

**DOCUMENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA
DE PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE
ANIMADO, BAJO LA TÉCNICA 3D.**

DOCUMENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO, BAJO LA TÉCNICA 3D.

Proyecto de Diseño, presentado como requisito
para optar al título de Diseñador Gráfico

Estudiantes
Marco Díaz
Jhony Sánchez

Universidad del Cauca
Facultad de Artes
Diseño Gráfico
Popayán
2012

Agradecimientos

A Dios,
a nuestras Familias por su amor, paciencia
y el apoyo incondicional y todos aquellos que aportaron un
granito de arena para este proyecto, sin ellos no
habría podido ser posible su finalización.



“Experiencia no es lo que le sucede a un hombre.
Es lo que el hombre hace con lo que le sucede”.

ALDOUS HUXLEY

Contenido

INTRODUCCION

8

EXPLORACIONES	12
TÉCNICA	14
FORMATO	15
TEMÁTICA	16
PREPRODUCCIÓN	19
BUSCANDO UNA HISTORIA PARA ANIMAR	20
BUSCANDO	22
ENTREVISTANDO	23
ENCONTRANDO	24
DEFINIENDO	25
OBSERVANDO	26
MANOS A LA OBRA	28
RECURSOS	30
ESCRIBIENDO	31
NOMBRANDO	34
CONSTRUYENDO	35
PLANEANDO	44
PREVISUALIZANDO	48
COMPLEMENTANDO	49
PRODUCCIÓN	50
UN NUEVO DESAFIO	52
MODELANDO	54
TEXTURIZANDO	58
SISTEMA DE HUESOS	60
MORFISMOS	61
ANIMANDO	62
PREVISUALIZANDO	66
ILUMINANDO	68
RENDERIZANDO	69
POSTPRODUCCIÓN	70
RETOQUES FINALES	72
COMPOSICIÓN	74
EFECTOS VISUALES	74
SONIDO	77
EDICIÓN	80
MAKING OF	82
REFLEXIONES	84
EXPERIENCIAS	86
GLOSARIO	89
BIBLIOGRAFÍA	90
WEBGRAFÍA	91
ANEXO	
MATERIAL VIDEOGRÁFICO	DVD

Introducción



Hoy en día el diseño cada vez más nos plantea que indagemos y estudiemos con detenimiento los avances que la tecnología, la globalización y nuestros entornos sociales y culturales nos exigen como comunicadores visuales. Teniendo en cuenta esto y el incremento en el uso de recursos informáticos y el acceso a gran cantidad de información, nuestra disciplina ha experimentado modificaciones y se enfrenta al reto de avanzar a la par. Una de las técnicas que ha surgido en esta evolución y que se ha hecho presente en nuestro contexto, ha sido el 3D que hoy por hoy gana espacio como otra herramienta del diseño.

Teniendo en cuenta lo anterior se planteó desarrollar un proyecto de diseño, en el cual, la documentación de un producto audiovisual como el cortometraje bajo la técnica 3D, de la oportunidad de explorar otras técnicas y formatos que tienen cada vez más una estrecha relación en el campo del diseño gráfico. En nuestro paso por la academia, tuvi-

mos un acercamiento en el campo de la animación y el 3D, sin embargo pese a su creciente importancia, nuestra indagación no fue a profundidad, por ende la búsqueda de experiencias que permitieran explorar estos elementos de la disciplina, aportarían de manera recíproca a la construcción de otras formas de ver y hacer diseño y como lo sugiere Enrique Ricalde Galboa, *“el mundo del diseño nos exige que analicemos y exploremos con profundidad los nuevos retos que la tecnología, el mundo global y nuestra realidad social y cultural nos están demandando”*.¹

Por tal motivo, se optó por la realización de una producción audiovisual con esta técnica, ya que actualmente la animación 3D, es una de las técnicas con mayor auge y difusión en el campo del cine, televisión y el diseño a nivel mundial, sin embargo logra también satisfacer la demanda de otras disciplinas que hoy nos exigen diferentes opciones para comunicar sus intereses en los medios visuales, por otro lado ha-

llamos una plataforma para indagar y explorar diferentes estilos narrativos y visuales. Vale la pena resaltar que en el proceso de formación como Diseñadores Gráficos de la Universidad del Cauca, se estudiaron temas de ciudad, cultura y región y creemos que ese fogueo también fue lo que llevó a formular un proyecto de grado con la intención de resaltar parte de nuestras costumbres y tradiciones, como son la música de las Chirimías.

Para la ejecución de este proyecto se optó por encontrar una metodología que se desarrolle en torno a proyectos con ambientes digitales, que brindara una guía, que por medio de etapas permitiera el desarrollo y análisis de este trabajo. De acuerdo a una revisión previa en busca de esta, se consultaron varios autores que plantean miradas y perspectivas metodológicas pertinentes a nuestro proyecto. Una de ellas fue la metodología proyectual de Bruno Munari 1981, que se define como *“una serie de operaciones necesarias,*



Fig 1. Toma inicial del cortometraje, Cielo Gris

dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es conseguir un máximo resultado con un mínimo esfuerzo”,² sin embargo más allá de su definición este autor propone empezar a crear métodos propios a partir de nuestras experiencias individuales.

A demás se complemento con la perspectiva metodológica de Von Glasersfeld³, acerca del constructivismo, que se refiere a un enfoque no convencional hacia el problema del conocimiento y hacia el hecho de conocer, el conocimiento entonces es construido a partir de las experiencias individuales, por otra parte se tomó como referencia la (IBA) Investigación Basada en las Artes propuesta por Fernando Hernández Hernández de la Universidad de Barcelona⁴, el cual aborda el tema de la auto-expresión artística, que por su propia naturaleza penetra y revela aspectos del yo y nos pone en relación con cómo realmente nos sentimos, miramos y actuamos, pudiéndonos llevar

a una mayor profundización del estudio de uno mismo.

Siendo conscientes de que hoy por hoy el diseño gráfico, es una disciplina que cambia por las circunstancias del contexto en el que se desarrolla, estas perspectivas metodológicas permitieron crear un método propio para la ejecución de este proyecto, en el que como autores de nuestra propia experiencia, se hacen visibles los procesos de exploración en otras áreas, en las que hoy por hoy ha ido incursionando el diseño gráfico.

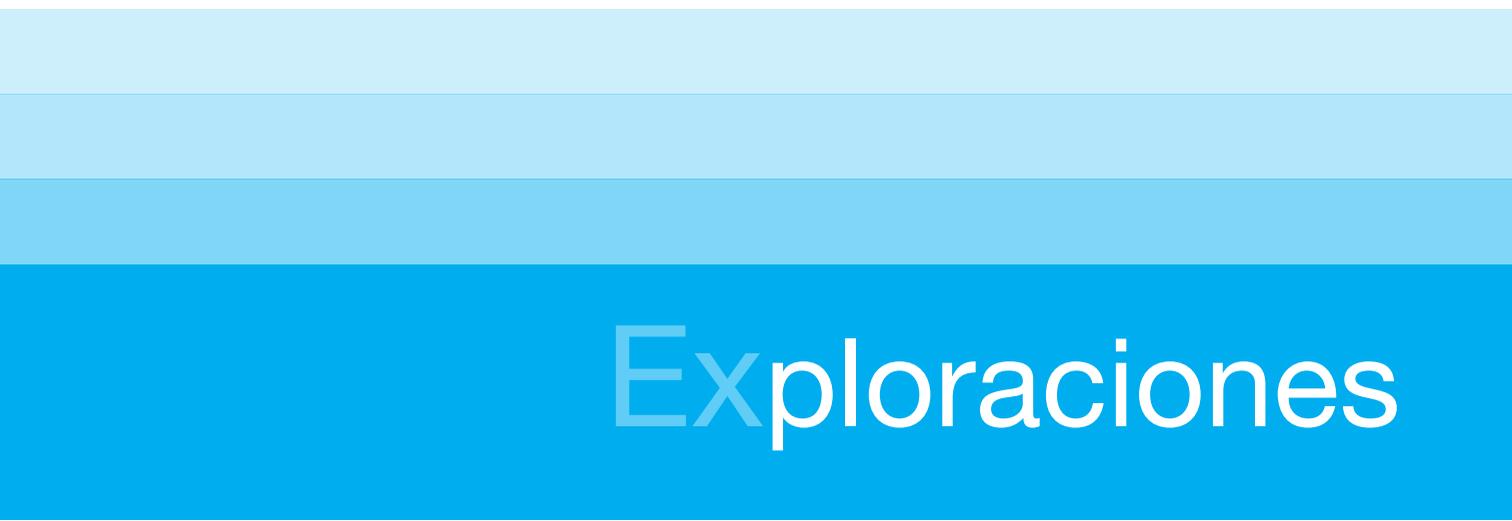
1 GALBOA, Enrique Ricalde. “Lo Bello de las Cosas” Materiales para una estética del diseño. Ed. Gustavo Gilli, S.L. Barcelona 2007. P. 191)

2 MUNARI, Bruno, “¿Cómo nacen los objetos?” Apuntes para una metodología proyectual, Ed. Gustavo Gilli, S.A. Barcelona 1983. P. 18.

3 GLASERSFELD, Von:[En línea] Disponible en la web: <http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo>, 2010.

4 HERNÁNDEZ, Fernando, “La investigación basada en las artes.” Propuestas para repensar la investigación en educación, Universidad de Barcelona 2008. P.94.



A decorative horizontal bar at the bottom of the page, consisting of four stacked bands of varying shades of blue, from light to dark. The word "Exploraciones" is written in white text on the darkest blue band.

Exploraciones

Exploraciones

técnica/formato/temática

Para la documentación de la experiencia de producción de un corto animado bajo la técnica 3d, se exploraron previamente las características de la animación 3D, el uso del formato Cortometraje y se indagó en el contexto y cultura local en busca de materia prima para la elaboración de una breve historia. Esto con el objetivo de estar conscientes a lo que nos estábamos enfrentando, pensando siempre cuáles eran nuestras fortalezas y debilidades y teniendo en cuenta también los recursos técnicos, tecnológicos y humanos con los que disponíamos, de los cuales profundizaremos más adelante, por consiguiente esta labor se constituyó en el primer paso de nuestro proceso metodológico, ya que no es posible iniciar un proyecto basándose solo en el romanticismo de quererlo hacer, de ser así, fácilmente nos hubiéramos perdido en el intento, como lo sugiere Bruno Munari ⁵ *“Creatividad no quiere decir improvisación sin método: de esta forma sólo se genera confusión y los jóvenes se hacen ilusiones de ser artistas libres e independientes”*.

⁵ MUNARI, Bruno, “¿Cómo nacen los objetos?” Apuntes para una metodología proyectual, Ed. Gustavo Gilli, S.A. Barcelona 1983, P. 39.

Encontrando

Observando

Definiendo

Fig 2. Primer Cortometraje CGI, Pixar
The Adventures of André and Wally B,
1984



/técnica/ Animación 3D

En la década de los 80's con la aparición de software especializados para la creación de objetos en 3D ha surgido toda una industria de animación, la cual se ha encargado de dar vida a historias y toda clase de personajes que día a día cautiva más a grandes y chicos, cabe destacar que ya se venían haciendo simulaciones en 3D para el cine, con el objetivo de visualizar las escenas antes de realizarlas, tomando decisiones que beneficiaran a los films, las películas de ciencia ficción que usaron este método fue la saga cinematográfica Star Wars en 1977 - 1983, sin embargo no fue sino hasta en 1984, que un grupo de diseñadores gráficos y animadores dieron rienda suelta a su imaginación para producir el primer corto de animación hecho en computador, titulado "The Adventures of André and Wally B" (fig 2), aunque no tuvo mucho reconocimiento en su época, años más tarde este equipo de trabajo se convirtió en una de las compañías más importantes en la industria de la animación 3D llamada Pixar Animation Studios, marcando el inicio de una nueva era de imagen digital tridimensional, sumándose a esta, otras como DreamWorks, Blue Sky Studios, entre otras, que han revolucionado y aportado al

mundo del cine, videojuegos y efectos visuales.

*"La animación 3D es también conocida como animación CGI (imágenes generadas por computador por su sigla en inglés). En realidad son un tipo de gráficos que se originan mediante la construcción de figuras geométricas en un programa especial de 3D y sus equivalentes análogos serían la fotografía y la escultura. La creación de gráficos en tres dimensiones supone varias etapas que son: modelado, sombreado y texturas, iluminación, animación y procesado (renderizado)"*⁶. Actualmente la animación 3D hace parte de un contexto audiovisual, el cual cada vez más estamos consumiendo y se estima que esta técnica ha venido cobrando importancia en diferentes plataformas y medios visuales para mostrar contenidos, incluso es considerada como un sector de clase mundial, por su alto grado de tecnificación, conocimiento y por su proyección.

Gracias al avance en diferentes disciplinas relacionadas a las artes visuales y a que la tecnología está más a nuestro alcance en torno a una cultura que crece en el campo audiovisual, el desarrollo

de la animación 3D es una de las técnicas generadas por computador que en nuestro contexto es relativamente joven y donde su exploración a nivel de la academia se ha hecho presente de una forma tímida, por estos motivos y por su proyección a nivel global en medios como la internet, la televisión, el cine incluso en diferentes dispositivos electrónicos como los teléfonos inteligentes, despertó nuestro interés en ella. Vale la pena resaltar que como mediadores de la comunicación visual, en un medio multiétnico y pluricultural como el nuestro, la indagación y experimentación de esta técnica se constituye en otra alternativa del Diseño para atravesar fronteras, y comunicar esos contenidos de carácter tradicional que nos identifican y nos caracterizan como pueblo.

⁶ CAMACHO, Marcos G, LOPEZ, Christian Z. y VICTORIA, Manuel. Diseño gráfico en la puesta de una escena en una animación stop motion. Cali: Facultad de artes Visuales y Aplicadas. Diseño Gráfico 2008. P. 60

/formato/ Cortometraje

Se buscaba integrar la técnica del 3D a un formato audiovisual flexible, que diera libertad de expresión y creación, además que permitiera establecer un proceso de exploración en el cual, el tema de la autoexpresión artística se hiciera presente y permitiera reflexionar acerca de cómo nos enfrentamos a un proyecto en todas sus etapas. Teniendo en cuenta esto, el formato cortometraje por sus características de corta duración, libertad de técnica y temática, era un medio propicio para el desarrollo del proyecto.

Como lo enuncia el Material para el alumno Taller de producción de cortometrajes.⁷ El cortometraje (fig 3), es una producción audiovisual que tiene una duración que va desde unos segundos hasta 30 minutos y una de sus principales características es su brevedad de contenido, su intencionalidad puede ser Documental: el cual pretende captar la realidad tal y como es y someterla a análisis; Ficción: al contrario que en el documental, las obras de ficción no buscan captar la realidad

sino recrearla y manipularla con el fin de narrar hechos que pueden o no haber ocurrido, es el género más comercial y el de Creación: cuyo objetivo es el arte en sí, sin las limitaciones de los géneros, las convenciones narrativas y los estándares comerciales.

Teniendo como base estas características y nuestro planteamiento metodológico, se decidió realizar un cortometraje de ficción, ya que con esta intención comunicativa se tenía la oportunidad de desarrollar el ejercicio desde ceros, pasando por la investigación y creación de la historia, diseño de personajes y escenarios, modelación y animación en el software 3D hasta su fase de post-producción, se podía registrar todo este proceso de forma videográfica y escrita en cada una de sus etapas, valorando estas experiencias como una herramienta que aporta una mirada hacia otras formas de diseñar, como lo asegura Barone y Eisner, la IBA "Busca otras maneras de mirar y representar la experiencia. A diferencia de otras perspectivas de investigación la

IBA no persigue la certeza sino el realce de perspectivas, la señalización de matices y lugares no explorados. Por eso no persigue ofrecer explicaciones sólidas ni realizar predicciones 'confiables', sino que pretende otras maneras de ver los fenómenos a los que se dirija el interés del estudio".⁸

7 Material para el alumno Taller de producción de cortometrajes [En línea], Disponible en la web; http://www.andoenredando.es/imgs/Material%20Talleres%20Audiovisuales_10-10-08.pdf

8 HERNÁNDEZ, Fernando, "La investigación basada en las artes." Propuestas para repensar la investigación en educación, Universidad de Barcelona 2008. Pag 94.

Fig 3. Referentes visuales del formato cortometraje



Fig 4. Grupo musical Chirimía
Riô Blanco Cauca



/temática/ Las Chirimías

Otro de los puntos de partida fue la exploración del entorno social y cultural de nuestra región, en busca de esa gran riqueza de elementos gráficos, míticos, artesanales, ideológicos e históricos que posee y la identifican, lo que nos llevó a indagar en las costumbres y tradiciones incluso a realizar una mirada retrospectiva de la ciudad y de nosotros mismos teniendo en cuenta que somos de este lugar y así poner sobre la mesa, esas vivencias propias y ajenas que dieran pie a la inspiración y creación de una historia basada en la identidad de Popayán.

Luego de esta búsqueda, un debate y un consenso sobre las diferentes ideas que surgieron, tales como: el terremoto de Popayán ocurrido en el año de 1983 que marcó la historia de la ciudad, Las procesiones de Semana Santa consideradas patrimonio de la humanidad y Las Chirimías que son agrupaciones de música tradicional (fig 4), se optó por esta última para representarla gráficamente, ya que contiene ciertos elementos estéticos y culturales como la música, la danza, su indumentaria y en especial los personajes que la acompañan como la bruja, la viuda y el dia-

blo que hacen parte del performance callejero de estas agrupaciones.

Según Benavides, Isabel⁹ Antiguamente la Chirimía era un instrumento que por sus características en el sonido, necesita ser acompañado musicalmente por otros instrumentos. Esto permitió la formación de grupos musicales que han perdurado a través de los tiempos, sin embargo este instrumento fue desapareciendo por su difícil ejecución. Hoy en día llevan el nombre de Chirimía, los conjuntos populares del sector del pacífico y particularmente de la región del Cauca (Popayán), conformados por flautas, guacharacas, tamboras, mates y triángulos, es así como todavía vemos pasar estas agrupaciones por las calles de la ciudad alegrando las fiestas patronales, actuando en teatros o simplemente donde las llamen a presentarse.

Con base en lo anterior y a la gran tradición que tienen estas agrupaciones en la ciudad, “El diablo” que es uno de los personajes que hace parte de Las chirimías y que hace su aparición especialmente en las fiestas de diciembre y enero, llamó nuestra atención para

ser el protagonista de la historia que se quería contar. Nos interesó este personaje debido a que contiene varios elementos atractivos, su colorido vestuario, su alegría, su baile y su papel como recolector de monedas, podían ser aprovechados a favor para diseñar un personaje muy particular, convirtiéndolo en el candidato más ocionado para dicho papel, sin embargo a medida que se avanzara en la búsqueda de material informativo, se podía optar por otras figuras o personajes que fueran apareciendo.

⁹ “La chirimía, una manifestación folklórica en Popayán” por Clara Isabel Benavides Andrés del programa de Antropología, 1984.

Vale la pena resaltar, que la intención de la historia que se quería crear, más allá de hacer una animación y experimentar en la técnica del 3D, era poder comunicar y resaltar nuestra identidad cultural y por supuesto elegir a quienes se los íbamos a contar, ósea definir un público objetivo, incluso contemplar para el futuro, una estrategia que sirva para difundir el cortometraje en diferentes escenarios o plataformas, poniendo en práctica las herramientas de (Narración Gráfica, Talleres, Expresión Gráfica, Comunicación Visual, Guionización para Audiovisuales, Gráfica Digital, Animación tradicional entre otras) adquiridas a lo largo de la formación como Diseñadores Gráficos.



Preproducción

Buscando una Historia para Animar

/buscando/entrevistando/encontrando/observando/definiendo/

Luego de establecer que, a través de la historia de este personaje “El diablo”, se quería contar una historia que resaltara parte de las tradiciones de la región, iniciamos una fase de búsqueda que comprendió realizar un recorrido etnográfico en el sector histórico de la ciudad, indagando y buscando fuentes de información que nos permitieran recopilar material escrito o videográfico, para argumentar y crear una pequeña historia que se adaptará al formato del cortometraje, autores como Barone, T. y Eisner, E. plantean que *“la investigación científica es sólo un tipo de investigación, pero que no es la única forma de investigación posible. Sobre todo si se trata de investigar fenómenos relacionados con comportamientos humanos, relaciones sociales o representaciones simbólicas”*¹⁰. Es por eso que Bolívar ¹¹, en la actualidad se habla de investigación etnográfica, biográfica, histórica, narrativa, performativa. Desde estas perspectivas que miran al sujeto y a la narrativa que da cuenta de la experiencia.

10 HERNÁNDEZ, Fernando, “La investigación basada en las artes.” Propuestas para repensar la investigación en educación, Universidad de Barcelona 2008. Pag 89.

11 “Bolívar, A. (Ed.) (1998) La investigación biográfico-narrativa en educación. Guía para indagar en el campo. Force: Granada.

Buscando

Entrevistando

Encontrando

Observando

Definiendo

Fig 5. Recorrido por las calles de Popayán



/buscando/ Por la ciudad

Es importante aclarar que esta fase de búsqueda no se debía prolongar por mucho tiempo, la producción de una pieza audiovisual como ésta requiere de un período considerable para su realización, y esta limitante debía ser contemplada en cada una de las fases del proyecto, pero antes de iniciar el recorrido por la ciudad (fig 5), debíamos tener claro, qué lugares visitar, que pudieran proporcionar información veraz acerca del tema escogido, lo que llevó a realizar una lista de lugares relacionados a la cultura de la región, entre ellos La Casa de la Cultura, a la Oficina de Turismo, a escuelas de música, a la biblioteca de la Universidad del Cauca y entrevistar a personas que fueran parte de estas agrupaciones o que tengan algún tipo de vínculo con las Chirimías, ya que se esperaba por parte de estos encontrar este tipo de información.

Como se había planeado el primer lugar en visitar fue “la casa de la cultura”, lugar reconocido por su trabajo en pro de la conservación de la cultura y las tradiciones, aquí esperábamos encontrar mucha información escrita, fotográfica incluso musical de las Chirimías, sin embargo y a diferencia de lo que se esperaba, este sitio no contenía registro alguno del tema, situación que llama la atención y sorprendió negativamente ya que estas agrupaciones de

música son muy típicas y tradicionales en Popayán y hacen parte de su idiosincrasia, esto demuestra quizás la falta de interés o de organización de este tipo de información en un lugar como este, sin embargo el único dato que proporcionaron fue, que se buscara a Orlando Valencia (director de arte y cultura del club de leones), quien disponía de gran información relacionada a esta temática.

Siguiendo con los lugares de la lista, el segundo lugar en visitar fue la oficina de turismo ubicada en la gobernación del Cauca, aquí tampoco hallamos información precisa, pero amablemente proporcionaron los datos de los señores Víctor Chavéz y Luis F. Chavéz, directores de la escuela folclórica caucana “Aires de Pubenza”, luego se visitó la biblioteca de la Universidad del Cauca, en busca de información y registros bibliográficos, aquí hallamos un trabajo de grado titulado “La chirimía, una manifestación folklórica en Popayán” por Clara Isabel Benavides Andrés del programa de Antropología, también se encontró un libro llamado “De Fastos a Fiestas” donde se encontró información muy técnica y teórica de las Chirimías, como la historia y sus orígenes, cuantos integrantes la pueden conformar, los instrumentos y sus materiales, sus vestimentas, los tipos de canciones

que tocan (bambucos), entre otras, sin embargo lo que se buscaba eran historias mucho más anecdóticas, pero la información ahí contenida serviría más adelante en otras fases del proyecto.

