

TRABAJO FINAL:
ANIMACIÓN DIGITAL 3D “REALIDAD IMAGINARIA”

POR:
VALENTINA ROSSATO

ASESOR:
ROBERTO BENEDETTI

UNIVERSIDAD EMPRESARIAL SIGLO 21
CARRERA DE DISEÑO Y ANIMACIÓN DIGITAL

2021

1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como tema principal y finalidad la elaboración de una animación audiovisual 3D de forma digital, que busca relatar de forma artística y visual un fragmento en la vida del protagonista principal de la historia, al cual se lo referirá por el nombre de Zoilo.

La historia va a transcurrir durante la noche en el interior de un pequeño y oscuro departamento, en el centro de una ciudad futurística con una marcada estética ciberpunk. Es en este pequeño espacio donde podremos introducirnos un poco en la peculiar vida del personaje de esta trama, el cual se muestra como un ser enigmático y misterioso, incapaz de escapar completamente de aquellos miedos e inseguridades que absorben gran parte de su vida.

El protagonista en cuestión, es un joven completamente normal salvo por un pequeño y característico detalle; tiene cabeza de lobo. Pero esto no es lo único peculiar en Zoilo; no. Si se observa su rostro, primero se podrán notar sus enormes ojos redondos, para luego darse cuenta que donde debería haber una boca, no hay nada más que piel.

Él sufre de fobia social, un derivado de la neurosis causada por algún trauma desconocido ocurrido en su niñez. Esto se manifiesta en forma de huida o rechazo de la realidad y de sí mismo, llevándolo a tener una identidad fragmentada, dificultándole percibirse como una persona completa. Es a causa de esto que notaremos que tiene un fuerte rechazo en mirar su reflejo en el espejo de su casa, lo cual lo llevo a rallarlo en un intento desesperado de evitar este encuentro consigo mismo.

Este estará acompañado de una pequeña pirámide luminosa, la cual la lleva consigo a todos lados. La función de esta será enseñar a través del color y la iluminación, el estado emocional del personaje.

El espacio donde se llevará a cabo la trama en general será muy oscuro, apenas iluminado por las luces de algunas pantallas y otros dispositivos electrónicos. El uso de

la iluminación para el correcto desarrollo de la trama será fundamental, ya que se la empleará como herramienta para retratar de forma visual aquellos miedos y placeres del personaje, sobre los cuales transcurrirá la historia.

Lo que se pretende es introducirnos en la historia desde una perspectiva psicológica, donde se nos presenta el mundo real visto desde la perspectiva del personaje principal. En este mundo, donde la oscuridad y la luz juegan roles fundamentales en el desarrollo de la trama, el personaje será presentado como víctima de su propia realidad, pero que, reacio a dejar que sus miedos lo consuman por completo, encontró una forma de escape temporal frente a este gran monstruo que reside en su mente; la tecnología. Esta juega un papel fundamental en la vida del protagonista, ya que representa el placer y felicidad y, por lo tanto, se representará en el resultado animado como “la luz”, mientras que sus miedos e inseguridades serán retratados como “la oscuridad”.

Como se mencionó anteriormente, el objetivo de este trabajo es entrar de lleno y ahondar en la parte psicológica y mental del personaje, para vivenciar su particular forma de ser y de actuar frente a la realidad que él mismo percibe.

1.1 ANTECEDENTES

Para desarrollar este proyecto y su estética, se decidió recurrir a diferentes referentes dentro del rubro cinematográfico, de la animación y de los videojuegos para poder desarrollar la idea de forma más precisa y clara.

Dentro del rubro cinematográfico existen diferentes propuestas que fueron una enorme inspiración a la hora de desarrollar la historia del corto animado, al igual que la iluminación y ambientación general del mismo.

MATRIX (1999)

La famosísima película dirigida por las hermanas Wachowski, que nos muestra una realidad donde el mundo que conocemos no es más que un sueño o, en otras palabras, una simulación. En este universo, el mundo real está controlado por máquinas que tienen a los seres humanos esclavizados para generar energía sin que estos sean conscientes de ello. La única forma de liberarse de las ataduras impuestas por la computadora (Matrix), es hacerse consciente de la realidad y liberar la mente.

Llevando esta misma premisa a la historia del corto y dejando de lado las máquinas que controlan el mundo, podemos mirar a la Matrix como el cerebro humano, el cual construye un mundo lejos de la realidad y de aquello que causó inmenso daño y miedo en el pasado (trauma). Podríamos interpretar el “despertar” como la forma de hacerse consciente de esos traumas, enfrentarlos y superarlos.

En la historia del proyecto acá desarrollado, el protagonista jamás pasa por este “despertar”, más bien todo lo contrario. Lo que sucede al final es que sigue sumergido en el mundo fantasioso creado por su mente para evitar el trauma del pasado.

THE MACHINIST (2004)

Ésta película dirigida por Brad Anderson, nos relata la historia de Trevor, quien sufre de insomnio y alucinaciones a causa de un recuerdo traumático reprimido de su pasado.

Veremos que el protagonista está en completa negación de este recuerdo, similar a lo que se pretende presentar con el personaje de este proyecto, al mismo tiempo que vive una realidad imaginaria creada por sí mismo para eludir aquello que acecha en el mundo real y en su pasado.

El maravilloso uso del color en la película general, es otro factor importante que se tuvo en cuenta a la hora de tomarlo como referencia. En esta se emplean colores poco saturados, donde predomina la escala de grises como medio para representar el estado del protagonista; un alma abrumada por todo lo que lo rodea.

READY PLAYER ONE (2018)

Por otro lado, tenemos ésta película, dirigida por Steven Spielberg, que juega con el concepto de presentarnos el mundo real como un lugar sombrío al cual las personas tratan de evitar sumergiéndose en un mundo virtual utópico donde todo es posible.

Este concepto es el mismo que se buscó retratar en el corto animado, donde el personaje intenta evitar enfrentar el mundo real resguardándose en las luces y la tecnología que lo rodea.

En cuanto al uso de la paleta de colores empleada en la película, se puede apreciar un gran contraste entre lo que es la paleta empleada para representar el mundo real y la que se usa para mostrar el mundo virtual. Esto mismo es lo que se llevó al corto animado, donde en general la escena tiende a tener colores apagados, salvo con aquellas luces que le sirven de guía hacia el cuarto, donde podremos notar que los colores son más saturados y vivos.

LOVE, DEATH & ROBOTS: La Ventaja de Sonnie (2019)

Éste capítulo de la serie de Netflix, dirigido por Dave Wilson, sirvió enormemente a la hora de planificar la iluminación y la estética general del corto. Se caracteriza principalmente por su atmósfera oscura, con poca iluminación y donde predominan los tonos fríos.

Es esta misma lógica la que se siguió a la hora de iluminar las escenas del corto animado, donde predomina mucho la oscuridad sobre la luz, al igual que los tonos fríos. La razón por la cual se eligió esta referencia, es porque el uso de la iluminación y los colores presentados en el capítulo acompaña perfectamente con lo que se quiere transmitir en la historia del proyecto.

MICKEY'S DESCENT INTO MADNESS (2021)

Este es un corto animado en Youtube, escrito y producido por Tommy Hurst y Tom Bourgeois, alias Ethereal Snake. Podemos decir que es una versión negra, adulta

y realista de los personajes de Disney tal y como los conocemos hoy en día donde se exploran los traumas de la guerra.

Lo que se tomó como referencia de este maravilloso trabajo fue el desarrollo de la trama y de los personajes en sí, donde el protagonista de la historia, debido al fuerte trauma de la guerra, comienza a verse a sí mismo y a sus dos amigos como los personajes de Disney: Mickey, Donald y Goofy.

Esta despersonalización presentada en el trabajo de Ethereal Snake, es lo que se tomó en cuenta a la hora de diseñar al personaje de este corto animado, el cual tiene cabeza de lobo en un intento de señalar la desconexión que siente consigo mismo.

1.2 ÁREA PROBLEMÁTICA

En el presente proyecto, el área problemática forma parte de la trama en sí que se busca desarrollar, ya que representa el conflicto en sí mismo. Por lo tanto, podremos encontrarla dentro del mismo personaje, presentándose como aquellos miedos, inseguridades, que se irán presentando a lo largo de la historia y que representarán un obstáculo para el protagonista.

Lo que se busca retratar en el proyecto es la lucha que muchas veces las personas viven consigo mismas; la lucha contra sus miedos, la negación o el rechazo frente a hechos emocionalmente traumáticos que los llevan a buscar formas de escapar de aquellos oscuros recuerdos pasados.

2. JUSTIFICACIÓN

Somos personas; seres extremadamente complejos con la capacidad de pensar y razonar, pero que a veces ni siquiera con estas cualidades somos capaces de superar eventos o situaciones emocionalmente traumáticas del pasado.

Tal y como explica el psicoanalista Sigmund Freud, un hecho emocionalmente traumático en la vida de una persona puede desencadenar diferentes mecanismos de defensa a nivel psicológico, entre los cuales se encuentra el desarrollo de una neurosis. Esta tal y como menciona el autor, consiste en un proceso que perturba la percepción de la realidad resultando en un medio de retirarse de esta y, en sus formas más graves, resulta directamente una huida de la vida real.

