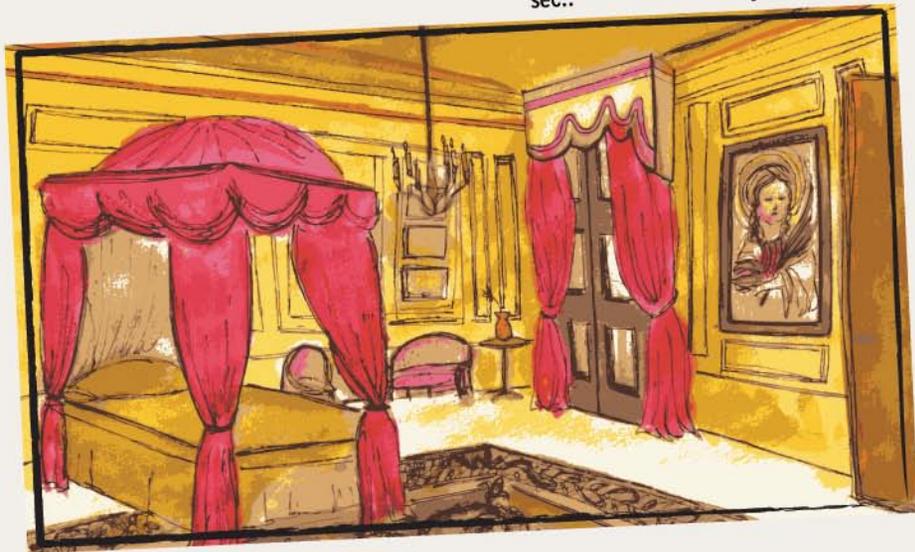


"El *story board* de dirección de arte como herramienta visual en una producción audiovisual"

sec.:

hoja:



descripción:

notas:

Tesina

Que para obtener el título de:

Director de Tesina:

Licenciado en Diseño y
Comunicación Visual.

Mtro. Adán
Zamarripa Salas.

Presenta:

Lilia Ruiz Veázquez



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“El story board de dirección de arte como herramienta visual en
una producción audiovisual”

Tesina

Que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual.

Presenta:
Lilia Ruiz Velázquez

Director de Tesina: Mtro. Adán Zamarripa Salas.

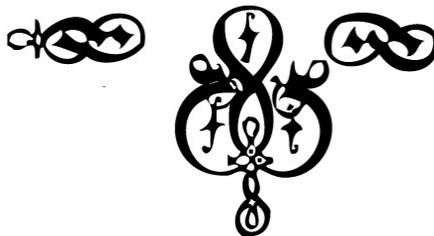
México, D.F., 2009

DEDICATORIAS y AGRADECIMIENTOS

Todo el esfuerzo que he puesto en este trabajo lo dedico con mucho cariño a mis padres por el incondicional afecto y comprensión que he recibido siempre, a mi hermana, siempre dispuesta a ayudarme en todo momento.

A mis maestros por quienes siento un enorme respeto y admiración como personas y como profesionistas. A mis amigos con quienes aprendí y conviví gran parte de mi vida además del apoyo que mutuamente nos dimos en nuestra formación profesional y en general a todos aquellos que formaron parte de esta investigación tanto directa como indirectamente y que la hicieron posible por sus muchos consejos y apoyo.

El storyboard de dirección de arte como herramienta visual en una producción audiovisual



Lilia Ruiz Velázquez

ENAP / UNAM

INDICE

CAPÍTULO 1__El <i>storyboard</i>.....	5
Definición.....	7
Los comienzos del <i>storyboard</i>	7
Lenguaje gráfico.....	13
Funcionalidad / importancia.....	13
Planos.....	17
Ángulos de toma (cámara).....	21
Altura de la cámara.....	22
Movimientos de cámara.....	23
Movimientos libres.....	27
Movimientos ópticos.....	27
La composición de la toma.....	27
Materiales y características.....	29
Formatos.....	29
CAPÍTULO 2__ Tipos de <i>storyboard</i>.....	33
<i>storyboard</i> de animación.....	37
Animatic y story reel.....	41
<i>storyboard</i> cine y TV.....	45
<i>storyboard</i> multimedia	49
<i>storyboard</i> de dirección de Arte.....	52
Plantillas de <i>storyboard</i>	53
CAPÍTULO 3__El <i>storyboard</i> en la dirección de arte.....	61
La calle de la Quemada	75
CONCLUSIÓN.....	87
GLOSARIO.....	88
BIBLIOGRAFÍA.....	90

INTRODUCCIÓN

La industria cinematográfica adopta al storyboard, una herramienta del cine de animación, donde los planos se crean desde cero mediante un proceso lento y caro. Es esencial saber cómo quedarán los planos desde el inicio en vez de elegirlos a la hora del montaje, anticiparse al resultado final evita costos y tiempos innecesarios. Y eso es justamente lo que permite éste conjunto de viñetas que es el storyboard.

En el formato común del storyboard utiliza debajo de cada plano diversos apartados para especificar consideraciones de realización, producción y postproducción, así como un apartado para incluir el diálogo de los personajes, los efectos de audio y la duración del mismo.

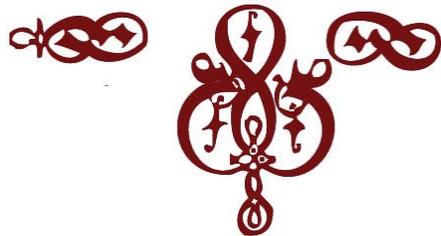
Este proyecto de investigación surgió a partir de la necesidad de abordar un poco más a fondo sobre el tema. Los storyboard son herramientas útiles en la elaboración de un proyecto, tienen una función importante y no sólo un relleno o adorno para un detrás de cámara.

Es frecuente realizar proyectos en la orientación de multimedia, de la carrera de Diseño y Comunicación Visual de la ENAP, en los cuales los alumnos invierten tiempo para presentar un buen trabajo e incluso hagan uso de un storyboard por exigencias de la materia. Es conveniente conocer un poco más del storyboard como una herramienta de apoyo y planeación. Esta investigación tiene este propósito, facilitar información que ayude y sirva de referencia al alumno desde una breve historia, que muestre que el storyboard surge prácticamente a la par tanto del cine como de la animación y quizá junto al de las historietas. Algunas cosas sobre su lenguaje audiovisual así como los diferentes tipos de storyboard con sus características principales.

Dicho trabajo utiliza el sistema de referencia American Psychological Association (APA) para citas documentales.

1

EL STORYBOARD





Storyboard de wall-e. Pixarfactory.blogspot.com

DEFINICIÓN

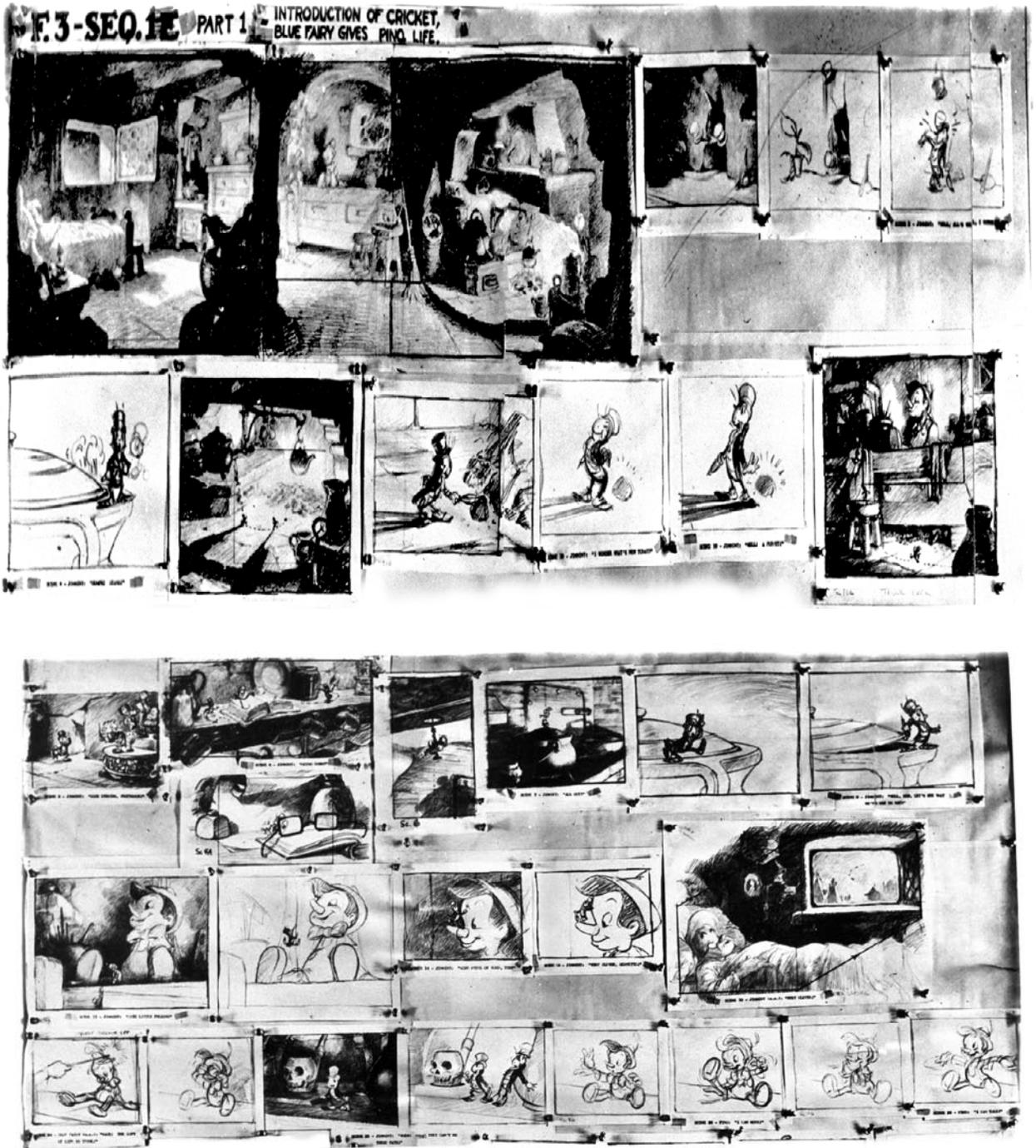
Los *storyboard* son una serie de ilustraciones mostradas en secuencia. Son como los comics, dibujos que cuentan una historia. Su objetivo es el de servir de guía para entender una historia, pre visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

Un *storyboard* es en esencia una serie grande de viñetas de la película o alguna sección de la película producida de antemano para ayudar a los directores y los cineastas a visualizar las escenas y encontrar problemas potenciales antes de que éstos ocurran. Los *storyboards* incluyen instrucciones o apuntes necesarios que servirán al equipo de trabajo para que este se desarrolle dentro de un plan pre establecido, como los son movimientos de cámara, planos, movimientos del personaje, etc. Gracias a este elemento de planeación, el director puede desglosar y segmentar su filmación sin seguir estrictamente el orden lógico de la trama. (Fernández, 2000, p. 2-3)

En la creación de una película con cualquier grado de fidelidad a una escritura, un *storyboard* proporciona una disposición visual de acontecimientos tal como deben ser vistos por el objetivo de la cámara. Fue desarrollado en el estudio de Walt Disney durante principios de los años 1930, después de varios años de procesos similares que fueron empleados en Disney y otros estudios de animación. Por otro lado, el *Storyboarding* se hizo popular en la producción de películas de acción viva durante principios de los años 40's. En este proceso de *storyboarding*, los detalles técnicos más complicados en el trabajo de una película pueden ser descritos de manera eficiente en el cuadro (la imagen), o en la anotación al pie del mismo. (Hart, 1999, p.1-3)

LOS COMIENZOS DEL *STORYBOARD*

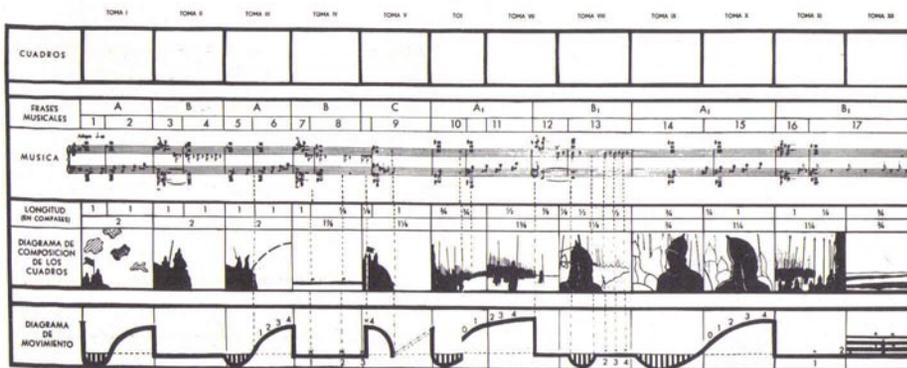
La planeación de un proyecto visual utilizando el *storyboard* tiene algún tiempo de existir aunque anteriormente éste no era tal y como se usa en la actualidad.



Storyboard de "Pinocho" (1940) de Walt Disney.

No hay una fecha precisa del nacimiento del *storyboard*; sin embargo va muy de la mano con el cine de animación.

Por su parte cabe destacar que en los años 20's varios cineastas creativos de la época participaban en algunas partes de la planeación y hacían bocetos, plasaban sus ideas en papel como anotaciones ilustradas, como David Wark Griffith, Charles Chaplin, Buster Keaton entre otros. Planeaban cosas pequeñas y básicas como el tiempo de la toma, el lugar donde se filmaría, que sets se debían construir, el vestuario etc. Cabe señalar el caso de Serguei Einsestein, quien utilizó *storyboards* muy elaborados que además relacionaba con partituras musicales. Películas como "El acorazado Potemkin" e "Ivan el terrible" están ampliamente explicados por Einsestein en sus propios libros.



Esquema de correspondencias audiovisuales, correspondiente a una escena de Alejandro Nevski

En cuanto a las caricaturas y series animadas desde "Felix el gato" en 1914 hasta "Kung fu panda" en 2008, empiezan como dibujos o series de dibujos como muchos personajes populares de animación como "Popeye" que inicio como el primer ejemplo de *storyboard*, un comic. (Hart, 1999, p 4-5)



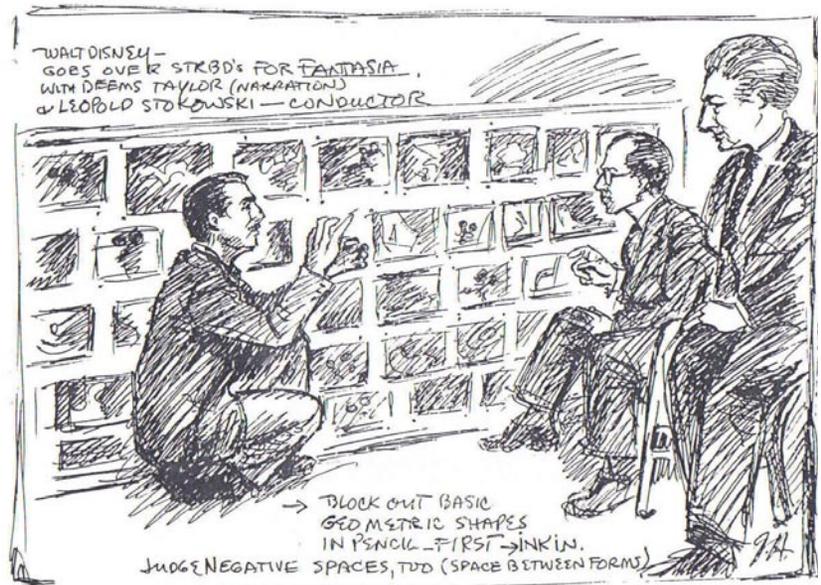
"Felix the cat" Comics Magazine code authority. 1955 #63 pag. 1..

El *storyboard* fue perfeccionado en la década de los años 30's, cuando la industria del cine del dibujo animado pasó a ser un trabajo de colaboración entre todos los artistas del estudio. Con los años la especialización de los trabajos en el proceso de la animación dio lugar al

1. Es un dibujo sencillo que muestra una composición preliminar a base de outlines, sólo da una idea general.
2. Es un dibujo preliminar, parecido al rough, su diferencia radica en que el sketch es usado como preparación o una guía para la posterior elaboración de un proyecto final, por lo tanto es un dibujo más detallado.



Interpretación esquemática de los sketches originales de Eisenstein para "Ivan el terrible" (1958) por John hart.



Interpretación esquemática de los sketches originales de Eisenstein para "Ivan el terrible" (1958) por John hart.

nacimiento del storyboard. (Hart, 1999, p. 18). Y fue el estudio Disney, quien refinó el uso del *storyboard* como un método esencial de pre visualización. Creó todo un proceso que ha ido evolucionando con el tiempo: primero con *roughs*¹ inspiracionales o *concept sketches*², después *sketches* en color (o libro de trabajo), la animación secuencial, y por último pintar los dibujos aprobados para la producción final.