Posteriormente y teniendo en cuenta los datos que se habían adquiridos en estos lugares, se llegó al Club de Leones, para entrevistar al señor Orlando Valencia, el cual después de su conferencia, recomendó buscar a Jairo Navia, un personaje que actualmente trabaja como peluquero y que conoce muy bien el mundo de las Chirimías de Popayán, después llegamos a la escuela caucana “Aires de Pubenza”, para averiguar más acerca del tema. En este punto de la investigación vale la pena resaltar que la información no se encuentra condensada en un solo lugar, está se encuentra dispersa y fue necesario hacer un recorrido de características etnográficas para hallarla, cada lugar visitado aunque no se obtuviera lo deseado, por medio del voz a voz este conduciría a otro, de esta forma se fue recopilando datos interesantes que más adelante se convertirían en el punto de partida y materia prima para la creación de la historia.

/entrevistando/

Visitas interesantes

En el recorrido por las instituciones y casonas visitadas, encontramos relatos e historias interesantes relacionadas a la tradición de las chirimías, esta información fue documentada en video y por su gran valor se muestra a continuación, parte de esas entrevistas que aportaron a la construcción de la historia.

- **Orlando Valencia** (Director de Arte y Cultura Club de Leones), amablemente relato la historia de la flauta de carrizo y sus orígenes, cuenta que las primeras flautas se usaron como cerbatanas por los aborígenes, su material era de una planta que existía en los páramos parecida al bambú y con la introducción de instrumentos de percusión como el tambor de origen africano y la charrasca de origen indígena, empezaron a aparecer las primeras melodías autóctonas. Además habló acerca del evento “El Galardón flauta de Chancaca”, que consiste en reunir a todos los músicos y personas interesadas en tocar en agrupaciones (Chirimías), con el fin de mantener y promover esta tradición cultural de la región.

- **Jairo Navia**. Personaje de la Popayán musical de épocas pasadas y conocedor del tema, fue torero y flautista y actualmente trabaja como peluquero, al visitarlo en su establecimiento de trabajo en el sector histórico de la ciudad, narro entusiasta sus mejores épocas, en las cuales el tema musical siempre estuvo presente, anécdotas y vivencias que dejaron al descubierto en él, que todo tiempo pasado fue mejor, considera que la Chirimia es cultura y por tal motivo hay que reconocerla y enaltecerla como se merece, menciona que los patojos de la época se refieren

a ella con el término “hay que vestirla de Fracg”

fracg: palabra utilizada por el señor Jairo Navia, para referirse a elegancia o distinción.

- **Victor Chavez**. Director de la escuela folclórica caucana “Aires de Pubenza” (fig 6), en su entrevista contó desde su perspectiva la importancia de la Chirimía en Popayán y el departamento, ya que por su formación musical resalta la importancia de mantener vivo este legado cultural e inmaterial y como él dice “que vaya de generación en generación”, otro aspecto importante que resaltó, son los instrumentos que la conforman como: tres flautas, dos tamboras, un par de maracas y una charrasca en la parte instrumental y en épocas de Diciembre y Enero entra a jugar un papel muy importante los personajes como el diablo, la bruja, la viuda, quienes se encargan de darle un toque pintoresco y popular, llevando alegría y sustos a grandes y chicos. Por otro lado cuenta que las Chirimías no contaban con voces por ser callejeras lo cual desgastaba a quien lo hiciera y eran consideradas obligatorias en todas las festividades del pueblo haciendo parte de las comparsas, incluyendo la Semana Santa, aunque hoy en día no lo es.

Es necesario resaltar que la búsqueda podría continuar, incluso varias personas faltaron por entrevistar debido a que no se encontraron en su momento y estas visitas prolongaban el tiempo estimado para esta fase, sin embargo se consideró que el material oral y es-

crito que se recopiló era suficiente para iniciar la siguiente fase del proyecto. En este punto de la investigación se destaca la importancia de obtener información oral, ya que esta permite indagar en la vida de las personas y tener en cuenta sus puntos de vista, lo que conduce a retroalimentar las perspectivas que se tenía acerca de las chirimías, consiguiendo así una visión más amplia y clara del tema, como lo plantea Fernando Hernández Hernández “*hay que abrir la investigación a otras formas narrativas que representen geográficas de la experiencia humana, y que han quedado ocultas bajo la capa del objetivismo*”¹².



Fig 6. Entrevista Victor Chavéz, Director Escuela Folclórica Aires de Pubenza

12 HERNÁNDEZ, Fernando, “La investigación basada en las artes.” Propuestas para repensar la investigación en educación, Universidad de Barcelona 2008. Pag 89.

/encontrando/

Seleccionando los ingredientes

Una vez terminada esta fase de búsqueda y entrevistas, se pusieron sobre la mesa todos los datos recopilados para analizarlos y con base a ello, saber con qué elementos se disponía e iniciar así el trabajo creativo y narrativo. Al leer y observar con detenimiento la información, se logró identificar tres aspectos en común como: la música, los personajes tradicionales que han hecho parte de las Chirimías y la nostalgia que evoca el pasado, las cuales debían ser el eje central de la historia y estar implícitos durante la narrativa, siendo estas las características que se querían representar y resaltar por medio del cortometraje.

La música: por tratarse de agrupaciones de música tradicional, la música siempre fue uno de los temas centrales en los textos bibliográficos y en el material oral registrado por la cámara, por tal motivo no podía estar exento de la historia, incluso era una de las características que más se pretendía resaltar, ya que si se quería contar algo acerca de las Chirimías, esta debía tener un protagonismo notable.

Personajes tradicionales: otra de las características en común que llamó bastante la atención en los relatos y en los textos estudiados, es la presencia de personajes que han hecho parte de estas agrupaciones en la región, y que se han encargado de escribir la historia de esta popular tradición. Al encontrar tantos personajes, tan particulares y al oír y leer anécdotas graciosas e interesantes, surgió la necesidad de rendir un pequeño homenaje a estos, por medio de un personaje de ficción dentro del cortometraje.

En el libro *De Fastos a Fiestas Navidad y Chirimías en Popayán*¹³, se encontraron personajes como “Pategüava”, excelente flautista y de quien nadie supo su verdadero nombre, fue el director de un grupo que llegó a tener 20 músicos; el mítico negro “Chancaca” su nombre de pila era Agustín Vidal y era un flautista muy reconocido por los patojos, “Anacoreta” fabricante de máscaras y bromista de profesión destacado por tocar la tambora, otros flautistas no tan famosos eran “Palmenis” y “Pajarito” este último era reconocido por fabricar el famoso Chiquito una clase de aguardiente ilegal por esta época, un personaje que no fue músico pero que sí compositor fue “Pachón” Francisco E. Pachón Diago, quien compuso el tema *El Sotareño* pieza musical obligada en las Chirimías, y como lo menciona Víctor Chaves “El Sotareño es el himno folklórico del departamento del Cauca aunque no esté decretado”.

En fin son muchos los personajes que forman parte de este repertorio, incluso los mismos entrevistados, que fueron protagonistas de la escena musical de Popayán en algún momento de sus vidas, como “Victor Chávez” que hoy por hoy es el director de un de las chirimías más emblemáticas de la región Aires de Pubenza, “Jairo Navía” quien fue un excelente flautista y “Orlando Valencia” que hoy en día es uno de los encargados de promulgar y resaltar la cultura de las Chirimías por medio del festival *La Flauta de Chancaca*.

La Nostalgia que evoca el pasado: este fue otro de los puntos claves que se encontró en la investigación especialmente en el material oral registrado, ya que cada uno de los entrevista-

dos a medida que iban contando sus historias y anécdotas, se percibía en ellos un alto grado de orgullo y nostalgia por aquellos tiempos, resaltando ese dicho popular que reza “Todo tiempo pasado fue mejor”, en los que fueron testigos y figuras de un pasado cultural musical muy importante para la ciudad, el cual quieren seguir conservando y transmitiendo para mantener viva esta tradición.

Hacer una historia que reviviera el pasado y presente de las Chirimías Payanesas y de sus personajes, se convertía en un reto muy interesante, especialmente por la cantidad de elementos que se habían hallado, por eso surgió la idea que el formato cortometraje expusiera y homenajeará a todos aquellos que protagonizaron anécdotas y vivencias que han quedado en la memoria de uno pocos, los que día a día siguen vinculados y han hecho parte de esta tradición. Por esta razón la pieza audiovisual del proyecto se convertía un medio de difusión, otra plataforma más que sirviera para exponer parte de esa cultura musical e invitara al público local a interesarse, apropiarse y compartir las costumbres que nos identifican como pueblo.

¹³ MIÑANA, Carlos Blasco
“De Fastos a Fiestas Navidad
y Chirimías en Popayán.”
Bogotá: Ministerio de Cultura, 1997,
P. 61 - 78

/definiendo/ A quienes se les iba a mostrar

En esta instancia, ya se tenía una visión más clara del cortometraje a realizar, sin embargo asaltaban ciertas dudas, “¿donde lo vamos a mostrar y a quienes se lo vamos a mostrar?”, para ello era necesario definir con claridad cuál iba a ser nuestro target group o público objetivo, como ya se había mencionado anteriormente, el cortometraje tiene una intención muy clara, exponer parte de nuestras costumbres y rendir un homenaje a aquellos personajes que han hecho parte de la misma, todo esto por medio de la técnica de animación 3D, la cual ha tenido una gran aceptación entre grandes y chicos.

Por tal motivo surge la idea de aprovechar un espacio que cada año ha venido ganando especial importancia en el departamento del Cauca “El Galardón Flauta de Chancaca”, evento que se realiza en pro de mantener viva las tradiciones culturales de la región y que rinde un reconocimiento en vida a nuestros artistas caucanos, en él participan niños, jóvenes y adultos

en categorías como artes musicales, artes escénicas, cunetearía tradicional entre otras actividades culturales, aquí vale la pena resaltar la participación de los máximos exponentes de la música de las Chirimías de la región, quienes dieron origen al nacimiento de dicho certamen.

Teniendo en cuenta lo anterior, se decide que el segmento demográfico y sociocultural al cual va ir dirigido el cortometraje, es el público adolescente que participa en el evento (fig 7), que comprende un rango de edad entre 10 a 20 años. Por tratarse de jóvenes que actualmente se encuentran activos en la escena musical, podrían percibir de forma más directa el mensaje por medio del formato y la técnica escogida, por ende la historia debía ser contada de manera sencilla y que logrará identificarse con este grupo.

Cabe destacar que por tratarse de un público tan joven, que cada día más se ve influenciado por las tendencias fo-

rúneas, gracias al efecto que la globalización que los medios de comunicación tienen sobre ellos, el cortometraje “pretende” aportar a la conservación de una de las tradiciones más alegres y reconocidas de la región y causar un sentido de pertenencia o apropiación de esta cultura, despertando así, el interés por conocer acerca del pasado de estas agrupaciones tradicionales, especialmente el que envuelve al mundo de las chirimías.

Por otro lado, aunque se tiene el aval por parte de los organizadores del evento, para ser el escenario donde se puede exponer el cortometraje, este tema por si solo implica todo un nuevo proyecto de diseño estratégico para su difusión, el cual por su naturaleza no está contemplado dentro de la documentación del proyecto, pero si se piensa en un futuro cercano llevarlo a cabo, incluso en otros acontecimientos relacionados a la música de la región, o en otros medios como la televisión regional, sitios web de cultura, etc



El galardón Flauta de Chancaca tiene el propósito destacar, preservar, fomentar y difundir la cultura, el arte y la música del pueblo caucano, haciendo un reconocimiento en vida a los artistas que por su talento y valor cultural engrandecen el patrimonio de la región y contribuyen a forjar las tradiciones de los pueblos. Este evento es organizado por el club de Leones y cuenta con el patrocinio de empresas del sector público y privado de la ciudad ¹⁴

Fig 7. Proclama tu Tierra [En línea] Disponible en la Web <http://www.proclama.tutierra.net>

/observando/

Ver TV no fue perder el tiempo

Aunque ya se tenía una idea de como hacerlo, teniendo en cuenta que en nuestra formación como diseñadores gráficos, se exploraron recursos narrativos en las clases de narración visual, se necesitaba saber más acerca del tema, esto nos llevó a consultar fuentes teóricas, técnicas y a observar con más detenimiento cualquier producción audiovisual incluso nuestro entorno cotidiano en la medida de cómo nos comunicamos, ya que nos enfrentábamos a la compleja tarea de planificar todo un proceso de producción para un corto animado bajo la técnica 3D, lo que implicaba un arduo trabajo y como productores nuestra expectativa era alta, en otras palabras, la producción debía comunicar un mensaje claro a un grupo determinado de personas por medio de una representación gráfica acorde.

Según Aragón. V 2010 *“la observación se convierte en el instrumento esencial que nos permite registrar y asignar un significado a lo percibido de acuerdo con el contexto en el que nos encontramos”*¹⁵, por esto se emprendió un trabajo de observación, el cual com-

prendía ver y analizar con detalle otros productos audiovisuales en diferentes plataformas de exhibición como la televisión, la internet y el cine, en este momento la mirada adquiría otro sentido, ya no era solo mirar por entretenimiento, ahora era una herramienta de análisis minucioso y perspicaz, la idea era encontrar referentes y percibir en ellos el manejo de algunos parámetros como: a quienes va dirigido (*target group*), la estética, la narrativa, el manejo de cámaras, la iluminación, la gama cromática, los personajes, etc., con el ánimo de obtener mayor información que guiará esta fase de producción.

Al ser el primer cortometraje que realizamos y siendo conscientes de las limitaciones tecnológicas y humanas del equipo de trabajo, se debía tener cordura con nuestras ambiciones y por su puesto con el mensaje a comunicar, lo que llevó a tomar decisiones previas antes de iniciar la tarea de crear un cuento o una historia para animar. Por consiguiente se delimitaron las siguientes características narrativas y técnicas como: la historia, los personajes, los es-

cenarios, los diálogos y voces, los movimientos de los personajes, el tiempo de duración, por nombrar algunos, y así, prevenir el riesgo de iniciar una empresa que podría perder su rumbo a medida que se avanzara en cada una de las fases del proyecto, por otro lado se convirtió en un reto ya que debíamos utilizar nuestras restricciones y potencializarlas a nuestro favor.

Teniendo en cuenta lo anterior y luego de días enteros frente a la pantalla del computador y del televisor con miras a detallar y analizar cada producción, se encontraron cortometrajes y piezas audiovisuales con estas características, que sirvieron de guía en este proceso de aprendizaje, cabe aclarar que la observación iba dirigida al manejo de la narrativa y los aspectos técnicos, como lo demuestran las siguientes figuras (8-15).

15 ARAGÓN, Virginia Jiménez. La Observación en el ámbito educativo. 2010. [En Línea] Disponible en la web: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_35/VIRGINIA_ARAGON_2.pdf





UNA DE ESPANTOS

Narrativa
Manejo de una temática ligada a mitos regionales.

Fig 10

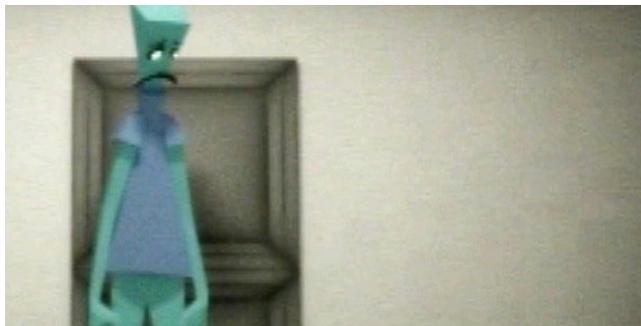


GERÍ'S GAME AK

Narrativa
Cuenta una historia con un solo personaje.

Aspectos Técnicos
Un solo escenario, ausencia de diálogos.

Fig 11



LA HABITACIÓN INCLINADA

Narrativa
Cuenta una historia con pocos personajes, escenarios, no diálogos.

Aspectos Técnicos
Texturas simples, colores suaves, uso de elementos geométricos básicos para el diseño de personajes y objetos

Fig 12



ONE MAN BAND

Narrativa
Historia con tres personajes, un solo escenario, no diálogos. Temática en torno a la música.

Aspectos Técnicos
Cuenta una historia con tres personajes, un solo escenario, ausencia de diálogos.

Fig 13



ANCHORED

Narrativa
Dos personajes, no hay diálogos, uso de tipografías.

Aspectos Técnicos
Fusión de técnicas 2D y 3D.

Fig 14



ALARMA

Narrativa
Un solo personaje, pocos escenarios, ausencia de diálogos.

Aspectos Técnicos
Cuenta una historia con un solo personaje, ausencia de diálogos.

Fig 15

Manos a la Obra

/recursos/escribiendo/nombrando/construyendo/
planeando/previsualizando/complementando/

Como productores de una pieza audiovisual, nos enfrentábamos al desafío de fabricar “realidad”, como lo afirma Sáinz, M 2011, *“Un producto audiovisual simula, recrea o inventa la realidad porque su objetivo es ofrecer como verdadero un contenido narrativo que ha sido producido para su explotación”*¹⁶, con base a lo anterior y a que el corto es de ficción, la labor creativa que se emprendía se convertía en un ejercicio interesante, en la medida en que las limitaciones técnicas y humanas hizo en varias ocasiones aterrizar la imaginación y realizar continuos replanteamientos para no llegar a sobrepasar los límites.

16 SÁINZ, Miguel Sánchez. El Productor Audiovisual. Madrid: Editorial Síntesis, S.A. 2008, P. 69

Recursos

Escribiendo

Nombrando

Construyendo

Planeando

Previsualizando

Complementando

/recursos/

Factores tenidos en cuenta

Aquí también es importante aclarar que antes de tomar lápiz y papel, hubo tres aspectos claves que desde el inicio se contemplaron a tener en cuenta en la producción, como: criterios gráficos, la observación y criterios técnicos del software que jugaron un papel muy importante a la hora de definir y tomar

decisiones en todas y cada una de las fases del proceso de creación y producción del cortometraje, estos elementos fueron considerados como guías y recursos encargados de ir delimitando o marcando un camino poco explorado y así no perder el enfoque de lo que se había trazado.

CG Criterios Gráficos

Para la creación de la historia y el desarrollo de la producción, se planteó de antemano, el uso de algunos criterios de diseño que facilitarían la creación y ejecución del proyecto.

Entre estos encontramos el uso de contrastes como recursos discursivos, el uso del color, el diseño de personajes y objetos y el uso del formato, pretendiendo de esta manera que está sea más clara para el receptor.

Ob Observación

Como lo asegura De Ketele, citado por Herrero, L. 2010 *“Observar es un proceso que requiere atención voluntaria e inteligente, orientada por un objetivo terminal u organizador, y dirigido hacia un objetivo con*

*el fin de obtener información”*¹⁷, teniendo en cuenta lo anterior se consideró que la observación iba a ser un factor determinante y presente a medida que se avanzara en el proyecto, ya que se constituyó en un instrumento de constante búsqueda y aprendizaje en cada una de sus fases.

CT Criterios Técnicos

El componente técnico, se consideró un factor determinante a tener en cuenta en cada fase, aquí es importante señalar que por ser novatos en el uso del 3D, este factor siempre ponía los pies sobre la tierra ya que siempre

planteaba desafíos a resolver con cada avance, lo que llevaba a tomar decisiones que beneficiarían o no a la producción del cortometraje.

Como resultado de este planteamiento, a medida que se avance en este documento, se encontrarán con textos de color magenta, verde y azul, que hacen alusión a cada una de estas categorías y pretende explicar con más detalle, cómo se hicieron presentes en cada fase de producción.

Convenciones:

CG >> Texto magenta alusivo a Criterios gráficos

Ob >> Texto verde alusivo a la observación

CT >> Texto azul alusivo a Criterios técnicos

¹⁷ “La chirimía, una manifestación folklórica en Popayán” por Clara Isabel Benavides Andrés del programa de Antropología

/escribiendo/

Tomando lápiz y papel

Una vez, teniendo claras las cartas del juego, por decirlo de alguna manera, se decidió iniciar con la tarea de escribir un cuento que se pudiera adaptar al formato cortometraje, según D. Angelo 2003 *“El Cuento es la forma literaria más común y extendida y ha sido fuente de inspiración por su sencillez y facilidad de adaptación. Al tener su base en la cultura oral, ha sobrevivido a lo largo de siglos y sigue formando parte de la tradición de países y lenguas”*¹⁸, por otro lado no se ha establecido el número de palabras para catalogarla como breve, por tal motivo su extensión es variable. Aunque en el pasado había quienes no creían en él, por considerar su contenido muy escueto y no le daban el valor que se merecía, hoy en día ha cobrado su importancia y su género es respetado debido al gran ingenio y creatividad que se necesitan para condensar una historia en una breve extensión.

Con base a lo anterior, y a los ingredientes seleccionados para definir la trama de este cuento y personaje central (el diablo), la mente creativa y los lápices

empezaron a trabajar.

Surgió una primera idea para el cuento, la cual narra la historia de un anciano que recuerda su época como “diablo de Chirimía”, llevaría por todo su cuerpo los instrumentos que hacían parte de esta, repartiendo alegría a los vecinos de su calle, pero llega el día en el que se da cuenta que su tradición como músico de chirimía ha llegado a su final a causa de la influencia que la tecnología ha tenido sobre la sociedad, se pensó que su adaptación iba a ser factible, sin embargo al hacer el story board, esta previsualización permitió su socialización con algunas personas, quienes compartieron su percepción y con base a esto, se analizó sus fortalezas, debilidades y nuestras posibilidades técnicas y narrativas, de este modo se pretendía retroalimentar el proceso, en consecuencia esta fue descartada, ya que su producción se volvía densa y compleja porque implicaba muchos elementos como personajes y escenarios que sobrepasaban nuestras posibilidades.

CG» En terminos de diseño, esta historia se convertía en un proceso complejo y poco práctico, ya que esta trataba de abordar muchos temas a la vez, como la influencia de la tecnología sobre las tradiciones culturales, la nostalgia, la soledad, la alegría, entre otras, y se corría el riesgo de querer contar mucho, enredarse en el camino y al final no contar nada, teniendo en cuenta esto, se coincidía con el concepto de delimitar un tema y ser bastante claros y concisos a la hora de comunicar un mensaje, adquirido en la academia.

Ob» La socialización de esta primera historia, se considero un ejercicio interesante, ya que permitió recopilar la opinión de persona ajenas a la producción del cortometraje, esta sirvieron para observar detalles y errores que se estaban cometiendo, por un lado la cantidad de temas que se trataban en la narrativa y que genero algunas confusiones, y por el otro la cantidad de personajes y escenarios, como resultado, se logro aterrizar las ideas que se tenían en mente, y tenerlas en la creación del nuevo cuento.

CT» Así como generaba problemas narrativos y de comunicación esta historia, a nivel técnico presentaba en gran medida problemas, ya que esta incluía más de dos personajes, una interacción con más escenarios, lo cual acarrearía muchos recursos técnicos y tecnológicos, que en su momento y a pesar de tener en cuenta algunos, no se contemplaron en su totalidad.

Por tal motivo la historia debía replantearse a nivel narrativo y técnico, para que ésta, pudiera llegar a realizarse.