La forma en que se busca abordar esta temática en el presente proyecto es, principalmente, a través del uso específico de la iluminación 3D y de las acciones del personaje, con la finalidad de transmitirle al espectador de forma visual aquellas emociones en forma de miedos y frustraciones que cobran vida en la historia. Se pretende generar un ambiente y escenario con un alto nivel protagónico, ya que va a ser éste mismo el que nos dará indicios de lo que está sucediendo en la historia, además del personaje en sí.

Lo que caracteriza principalmente esta propuesta, es la temática que se busca abordar y el uso de la iluminación como elemento fundamental en el correcto entendimiento de la historia. Además, se busca combinar un estilo de personaje cartoon, en un intento más de representar el alejamiento de la realidad que siente el personaje, en un espacio de calidad y acabado realista. El ambiente se va a caracterizar principalmente por ser en su mayoría oscuro, iluminado apenas por las pantallas y otros dispositivos. Esta oscuridad busca representar la forma en que el personaje percibe la realidad (oscura, angustiante, ahogante), mientras que las luces de colores de los artefactos tecnológicos representan una vía de escape, una forma de rechazarla. La oscuridad, o mejor dicho la realidad, será muy invasiva dentro del escenario y las luces de colores no pueden acabar del todo con esta, ya que simplemente son capaces de iluminarla en pequeñas cantidades.

Como mencione anteriormente, el personaje va a caracterizarse por tener un aspecto salido de la realidad, con un cuerpo humano y rostro de lobo. Esta particular representación física, es debido a que se buscó representar el alejamiento o desconexión que el personaje siente frente a la realidad y sobre sí mismo. En resumidas palabras diremos que hay una lucha o conflicto a nivel emocional interno “personaje vs sí mismo”¹.

La elección del lobo como animal presente en la apariencia del protagonista es debido a que se lo aborda desde la perspectiva del concepto empleado en literatura “*el lobo solitario*”², para referirse a perfiles específicos de personajes.

Para reforzar esta idea, se recurrió al concepto de la teoría del psicoanalista Jaques Lacan conocido como “Estadio del Espejo”, el cual nos explica que se trata de una etapa en la cual la persona es capaz de percibirse a sí mismo en su totalidad por primera vez, a través del reflejo en el espejo. Es en este momento cuando, según la teoría lacaniana, se desarrolla el “yo” como instancia psíquica. Previo a este encuentro consigo mismo, según Lacan, el individuo se percibe fragmentado, con extremidades sin relación ni unidad entre sí, ya que se perciben como objetos parciales hasta la experiencia con el espejo.

Esta teoría propuesta por Lacan, se llevó a la práctica principalmente en la apariencia física del personaje, con su cuerpo humano y rostro de lobo, en un intento más de representar el distanciamiento emocional que siente hacia sí mismo y de la realidad.

La fobia social es otro factor fundamental en la historia, y se representa de forma simbólica en la carencia de la boca del personaje, lo cual lo lleva a no poder comunicarse verbalmente causando una angustia profunda. Este miedo o fobia que Zoilo tiene ante la idea de la mirada de un otro, es otro gran punto de partida para comprender por qué evita mirar su reflejo en el espejo, ya que estaría ante la presencia de un otro que le devuelve la mirada.

¹ (Lamb, 2008, *The Art and Craft of Storytelling: Comprehensive Guide to Classic Writing Techniques*. Pp. 80-81 y Irvin Ross, 1993, Barnes and Noble Publishing. p. 108).

² En la literatura, los **lobos solitarios** humanos a menudo son distantes y emocionalmente incapaces o no quieren interactuar directamente con otros personajes. Un lobo solitario estereotipado tendrá una personalidad oscura; a menudo taciturnos y se distinguen por su carácter reservado.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Realizar una pieza de animación 3D partiendo de una idea original que relate de forma efectiva, la convivencia del personaje con sus miedos e inseguridades.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar una investigación y, en base a esta, poder aprender sobre los miedos e inseguridades y como éstas afectan a las personas en la vida real, cambiando la forma en que perciben y se perciben en la realidad.
- Lograr un trabajo que alcance o supere las expectativas personales, con la finalidad de utilizarlo como muestra de mis habilidades como artista y creadora audiovisual.
- Aprender nuevos procedimientos y herramientas que permitan, a lo largo de toda la producción y desarrollo de la animación 3D, la realización y desarrollo personal en el rubro.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 DESARROLLO TEÓRICO

Para desarrollar y fundamentar el presente proyecto, se recurrió a diferentes fuentes que se referían a los temas que aquí se pretenden emplear y llevar a la práctica en el planteo y producción del corto animado 3D.

LA NEUROSIS

Según define Freud en “Der Realitätsverlust bei Neurose und Psychese” o “La pérdida de la realidad en la neurosis y psicosis” publicado en el año 1924, las situaciones traumáticas que experimentan algunas personas a lo largo de su vida, pueden resultar manifestándose de diferentes formas entre ellas la neurosis. Esta afecta fuertemente a la persona a nivel emocional y a su forma de percibir la realidad que lo rodea, siendo que en la mayoría de los casos esta se termina retrayendo y alejándose del mundo exterior.

EL ESTADIO DEL ESPEJO

Jaques Lacan, fue el autor de este concepto y se refiere a este como:

Una identificación en el sentido pleno que el análisis le da a éste término: a saber, la transformación producida en el sujeto cuando asume una imagen, cuya predestinación a este efecto de fase está suficientemente indicada por el uso, en la teoría, del término antiguo imago. (...) El hecho de que su imagen especular sea asumida jubilosamente por el ser sumido todavía en la impotencia motriz y la dependencia de la lactancia que es el hombrecito en ese estadio infans, nos parecerá por lo tanto que manifiesta, en una situación ejemplar, la matriz simbólica en la que el yo [je] se precipita en una forma

primordial, antes de objetivarse en la dialéctica de la identificación con el otro y antes de que el lenguaje le restituya en lo universal su función de sujeto. (...) La función del estadio del espejo se nos revela como un caso particular de la función de la imago, que es establecer, una relación del organismo con su realidad. (Lacan Jacques. 1949. El estadio del espejo como formador de la función del yo [je]).

Entonces, podremos concluir que el niño se identifica con una imagen externa a él proveniente del reflejo del espejo o de la imagen de otro niño. Esto resulta en un principio fundamental dentro del desarrollo del sujeto.

IDENTIFICACIÓN SIMBÓLICA

Tal y como nos explica el psicoanalista Jaques Lacan en su Libro V: Las formaciones del inconsciente, 1957-1958, la identificación simbólica se basa en la relación del sujeto con el significante, cuya sede es el Otro. En la relación del sujeto que demanda al Otro, el significante es en definitiva un signo de la presencia del Otro (p. 347).

Esta forma de pensar el concepto de identificación, está estrechamente vinculado con la imagen del otro del lenguaje. Ya no es simplemente saber con quién se identifica la persona sino también de qué manera se introduce ésta en la forma de ser del sujeto en cuestión. Lacan sostiene “lo que concierne a la función de la identificación (...) ocurre esencialmente a nivel de la estructura; y la estructura (...) es lo que hemos introducido particularmente como especificación del registro de lo simbólico”. (Lacan, 1961-1962, p 38).

Tal y como lo explican de forma más sencilla Judy Groves y Drian Leader en su libro Jaques Lacan para principiantes:

El lenguaje está presente desde el momento mismo del nacimiento, en las estructuras sociales que operan en la familia (...). Aún antes de nacer el niño, sus padres ya han hablado sobre él o ella, le han elegido un nombre y trazado un futuro (Jaques Lacan para Principiantes, 2004, p. 42).

“El niño está ligado a su imagen por nombres y palabras, por representaciones lingüísticas. (...) La identidad del niño depende de cómo asuma las palabras de los padres” (p. 43).

La clave de la teoría de la identificación es que la identificación simbólica con un elemento ideal³ evita que el sujeto quede totalmente a merced de las imágenes imaginarias que lo han capturado. Aquellos provienen de otro registro, el simbólico y sirven para enraizar al sujeto, para darle una base en esta estructura. (Jaques Lacan para Principiantes, 2004, p. 46)

FOBIA SOCIAL

La fobia social es un concepto muy trabajado dentro del psicoanálisis y, tal y como se lo explica Isabelle Morin (2014):

El lazo fóbico se caracteriza por evitar el encuentro, evitar la mirada o, simplemente, la presencia de lo desconocido; es el reverso de la tendencia actual de promoción en la vida, de las preferencias y de los

³ Esta **imagen ideal** le llega al bebé desde el otro semejante, y es a partir de la identificación con esa imagen del otro que surgirá el sentimiento de sí mismo. Es decir que no habrá yo sin otro (*Mazzuca, Roberto. (2007). Las Identificaciones en la primera parte de la obra de Lacan (1931-1959).*

docs en las redes sociales (Desde el Jardín de Freud: revista de psicoanálisis, p. 105).