Pero es bueno señalar que la evolución del *storyboard* va ligada con la historia misma del cine. En muchos casos, algunas formas de pre producción sólo daban algunas ideas a los actores, de cuál sería la siguiente toma y en qué consistía. Y aunque el storyboard en sí, fue desarrollado por Disney, Griffith ciertamente planeaba los movimientos de cámara, construcción de sets, etc. a través de dibujos. Más tarde, en “Gone with the wind” (1939), David O. Selznick aplica muchas de las técnicas de pre producción de Disney en su “Épica de la Guerra Civil”, Además del ya mencionado Eisenstein (Hart, 1999, p. 6)

Varias películas recientes han tenido mucha imaginación por parte de sus directores como George Lucas, el cual en el *storyboard* de su trilogía “Star Wars” ayudó a coordinar y a implementar todas las composiciones de las tomas que envolvían a los actores, las animaciones miniatura, los fondos y algunos otros efectos especiales, muchos de los cuales fueron concebidos por el maestro del storyboard Robert M. Guerre.

Basado en las formas artísticas de los comics, el *storyboard*, es una programación visual toma por toma que sugiere la acción del *script* y dicta sus propios requerimientos artísticos. Esto debe demostrar las visualizaciones gráficas del productor, director, del director de fotografía y el director de efectos especiales.

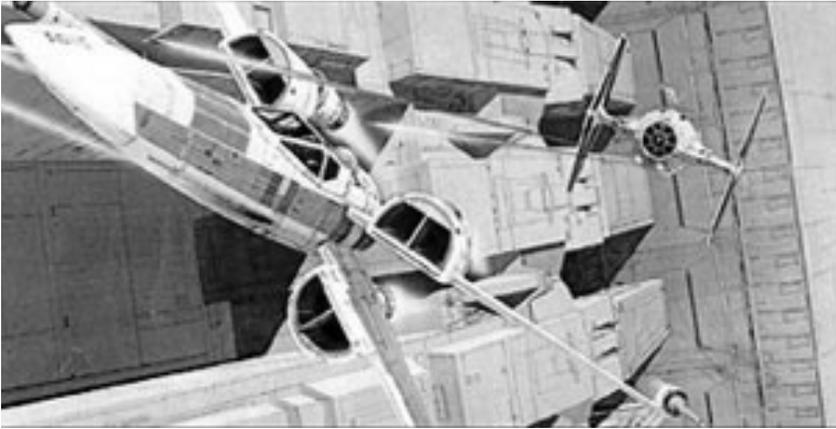
Tratando de satisfacer los requerimientos narrativos y visuales del productor, del director o del director de fotografía, del director de arte o diseñador de producción (a veces ambos), del diseñador de set, del director de efectos especiales; es el artista de *storyboard* quién tiene esta responsabilidad a través de *sketches*



Sketches de “The lion king”



Sketches de “Finding Nemo”



Sketches de "Star Wars" por de Ralph McQuarrie.
Imagen superior: A new hope:conceptualización.
Imagen centra: "The return of the Jedi": conceptualización de persecución.
Imagen inferior: Angar de Mos Eisley.

que mostrarán conceptos visuales que posteriormente serán ilustrados en cientos de secuencias. (Hart, 1999, p. 18)

Un buen guión es la base de partida del proyecto del proceso de producción. Debe ser una base sólida, adecuada al público al que se dirige, con la duración requerida para el espacio al que se destina, expresada en la forma en que mandan los estándares de presentación y que aporte todos los datos precisos para su interpretación, producción y realización.

Partiendo de una segmentación de la obra en secuencias y escenas hay una serie de anotaciones referidas a iluminación, utilería, decorados, maquillaje, vestuario, etc. De las cuales debe hablarse al inicio de cada secuencia o de la escena. Sirven para construir el ambiente que facilite la consecución de la expresividad buscada. (Fernández Díez F., 1994, p.24)

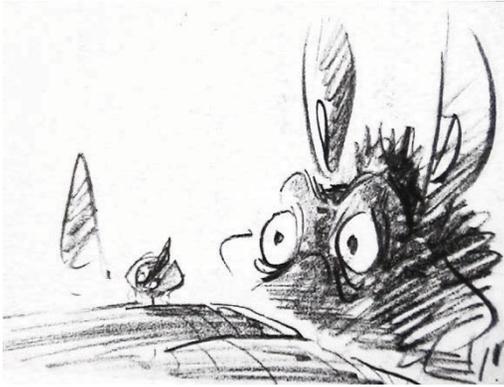
Muchas veces un director tendrá una idea clara de lo que quiere en cuanto a color, texturas, locaciones, tipos de iluminación etc., pero de igual manera puede no saber bien lo que quiere. Reunirse desde el inicio con el director de fotografía y el diseñador de producción ayudará a dejar más en claro las ideas para trabajar en una misma dirección sin desviarse más de lo necesario del plan original.

LENGUAJE GRÁFICO DEL *STORYBOARD*

Los *storyboards* presentan indicaciones tales como son movimientos (tanto de cámara como de los personajes), ángulos de toma, transiciones, etc.

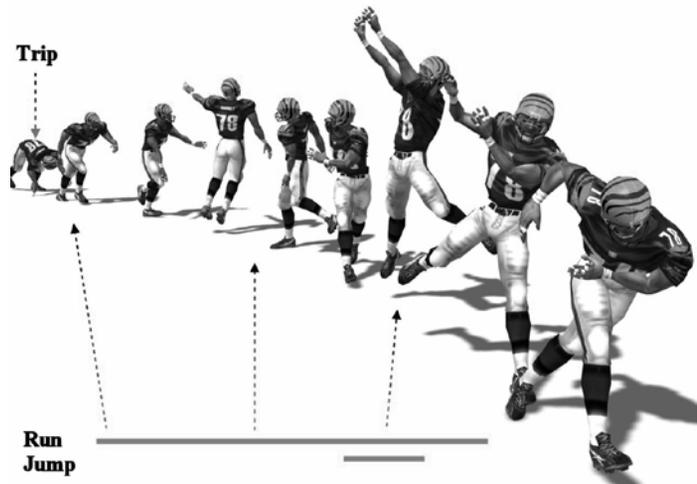
1. FUNCIONALIDAD E IMPORTANCIA

a) Conceptualización. El storyboard es una herramienta para trabajar con la idea principal y la estructura del proyecto. Incluso cuando se tenga la noción absolutamente detallada y completa en la cabeza, pasarlo al papel es un proceso creativo. Pensar en los cambios y problemas que podría tener el producto nos permite visualizar la película antes de ser realizada y resolver problemas que



Las imágenes finales de "The lion king" de The art of the lion king, 1993.

puedan surgir durante la filmación, la modificación de escenas y tomas para un mejor resultado. No importa lo informal que pueda ser mientras expliquen de manera clara el concepto. En el *storyboard* se puede regresar un paso atrás de la idea y estudiarlo con una visión más objetiva.



Esta imagen muestra un movimiento en su inicio y su final. Se marcan 4 movimientos importantes (*keyframes*) cuando se levanta, cuando corre, luego salta y vuelve a correr.

b) Momentos clave (*key frames*).

El *storyboard* debe representar todos los momentos clave del film.

El número de dibujos individuales puede variar. Si se piensa en una escena como acción viva en algún lugar, durante un periodo en una locación esa escena deberá ser representada en al menos un dibujo.

Normalmente cada escena es hecha con un número diferente de tomas, cada toma debe ser un dibujo por separado.

c) Fluidez y transición. El proceso del *storyboard* debe dirigir la atención a dos elementos estructurales en particular. El primero es el orden de la secuencia de las tomas individuales y la segunda se refiere a una buena estructura de escenas y tomas que debe permitir la integración de dibujos intermedios.

d) Detalle, composición y estética. La cantidad correcta del detalle es la que permita a uno mismo y a los demás que entiendan el plan. No todos los dibujos necesitan detallarse en el mismo nivel. Sin embargo, es una buena idea tener al menos una imagen detallada para cada escena que muestre todo el fondo, la paleta del color que se esté usando, el estilo de los personajes, etc.

NOTA:
La composición de la imagen, tanto fija como en movimiento es un tema bastante amplio que requiere una revisión y estudio aparte, por lo cual es conveniente revisar un libro especializado en este tema para profundizar más en la materia.

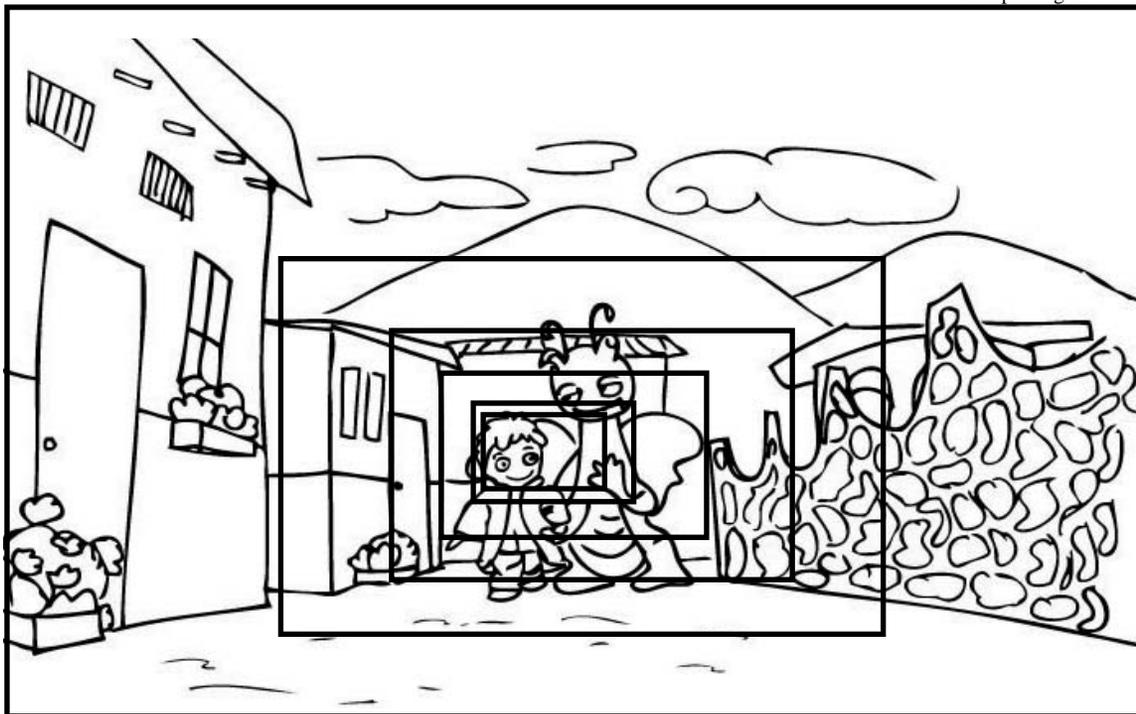
En resumen el *storyboard* es parecido a un cómic con la historia dibujada de la película, expuesta plano a plano por medio de dibujos que señalan el encuadre a realizar y van acompañados de los textos, con los diálogos correspondientes, efectos especiales movimientos de cámara y efectos de sonido. Es muy útil en el momento del rodaje, pues facilita el trabajo de los técnicos sobre todo en secuencias de acción. Es imprescindible donde hay efectos especiales que posteriormente han de superponerse. No se necesita ser un gran dibujante, pero si un buen visualizador, que por medio de dibujos sencillos ó *roughs* da a entender la acción que ocurre dentro de cada toma o *shot*, experimentando muchas veces sobre el papel como se vería la toma de una escena como si estuviese filmada. Algunas películas solo utilizan el *storyboard* para resolver escenas particularmente difíciles, pero en las producciones de dibujos animados la película es enteramente ilustrada en el *storyboard*.

e) Planos y acercamientos. Es la distancia aparente de la cámara hasta el objetivo, y nos permiten acentuar detalles sobre los personajes o establecer los lugares donde se desarrollan las escenas. (Laybourne, 1998, p. 42)

En el lenguaje audiovisual, especialmente cinematográfico, el plano es la perspectiva de los personajes, objetos y elementos de las imágenes tal como los capta la cámara desde un lugar y un ángulo determinados. El plano comienza, según algunos autores, cuando la cámara empieza a rodar y termina cuando la cámara se detiene. Mientras la cámara se mantiene fija en un lugar y no varía el ángulo ni la distancia a la que toma las imágenes se habla de un mismo tamaño de plano.

La cámara es el ojo de la audiencia y lo primero que el realizador debe plantearse es qué emplazamiento es el mejor para captar en cada plano lo que se desea comunicar. Al decidir la ubicación de la cámara se define el plano a través de la perspectiva, el punto de vista y la distancia con respecto al personaje o motivo principal. (Fernández Díez F., 1999, p. 29-31)

<p>NOTA: El diseño tiene muchos recursos que ayudan en la composición, éstos son llamados "elementos del diseño".</p>



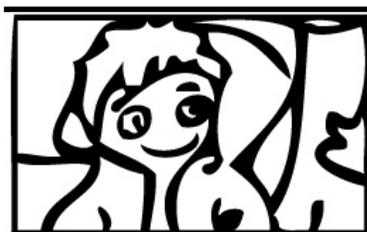
Plano general



plano americano



Plano medio



plano medio corto



Primer plano

I. Tipos de Planos

En términos generales se reconocen los siguientes tipos de plano (todas las indicaciones son aproximadas y flexibles):

Gran plano general: Muestra un gran escenario o una multitud. La persona no está o bien queda diluida en el entorno, lejana, perdida, pequeña, masificada. Básicamente es empleado para establecer geográficamente el lugar en que se encuentra el personaje y se desarrolla la acción. Tiene un valor descriptivo y puede adquirir la soledad o la pequeñez del hombre enfrente del medio. Algunos autores lo llaman plano general largo o plano panorámico.

Plano general: Muestra un escenario amplio en el cual se incorpora el sujeto de cuerpo entero. Tiene un valor descriptivo de personas o un ambiente determinado. Interesa la acción y la situación de los personajes. Se muestra al personaje en toda su longitud.

Plano americano: En este plano se enmarca al personaje hasta las rodillas también denominado $\frac{3}{4}$, o plano medio largo. Muestra acciones físicas de los personajes pero es suficientemente cercano para observar los rasgos del rostro. Recibe el nombre de “americano” debido a que este plano apareció ante la necesidad de mostrar a los personajes junto con sus revólveres en los *westerns* americanos.

Plano medio: Este enmarca al sujeto por arriba de la rodilla, las caderas o el pecho, tienen el nombre de largos cuánto más cerca están de las rodillas y cortos cuánto más se acercan al pecho. Es el plano más utilizado cuando hay diálogos entre personajes. Tiene un valor expresivo y dramático, pero también narrativo.

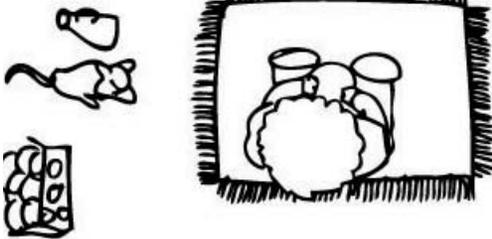
Primer plano o Close Up: Muestra la cabeza de la figura humana, desde el cuello. Concentrado en los rasgos faciales del personaje. Es un plano expresivo que nos permite ver el estado emotivo del personaje. (García, 1995, pág. 29)



Plano situación



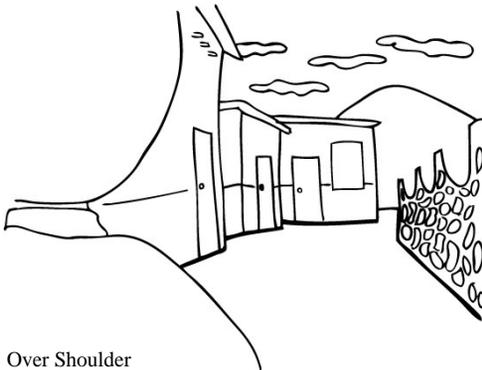
Contrapicada



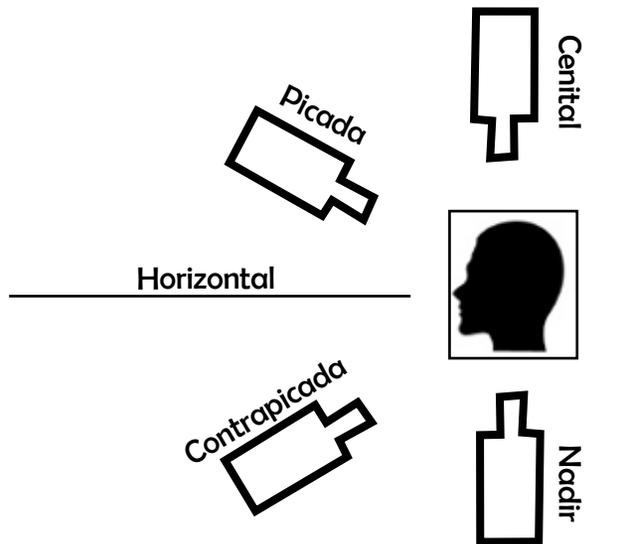
Cenital



Picada



Over Shoulder



Ângulos de toma

Primerísimo primer plano: muestra algún rasgo del rostro del personaje o algún objeto a una distancia muy corta.