18 La Adaptación D. Angelo [En Línea]. Disponible en web: <http://www.textosnarrativos.net>

Un cuento para animar

Luego de la primera experiencia, se plantea una segunda y última historia, teniendo en cuenta lo analizado anteriormente, se decide crear un solo personaje, pocos escenarios, ausencia de diálogos y un tiempo de duración alrededor de los 4 a 6 minutos, sin embargo, se conserva al personaje central del cuento anterior, y se toca el sentimiento de la nostalgia como eje principal de la historia y alrededor de ella se pretende evidenciar el popular dicho que reza “*todo tiempo pasado fue mejor*”, rindiendo así un pequeño homenaje a esos personajes que en el pasado han escrito la historia de las Chirimías de Popayán.

Como se mencionó el diablo, uno de los personajes típicos que acompañan a las Chirimías, iba a ser el protagonista, esto llevó a estudiar más profundi-

dad el material recopilado en la fase de investigación, aquí se pudo ver que a lo largo de la historia de estas agrupaciones siempre ha estado presente, como lo afirma Víctor Chávez en una entrevista realizada para este proyecto, “*los diablos que acompañan a las chirimías, tienen el papel de asustar a la gente con el garrote para recibir monedas y/o bailar cuando se las dan, este personaje debe tener mucha gracia y en muchas agrupaciones puede ser incluso uno de los músicos,*” estas afirmaciones también nos llevó a recordar episodios de nuestra niñez, cuando a finales de año lo veíamos y nos daba susto o risa de verlos bailar al son de la música.

Por otro lado, este personaje ha ido desapareciendo en algunas agrupaciones, según Benavides, I 1984, “*Con el paso de los años, estos personajes han*

ido desapareciendo. Son muchos los factores que han incidido en ello: en la chirimía Los Sotareños por ejemplo, el diablo era el personaje central, lo suspendieron por problemas, ya que la gente en la calle se atrevió a pegarle y esto acarreo graves inconvenientes, en la chirimía Aires de Pubenza, el terremoto del 31 de marzo de 1983 destruyó sus máscaras, sin embargo su director afirma que ya no son necesarias, y debido al sitio donde efectúan sus presentaciones, ya no son utilizados”¹⁹

Como resultado, se escribió un cuento y se consideró que este ya contenía los elementos técnicos y narrativos que lo hacían posible para su adaptación al formato cortometraje y su posterior realización (fig 17).



Fig 16. Boceto del personaje principal del cortometraje.

El diablo de las Chirimías (fig 16) hoy en día aún hace su aparición en algunas agrupaciones, especialmente en las festividades de diciembre y enero, como lo afirma Benavides, I 1984. “*no hay informes desde que épocas entraron a formar parte de estos grupos y cual es la función real de su presencia, tampoco se tienen datos precisos de su importancia.*” Sin embargo y teniendo en cuenta la investigación y nuestra propia experiencia por haber vivido en esta región, se puede decir que este personaje ha sido parte de los tradicionales mitos y leyendas de la cultura payanesa.

¹⁹ “La chirimía, una manifestación folklórica en Popayán” por Clara Isabel Benavides Andrés del programa de Antropología

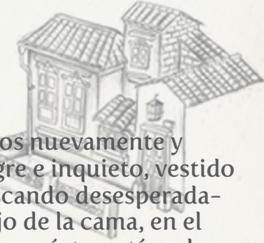
Cielo Gris



Es una tarde gris de un 21 de diciembre, la lluvia se escurre entre las tejas de una vieja casona que luce un aspecto abandonado y deteriorado por los años, ya las plantas habitan las paredes, el moho y la humedad hacen de las suyas, en su interior se observa una decoración que refleja épocas de antaño, un anciano sube a paso lento y conforme a cada escalón, hace rechinar la vieja madera de las gradas, se dirige hacia su cuarto, con sus manos temblorosas abre la puerta, en su interior lo primero que se observa, es una majestuosa vitrina donde una flauta de carrizo sobresale entre las demás, por estar dentro de una urna de cristal, notándose así el gran valor sentimental que tiene para el anciano.



Entra a la habitación y se dirige hacia la urna, mira fijamente la flauta y decide tomarla en sus manos, se dirige hacia una mecedora que esta junto a la ventana que da a la calle y mira que esta tiene un ambiente triste y algo lúgubre. Enfoca su mirada en la flauta y el olor característico del material del que esta hecho, le provoca un suspiro profundo que le hace cerrar los ojos y transportarlo al pasado.



Un sonido le hace abrir sus ojos nuevamente y observa un pequeño niño alegre e inquieto, vestido de diablito, este niño esta buscando desesperadamente una flauta, busca debajo de la cama, en el baúl y al final se da cuenta de que ésta, está en la parte superior del armario, abre las navetas para crear un tipo de escalera, las cuales le permitan alcanzarla, luego de un esfuerzo logra agarrarla y se lanza del armario, se queda mirándola y decide tocarla por un rato, todo a su alrededor se desaparece y sonidos de otros instrumentos acompañan la melodía que esta tocando, todo tipo de figuras abstractas aparecen y acompañan la canción, luego de un rato, un golpe lo trae de nuevo a la realidad, escucha que un hombre lo llama, ¡Toñitoooooo!, así que sale corriendo por toda la casa, hacia la calle, cuando llega a la puerta, se escucha el palpitar de su corazón acelerado, abre la puerta y una luz incandescente rodea todo a su alrededor, hasta que todo queda en blanco. Se da cuenta de que ha vuelto al presente y que ese momento que tanto recuerda ha llegado a su fin.

Fig 17. Boceto del personaje principal del cortometraje.

CG» En la historia el manejo de los contrastes tiene el objetivo de diferenciar y evidenciar los estados narrativos de la historia, como lo asegura Arturo Texcahua *“Detrás de la palabra contraste encontramos el efecto plástico que permite resaltar el peso visual de uno o más elementos o zonas de una composición mediante la oposición o diferencia apreciable entre ellas, permitiendo atraer la atención del observador/lector hacia determinado punto”*²⁰. Con base en esto, se utilizaron varios contrastes especialmente el pasado y el presente, por medio del cual se quería acercar mas al publico objetivo y hacerlos sentir mas identificados con la historia.

Ob» A medida que transcurría el tiempo y se avanzaba en las primeras etapas de la producción, se fue observo la importancia de contar con un equipo de trabajo interdisciplinario, vale la pena señalar la importancia de la participación de diferentes personas especializadas según el área, en este caso la función de un literato o guionista para el diseño de la historia, hubiera sido lo mas adecuado, sin embargo por las características de nuestro equipo, esta tarea tuvo que ser asumida.

CT» Luego de la experiencia pasada, se tomaron las correcciones necesarias, para que la nueva historia tuviera los elementos necesarios y no excedieran nuestras capacidades, si bien es cierto que nos enfrentábamos por primera vez a un proyecto de estas características, no se quería que los escenarios fueran simples y vacios, por el contrario la intención era dotarlos de detalles que apoyarán la narrativa del cuento.

²⁰ “La chirimía, una manifestación folklórica en Popayán” por Clara Isabel Benavides Andrés del programa de Antropología

/nombrando/

Título del corto

A medida que se estaba escribiendo la historia se fue pensando en posibles nombres, pero no fue sino hasta el final que se toma la decisión de elegirlo, en este sentido se coincide con Sainz M, “en obras de ficción, el título de la historia puede o no tener significación dramática. En algunos casos, el significado del título puede manifestarse en el curso de la historia o incluso al final de ésta. Existen historias en las que el mensaje sólo se comprende cuando se pone la última pieza del rompecabezas, en el contexto de los recursos finales que redondean el argumento. El título

*debe cumplir una serie de requisitos que permiten la rápida difusión y comercialización del producto”.*²¹

Es así como nace “Cielo Gris” nombre que se le da al cortometraje, el cual se refiere al Cielo como un testigo omnipresente y silencioso del pasado y presente del personaje en la historia y el Gris como el color de la melancolía, según Leandro De Corso “este color simboliza neutralidad, sugiere tristeza y es una fusión de alegrías y penas, del bien y del mal”²², por tal motivo logra representar muy bien este sentimiento.

Cielo Gris

La utilización del color dorado en el título, surgió a partir de los avisos que actualmente son utilizados en las fachadas de las casonas del sector histórico de Popayán, con el objetivo de utilizar y evocar los elementos visuales que la ciudad ofrece.



Fig 18. Corto de animación 3D, The Passenger.

CG» El título fue pensado y diseñado para ser el cabezote del cortometraje, además de lograr imprimirle identidad al cortometraje y diferenciarlo de otras producciones audiovisuales, este debería permitir su manejo dentro de la animación, se pensó en que este pudiera ser animado y de esta forma darle mayor protagonismo.

Gráficamente se busco una tipografía que tuviera características que evocaran antigüedad. Sin embargo se buscaba darle una identidad acorde a la historia, para ello se añadieron elementos que representan la esencia musical del cortometraje.

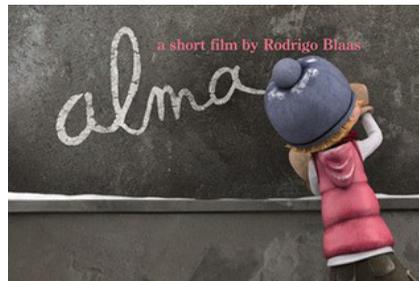


Fig 19. Corto de animación 3D, Alma.

Ob» Al observar el título de los cortometrajes, se pudo ver en ellos que estos guardan ciertas características gráficas que los identifican con la trama de la historia, en algunos casos este aparece de forma estática al principio de la animación, pero en otros hacen parte del cabezote y son animados para hacer parte incluso de la narrativa, de esta forma se busca crear identidad y promoción al cortometraje con uno de los elementos más importantes que que hace parte de la pieza audiovisual (fig 18 - 20).



Fig 20. Corto de animación 3D, Anchored.

CT» En una de las tomas del cortometraje, el título debía aparecer como el cabezote, por tal motivo se hizo necesario modelarlo en el software 3D, esta tarea se facilitó por medio del programa Adobe Illustrator, el cual permite la opción de guardar los vectores como un archivo editable en la plataforma del programa 3D, de no ser así, cada letra y detalle añadidos al título tendrían que haberse modelado uno por uno y esta tarea hubiese tomado mayor tiempo para su realización.

/construyendo/ Diseño de personajes

“Al escribir o diseñar imaginamos un personaje que tiene características que seguramente tomamos de gente que hemos visto o que conocemos (fig 21). Pero también tiene características nuestras, pues siempre habrá algo de nosotros; lo que somos, lo que queremos ser, nuestros ideales y nuestra postura política, ética o moral, especialmente en el personaje principal. Desde luego, nunca se debe olvidar la anécdota donde este personaje se moverá”.²³

Teniendo en cuenta lo anterior, diseñar personajes no es solo colocar ojos y boca sobre un rostro y éste sobre un cuerpo. Este ejercicio va más allá, es interesante poder dotar de personalidad a un personaje y hacerlo particular desde su forma de vestir, sus expresiones, los detalles y accesorios en su indumentaria para lograr distinguirlo de los demás.

Esta etapa, no era ajena a nuestras capacidades debido a la formación como diseñadores gráficos, aquí coincidimos con lo encontrado en el sitio web Neo Pixel ²⁴ donde comentan que esta labor por lo regular es delegada a los ilustradores quienes se encargarán de darle vida a un personaje, ya sea animado o inanimado. Pero no todos los ilustradores tienen la cualidad o habilidad para diseñar personajes, se puede decir que dentro de la ilustración una de las áreas sería el diseño de personajes. Son pocas o muy escasas las instituciones a nivel internacional y mucho menos a nivel nacional que tienen una especialidad o estudios en diseño de personajes, más bien son materias complementarias dentro de una carrera de animación, cine o efectos visuales.



Como Diseñadores Gráficos teníamos que pensar en el target group o público objetivo que ya se había definido y así crear un personaje que lograra identificarse con éste, se pensó en dotar al personaje con rasgos exagerados, como los ojos grandes, una contextura muy delgada y un vestuario que pudiera diferenciar e imprimirle personalidad al personaje en los dos momentos de la animación como el pasado y presente. Además otro de los puntos a tener en cuenta eran las expresiones faciales porque en ellas se debían reflejar los sentimientos que tenían que comunicarle a la gente.

Fig 21. Personajes diseñados para la animación, conforman el grupo musical “Chirimía de Toñito” hacen parte del pasado del personaje.

21 SÁINZ, Miguel Sánchez. El Productor Audiovisual. Madrid: Editorial Síntesis, S.A. 2008, p. 142

22 DE CORSO, Leandro. Color, arquitectura y estados de ánimo . [En línea] Disponible en la web: <http://www.monografias.com/>

23 SEGER, Linda: La psicología en la práctica del guionista. 2006

24 NeoPixel 2006- 2012 [en línea]. Disponible en la web: <http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/menu-animacion/497-diseno-d-personajes.html>

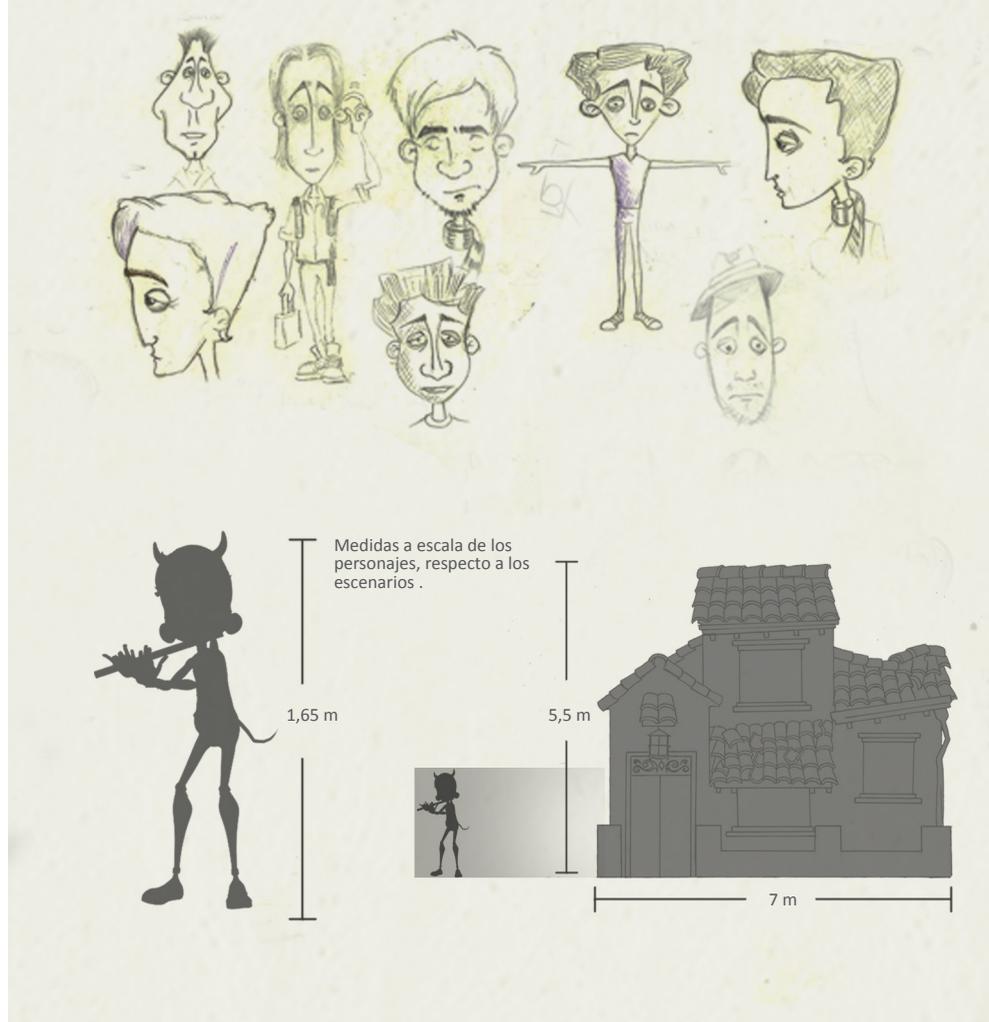
Teniendo como punto de partida al “diablo de las Chirimías” como el personaje principal de la historia, se comenzó por definir la psicología del personaje en su estado adulto e infantil, su descripción física, sus actitudes entre otros aspectos, ya que la historia lo pone en contextos diferentes, un presente y un pasado. De esta forma se pretende darle mayor realismo, así como lo afirma Seger, 2000 *Toda novela o guión se centra en una historia concreta que podemos denominar historia principal. Ésa es la historia que el escritor quiere narrar. Sin embargo, los personajes de la historia principal hacen lo que hacen y son quienes son debido a su pasado. En ese pasado puede haber traumas y crisis, personas importantes que se introdujeron en la vida de los personajes y pueden dar pistas de las reacciones positivas y negativas que han tenido, objetivos y sueños de la infancia y, por supuesto, influencias sociales y culturales.*²⁵

Toño Carrizo

/Toñito/

Biografía: Antonio Carrizo nació un 13 de Marzo de 1930 en Popayán, en aquel tiempo era un pequeño pueblo con grandes tradiciones musicales entre otras grandes riqueza culturales. Se destacó por ser un niño alegre e inquieto, en las fiestas de su pueblo participaba activamente en los actos musicales, especialmente por su papel de diablito que acompaña a las Chirimías, en épocas de diciembre además de acompañar a los grupos, tocaba muy bien la flauta de carrizo y cuando lo hacía dicen algunos, transmitía los más profundos sentimientos de alegría.

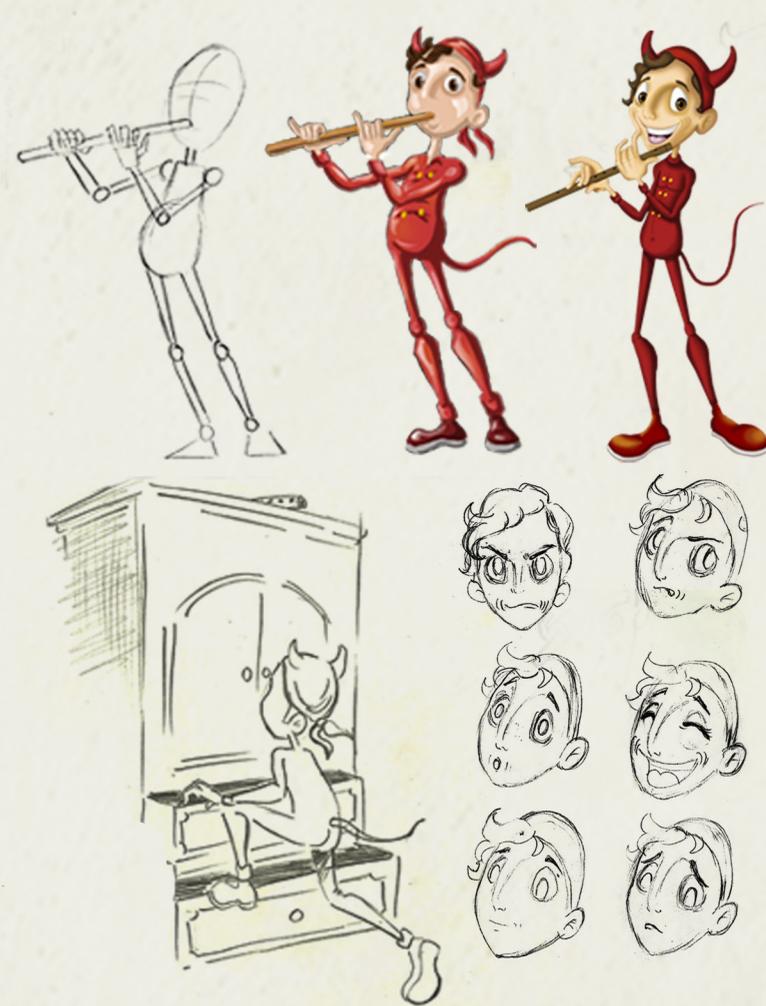
Al terminar el bachillerato llega al conservatorio, pero la muerte trágica de



sus padres impide que continúe sus estudios. Para poder cuidar de su anciana abuela comienza a trabajar para poder subsistir, años más tarde su abuela fallece por causa de una extraña epidemia que ataca al pueblo. Por muchos años trabaja como gestor cultural y director de grupos musicales, con el objetivo de promocionar y mantener vigentes las tradiciones de su región, sin embargo su actitud solitaria y de alguna manera ermitaña, a raíz de la muerte de sus padres, decide no formar familia por el temor de llegar a experimentar nuevamente el dolor de perderlos, refugiándose en la música que lo mantiene vigente hasta hoy.

Descripción física: Toñito es un personaje muy delgado y con cabeza grande, tiene una estatura de 1,65 m y es de color blanco, en su rostro resaltan sus enormes ojos cafés, cejas pobladas y su cabello castaño, sus extremidades son delgadas pero sus manos y pies son grandes.

Indumentaria: su traje de diablo es muy colorido y llamativo por su color rojo, el cual se divide en dos partes, el gorro que lleva los cuernos y el mame-luco que en su parte posterior contiene la cola, lleva botones amarillos que cierran el traje en la parte de adelante, sus zapatos son de color rojo oscuro y aunque no hace parte del traje, siem-



Características:

Nombre: Antonio Carrizo
 "Toñito el diablito"
 Estatura: 1, 65 m
 Edad: 14 años
 Hobbies: tocar la flauta y
 participar de eventos
 musicales de su colegio y
 de su pueblo.

Segun lo que se investiga para el diseño de personajes, a estos por lo general se les debe exagerar los rasgos característicos ya que de esta forma se puede definir su personalidad. Hay que tratar de resaltar rasgos como las orejas, la nariz, brazos largos, etc.



Fig 22. Proceso de creación de Toñito el diablito desde los bocetos en papel hasta su finalización al modelo 3D.

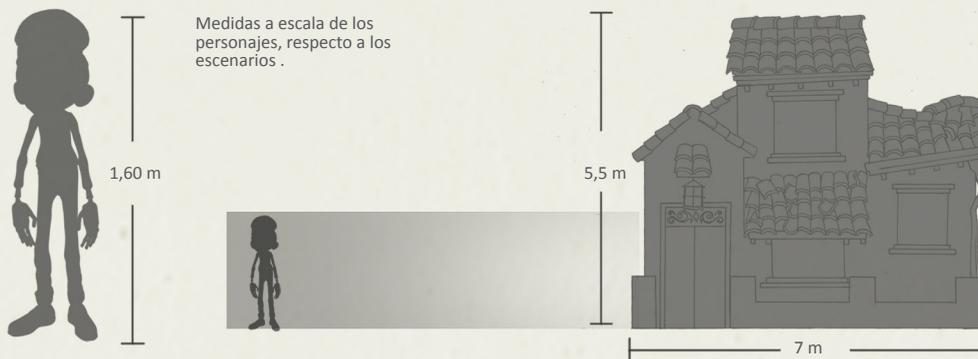
pre lleva su flauta de carrizo.

Sociología: pertenece a una familia típica de su pueblo, de clase media y con valores y creencias muy arraigados, su educación se basó en la inculcación de valores morales teniendo en cuenta siempre no pasar por encima de los demás y de los planteamientos católicos, tiene un pensamiento muy socialista e incluyente.

Movil: la música siempre fue su mayor afición, su gusto por ella siempre lo lleva a participar en los eventos musicales del pueblo, le gusta ser parte de las chirimías de Popayán, especialmente vestido de diablo para recoger monedas que ayudan económicamente a es-

tas agrupaciones, pero sobre todo para tocar la flauta, instrumento favorito de Toñito y con el cual ha tocado las más bellas melodías de la región.