“La fobia, núcleo de la neurosis, nos enseña que la separación y el lazo son consecuencia del efecto de la actividad lingüística” (p. 103). Se menciona en el escrito que “la fobia está en el corazón de la constitución del sujeto, en su centro de gravedad, y que ella evoluciona, en general, hacia la histeria o hacia la neurosis obsesiva. El sujeto neurótico es, entonces, estructuralmente fóbico” (p. 106).

El lenguaje cumple un rol fundamental dentro de las fobias, tal y como se recalca en el libro “La fobia nos enseña, entonces, que la separación y el lazo son efectos de la actividad lingüística” (p. 109).

“La fobia social es un temor persistente ante una o más situaciones en las cuales el sujeto está expuesto a la atención o a la mirada del otro” (Les phobies sociales, 2003).

Los autores y sus conceptos aquí mencionados tienen un gran peso dentro del proyecto que se pretende desarrollar, ya que sus teorías fundamentan la historia y los acontecimientos que en ella ocurren. Además, no dejar de lado que estas teorías y estudios resultaron acompañar perfectamente con la idea original, poniéndole palabras a los acontecimientos que ocurrían en la historia con precisión y exquisita exactitud.

4.2 DESARROLLO ARTÍSTICO

Por otra parte, llevar a cabo una correcta planificación y desarrollo de un corto animado conlleva tener en cuenta algunos puntos fundamentales como lo son los aspectos técnicos, estéticos, narrativos, etc. Para eso, se procederá a nombrar todas aquellas fundamentaciones que se emplearon para desarrollar y justificar el presente proyecto de forma correcta.

LA LENTE Y EL CUADRO

En su libro, el autor Blain Brown (2002) nos comenta que:

Cinematic technique means the methods and practices we use to add additional layers of meaning, nuance and emotional context to shots and scenes in addition to their objective content. The lens is one of the prime tools in achieving these means. (...) Setting the frame is a series of choices which decide what the viewer will see and not see. [La técnica cinematográfica implica ciertos métodos y prácticas que usamos para agregar nuevas capas de contexto significativo, matiz y emocional a las tomas y escenas que suman al contenido. La lente es una de las herramientas principales que consigue esto. (...) Establecer el cuadro implica una serie de decisiones que determinan qué podrá ver el espectador y que no. (Cinematography: Theory and Practice, p. 46)

Entonces, se entiende que podemos controlar la forma en que se presentan y sienten las imágenes ante los ojos del espectador. Es este un tipo de manipulación que permite que una historia particular sea contada a través de imágenes en movimiento.

LOS PLANOS / ESCALAS

Tal y como explica la autora María Jesús Velduque Ballarín:

La escala es la relación entre la superficie de la pantalla y la figura humana, que es tomada como referente universal. Se articula a través del plano, cuya definición dice que es un conjunto de imágenes que constituyen una misma toma (Historia del Cine II: lenguaje fílmico, 2011, p. 5).

El término plano, es muy amplio y se divide en varios tipos, cada uno con un uso particular. A continuación, se procederá a nombrar todos aquellos planos que se tuvieron en cuenta a la hora de plantear la puesta de cámaras del corto animado.

- Plano General, “muestra un gran escenario (...). Tiene un valor descriptivo y puede adquirir un valor dramático cuando se pretende destacar la soledad o la pequeñez del hombre enfrente del medio” (Historia del Cine II: lenguaje fílmico, 2011, p. 5).
- Plano Entero, “cuando los límites superior e inferior del cuadro casi coinciden con la cabeza y los pies de la figura humana. Tiene un valor narrativo pero comienza a potenciar el valor expresivo o dramático” (Historia del Cine II: lenguaje fílmico, 2011, p. 5).
- Plano Americano, “Los límites inferior y superior de la pantalla coinciden con la cabeza y las rodillas de la persona. Tiene un valor narrativo y dramático.” (Historia del Cine II: lenguaje fílmico, 2011, p. 5).
- Plano Medio, “Presenta la figura humana cortada por la cintura, de medio cuerpo para arriba. Tiene un valor expresivo y dramático” (Historia del Cine II: lenguaje fílmico, 2011, p. 5).
- Primer Plano, “El rostro entero de la persona. Tiene un valor expresivo, psicológico y dramático” (Historia del Cine II: lenguaje fílmico, 2011, p. 5).
- Plano Detalle, “Muestra un objeto o una parte de un objeto. Puede tener un valor descriptivo, narrativo, simbólico o dramático” (Historia del Cine II: lenguaje fílmico, 2011, p. 5).

LOS ÁNGULOS

La autora María Jesús Velduque Ballarín en su artículo Historia del Cine II: lenguaje fílmico (2011) nos explica que “La angulación es la diferencia que hay entre el nivel de la toma y el motivo que se filma” (p. 6).

Al igual que sucede con los planos, también existen distintos tipos de ángulos, entre los cuales tenemos:

- Ángulo normal, “El nivel de la toma coincide con el centro geométrico del objetivo o bien con la mirada de la figura humana. La cámara está situada a la altura de los ojos de los personajes, independientemente de su postura” (Historia del Cine II: lenguaje fílmico, 2011, p. 6).
- Ángulo Picado, “Cámara inclinada hacia el suelo. Sirve para describir un paisaje o un grupo de personajes, expresa la inferioridad o la humillación de un sujeto, o la impresión de pesadez, ruina, fatalidad...” (Historia del Cine II: lenguaje fílmico, 2011, p. 6).
- Contrapicado, “Cámara inclinada hacia arriba. Físicamente alarga los personajes, crea una visión deformada; expresa exaltación de superioridad, de triunfo...” (Historia del Cine II: lenguaje fílmico, 2011, p. 6).

TRANSICIONES

En palabras del autor Joan Marinón, “el montajista⁴ cuenta con diversas formas de transición de un plano al siguiente (...). Todas las normas del montaje clásico parten de un único objetivo: hacer este corte invisible a la percepción del espectador” (El Montaje Cinematográfico del Guion a la Pantalla, 2014, p. 81).

Existen varios tipos de transiciones, entre los cuales tenemos:

⁴ **Montajista** se refiere a “Montador de películas o de material gráfico de imprenta” (Real Academia Española, 2021, definición 1)

- Corte, “Unión de dos planos sin ningún efecto óptico, que en el montaje de tipo clásico académico pretende pasar desapercibida” (El Montaje Cinematográfico del Guion a la Pantalla, 2014, p. 83).
- Fundido, “Efecto óptico de transición al negro o bien de transición desde el negro” (El Montaje Cinematográfico del Guion a la Pantalla, 2014, p. 83).
- Encadenado, “Efecto óptico consistente en fundir una imagen mientras aparece otra” (El Montaje Cinematográfico del Guion a la Pantalla, 2014, p. 83).

LA LUZ

Esta juega un rol fundamental dentro del correcto narrado de una historia, y está determinada por “el movimiento de los actores y objetos delante de la cámara, la sucesión de un plano a otro y la continuidad de luz entre ambos, y la rapidez de la sucesión de los planos” (Historia del Cine II: lenguaje fílmico, 2011, p. 7).

Existen varios tipos de iluminación aplicable a una escena, entre las cuales tenemos:

- Natural, “Proporcionada por la luz solar, resulta demasiado potente, haciendo que los objetos resulten duros” (Historia del Cine II: lenguaje fílmico, 2011, p. 7).
- Artificial, “Proporcionada por iluminación eléctrica, tiene la ventaja de poderse regular su intensidad y trabajar en el interior del estudio” (Historia del Cine II: lenguaje fílmico, 2011, p. 7).
- La luz difusa, “Se obtiene por medio de difusores y no produce sombras, distribuyéndose de forma uniforme. Imita o refuerza efectos naturales de la luz ambiente” (Historia del Cine II: lenguaje fílmico, 2011, p. 7).
- Luz directa, “Produce sombras en los objetos y sombras proyectadas por éstos” (Historia del Cine II: lenguaje fílmico, 2011, p. 7).

EL DISEÑO Y LA COMPOSICIÓN

En palabras del autor Michael Freeman en su libro “El Ojo del Fotógrafo”, define la composición como “es esencialmente organización o disposición de todos los elementos gráficos dentro del encuadre” (El Ojo del Fotógrafo, 2009, p. 33).

Él nos comenta que los dos principios más fundamentales son el contraste y el equilibrio, los cuales los define como:

- Contraste, “Enfatiza las diferencias entre los elementos gráficos de una imagen: tono, color, volumen. Dos elementos contrastantes se refuerzan el uno al otro” (El Ojo del Fotógrafo, 2009, p. 33).
- Equilibrio, “Está íntimamente relacionado con el contraste; es la relación activa entre dos elementos opuestos” (El Ojo del Fotógrafo, 2009, p. 33).

LA LINEA

Esta es un elemento fundamental dentro de la composición visual de una escena, tal y como nos explica Blain Brown (2002):

The line, either explicit or implied, is a constant in visual design. It is powerful in effect and multifaceted in its use. Just a few simple lines can organize a two-dimensional space in a way that is comprehensible by the eye/brain. [La línea, ya sea explícita o implícita, es una constante en el diseño visual. Es poderosa en su efecto y multifacética en su uso. Solo unas pocas líneas poder organizar un espacio bidimensional de tal forma que sea comprensible por el ojo/cerebro] (Cinematography: Theory and Practice, p. 37).