Plano detalle: Muestra un objeto o una parte del cuerpo humano diferente del rostro muy cerca.

Plano de Situación: puede ser de lugar o temporal y se utiliza para localizar la acción tanto temporal como espacialmente. (Fernández Díez F. &., 1999, págs. 31-36).

A pesar de ser varios los tipos que planos que se utilizan, en general se pueden clasificar en tres importantes grupos, divididos según su practicidad:

Planos cerrados: Aquí el personaje ocupa la mayor parte del cuadro.

Planos medios: En este debe existir un equilibrio entre el personaje y el espacio que le rodea.

Planos abiertos: Aquí tiene mayor importancia el espacio; el personaje pueden encontrarse en el plano o incluso desaparecer. (Escalante, 2004, págs. 15-16).

II. Ángulos de toma

Es la posición de la cámara relativa al plano horizontal del personaje u objetivo. La dirección y tamaño desde donde la cámara toma la escena. La cámara puede colocarse a la altura de los ojos del personaje principal, pero no es la única opción. Cuando se sitúa la cámara por encima de los ojos del personaje, se obtiene un **plano picado**. Si el eje del plano picado está a 90 grados del eje de la visión horizontal del personaje, es decir, si la cámara se encuentra completamente encima de la cabeza del personaje se denomina **plano cenital**. Si, en cambio, la cámara enfoca al personaje por debajo de la horizontal de su mirada, el plano se llama **contrapicado**; si llega al extremo de una perspectiva vertical desde abajo, recibe el nombre de **plano nadir**. (Fernández Díez F., 1999, p. 49-50)

Otras definiciones de los ángulos de cámara son:

Picado u Ojo de águila: la cámara se sitúa por encima del objeto o sujeto mostrado, de manera que éste se ve desde arriba.

Contrapicado u Ojo de ratón: opuesto al picado.

Cenital: la cámara se sitúa completamente por encima del personaje, en un ángulo también perpendicular.

Nadir o Supina: la cámara se sitúa completamente por debajo del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo.

Over Shoulder: Como su nombre lo indica, la cámara está colocada sobre el hombro y siempre muestra el mismo lugar con respecto al cuerpo (Escalante, 2004, pág. 22).

III. Altura de cámara

Normal: La cámara se sitúa a una distancia del suelo equivalente a la de la vista. Entre 1,50 y 1,80 metros. El ángulo de la cámara es paralelo al suelo. No importa si el personaje está sentado, parado o acostado, al hablar de altura de cámara normal se refiere a la altura de los ojos del personaje.

Alta: se sitúa a una distancia mayor a 1,80 metros, si la distancia del suelo es muy alta, se habla de una cámara aérea.

Estos términos cinematográficos se han adaptado a otros lenguajes visuales, como el del cómic.

La perspectiva natural consiste en situar la cámara a la altura de los ojos del personaje, pues es así como acostumbramos a ver el mundo. La alteración de esa perspectiva habitual a través de planos picados o contrapicados busca crear distintas emociones en el espectador.

Una perspectiva elevada expresa una situación de inferioridad del personaje y puede utilizarse para despertar compasión en el espectador. De todas mane-

ras, una ligera elevación de la cámara respecto de la mirada del personaje no transmite inferioridad, sino que lo hace más fotogénico. A su vez, un personaje observado desde abajo suele sugerir fortaleza.

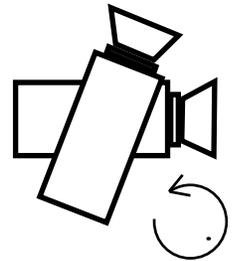
IV. Movimientos de cámara

El movimiento de cámara siempre va implícito con el personaje y los escenarios para ayudar a contar una historia en movimiento.

Es compartida la afirmación de que la historia de la técnica cinematográfica, y por extensión, de toda la técnica audiovisual puede asimilarse a la historia de la liberación de la cámara. No puede hablarse de una madurez del cine hasta que los cineastas se liberaron de la inmovilidad del plano general a la manera teatral y experimentaron en la búsqueda de un lenguaje propio basado en la planificación y en los movimientos de la cámara. (Fernández Díez F. &., 1999, pág. 53).



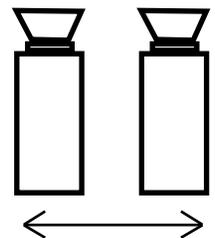
Steadicam.



Movimiento en su propio eje.

Panning (PANEÓ): Consiste en un movimiento de cámara sobre el eje vertical u horizontal. Normalmente la cámara está situada sobre un trípode y gira alrededor de su eje. Tiene un gran valor descriptivo y también puede tener valor narrativo. Se emplea para descubrir una acción o un escenario que no puede abarcarse de una sola vez. Su efecto práctico es similar al que se produce cuando se gira la cabeza hacia un lado u otro para visionar un gran espacio.

horizontal : Movimiento de derecha (*panning right*) a izquierda (*panning left*)

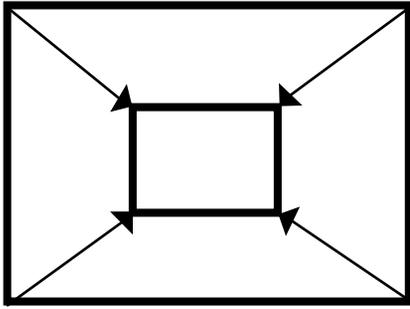


Desplazamiento a la izquierda

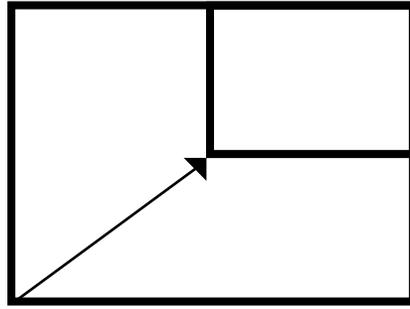
Desplazamiento a la derecha



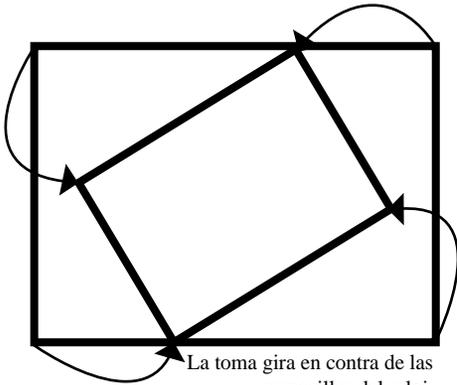
Travelling



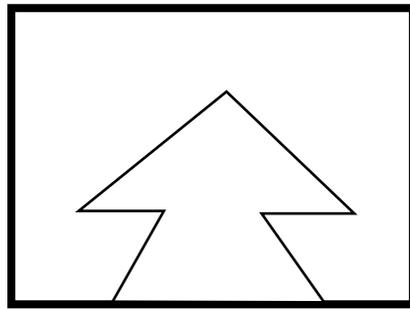
La toma se cierra hacia el centro.



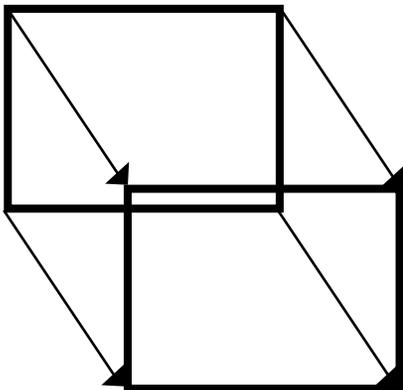
La toma se cierra hacia la esquina superior derecha.



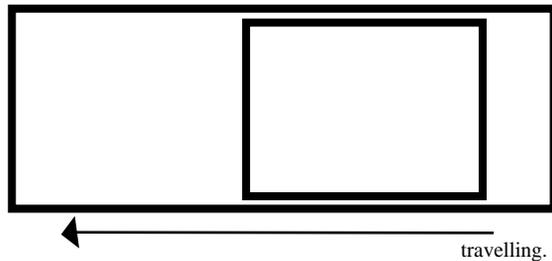
La toma gira en contra de las manecillas del reloj.



El personaje se mueve en la dirección que marca la flecha, pero la cámara se mantiene fija



La toma se mueve, quizá siguiendo a un personaje



travelling.

NOTA:

Los movimientos de cámara o incluso de personajes se indican con flechas en los cuadros del storyboard. No es regla general; sin embargo, es posible usar distintas flechas para indicar los movimientos, por ejemplo, una flecha sencilla para los movimientos de cámara y otra flecha más gruesa para indicar los movimientos del personaje.

o viceversa.

vertical: Movimiento de arriba (*tilt up*) a abajo (*tilt down*) o viceversa.

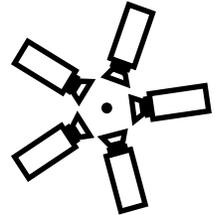
Travelling: Consiste en un desplazamiento de la cámara variando la posición de su eje. Movimiento hacia la izquierda (*travel left*) y movimiento hacia la derecha (*travel right*). Estos movimientos suelen ser por desplazamiento de la cámara por una persona, *travelling*, grúa, etc. no tiene una dirección determinada.

También se utiliza para nombrar el movimiento en círculos que se realiza alrededor de un personaje. (Fernández Díez F. &., 1999, págs. 51-59).

Dolly: Movimiento de la cámara sobre el Dolly³. (*Dolly in*) movimiento hacia delante, (*dolly out*) movimiento hacia atrás.



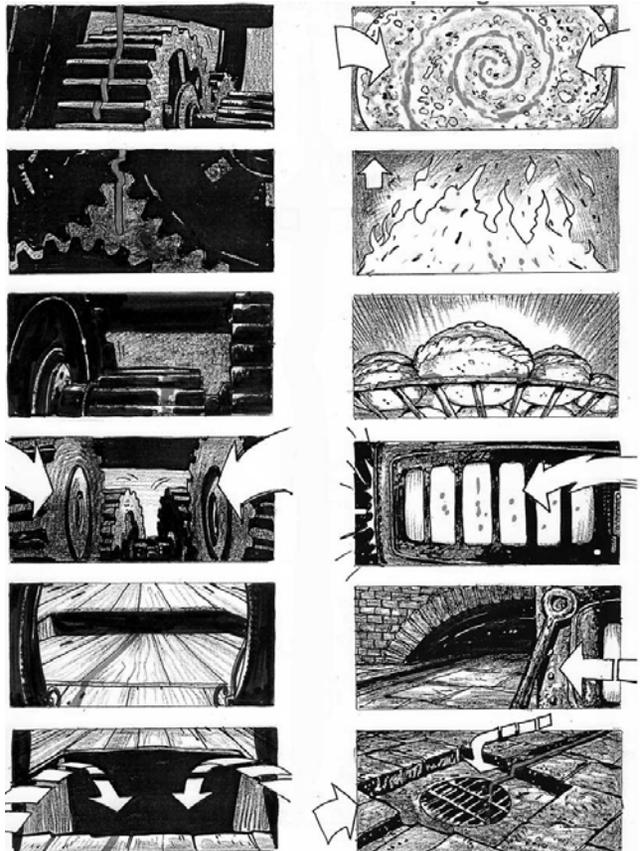
Desplazamiento hacia adelante y hacia atrás



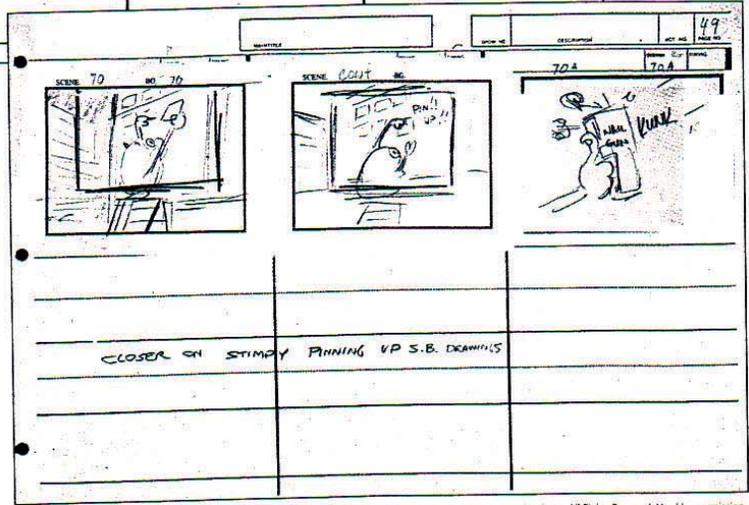
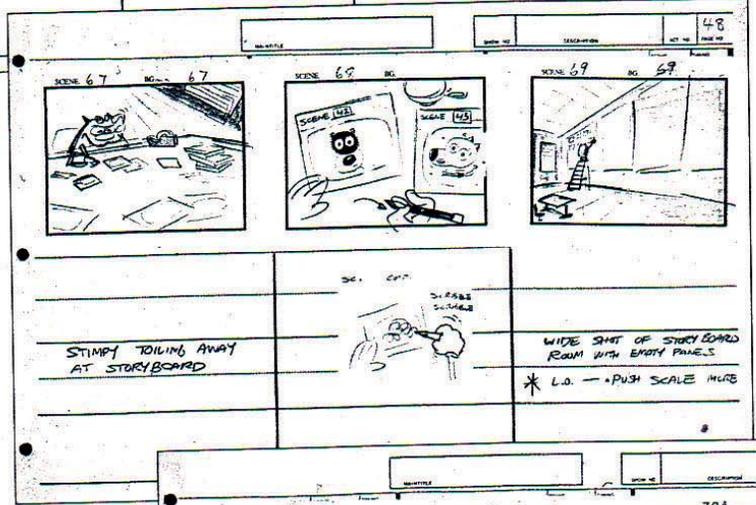
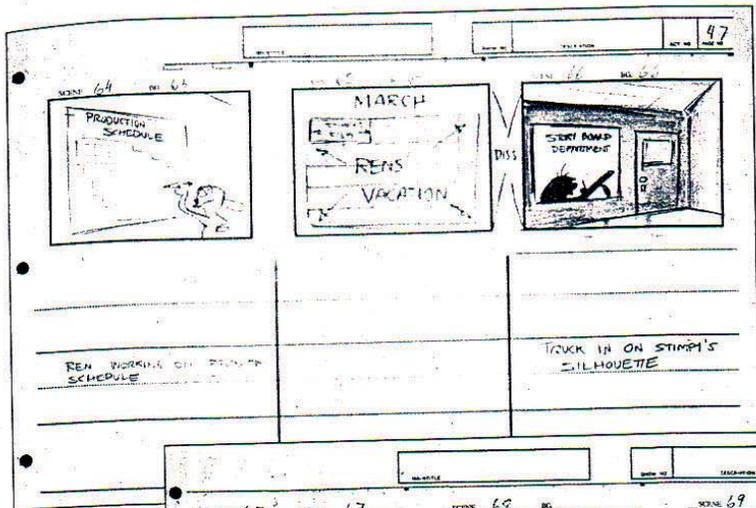
Desplazamiento alrededor del personaje u objeto

Circular o en arco: La cámara se desplaza en círculo alrededor del personaje u objeto. Este movimiento suele ser de exploración, permite ver la escena desde distintos puntos.

Las grandes producciones pueden permitirse fastuosos movimientos de cámara tomados con enormes grúas o desde aviones y helicópteros con sistemas especiales. Sin embargo, que la espectacularidad depende tanto de los medios disponibles como del ingenio con el que éstos se usen. De hecho, no es necesario contar con aparatos complejos para efectuar movimientos de cámara eficientes.



Créditos de inicio de "Sweeney todd" de Tim Burton



Fragmento del Storyboard de "El show de Ren y Stimpy" 1991-1996

V. Movimientos libres

Otro recurso utilizado para desplazar la cámara mientras se graba es cargarla al hombro o fijarla al cuerpo del operador mediante dispositivos estabilizadores como la steadicam. En ambos métodos la cámara recorre el espacio libre de las ataduras de cualquier plataforma o soporte, proporcionando un dinamismo especial a la escena. Además, si el ángulo de cámara es el de un plano subjetivo, esta fórmula incrementa el realismo y la tensión de la toma. Eso sí, la utilización del steadicam aporta un movimiento uniforme, suave y fluido a la imagen que contrasta con los resultados de desplazamiento con la cámara al hombro.

