

Herramientas proyectuales específicas del lenguaje de animación:

La experiencia del DAV3 Animación.

Marlene Nascimento

Matías Revello Villar

(UBA | Argentina)

marlenenascimento.nascimento@gmail.com

matiasrevello@gmail.com

Resumen

Centrando nuestra atención en un proyecto audiovisual a realizarse mediante la utilización específica del lenguaje de la animación, contemplamos la necesidad de utilizar herramientas proyectuales propias de este lenguaje. Es por esta razón que la didáctica del proyecto de animación cuenta con elementos diferenciados en relación a la de las demás ramas del diseño audiovisual.

Comprender las vicisitudes del discurso audiovisual animado implica conocer las herramientas proyectuales del lenguaje en el cual se desarrolla. Para ello es preciso sumergirse en las limitaciones y los alcances de cada una de ellas, así como también el punto en común con otras esferas del discurso comunicacional tanto en su uso tradicional como en su desarrollo cognitivo.

En la siguiente ponencia, presentamos algunas de estas herramientas específicas a utilizar en el proceso proyectual específico del lenguaje de la animación y una descripción de cada una de ellas. Establecemos los puntos de contacto con otras áreas del universo comunicacional y los puntos de diferenciación de las mismas.

Defendemos la necesidad de una didáctica específica del proyecto de animación así como formularnos nuevas preguntas respecto al proceso de enseñanza aprendizaje que atañe a este lenguaje en particular.

Palabras clave: Animación, Proyecto Audiovisual, Didáctica del Proyecto, Diseño, Prefiguración.

Un siglo de animación Argentina.

Actas del V Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2017

Nascimento, Marlene y Revello Villar, Matías: "Herramientas proyectuales específicas del lenguaje de animación. La experiencia del DAV3 Animación" - Pág. 81 - 97, 2018

ISBN 978-987-1697-83-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-foro-academico/2017-v-foro-v-forum/>

Introducción: El Lenguaje de la Animación

Etimológicamente, animación proviene de *animatio* y éste, a su vez, de *ánima*. El término significa literalmente aliento o principio vital. Es decir que animación refiere literalmente a dar vida. Entendiendo la etimología de la palabra, podemos llegar a la conclusión de que la animación como lenguaje necesita basarse en los elementos puntuales que la comprenden para dotar de vida a las imágenes proyectadas frente a la vista del receptor del mensaje. Estos elementos son la clave de su existencia, desarrollo y comunicación y conforman las herramientas sobre las cuales iremos trabajando más adelante.

Giannalberto Bendazzi, en su ensayo del año 2004 da cuenta de que el término "animation" comienza a utilizarse en Francia en los años 50s, cuando entre París y Cannes comenzaba a consolidarse un movimiento cultural de gran monta y trascendencia internacional. El término en sí, "reivindicaba este lenguaje con una dignidad específica y se oponía a la hegemonía -tanto estética como económica- de las recetas impuestas por Walt Disney a partir de 1928 (con el cortometraje "Steamboat Willie" centrado en el ratón Mickey) y aún más desde 1937 con el largometraje "Blancanieves". (Bendazzi, "Definir la Animación - Una Propuesta" 2004. p. 03).

En el año 1962, se funda la Association Internationale du Film d Animation (ASIFA), donde se fija la primera definición oficial de "animación" como término: "el cine de animación crea los hechos por medio de instrumentos diferentes de los del registro automático. En los films de animación los hechos tienen lugar por primera vez en la pantalla". (ASIFA) Son dichos instrumentos creados y sus herramientas de construcción sobre los que puntualmente haremos hincapié para poder establecer los puntos concretos a nivel comunicacional.

La animación busca ser hábil en el fundamento psicológico de credibilidad, que es la base del cine de acción real (Cf. Bendazzi) Se diferencia del lenguaje audiovisual de acción en vivo en cuanto a que el espectador se encuentra frente a imágenes dibujadas, pintadas, modeladas o generadas digitalmente, es decir, imágenes irreales. Partiendo de esta base, más allá de que presuponemos que el espectador poco a poco se va adaptando a una identificación icónica cada vez más frecuente, no es tan fácil establecer una identificación emotiva rápida.