NITIDEZ Y ENFOQUE SELECTIVO

Michael Freeman nos explica en su libro *El Ojo del Fotógrafo* (2009) que “una buena definición sugiere proximidad, y cualquier objeto que cree una diferencia en nitidez a favor del primer plano realza la impresión de profundidad” (p. 57).

Por otro lado, al enfoque selectivo el autor nos comenta que:

Establece profundidad aprovechando dos recursos de la percepción. Uno es establecer la atención hacia las áreas con mayor densidad de información. El otro es nuestra experiencia en la observación de fotografías, que nos indica que un área desenfocada superpuesta a un área enfocada está adelante (p. 57).

PESO VISUAL

El autor Michael Freeman (2009) en el mismo libro asegura que:

Lo que más miramos es lo que más nos interesa (...). Los sujetos más atractivos son las partes claves del rostro humano, especialmente los ojos y la boca, seguramente porque ahí es donde extraemos la mayoría de nuestra información para decidir cómo reaccionará alguien (p. 58).

MARCO INTERNO

Este es un recurso muy empleado dentro del diseño fotográfico y cinematográfico, el cual tal y como nos explica Michael Freeman (2009) “los marcos focalizan la atención del espectador porque establecen una línea de fuga desde el marco exterior de la imagen” (p. 30). Al mismo tiempo, otro de los grandes atractivos del empleo de los marcos internos es que “evidencia organización e impone una medida de

control en la escena. Establece límites y evita que la imagen fluya por los bordes”
(p.30).

5. ALCANCES DE LA PRODUCCIÓN

- La producción animada está pensada para ser reproducida en plataformas de video digitales online como Youtube o Vimeo.
- El formato de entrega será en video mp4.
- El aspecto será de 1920 x 1080 con una resolución hd.
- Los fps serán de 24 por segundo.

6. GUION LITERARIO

1 INT. DEPARTAMENTO/COCINA COMEDOR - NOCHE

El ambiente es oscuro, únicamente iluminado por las luces de colores emitidas por los electrodomésticos y otros objetos.

En el centro del comedor hay una mesa de madera con una única silla.

ZOILO (21) está sentado en la silla con la mirada fija en el objeto que sostiene con una mano, tiene una postura relajada/aburrida con los pies arriba de la silla. Apoya su pecho y cabeza sobre las rodillas.

La luz se corta, el ambiente está totalmente oscuro. Se escucha el ruido de la silla arrastrándose rápidamente contra el suelo, pasos que se alejan, respiración agitada. Se escucha un click y las luces vuelven a encenderse.

Zoilo respira agitadamente, postura tensa. Se acerca a la mesa y toma el objeto. Camina en dirección al pasillo con el objeto en su mano emitiendo luz.

2 INT. DEPARTAMENTO/ BAÑO - NOCHE

Espacio pequeño con un inodoro, ducha, lavamanos y un espejo rayado de negro. Paredes cubiertas de dibujos.

Zoilo camina por el pasillo y de repente se queda quieto. La puerta del baño está entreabierta y se ve el espejo con parte del reflejo de Zoilo. Empieza a respirar agitadamente mientras mira fijamente el espejo. Cierra la puerta fuertemente y se calma. Continúa caminando por el pasillo oscuro hacia su habitación iluminada.

3 INT. DEPARTAMENTO/ HABITACIÓN DE ZOILO - NOCHE

Contra la pared hay un escritorio con una silla y muchas pantallas encendidas.

Zoilo entra a la habitación empujando la puerta. Camina hacia el escritorio y se sienta en la silla. Postura relajada y en sus ojos se percibe bienestar.

7. PLAN DE PRODUCCIÓN

7.1 CALENDARIO DE PRODUCCIÓN

MESES	MES 1				MES 2				MES 3				MES 4			
SEMANAS	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ACTIVIDADES																
Guionado																
Investigación																
Desarrollo de criterio																
Arte conceptual																
Storyboard																
Modelado																
Layout																
Texturizado																
Rigging																
Animación																
Iluminación																
Rendering																
Post Produccion																

7.2 PROPUESTA DEL EQUIPO

La producción de un corto animado, implica armar y administrar todo un equipo de trabajo en condiciones para poder llevar adelante el desarrollo. En el caso de este proyecto, se mencionará un equipo tentativo que, según los estándares y necesidades de esta producción, serían necesario para poder llevarlo a cabo.

El equipo estaría formado por:

- Artistas de storyboard: 1
- Artistas conceptuales: 1
- Modeladores 3D: 3
- Iluminadores: 2
- Textura y shading: 2
- Animadores 3D: 1
- Riggers: 1
- Edición y postproducción: 2

7.3 PRESUPUESTO

En base al equipo mencionado anteriormente, procederé a especificar el presupuesto que incluya de forma detallada los honorarios de cada artista por jornada de trabajo, el presupuesto final de cada departamento y, por último, el presupuesto de la producción en su totalidad. Cabe aclarar que cada monto será expresado en dólares.

DEPARTAMENTO	CARGO	MONTO MENSUAL	MONTO TOTAL
Storyboard	Artista Storyboard Junior	US\$ 526,54	US\$ 1053,09
Departamento de arte	Artista Conceptual Junior	US\$ 570,02	US\$ 1140,04
Modelado 3d	Modelador Senior y (2) Junior	US\$ 756,01 y US\$ 588,03	US\$ 3864,13
Iluminación	Operador Junior	US\$ 540,02	US\$ 1080,04
Shading	Técnico Senior y Junior	US\$ 630,04 y US\$ 510,04	US\$ 2280,15
Animación 3d	Animador Senior	US\$ 777,62	US\$ 1555,24
Rigging	Técnico Senior	US\$ 720,00	US\$ 1440,00
Edición y postproducción	Colorista	US\$ 600,01	US\$ 1200,01
MONTO TOTAL DE LA PRODUCCIÓN			US\$ 12612,7

8. INVESTIGACIÓN

8.1 RESUMEN

Este corto está desarrollado en base a una idea original, que transcurre alrededor del protagonista principal y su residencia.

La historia nos muestra un fragmento en la vida del personaje, donde se hará un acercamiento a la forma de ser del mismo y el espacio donde reside; más particularmente, a sus miedos y placeres. Todo esto transcurre en una realidad futurística donde predomina el estilo ciberpunk.

El ciberpunk es un subgénero de ciencia ficción que busca reflejar una realidad futurística distópica o imperfecto, donde la tecnología y la rebeldía juegan un rol fundamental. El término ciberpunk fue acuñado en los años 1980, y surge de la combinación del prefijo *ciber* (tecnología y redes informáticas) y *punk* (rebeldía).

La temática que más predomina es la parte marginada de la sociedad dominada por la tecnología, y los efectos que esta produce en la gente. Aquí, la acción transcurre principalmente a través de una pantalla online o a través de una realidad virtual.

El personaje va a llevar consigo siempre una pequeña figura piramidal que emite luz de forma constante. La forma del objeto se pensó haciendo referencia a las pirámides de cuarzo utilizadas para trabajar la energía.

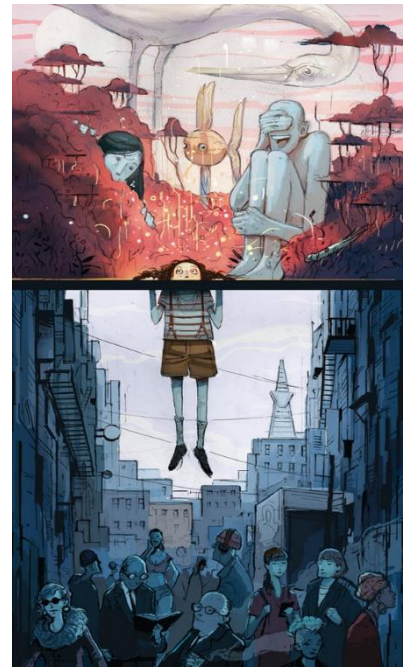
A lo largo de la historia, las pirámides de cuarzo se han utilizado en ciertas culturas para trabajar las energías, sanar enfermedades, meditar y para el desarrollo espiritual. Su función principal es transmutar las malas energías y convertirlas en cosas positivas como el equilibrio y la armonía.

8.2 REFERENCIAS

- Camargo, Cristina (2019) *Pirámides de Cristal Natural para Canalizar las energías de tu hogar*.
- Wheeler, Isaac L. (2016) *The Early Life of the Word “Cyberpunk”*.
- Dozois, Gardner (1984) *Science Fiction in the Eighties*. The Washington Post
- Del Campo, Juan L (2020) *¿Qué es el Cyberpunk?*. El Comercio.
- Gibson, William. (1984) *Neuromancer*, Canadá.
- Videojuego *Cyberpunk 2077*, CD Projekt. 2020.
- Película *Blade Runner*, Scott Ridley. 1982.
- Película *Blade Runner 2049*, Villeneuve Denis. 2017.
- *Love, Death & Robots: La ventaja de Sonnie*, Dave Wilson. 2019. Netflix.
- Videojuego *Replaced*, Sad Cat Studios. Fecha de salida para el 2022.
- Videojuego *The Last Night*, Odd Tales, Raw Fury. Este aún se encuentra en desarrollo y no hay una fecha de salida confirmada.
- Película *Matrix*, Wachowski, Silver Joel. 1999.