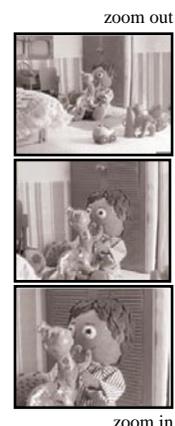
VI. Movimientos ópticos

Zoom: El movimiento del zoom se realiza con las cámaras que tienen objetivos de focal variable, es decir, objetivos zoom. El lente que permite, en forma manual o automática, acercarnos o alejarnos ópticamente del sujeto u objeto. También se llama travelling óptico, aunque, a diferencia del *travelling*, con el zoom los objetos que se acercan se comprimen, no descubrimos las áreas escondidas detrás de los objetos como lo podemos hacer con el *travelling*. En el cine y la televisión se puso de moda en los años 60 y 70 y su uso fue excesivo. (Fernández, 2000, págs. 57-60)

VII. La composición de la toma

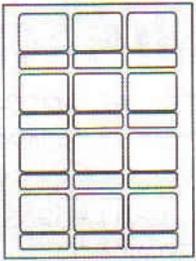
La composición de un cuadro puede aportar mayor o menor tensión dramática según la manera en que se yuxtapongan los elementos que allí aparecen. La composición busca colocar los elementos en el escenario para conseguir dos cosas: que el espectador mire donde el director desea y que el ambiente haga creíble el entorno. La composición puede servir incluso para prolongar el cuadro, más allá de los elementos que son visibles.

Mediante la composición organizamos los elementos en el interior del encuadre

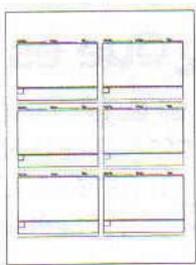


para que el espectador distinga con claridad lo que es significativamente importante a efectos comunicativos. Estructuraremos jerárquicamente los puntos de interés de la imagen, clarificaremos, seleccionaremos, destacaremos los elementos cruciales. (Fernández Díez F., 1999, p. 63)

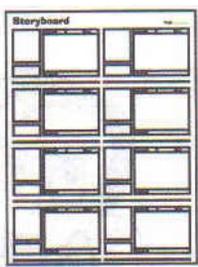
Para lograr esto es necesario usar las llamadas reglas de composición, las cuales son básicamente auxiliares en la labor de componer visualmente una imagen, donde no existan espacios inexplicables o un desequilibrio entre elementos que formen parte de la imagen. (Escalante, 2004, pág. 24)



El espectador va a encontrar atractivas y no atractivas tanto las imágenes fijas como la imágenes móviles. La disposición de los elementos dentro de un encuadre puede ayudar a guiar a nuestros ojos a ciertos puntos de interés. La composición se ha usado a lo largo de la creación pictórica y aunque estas reglas de composición estética son aplicables en la creación de imágenes en movimiento, la limitación de tiempo de éstas últimas hacen que su lectura deba ser más rápida por lo tanto es importante marcar los puntos de su interés con mayor ahínco.



La composición en imágenes móviles es un tema complejo en la creación audiovisual, pues se debe considerar desde la toma de la imagen hasta el montaje definitivo. (Fernández Díez F., 1999, p. 64)



2. MATERIALES Y CARACTERÍSTICAS

Los materiales que se usan para la elaboración de un *storyboard* son variados. No hay una regla en específico. Cada artista de storyboard elige la que crea conveniente.

Se pueden utilizar acuarelas, lápices de color, pasteles (grasos o secos), tintas chinas, pluma, carboncillo, grafito, plumones, etc.

También podemos encontrar storyboards llenos de color o en blanco y negro,

Victor Fernández, storyboard. Revista Dibujarte, México. No 5, reedición. 2-9.2000

lleno de detalles o simplemente trazos que esbozan una idea de figuras.

a) Formatos

Hay varios formatos para la elaboración del *storyboard*; puede considerarse solamente el cuadro mismo de la imagen o agregar espacios en los que se incluyen indicaciones sobre movimientos de cámara y encuadre. Uno de los *storyboard* más usados se lee de izquierda a derecha, de forma horizontal. La hoja, que se usa de manera apaisada, presenta en total cuatro paneles, cada uno con sus correspondientes cuadros para: imagen, diálogo, acción y notas.

El formato utilizado es muy variable. El artista de *storyboard*, puede ocupar hojas carta, oficio o A4, pero siempre debe hacer sus cuadros de escena a escala (Escalante, 2004, pág. 106).

La escala debe ser proporcional al soporte de salida que tendrá el proyecto. Cuando es pantalla de televisión la escala es de 4:3³ y para cine es 16:9⁴. En cuanto a páginas web o interactivos es mucho más variada y más flexible. Es importante tomar en cuenta desde el principio la proporción de cuadro, es decir, si va a ser para televisión, cine, internet, etc., para que cuando se realice el *storyboard* sea posible visualizar en el cuadro del sketch todo lo que aparecerá en cámara. Saber con anticipación esto, ayuda en el trabajo de composición de la escena o cuadro a filmar o grabar.

Normalmente en la hoja que se dibuja el *storyboard*, aparecen un cuadro donde irán las imágenes, es decir, la información visual, y al lado o en la parte inferior irá el cuadro o “caja” que llevará la información escrita (esta parte escrita del *storyboard* normalmente tiene separada la información en sus cajas respecti-



³ y ⁴. La relación de aspecto de una pantalla de televisión tradicional es de 4:3, que también se puede expresar como 1,33:1. Los televisores panorámicos (incluyendo los de alta definición) suelen tener una relación de aspecto de 16:9 (o 1,77:1).

TV frame 4:3



“Fuga” animación stop motion, UNAM, ENAP. 2007

35 mm HDTV frame 16:9



“Tras el delito” cortometraje, UNAM, ENAP. 2007

vas): se indicará el diálogo del personaje o de los personajes, las indicaciones de cámara, número de escena y toma. Estos son los datos más generales, y pueden ser variables.

I. La caja de imagen

Espacio destinado para el dibujo que ilustrará el plano. Como ya se mencionó sus proporciones son 4:3 o 16:9. La marca más oscura en el borde izquierdo indica los límites del borde derecho del campo en el caso de usar el formato 16:9. En una hoja puede poner de 2 hasta 4 cuadros para imagen.

II. La caja de diálogo

Este espacio está destinado para escribir el diálogo. Puede estar ubicado en la parte inferior de la caja de imagen o a un lado.

III. La caja de acción

Este cuadro está destinado para describir la acción. También se indican: los fundidos o transiciones especiales, los movimientos de cámara, movimientos del fondo, la entrada y salida de los personajes y se describen sus acciones.

IV. La caja de notas

Este espacio es para notas como: Efectos especiales al filmar o componer, notas sobre la música y para la notación final del *slugging*^{5v}.

V. Para los encuadres muy extensos

Si se necesita más espacio para un plano determinado, por ejemplo para establecer un zoom largo, o una panorámica extensa, se pueden utilizar cuatro (o

5. Se denomina así a la descomposición del timing de un plano o secuencia.

hasta nueve) cuadros simultáneamente, dibujando sobre los cuadros de diálogo y acción, sin necesidad de alterar las proporciones del encuadre. (Valiente, 2008, www.animation.dreamers.com/clases/seminario_anima_03/)

Los *storyboards* desde sus inicios han jugado un papel importante en el desarrollo de proyectos audiovisuales. Han evolucionado debido a las necesidades requeridas de cada proyecto.

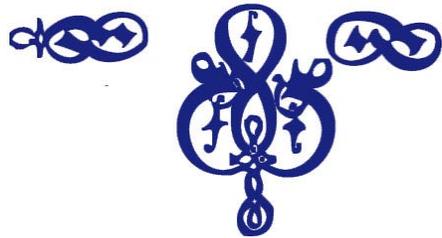
Cada aportación ha traído nuevas formas de ver al *storyboard*. Aunque es importante no olvidar que un *storyboard* es sólo un herramienta en la cual se verán plasmados en papel lo que serán las primeras tomas del proyecto. Esto siempre será mejor que sólo platicar la idea pues es posible que no se explique claramente el concepto.

Dicha herramienta permite incluso planear anticipadamente las transiciones y la composición de cada toma contribuyendo al final a hacer una buena estructura de escenas. En este caso serán los planos y acercamientos los que ayudarán y dirigirán una comunicación deseada al espectador.

Por otro lado, es bueno notar que en el proyecto a realizar sea cine, TV , comerciales, animación u otros es conveniente usar un *storyboard*, pero cabe destacar que un proyecto para tv no es lo mismo que un largometraje, por lo tanto cada *storyboard* debe ser diferente y depende de la finalidad de cada proyecto.

2

TIPOS DE STORYBOARD





En el capítulo anterior se definieron las características básicas y generales del *storyboard*, entendiéndolo como una forma de visualización para un mejor trabajo en equipo.

En este capítulo se abordarán los diferentes *storyboards*, las diferencias que existen entre unos y otros según el proyecto que se vaya a elaborar. Es decir, existen diferentes tipos de *storyboards* como lo son para TV, cine, videojuegos, páginas web, publicidad, etc., ahora, aunque todos en general tienen un patrón común, sí se diferencian entre sí por los datos, especificaciones que cada uno presenta y que dependen directamente del uso final.

Hay diversos tipos de *storyboards*; los de presentación a clientes por ejemplo sólo muestran la imagen de la escena colocando el diálogo debajo, suele estar a color y su función es “vender la idea” al cliente para mostrar finalmente lo que se verá en pantalla. En cambio el *storyboards* de producción suele ser más profundo, desde la imagen misma que es desglosada en planos o tomas, también es marcado el tiempo de la toma, movimientos de cámara, pases de escena a escena, etc. Estos *storyboards* tienen una primera etapa de confección donde nada está definido totalmente, y cualquier cuadro que representa a una escena puede ser cambiado por otro, a veces también cambiado de orden de lectura, por eso suele estar en hojas sueltas, muchas veces pegados con chinchas en una pizarra o pared (de ahí el nombre de *storyboard*), frente a el se convoca a los participantes de la producción para discutir la puesta en escena, además puede ser filmado junto a las voces o música, y con los tiempos que va a durar en la película final, a esta etapa se la conoce como *animatic* y/o *storyreel*. Su empleo empieza con los pioneros de la animación, ahora está absolutamente extendido incluso para las producciones con actores reales.

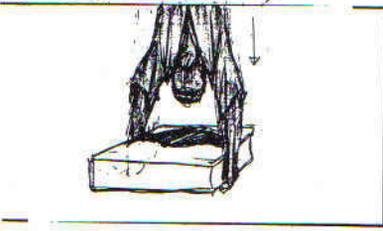
Por otro lado, está el *storyboard* de dirección de arte, el cual es precisamente, el que se hablará más en ésta tesina. Este consiste en varios *sketches* donde se mostrará la parte estética del *film* (del proyecto). Mostrará la paleta básica de color utilizada, escenografías, personajes, vestuarios, etc.

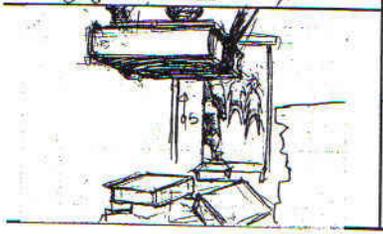


Sketches de “The Lion King”

SC 608	PANEL 1	ACTION	day night	TIME
		INT. Uncle's shop- Library on the Archieve- Jackie, Uncle, and Thorn watch through the doorway		
		DIALOG		

SC 608	PANEL 2	ACTION	day night	TIME
		Shadowkhan's hands (IN)		
		DIALOG		

SC 608	PANEL 3	ACTION	day night	TIME
		grabs the book		
		DIALOG		

SC 608	PANEL 4	ACTION	day night	TIME
		Shadowkhan (OS)		
		DIALOG		
		< A Book FALLS >		

TOTAL

Fragmento de Storyboard de "The Jackie chan adventures", 2000

STORYBOARD DE ANIMACIÓN

En la animación es imprescindible el uso de *storyboard*, ya que en esta área los personajes en un principio son objetos, animales o personas inanimadas, y son varios los especialistas que intervendrán en su creación y en darles movimiento. Por lo tanto es necesario que se establezca el *storyboard* que mostrará las tomas, secuencias y los movimientos que hará el (los) personaje(s). En cine o televisión, hay un poco más de posibilidades de rehacer una toma, pero en animación es más difícil, pues se tendría que dibujar nuevamente todos los dibujos, y tómesese en cuenta que se utilizan 24 cuadros por segundo, así que rehacer una toma de animación provoca pérdida de tiempo, dinero y trabajo.

En animación, el trabajo de *storyboard* es muy importante, es el esqueleto del proyecto, además que en los últimos años ha sido tomado como una parte artística, la cual se ha desarrollado bastante, en especial en las grandes producciones de animación. (Ahuactzin, 2007)

El *storyboard*, que tiene mucha utilidad como listado de planos, a veces no acaba de reflejar ni aclarar secuencias de acción muy complicadas. Además, no dice nada respecto al ritmo de la narración, siendo el minutaje sólo teórico. Es por eso que la industria ha buscado nuevas fórmulas para dar solución a esas carencias y entre éstas se encuentra el *Animatic* y el *StoryReel*.



Sketches de "The Lion King"

2082
SEQ 18
BOARD
#4



THIS MATERIAL IS THE PROPERTY OF WALT DISNEY PRODUCTIONS. IT IS UNPUBLISHED AND MUST NOT BE TAKEN FROM THE STUDIO, DUPLICATED OR USED IN ANY MANNER, EXCEPTING FOR PRODUCTION PURPOSES, WITHOUT WRITTEN PERMISSION FROM AN AUTHORIZED OFFICER OF THE COMPANY.

657



Fragmento del *Storyboard* de "La Bella Durmiente" de Walt Disney, 1959

ANIMATIC (tira leica) Y *STORY REEL*.

Una vez que está listo el *storyboard*, se procede con el animatic y/o *story reel*.

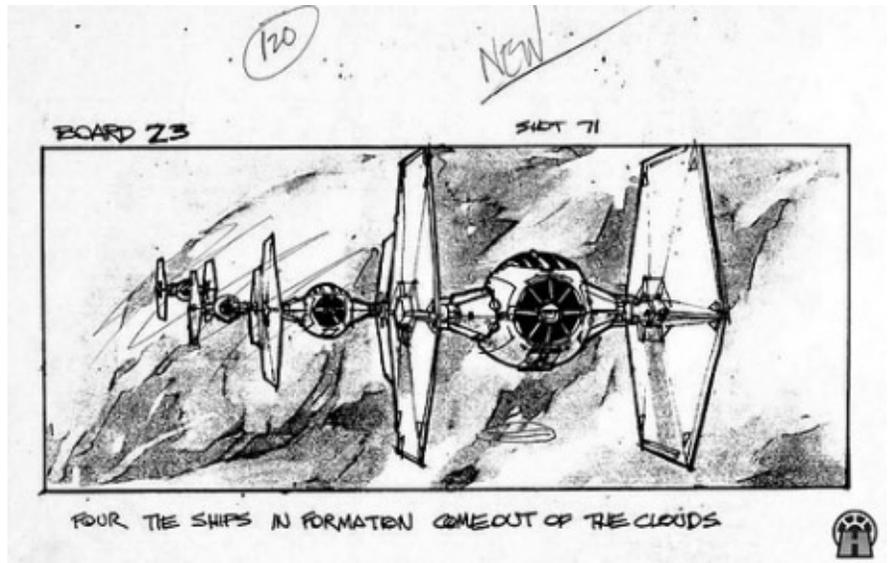
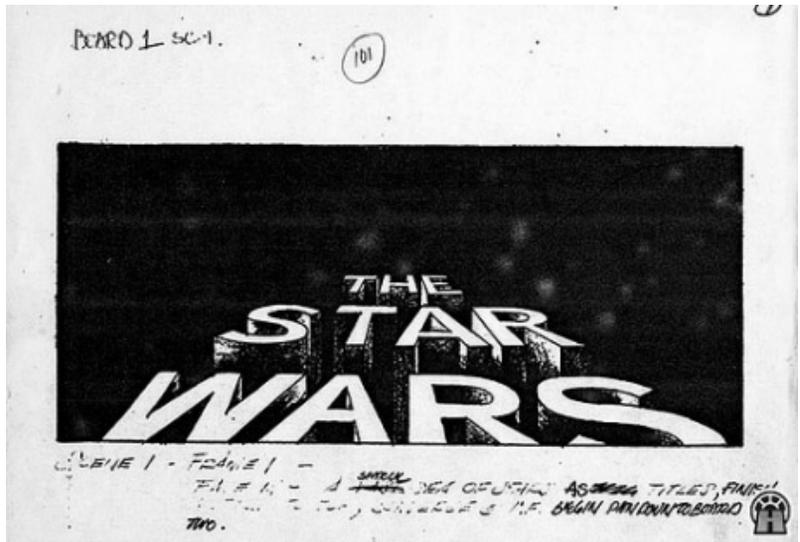
El animatic también procede del mundo de la animación y consiste en una versión grabada y, en ocasiones sonorizada, del *storyboard*. En otras palabras, es un boceto digital, en el cual se sincroniza el audio (la música de fondo, los diálogos). Esto permite ver si el ritmo del corto funciona, si la duración estimada de los planos va por buen camino o si los cambios de ritmo son efectivos y tener una idea más clara sobre el tiempo en el cual se desarrollará la secuencia. Además, es muy útil como argumento de venta del proyecto o en las reuniones con los equipos de trabajo. Es habitual en Disney o Pixar considerar que si el animatic funciona, la película funcionará.