A diferencia de la construcción audiovisual de un relato de acción en vivo, la animación debe representar sus elementos a través de íconos. Estos íconos pueden ser dibujos, morfologías generadas por computadora, muñecos o cualquier elemento. Para que esto sea eficiente, el autor debe poder establecer un vínculo empático con el ícono y con la idea a representar. Trabajar con la construcción icónica no es fácil, pero es característico del lenguaje de la animación. Tomar elementos, representarlos en su esencia, transmitirlos, manipularlos a placer en un universo recreado por el propio autor, es tarea ardua que solo puede ser dominada, a través de las herramientas proyectuales específicas de la animación y de una calidad técnica indiscutible del animador.

En el taller de Diseño Audiovisual 3 especializado en Animación, DAV3 Animación, se realiza el desarrollo integral de un proyecto de animación donde el estudiante y futuro profesional deberá aplicar todos sus conocimientos incorporados en el transcurso de la carrera, en el campo del diseño, de la disciplina proyectual y del análisis del discurso audiovisual para la realización del proyecto comunicacional asociado a una técnica específica de animación.

Algunas de las herramientas específicas del proyecto de animación que describiremos son: el Story Line, el Argumento, el Storyboard (Guion Visual), la Planilla de Cámara, la Bar Sheet, la Guía de Personajes, el Lay Out y la Biblia del Proyecto.

Forma y Contenido

Entendiendo la animación como lenguaje audiovisual, consideramos relevante su carácter comunicacional. Dicho mensaje, y como todo mensajes, está compuesto por dos elementos claves, la forma y el contenido. Entendemos contenido por aquello que se desea expresar y la forma, el modo en el que se transmite. Estos dos elementos son indisolubles el uno del otro. El mensaje visual permite una decodificación inmediata de lo que sea desea transmitir, sin mediar ninguna necesidad de decodificación, estableciendo, de este modo, la indisolubilidad de su forma y contenido. Citando a Marshall McLuhan, sabemos que el "medio es el mensaje" (McLuhan, 1964). Esta afirmación nos invoca a pensar en las opciones estéticas y en el partido de

diseño del proyecto. Cómo en el discurso narrativo se constituye de forma sincrónica el mensaje por intermedio del medio en el cual se produce, se transmite y además que efecto produce en el observador. McLuhan nos propuso reflexionar respecto a esto y entender que medio y mensaje son dos conceptos indisolubles.

Como dijimos anteriormente, la animación se basa en la recreación de un universo totalmente original y los realizadores, deben responsabilizarse de aquello. Tomar responsabilidad de la utilización de los recursos del lenguaje audiovisual exclusivos de la animación con el objetivo de encontrar soluciones a los desafíos de funcionalidad, equilibrio y estética propios del diseño, sin dejar de lado lo realmente fundamental que es el mensaje que el discurso desea transmitir.

Rodolfo Sáenz Valiente fue el fundador, en el año 1999 de la cátedra DAV3Animación, la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido. "Rufo" en su libro "Arte y Técnica de la Animación": menciona que "Los sucesivos pasos necesarios para desarrollar un film de animación ponen de manifiesto la búsqueda del realizador para controlar este medio" La forma de controlar las sucesivas etapas de este proceso es por intermedio de una serie de herramientas proyectuales específicas para la creación y comunicación del proyecto que son extremadamente necesarias en el proyecto de animación. "Primero se confecciona el guion visual, donde se investigan las distintas posibilidades que ofrece el material visual que narrará la película." (Sáenz Valiente, 2006. p.104) De este modo, comenzamos a delinear algunos de los elementos que forman parte de las herramientas específicas del lenguaje que vamos a describir en esta comunicación.

De este modo, queda demostrado que el mensaje en sí es lo realmente importante a la hora de establecer comunicación con el espectador, para ello la unidad forma-contenido, está íntimamente ligada a las herramientas propias del lenguaje.

A la hora de diseñar un proyecto de animación, son estas herramientas que materializan el diseño. Es objetivo didáctico del Taller DAV3Animación impartir el pleno saber utilizar de las mismas. El objeto final de la materia es aportar lo propio de la animación a la formación del diseñador de imagen y sonido que a esta rama del discurso se quiera dedicar en su vida profesional.

La didáctica específica del proyecto de animación

Es necesario establecer cuáles son las vías de comunicación propias del proyecto de animación. Entendemos que parte constitutiva del mismo son las herramientas de construcción y comunicación específicas del lenguaje de animación. De este modo promovemos el saber utilizarlas y transmitir las mediante la didáctica proyectual. En esta comunicación hacemos un desglose de estas herramientas con el objetivo de darlas a conocer en lo más íntimo de su formalidad, comunicando los alcances y limitaciones de cada una de ellas.