- *Reality Virtuoso*, Kim Herbst, 2017. Recuperado de:
<https://www.artstation.com/artwork/rDQPI>



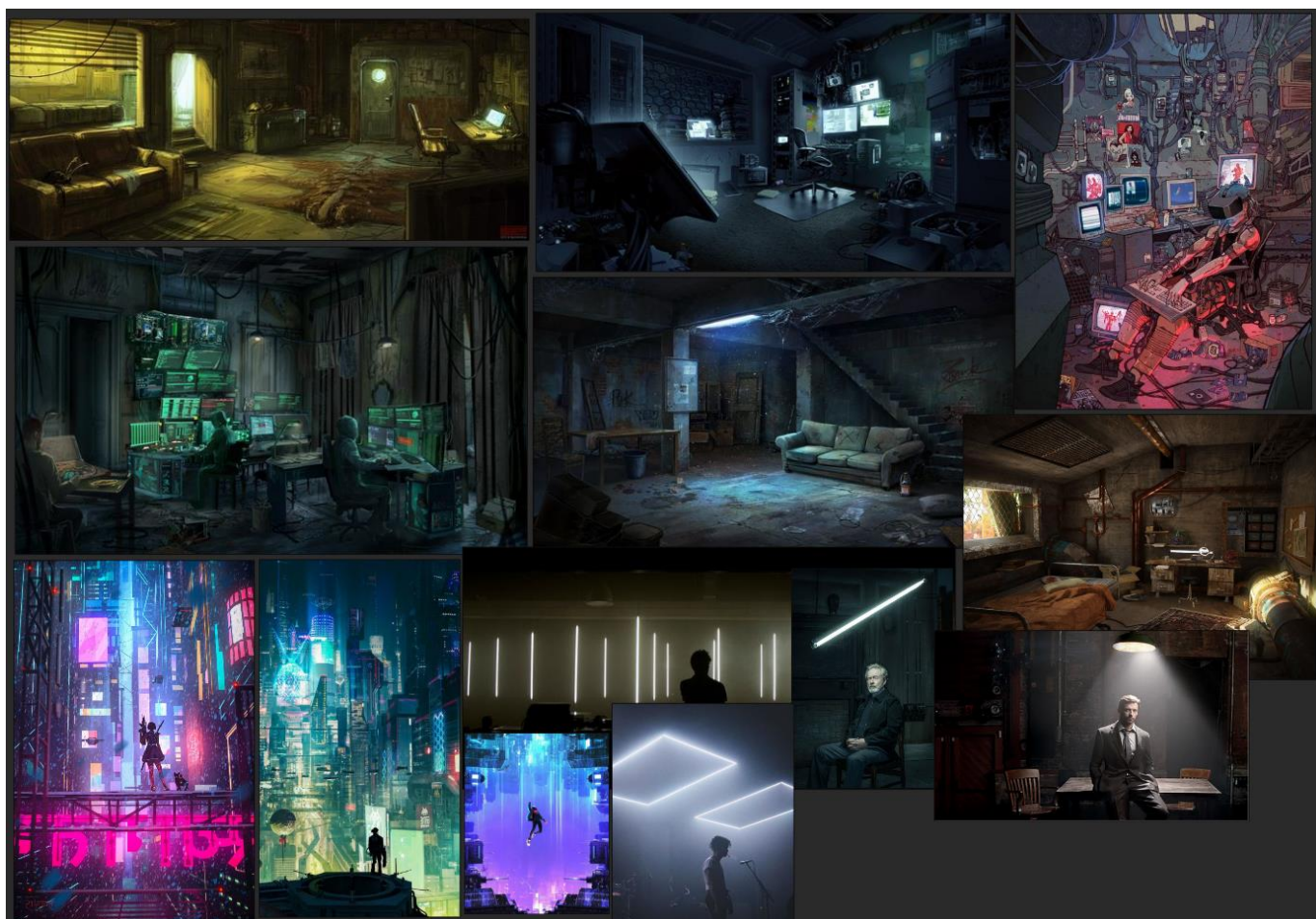
- *The Other Side*, Dean Suart. Recuperado de:
<https://www.deandraws.com/w3reaqtqxnmaobbeemyr9oyszwsj6p>

9. DESGLOCE DE GUION

Y

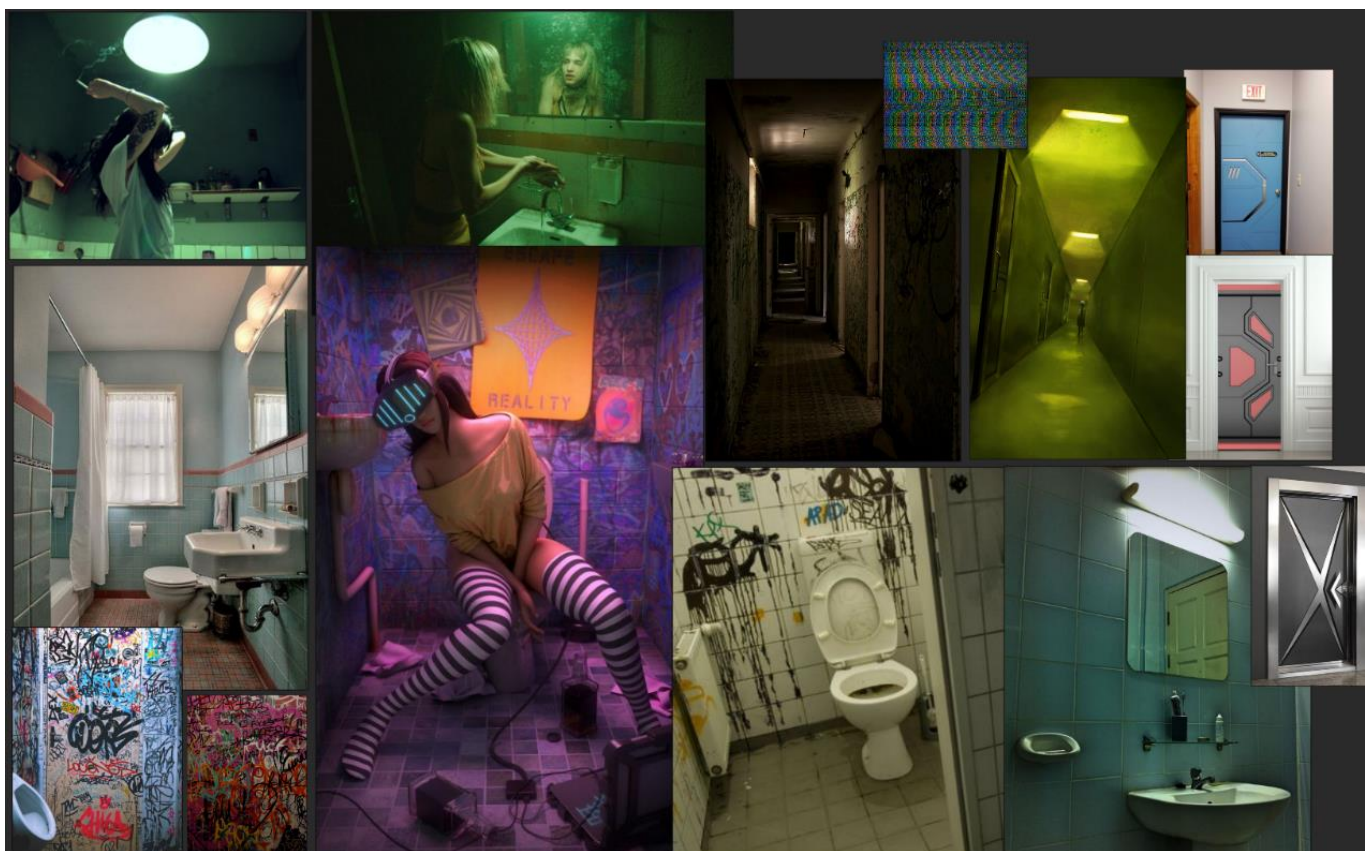
DESARROLLO DE CRITERIO

ESCENA 1 INT / DEPARTAMENTO - NOCHE		
Sinopsis Zoilo está sentado en la silla con la mirada fija en el objeto que sostiene con una mano, tiene una postura relajada/aburrida con los pies arriba de la silla.		Página del guion 1
Reparto Zoilo	Atrezzo Silla, Mesa, dispositivo	Escenografía Living - comedor
	Vestuario / Maquillaje / Peluquería Zoilo: ropa interior y medias	Sonido Pasos, máquinas, ciudad, respiración, electricidad