Por su parte, el *storyreel* consiste en una reproducción en 3D de la acción y los personajes y, frente a la modalidad del animatic, permite recrear con claridad montajes rápidos y movimientos de cámara complejos.

Este nuevo tipo de visualización lo puso en práctica Dennis Mullen, de Industrial Light & Magic (ILM), por primera vez en el set de “Star Wars: Episode V: The Empire Strikes Back” (1980), quien recuerda la elaboración de animaciones bastante simples a blanco y negro para la simulación de secuencias de batallas en el filme.

Mullen agrega que para la época de “Return Of The Jedi” (1983) a la hora de planificar una de las secuencias, que consistía en una persecución de “speeders” dentro de un bosque, los storyboards no le daban al equipo de producción una idea clara del tratamiento, por lo cual optó por construir un bosque en miniatura. Colocó modelos impulsados por cables y utilizó una mini-cámara en diferentes posiciones, obteniendo así una perspectiva más cercana a la toma final. Esto se convirtió, hasta cierto punto, en la forma más acabada de un animatic desarrollado hasta ese momento.

Con la llegada de la computación, los animatics tuvieron un mayor desarrollo hasta llegar a ser lo que son hoy en día: animaciones en tercera dimensión que



Segmentos del storyboard de "Star wars", 1977

permiten manipular la cámara a través de ellas, con un resultado bastante similar al producto final. Esta propuesta ha tenido un gran desarrollo, más recientemente en proyectos de los estudios Pixar como “Toy Story” y “The Incredibles”, y en mega-producciones como “The Lord Of The Rings ” de Peter Jackson y los más recientes episodios de “Star Wars” de George Lucas. (Aguirre, 2005, revista electrónica).

James Cameron, director de “Terminator” (1984) y “Titanic” (1997), es un gran defensor de la técnica: “En un *storyboard*, si no te gusta algún elemento de la escena simplemente la cambias, esto te facilita llegar a filmar la escena, no sólo 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.”

Rob Coleman, supervisor de ILM, afirma que los animatics se han convertido en un recurso bastante útil para la realización de un filme: “los *storyboards*, no materializan esa sensación de movimiento o acción que suele ser tan necesaria para la planificación de una escena. Tampoco te dicen los tiempos de corte de la secuencia contrario a los animatics, los cuales te permiten planearlos obteniendo un resultado preliminar muy cercano a la edición final.”

Gracias al desarrollo tecnológico, los “*storyboards*” han evolucionado hacia formas más efectivas, permitiéndole a los realizadores no solo resolver el aspecto visual sino lograr un máximo provecho de los recursos, en su afán por representar un guión de la forma más fiel posible. Sin embargo, es necesario recordar que todavía se está en un proceso de aprendizaje dentro del cual surgen nuevos retos en la industria, fortaleciendo a su vez una orientación del cine hacia la era digital. (Aguirre, 2005, revista electrónica)

4/25/89 PAGE 5

1.85 FORMAT CARL IS KILLED - SAM GOES HOME - SEQ. INT. NEW LOFT ABOVE MOLLY'S APT. - NIGHT

SC 168 SHOT 12
170 CARL'S P.R.V.

EXT. SHOT - A HUGE CHUNK OF GLASS DROPS FAST TOWARD CAR

SC 168 SHOT 13
170

THE JAGGED CHUNK OF GLASS PLUNGES INTO CABINET

SC 168 SHOT 14
170

HE DROPS BACK DEAD -

4/25/89 PAGE 6

1.85 FORMAT CARL IS KILLED - SAM GOES HOME - SEQ. INT. NEW LOFT ABOVE MOLLY'S APT. - NIGHT

SC 168 SHOT 14
170

SAM REACTS

SC 168 SHOT 15
170

CARL'S BODY !!!

4/25/89 PAGE 7

1.85 FORMAT CARL IS KILLED - SAM GOES HOME - SEQ. INT. NEW LOFT ABOVE MOLLY'S APT. - NIGHT

SC 168 SHOT 16
170

MOLLY/MIA REACT -

SC 168 SHOT 17
170

(CRK) SHOT 17

MOVE-IN

CARL'S SPIRIT PULLS ITSELF OUT OF CAR AND !!!

SC 168 SHOT 17
170

(EFF) SHOT 17

LOOKS AT SAM -

CARL: "SAM?" (GHOST)

Segmento del storyboard "Ghost", 1990

STORYBOARD CINE Y TV.

En cine como en televisión se usa tanto la animación como producción con actores, y se hacen desde comerciales de tv o aquellos comerciales adaptados para cine que se presentan antes de la proyección de la película, caricaturas, hasta cortometrajes o largometrajes y cada uno usa un *storyboard*. Y aunque todos tienen las mismas características, es decir, usan los encuadres, señalan movimientos de cámara etc., si hay ciertos elementos que los distinguen uno del otro, como se menciona al inicio de este capítulo.

Para empezar, es bueno saber el formato en el que serán filmados, es decir si será para televisión o para cine, y la planeación del tiempo, ya que no es lo mismo un *storyboard* de un comercial que no debe durar más de 1 minuto o menos, a un largometraje que dura aproximadamente 90 minutos.

En los comerciales de tv donde se usa animación (normalmente de galletas, cereales, leche, dulces) los *storyboards* deben mostrar las tomas dinámicas, con imágenes interesantes que puedan llamar la atención de manera inmediata. (Simon, 2000, p. 128).

En otras palabras, en el proceso de pre-producción de una película de animación se utilizan 3 tipos de *storyboard*:

1. Preliminar: También llamado *concept sketches*. Recoge las ideas principales del filme en su etapa más primitiva. Intenta plasmar en papel todos los ambientes, personajes y situaciones de la película. Explora las posibilidades visuales de una escena a la hora de ser animada. En esta fase el *storyboard* está relacionado con el director de arte de la película, que busca el estilo y el diseño que caracterizará la cinta. Sin estar sujeto a la tiranía del guión, el "*storyboard*" preliminar busca ambientes, fondos, atmósferas, parámetros visuales donde se desenvolverán los personajes.
2. Secuencias: Con la base del primer guión, el *storyboard* de secuencias se encarga de desarrollar las situaciones dramáticas, estableciendo la relación



SZ./EINST. HANDLUNGSABLAUF/DIALOGE SEITE 114

50/3 **Die Schneiderin** (wieder zu Bastian): „**Taschen?**“
Festus (erst OFF): „**Weste sechs, Hose acht, Jackett zwölf.**“
 Wieder dreht sich die Schneiderin zu Festus um.



50/4 **Festus** (während er die Kleiderbügel auseinander schiebt): „**Plus Karten tasche und Bunkertasche.** (schaut sie an) **Die, wie bei mir.**“
 (Im Spiegel hinter Festus sind Bastian und die Schneiderin, in der Unschärfe, sichtbar)



50/5 **Die Schneiderin** (während sie notiert): „**Schlagweite?**“
 Sie dreht sich zu Bastian um, schaut ihn an. (Die Kamera verengt, von Total auf Halbnahe)
Bastian: „**Na... ich hab' noch jeden Gegner getroffen, selbst die (Grössten)...**“
Die Schneiderin (freundlich): „**Die Breite der Hosenbeine. Unten am Saum.**“
Bastian (schaut an sich herunter): „**Schon so... sechzig Zentimeter.**“
Festus (erst OFF): „**Was willst'n du damit?**“



SZ./EINST. HANDLUNGSABLAUF/DIALOGE SEITE 186

77/7 Klein, an der Haupttafel des Handwerksssaales, direkt neben dem Altgesellen (dem Wortführer des Handwerksssaales, einem deutlich älteren Mitglied der Gesellenvereingung) sitzt Severin. Einmal ganz kurz, ohne jede Freundlichkeit, hebt er seine Hand zum matten Gruss. Noch steckt sie in einem metallenen Fixateur...
Festus (OFF, ruft Severin zu): „**Leerst' nen Stiefel mit uns heut' Abend, abgemacht?!**“
 Severin spricht mit dem Altgesellen neben ihm, dann humpelt ein letzter alter Geselle in den Saal und verdeckt die Runde am Tisch.



77/8 Bastian lässt den Kopf sinken, voller Enttäuschung.
Festus (schaut Bastian an): „**Hey, keine Sorge (lächelt), das löppt wie geschmiert heute, wetten?**“
 Festus nickt Bastian zu, dreht sich um und geht auf die inzwischen geschlossene Tür zu.



77/9 Ganz allein sind Festus und Bastian jetzt in der grossen, weissen Eingangshalle.
Bastian (ruft ihm nach): „**Festus... warum... warum machst Du das?**“

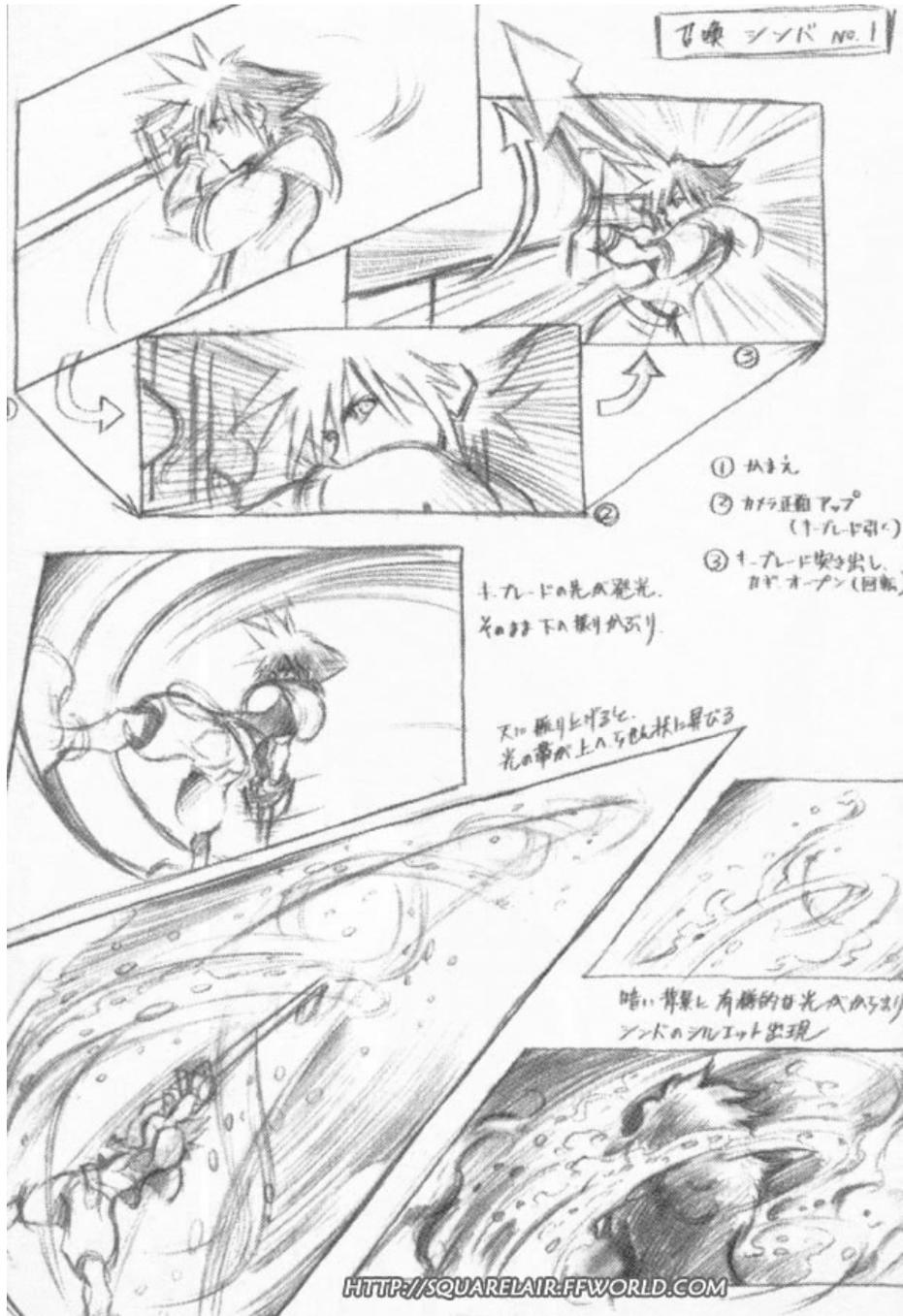
Segmentos del storyboard de “La herencia de Valdemar” de Josè Luis Aleman, 2008.

entre los personajes. Esta fase es fundamental en el desarrollo de la historia y establece los cimientos sobre los que se construirá la animación. Un buen *storyboard* de secuencias debe servir de inspiración para la película. En este momento se establece el diálogo definitivo del filme y el orden de secuencias, así como su duración aproximada.

3. Tira leica: También conocido como “animatic” y/o “*story reel*”. Es el primer boceto de la historia como película de cine. El *storyboard* de secuencias es rodado con voces y música provisionales. La tira leica constituye la maqueta del filme, donde se analiza la continuidad dramática de la película y la duración de cada plano. Con esta maqueta se buscan las voces definitivas, factor que repercutirá en la creación de los personajes. (García, 1995, p.18)

Estos pasos que son parte del proceso de un *storyboard* para una animación tienen cierta similitud en un *storyboard* para cine, se puede decir que el primer punto equivale a un *storyboard* de dirección de arte, en el cual como se menciona más adelante, se plantean los aspectos visuales de un proyecto, en cuanto a ideas, sobre el estilo visual de la película etc.

El segundo punto puede ser un equivalente al *storyboard* de producción donde se plasmarán los movimientos de cámara, tomas, transiciones, etc. Y el último punto, el *storyreel* tiene la misma función, un boceto al cual se le incluye sonido y un tiempo preliminar.



Segmentos del storyboard del video juego "Kingdom hearts", 2008.

STORYBOARD MULTIMEDIA.

La multimedia es otra área donde se utilizan los *storyboards* y donde tienen el mismo objetivo que los anteriores: planear el trabajo, optimizar el tiempo y el dinero. Véase por ejemplo la internet, las industrias de entretenimiento (de videojuegos), en presentaciones para marketing o en interactivos multimedia. Aunque pueden haber otras sub-áreas aún no exploradas.

En lo que se refiere a la internet, están las páginas web que antes de estar en la red, tuvieron que ser planeadas, disponer de elementos como textos gráficos, banners, botones entre otros, además de los links que abra en cada página, es decir su interfaz. Propiamente no es un *storyboard* pero se puede considerar como tal.

Tanto para proyectos interactivos como para videojuegos es similar el uso como en las páginas web, sin embargo; varía dependiendo del formato, para interactivos normalmente se planean En las industrias de videojuegos se deben planear los escenarios, los personajes y demás elementos que finalmente darán vida al videojuego y lo harán atractivo.

En *marketing*, es algo diferente ya que son presentaciones a nivel *rough* en las cuales se presentan ideas a clientes.

Quizá en estas áreas, esta parte del trabajo realizado no tenga el nombre de *storyboard* sino de bocetos o guías visuales, pero al final su objetivo será el de una herramienta de planeación para un trabajo posterior.

The Games Department

STORYBOARD STENCIL

PROJECT: *Moon Child Animation Between Level 1+2*

ARTIST: *Metin Seven* WRITER: *Metin Seven*



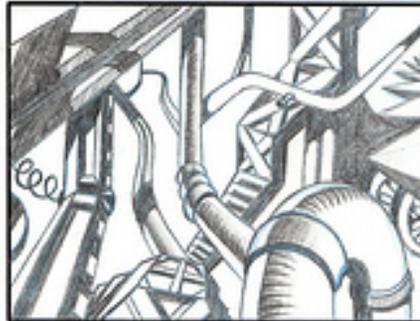
SCENE: 1

*Lekker rustig en
steerfol landschap.*



SCENE: 2

*Techno-virus
infecteert 't landschap.
Camera begint terug
te deinzem en te
vluchten.*



SCENE: 3

*Techno-virus is
camera toch te snel
af en camera
wordt ingesloten door
materialen / constructies.*

Segmentos del storyboard del video juego "Moon child animation", 2008.