Sabemos que el guion es la descripción literaria de las acciones que se desarrollarán en el relato, en la pieza audiovisual que queramos transmitir. El guion visual, es la prefiguración en dibujos esquemáticos de cada plano que veremos en pantalla, estructurados de acuerdo al flujo del relato.

Históricamente, comienza a utilizarse el storyboard como herramienta formal, en los años 30s por el estudio de Disney para la realización de cortometrajes con estructura argumental canónica de introducción, nudo y desenlace.

Según Sáenz Valiente, el guion visual en el cine en vivo no es inusitado, constituye más una excepción que una regla. En gran parte esto es así porque, como ya vimos, la industria del cine aún se basa en la palabra escrita y no en lo visual.

En el proyecto de la animación, el guion visual, no sólo estará bien aceptado, sino que, se sabe, ahorrará muchísima cantidad de tiempo si es empleado de manera adecuada.

No es necesario un gran nivel de detalle a este punto, como herramienta del lenguaje basta con que se trabaje algo de calidad mayormente esquemática para poder transmitir la idea de lo que se pretende mostrar en pantalla. Esto es así, exceptuando el caso de que se pretenda la utilización del Storyboard, como herramienta de promoción y venta, en cuyo caso, lógicamente, deberá trabajarse con mayor detenimiento la calidad en sí.

En el taller de animación que tenemos en la materia Diseño Audiovisual 3 (DAV3 Animación), muchos de los estudiantes llegan comunicándonos

padecer de la falencia de no saber dibujar, considerando que esto los limita debido a la creencia de que sólo los eximios dibujantes tienen la capacidad de realizar un storyboard. Este tema lo resolvemos con esclarecer que es suficiente comunicar los parámetros del plano: tamaño, movimiento de cámara y duración, además de realizar una representación esquemática sencilla del personaje en acción.

La metodología empleada es fomentar al planteo de las acciones principales de los tres actos del relato sin mayores preocupaciones con la belleza del dibujo. Lo importante es comunicar la historia, que se desarrolla a través de una sucesión de acciones.

El Storyboard, debe ser fluido, antes que preciso. Debe comunicar lo esencial anticipando, de alguna manera, el estilo visual del film. No hay una norma establecida para su realización, pero se busca que tenga, mínimamente, un dibujo por plano a realizar.

Esta herramienta es la más eficiente a la hora de comunicar una idea de manera sencilla, rápida y precisa, de este modo, sabemos que el guion visual comprende básicamente tres propósitos. En una primera instancia, satisfacer al realizador, como una primera comprobación visual de su idea, de cómo ésta se desarrollará y comunicará sus intenciones. En segunda instancia, para el equipo, como elemento para establecer el trabajo a realizar y dividir las tareas de manera eficiente en base a la transmisión de la idea del realizador. Por último, sirve también para el productor, entendiéndose como la muestra del producto que se obtendrá cuando el trabajo esté realizado.

La experiencia con el *Storyboard* en el DAV3 ANIMACIÓN

La experiencia de la cátedra es clara en cuanto a la puesta en funcionamiento de estas herramientas proyectuales. El proceso de desarrollo del proyecto se inicia con la investigación de la temática que se desprende de sus ideas rectoras, por parte del estudiantado. Ideas que revistas a la luz de la investigación luego van tomando forma hasta convertirse en un *story line*. El modelo de *story line* utilizado por la cátedra es el que describe la estructura narrativa definiendo quién es el personaje principal (protagonista), qué desea lograr, quién se le opone (antagonista o fuerzas antagónicas) y si resuelve

(el conflicto) o no lo resuelve contando con sus ayudantes. En base a este Story line, se realiza una transposición directa del al Argumento, el cual se realiza en una carilla. Nuestra metodología es que desde este argumento los estudiantes comienzan a prefigurar sus narrativas directamente sobre el *storyboard*. Potenciando al máximo de esta forma el lenguaje específico de la animación. Realizan un desglose de las acciones principales prefiguradas en esquemas y bocetos, desarrollando cada secuencia de su relato. Solicitamos, además, la escritura de la historia de los personajes y la definición de su carácter su personalidad.

El *storyboard* permite expresar la riqueza del universo audiovisual a construir. El minucioso desarrollo del personaje tanto en su existencia morfológica como su animabilidad y su carácter va verse reflejada en la construcción de las tramas paralelas del relato.