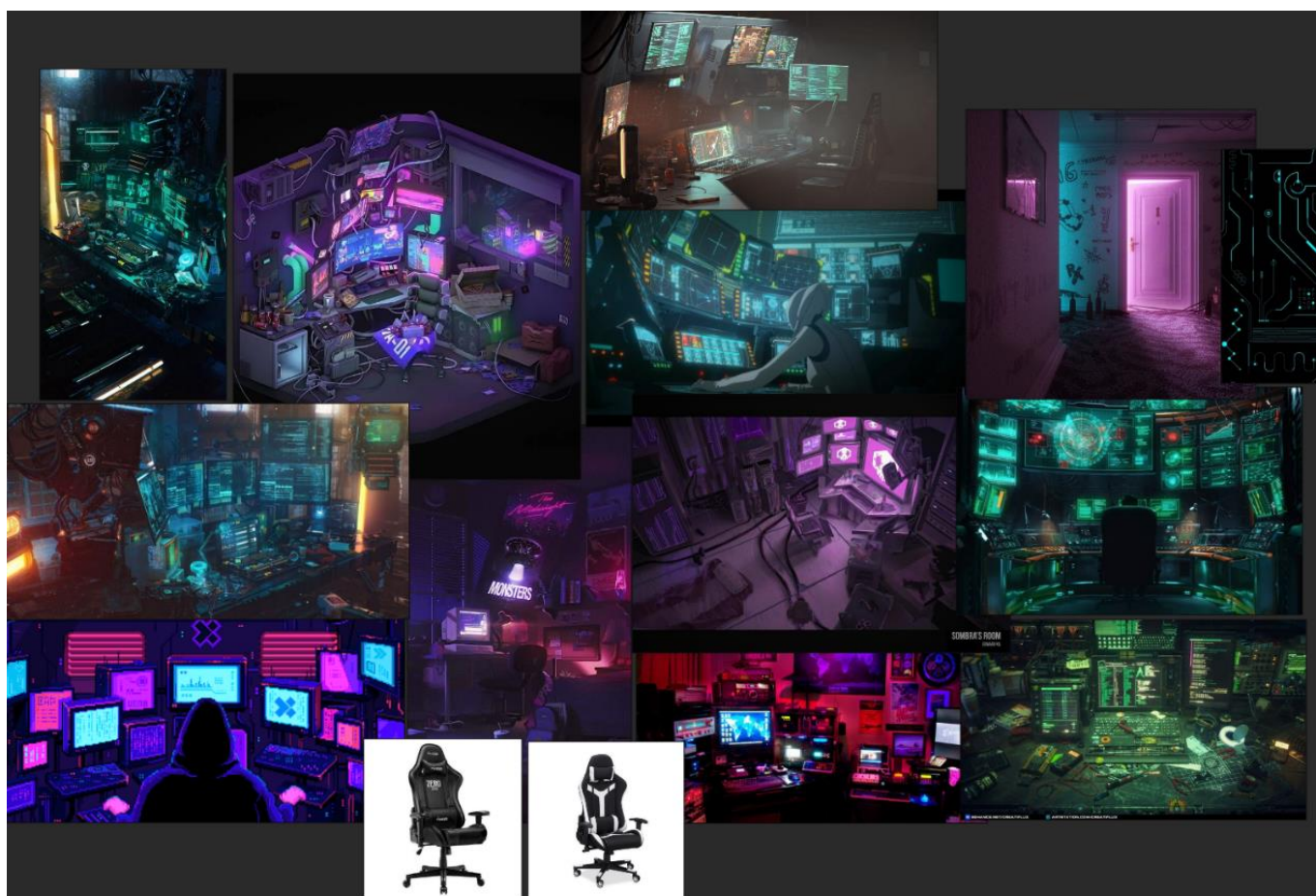
- Paleta fría (oscuridad y tecnología).
- Ambiente oscuro, apenas iluminado por algunas luces.
- Ventana en forma de triángulo (busca salirse de la forma normalmente conocida). Esta estará parcialmente tapada por dos cortinas, las cuales darán la sensación de ser una celda (prisión).
- Espacio sucio y desordenado en las zonas oscuras (refleja la falta de interés por parte del protagonista).
- Espacio ordenado en las zonas muy iluminadas (refleja el interés por parte del protagonista de mantener un orden en su zona de confort).
- Luz principal que apunta a la mesa.
- Cables emisores de luz que recorren la escena, iluminándola parcialmente.
- Mesa de madera en el centro del espacio.
- Polvo en el ambiente.
- Ciudad futurista en el exterior (se la puede ver a través de la ventana).
- Piso y paredes cubiertos por cables y tubos, al igual que máquinas.

ESCENA 2 INT / DEPARTAMENTO - NOCHE		
Sinopsis Zoilo abre la puerta mostrando parte del espejo y del inodoro. Cierra la puerta.		Página del guion 1
Reparto Zoilo	Atrezzo Puerta, dispositivo, inodoro, lavamanos.	Escenografía Pasillo, exterior del baño
	Vestuario / Maquillaje / Peluquería Zoilo: ropa interior y medias	Sonido Puerta, pasos, inodoro, agua corriente



- Paleta fría (oscuridad y soledad)
- Baño pequeño, con las paredes pintadas.
- Puerta de madera con motivo futurista.
- Espejo pequeño, rayado con fibra/pintura negra (rechazo)
- Lavamanos viejo, algo sucio.
- Iluminación tenue (colocada sobre el espejo)
- Cables emisores de luz en la esquina (pared – piso), que recorre todo el pasillo

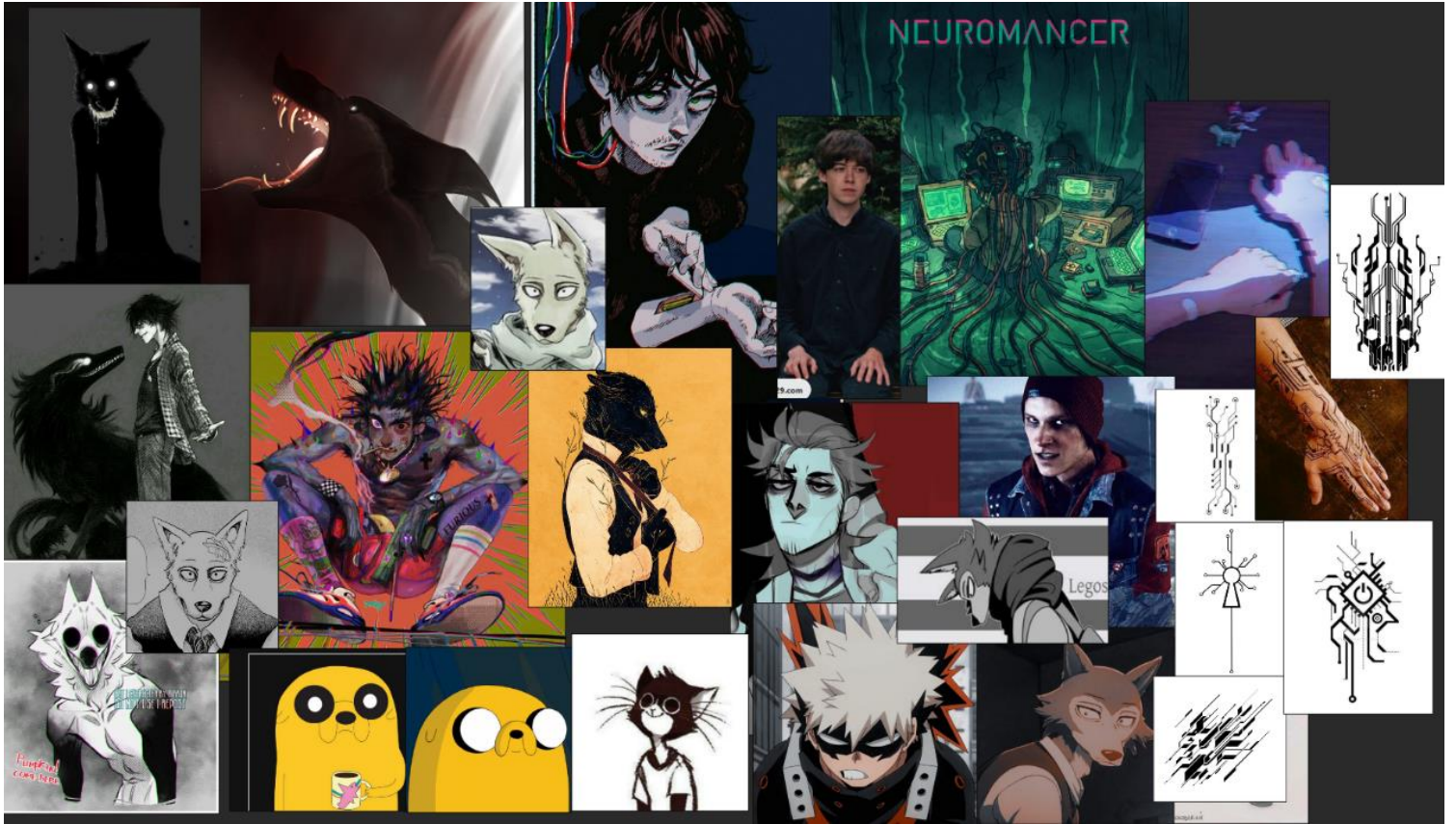
ESCENA 3 INT / DEPARTAMENTO - NOCHE		
Sinopsis Zoilo entra a la habitación empujando la puerta. Camina hacia el escritorio y se sienta en la silla. Comienza a usar el teclado y el mouse mientras observa las pantallas de colores. Postura relajada y en sus ojos se percibe bienestar.		Página del guion 1
Reparto Zoilo	Atrezzo Puerta, escritorio, silla, mouse, teclado, dispositivo.	Escenografía Habitación
	Vestuario / Maquillaje / Peluquería Zoilo: ropa interior y medias	Sonido Puerta, pasos, teclado, computadoras, Clicks del mouse



- Paleta fría (tecnología y soledad)
- Pantallas cubren gran parte de la pared e iluminan el espacio.
- Escritorio de madera cubierto de objetos, además del teclado y mouse.
- Paredes y piso cubiertos de cables comunes y cables emisores de luz.

