

Segun wikipedia, existen 3 generos literarios basicos, y un agregado. la idea de reconocerlos, es para poder identificar elementos que son importantes en el "storytelling" o la capacidad que tenemos de contar historias que parezcan creibles

Narrativo (epico)

Su forma de expresi3n habitual es la narraci3n, aunque pueden entremezclarse tambi3n la descripci3n y el di3logo.

Genero lirico

el autor transmite sentimientos, emociones o sensaciones respecto a una persona u objeto de inspiraci3n. La expresi3n habitual del g3nero l3rico es el poema.

El g3nero didactico

tiene como finalidad la ense1anza o la divulgaci3n de ideas expresadas de forma art3stica, con un lenguaje elaborado y recursos de la filosof3a.

El g3nero dram3tico

fundamentalmente ligado al teatro, es aquel que representa alg3n episodio o conflicto de la vida de los seres humanos por medio del di3logo de los personajes. Sus rasgos m3s caracter3sticos son el uso del di3logo y que no aparece la figura del narrador. Este g3nero est3 destinado a ser representado, por lo que abarca todo lo escrito para el teatro. El fin de una obra del g3nero dram3tico, aunque puede ser le3da, es su representaci3n en un escenario ante unos espectadores. Esta tarea es llevada a cabo por los actores, que encarnan a los personajes y que son conducidos por un director.

Dentro de estos generos, Sir Arthur Thomas Quiller-Couch clasifica todas las historias en **"7 temas basicos "**

Hombre contra hombre
Hombre contra naturaleza
hombre contra si mismo
hombre contra dios
hombre contra sociedad
hombre atrapado en 2 conflictos
hombre y mujer (romance)

Pero Segun la Filosofia moderna, existen " 7 tramas basicas "

1- "Superando al monstruo": consiste en historias de individuos o grupos, que consiguen el valor para pelear y ganar a un monstruo, a una enfermedad, a algun problema, etc...

2- "La Busqueda ": aca los personajes comienzan un viaje con el fin de conseguir algun objeto o lograr algun fin, que es dificil de encontrar o poseer. (lord of the rings , ...)

3- "El viaje y el retorno (La odisea)": Aca el viaje consiste en ir a algun lugar lejano, peligroso, con la expectacion o requerimiento de encontrar y retornar a casa, con algo que hara de su hogar un lugar mejor (experiencia,dinero, fama, etc) . (el hobbit)

4- "De mendigo a millonario": consiste en mostrar que con trabajo duro (o suerte), la gente pobre o desaventajada puede hacer cosas buenas. (slumdog millionare)

5- "Tragedia ": Las historias tragicas abundan en el mundo real y tambien en la ficcion. Estas historias muestran el lado oscuro de la humanidad, y la **naturaleza futil de la experiencia humana**". En grandes rasgos, se trata de un personaje que podemos identificar como "bueno" , pero que a traves de cometer errores o de sus propias fallas, o de la mala fortuna, va cayendo cada vez mas bajo y muchas veces termina en su muerte (macbeth)

6- "Comedia ": personajes normalmente livianos , con historias felices o finales amigables. Una obra dramatica en la cual el motivo central es el triunfo sobre la adversidad y como resultado consiguiendo un final "feliz" . la comedia es mas que humor, tiene que ver con la confusion en el conflicto y la claridad en el desenlace. los films romanticos caen en esta categoria muchas veces.

7- "Renacer" : Este tema involucra el levantamiento, ya sea literal o figurativamente, de alguien que ha tocado fondo (o muerto) o ha sido llevado al limite de su desesperacion y resistencia. Aca no solo vemos gente que "nace de nuevo " , sino que cambian completamente sus vidas y las de quienes los rodean .Ejemplos: la biblia (la que tiene a jesus), forrest gump.

La formula basica de las tramas modernas , sigue la formula de causa y efecto : $a+b=c$

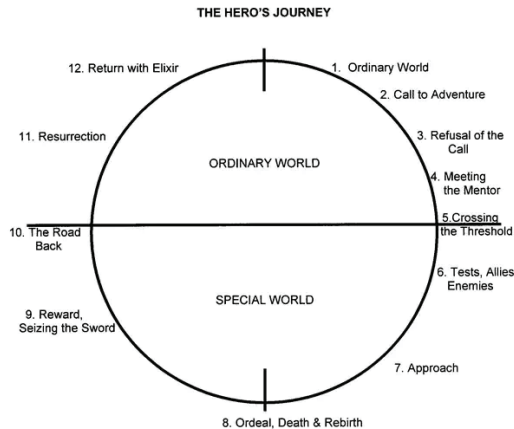
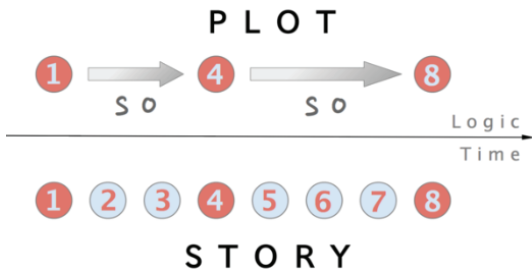
"a" es una situacion basica donde se plantean los personajes y el conflicto
 "b" es el desarrollo de la historia y donde suceden hechos directamente desencadenados por "a"
 "c" es el desenlace donde se produce la catarsis , el aprendizaje, el triunfo ,

por ejemplo el mago de oz:

a - un tornado se lleva la casa de doroty y ella comienza a buscarla
 b- doroty conoce companeros de viaje interesantes y un mago los envia en una mision
 c- llegan a la bruja que se llevo la casa y la derrotan.

La historia es independiente de la trama y pueden contener elementos en comun, pero la historia tiene un elemento de "tejido temporal" donde los personajes se desarrollan

Otro autor propone que todas las historias /tramas completas deben tener una parte real y una parte surreal .
 en la parte real se presentan los personajes y conflictos; luego, el viaje , el desafio y la iluminacion se producen en el mundo surreal o especial.
 el retorno a lo ordinario se produce a traves de la resurreccion y la iluminacion del o los personajes.



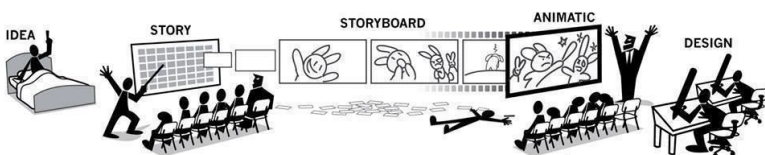
El storyboard

La siguiente imagen representa una produccion completa de un clip .

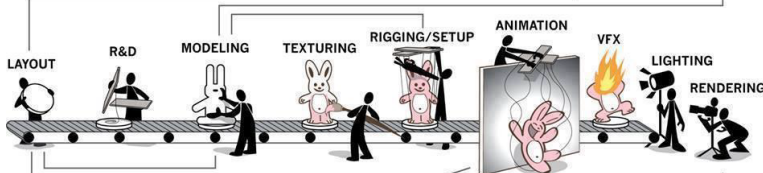
La primera etapa es la pre-produccion y consiste en generar un guion a partir de una idea, esto se hace a traves de un storyboard.
 En el storyboard se prototipan los personajes, los dialogos , los tiempos o ritmo , los tiros de camara , la iluminacion, etc.

El storyboard normalmente estara formateado en proporcion al output final (16:9, 4:3 , en este caso la grilla estrteoscopica funciona en 2:1)

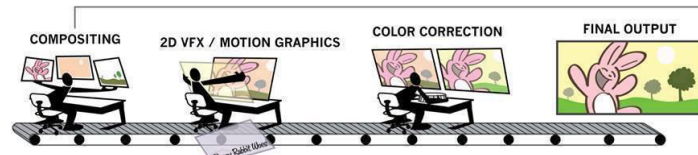
PRE-PRODUCTION



PRODUCTION



POST-PRODUCTION



SC#		DIALOGUE:
PANEL		ACTION / NOTES:

SCENE #	PANEL #	SCENE #	PANEL #	SCENE #	PANEL #
DIALOGUE :		DIALOGUE :		DIALOGUE :	
ACTION / POSING:		ACTION / POSING:		ACTION / POSING:	
NOTES :		NOTES :		NOTES :	
TIMING :					

scn# panel#		Personajes, objetos:
		Acciones:
		Dialogo

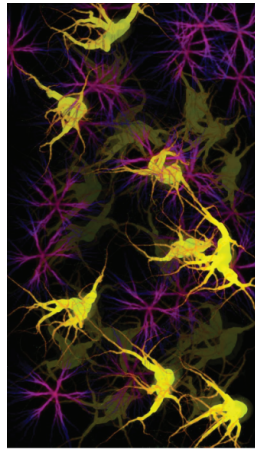
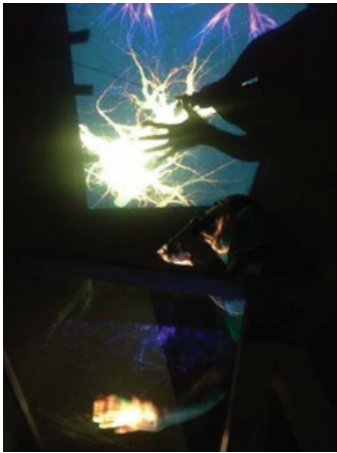
scn# panel#		Personajes, objetos:
		Acciones:
		Dialogo

scn# panel#		Personajes, objetos:
		Acciones:
		Dialogo

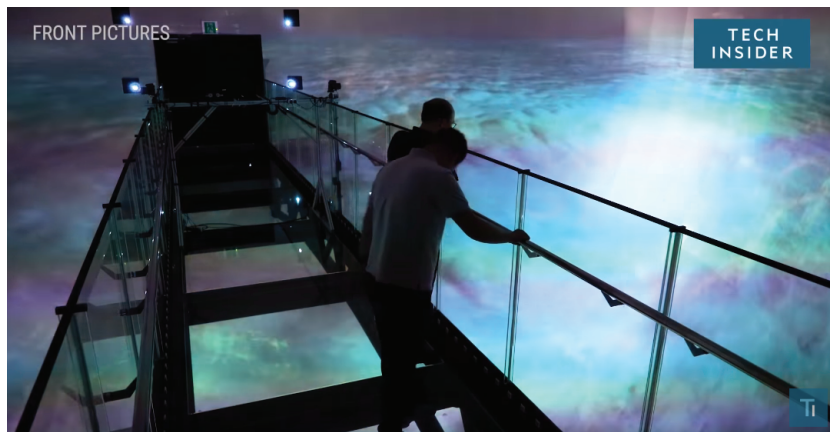
Genero didactico (Museografia y educacion)

En el Chile actual, uno de los componentes mas importantes del diseno, es la gestion, la cual no necesariamente tiene como fin la produccion de piezas de diseno, sino que contempla el trabajo inter-disciplinar con el fin de producir a traves de metodos de diseno, ingenieria y otras ramas, productos, servicios o experiencias. Una de las ramas que mas fuerte ha crecido es el de la museografia, digase la creacion de piezas o sistemas que creen una experiencia didactica. desde maquinas que simulan agujeros negros hasta pantallas multitactiles que generan conexiones neuronales. El video 360 aborda estas tematicas a traves de una experiencia en realidad virtual, o en domos proyectados. El componente educacion corresponde directamente al trabajo en aula o talleres, los cuales pueden ser ejecutados con lentes de realidad virtual . Uno de los factores mas importantes que nos interesa en el diseno es la postulacion a fondos publicos o concursos, que puedan financiar nuestra exploracion profesional, a traves de las distintas aristas del genero didactico.

El genero didactico debe representar de alguna manera el metodo dialectico : tesis, antitesis, sintesis.



"Tacto neuronal", proyecto de titulo uchile de Jose Concha para MIM



360-theater <https://www.youtube.com/watch?v=9XAxBzuOrH8>

Naturaleza muerta

no es un genero literario, es una obra de arte que representa animales, flores y otros objetos, que pueden ser naturales (frutas, comida, plantas, rocas o conchas) o hechos por el hombre (utensilios de cocina, de mesa o de casa, antigüedades, libros, joyas, monedas, pipas, etc.) en un espacio determinado. Toma elementos del diseno, el cromatismo y la iluminación para producir un efecto de serenidad, bienestar y armonía.

La naturaleza muerta debe representar una busqueda estetica y no necesariamente representar una trama logica.



youtube: Lucie Ozaki



youtube: unreality journeys