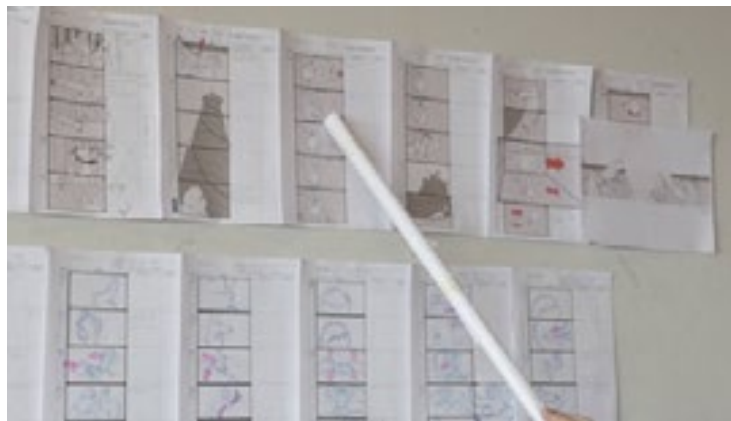


Fig. 1. Experiencia en el DAV3 exponiendo Storyboards.



Fig.2. Estudiantes del Taller de DAV3 exponiendo Storyboards

La importancia del sonido en la construcción del relato audiovisual animado

Es bien sabido que desde la construcción del término semántico, lo audiovisual implica una construcción de un universo de aquellas imágenes que pueden ser aprehendidas desde el sentido de la vista y, en igual medida un mismo universo complementario de todo aquello que involucra el diseño sonoro.

Ahora bien, el lenguaje de la animación no sólo no excede esta definición, sino que la enaltece. Según los especialistas, la animación es el más audiovisual de los lenguajes audiovisuales. El sonido juega una pieza fundamental en la construcción de la otra mitad de un universo totalmente "irreal" o recreado. Los músicos que trabajaron en piezas de animación, siempre experimentaron respecto al sincronismo con las imágenes en pantalla, potenciando mutuamente y dotándolo de sentido.

Debemos establecer que para la construcción del universo sonoro, contamos con tres elementos claves: la música, los efectos y las voces. Estas relaciones son las que producen armonías, resonancias, tensiones o interferencias. La correcta manipulación de estos elementos, jugarán un rol clave a la hora de establecer una comunicación entre el realizador y el espectador, obra mediante.

Bar Sheet: el exacto sincro sonoro

La animación es laboriosa y conlleva un lento proceso de construcción cuadro por cuadro. Es un objetivo del diseño de producción no producir ni un solo cuadro más que los que el film necesita. En consecuencia, la animación necesita un altísimo nivel de pre figuración en todos los niveles de su concepción. Decimos que debe ser pre editada. En un trabajo conjunto entre el director y todo su equipo, el film será pre compaginado en sus mentes. De igual forma se hará el timing de cada plano, imaginando los movimientos de los personajes antes de animarse un fotograma.

Las planillas *bar-sheets* no se usan en el cine en vivo, lo que resulta lógico porque no tendrían ningún sentido; en cambio, en la animación son como

un plano de construcción, a partir del cual se elaborará más tarde toda la película. Las Hojas de Cámara, que son la base de la construcción cuadro a cuadro del relato, no son apropiadas para esto, ya que, como máximo, muestran sólo dos segundos en cada página, y al comienzo del trabajo creativo se hace necesario apreciar de un golpe de vista una extensión mayor de la obra.

La *bar-sheets* no podría ser puesta en funcionamiento sin establecer previamente cuál es el conflicto o la acción que desea expresarse. Una vez definido esto, se escucha la pieza sonora con la cual se desea establecer sincronismo. Se marca en la planilla cuáles son los puntos clave en los cuales se producirá un golpe sonoro que entrará en sincronía con cuadro (o frame) de la pieza visual con la que se esté trabajando.

La *bar-sheets* está compuesta de diversas filas y columnas. En la primera fila se indica cuál es la acción a trabajar y sirve para describir las acciones que ocurren durante el desarrollo de los planos. Se indica con una marca cuáles son los frames de interés de acuerdo al momento donde cae el golpe del compás de la música.

Esta planilla tiene gran utilidad a la hora de comunicar los puntos de sincronismo entre imagen y sonido.

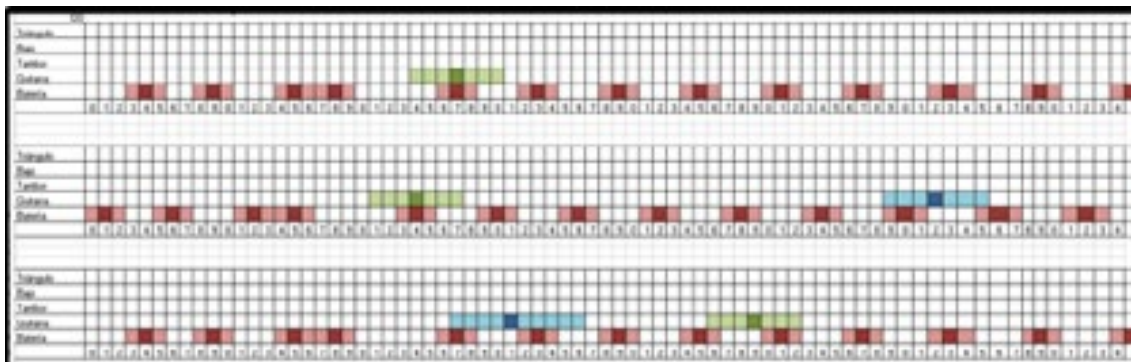


Fig.3. Ejemplo de Barsheet

En la cátedra tenemos algunos trabajos prácticos específicos para que el estudiante sin experiencia previa en animación, tenga contacto directo con estas herramientas. Un trabajo práctico de sincronismo sonoro, donde el objetivo es realizar una pieza audiovisual breve donde la imagen vaya en sincronismo con una música y otro trabajo práctico de sincro labial, cuyo

objetivo es hacer "hablar" a un personaje creado por ellos mismos, tienen por objetivo fijar la utilización de la *bar-sheets* como herramienta proyectual que les será de gran utilidad a la hora de realizar un trabajo. Algunas de estas experiencias podrán ser vistas en: <https://youtu.be/NqPJ-95Qysc>

El Lay Out, una poderosa herramienta de diseño, son las instrucciones necesarias y factibles

El *layout* se define como el conjunto de instrucciones precisas, necesarias, factibles y definitivas para producir cada uno de los distintos planos que componen la película. El *layout* es una poderosa herramienta que sirve para pulir y prefigurar los parámetros que componen en plano y de las relaciones entre estos elementos: tamaño de plano, si hay movimiento de cámara, ubicación de los personajes y elementos escenográficos en el campo, profundidad de campo, composición de las capas definidas previamente, efectos especiales y los elementos del audio.

El *layout* es el nexo que vincula el guion visual con la pieza final. Se utiliza para definir cuál es el aspecto visual que tendrá la futura pieza, por lo tanto es una de las herramientas proyectuales más importantes.

El *layout* se lleva a cabo considerando lo previamente establecido y concertado durante la realización del guion visual, considerando los comentarios del director al respecto, teniendo en cuenta los borradores que se han realizado en el momento que se establecía cuáles serían las acciones a mostrar en pantalla. Además, se busca respetar los tiempos que demandan e imponen las bandas sonoras.

El *layout* busca disponer cuál es el lugar donde disponer la cámara, determinando el tamaño de plano y el emplazamiento que quedará definido tanto por su posición, como por la distancia focal de su lente y su ángulo de toma.

Además se determinará la puesta en cuadro, ubicando a los personajes y señalando las trayectorias que emplearán para desplazarse dentro del encuadre. Para ello, se buscará determinar las animaciones mediante los dibujos clave de las acciones que realizarán los personajes. Se estudiará y,

de ser necesario, se descompondrá la animación en el número de niveles que se estime óptimo para realizar cada plano.

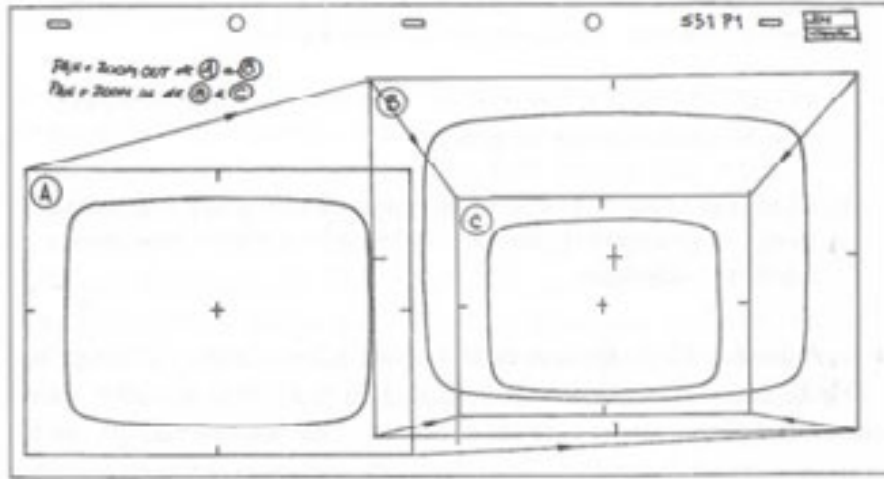


Fig4. Representación de movimiento de cámara en un Layout.
(Fuente: Sáenz Valiente, 2006: 271)