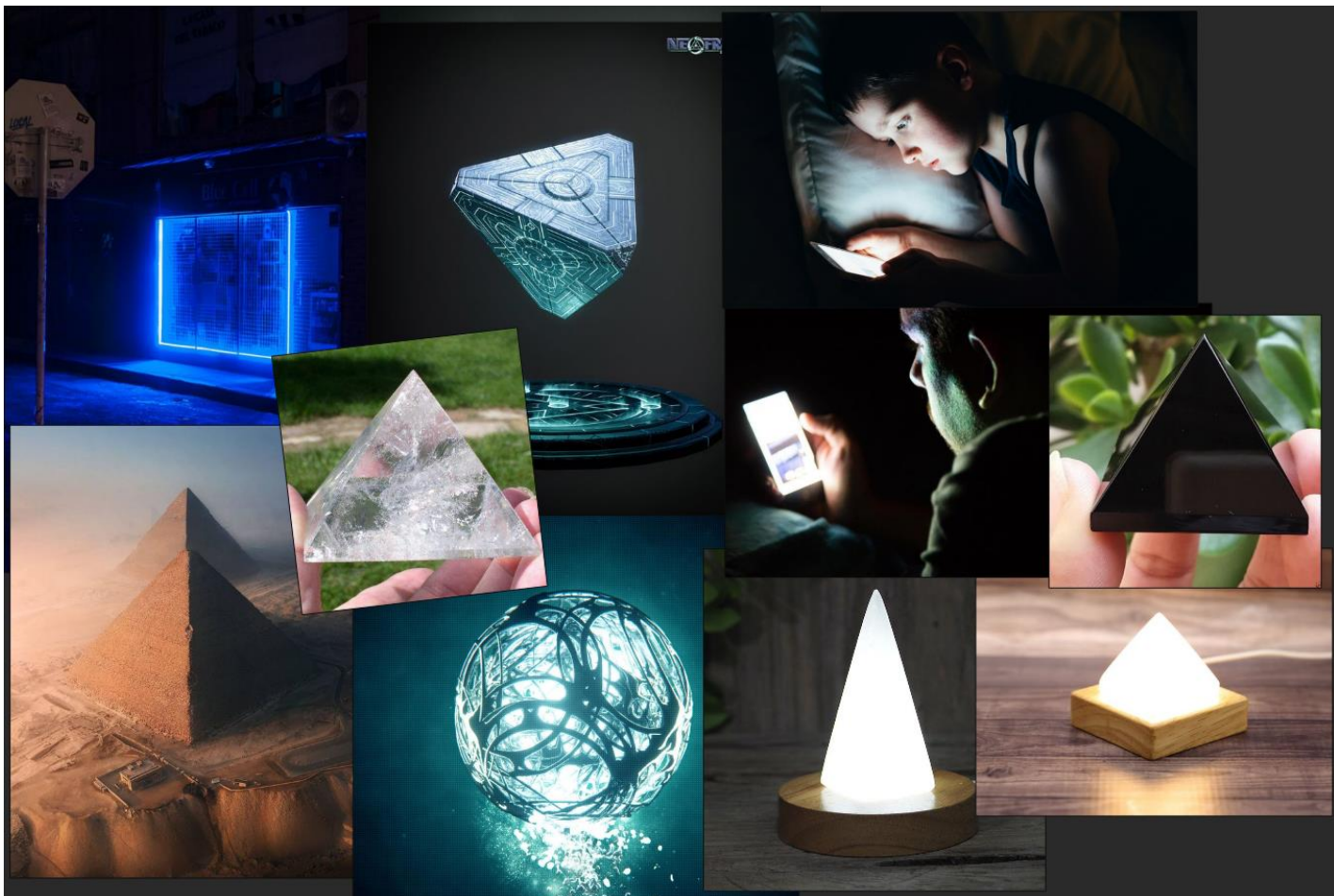
- Silla gamer frente al escritorio.
- Aire denso, con polvo (denota encierro).
- Ventana parcialmente cubierta por cortinas y cables (forma a definir).

PERSONAJE



- Personaje delgado, de color violeta pálido.
- Cuerpo humano y rostro de lobo (representa la desconexión que siente el personaje consigo mismo).
- Cabeza de color oscuro (representa el rechazo hacia sí mismo, y como percibe la realidad).
- Ojos con las pupilas blancas (representa un desesperado intento de percibir la luz, pero siempre estará rodeado de la oscuridad/realidad).
- Ojeras y rostro cansado.
- Solo lleva puesta la ropa interior y medias (representa su estado de vulnerabilidad).
- No tiene boca (representa su incapacidad de hablar y enfrentar aquello que teme).
- Estilo cartoon.
- Tatuajes relacionados a la tecnología y sistemas informáticos (pecho y espalda)

PIRÁMIDE



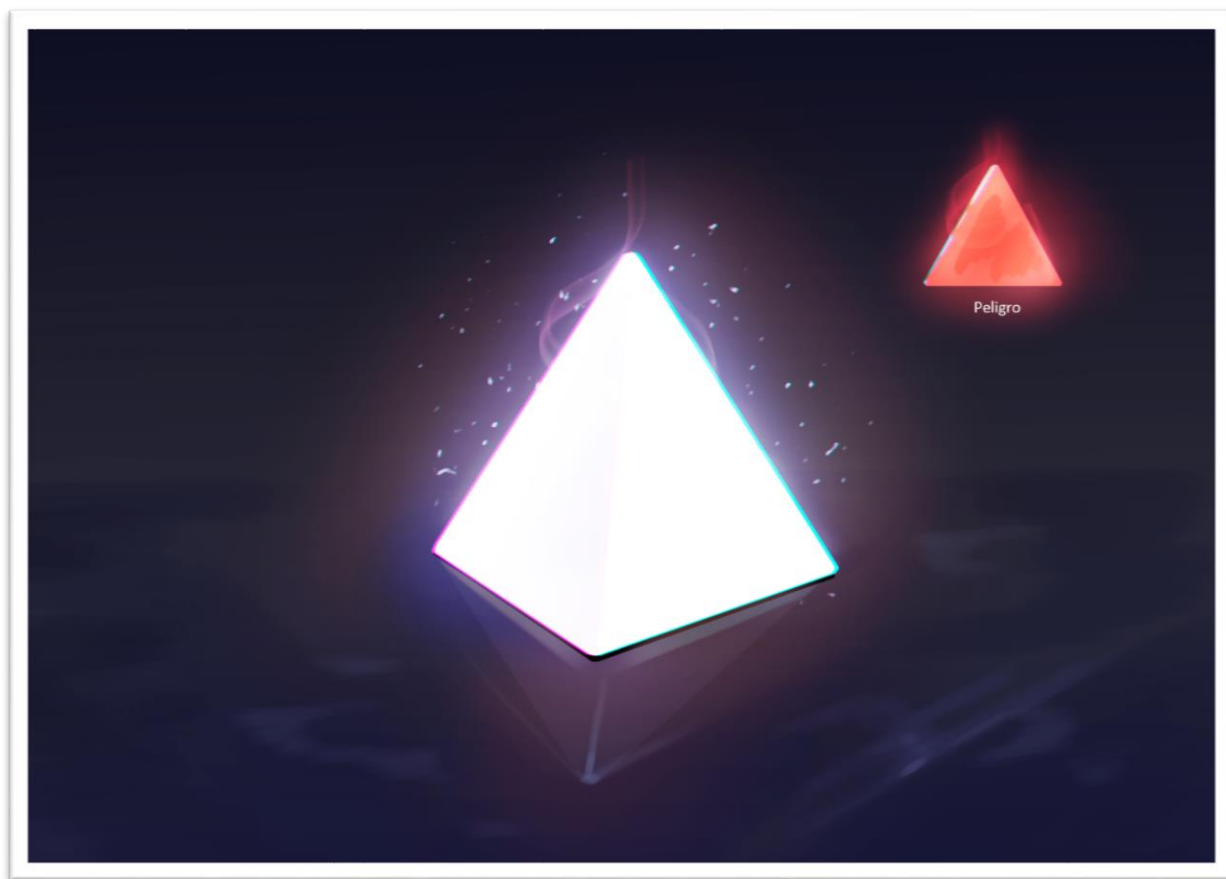
- Tamaño pequeño (cabe en una mano).
- Emite luz de colores que varían según el estado de ánimo del personaje (blanco, rojo).
- La luz variará su intensidad según el ritmo cardíaco del personaje.
- La forma será piramidal.
- El personaje lo lleva a todos lados.
- Superficie totalmente suave (sin rugosidad).