STORYBOARD DIRECCIÓN DE ARTE.

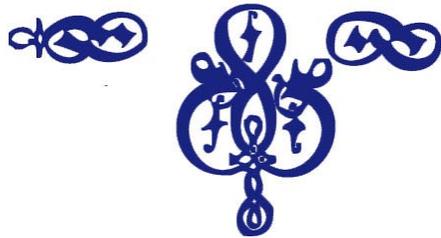
El diseño de la producción es crear el arte visual y destreza de narración cinematográfica.

La mirada y estilo de una película son creados por la imaginación, el talento artístico y la colaboración del director de fotografía y diseñador de producción. Un diseñador de producción es responsable de la interpretación del guión y de la visión de la película del director, traduciéndolo en imágenes visibles para un equipo de trabajo.

El diseñador de la producción debe investigar la época histórica en la que desarrollará la película de manera que se establezca un sentido de autenticidad y la película resulte creíble al espectador. El diseñador de la producción debe interpretar y debe transformar la historia, personajes, y tema de las narrativas en imágenes que involucran arquitectura, decorados, espacio físico, tonalidad y textura. Los Diseñadores de la producción son las cabezas de un departamento de arte. (LoBrutto, 2002, págs. 1-3)

SB

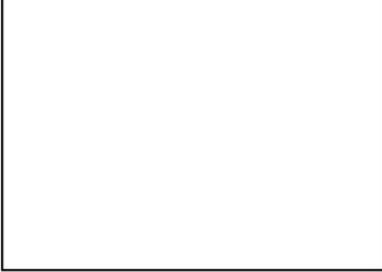
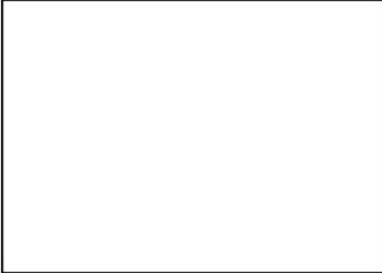
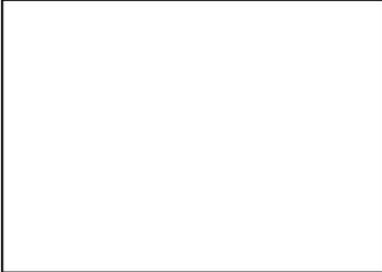
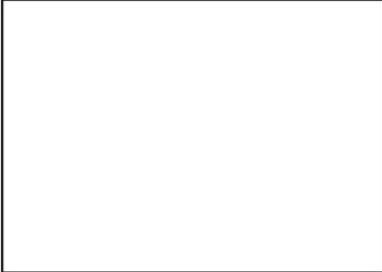
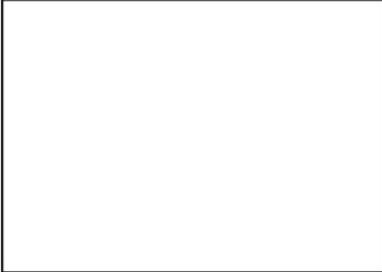
TEMPLATES DE STORYBOARD



Storyboard

notas:

Storyboard

descripción	# _____	notas
		
	# _____ 	
	# _____ 	
	# _____ 	
	# _____ 	

ESCENA

PÁGINA

SHOT #

SHOT #

SHOT #

ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN

DIÁLOGO

DIÁLOGO

DIÁLOGO

FX

FX

FX

notas:

secuencia # ____

escena # _____ secuencia # _____

diálogo

notas

escena # _____ secuencia # _____

diálogo

notas

escena # _____ secuencia # _____

diálogo

notas

escena # _____ secuencia # _____

diálogo

notas



imagen

trancisiones

efectos

audio



imagen

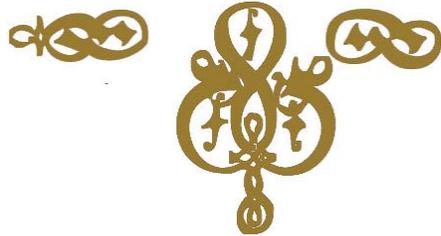
trancisiones

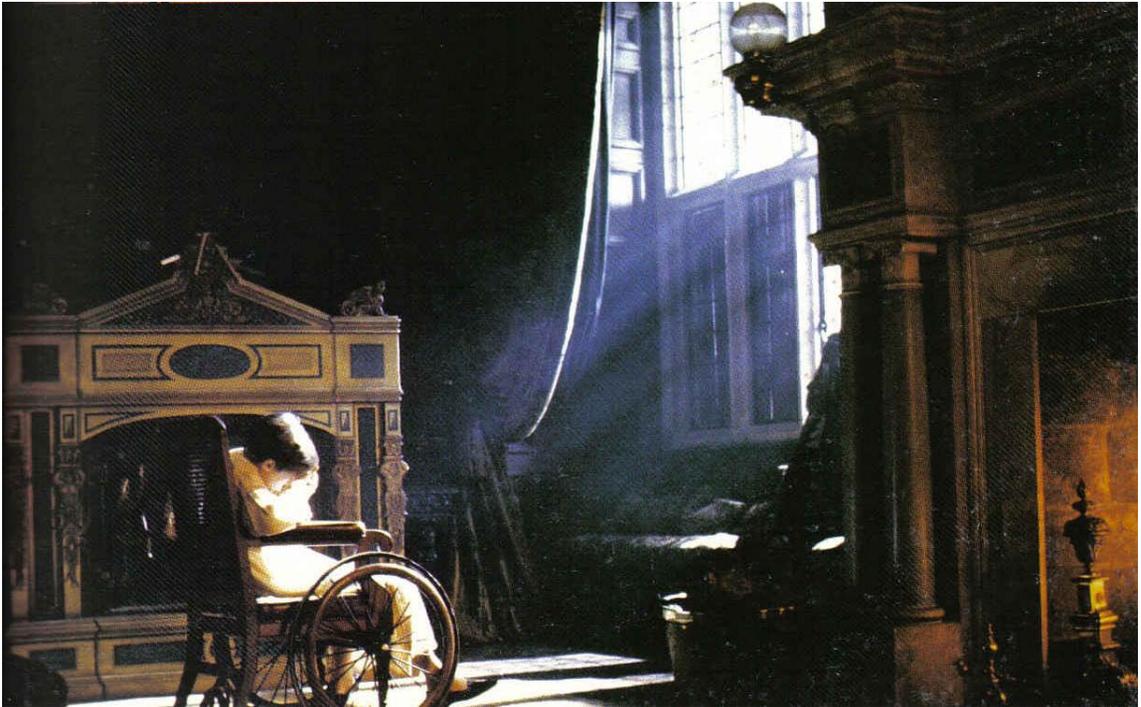
efectos

audio

3

**UN STORYBOARD EN LA
DIRECCIÓN DE ARTE**





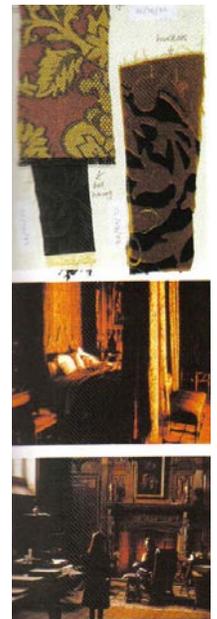
"The secret garden" (1993). Etedgudi, P. Diseño de producción y dirección artística

EL *STORYBOARD* DE DIRECCIÓN DE ARTE

El *storyboard* de dirección de arte (SB dirección de arte) juega un papel sumamente importante en una producción, en él se establecen datos que no se consideran en el *storyboard* de producción (SB de producción). Tiene una función específica. Aquí no tiene importancia el encuadre, la toma, ver el mejor ángulo del personaje o resaltar sus expresiones y movimientos, lo importante aquí es mostrar al equipo de trabajo la paleta básica de colores que se incluirán en la producción, así como los objetos, el vestuario más adecuado, las decoraciones en los sets o las locaciones.

El *storyboard* de dirección de arte es una referencia que muestra todo el aspecto visual del proyecto, no se debe confundir con el *storyboard* de producción. Como ya se mencionó antes, en el SB de producción se establecen básicamente, los encuadres, los movimientos de cámara, se planea cómo entrará o saldrá del cuadro el (los) personaje (s), es decir serán de algún modo, aspectos técnicos, es decir, son imágenes o viñetas que acompañan al guión técnico el *storyboard* se basa en el guión y su idea básica es que antes del rodaje las líneas principales de la película sean planeadas, los detalles a discutir se decidan y la duración de cada secuencia se estime, algo muy diferente al SB de dirección de arte. En este se tomaran en cuenta aspectos visuales que ayuden a reforzar ideas a través de las imágenes, de los colores o de objetos que den una significación extra a la trama del proyecto. Por ejemplo en un proyecto donde la historia esté ubicada en un momento histórico diferente al actual, como en la Edad Media, se debe mostrar cómo eran las calles, las casas en esa época, cómo vestía la gente, etc. Para dar un cierto realismo y credibilidad de que la historia realmente se ubica en ese tiempo y espacio determinado.

A partir de una historia, que puede ser una leyenda, un mito, un cuento, una novela, etc., se pueden elaborar propuestas visuales para una producción audiovisual, es decir un SB dirección de arte. Aquéllas historias que requieren de



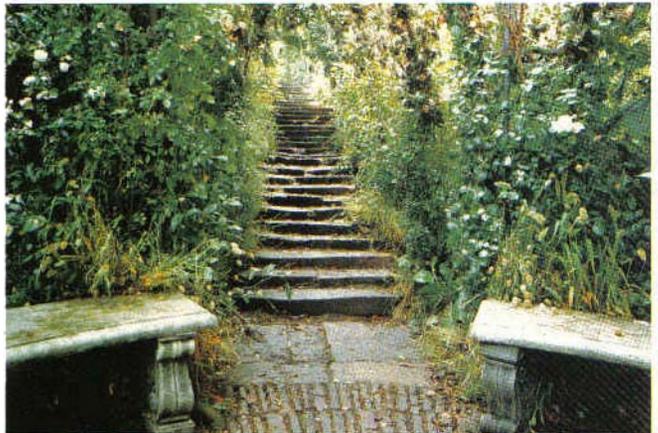
“The secret garden”
(1993).



2



6



“The secret garden” (1993). Ettegudi, P. Diseño de producción y dirección artística

un trabajo mayor de dirección artística son las que se desarrollan en otra época diferente a la actual, ya sea que estén ubicadas en el futuro o en el pasado. Se desarrolla algo parecido a lo que en animación se llama *concept sketches*.

En una producción cinematográfica, sobre todo de gran envergadura y donde son necesarios varios equipos artísticos coordinados cada uno por su respectivo director de arte, es necesaria la figura del diseñador de producción, que es quién coordina todos los equipos y supervisa que todos ellos sean fieles a la estética general acordada para la película. Es en ese caso quien está en contacto directo con el director y quien toma las decisiones artísticas junto al mismo.

En otras palabras, todo comienza con el diseñador de producción, quien es uno de los primeros profesionales en ser contratados para la pre-producción de una película. Esta persona es la principal responsable de la creación de decorados y de la coherencia estética del film. Es quien interpreta un guión visualmente y para ello es importante documentarse sobre cualquier aspecto de la película para crear una atmósfera adecuada. Trabaja muy estrechamente con los artistas, diseñadores de vestuario, escenografía y otros departamentos para ayudar al director a conseguir el efecto deseado. (LoBrutto, 2002, pág. 14).

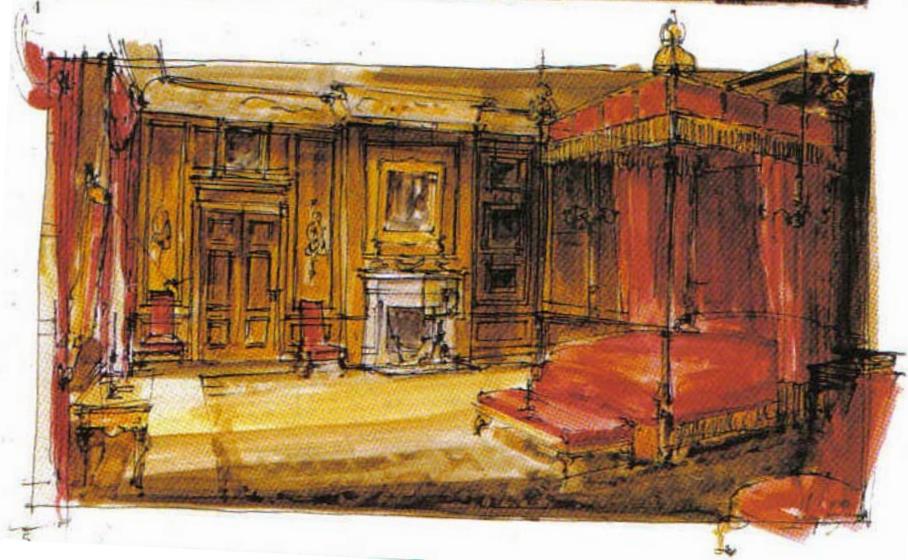
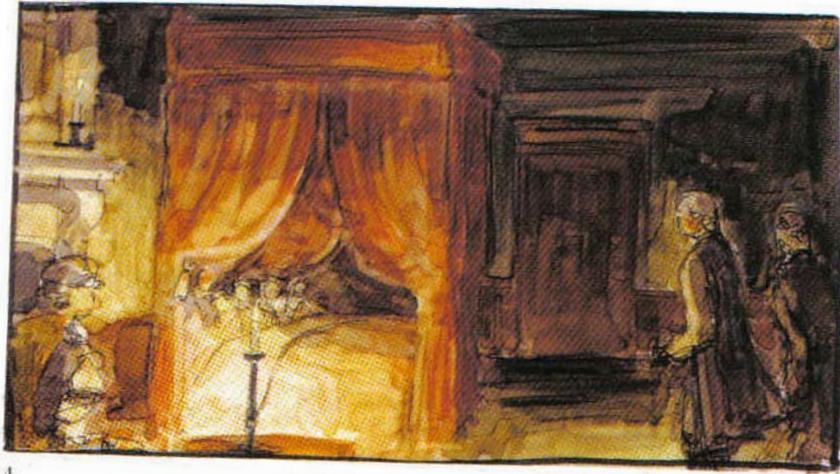
El área artística puede tener un director de arte o varios, de ser necesario. En el caso de haber más de uno, éstos están coordinados por un diseñador de producción, quien está a cargo de la estética general de la película. Estos directores tendrán asistentes y encargados específicos, como escenógrafos, encargados de vestuario, modistas, maquilladores, peluqueros, utileros y otros miembros suplementarios como pintores, carpinteros o constructores. También dependen de esta área especialistas en los efectos visuales y ópticos que se efectúen en el rodaje, así como otros efectos realizados durante la fase de postproducción.

En otras palabras la dirección artística, dentro de la cinematografía se encarga de la apariencia plástica de la película. Ayudando a crear una atmosfera específica para un relato específico. (Cuec, Dirección artística, 2005, p. 34-60).

El *storyboard* de dirección artística ayuda a tomar las decisiones, como que



Sketches de "The Lion King"



Storyboard de "The madness of king George" (1994). Ettetgudi, P. Diseño de producción y dirección artística

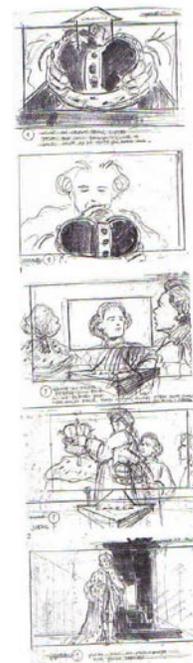
decorados se construirán y como deben verse al final, que cosas podrían ser en estudio y cuáles en exteriores. Es también un plan que debe adaptarse al guión y al presupuesto.