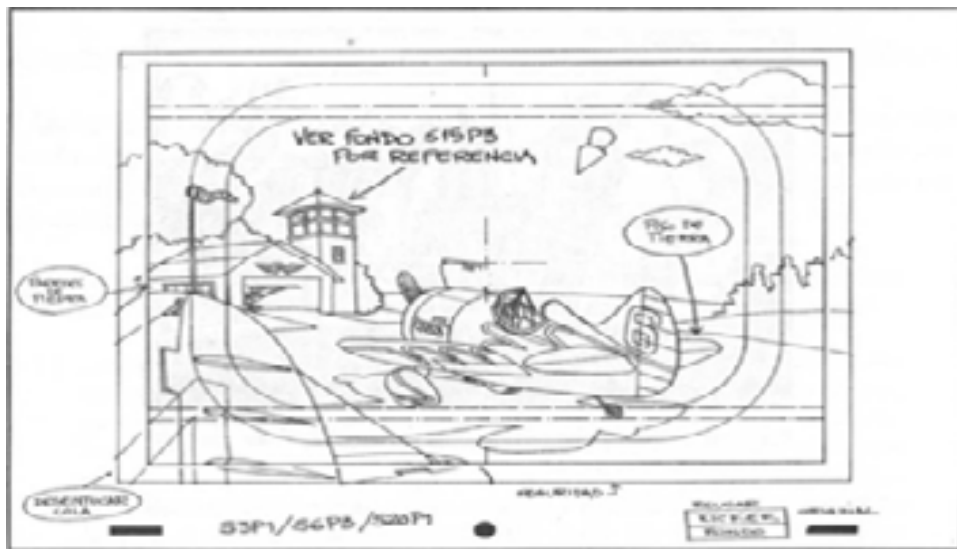


Fig5. Ejemplo de Layout (Fuente: Sáenz Valiente, 2006: 298).

La experiencia con el *layout* en el DAV3 ANIMACIÓN

En el DAV3 Animación, realizamos un ejercicio de *layout*, con el fin de enseñar cómo llevar a cabo esta tarea de gran complejidad. Elegimos secuencias de películas existentes y el estudiante realiza el *layout* de la misma como si la fuese realizar por primera vez. El estudiante aprende a comunicar todas las instrucciones para llevar a cabo la realización de los planos de la secuencia elegida. Utilizamos un modelo establecido de ficha,

la misma que el estudiante utilizará para realizar el layout de su proyecto en la etapa de preproducción. Es en este momento que el realizador aplica esta herramienta constitutiva del proyecto a cada uno de los planos del mismo.

Una de las grandes bondades que ofrece el *layout* para la animación, es la composición en capas. Esta herramienta da los parámetros para resolver estas cuestiones de preconfiguración de los elementos que compondrán la pieza audiovisual y cómo será comunicada su realización.

Guía de Personajes: Documento complejo, dinámico y animado

Las hojas que componen la guía de personajes son varias. Son un conjunto completo de instrucciones precisas para dibujar correctamente de acuerdo a un modelo preestablecido. Estos documentos sirven a los distintos animadores para entender los detalles que comprenden la complejidad morfológica de cada personaje.

La guía de personajes puede incluir una descripción no muy extensa de las cualidades más relevantes de su personalidad. Además de instrucciones más específicas de sus características y detalles de su morfología. Estos documentos incluyen, además, una hoja donde se muestre el personaje de frente, de perfil y de atrás, con las anotaciones específicas. También incluye una hoja de expresiones, tanto faciales como corporales del personaje en distintas actitudes y sentimientos.

Será de gran utilidad, además la inclusión de una hoja de proporciones donde se muestran los distintos personajes de la pieza audiovisual, con el objetivo de representar los tamaños relativos.

Se incluye también, una hoja para los diálogos, en los cuales se muestran las distintas poses de las bocas para representar la modulación del personaje a utilizar para el sincronismo labial.