Psicología: Toñito es un personaje infantil, alegre, soñador, sonriente, hiperactivo, con la capacidad de comunicar sus emociones al espectador por medio de la música y su carisma.



Toño Carrizo /El Anciano/

Descripción física: Toño el anciano es un personaje muy delgado, encorvado y con aspecto deteriorado, luce cansado, su cabeza es grande, tiene una estatura de 1,60 m y es de color blanco, en su rostro resaltan sus enormes ojos cafés, sus cejas y cabello son grises debido a las canas, sus extremidades son delgadas pero sus manos y pies son grandes.

Indumentaria: su forma de vestir es muy tradicional, le gusta usar camisas a cuadros en tonos oscuros, por lo ge-

neral usa una talla más grande que la de él, sus pantalones son de tela y predominan los colores café y gris oscuro, los lleva siempre por encima de las caderas, su correa y zapatos son de cuero negro y por último le encanta usar boinas a cuadros para que le convenga con sus camisas.

Sociología: por haber pertenecido a una familia típica de su pueblo, conserva sus creencias católicas y sus valores, siempre le ha gustado ser una persona sociable y trabaja muy bien en equipo, sin embargo él es un solitario melancólico, le gusta disfrutar de la soledad de su casa y recordar épocas pasadas.

Móvil: la música es su mayor afición, su gusto por ella siempre lo lleva a participar en los eventos musicales del pueblo y trabajar en pro de la conservación de la música tradicional como la de las Chirimías, ahora se aferra a los recuerdos de su pasado donde fue la estrella principal de su agrupación. También colecciona instrumentos y los conserva intactos por el aprecio que le manifiesta a ellos.

Psicología: Toñito es un personaje anciano y debido a su pasado es actualmente una persona triste, solitaria, nostálgica, parca y silenciosa, sin embargo es muy simpático y respetuoso y se relaciona bien cuando está en público.



Características:

Nombre: Antonio Carrizo
 Estatura: 1,60 m
 Edad: 81 años
 Profesión: Músico
 Hobbies: coleccionar instrumentos musicales
 y tocar la flauta, su instrumento preferido.

El pasado oculto: El pasado es otro de los factores que forman a una persona. Sigmund Freud descubrió cómo los acontecimientos pasados influyen en nuestra vida presente, moldean nuestras acciones, actitudes y temores. Carl Jung, por su parte, afirma que *“las influencias del pasado son también positivas e inspiradoras y el regreso a la infancia puede traernos la calma en situaciones complejas de la vida adulta al referirnos a los valores y sentimientos aprendidos en la infancia”* ²⁶

26 SEGER, Linda:
 La psicología en la práctica del guionista.
 2006



Fig 23. Proceso de creación de Toñito el anciano desde los bocetos en papel hasta su finalización al modelo 3D.

CG» El manejo de los altos contrastes en el diseño de los personajes se ve reflejado en su personalidad, apariencia física, los colores y su indumentaria, con esto se buscaba enfatizar entre lo joven y lo viejo, entre el pasado y el presente, entre la alegría y la tristeza, al usar este recurso discursivo, se pretendía destacar los momentos claves de la historia.

Un ejemplo de esto es el traje de Toñito el diablito, el cual se destaca por su colorido y alegría versus el anciano quien lleva un vestuario con colores mas neutralizados y gestos de tristeza.

Ob» La observación de los personajes que acompañan las chirimías en épocas navideñas, fotografías, videos e incluso los recuerdos de la niñez resultaron ser una gran herramienta de inspiración a la hora de plasmar en papel las características que dotarán a los personajes de una identidad particular.

Por otro lado, para la ropa de Toño el anciano se observó la forma de vestir de adultos mayores que encontrábamos en las calles de la ciudad, esto con el fin de imprimirle identidad de la gente de Popayán.

CT» En su momento y a la falta de experiencia en el manejo del software 3D se decide que un personaje con físico delgado, permitiría un manejo más adecuado de sus articulaciones, porque de esta forma se evita la deformación errónea de la malla poligonal.

Las limitaciones técnicas y el tiempo que demanda la animación de varios personajes, corroboró la decisión de haber incluido un solo personaje, sin embargo por el carácter de la historia, era necesario el diseño de dos personajes, a pesar de ser el mismo.



Características:

Argenis Cabezas

Estatura: 1,50 m

Edad: 32 años

Profesión: Ama de casa y comerciante

Es una mujer dedicada a su hijo y a su hogar, trabajadora y muy alegre y con creencias muy arraigadas a la religión católica.



Características:

Lilia Grueso

Estatura: 1,58 m

Edad: 24 años

Profesión: Costurera

Mujer muy alegre, entusiasta y divertida, trabajaba como costurera y de esta forma ayudaba a mantener a su familia, además de trabajar, le encantaba viajar y conocer lugares.



Características:

Cristóbal Ordoñez

Estatura: 1,75 m

Edad: 26 años

Profesión: Músico y comerciante

Hombre dedicado a la música y al trabajo en las plazas de mercado, su instrumento favorito es la flauta, aunque también toca muy bien las tambores, escribe y compone las canciones del grupo.



Características:

Enio Durán

Estatura: 1,76 m

Edad: 45 años

Profesión: Músico y agricultor

Hombre amante a los animales y al campo, es agricultor ya que sus padres le heredaron este oficio, le encanta los animales y los cuida con mucho cariño, su instrumento en la chirimia son las tamboras y es el mayor del grupo.



Características:

Modesto Villarreal

Estatura: 1,60 m

Edad: 25 años

Profesión: Músico y carnicero

Es el más cómico del grupo, trabajaba en la carnicería de su tío, quien lo contratava por temporadas, su instrumento son las charrascas y el mismo es el encargado de fabricarlas.



Características:

Hernando Hernandez

Estatura: 1,77 m

Edad: 42 años

Profesión: Músico y docente

Por su profesión es el más conocido y popular en el pueblo, lo que le servia para generar contratos y presentaciones del grupo, su instrumento dentro de la chirimia son las maracas aunque sabe tocar muy bien la flauta de carrizo.

Fig 24. Personajes que hacen parte del pasado del personaje principal.

Diseño de escenarios

Como la historia tiene lugar en la ciudad, la intención de esta fase del proyecto, era captar por medio de un recorrido y un registro fotográfico la esencia del sector histórico de Popayán (fig 25), y así tener referentes arquitectónicos para diseñar toda la escenografía de la historia, sin embargo se tenía claro un punto. No usar iconos de la arquitectura de la ciudad como la torre del reloj, la catedral, la ermita entre otras, la intención era que el cortometraje tuviera por decirlo de alguna manera “un sabor a Popayán”, sin ser tan evidentes al mostrarla.

Durante el recorrido se enfatizó en la búsqueda de una casa que reuniera características de abandono y deterioro que pudiera imprimir un tinte de dramatismo, en este recorrido se encontró una pequeña casa, que sorpresivamente reunía estas especificaciones (fig 26), por otro lado se planteó diseñar con los referentes recopilados un callejón para ubicar la casa de Toño, de esta forma limitamos el número de casas y elementos a crear.

Como lo afirma Sáinz, M.²⁷ en producciones audiovisuales como películas y programas de televisión, el equipo de trabajo encargado de montar y construir las escenografías es bastante numeroso, este siempre va coordinado por el escenógrafo o director de arte quien coordina, dirige y supervisa la materialización del espacio escénico, El Decorador que crea, boceta, proyecta y controla la creación de los decorados y la ambientación de los mismos, así como el vestuario y los efectos especiales adecuados para un proyecto audiovisual y El Ayudante de Decoración que posee conocimientos de dibujo, escalas y proporciones, se encarga entre otras tareas, de realizar planos de



Fig 25. Fotos de referencia para la creación de escenarios.



Fig 26. Referente para el diseño de la casa principal.

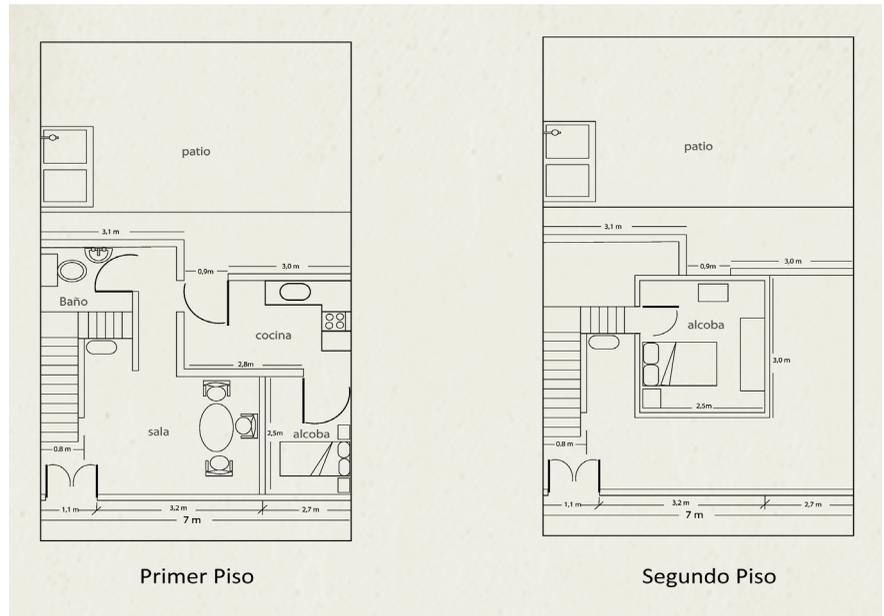


Fig 27. Planos casa principal (primer y segundo piso).

planta y alzados y del desglose y descomposición de los decorados.

Con base en lo anterior, podemos ver que el diseño de escenarios depende de un gran número de personas, ya sea para una producción tangible o enteramente digital, sin embargo por la naturaleza de este proyecto, se debió asumir estos roles, se levantaron planos con medidas a escalas, se realizaron bocetos de escenarios como la casa de Toño, su habitación en el presente y en el pasado, la sala, el patio, la calle entre otros y se planificó cuidadosamente los elementos que deben ir

en ellos y definir una estética que sea consecuente con lo planteado, para ello fue necesario crear cada ambiente desde cero, dotándolos de detalles y elementos que debían comunicar y que hacen parte de la narrativa de la historia (fig 27 - 28).

27 SÁINZ, Miguel Sánchez. El Productor Audiovisual. Madrid: Editorial Síntesis, S.A. 2008, P. 53



Fig 28. Bocetos de escenarios para la animación.

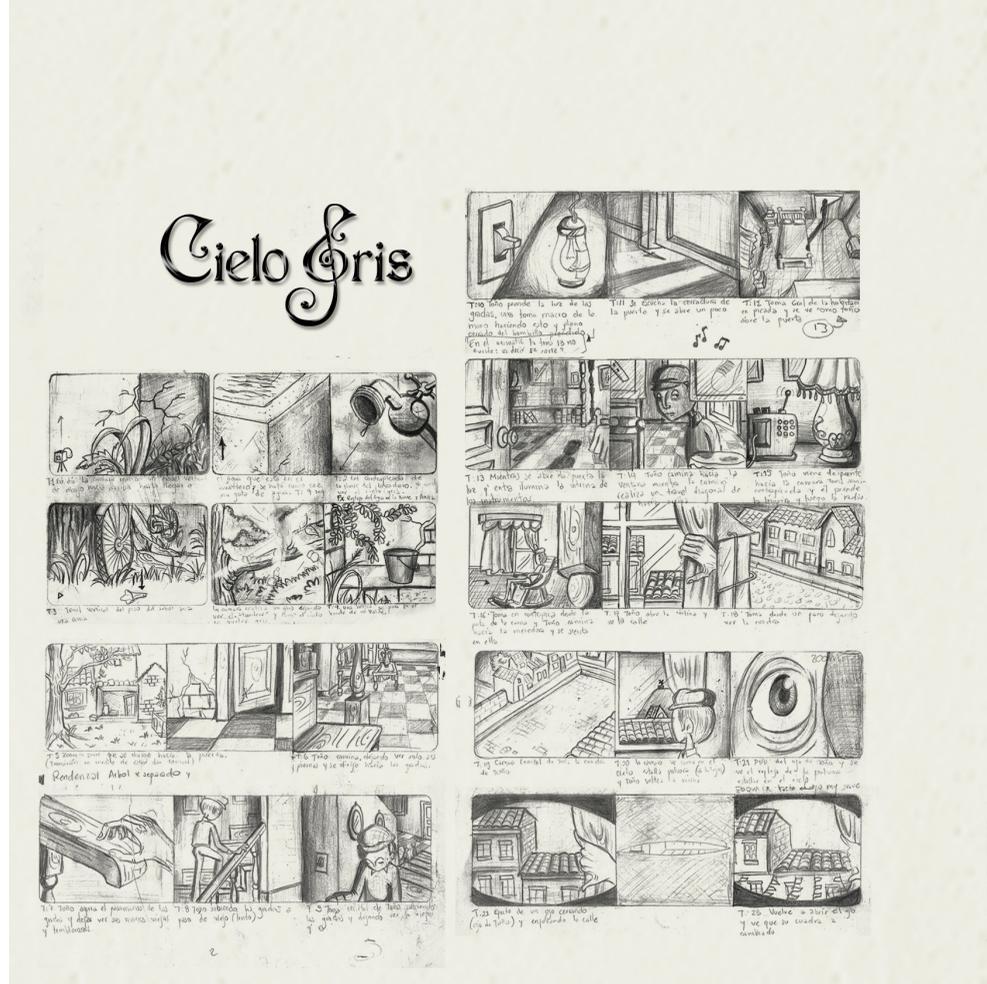
CG» Para definir la estética de los escenarios se optó por utilizar elementos típicos de la arquitectura del sector histórico de la ciudad, como las paredes, los faroles, las ventanas, las puertas, las tejas, la madera entre otras.

Al contrastar la casa en deterioro con casas en buen estado, se pretende evidenciar el paso del tiempo en la vida del personaje principal.

Ob» En este recorrido la observación detallada del contexto y del entorno de cada una de las casas y posibles escenarios, permitían ampliar y enriquecer las ideas que se tenían en un principio respecto al diseño de los escenarios, algo interesante en este ejercicio fue hallar detalles que eran desconocidos para nosotros, teniendo en cuenta que hemos vivido en ella toda la vida.

CT» Al crear escenarios, en este caso un callejón, se podía tener control del entorno en que se desenvuelve la historia, es decir, no se entraría a diseñar y modelar espacios más grandes como un barrio o una ciudad entera, que tal vez no iban a salir en escena, además el uso de background o fondos en 2D, permitían componer escenografías que posiblemente en 3D resultan más complejas.

Fig 29. Creación del guión gráfico, utilizado para la planificación del cortometraje "Cielo Gris".



/planeando/ El guión gráfico

A través de los años en la academia, se conocía y se había trabajado con los storyboard y se tenía claro su importancia como herramienta en el desarrollo previo de proyectos audiovisuales, por otro lado el guión es una herramienta esencial que permite al lector o al director entender de forma detallada la historia, teniendo en cuenta lo anterior se decide realizar un guión gráfico fusionando estos dos componentes, aunque para algunos esto es el mismo Storyboard. Debido a la falta de conocimiento y experiencia el uso de imágenes en viñetas acompañada de textos descriptivos, se convertían en una herramienta que facilitaba visualización y planificación del proyecto, esta experimentación coincide con lo que plantea Sains M, "El guión

gráfico permite mayor precisión en la planificación y ofrece incluso las características técnicas de la toma, estas, tipo de plano, angulación. Incluye, pues, toda serie de detalles artísticos y técnicos que muchas veces no se ven en un guión técnico escrito."²⁸

El guión gráfico que se elaboró para esta animación, comprendió una serie de viñetas en las cuales iba representada la escena y en su parte inferior se incluía las características técnicas como el ángulo de la cámara, el tiempo estimado de duración, en que escenas iba la música y una descripción de algún otro detalle de la escena (fig 29).

Esta fusión entre el guión y el guión gráfico, se consideró una buena de-

ciación, porque permitió entender de forma clara el desarrollo del corto y a su vez sentirnos cómodos usando este tipo de lenguaje, además ha ayudado a planear y pensar en todas esas cosas que muchas veces obviamos por no visualizarlos, esto traducido al diseño permite tener en cuenta esas pequeños detalles que son importantes a la hora de comunicar un mensaje o idea.

28 SÁINZ, Miguel Sánchez. El Productor Audiovisual. Madrid: Editorial Síntesis, S.A. 2008, P. 162

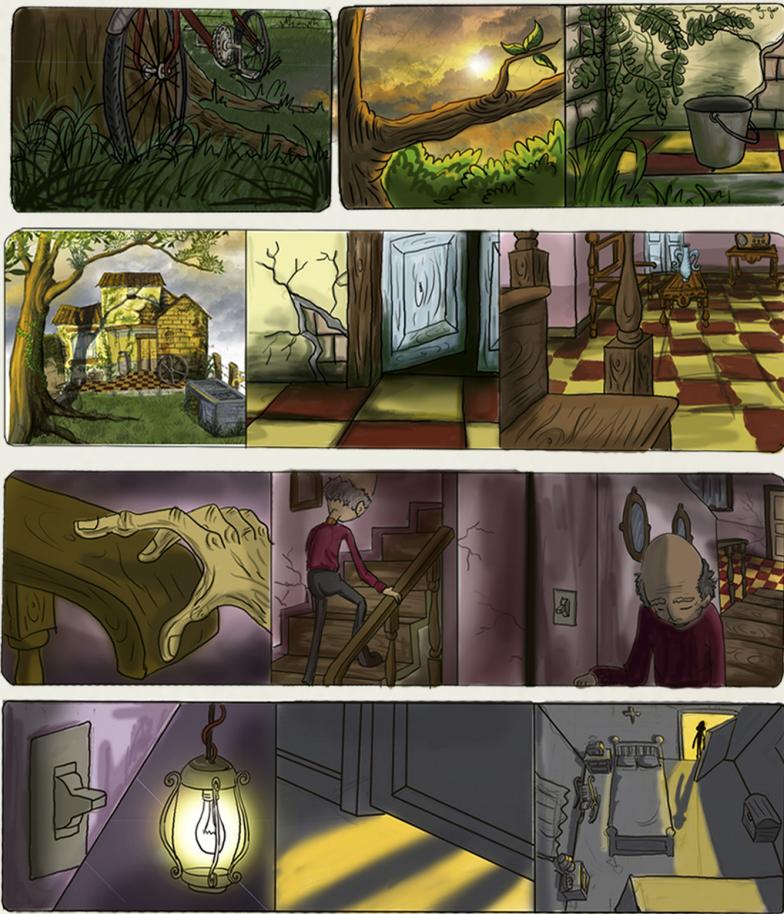
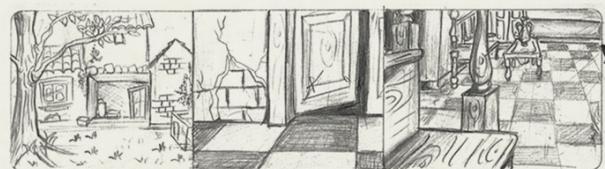


Fig 30. Un ejercicio muy práctico que se desarrolló en esta etapa fue pintar digitalmente el storyboard, con el objetivo de ir definiendo el concept art de la animación.

CG» La observación de diferentes referentes relacionados a la creación del guión gráfico fue de mucha ayuda, se consultaron libros como Fundamentos de Animación, Curso completo de Animación, El Productor Audiovisual y sitios web, en los que se ilustra de forma clara dicha tarea y ayudaron a comprender el papel que juega la narrativa, ya que en las viñetas se deben enmarcar las escenas claves o esenciales del contenido y llevar un orden lógico que permita comprender la trama de la historia.

Ob» El uso del guión gráfico permite contar la historia con imágenes y palabras, planificar efectos de sonido, efectos visuales, encuadres o ángulos de las cámaras, incluir elementos gráficos como flechas o iconos que tienen un significado dado por nuestro interés como la indicación de movimientos de cámaras o acciones determinadas, también permite saber el número aproximado de tomas en el rodaje, todo esto con el objetivo de explicar a los que hacen parte del proyecto como se desarrollara la historia. Por otro lado, cada viñeta se convierte en un formato donde se debe componer la acción sin descuidar los elementos de la escenografía ya que estos también cuentan y comunican .

CT» Por medio de esta herramienta, se podían planificar y tomar decisiones técnicas previas antes de enfrentar fases futuras, una de ellas fue con relación al diseño de escenarios, como el guión gráfico permite ver el manejo de estos, se pudo decidir con anticipación, en que escenas se podían realizar trucos que facilitarían el proceso de producción, como la de crear un callejón con el objetivo de evitar modelar mas casas y el uso de fondos en 2D en tomas con imágenes quietas, con lo cual se ahorro tiempo y recursos tecnológicos.



T-5 Zoom in que se ve el dibujo hacia la puerta.
(Transición en mundo de clips de tomos)

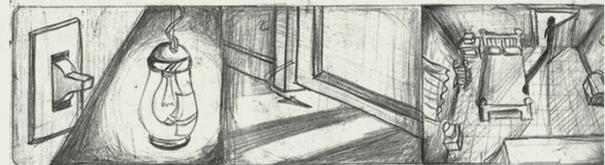
T-6 Toño camina, cuando ve solo sus piernas y se dirige hacia las gradas.



T-7 Toño agarra el palmeral de las gradas y deja ver sus manos viejas y temblorosas.

T-8 Toño subidos las gradas a paso de viejo (lento).

T-9 Toño recien de todo subiendo las gradas y dejandose ver la vieja y el.



T-10 Toño prende la luz de las gradas, uno toma mano de la mano haciendo esto y plano cerrado del lamparillo prendido. En el ambiente la luz ya no existe: es decir se oscurece.

T-11 Se escuchan la cerradura de la puerta y se abre un poco.

T-12 Toma Col de la linterna en picada y se ve como toño abre la puerta.



T-13 Muestra se abrio la puerta la luz y entre ilumina la ultima de los instrumentos.

T-14 Toño camina hacia la ventana mientras lo camino realiza un traves diagonal de abajo hacia arriba.

T-15 Toño viene de repente hacia la camera toño comienza a cantar y al prende la linterna y luego la radio.

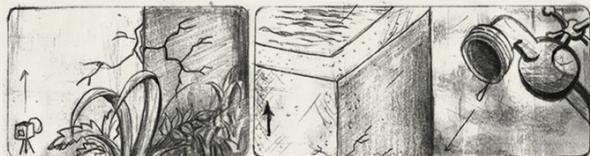


T-16 Toma en entropico desde lo alto de la cama y Toño camina hacia la mesada y se sienta en ella.

T-17 Toño abre la ventana y se ve la calle.

T-18 Toma desde un punto de vista de la calle.

Fig 31. El Guión gráfico permitió entender de forma clara el desarrollo del corto y a su vez sentirnos cómodos usando este tipo de lenguaje, además ayudó a planear y pensar en todos esos cosas que muchas veces obviamos por no visualizarlos.



T-19 Toño toma el pie del niño hacia una cama.

T-20 Toño que está en el cuadrado y se ve como cae una gota de agua. T-21 Toño se está delimitando una línea.

T-22 En contrapicado de la tierra del laboratorio.



T-23 Toño toma el pie del niño hacia una cama.