En este tipo de *storyboard*, se presentan los primeros bocetos del film en el que se plasman los lugares, colores, texturas, objetos, etc., es un primer dibujo que mostrará acabados, fondos, incluso el vestuario, en fin todo lo visual pero desde un punto de vista bidimensional. (Ettedgui, 2001, p. 34, 60)

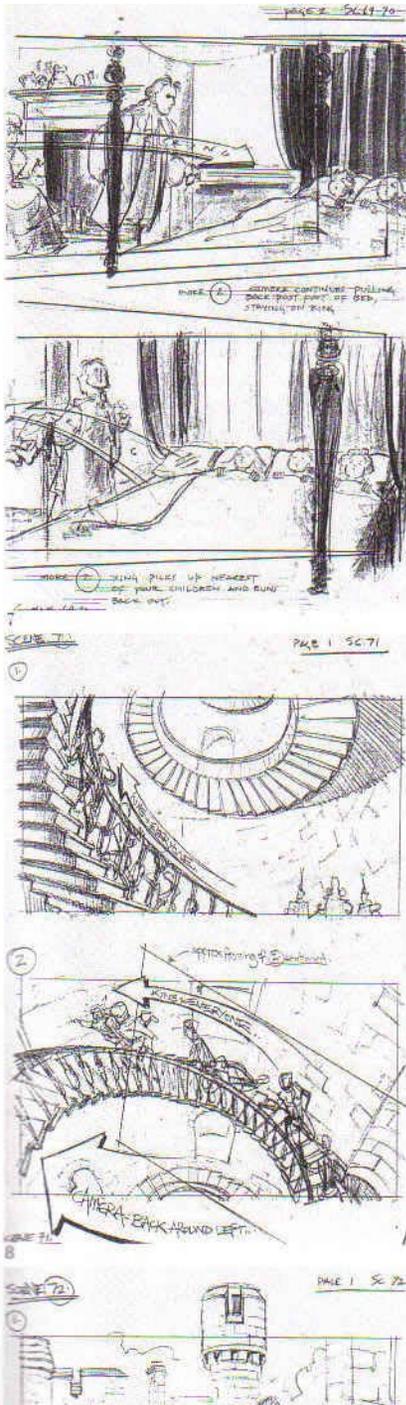
El *storyboard* puede resolver estos problemas ya que en él se plasma lo que necesita un film y además puede prestarse a discusión o modificación con los demás miembros del equipo, es decir, con el *storyboard* sólo se presentan propuestas para darse una idea de cómo se verá el film y ayuda a la comunicación con el equipo porque a pesar de trabajar juntos, cada persona se imagina los acabados, los colores, entre otros de diferente manera y para evitar malos entendidos, es mejor plasmar las ideas, junto con la documentación que previamente se hizo. Esto hará que se unifiquen las ideas y que todo vaya en la misma dirección.

La escenografía y los decorados deben proyectarse a la vista del guión técnico; luego, el director artístico, en conversaciones con el director, deberá documentarse con el objeto de reproducir la esencia ambiental y ser lo más respetuoso posible a la hora de crear los decorados. Más tarde deberá trabajar con el director de fotografía y las otras personas del departamento artístico. Su margen de acción vendrá delimitado por la época y el realismo del contexto, así como por el presupuesto. Si los espacios a representar son de carácter fantástico, futurista u onírico gozará de más libertad creativa siempre que el director no desee imponer su propio mundo imaginado.

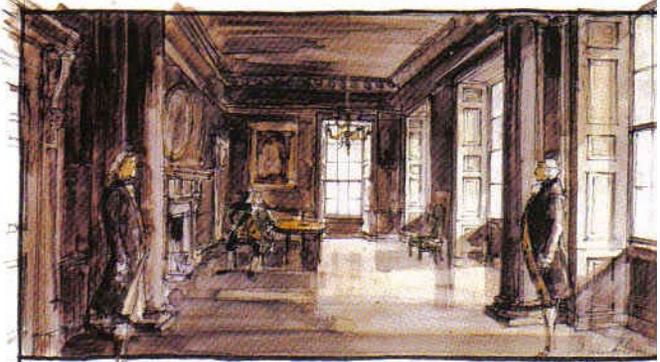
La dirección artística, conocida durante décadas en México como escenografía, es una de las áreas centrales de los procesos que constituyen la puesta en escena de una película. La escenografía es un elemento muy importante dentro del cine pues representa el ambiente de una obra. Una buena escenografía ayuda a que



Storyboard de “ The madness of king George”



10



11



Storyboard de "The madness of king George" (1994). Etedgudi, P. Diseño de producción y dirección artística

la película obtenga el efecto deseado por el director. (Cuec, Dirección artística, p.41)

Basta mirar los créditos de los filmes contemporáneos para comprobarlo. Es lógico: las locaciones, los decorados y escenarios, el vestuario, el maquillaje, los peinados son de hecho la manera de representar la realidad interna del guión, “el espacio donde transcurre el tiempo del film”, es una definición clásica de la dirección artística. Por fortuna, hoy nadie duda de que el ambiente en que se desarrolla la película no es tan sólo una caja que incluye y en la que se mueven los actores sino que forma parte indisoluble de la propia narración de la película.

Cada espacio concreto en el que se desarrollan las acciones recibe el nombre de locación. Si son creadas lo usual es que la dirección artística sea uno de los departamentos que consuma mayores partidas del presupuesto de una película. De la habilidad y el talento del director y del escenógrafo depende la salvación del aspecto de una película de bajo presupuesto.

La labor del escenógrafo cinematográfico es importante como la de cualquier miembro del equipo, él recrea el ambiente de la obra y refleja el espíritu del autor. Incluso se encarga no sólo de construcciones sino también de la decoración y la utilería.

Las locaciones pueden ser o no naturales, exteriores y/o interiores a los que sólo se altera con pequeños retoques, o decorados; contruidos en parte o por completo tanto en exteriores como en plató . Como se sabe, en las construcciones únicamente precisan ser contruidas las partes de los decorados que vayan a verse en cuadro (de esta manera es frecuentemente que no haya techos).

Por ello el director ha de tener las ideas muy claras respecto a lo que necesita, por un lado, permitir al departamento artístico administrar que su propia partida y, por otro, no encontrarse en el dilema de renunciar a algo que considera imprescindible por falta de previsión.

Los decorados pueden completarse en ocasiones con trucos como los cristales pintados con fondos y que se suman al decorado real en rodaje. En ocasiones,



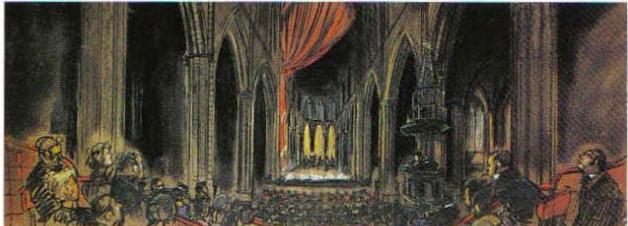
2



3



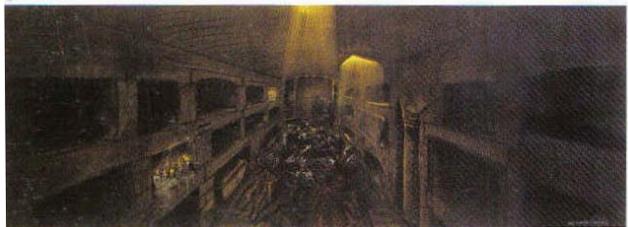
4



5



6



Storyboard de "Interview with the Vampire" (1994). Ettegudi, P. Diseño de producción y dirección artística

por ejemplo cuando han de representar ciudades enteras o sufrir cataclismos, son construidos como maquetas, reproducciones a escala, que posteriormente serán integradas por efectos.

El director artístico diseña y supervisa los decorados que son construidos por un jefe de decoración ayudado por una serie de ayudantes, carpinteros y pintores. De él depende la persona encargada de la utilería que busca los objetos que aparecen en el decorado como sillas, cuadros, teléfonos, espadas, cigarrillos, alimentos, etc.

Los responsables de vestuario, maquillaje y peluquería son los encargados de 'ataviar' al actor. Obviamente, su trabajo debe integrarse de forma armoniosa en los decorados y supeditarse a la iluminación y a la línea dramática de la película. En ocasiones acordará con utilería quién se encarga de los elementos no textiles necesarios para el personaje como anillos o vendas para heridas. Este departamento, mayormente ocupado por mujeres, a diferencia de los de cámara y sonido en los que la mayoría de sus componentes son hombres, se compone de una jefa de vestuario, una sastre y una o varias ayudantes. Por último, el maquillaje y la peluquería, aunque constituyen departamentos distintos, van con frecuencia asociados a los anteriores. Su tarea consiste en caracterizar al actor, disfrazar sus defectos y darle el tono de piel necesario cuyo color se ve alterado por los brillos y la decoloración de la iluminación.

El Director de fotografía es la persona que determina cómo se va a ver la película, es decir, es quien determina, en función de las exigencias del director y de la historia, los aspectos visuales de la película: el encuadre, la iluminación, la óptica a utilizar, los movimientos de cámara, etc. Es el responsable de toda la parte visual de la película, también desde el punto de vista conceptual, determinando la tonalidad general de la imagen y la atmósfera óptica de la película.

El equipo de fotografía es el más numeroso y se compone, además del director de fotografía, del camarógrafo, el primer asistente de cámara o foquista, el se-

gundo asistente de cámara, el cargador de negativos, el gaffer o jefe de eléctricos, los eléctricos u operadores de luces, los grip u operadores de *travelling* o *dolly*, los estabilizadores de cámara (*steadicam*) y otros asistentes o aprendices. (LoBrutto, 2002, pág. 15)

El director de fotografía también es llamado simplemente fotógrafo, su trabajo, como se mencionó, consiste en llevar a la realidad las ideas visuales del director, mediante sus conocimientos del manejo de luz. En la etapa de preproducción puede dar sugerencias sobre materiales fílmicos y técnicos para obtener los resultados deseados. No necesariamente opera la cámara, sin embargo; esto depende de la producción que se trate. En la etapa de producción puede sugerir encuadres y movimientos de cámara, pero siempre será el director el que al final tome la decisión. (Escalante, 2004, págs. 108-109)

No se debe confundir entre el diseñador de producción, el director artístico y el director de fotografía. Si bien es cierto, los tres se encargan de aspectos visuales de una producción, sin embargo tienen tareas específicas aunque si es imprescindible que todos se pongan de acuerdo y se coordinen.

En primer lugar, el término diseñador de producción es relativamente nuevo, antes de este título, se utilizaba el término director artístico, sin embargo, conforme el tiempo pasaba sus tareas se fueron multiplicando, haciendo imposible que una sola persona se encargara de toda la dirección artista de un proyecto audiovisual, por lo tanto requirió de más personal que le ayudara en esta tarea, así que este director pasó a llamarse “diseñador de producción” y sus ayudantes heredaron el título de “directores artísticos”. (Ettedgui, 2001)

Los *storyboards* desde sus inicios han jugado un papel importante en el desarrollo de proyectos audiovisuales. Han evolucionado debido a las necesidades requeridas de cada proyecto.

Cada aportación ha traído nuevas formas de ver al *storyboard*. Aunque es importante no olvidar que un *storyboard* es sólo una herramienta en la cual se

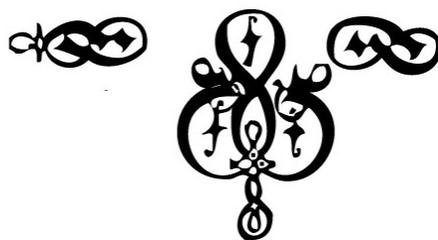
verán plasmados en papel lo que serán las primeras tomas del proyecto. Esto siempre será mejor que sólo platicar la idea pues es posible que no se explique claramente el concepto.

Dicha herramienta permite incluso planear anticipadamente las transiciones y la composición de cada toma contribuyendo al final a hacer una buena estructura de escenas. En este caso serán los planos y acercamientos los ayudarán y dirigirán una comunicación deseada al espectador.

Por otro lado, es bueno notar que en el proyecto a realizar, ya sea cine, TV, comerciales, animación u otros, es conveniente usar un *storyboard*.

Pero cabe destacar que un proyecto para tv no es lo mismo que un largometraje; por lo tanto cada storyboard debe ser diferente y depende de la finalidad de cada proyecto.

LA
CALLE DE
LA
QUEMADA





Sketches de dirección de arte para “La calle de la quemada”

Aquí se presenta un ejemplo: “La calle de la Quemada”, una leyenda ubicada en la época colonial.

Para la elaboración del *storyboard*, se tomo como referencia la época histórica en que se cuenta la leyenda, ubicada en México, conocido entonces como Nueva España en el siglo XVI. A partir de ahí, empieza una investigación de la época; su arquitectura, sus vestuarios y demás, para ambientar la historia y que tenga cierto realismo y credibilidad.

El siglo XVI.

La conquista de América termino en su mayor parte a principios del Siglo XVI y sobre las ruinas de los imperios precolombinos se fueron construyendo nuevos edificios que marcarían el inicio de una nueva cultura. El arte de esta época es marcadamente religioso, impuesto por las principales órdenes religiosas que llegaron del viejo mundo aunque la influencia indígena es notoria en lo decorativo.

En la Nueva España predominaban los espacios cuadrangulares: Plazas, patios, claustros. La vida en la ciudad era bien definida, por un lado los españoles y del otro lado los indígenas.

Muchas de las calles, puentes y callejones de la capital de la Nueva España tomaron sus nombres debido a sucesos ocurridos en las mismas, a los templos o conventos que en ellas se establecieron o por haber vivido y tenido sus casas personajes y caballeros famosos, capitanes y gentes de alcurnia. La calle de La Quemada, que hoy lleva el nombre de 5a. Calle de Jesús María y según nos cuenta esta dramática leyenda, tomó precisamente ese nombre en virtud a lo que ocurrió a mediados del Siglo XVI.