Por último, la guía de personajes, puede incluir una guía de color para entender cómo funciona la gama cromática que comprende la completitud del personaje. Experiencia del DAV3 . las hojas se van construyendo en el proceso de creación del personaje.

Biblia: sentar las bases del proyecto de animación

Se denomina "Biblia" del proyecto de animación al documento conformado por aquellos elementos necesarios para su producción y que anteceden a la misma. Estos elementos son de gran utilidad para representar la totalidad del proyecto.

La Biblia funciona como herramienta de venta y es utilizada en la comunicación del proyecto en desarrollo y sirve para dar cuenta de la etapa del desarrollo en el que se encuentra el mismo.

Su objetivo es, fundamentalmente, buscar interés en productores e inversores. A veces también tiene como objetivo la evaluación de la viabilidad del proyecto. La Biblia, como se dijo previamente, es un compendio de elementos que representan el proyecto. En esta ponencia apenas nombraremos sus partes constitutivas sin ahondar en sus descripciones y en la experiencia didáctica alrededor de las mismas. Será seguramente objeto de una nueva comunicación de la cátedra.

La experiencia con la Biblia en el DAV3 ANIMACIÓN

En el taller DAV3, se realiza el desarrollo integral de la Biblia del proyecto de animación. La misma se realiza de forma online y en forma de página web.

Mediante esta entrega, desde la experiencia de la cátedra, podemos cerciorarnos que el estudiante está llevando a cabo la construcción integral de su proyecto audiovisual, comprendiendo, aprendiendo y utilizando todas las herramientas que lo constituyen.

La Biblia del Proyecto Final que se organiza en distintas solapas que son:

- Universo del Proyecto: Motivaciones, temas a tratar, target, técnica y formato.
- Sinopsis (en caso de una serie, sinopsis de cada capítulo)
- Argumento (en caso de una serie, argumento de cada capítulo)
- Guía de Personajes: cuerpo entero, gestos. Model sheets con su

descripción. Registros de modelados en plastilina 3D.

- En esta sección también podrán incluir un breve texto describiendo la psicología del personaje.
- Fondos: diseño y plantas de escenarios.
- Storyboard
- Segundo Leica Reel post Lay Out con sonido.
- Afiche Promocional.
- Ficha Técnica.
- Plan de Producción y Presupuesto.
- CV s completo de los realizadores, con datos de contacto.
- Making Of: Género documental la cátedra sugiere que dé cuenta del proceso de trabajo de investigación, evolución proyectual, diseño integral, desarrollo del lenguaje de animación específico del proyecto, producción y realización del proyecto de animación. Que se vea el equipo en acción.

La entrega se concreta con el envío del link para ser subido a la página oficial de la cátedra (<http://dav3animacion.wix.com/dav3animacion>) Esta entrega debe incorporar todas las correcciones realizadas en el taller en los textos e imágenes que la constituyen. Es muy importante el diseño integral del sitio web ya que deberá mantener la misma estética del proyecto para así reforzar la identidad del mismo. Tener en cuenta entonces: la tipografía, la combinación de colores, la distribución de los elementos, los fondos, el diseño de los botones/solapas, etc.

Una didáctica específica del Proyecto de Animación en el contexto de la Carrera de Diseño de Imagen y sonido:

La didáctica del proyecto de animación se diferencia de la establecida para las demás ramas del discurso audiovisual. El proceso proyectual

propio del lenguaje de animación requiere la utilización de herramientas específicas para su elaboración, comunicación y posterior realización. Una de las definiciones de animación ha sido acuñada por Norman McLaren: "La animación no es el arte de los dibujos que se mueven sino de los movimientos que se dibujan (...). La animación es el arte de manipular los invisibles intersticios que yacen entre los cuadros." (Sáenz Valiente, 2006: 30).

Emplazar esta lógica matricial a todo lo que dice respecto a la construcción del proyecto, es una tarea ardua desarrollada en el DAV3 animación. El estudiante de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido posee una formación con matriz proyectual basada fundamentalmente en la captura en vivo, sin poseer ningún tipo de bagaje teórico ni práctico en la que se le permita tomar conciencia de la constitución frame by frame (cuadro a cuadro) de cada plano.