T-24 Toño que está en el cuadrado y se ve como cae una gota de agua. T-25 Toño se está delimitando una línea.

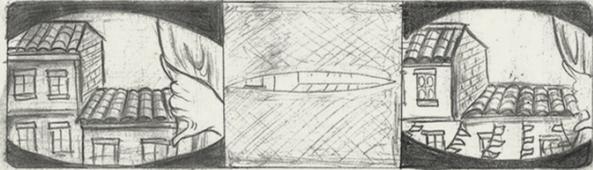
T-26 En contrapicado de la tierra del laboratorio.



T: 19 Camino Central de Tono, la ciudad de Tono

T: 20 lo mira y cuando el cielo está pálido (6:15pm) y Tono volteo la vista

T: 21 Pasa del cielo a Tono y se ve el reflejo de la paloma volar en el cielo
Zoom in hacia el ojo muy suave



T: 22 Equivoca un ojo cerrando (ojo de Tono) y enfocando la calle

T: 23 Vuelve a abrir el ojo y ve que su cuadro 2 cambiado



T: 24 Tomada la cuadro en piesta far de quite con el ojo... y cuando se abre un ojo de Tono hacia la leg (mirando un vaso) Tono hace lo todo

T: 25 Toma un objeto de la cama algo

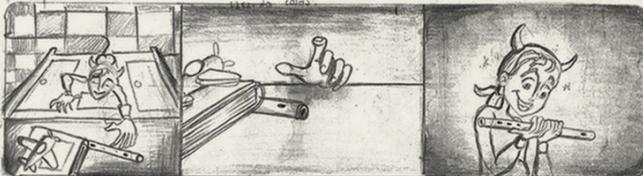
T: 26 Tono tomando el objeto y vistido



T: 27 Tono suena su celular en un ruido de alegría e impaciencia

T: 28 Tono aparece cargando en el baúl revoloteando entre las cosas del baúl y hace lo todo

T: 29 Tono aparece abriendo la puerta del Armario



T: 30 Tono cambia de Tono a Tono y se va a la cama

T: 31 Tono toma de la mano de Tono cuando le flota y en eso el libro vola y el avión comienza a andar

T: 32 Tono se siente muy... y mira la flote
Debería decir tocarlo en ese momento la cama hace un panco uhh...



T: 33 el avión está en la ciudad de

T: 34 PE del pecho de Tono y

T: 35 De Tono en la ciudad



T: 36 Tono mira los gases colando y con sus pies mueve la cama y la hace girar hacia la derecha

T: 37 Toma lateral del cuerpo de Tono dependiendo de la puerta



T: 38 Tono 3/4 de Tono... y en el cielo el cuerpo aplastado

T: 39 Tono formando la ciudad de

T: 40 Tono... de Tono en la punta... mental



T: 41 Inmediato todo lo pantalla y empieza un zoom out lento hasta... ver el ojo de Tono



...talmente se sigue algo...

hasta que queda la ventana y Tono le manda capi lo cortado y así cuando la...

/previsualizando/

Animatic 2D

El animatic 2D es una técnica que consiste en convertir en video el storyboard, el cual proporciona una primera visualización de cómo se desarrolla la trama del cortometraje, esta herramienta es utilizada en pequeñas y grandes producciones audiovisuales con el fin de detectar errores y problemas de narración, puestas en escena y tiempos de duración, y para la toma de decisiones que pueden prevenir y corregir inconvenientes que se puedan presentar en etapas posteriores, ahorrando tiempo y dinero en el proyecto.

Teniendo en cuenta lo anterior se escanearon las viñetas del guión gráfico, luego se montaron en un software de edición y animación (After Effects), para animarlas, cabe destacar que esta animación era muy simple, comprende algunos movimientos básicos y la duración aproximada de cada toma, la idea era obtener una previsualización mas cercana a lo que iba a ser el cortometraje final.

Una vez culminado el animatic 2D, se evaluó y se detectaron problemas que fueron registrados en la bitácora del proyecto (fig 32), sin embargo no fueron muchas las observaciones en ese momento y se dio el visto bueno para empezar la siguiente fase de producción, vale la pena señalar que en futuras instancias del proceso, este podría sufrir nuevos cambios en pro de mejorar el corto, ya que se sabía de antemano que en el software 3D, daba la posibilidad de explorar otras formas que enriquecerían la narrativa, un ejemplo de ello es la libertad en el manejo de cámaras, en el se podrían realizar encuadres desde nuevas perspectivas.

Con esto resaltamos la importancia del animatic para prever como tomar decisiones que favorecer la producción del corto.

3 junio / 2012

Finalizado el animatic 2D, encontramos algunas fallencias como la composición de algunas escenas, creando en el corto una narración no convincente. Lo que nos da pie a replantear algunas escenas en cuanto a composición y contenido, con el fin de darle más fuerza a la historia.

7 junio

Nos hemos citado con Luis Barlos (Estudiante de Música de Umeaxca quien nos colaborara con la parte de ambiente con musical. pero el corto. A pesar de que ya estaba hecha parte de la postproducción, decidimos hacerlo en la producción para optimizar tiempo.

Fig 32. Observaciones registradas en la bitácora del proyecto



Fig 33. Objetos que fueron añadidos para enriquecer a los escenarios.

Aunque este animatic esta hecho con las viñetas del guión gráfico, y sus dibujos no contienen demasiados detalles, se pudo observar que en algunos escenarios se debían incluir más elementos de decoración, como el patio trasero donde fue necesario agregar objetos con apariencia vieja o de deterioro para crear una atmósfera de abandono mucho más acentuada (fig 33).

La observación juega un papel muy importante al tener finalizado el animatic 2D, porque luego de mirarlo una y otra vez, se encontraban detalles que fueron punto de debate y de toma de decisiones con el objetivo de aportar al mejoramiento de la historia, algunas tomas y ángulos de cámara se eliminaron para proponer nuevos encuadres que aportaron de manera positiva a la narrativa del corto.

/complementando/

Música para el corto

La música representa a nuestro juicio un elemento determinante, que acompaña y enriquece la narrativa de cualquier producto audiovisual que lo requiera, de esta forma se coincide con Chris Patmore *“La incorporación de sonido a una producción animada es lo que le confiere una realidad y profundidad añadidas. Desde la grabación de las voces hasta los efectos de sonido y la música de fondo, el sonido añade una textura extra. Trate de contemplar el dibujo animado sin sonido... no es muy interesante. Sin duda puede hacerlo para comprobar si las imágenes funcionan, si se mantienen por su cuenta, pero no conseguirá atraer al público”*.²⁶

CG» La música no era ajena a la intención de enfatizar los contrastes, ya se tenía claro en que momentos del corto la alegría y la nostalgia eran protagonistas.

La alegría: para comunicar esa emoción se acordó con el maestro, que la melodía debía tener un ritmo movido, que acompañara de forma coherente y consecuente las acciones del personaje, a este tipo de música se le llama incidental, en otras palabras es una música que acompaña una acción determinada.

Nostalgia: en este caso la música debía apoyar las acciones del personaje del anciano que lleva un ritmo pausado y un sentimiento de melancolía, por consiguiente la melodía debía enfatizar estos momentos y hacerlos evidentes.

Siendo conscientes de que este componente no estaba dentro de nuestras competencias como diseñadores, se convertía cada día en un problema a resolver. Se estableció desde un principio que la música debía ser original, diseñada especialmente para el cortometraje. En ese orden de ideas y aprovechando la facultad de Artes se buscó un estudiante de música que quisiera ser parte del proyecto. De no encontrar esta ayuda el plan b era buscar música en internet, que fuera gratis y cumpliera con lo que se quería mostrar.

Contando con suerte se encontró a Luis Carlos un estudiante de música, que decidió ser parte del proyecto. Con él

Ob» A medida que se observaban diferentes tipos de cortometrajes, la música siempre estaba presente, y se pudo apreciar el efecto que esta causa según el momento de la historia, ya sea incidental o como banda sonora, esta le otorga vida y alma a la animación o a cualquier producto audiovisual, tanto que consideramos que su importancia representa el cincuenta por ciento de la animación.

CT» La música debía ser grabada en formatos .mp3 o .wav, los cuales permiten ser utilizados en el software 3D y en el de postproducción, ya que posteriormente estos iban a ser utilizados para coordinar los movimientos y secuencias de la animación en la última fase.

se empezó un proceso de retroalimentación, donde se expusieron las características que debía tener la música y en el cual él pudiera asesorar y aconsejar en esta parte del proyecto, se le hizo entrega del animatic 2D, para que reconociera la historia y observara qué tipo de música era la mejor y acompañara los diferentes momentos de la narrativa durante toda la animación. Por otro lado, en la parte donde Toñito sale bailando y tocando la flauta, era necesario que la melodía fuera original, alegre y sobre todo debía ser de Chirimía, por fortuna el señor Mauricio Sánchez autor del tema “Errorirary” cedió el tema para la animación (fig 34).



Fig 34. Jornada de grabación del tema “Errorirary”, que fue utilizada para la escena del baile de Toñito.

Producción

Un Nuevo Desafío

/modelando/texturizando/sistema de huesos/morfismos/
animando/previsualizando/iluminando/renderizando/

Aquí iniciaba una nueva fase, en el cual se debía reconocer las interfaces del software y familiarizarse con él, en este momento salía a flote el temor de no finalizar la animación, ya que el tiempo no era nuestro aliado y aprender a manejar un software llevaría tiempo, situación que coincide con lo planteado por Chris Patmore, quien afirma que los paquetes de software comerciales de última generación, como Maya, NewTek's LightWave, Softimage, Maxon's Cinema 4D o 3D Studio Max, son programas muy complejos que pueden manejarlo todo, pero su aprendizaje de uno de ellos puede llevar un año o más.²⁸

Por otro lado, la etapa de producción en los proyectos de animación 3D, comprenden dentro de ella una serie de pasos que permiten el desarrollo de lo planeado en la pre-producción, estas se ejecutan en un orden secuencial, sin embargo pueden estar sujetas a cambios o correcciones cuando ya están completas, debido a decisiones que se pueden tomar posteriormente.

Entrando en esta parte del proyecto, se generó una gran expectativa porque significaba el reto de materializar esa creatividad plasmada en papel, además empezar a comprender y entender todo el mundo de la animación generada por computador, términos como: Mesh, bump, environment map, frames, alpha channel entre muchas más iban a pasar a ser parte de nuestra jerga. Para esto se debía tener claro cuáles eran los pasos a seguir, con el fin de llevar un orden lógico que permitiera el avance cronológico del cortometraje.

Teniendo en cuenta lo anterior, se indagó previamente de forma teórica los pasos claves que se debían desarrollar dentro de este proyecto de animación 3D, los cuales consisten en: modelación, texturizado, sistema de huesos, gestos faciales, animación de los personajes, iluminación y renderizado.

28 PATMORE, Chris. Curso completo de Animación. Barcelona: Editorial Acanto, S.A. 2004, P. 118

Modelando

Texturizando

Sistema de Huesos

Morfismos

Animando

Previsualizando

Iluminando

Renderizando

/modelando/ Personajes tridimensionales

El uso del software 3D permite construir cualquier objeto que se tenga en la imaginación, pero antes de realizar dicha tarea se recomienda plasmar en papel lo que se quiere obtener, esto se lleva a cabo con el modelado y existen varias técnicas, sin embargo una de las más conocidas es por medio de objetos geométricos que ofrecen los programas, en otras palabras es como ir esculpiendo en arcilla o plastilina pero en una pantalla de computador.

Antes de iniciar con este paso, se dejó claro que no se podía perder la esencia de lo plasmado en el diseño de personajes y escenarios, por tal motivo los modelos 3D que se iban a crear debían mantenerse lo más fiel posible a los bocetos plasmados en papel. En esta fase del proyecto fue necesario dividir el trabajo de producción, ya que se planearon construir diferentes escenarios y la cantidad de elementos que hacen parte de estos eran demasiados, incluyendo a los dos personajes centrales, de esta forma se quería optimizar los flujos de trabajo.

Siendo exigentes con lo planteado en el *concept art* el modelado de los personajes fue una de las tareas que presentó más dificultades, a medida que se avanzaba en el proceso se fueron presentando varios inconvenientes, entre ellos, los primeros modelos no guardaban fidelidad al diseño en papel, lo que se constituyó en un ejercicio arduo de constante corrección hasta llegar al modelo final, el cual llenó las expectativas fijadas. (fig 35)



Fig 35. Proceso de modelado 3D de los personajes.



Fig 36. Diferencias entre el personaje joven y el anciano, que marcan el contraste entre la juventud y la vejez.



CG» En el diseño de los dos personajes, se debían evidenciar sus diferencias, las cuales estaban marcadas por sus edades, lograr la apariencia de un niño de 14 años y la de un anciano de 81 años era interesante, ya que para ello se tuvo que acentuar en algunos rasgos como las arrugas, la calvicie, un cuerpo más delgado y una espalda encorvada para Toño el anciano, mientras que para Toñito los rasgos a resaltar era su sonrisa, sus grandes ojos, un cuerpo más erguido y abundante cabellera (fig 36).

Ob» Por la compleja tarea que es modelar un personaje en el software 3D, fue necesario observar con mucho detenimiento videotutoriales que se convirtieron en una guía práctica, ya que los modelos deben tener ciertas especificaciones técnicas, por ejemplo, el adecuado manejo de la malla en las articulaciones, que en su momento ignorábamos, y fueron de ayuda para el desempeño de esta fase, aquí cabe destacar la importancia de hacer un buen uso de herramientas como la internet, en donde se pueden conseguir la mayoría de estos videotutoriales.



Fig 37. El software 3D permitió modelar personajes y escenarios a escala real, lo cual facilitaba que hubiera una buena interacción entre estos.

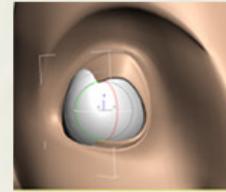
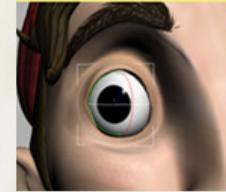


Fig 38. Al crear un ojo ovalado, no mantiene su eje de rotación y por ende se superpone sobre la malla del rostro del personaje.



Al crear un ojo totalmente esférico, este problema desaparecía, ya que mantiene su eje de rotación.



Fig 39. Con el objetivo de optimizar recursos, fue necesario eliminar partes del cuerpo como brazos, piernas y torso y reemplazarlos por la ropa, para que esta cumpliera la misma función.

CT»» Inicialmente el modelo 3D del personaje debía cumplir con ciertas especificaciones, como su estatura, su textura física y dimensiones, que permitirían más adelante crear sus espacios de interacción a escala, dentro del software 3D (fig 37).

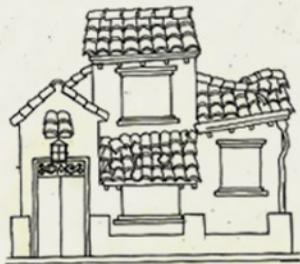
Un aspecto que presentó dificultad fue el modelado de los ojos, ya que en un principio el personaje en 2D tenía ojos ovalados y al realizarlo en 3D, este dejó ver serias dificultades a la hora de animarlo, porque de esta manera no mantenía su eje de rotación, lo cual llevó a

corregir su forma ovalada a esférica y en consecuencia el rostro tuvo que ser modificado tratando de no perder sus rasgos característicos (fig 38).

Luego de terminar con el modelo del personaje “Toñito el diablito”, se modeló a partir de este, al personaje “Toño el viejo”, ya que el software facilitaba esta tarea, permitiendo envejecer al modelo, conservando un parecido físico entre ambos.

Una vez se finalizó el modelado de los personajes y su respectivo vestuario,

se realizaron pruebas previas de animación con ropa, llamada “cloth simulation”, con el objetivo de visualizar si este método era apropiado dentro de nuestras capacidades técnicas, sin embargo producto de estos ensayos y errores, se tomó la decisión de no usarla, ya que consumía muchos recursos tecnológicos en cuanto a hardware se refiere. En consecuencia se optó por eliminar partes del cuerpo y sustituirlas por el vestuario, en otras palabras el vestuario sería el cuerpo del personaje. (fig 39)



/modelando/ Construyendo los escenarios.

Así como lo comenta Chris Patmore *“Reunir todos los elementos de su animación en 3D será una tarea tan larga como crear una animación lineal en 2D. Aunque no tiene necesidad de crear todos los cuadros de la acción, si tiene que construir todos aquellos objetos que aparezcan en escena. Y eso significa todo. Cuanto más realista quiera que sea su animación, más será lo que deba construir”*,²⁹ se coincide con este planteamiento, ya que en esta fase del proyecto ocurrió algo similar, los escenarios que se planificaron contenían muchos elementos que hacían parte de su decoración, esta labor se consideró como una de las más importantes y arduas a la hora de modelar, porque de ellos dependía en gran parte la magia particular que se quería comunicar.

CG» Vale la pena señalar que existen muchos sitios web, donde se pueden descargar objetos como muebles, carros, puertas, ventanas, incluso personas, con el ánimo de facilitar este trabajo, sin embargo la intención de este proyecto era abordar cada fase y poder experimentarla, además, cada objeto que se diseñó debía tener características propias del entorno donde tiene lugar la historia, estos elementos no fueron diseñados por simple decoración, siempre se tuvo presente que debían apoyar la comunicación visual de la narrativa.

Ob» Para obtener la apariencia deseada en el mundo 3D que se estaba construyendo, la observación del interior y exterior de las casas del sector céntrico de Popayán y de nuestro propio entorno habitual fue de gran ayuda, solo basta con echar un vistazo a nuestro alrededor y veremos un gran sin número de objetos y cosas que componen la decoración del lugar, cabe resaltar que siempre se estaba buscando referentes que remitieran al pasado y al presente, se buscaba que los decorados estuvieran acorde a los momentos de la historia.

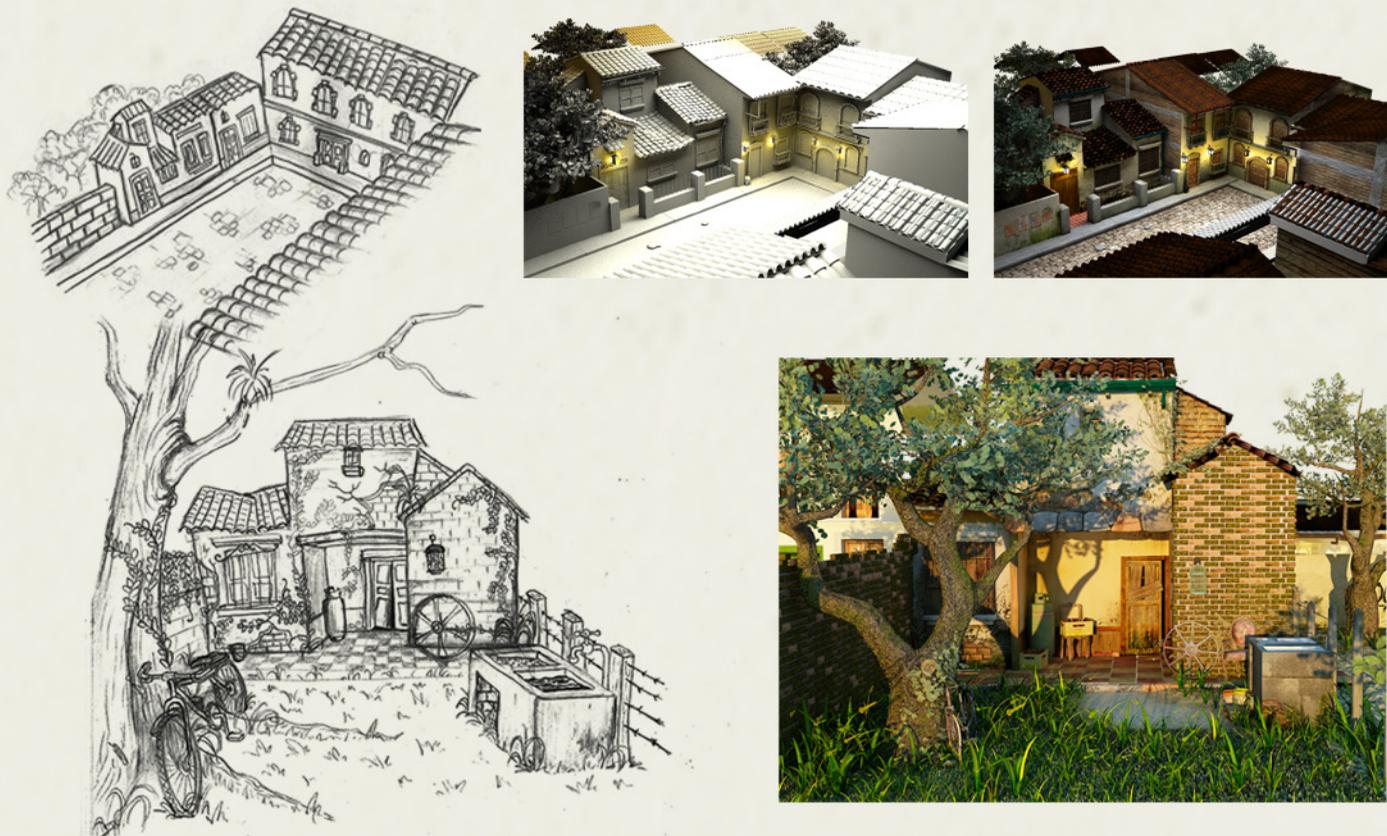


Fig 40. Proceso de creación de escenarios desde los bocetos en papel hasta su finalización al modelo 3D.

CT» Por otra parte se apoyó también en la construcción de escenarios y fondos en 2D, este método es utilizado en grandes y pequeñas producciones que lo requieren, de ser bien utilizado este recurso complementa positivamente a la narrativa y estética de la producción y se evita modelar elementos como las nubes, paisajes, montañas, fondos de ciudad por nombrar algunos, que consumirían demasiado recursos tecnológicos y humanos de hacerse en el software 3D, en consecuencia para el corto fue necesario realizar fondos como el cielo, techos y casas vecinas, montañas y atardeceres.

Teniendo claro los distintos escenarios se diseñaron los planos de la calle con medidas reales tomadas de nuestro entorno, para luego modelar las casas

que iban hacer parte de estos. Esto facilitaría que el personaje pudiera interactuar con su entorno de manera convincente.

La casa se convirtió en un reto de modelado y por la importancia que esta representaba en la historia, debía quedar como se había diseñado, eran tantos elementos que hacían parte de este escenario que cada uno de ellos era pieza clave dentro de la narrativa. (fig 40).

/texturizando/

Creando ambientes y atmósferas

El texturizado es una de las posibilidades que ofrece el programa de 3D para crear apariencias más realistas o por el contrario apariencias fantásticas, esta determinación va de acuerdo al tipo de producción que se vaya a realizar o del gusto de los directores, esta técnica consiste en aplicarle a los objetos modelados en 3D un mapa de textura o imágenes, estas pueden ser fotografías o imágenes creadas en programas especializados en 2D como Photoshop, Painter entre otros, dicho de otra manera, es como envolver una caja de regalo, donde la caja es el objeto modelado y el papel regalo es la textura.