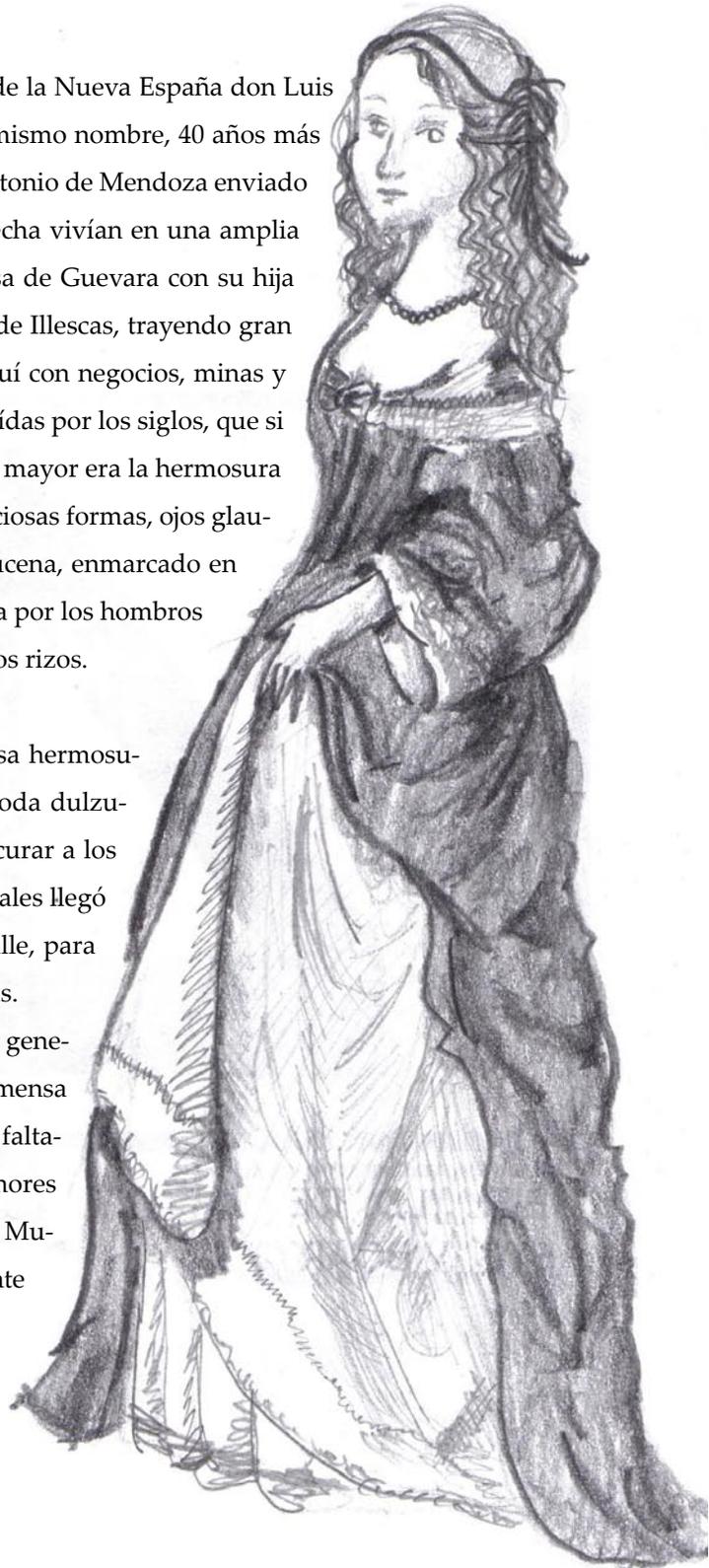


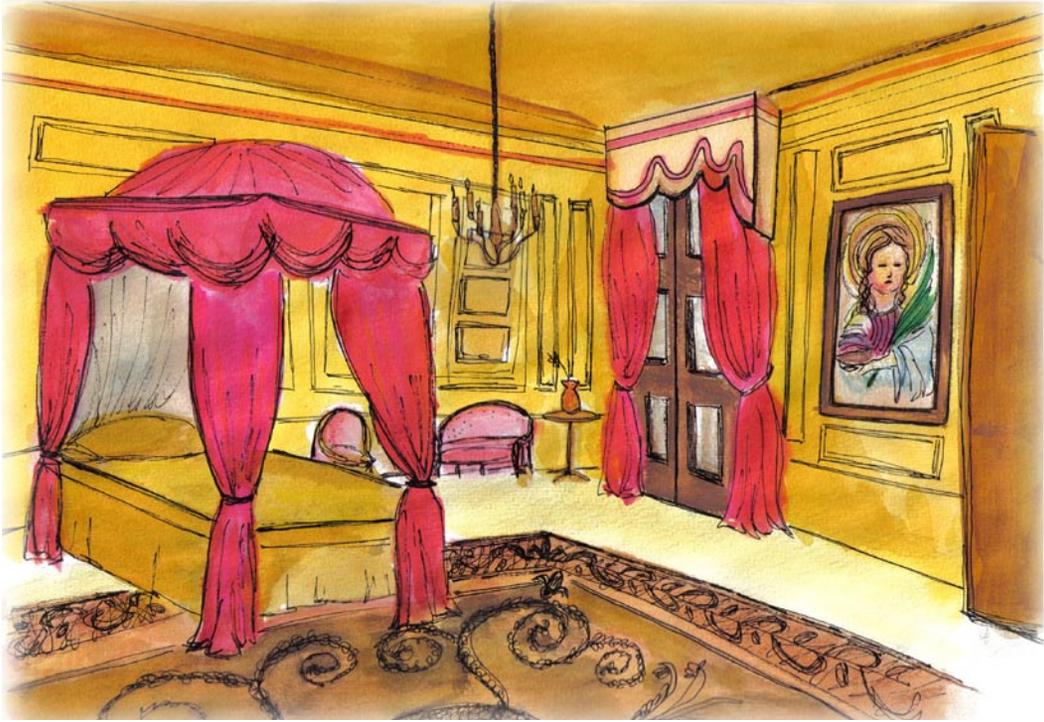
Interior del convento de la Merced

La Calle de la Quemada

Se cuenta que en esos días regía los destinos de la Nueva España don Luis de Velasco I., (después fue virrey su hijo del mismo nombre, 40 años más tarde), que vino a reemplazar al virrey don Antonio de Mendoza enviado al Perú con el mismo cargo. Por esa misma fecha vivían en una amplia y bien fabricada casona don Gonzalo Espinosa de Guevara con su hija Beatriz, ambos españoles llegados de la Villa de Illescas, trayendo gran fortuna que el caballero hispano acrecentó aquí con negocios, minas y encomiendas. Y dicese en viejas crónicas desleídas por los siglos, que si grande era la riqueza de don Gonzalo, mucho mayor era la hermosura de su hija. Veinte años de edad, cuerpo de graciosas formas, ojos glaucos, rostro hermoso y de una blancura de azucena, enmarcado en abundante y sedosa cabellera bruna que le caía por los hombros y formaba una cascada hasta la espalda de finos rizos.

Asegurábase en ese entonces que su grandiosa hermosura corría pareja con su alma toda bondad y toda dulzura, pues gustaba de amparar a los enfermos, curar a los apestados y socorrer a los humildes por los cuales llegó a despojarse de sus valiosas joyas en plena calle, para dejarlas en esas manos temblorosas y cloróticas. Con todas estas cualidades, de belleza, alma generosa y noble cuna a lo cual se sumaba la inmensa fortuna de su padre, lógico es pensar que no le faltaron galanes que comenzaron a requerirla en amores para posteriormente solicitarla como esposa. Muchos caballeros y nobles galanes desfilaron ante la casa de Doña Beatriz, sin que esta aceptara a ninguno de ellos, por más que todos ellos eran buenos partidos para efectuar un venta-





Cuarto de Doña Beatriz



Exterior de la casa de Doña Beatriz

joso matrimonio.

Por fin llegó aquel caballero a quien el destino le había deparado como esposo, en la persona de Don Martín de Scópoli, Marqués de Piamonte y Franteschelo, apuesto caballero italiano que se prendó de inmediato de la hispana y comenzó a amarla no con tiento y discreción, sino con abierta locura.

Y fue tal el enamoramiento del Marqués de Piamonte, que plantado en mitad de la calleja en donde estaba la casa de Doña Beatriz o cerca del convento de Jesús María, se oponía al paso de cualquier caballero que tratara de transitar cerca de la casa de su amada. Por este motivo no faltaron altivos caballeros que contes-taron con hombría la impertinencia del italiano, saliendo a relucir las espadas. Muchas veces bajo la luz de la luna y frente al balcón de Doña Beatriz, se cru-zaron los aceros del Marqués de Piamonte y los demás enamorados, habiendo resultado vencedor el italiano.

Al amanecer, cuando pasaba la ronda por esa calle, siempre hallaba a un caba-llero muerto, herido o agonizante a causa de las heridas que produjera la hoja toledana del señor de Piamonte. Así, uno tras otro iban cayendo los posibles esposos de la hermosa dama de la Villa de Illescas.

Doña Beatriz, que amaba ya intensamente a Don Martín, por su presencia y galanura, por las frases ardientes de amor que le había dirigido y las esquelas respetuosas que le hizo llegar por manos y conducto de su ama, supo lo de tanta sangre corrida por su culpa y se llenó de pena y de angustia y de dolor por los hombres muertos y por la conducta celosa que observaba el de Piamonte.

Una noche, después de rezar ante la imagen de Santa Lucía, virgen mártir que se sacó los ojos, tomó una terrible decisión tendiente a lograr que don Martín de Scúpoli Marqués de Piamonte y Franteschelo dejara de amarla para siempre. Al día siguiente, después de arreglar ciertos asuntos que no quiso dejar pen-dientes, como su ayuda a los pobres y medicinas y alimentos que debían entre-



Calles de la Nueva España

garse periódicamente a los pobres y conventos, despidió a toda la servidumbre, después de ver que su padre salía con rumbo a la Casa del Factor.

Llevó hasta su alcoba un brasero, colocó carbón y le puso fuego. Las brasas pronto reverberaron en la estancia, el calor en el anafre se hizo intenso y entonces, sin dejar de invocar a Santa Lucía y pronunciando entre lloros el nombre de don Martín, se puso de rodillas y crepitaron las brasas, un olor a carne quemada se esparció por la alcoba antes olorosa a jazmín y almendras y después de unos minutos, Doña Beatriz pegó un grito espantoso y cayó desmayada junto al anafre.

Quiso Dios y la suerte que acertara a pasar por allí el fraile mercedario Fray Marcos de Jesús y Gracia, quien por ser confesor de doña Beatriz entró corriendo a la casona después de escuchar el grito tan agudo y doloroso.

Encontró a doña Beatriz aún en el piso, la levantó con gran cuidado y quiso colocarle hierbas y vinagre sobre el rostro quemado, al mismo tiempo que le preguntaba qué le había ocurrido.

Y Doña Beatriz que no mentía y menos a Fray Marcos de Jesús y Gracia que era su confesor, le explicó los motivos que tuvo para llevar al cabo tan horrendo castigo. Terminando por decirle al mercedario que esperaba que ya con el rostro horrible, don Martín el de Piamonte no la celaría, dejaría de amarla y los duelos en la calleja terminarían para siempre.

El religioso fue en busca de don Martín y le explicó lo sucedido, esperando también que la reacción del italiano fuera en el sentido en que Doña Beatriz había pensado, pero no fue así. El caballero italiano se fue de prisa a la casa de Doña Beatriz su amada, a quien halló sentada en un sillón sobre un cojín de terciopelo carmesí, su rostro cubierto con un velo negro que ya estaba manchado de sangre y carne negra.

Con sumo cuidado le descubrió el rostro a su amada y al hacerlo no retrocedió horrorizado, se quedó atónito, apenado, mirando la cara hermosa y blanca de



Fray Marcos Jesús y García



Don Martín de Scópoli, Marqués de Piamonte y Franteschelo

Doña Beatriz, horriblemente quemada. Bajo sus antes arqueadas y pobladas cejas, había dos agujeros con los párpados chamuscados, sus mejillas sonrosadas, eran cráteres abiertos por donde escurría sanguaza y los labios antes bellos, carnosos, dignos de un beso apasionado, eran una rendija que formaban una mueca horrible.

Con este sacrificio, Doña Beatriz pensó que Don Martín iba a rechazarla, a despreciarla como esposa, pero no fue así. El Marqués de Piamonte se arrodilló ante ella y le dijo con frases en las que campeaba la ternura:

-Ah, Doña Beatriz, yo os amo no por vuestra belleza física, sino por vuestras cualidades morales, sois buena y generosa, sois noble y vuestra alma es grande...

El llanto cortó estas palabras y ambos lloraron de amor y de ternura.

-En cuanto regrese vuestro padre, os pediré para esposa, si es que vos me amáis. Terminó diciendo el caballero.

La boda de Doña Beatriz y el Marqués de Piamonte se celebró en el templo de La Profesa y fue el acontecimiento más sensacional de aquellos tiempos. Don Gonzalo de Espinosa y Guevara gastó gran fortuna en los festejos y por su parte el marqués de Piamonte regaló a la novia vestidos, alhajas y mobiliario traídos desde Italia.

Claro está que Doña Beatriz al llegar ante el altar se cubría el rostro con un tupido velo blanco, para evitar la insana curiosidad de la gente y cada vez que salía a la calle, sola al cercano templo a escuchar misa o acompañada del esposo, lo hacía con el rostro cubierto por un velo negro.

A partir de entonces, la calle se llamó Calle de la Quemada, en memoria de este acontecimiento que ya en cuento o en leyenda, han repetido varios autores, siendo estos datos los auténticos y que obran en polvosos documentos.



Doña Beatriz con traje de novia

CONCLUSIÓN

El storyboard sin importar si es para TV, animación, cine, multimedia, etc., va a tener siempre la función de servir como una herramienta más en una producción para la cual su elaboración proporciona una disposición visual más clara y objetiva a la hora de hacer una filmación.

El storyboard de dirección de arte va a tener características similares al de producción, sin embargo; no se adjuntarán las notas técnicas, es decir, tomas de cámara, duración de la toma, transiciones, etc. Pero es importante notar que es para un trabajo en equipo, una herramienta, que no significa que sea lo más importante del proyecto sino que es parte de un trabajo en el cual son necesarias muchas piezas que formaran un todo.

Habrà varias personas involucradas que aportaran sus conocimientos y experiencias para sacar a delante el proyecto, cada cabeza es un mundo por lo tanto el storyboard también servirá para unificar las ideas y al final ayudará a una mejor realización.

GLOSARIO

Animatic. Se nombran así a las maquetas audiovisuales, resultado de la grabación en video, incorporando animación artesanal y digital, de los cuadros del story board, de modo que se pueda ver la duración y sucesión de los planos de un modo similar a como quedará en el rodaje con personas y objetos reales.

Atrezzo. La utilería o el atrezzo, tanto en el teatro como en el cine y la televisión, son los elementos físicos que representan objetos de la vida real.

Storyboarding. La acción de crear *storyboards*.

Storyline. Descripción cualitativa de un guión.

Toma. En la gramática del lenguaje, se puede decir que la toma es el momento que transcurre desde que el obturador se abre hasta que se cierra. Equivale a la palabra plano, que es la unidad operativa elemental de la película. Si el fotograma es la palabra, el plano es la frase. Es la filmación o fotografiado.

Encuadre. Es la selección del campo abarcado por el objetivo en el que se tiene en cuenta el tipo de plano, el ángulo, la altura, y la línea de corte de los sujetos y/u objetos dentro del cuadro, y su precisa colocación en cada sector, para lograr la armonía de la composición y la fluidez narrativa con que se habrá de montar posteriormente.

Escala 4:3 y 16:9. proporción de aspecto o razón de aspecto (traducciones literales de la expresión en inglés aspect ratio) de una imagen es la proporción entre su anchura y su altura. Se calcula dividiendo la anchura por la altura de la imagen visible en pantalla, y se expresa normalmente como «X:Y».

Escena. Tal y como se llama en teatro, es la toma que coincide con la entrada y salida de actores del marco de filmación. Es una unidad de tiempo y de acción que viene reflejada en el guión cinematográfico. Suele explicar el momento y lugar en el que sucede algo. Ejemplo: Parque de atracciones. Exterior. Noche.

Montaje. La organización de la película tras el rodaje. Elegir, cortar y pegar los diferentes trozos de película, con una idea determinada por el guión. Durante el proceso de montaje se seleccionan y descartan secuencias y se imprime el ritmo a la película.

Plano. Es lo filmado de una sola vez. No obstante, plano también se llama el espacio que recoge la filmación en relación con la figura humana: plano general, plano entero, plano americano, plano medio, primer plano, plano detalle.

Secuencia. Es una acción un tanto complicada en la que se mezclan escenas, planos, lugares. No tienen por qué coincidir en ella en tiempo fílmico y el real. Poseen una unidad de acción, un ritmo determinado y contenido en sí misma. Se puede comparar al capítulo de una novela.

David O. Selznick. (Pittsburgh, Pennsylvania, 1902 – 1965) fue uno de los productores íconos de la Era Dorada de Hollywood. Reconocido por haber sido el productor de *Lo que el viento se llevó* en 1939, que le hizo ganar un Oscar a la mejor película.

David Wark Griffith (1875 – 1948) fue un director cinematográfico estadounidense y considerado el creador del lenguaje cinematográfico, por lo que fue llamado «El padre del cine moderno».

George Walton Lucas, Jr. (California, E.U., 1944) cineasta creador de la exitosa saga fílmica de *Star Wars* y posteriormente de *Indiana Jones*, presidente de Lucasfilm, LucasArts Entertainment Company, y Lucas Digital Ltd, Lucas Licensing, LucasBooks y Lucas Learning Ltd.

Joseph Francis “Buster” Keaton (1895 - 1966) fue un famoso actor, guionista y director estadounidense de cine mudo cómico. Se caracterizó principalmente por su humor físico mientras mantenía un rostro inexpresivo en todo momento, lo cual le ganó su apodo, “Cara de palo”.

Sergéi Mijáilovich Eizenshtéin. (1898-1948) más conocido como Sergéi Eisenstein fue un director de cine y teatro soviético de origen judío. Su innovadora técnica de montaje sirvió de inspiración a muchos cineastas actuales.

Sir Charles Spencer Chaplin Jr. (1889 – 1977) actor, director, escritor, productor y compositor británico ganador del Óscar de Hollywood.

BIBLIOGRAFÍA

Baena, G. (2000). Instrumentos de Investigación. México: Editores Mexicanos Unidos.

CUEC-UNAM. Dirección artística. México: CUEC-UNAM. Cuadernos de estudios cinematográficos.

Escalante, C. V. (2004). Manual de producción cinematográfica. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Ettedgui, P. (2001). Diseño de producción y dirección artística. Barcelona: Editorial Océano.

Fernández Díez, F. & (1994). La dirección de Producción para cine y televisión. España: Paidós papeles de comunicación.

Fernández Díez, F. & (1999). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona: Paidós papeles de comunicación.

García, R. (1995). La magia del cine animado. Madrid: Ayuso Editor.

Hart, J. (1999). The art of storyboard. E.U.: Focal Press.

Laybourne, K. (1998). The animation book: a complete guide to animated filmmaking from flip-books to sound cartoons to 3-D animation. Nueva York: Three Rivers Press.

LoBrutto, V. (2002). The filmmaker's guide to production design. EU: Allworth Communications.

Simon, M. (2000). Storyboards: art in motion. E.U.: Focal Press.

Revistas

Fernández, V. (2000). Storyboard. Dibujarte , 2-9.

Internet

Aguirre, O. (s.f.). Storyboard: del trazo al celuloide. Art Studio Magazine, www.artstudiomagazine.com/cine/storyboard.html.

Valiente, R. S. (s.f.). Cómo Hacer un Buen Guión para Animación. FORMATO DEL GUIÓN VISUAL O STORY-BOARD [en línea] . Obtenido de animation dreamers: http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario_anima_03/*wikipedia, 27de marzo de 2008, de www.wikipedia.org

Entrevista

Ahuactzin, E. J. (18 de septiembre de 2007). Sobre la leyenda de la Nahuala. (M. V. Lilia Ruiz, Entrevistador)