de-continuidad-en-el-lenguaje-cinematografico-que-es-el-raccord-de-aprehension-retardada/>

What are Raccords? (n.d) Recuperado de: <https://www.pikwhip.com/en/article/4/32/what-are-raccords/>

El eje de acción: una técnica de película (n.d). Recuperado de: <https://www.tallerdeescritores.com/el-eje-de-accion>

Joaquín M.C. (Año desconocido, Mayo 18). 23 errores en películas que podían haber sido arreglados pero que se dejaron como anécdota. Recuperado de: <https://lavozdelmuro.net/23-errores-en-peliculas-que-podian-haber-sido-arreglados-pero-que-se-dejaron-como-anecdota/>

Jonathan M (n.d). 20 Películas con errores de continuidad muy obvios pero que nunca notaste; no las verás igual. Recuperado de: <https://www.laguiadelvaron.com/errores-de-continuidad-en-peliculas/>

Paula Cámara (2017, Febrero 22). Errores de Películas y Fallos de Raccord. Recuperado de: <https://www.silenzine.com/errores-de-peliculas/>

El Raccord o Continuidad Cinematográfica (2014, Enero 24). Recuperado de: <https://blog.agencialanave.com/el-raccord-o-continuidad-cinematografica/>

Wendy Grieb (2018, Diciembre 18). 17 expert storyboard tips for TV animation. Recuperado de: <https://www.creativebloq.com/advice/storyboard-tips>

Caleb Ward (2014, Julio 15). 10 Tips for Creating Storyboards from Dreamworks. Recuperado de: <https://www.premiumbeat.com/blog/10-tips-for-creating-storyboards-from-dreamworks/>

Mario Maldonado (2017, Diciembre 22). Storyboard: El "Cómic" Previo a la Película. Recuperado de: <http://www.industriaanimacion.com/2017/12/storyboard-comic-previo-pelicula/>

Shawn (2014, Abril 15). Animated Video Production: From Storyboard to Finished Product. Recuperado de: https://idearocketanimation.com/3961-storyboard-to-finished-animation/?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F

Johnny Chew (2019, Junio 01). Learn How Animatic Is Used in Film and Animation. Recuperado de: <https://www.lifewire.com/what-is-an-animatic-4058250>

Jim Cascarina (n.d). What is an animatic? Recuperado de: <https://www.animatic.co.uk/>

what-is-an-animatic

James Chambers (n.d). What is an animatic? Recuperado de: <https://boards.com/blog/what-is-the-definition-of-an-animatic-storyboard>

Javier Prado (2013, Noviembre 20). Animatic, definición y ejemplos. Recuperado de: <http://lanuez.blogspot.com/2013/11/animatic-definicion-y-ejemplos.html>

Mario Maldonado (2018, Junio 20). Animatic - El Storyboard de Hoy. Recuperado de: <http://www.industriaanimacion.com/2018/06/animatic-storyboard-de-hoy/>

SC Lannom (Junio 20, 2019). 23 Storyboard Examples from popular films (with FREE Storyboard Templates). Recuperado de: <https://www.studiobinder.com/blog/storyboard-examples-film/#alien>

Matt Singer (2017, Octubre 17). A MOVIE STORYBOARD ARTIST REVEALS THE SECRETS OF HIS TRADE. Recuperado de: <https://screencrush.com/movie-storyboards-2/>

Orlando Aguirre (2005, Mayo 15). Storyboard: del Trazo al celuloide. Recuperado de: <http://www.artstudiomagazine.com/cine/storyboard.html>

Libros

Tumminello, W. (2008). *Exploring storyboarding*. Australia: Delmar/Cengage Learning.

Pallant, C., & Price, S. (2015). *Storyboarding: A critical history*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Whitaker, H., Halas, J., & Sito, T. (2015). *Timing for animation*. New York: Focal Press.

Wells, P., & Moore, S. (2017). *The fundamentals of animation*. London: Bloomsbury Visual Arts.

Katz, S. D. (2019). *Film directing shot by shot: Visualizing from concept to screen*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions

Beiman, N. (2017). *Prepare to board!: Creating story and characters for animated features and shorts*. Boca Raton: CRC Press, Taylor & Francis Group.

Glebas, F. (2008). *Directing the story*. Oxford: Focal.

Simon, M. (2015). *Storyboards: Motion in art*. New York: Focal Press.

Hart, J. (2013). *The Art of the Storyboard: A filmmakers introduction*. Focal Press.

Ghertner, E. (2010). *Layout and compositi*