Esta fase de la producción, era una de las que genera mayor expectativa, ya que se habían fijado algunas pautas de color en el *concept art* y se tenía claro que las texturas utilizadas, más allá de decorar los espacios, debían transmitir la esencia de la ciudad, las texturas ayudaron a crear la estética y las atmósferas necesarias para cada escenario. (fig 41)

A medida que se iba realizando el ejercicio de experimentación con las texturas que se habían conseguido, y luego de ensayos y errores, se fue definiendo la estética que definitivamente se querían mostrar, aquí es importante resaltar que por medio de este ejercicio la intención era buscar una identidad gráfica que le diera cierta particularidad al cortometraje y a su vez empezar a definir un estilo propio como diseñadores y productores de este tipo de proyectos en un futuro, sin embargo esto puede significar años de experimentación para conseguirlo.



Fig 41. Concept art, propuesto para la estética del cortometraje.



Fig 42. Imágenes de texturas recopiladas en el recorrido en el sector histórico de la ciudad de Popayán.

CG» Las texturas que se consiguieron ayudaron a crear los ambientes y atmósferas adecuadas para cada escenario, estas se fueron consiguiendo teniendo en cuenta lo que se había planeado en el *concept art* y por medio de un tratamiento digital en Photoshop, se logró darle la apariencia deseada (fig 42), utilizando el recurso de los contrastes se le fue dando a cada imagen las tonalidades para adquirir dicho efecto, un ejemplo de ello son las habitaciones de Toño, en ellas fue necesario utilizar texturas de cal en las paredes asemejándose a las paredes de las casonas del centro de Popayán, pero los colores para cada momento fueron diferentes, con el color blanco

y verde en el pasado “Habitación de Toñoito” se buscaba crear un ambiente más alegre, claro y cercano a estas casonas, y con tonos tierra como el color beige y café, en el presente “Habitación de Toño el anciano”, se quería transmitir un ambiente más relajante y pasivo que fuera de la mano con la personalidad de un adulto mayor, en este punto es importante aclarar que el resultado de estas atmósferas va de la mano con la iluminación, de la cual se hablará en otro capítulo (fig 43- 44).

Por otro lado, cada escenografía se fue dotando de algunos elementos gráficos que hicieron parte de los años de formación como diseñadores y experien-



Fig 43. Verde: significa esperanza, razón, lógica y juventud, aquellos que prefieren este color detestan la soledad y buscan la compañía, también se lo asocia con las personas inteligentes y sociales.

Blanco: su potencia psíquica es siempre positiva y afirmativa. Los cuerpos blancos nos dan la idea de pureza y modestia. Leandro De Corso



Fig 45. Iguana producto de ejercicio bidimensional de taller I (Diseño Gráfico)



Fotografía: primera comunión Ayda Astudillo, usada para decoración de habitación Toñito.



Fotografía: Gabriella Díaz, usada para decoración de la sala de la casa de Toñito.



Fig 44. Color Beige aporta calidez y confort al ambiente, es un color de tierra suave sereno aunque también melancólico, se asocia a un estilo clásico, invita a la comunicación tranquila y amistosa. [En línea] Disponible en la web: http://blog-psicologia-blog.blogspot.com/2010/01/psicologia-del-color_18.html



Fig 46. Imágenes utilizadas para la texturización de la piel de los personaje.

cias y recuerdos personales con el fin de ver representado un poco la experiencia de los autores (fig 45).

El texturizado de los personajes, se apoyo de fotografías reales de piel humana, en este caso Marco Díaz autor de este trabajo y su señora madre sirvieron de modelo para dicha tarea con lo cual se le dio un aspecto mas orgánico a los personajes (fig 46).

Ob»» Vale la pena señalar que durante todo el recorrido de investigación, la observación sirvió para ir identificando ese material visual que más adelante podríamos utilizar, es así como la ciudad ofreció los espacios para la exploración y búsqueda de las texturas utilizadas en la producción, este recorrido se convirtió en una experiencia de indagación y reconocimiento de nuestro contexto, el que muchas veces ignoramos o simplemente no se le presta la atención adecuada, existe en él una gran riqueza de elementos y texturas que pueden ser empleadas para cualquier proyecto de diseño que lo requiera, basta con tener una cámara fotográfica para poder captarlas.

CT»» Las imágenes generadas en computador pueden llegar a representar la realidad o la fantasía, sin embargo, el objetivo era llegar a definir un estilo que estuviera en medio de estas, por lo cual, el uso de fotografías y texturas recopiladas fueron tratadas digitalmente, de modo que pudieran llegar a tener estas características.

Las fotografías e imágenes utilizadas para toda la fase de texturizado, tuvieron una resolución alta, esto con el fin de apreciar las texturas y los detalles en el producto final "Animación".

/sistema de huesos/

Dotando de soporte a los personajes

El sistema de hueso es uno de los recursos que emplea el software 3D para otorgarle a los personajes 3D soporte y movimiento, básicamente su función es la misma que cumple los huesos del esqueleto en el cuerpo humano, esta labor resulta ser compleja ya que necesita de muchos conocimientos técnicos y de gran experiencia para desarrollar un sistema profesional, por tal motivo en este proyecto se creó un sistema de huesos “sencillo”, en otras palabras no contenía demasiadas especificaciones técnicas, ya que existen varios métodos para esta tarea (fig 47).

Luego de dotar a los personajes con el sistema de huesos se continuó en una tarea llamada Skinning, la cual consiste en darle a la piel posibilidades de movimiento con respecto a las articulaciones de los huesos, ósea que la piel se estire o se pliegue cuando halla un movimiento, como por ejemplo la articulación de codo (fig 48). A pesar de que estos paso fueron de los más complejos, resultó ser uno de los que en poco tiempo se desarrolló gracias a que se siguió un video tutorial que facilitó la tarea.

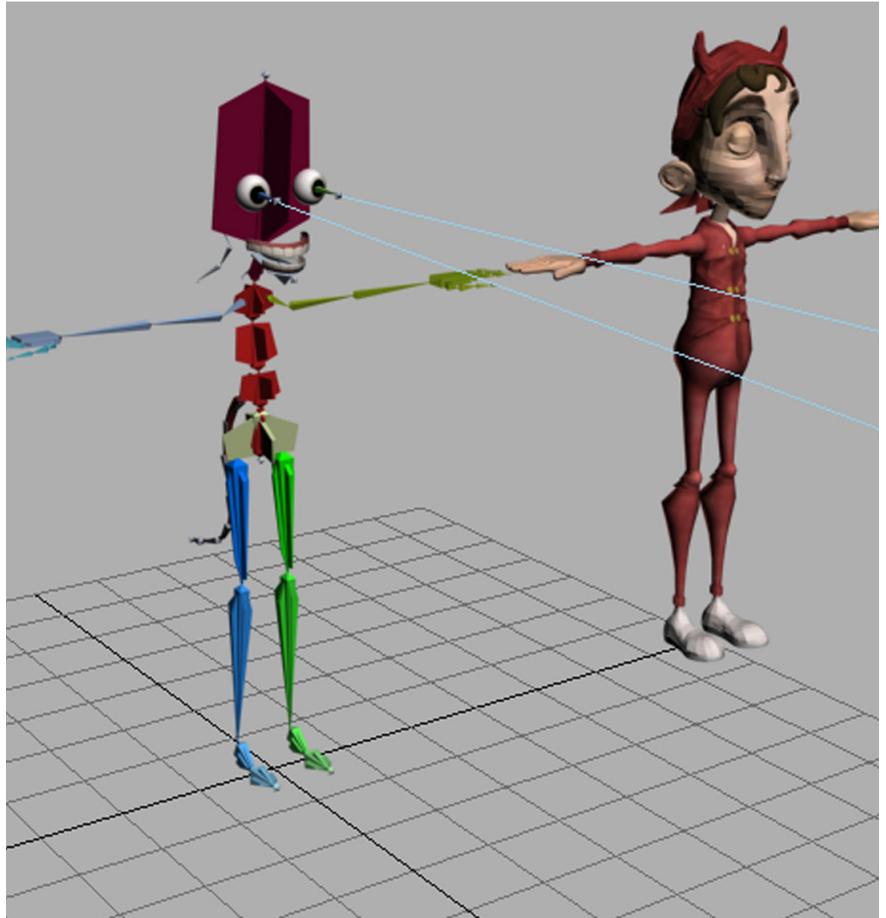


Fig 47. Sistema de huesos, creado para los dos personajes, fue realizado bajo el seguimiento de un videotutorial.

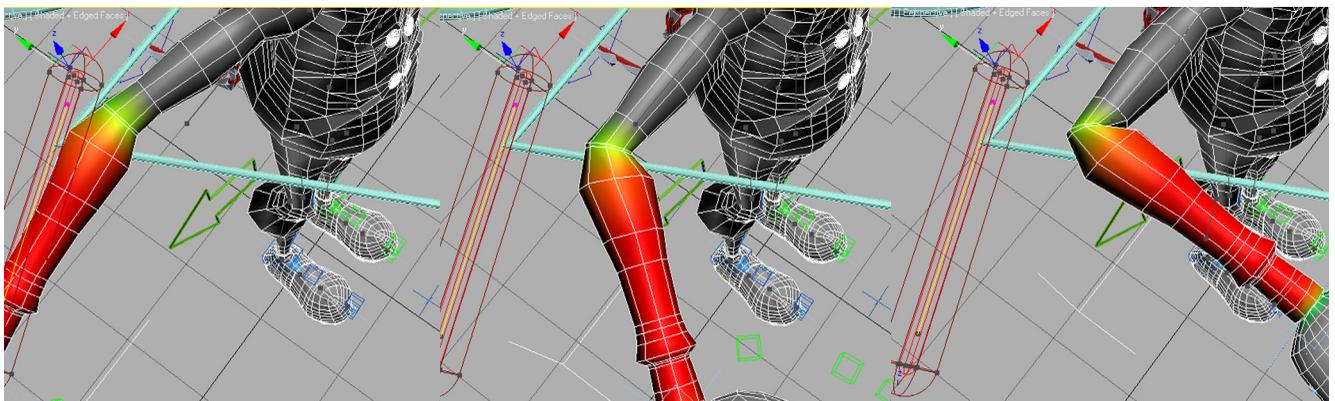


Fig 48. Skinning: Proceso de acoplar la piel con los huesos.

/morfismos/

Expresiones faciales

Es un método que se usa para animar el rostro de los personajes con el fin de generar gestos y expresar sentimientos y emociones como la alegría, tristeza, ira, asombro, dolor, etc., con el fin de imprimirle personalidad y que el personaje adquiera más realismo en la escena.



Fig 49. Contrastes entre alegría y melancolía de los personajes

CG» Para este proyecto de animación, se plasmó sobre papel los gestos que diferencian a los personajes, dejando claro el evidente contraste entre la alegría y la tristeza, para Toño el anciano los gestos debían comunicar tristeza y melancolía, por el contrario los de Toñito debían ser alegres, espontáneos y divertidos (fig 49).

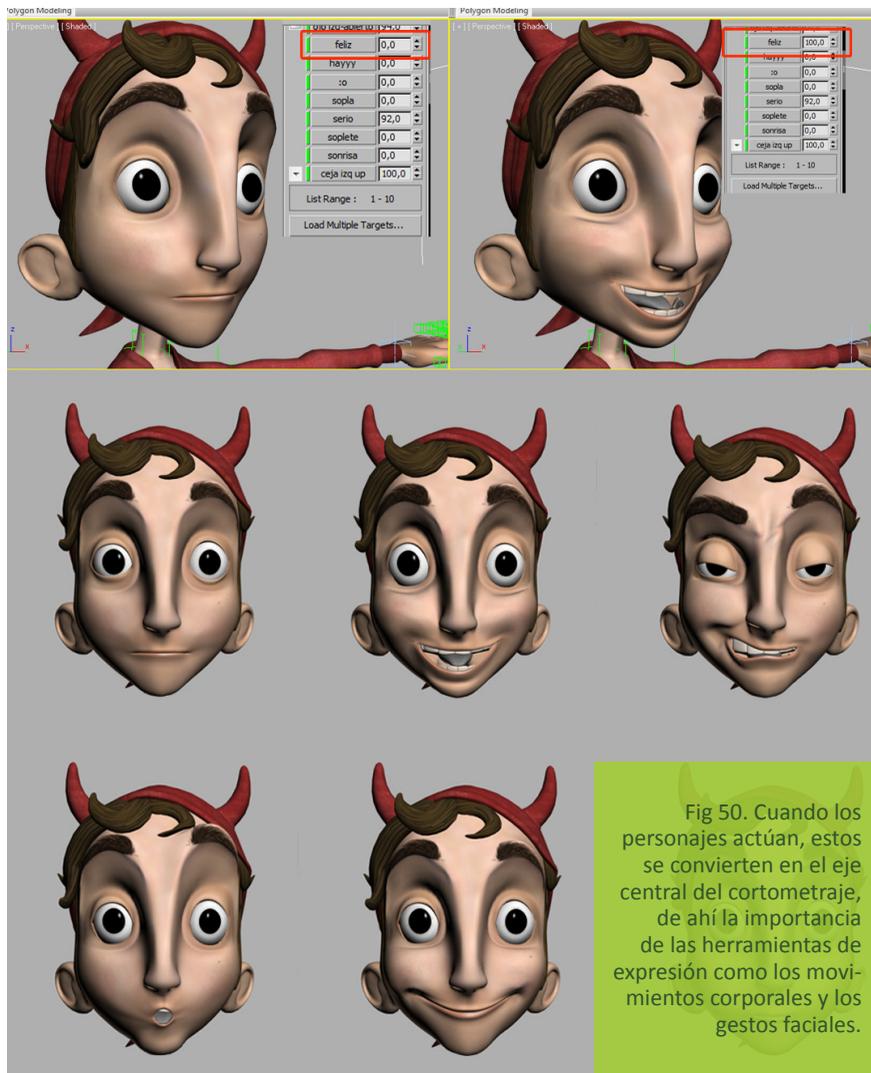


Fig 50. Cuando los personajes actúan, estos se convierten en el eje central del cortometraje, de ahí la importancia de las herramientas de expresión como los movimientos corporales y los gestos faciales.

Ob» Para este ejercicio fue necesario observar y estudiar por medio de un espejo las expresiones propias y ver con detenimiento la gestualidad de otros personajes en películas y cortometrajes, todo esto con miras a captar las emociones que podrían servir para los personajes de la historia, aquí cabe resaltar que varios de los morfismos poseían características de los autores.

CT» Hay varios métodos que permite el software 3D en el manejo de los gestos, sin embargo el que se empleó para la animación, se llama “Morpher” y consiste en modelar cada expresión o gesto por separado para luego ser manipulados en conjunto. Para Toñito el diablito fue necesario modelar diecisiete gestos y para Toño el anciano se realizaron ocho.

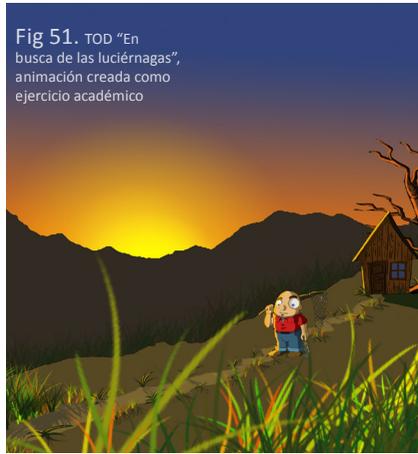


Fig 51. TOD "En busca de las luciérnagas", animación creada como ejercicio académico



Fig 52. RT2, animación creada como ejercicio académico



Fig 53. Animación creada para la socialización de anteproyecto de grado.



Fig 54. Animación creada como ejercicio de reconocimiento del software 3D.

/animando/ Dando vida a Toño

"Tanto si se trabaja con lápiz como con muñecos o píxeles, para crear secuencias animadas efectivas es fundamental expresar pensamientos, emociones y acciones. Y aunque en las películas animadas se alaba sobre todo el trabajo de los actores que ceden sus voces a los personajes-especialmente cuando se trata de "estrellas" que venden la película-, es el animador quien crea la interpretación de los personajes mediante recursos visuales".³⁰

La animación en el software 3D, consiste en darle movimiento un personaje o cualquier objeto inanimado que lo requiera, según la intención comunicativa del proyecto, hemos visto la evolución de la animación por medio de películas como Toy Story I, Bichos, Sherk hasta las últimas que hay en el merca-

do como Valiente y el Hotel Transylvania por mencionar algunas, gracias al esfuerzo de grandes equipos de trabajo, con las mejores máquinas, programas y la mejor tecnología se ha logrado avanzar enormemente en este campo, hasta llegar a ser uno de los más complejos y profesionales que hay dentro de la industria de la animación CGI.

Por consiguiente, esta fase del proyecto era quizás una de las más esperadas, ya que significaba comenzar a dar vida a la historia. Aunque se tenía idea de cómo iniciar este proceso gracias a trabajos realizados anteriormente en ejercicios académicos (fig 51 - 54), no eran suficientes para enfrentar este reto, debido a que la realización de un cortometraje implicaba tener en cuenta aspectos de animación mucho más preci-

dos, para poder comunicar y transmitir al espectador, todas las emociones y el mensaje que se desarrollaron y se planificaron durante toda la narrativa que contiene la historia.

Para ello fue necesario indagar las bases teóricas, que se han desarrollado en este campo, como son los doce principios de la animación (Estirar y encoger, Anticipación, Puesta en escena, Acción directa y pose a pose, Acción continuada y acción superpuesta, Entradas lentas y salidas lentas, Arcos Acción secundaria, Timing Exageración Dibujos sólidos, Personalidad o apariencia), que se deben tener en cuenta en la producción de proyectos de animación.

Fig 55. Escena donde baila toñito, fue incluida en esta fase del proyecto.



Fig 56. Movimientos rápidos de Toñito.



Fig 57. Movimientos pausados o lentos de Toño el anciano



CG» En medio de este ejercicio surgieron nuevas ideas, que aportaron de manera positiva a la historia, una de ellas fue, que Toño el diablito bailara al ritmo de su propia música, una acción del personaje que no se había pensado, pero que resaltaría características tradicionales de estos grupos musicales y que además le añaden un toque de humor y gracia al cortometraje (fig 55). Por otro lado se suprimieron otras, que no funcionaban con la narrativa y algunas que por su complejidad en la producción fueron modificadas para evitar futuras complicaciones.

Los contrastes en esta parte también estuvieron presentes, debido a que la historia planteaba una marcada diferencia entre la alegría y la tristeza, las cuales serían enfatizados por los mo-

vimientos y gestos de cada personaje. Para la animación del personaje de Toño El diablito fue necesario resaltar por medio de movimientos rápidos y expresiones como la sonrisa y la sorpresa, la parte alegre del cortometraje, por otro lado los movimientos lentos, pausados y miradas nostálgicas de Toño el anciano, hacían referencia a un ambiente de tristeza y melancolía (fig 56-57).

La animación es, básicamente, un arte metafórico perfecto para reflejar todo tipo de situaciones y mostrar diferentes perspectivas e ideas sobre la cultura en la que vivimos.
Paul Wells



Ob»» Por otra parte en la búsqueda de llegar a realizar un buen trabajo de animación, se asumió el rol de cada personaje para actuar y poner en escena cada una de las tomas como se planeó en el guión gráfico, con el fin de observar los movimientos, gestos y expresiones que se querían transferir a los modelos 3D. Cabe resaltar que en este ejercicio se buscaron espacios que permitieran simular los escenarios donde se llevaban a cabo la historia (fig 58 - 59).

Desde que se empezó la planeación del proyecto, la observación de movimientos en personajes se convirtió en un ejercicio permanente, donde los cortometrajes, las películas, videoclips, personas de la vida real e incluso los

movimientos propios, fueron el material visual de apoyo para esta etapa, teniendo en cuenta lo anterior, se tuvo presente que los movimientos de los personajes debían tener características que los identificaran y fueran consecuentes con las emociones que se querían comunicar en cada una de las escenas.

Fig 58 - 59. Ejercicios de actuación grabados en video, para ser utilizados como referencia en el movimiento de los personajes



CT» En la animación de personajes es necesario que los movimientos se vean fluidos y creíbles, para esto, algunas empresas utilizan técnicas de captura de movimiento con trajes y equipos especializados que optimizan esta labor, en este caso se tomó como referencia este método, diseñándose un traje artesanal y experimental especialmente para la escena donde “Toño el diablito” bailaba, ya que por la complejidad de ésta, era necesario buscar otras alternativas que ayudaran a precisar los movimientos, para luego copiarlos al modelo 3D, sin embargo por ser este el primer intento en este tema, no hubo un resultado relevante (fig 60-61).

Una vez comprendido los principios de animación y plantear los nuevos ajustes derivados de la experiencia actuarial, se entró a la parte técnica de la animación, sin embargo en el transcurso de este proceso los computadores en los cuales se venía desarrollando todo el proyecto, evidenciaron su baja capacidad de producción para la animación 3D, por consiguiente fue pertinente adquirir nuevos computadores que realizaran de forma más eficiente estas tareas*.

Fig 60 - 61. Ejercicios de actuación grabados en video, con el traje artesanal de captura de movimiento, para ser utilizados como referencia en el baile de Toño el diablito.

* El hardware con el que se inicio el proyecto a pesar de tener buenas característica tecnológicas, su rendimiento no era el más adecuado para llevar a cabo todo el cortometraje de animación 3D, debido a que se quería realizar una producción de buena calidad, fue necesario renovar ciertas partes de los equipos, como el procesador, board, memoria RAM y tarjeta gráfica.

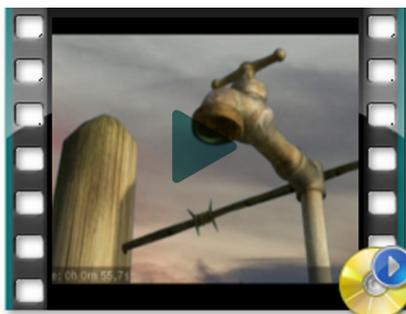
Especificaciones de hardware renovado

Procesador Core i7 3.4 Ghz
Board Asus P8z68
Memory RAM 8Gb
Tarjeta gráfica de 1Gb

/previsualizando/

Animatic 3D

Los programas de animación 3D dan la posibilidad de ver en video las escenas que se van realizando, cabe aclarar que por cuestiones de recursos tecnológicos, estos por lo general son de baja calidad, y permiten hacer una previsualización de la animación 3D de una forma mucho más precisa a lo que podría ser el producto final. Este elemento le deja ver a los realizadores aspectos como los movimientos de los personajes, cámaras y el tiempo que tardan estos en realizar una acción determinada, esto con el fin de ir tomando decisiones que ayuden a la realización de la producción.



ANIMATICCG.avi

Fig 62. PRIMER ANIMATIC 3D

Tiempo duracion : 5:12 seg
Formato: 640 x 480 px
Técnica: 3D



ANIMATIC FINAL 3.avi

Fig 63. SEGUNDO ANIMATIC 3D

tiempo duracion : 5:58 seg
Formato: 640 x 480 px
Técnica: 3D

Una vez terminado el animatic 3D, se tuvo la oportunidad de ver las escenas ya terminadas, con base a esto, se desarrolló un esquema para la musicalización del cortometraje, en el se planificó los momentos que debían tener música y por supuesto el tipo de música, Teniendo en cuenta lo anterior, en el cortometraje se manejaron dos clases de música, como son la música de fondo que acompaña a toda una escena y sirve para acentuar un momento emocional y la música incidental que es la que acompaña una acción o movimiento determinado, ej: cuando un personaje está caminando de puntitas”.

Cabe destacar que existen dos momentos en el corto que llevan una carga emocional de contraste, como la alegría y la tristeza, por lo tanto éstos debían ser acompañadas con una melodía que reforzará y transmitiera dicho sentimiento (fig 64).



