

# 4 tips para aplicar storytelling en la animación digital



¿Te gusta **ilustrar y contar historias**? [Travis Blaise](#), animador de películas como **Lilo & Stich** y el **Rey León** compartió tips para que puedas desarrollar tu proyecto en **animación digital**.

En su visita al [campus Monterrey](#), organizada por la [Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño](#), el ilustrador definió **cuatro conceptos clave** para ilustrar haciendo uso del **storytelling**.

A continuación, te los presentamos:

1. **Conoce el tema de tu historia**
2. **Desarrolla tramas básicas de la historia**
3. **Mantén un guion simple**
4. **Tienes tu historia, ¿qué sigue?**

1. **Conoce el tema de tu historia**

El tema describe la **idea central de tu historia**, agregó el ilustrador, así que lo primero que tienes que preguntarte es **¿cuál es el significado/visión de la historia?**

*“Explora el tema de la historia a través del **personaje, el escenario y las interacciones.***

*“Presta atención en su **círculo de la vida**, familia, si girará el bien contra mal, o bien será un tema de estar a la altura de las circunstancias, humanidad vs. tecnología, etc.”, explicó.*

## **2. Desarrolla tramas básicas de la historia**

*“Al escribir la **columna vertebral de tu historia**, utilízala como guía general y herramienta para ayudar a construir la historia”, especificó.*

Existen siete tramas básicas contadas a lo largo de la historia:

### **Vencer al monstruo**

El personaje principal o héroe se propone enfrentarse a un monstruo y finalmente lo derrota.

### **De la pobreza a la riqueza**

El personaje principal o héroe de algún nivel de comienzos humildes luego logra el éxito o la felicidad.

### **La Búsqueda**

El personaje principal o héroe se propone cumplir una misión.

### **Viaje y regreso**

El personaje principal o héroe emprende un viaje y, a su regreso, ha evolucionado o ha crecido a partir de dicho viaje/experiencia.

### **Comedia**

Algún tipo de confusión que involucra algún tipo de relación que finalmente se resuelve.

### **Tragedia**

Sigue la caída en desgracia de un personaje hasta un final desafortunado.

### **Renacimiento**

El personaje principal casi cae en desgracia, pero encuentra la redención.

## **3. Mantén un guión simple**

*“Decide si quieres hacer un guion basado en diálogos o sin diálogos”, comentó Blaise.*

Un guión puede durar entre **30 segundos o un poco más por página**, según el diálogo y la acción.

*“No tengan miedo de utilizar las **herramientas de software** para escribir guiones, suelen ser muy útiles”, dijo.*

Recomendó además hacer uso de '**El lomo de la historia**' que hace referencia a una técnica práctica para contar una historia a través de una **herramienta de esquematización**.

#### **4. Tienes tu historia, ¿qué sigue?**

Travis Blaise señaló que una de las partes más **creativas** es pasar de la idea en la mente a comenzar a **ilustrar los conceptos** de lo que sucede en la historia,

*“Comienza a crear **tableros de ritmo**, se llaman así por el concepto de ritmos narrativos. Al desarrollar un guión, los ritmos de la historia son puntos de acción que ocurren en una historia básica.*

*“Son **tableros visuales** y notas que describen una generalización de lo que sucede en tu guión de esta manera tu historia empezará a tener vida”, comentó.*

#### **Ilustra historias que conectan con la gente**

En entrevista para [Conecta](#), Blaise explicó que los estudiantes de arte deben **comprender el proceso de escribir**.

*“Conocer la estructura y fundamentos de tu historia es crucial”.*

Al cuestionarle sobre el futuro de la **animación digital** y los retos que enfrentan los ilustradores en un futuro, Travis aseguró que por más tecnología que se desarrolle hay algo que esta no podrá reemplazar, la **experiencia humana**.

*“La creatividad viene de la mente, de un **alma creativa**, eso es en lo que debemos enfocarnos como personas, claro como animadores es bueno conocer estas tecnologías no necesariamente enfrentarlas”, detalló.*

Añadió además que la clave de ilustrar una historia es darle profundidad a cada personaje a medida que los incorporas al **concepto de historia**.

*“Hace un año visité el Tec CDMX y desde entonces he colaborado para poder compartir mi conocimiento con los estudiantes, como ilustrador uno de mis objetivos es regresar un poco de mi experiencia”, relató.*



/> width="900" loading="lazy">

### Sobre Travis Blaise

Con **más de 30 años de trayectoria**, Travis es conocido por su arte en las películas **Lilo y Stich (2002)**, **Mulán (1998)** y **El Rey León (1994)**.

Sus proyectos han sido presentados en estudios como **Disneytoon Studios**, **The Walt Disney Company**, **Nickelodeon Animation Studio**, **Netflix** y **Warner Bros**. En 2017, Travis fundó [Sketch To Animate](#), productora e institución de aprendizaje

*“Si tienes duda de cómo empezar a construir una historia, empieza haciendo garabatos, **bocetos de personajes**, miniaturas y una investigación del entorno de los personajes”*, detalló durante su visita al campus Monterrey.

Fue el pasado **8, 9 y 10 de noviembre** que el ilustrador impartió las conferencias **‘Todo lo que debes saber sobre una trayectoria en animación’** y **‘Conceptos de Storytelling aplicados a cortometrajes’**.

El tercer día de su visita el artista visual tuvo una **Retroalimentación de Pitches** con estudiantes de la carrera en [Arte Digital](#) donde reviso y pudo dar feedback a los portafolios de los asistentes.

*Con información de Alex Carrillo.*

TE PODRÍA INTERESAR: