

LA BIBLIA DE ANIMACIÓN DE LARGOMETRAJE

Es la principal herramienta que tendrás para vender tu proyecto de largometraje ante compradores e inversionistas. Es la presentación general del concepto del proyecto, debe ser atractiva, directa, clara y breve.



¿QUÉ NECESITO SABER ANTES DE HACERLA?



CONOCE TU HISTORIA

Debes ser un experto a la hora de explicar el concepto, premisa, género, arte y psicología de tus personajes: deberás comunicarlos en tu biblia.



CONOCE AL CLIENTE POTENCIAL

Conoce al cliente potencial al que vas a presentar el pitch (inversionista, canal de televisión, distribuidora, productora), así como a tu público objetivo.

¿Qué incluye una biblia de animación para largometrajes?
No hay reglas fijas ni fórmulas, pero una buena biblia contiene:

FICHA TÉCNICA

- Nombre
- Género
- Audiencia
- Técnica de animación
- Duración
- Etapa de producción (en que se encuentre el proyecto)
- Tiempo de producción (estimado)

PREMISA

Es la descripción, en un par de líneas, del concepto de la historia. Es la idea básica a partir de la cual la historia se desarrollará y cobrará sentido.

SINOPSIS

Es un párrafo en donde se relata brevemente la historia que se va a contar. Describe las situaciones de inicio, conflicto principal y desenlace de la película. Debe ser coherente con la premisa que se haya planteado. Nombra y describe brevemente a los personajes y ambientes principales que intervienen en la historia. Es un resumen de la historia que vas a contar, no debe incluir diálogos ni descripciones pormenorizadas.



DISEÑO DE PERSONAJES

Debes reflejar su personalidad y actitud, es recomendable mostrarlos en acción en sus entornos habituales dentro de la historia. Debes lograr comunicar el concepto detrás de cada uno de ellos.

Puedes incluir una línea que describa de manera concisa la psicología de cada personaje.

Diseño de personajes del infográfico cortesía de Aeroplano Films



¿COMO ES EL UNIVERSO DONDE SE DESARROLLA LA PELICULA?

Es muy importante que incluyas en tu biblia arte conceptual que transmita el Look & Feel de la película (estilos gráficos, escenarios, escenas con los personajes principales, etc.). Este es un elemento muy importante a la hora de comunicar los ambientes y estados de ánimo que se transmitirán al público.

TAMBIÉN PUEDES CONSIDERAR...

Estos elementos no tienen que estar incluidos en la biblia de animación. Pero es buena idea que los tengas preparados en caso de que se requieran durante tu presentación.

★ ARGUMENTO

Es un texto en donde se describe más extensamente y con mayor detalle la historia que se contará. Puede tener una extensión de varias cuartillas, pero cuida que no sea un texto demasiado largo. Al igual que en la sinopsis, aquí tampoco debes incluir diálogos.



MERCHANDISING

Muestra brevemente las oportunidades de licenciamiento que podría ofrecer la película.

NO OLVIDES...



BIOS DE CREADORES

A cualquier potencial socio o inversionista le gustará saber con quién está tratando. Incluye breves descripciones de las trayectorias de los principales involucrados.



DISEÑO GRÁFICO

Lo visual es el corazón de cualquier biblia de animación, desarrolla un diseño consistente con el concepto de arte de tu serie.



PROTEGE TUS DERECHOS DE AUTOR

Es muy recomendable hacerlo antes de realizar pitches. Recuerda que la biblia circulará por muchas manos.



¿TAMAÑO? ¿NÚMERO DE PAGINAS?

Considera que si te extiendes mucho o utilizas formatos incómodos de visualizar física y digitalmente, puedes perder la atención de tu potencial inversionista.

Para más información, consulta nuestras Ideatoon Bytes en ideatoon.com

• ¡SUERTE CON TU PROYECTO! •