Fig 64. Esquema de musicalización

Se definieron tres grandes momentos en el cortometraje y para cada uno se defino el tipo de música que debía llevar, con esto se buscaba marcar los contrastes con respecto a este tema.

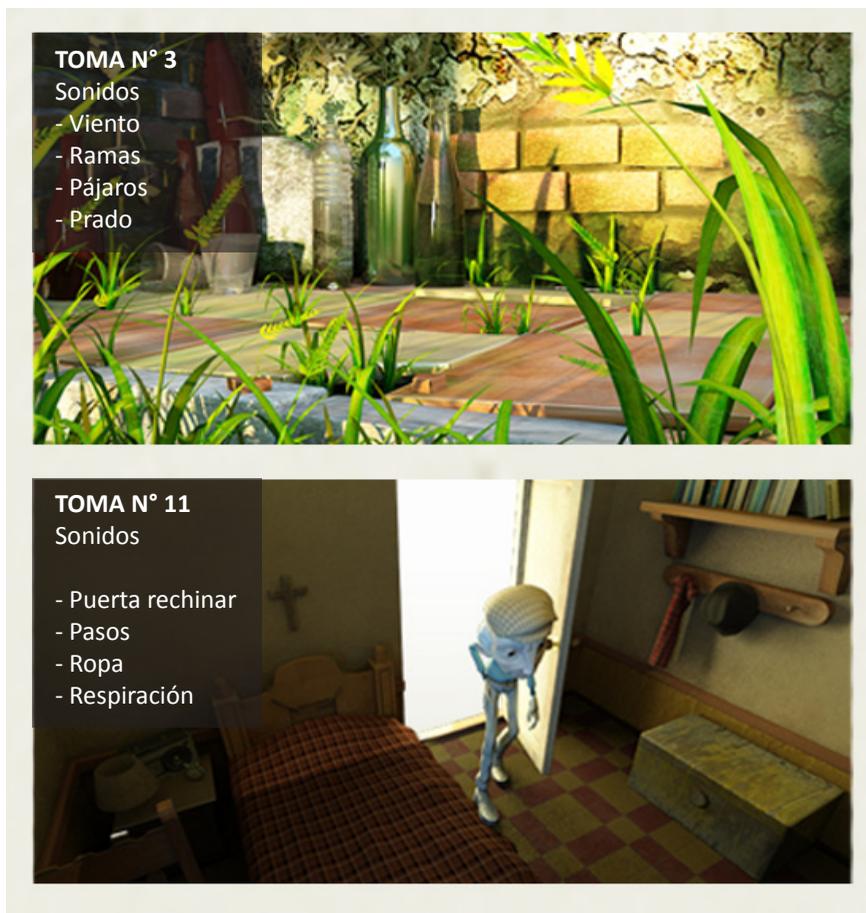


Fig 65. Con los animatics se pudo observar una por una las escenas del cortometraje para ir detallando los sonidos que debían llevar.

Fig 66. Toma exterior casa de Toño, fue incluida para mostrar más detalles de la cuadra donde vive el personaje.

Debido a la poca experiencia en este tipo de producciones, fue necesario realizar dos animatics (fig 62-63), en el primero se pudo observar un gran número de errores que se habían presentado a nivel de: narrativa, tiempos de animación, colores y texturas, movimientos y gestualidades que no dotaban de personalidad a los personajes, en consecuencia se tomaron las medidas necesarias para corregir y ajustar esos detalles. Teniendo en cuenta lo anterior, el segundo animatic ya contenía los ajustes necesarios, en el ya se tenía claro el tiempo de duración del cortometraje y la edición de las escenas, por tal motivo, este estaba listo

para ser entregado a las personas que se encargarían de la ambientación musical y del foley “sonidos ambientes” que requería la producción.

Otra de las ventajas que ofrece el animatic 3D, es que en él se puede observar las escenas y sacar la lista de efectos de sonido, música ambiental, transiciones y efectos visuales que deben ir en cada una (fig 65).

Otro aspecto a resaltar fue el tiempo final de duración en los animatics, en ellos se puede ver que las diferencias radican en la toma de decisiones que se presentan a medida que avanza el proyecto, ejemplo de ello es, la inclusión de nuevas tomas o escenas que no se había planeado en el guión gráfico, debido a que el software ofrecía más posibilidades en el manejo de cámaras que no se contemplaron en el momento de hacerlo (fig 66).

/iluminando/

Luces y sombras

Como en todas las fases de la producción, la iluminación requería de gran dedicación y cuidado (fig 67), ya que de ella dependía en gran medida el resultado visual de los objetos y escenarios, la mala utilización de ésta herramienta podría causar una apariencia no deseada, el uso de las luces debían ser las más adecuadas según la toma, el ángulo, incluso la hora del día, este tipo de detalles no se podían pasar desapercibidos para llegar a lo planificado.

El resultado final fue el producto de un arduo trabajo de experimentación, en el cual el ensayo y error fueron determinantes para hallar una iluminación que cumpliera con las necesidades que el cortometraje requería, ya que en la animación, la unión de muchos factores son los responsables de que la his-

toria tenga el impacto visual deseado, y la iluminación no se escapa a esta condición. Como se planteó en el guión gráfico, los ambientes provocados por las luces debían ser bien manejados y marcados para dar la sensación de alegría y tristeza, que son los principales estados emocionales que se transmiten en el desarrollo de la trama.

CG» En esta fase es importante destacar las pruebas de “renders” que es el proceso mediante el cual el programa genera una imagen desde el modelo que se está trabajando, esto se le practicó a cada toma cuando se intentaba cuadrar la iluminación, con el objetivo de ver si ésta era la adecuada, ya que de ella depende el resultado final de la imagen, esta labor fue importante para hallar la estética que se había fijado y acentuar por medio de la luz esos momentos de contraste que existen en la historia.

Ob» La iluminación como en las anteriores etapas, fue fundamental hacer uso de la observación del mundo que nos rodea, se estudió el comportamiento de las diferentes fuentes de luz y las sombras que hallamos en nuestro contexto, tanto la artificial dada por un bombillo como la natural que la brinda el sol, estas proporcionan información útil como la intensidad y dirección, y ofreció pistas para saber cómo se podrían manejar en los diferentes escenarios del cortometraje.

Por otro lado, mirar cortometrajes, películas y programas de televisión, inspiró a tener en cuenta otros aspectos, como el manejo de las luces de colores que proporcionaban ambientes fantásticos y surreales que podían ser considerados para el proyecto.



Fig 67. Prueba de iluminación en el software 3D.

CT» Para cada escenario fue necesario crear un juego de luces, las cuales manejaban distintas intensidades, tamaños y colores, con esto se pretendía resaltar las diferentes atmósferas que se habían planeado con anticipación en el concept art, cabe aclarar que cada toma podía llegar a tener diferente manejo en la intensidad de la luz, ya que la cámara también debía ser ajustada o configurada para cada situación.

Aquí es importante explicar que en la fase de postproducción también se siguen haciendo correcciones o ajustes a cada toma para conseguir los efectos deseados.

/renderizando/

Observando resultados

Esta es la última etapa de la parte de producción, en donde se verá reflejado todo el trabajo realizado desde el modelado hasta la iluminación, como se había mencionado anteriormente, el Render es el proceso mediante el cual el programa genera una imagen 2D desde el modelo 3D que se está trabajando en la interfaz del programa. Dependiendo de lo que se quiere, este proceso puede tardar mucho tiempo, entre más realismo o resolución mayor será el tiempo de duración, para hacerse una idea, un segundo de animación está conformado por 30 cuadros o fotogramas y cada cuadro puede tardar en promedio varios minutos incluso días, si multiplicamos los minutos por los 30 fotogramas y esto por los segundos que tarda la toma, el resultado es bastante tiempo en este proceso.

CT» Siendo la primera vez a la que nos enfrentábamos a un proyecto de estas características, de antemano conocíamos que el proceso de render tomaría bastante tiempo, además de ser una de las etapas más estáticas por no decir aburridas, en donde nuestra labor era simplemente esperar y esperar hasta que este terminara, así que empezamos a indagar métodos adecuados que sirvieran para minimizarlos, encontrando un proceso llamado render por capas, que consiste en procesar o renderizar una escena en varios pasos, los cuales en la parte de post-producción serían unidos o compuestos, como se suele decir, consiguiendo reducir significativamente los tiempos. Teniendo en cuenta lo anterior, en esta fase no se podían cometer muchos errores, por tal motivo se debían revisar las configuraciones de las luces,

Esta etapa de renderizado lleva un tiempo aproximado de 3 meses, en los cuales se contó con dos computadoras que procesaron el render las 24 horas del día, cabe aclarar que tocaba enfriar los equipos luego de tiempos prolongados, para esto se apagaban por varias horas antes de volver con el proceso nuevamente, ya que esta tarea demanda muchos recursos a nivel de hardware y los computadores que se usaron son de escritorio, sin embargo existen servidores especializados o render farm (salones con equipos de última tecnología exclusivamente para renderizar), que usan los grandes estudios y compañías dedicadas a este mundo del 3D y gráficos por computador (fig 68).

texturas, formato, entre otras especificaciones técnicas de cada archivo o cada toma, antes de ejecutar el render, ya que un error acarrearía demoras, lo cual traduce a mayor tiempo de producción y el tiempo siempre estaba corriendo en contra del proyecto debido a que la Universidad otorga un tiempo límite para el trabajo de grado, sin embargo, era algo que definitivamente tocó experimentar, al revisar algunas de las tomas ya renderizadas se detectaron errores y defectos en los fotogramas como cambios de color, cambios de intensidad de luz por mencionar algunas, y esto representó volver a realizar nuevamente el proceso de renderizado.

Antes de renderizar las tomas, se tenía claro que la calidad de la imagen debía ser alta, por tal motivo, esta anima-



Fig 68. Render farm
(Granja de renderizado)

ción fue configurada con un formato de 1280 X 720 pixeles para cada fotograma, este permite ver la imagen en HD (high definition), y así poder apreciar las texturas y detalles incluidos en fases anteriores, por consiguiente, en promedio cada cuadro tuvo una duración de 16 minutos en el render y esto significó un tiempo considerable para dicha tarea.



Postproducción

Retoques Finales

/composición /efectos especiales/
sonidos/edición/making of/

Es la fase final de producción de un proyecto audiovisual, en ella converge todo el trabajo realizado en las fases anteriores y según la técnica empleada, los efectos especiales, el sonido ambientación, la musicalización o banda sonora y la edición deben ser consecuentes con la misma. Aunque esta etapa es corta en comparación con las que la precede, no deja de ser importante, ya que de ella se siguen tomando decisiones que afectan el resultado final del cortometraje, como lo es el caso de la sonorización, que si bien se va adelantando desde la producción, no es sino hasta tener una copia del producto final, que realmente inicia esta tarea.³¹

En este proyecto, la postproducción sirvió para dar los retoques finales que la animación necesitaba, para ello fue necesario el uso de software especializados como son After Effects, Adobe Audition y Premiere, cabe aclarar que cada tarea realizada en esta fase debía estar bien planificada y coordinada para que el resultado final tenga la homogeneidad que se deseaba.

31 PATMORE, Chris. Curso completo de Animación. Barcelona: Editorial Acanto, S.A. 2004, P. 118

Composición

Efectos Especiales

Sonidos

Edición

Making of

/composición/

Capas sobre capas

Según la técnica empleada para realizar una producción audiovisual, la composición de las tomas es una labor que requiere de especial cuidado, esta tarea consiste en unir o montar en un programa de edición, los elementos que se tienen por separado en una misma toma (fig 69), de modo que haya armonía en la imagen y no parezca que alguna vez estuvieron separados, para ser más claros, un ejemplo de esto en la animación 3D, es cuando hay fondo y sobre él se pone una secuencia de imágenes de un personajes en movimiento, con esta técnica se logra optimizar y reducir los tiempos de trabajo o de recursos tecnológicos como el render.

Esta se convirtió en la primer tarea de la fase de postproducción, cada toma estaba conformada por diferentes elementos o por capas si se habla en el lenguaje de un diseñador, las cuales fueron armadas en el software de edición, para así obtener la secuencia completa, con la que más adelante se pudiera avanzar en el desarrollo de los efectos especiales y sonidos que iba a llevar cada una.



Fig 69. Composición por capas

/efectos especiales/

Fabricando fantasías

Los efectos especiales, sirven para resaltar momentos que la narración lo requiera o para acompañar a un personaje en una acción determinada, sin embargo, no siempre aparecen en los momentos de mayor carga dramática o en las secuencias más largas, hay ocasiones donde este recurso puede ser utilizado para acompañar pequeños detalles que incluso pueden no ser percibidos a simple vista, pero que en conjunto transmiten algún tipo de sensación. Debido al avance tecnológico en este campo y al arduo trabajo que algunos efectos representan, hay quienes piensan que esta etapa debería ir en la fase de producción.

Es importante resaltar algunos aspectos técnicos que cumplen los efectos especiales en este tipo de proyectos,

ya que muchas veces, esta práctica es considerada por algunos como simple pirrotécnia.

- Refuerzan la tensión dramática de una escena o definen el estado de ánimo de los personajes mediante el uso efectivo de la iluminación o el detalle de las condiciones climáticas.
- Pueden protagonizar un fenómeno meteorológico y liberar la tensión dramática de una secuencia (normalmente, por medio de una explosión o un cataclismo natural).
- Ayudan a crear el entorno y reforzar la presencia de los personajes en éste.
- Los efectos especiales son los últi-

mos dibujos que se aplican a una escena, por lo que deben salvar cualquier brecha existente entre los personajes y los fondos y crear una ultima imagen homogénea y cohesionada.³²

Tomando como referencia lo anterior, este proyecto no fue ajeno a esta labor, varias de las escenas fueron apoyadas con efectos especiales para resaltar ciertos momentos de la narrativa y así conseguir el resultado deseado, aquí es importante señalar que el manejo de estos con las imagen de base (la toma) debe estar muy bien realizado, ya que con una mala adaptación se corre el riesgo de tergiversar la toma, y los efectos pueden robarse el show por así decirlo.

Por otro lado, todas las tomas del cortometraje pasaron por un proceso llamado Etalonaje, el cual ha sido definido como el proceso de alterar los valores de la intensidad y el color de una película o producción audiovisual,³³ dicho de otro modo ajustes de color, cuyo objetivo es el de equilibrar los tonos de color en todas las secuencias de imágenes, y así definir la estética final que debía llevar la producción, esta tarea se encuentra estrechamente ligada a los efectos especiales, ya que se utilizan los mismos programas digitales (fig 70).



Fig 70. Corrección de color o etalonaje en tomas del cortometraje.

Se realizaron bocetos en papel con diferentes diseños de efectos especiales, se pretendía llegar a un estilo que estuviera acorde a la temática y a la estética del cortometraje, con esto se buscaba planificar con anticipación el tipo de efecto que se quería mostrar y en qué escena deberían ir, cabe aclarar que a medida que se exploraba en los programas, estos podrían ser reemplazados por otros si así lo amerita la toma (fig 71-72).



Fig 71. Bocetos efectos visuales para Toñito.



Fig 72. Bocetos efectos visuales para Toño.

En el Etalonaje, siempre se tuvo presente el recurso de los contrastes, de esta forma se fue corrigiendo los colores de cada toma y se trabajó en resaltar los colores vivos en las escenas alegres, y en crear ambientes lúgubres para cuando la nostalgia era la protagonista (fig 73).

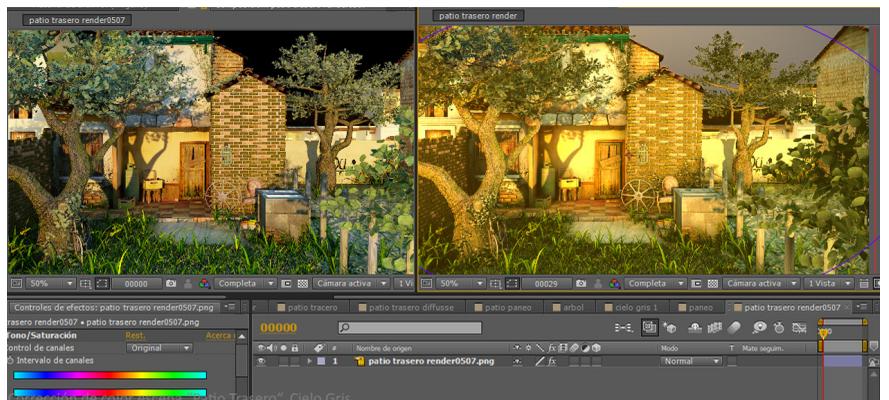


Fig 73. Corrección de color o etalonaje en tomas del cortometraje.

32 WELLS, Paul. Fundamentos de la animación. Barcelona. 2007 P. 162 - 163

33 QUINTANA, Angel comp. Pantallas Depredadoras. 2007 P. 146

CT» En la escena donde aparece Toñito el diablito bailando y tocando la flauta, el personaje se introduce en un mundo de fantasía en sí mismo, en ella se pretendía representar por medio de partículas iluminadas y movimientos que acompañan ese momento, la magia que produce la música en él, sin embargo hay que tener cuidado de no exagerar en los efectos especiales, debido a que el resultado puede llegar a ser muy llamativo a la vista y muchas veces son utilizados para maquillar una escena que es pobre en argumento, a diferencia, en este proyecto, la intención era comunicarle al espectador una sensación de fantasía y alegría (fig 74), o como dice Brophy P. *“describir la forma etérea y abstracta de la música”*.³⁴

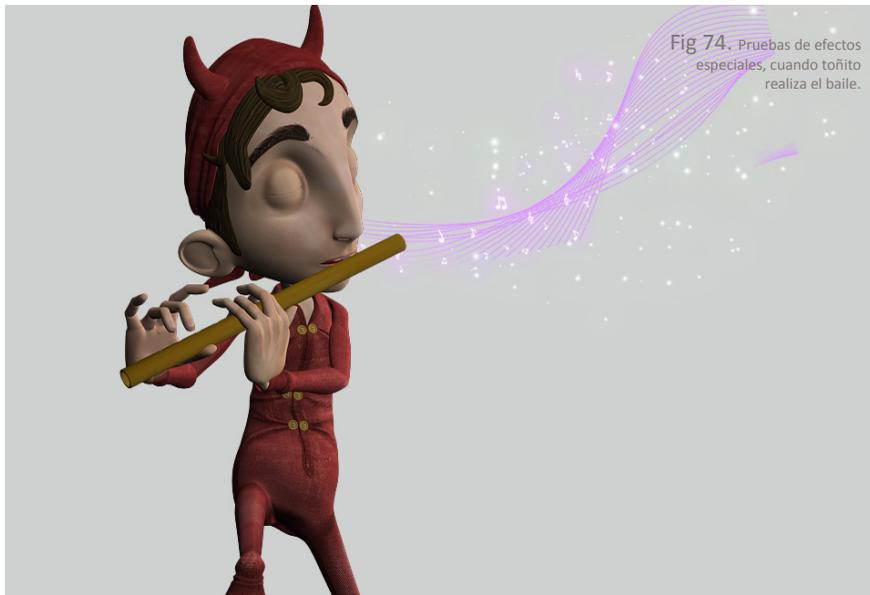


Fig 74. Pruebas de efectos especiales, cuando toñito realiza el baile.

Ob» Para los profesionales de efectos especiales, la observación de los fenómenos físicos es de gran ayuda para el desarrollo de estos elementos, sin embargo, en este caso, se acudió más a la imaginación debido a que los efectos deseados deberían ser acordes a la estética y la temática, aquí cabe aclarar que en muchas ocasiones la imaginación acude inconscientemente a la base de datos que hay en la memoria y el resultado puede llegar a ser parecido o el mismo que se ha visto en otras producciones, situación que sucedió con algunos bocetos, éstos presentaban características similares a otros que con anterioridad se habían visto (fig 75-76).



Fig 75. Escena de la película Ratatouille, Pixar



Fig 76. Bocetos de efectos especiales, Cielo Gris.

34 Wells, PAUL. Fundamentos de la animación. P. 115

/sonido/

Sonidos y música ambiente

Los efectos de sonido (Foley) o sonorización de una producción audiovisual, es una de las labores más interesantes de la fase de postproducción, ya que brinda la posibilidad de crear ambientes a través de sonidos, que en muchas ocasiones no corresponde al objeto que lo provoca, en algunas escenas se hace necesario resaltar algún sonido, si este ayuda a precisar la narrativa de la historia, igualmente se define la ambientación musical, este montaje se debe realizar en postproducción cuando ya se tiene la pieza audiovisual definitiva, como lo asegura Jaime Barros *“todo el montaje de sonido supone un esfuerzo, cuesta dinero y además sólo es útil para las imágenes definitivas; por tanto, no tiene sentido sonorizar antes de tener un montaje definitivo pues cada plano que se eliminase supondría además un esfuerzo añadido baldío.”*³⁵

Aquí es importante aclarar un poco más lo que es el foley, es un término adoptado por su creador Jack Foley quien fue una de las figuras más influyentes en la historia del cine sonoro y responsable del nacimiento del arte del foley y sus principales técnicas. El Foley es el arte de recrear en sincronización con la imagen todos los sonidos naturales, cotidianos y propios de personas y objetos. Esto incluye prendas, pasos al caminar, objetos en superficies, sonidos de movimientos de animales, entornos y cualquier objeto común que deba sonar en una obra audiovisual.

Los sonidos que se escuchan en las películas no son en su mayoría los que suenan en las grabaciones de sonido de directo (en el rodaje). Estos sonidos son recreados en postproducción

en un estudio de Foley, con el fin de ofrecer detalles, limpieza, exactitud y calidad a la hora de escuchar los sonidos de la obra y por último y no menos importante es la de poder doblar una película a otros idiomas si es el caso.

Para este proyecto se iba a asumir el rol de artista foley como parte del proceso de aprendizaje, sin embargo por motivos de tiempo, fue necesario contactar a una persona que tuviera experiencia en este tema, es así como llegamos a Camilo Morelo, Diseñador Gráfico de la Universidad del Cauca, de quien se tenía conocimiento por su buen trabajo de foley en trabajos personales y profesionales como el “leptografo”, además, con su intervención en esta fase se pretendía que la producción tuviera una buena calidad en los efectos sonoros, como lo afirma Robin Harlan y Sarah Monal Jacobs, artistas foley, *“crear sonido es como hacer magia, hay que engañar a la mente, para que crea lo que ve, es dar vida a la película”*.³⁶

Por otro lado, la musicalización presentó algunos inconvenientes, la música creada como banda sonora e incidental, no logró satisfacer las necesidades de los momentos de mayor carga emocional de la historia, cabe aclarar que el trabajo desarrollado por parte del encargado es de muy buena calidad, sin embargo por motivos de trabajo, no contaba con el tiempo suficiente para dicha tarea, y varias de las pautas fijadas como resaltar la alegría y la tristeza no poseían tal efecto.

En consecuencia, la musicalización de la animación, se llevó a cabo por medio de un trabajo de búsqueda constante, en el cual la internet ofreció las posibi-

lidades de su encuentro, para ello fue necesario utilizar loops (secciones cortas de las pistas musicales) y partes de piezas musicales, las cuales lograban comunicar y resaltar las emociones que se deseaban, estas fueron unidas para así componer de esta forma la banda sonora del cortometraje y posterior sincronización con las escenas.