La cantidad de tomas que se realizan de una misma escena hasta lograr la que esté a gusto del director puede llegar a diez o más, sobretodo en el proceso de aprendizaje. Esta lógica es imposible de practicar en los proyectos de animación. Llevar a los diseñadores a trabajar con un tipo de lógica que vaya más allá de esa metodología, es posible desde la forma en la que impartimos el conocimiento y el implemento y utilización de las herramientas específicas del proyecto de animación. Al conocerlas a fondo y empezar a utilizarlas el estudiante empieza a entender y sumergirse en una lógica de producción que es única y excluyente del proyecto de animación. Dicha lógica está emplazada en la industria audiovisual del campo de la animación y tiene como principales elementos de su constitución estas herramientas que constituyen y comunican el proyecto de animación a realizar.

La metodología didáctica empleada en el taller de DAV3 Animación, imparte a los estudiantes las herramientas específicas del lenguaje de la animación, permite a los mismos conocer y emplearlas en su proyecto de graduación. De este modo, se logra arraigar en el estudiante, los elementos necesarios para diseñar, y comunicar el proyecto audiovisual de animación.

Al contrario de lo que dicen Romano y Mazzeo en el comentario respecto a metodología (R y M p. 72) la manera cómo se imparte una metodología para

el diseño del proyecto de animación, no es apenas un modo ordenado de proceder. La cátedra cree que los elementos pedidos para la realización del proyecto de animación (TP8) conforman un cuerpo metodológico para la realización del mismo.

Las etapas del proceso proyectual del ejercicio se desarrollan por intermedio de una serie de documentos formales. Una serie de acciones concretas de diseño plasmadas en esos documentos formales son el camino de contención para la libertad creativa que impartimos.

Creemos que si es realizado en otro orden del que es propuesto por nosotros se produce la pérdida de sinergia en el proceso creativo y por ende en el proceso de producción.

Es muy importante recordar que en los Taller de Diseño Audiovisual 1, 2 y 3 los proyectados llega a la etapa de completa realización. Creemos que la metodología proyectual debe necesariamente incluir la metodología de producción hasta la pieza final. Esta línea de producción incluye hasta el delivery del contenido en los patrones técnicos y tecnológicos definidos por los canales de distribución.

Estos patrones de control de calidad son practicados por la cátedra. El delivery del contenido es parte de la entrega obligatoria del ejercicio y también será objeto de estudio de futuras comunicaciones.

Vigotski citado por Mazzeo y Romano, dice que el Docente no puede ir más allá de crear las circunstancias y condiciones más propicias para que tenga lugar el aprendizaje, dice que el estudiante en definitiva es el que aprende de sus propias actividades, que se educa a sí mismo. Este es un tema polémico. ¿Cuánto de esta actividad está proporcionada o no por la interacción didáctica propuesta o la elaboración del contenido de la materia? Nuevas preguntas para nuevas comunicaciones se vislumbran a la luz de esta primera comunicación que estamos gratos de realizar y de esta forma abrir el debate que nos atañe respecto a la oferta académica que ofrece la Universidad pública y gratuita al estudiante que en ella busca la formación que le va posibilitar luego ser un miembro productivo de la sociedad. En pleno uso de sus cualidades creativas.

Referencias Bibliográficas:

BENDAZZI, Gianalberto (2006): *Quirino Cristiani, pionero del cine de animación (dos veces el océano)*. Buenos Aires, Ediciones de la Flor.

BENDAZZI, Gianalberto (2004): "Definir la Animación - Una Propuesta".

LITWIN Edith. *Configuraciones didácticas. Hacia una didáctica del nivel superior*. Disponible en: <https://www.google.com.ar/#q=edith+litwin+las+configuraciones+didacticas+pdf>

MAZZEO y ROMANO (2007): *La enseñanza e las Disciplinas Proyectuales*, Buenos Aires, Nobuko.

McLUHAN. Marshal (1964): *Understanding Media: The Extensions of Man*. Edmonton, Canadá,

PORTER GALETAR, Luis (2007): "La universidad de papel. Disponible en: <http://www.udual.udg.mx/observatorio/libros/PORTER.pdf>

SÁENZ VALIENTE, Rodolfo (2006): *Arte y Técnica de la Animación*. La flor. Buenos Aires.

<http://dav3animacion.wix.com/dav3animacion> Pagina oficial de la Cátedra Nascimento DAV3ANIMACION.

<https://youtu.be/NqPJ-95Qysc> TP5 Sincro Musical Homenaje a Alberto Ginastera en el centenario de su nacimiento. 2016. Última consulta: 21/07/2016

<https://www.youtube.com/watch?v=Q9WtfX6CWK4> TP Experimental DAV3ANIMACION 2015. Última consulta: 21/07/2016