En esta parte del proyecto, vale la pena resaltar que en una producción audiovisual como esta, se debe conformar un buen equipo de trabajo con los encargados de la musicalización y efectos sonoros, porque el resultado final depende en gran medida en la compaginación de sus integrantes, ya que se deben realizar continuas reuniones en las que se discuten los objetivos de la animación y se planifica el desarrollo de esta fase.

35 BARROSO, Jaime
Realización audiovisual. P. 178

36 Documental National Geographic
2012. [En Línea] Disponible en la
web: http://www.youtube.com/watch?v=3AcpN_2I_2E&feature=relmfu

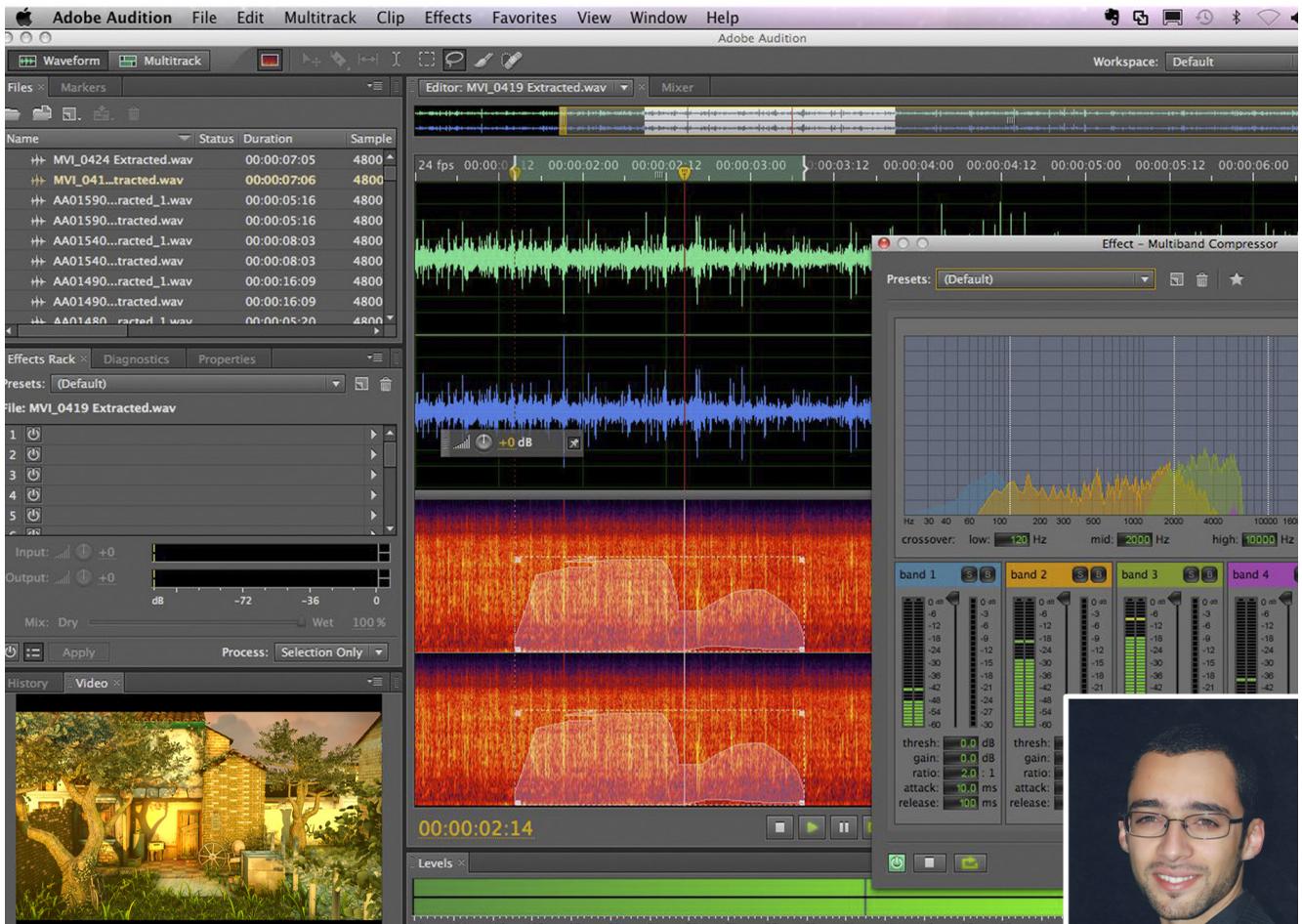


Fig 77. Proceso de adaptación del Foley.

CG» - Camilo Morelo: “mi experiencia al hacer el Foley de Cielo Gris fue nueva en muchos sentidos. Ya había participado en proyectos Foley antes, y este fue un reto interesante. Desde el Diseño Gráfico, fue muy enriquecedora, porque se pudieron aplicar conceptos de composición y diagramación, pero aplicadas a la sonoridad. Como diseñador gráfico, pude sentir que la parte del audio debía complementar los planos y encuadres propuestos por Jhony y Marco, y fue un reto pensar en el espacio tridimensional prácticamente solo con los sonidos (fig 77).

Ob» - Camilo Morelo: desde la Observación, puedo decir que todo trabajo de Foley es una observación auditiva, es decir, que no se puede abandonar en ningún momento los sentidos, se debe estar muy atento a lo que nos rodea, porque en cualquier lugar se encuentra la inspiración, o algo que nos hace falta. Siempre que estoy en medio de un proyecto Foley, mi oído se agudiza, y empiezo a ponerle atención a todo, porque es como si en alguna parte está el sonido que me hace falta.”

CT» - Camilo Morelo: desde la técnica, puedo decir que siempre es un nuevo aprendizaje cuando uno se enfrenta a este tipo de retos, porque en algunos casos los conocimientos técnicos te hacen falta, y debes indagar, o preguntar, en algunos casos. El manejo del software Adobe Audition me permitió plasmar los sonidos y combinarlos para apoyar la narrativa.



Fig 78. Proceso de adaptación de la música ambiente.

CG» Para esta parte es importante dejar claro que no se tenía mucha experiencia en la composición de piezas musicales a partir de instrumentos reales ni digitales, sin embargo para su desarrollo hubo un criterio de diseño fundamental, “la intención comunicativa”, pues la música así como el diseño comunican y transmiten un mensaje, y al fusionar imagen con sonido se pretendía reforzar este hecho y en consecuencia que el espectador capte de forma mas clara el mensaje.

Ob» Fue imprescindible observar y escuchar atentamente algunos cortometrajes y anotar que tipo de instrumentos servían mas para acentuar alguna acción. Al hacer este ejercicio, instrumentos como el violín, el piano, el arpa, eran claves para nuestra intención, así que la música que buscábamos debía contener estos instrumentos, pero mas allá de esto, estos debían marcar los momentos de tristeza y alegría que se habían pautado.

CT» Los sonidos que se usaron se encontraron en el sitio web: <http://www.audiomicro.com>, algunos son de paga y otros son gratuitos, sin embargo se buscaron sonidos libres de derechos. Luego de encontrar los sonidos que acompañarían a las diferentes escenas, se procedió a unirlos, el software que se uso fue Adobe Audition (fig 78).



Fig 79. Escenas del cortometraje.

/edición/ Armando el rompecabezas

Esta fase es la última del proceso de producción, en ella se busca unir todos los elementos que se tienen por separado como: las tomas, la música y los efectos sonoros (fig 79), para así obtener un producto unificado y de ella depende el éxito de la pieza audiovisual final, esta labor se realiza en software especializados para la edición, como Adobe Premier, Sony Vegas entre otros, los cuales facilitan su realización.

Igualmente, al entrar a esta fase final de producción de este proyecto, se unieron todas las piezas que se tenían por separado, se entraba en la tarea de armar el rompecabezas que habíamos creado en las fases anteriores, un aspecto clave a resaltar en este tipo de proyectos, es el especial cuidado que se debe tener con los archivos, de lo contrario, se pueden presentar problemas de organización lo que se traduce a retrasos en los tiempos de producción. Por otra parte, la sincronización del

sonido resulta ser una tarea bastante compleja debido a la exactitud que se debe manejar, para esta fase se contó con la participación de Camilo Morelo, de quien se habló anteriormente en la producción del foley, su experiencia en este campo apoyó la edición de los sonidos, se pretendía desde nuestras posibilidades, realizar el mejor trabajo posible ya que en producciones audiovisuales de mayor bagaje, esta función se lleva a cabo por gente especializada como un ingeniero de sonido, como lo comenta Chris Patmore, *"el ingeniero de audio también asegura los valores correctos y niveles de volumen y equilibrio entre las voces, la música y los efectos de sonido. Esta mezcla final se realiza con las imágenes"*³⁷, esto con el fin de que haya una cohesión integral de sus partes, y así obtener un producto audiovisual con mejor calidad.

Resumiendo, con la edición se culminaba el proceso de producción del

cortometraje Cielo Gris, con la gran satisfacción de llegar al final de su realización, y saber que un pequeño grupo de trabajo con dedicación, pasión y cariño lograron hacerlo, es aquí donde se ve reflejado el fruto de un gran esfuerzo que nunca quiso quedarse en papel. Por otra parte, es necesario aclarar que el equipo era consciente, que este es el primer producto audiovisual de estas características que realiza, por tanto es natural que en él se encuentren errores y múltiples falencias, a pesar de esto, se hizo todo lo posible para llevarlo a cabo de la mejor manera.

37 Wells, PAUL. Fundamentos de la animación. P.162 - 163



Fig 80. Proceso de edición.

CG» Se podría pensar que el diseño no tiene mucho que ver en esta fase, que solamente es unir tomas y organizarlas en una secuencia lógica, sin embargo el correcto uso de las herramientas en la edición, como las transiciones entre las escenas, las pausas y los cortes entre otras, deben estar bajo un criterio de diseño, ya que hay detalles que pueden parecer mínimos, pero que en muchas ocasiones le restan calidad al producto audiovisual final y no se obtiene la intención que como directores se ha fijado.

Ob» La observación en este caso podría parecer que no tuvo importancia, pero fue quizás uno de los instrumentos que mas aportó en esta fase, ya que el observar películas y cortometrajes no daban pistas para saber, cuales podían ser las mejores formas para unir las escenas, cabe aclarar que en esta parte hay profesionales que se dedican solo a la edición de piezas audiovisuales, incluso existe información teórica valiosa, pero el acceso a ella podía significar años de academia y experiencia.

CT» En la edición de la animación, fue necesario organizar los archivos en carpetas, las cuales contenía la información de cada toma, esto con el fin de llevar una organización que permitiera su fácil manejo en esta etapa de la postproducción, ya que la realización de la animación 3D, produce demasiada información como: imágenes en secuencia, imágenes de apoyo (texturas), imágenes por capas, fondos, pistas musicales, sonidos entre otras, que pueden causar un gran dolor de cabeza si no se lleva un orden claro.

/Making of/

La experiencia en video

Es un video a modo documental que traducido al español es (¿cómo se hizo?), expone como fue todo el proceso de producción de una película, cortometraje, videoclip o cualquier realización audiovisual. Los making of se usan a menudo como material extra en los DVD, para explicar el proceso de producción y reconocer la labor de todas las personas que han trabajado en el rodaje.³⁸

Teniendo en cuenta lo anterior, el “making of” realizado para este proyecto de manera videográfica (fig 81), cumplió el objetivo planteado en el anteproyecto, en el cual se evidenciaría de manera resumida y concreta, toda la experiencia de producción del corto-

metraje, desde la idea hasta la postproducción. Para ello fue necesario organizar y editar el material recopilado a lo largo de las fases de producción, ya que este comprende muchas horas de duración y no era conveniente mostrarlo todo, sin embargo fue un soporte y una ayuda indispensable para la redacción de este documento y quien esté interesado en acceder a el como material de consulta, lo encontrará en los anexos de este proyecto.

38 Making of [En línea] Disponible en la web: <http://es.wikipedia.org/wiki/Making-of>



Fig 81. Realización del Making of.

Reflexiones

Experiencias

/reflexiones de nuestro proyecto/

Al finalizar este proyecto de diseño, donde se tuvo la oportunidad de investigar e indagar nuestro contexto y en diferentes campos de acción como el manejo del software 3D y el uso del formato cortometraje, se logra obtener una experiencia que nos acerca un poco más, a otras prácticas donde el rol del diseñador Gráfico se hace presente y su importancia más allá de definir aspectos formales, radica en su papel como proyectista, aquel que se encarga de la coordinación y tomar decisiones cruciales en la medida en que avanza un proyecto en el que se hace partícipe.

Es importante resaltar que un proyecto multidisciplinario como la producción de un cortometraje, la investigación juega un papel determinante en cada fase del proceso y de la seriedad con la que se asuma dependerá el resultado final de enriquecer la experiencia, con base en lo anterior, en la realización de “Cielo Gris”, nos vimos en el desafío de asumir en cada etapa el rol de productores, directores, diseñadores creativos, ilustradores, animadores entre otras, lo que planteo constantes retos que se fueron superando en el camino, y nos revelaron aspectos de nosotros mismos como la pasión, el cariño y la responsabilidad a la hora de enfrentarlos, es aquí donde se comprende como la experiencia es fundamental para adquirir y forjar conocimiento, en este sentido Mullen (2003:117) sugiere que necesitamos encontrar formas no sólo de representar de manera creativa a los otros, sino de manera que les permita representarse a sí mismos. El desafío es ir más allá de la producción de textos o imágenes impactantes, y llegar a movilizarnos a nosotros y a otros a la acción, de manera que el efecto de la investigación - *de la participación en ella*- sea mejorar nuestras vidas.³⁹

La realización de una pieza audiovisual de estas características, comprende la participación de un equipo de trabajo, donde cada persona se encarga de una tarea según sus capacidades, aquí es importante destacar que si bien se asumió cada función y como resultado de ello se adquirió experiencia y conocimiento, cada una de ellas implica una serie de conocimientos teóricos y prácticos, producto de años de estudio y experiencia, para algunas áreas incluso hay carreras y especializaciones. Teniendo en cuenta esto, podemos

39 Mullen, C. A self fashioned gallery of aesthetic practice. *Qualitative Inquiry*, 9 (2003) (2), 165-182.

afirmar que se obtuvo conocimiento por medio de la práctica, sin embargo es natural que en cada fase se cometieran errores y se presentaran falencias, pero el hecho de saber y reconocer que las hubo, enriquece la propia experiencia y demuestra que de los errores se logra aprender mucho más.

Aquí es importante resaltar la labor que desempeña un equipo de trabajo en un proyecto como este, ya que su esfuerzo y buena compaginación se traducen en mejores resultados porque cada uno posee diferentes cualidades y percepciones que enriquecen y complementan el proceso, en este sentido se coincide con Gross M. quien afirma que *“Un equipo de trabajo (teamwork) es una unidad de dos o más personas con habilidades complementarias que están comprometidas en un propósito común y con un conjunto de metas de rendimiento y de expectativas”*.⁴⁰

Por otro lado, éramos conscientes de ser un equipo de dos personas asumiendo el trabajo en cada una de las distintas etapas, sin embargo detrás de cada labor de coordinación y ejecución, hubo muchas personas que estuvieron detrás de todo el proceso de creación en forma directa o indirecta, con esto nos referimos a todos aquellos que cedieron su tiempo para una entrevista, una consulta, una opinión, un consejo, incluso los autores bibliográficos que se revisaron, aportaron por medio de sus escritos una gran y valiosa información, ya que escuchar, observar, leer y tener en cuenta sus anécdotas y memorias permitió tener una visión más clara acerca de lo que se debía hacer en cada fase de producción del cortometraje, por tal motivo, valorar las experiencias tanto ajenas como las propias, juegan un papel determinante a la hora de organizar y llevar a cabo un proyecto con la intención de comunicar y transmitir un mensaje o una idea.

Sin duda alguna la observación se convirtió en uno de los instrumentos metodológicos más importantes que se puso en práctica para la realización de este proyecto, ya que fue una constante en cada fase de producción, por medio de ella se logró obtener la capacidad de percibir, indagar e interpretar la información que tenemos disponible a nuestro alrededor, con el objetivo de sacar el mayor provecho de ella y ponerla en función de lo que se estaba haciendo. Cabe destacar que el uso de esta herramienta puede sonar a algo empírico y quizás lo sea, sin embargo para potencializar este

recurso se debe apoyar en los conocimientos adquiridos durante los años de formación, con lo cual la mirada alcanza un nivel de análisis mucho más elevado.

Contar una historia relacionada con el contexto local, fue una tarea bastante interesante, el hecho de indagar e investigar acerca de nuestra propia cultura, la que muchas veces obviamos y no percibimos adecuadamente, ofrece una gran riqueza de elementos y detalles exquisitos por decirlo de alguna manera, que pueden ser aprovechados para crear historias, comunicar mensajes o ideas, o simplemente para que aflore nuestra imaginación en torno a ella. Sin embargo hay que hallar la mejor plataforma para exponerla, aunque esto siempre dependerá de las intenciones de los autores, lo más importante es poder apropiarse de lo nuestro y compartirlo de la mejor manera, vale la pena señalar, que también se puede intentar traspasar las fronteras y llevar un poco de lo nuestro al mundo aprovechando los recursos tecnológicos con los que hoy en día contamos, así como lo comenta Manovich L. *“hoy nos encontramos en medio de una nueva revolución mediática, que supone el desplazamiento de toda la cultura hacia formas de producción, distribución y comunicación mediatizadas por el ordenador”*⁴¹.

Cuando se planteó el proyecto, se tenía una pequeña idea de lo que era manejar el software 3D, se pretendía por medio de la producción de un cortometraje, explorarlo y reconocerlo como otra de las herramientas que el Diseñador Gráfico puede utilizar, el interés por esta práctica nace a partir de la expectativa que ofrecen estos programas y el auge que han tenido a nivel mundial en el campo de la animación y del diseño, sin mencionar otras áreas donde esta aplica, en ese sentido el tener experiencias con otras técnicas nos llevan a tener una visión más amplia para decidir cual podría ser la forma más adecuada para proponer o exponer contenidos, ya que nuestra responsabilidad como comunicadores visuales así nos lo exige.

El ejercicio de documentar un proceso de diseño evidencia la práctica proyectual del diseñador, y por medio de esas experiencia propias aporta a la construcción de un tejido colectivo de conocimiento.

41 MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. 2001. P. 64

Glosario

Alpha channel: (canales alfa) en el formato de representación de imágenes dividiéndolos en los colores primarios rojo, verde y azul (canales RGB) se añade un cuarto canal (alpha) el cual indica la cantidad de transparencia que tiene la imagen con respecto al fondo utilizado para mostrarla.

Art book: (libro de arte) son usualmente recopilatorios de imágenes artísticas o inéditas sobre una obra o idea conceptual específica, para establecer la estética previa a una obra.

Bump: textura o imagen utilizada para modificar la normal de reflexión de la fuente de luz d un objeto, dando la apariencia de rugosidades.

Environment map: (mapa envolvente) tipo de textura utilizada para simular reflexiones sobre los objetos. Consiste en calcular las vistas de la escena desde el punto de vista del objeto y luego realizar una proyección sobre la superficie del mismo.

Extrusión: proceso mediante el cual parte de un volumen es trasladado en una dirección dejando un rastro volumétrico. Por ejemplo si se extruye un circulo en dirección perpendicular al plano que lo contiene se obtiene un cilindro.

Frame: cuadro o imagen individual de las que componen una animación. La sucesión de frames consecutivos con pequeñas diferencias producen la ilusión de movimiento. La velocidad de la animación se mide por frames por segundo.

Mesh: termino que se refiere a una figura en 3D, en general que este formada por polígonos.

Target group: es el segmento de la demanda al que está dirigido un producto, ya sea un bien o un servicio. Inicialmente, se define a partir de criterios demográficos como edad, género y variables socioeconómicas.

Textura: imagen proyectada sobre parte o la totalidad de la superficie de un objeto para darle apariencia fotorealista. Existen texturas procedimentales (calculadas) o texturas de mapas de imagen.

Wireframe: forma de representación de los objetos 3D en pantalla, por medio de alambres o líneas que representa el volumen.

Bibliografía

BENAVIDES, Isabel Andrés “La chirimía, una manifestación folklórica en Popayán” por Clara del programa de Antropología

CAMACHO, Marcos G, LOPEZ, Christian Z y VICTORIA, Manuel. Diseño gráfico en la puesta de una escena en una animación stop motion. Cali: Facultad de artes Visuales y Aplicadas. Diseño Gráfico 2008.

GALBOA, Enrique Ricalde. “Lo Bello de las Cosas” Materiales para una estética del diseño. Ed.Gustavo Gilli,SL. Barcelona 2007.

Hernández, Fernando, “La investigación basada en las artes.” Propuestas para repensar la investigación en educación, Universidad de Barcelona 2008.

MANOVICH, Lev. El lenguaje d los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. 2001. P. 64

MIÑANA, Carlos Blasco, De Fastos a Fiestas Navidad y Chirimías en Popayán. Bogotá: Ministerio de Cultura, 1997.

Mullen, C. A self fashioned gallery of aesthetic practice. Qualitative Inquiry, 9 (2003) (2), 165-182.

Munari, Bruno, “¿Cómo nacen los objetos?” Apuntes para una metodología proyectual, Ed. Gustavo Gilli, S.A. Barcelona 1983.

Munari, Bruno, “¿Cómo nacen los objetos?” Apuntes para una metodología proyectual, Ed. Gustavo Gilli, S.A. Barcelona 1983.

PATMORE, Chris. Curso completo de Animación. Barcelona: Editorial Acanto, S.A. 2004.

QUINTANA, Angel comp. Pantallas Depredadoras.El cine ante la cultura visual digital. 2007 P. 146

SÁINZ, Miguel Sánchez. El Productor Audiovisual. Madrid: Editorial Síntesis, S.A. 2008

WELLS, Paul. Fundamentos de la animación. Barcelona. 2007 P. 162 - 163

SEGER, Linda. La Psicología en la práctica del Guionista. 2006

Webgrafía

Actas de Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo [En Línea] Disponible en la web: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/ADC080.pdf

ARAGÓN, Virginia Jiménez. La Observación en el ámbito educativo. 2010. [En Línea] Disponible en la web: http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_35/VIRGINIA_ARAGON_2.pdf

DE CORSO, Leandro. Color, arquitectura y estados de ánimo . [En línea] Disponible en la web: <http://www.monografias.com/>

Documental National Geographic Juegos Mentales, 2012. [En Línea] Disponible en la web: http://www.youtube.com/watch?v=3AcpN_2l_2E&feature=relmfu

GLASERSFELD, Von, El Constructivismo [En Línea], Disponible en la web <http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo>, 2010.

Making of [En línea] Disponible en la web: <http://es.wikipedia.org/wiki/Making-of>

Martin Montesinos, José Luis; Mas Hurtuna, Montse (2003). Manual de tipografía, del plomo a la era digital. Valencia: Campgrafic [En Línea] Disponible en la web: http://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%ADa#cite_note-Manual_tipo-2

Material para alumno - taller de producción de cortometrajes , organiza: mancomunidad de servicios sociales del sureste, imparte: ala deriva films

NeoPixel 2006- 2012 [en línea]. Disponible en la web: <http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/menu-animacion/497-diseno-d-personajes.html>

Proclama tu Tierra [En línea] Disponible en la Web <http://www.proclama.tutierra.ne>

Sitios web - Tutoriales 3D

www.3dtotal.com
www.3dluistutorials.com
www.videocopilot.net
www.digitaltutors.com