10. ARTE CONCEPTUAL

10.1 ZOILO



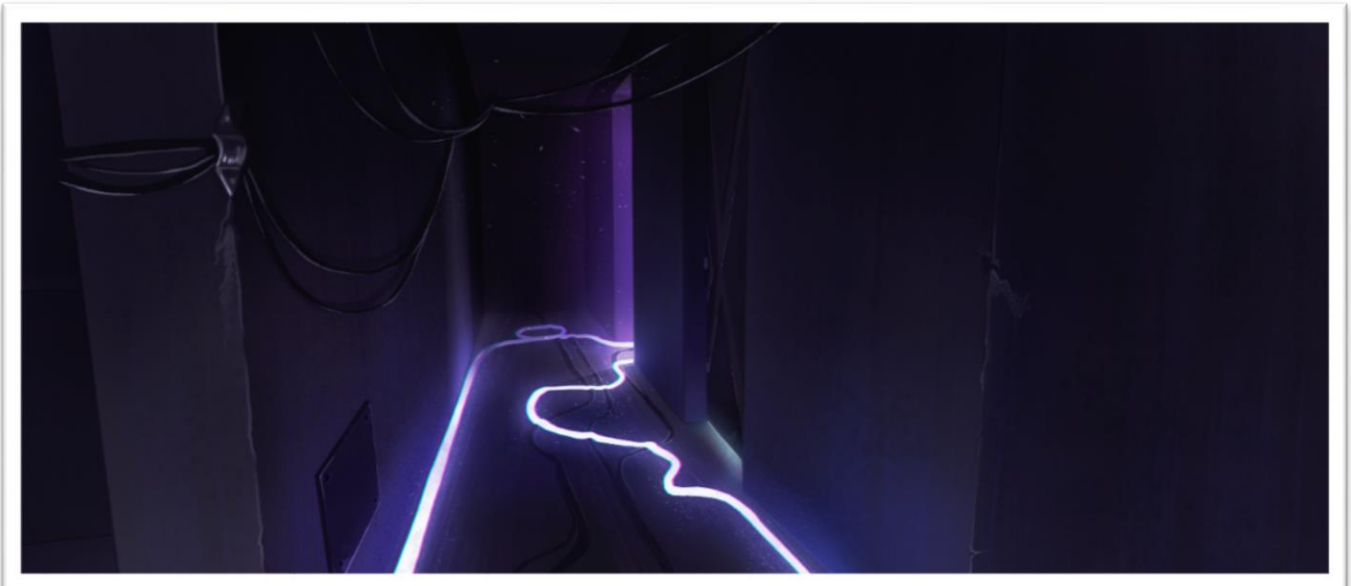
10.2 PIRÁMIDE



10.3 LIVING - COMEDOR



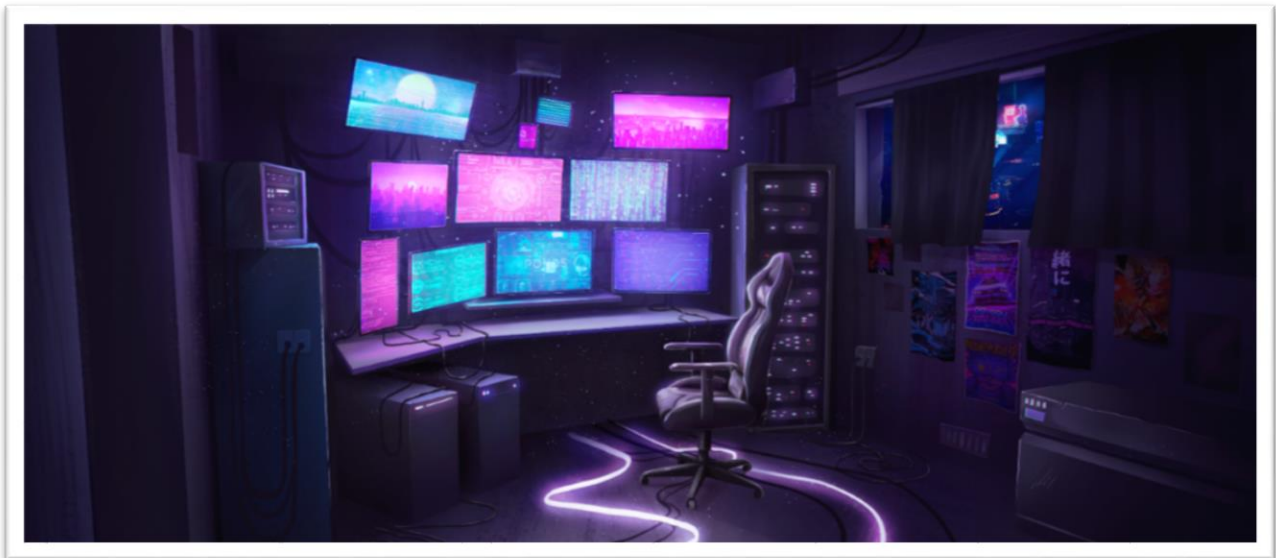
10.4 PASILLO



10.5 BAÑO



10.6 CUARTO

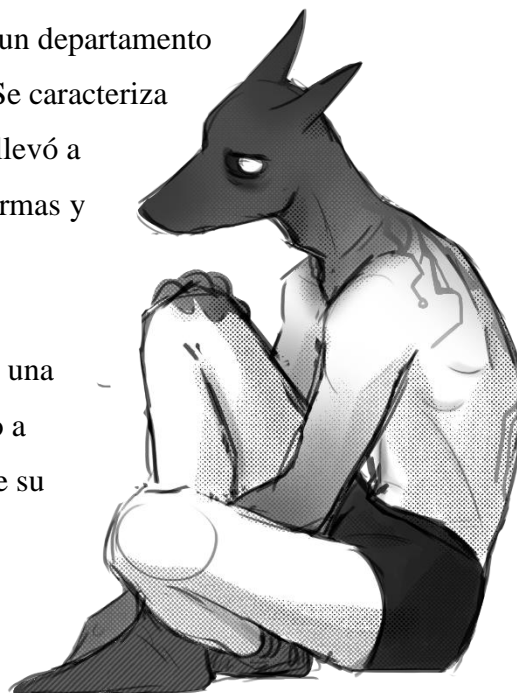


11. PÁGINA DEL PERSONAJE

HISTORIA

Zoilo es un joven de 21 años que vive solo en un departamento bastante oscuro, en el medio de una ciudad futurista. Se caracteriza por tenerle un particular miedo a la oscuridad, que lo llevó a iluminar su hogar con luces eléctricas de diferentes formas y tamaños, en un intento de sofocar este miedo.

Debido a un trauma sucedido en su pasado, desarrolló una neurosis que lo llevó a alejarse de la realidad, pasando a percibirse fragmentado y fuertemente desconectado de su persona.



PERSONALIDAD

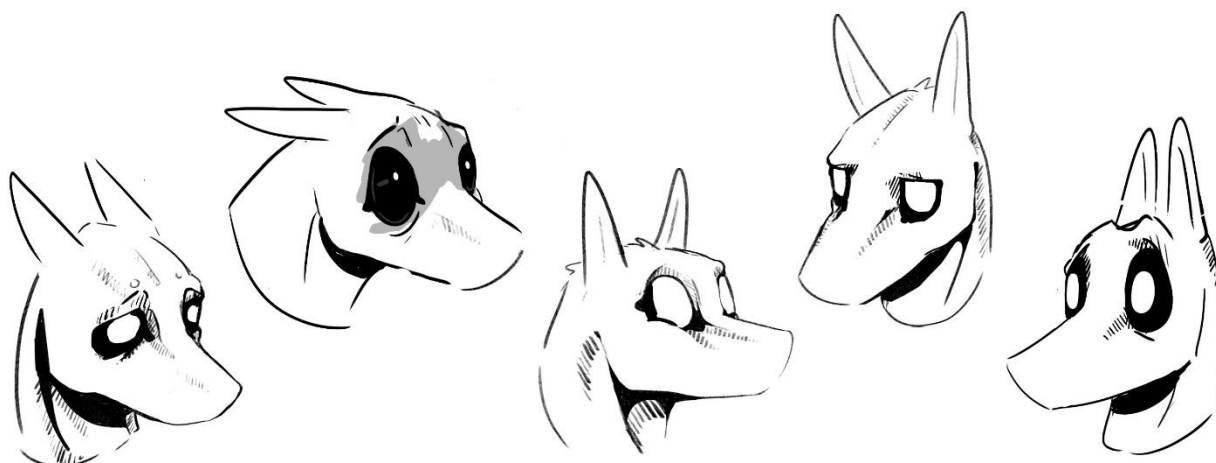
Introvertido, misterioso, triste y solitario

PROPÓSITO

Alejarse de la oscuridad (realidad) a través de la luz.

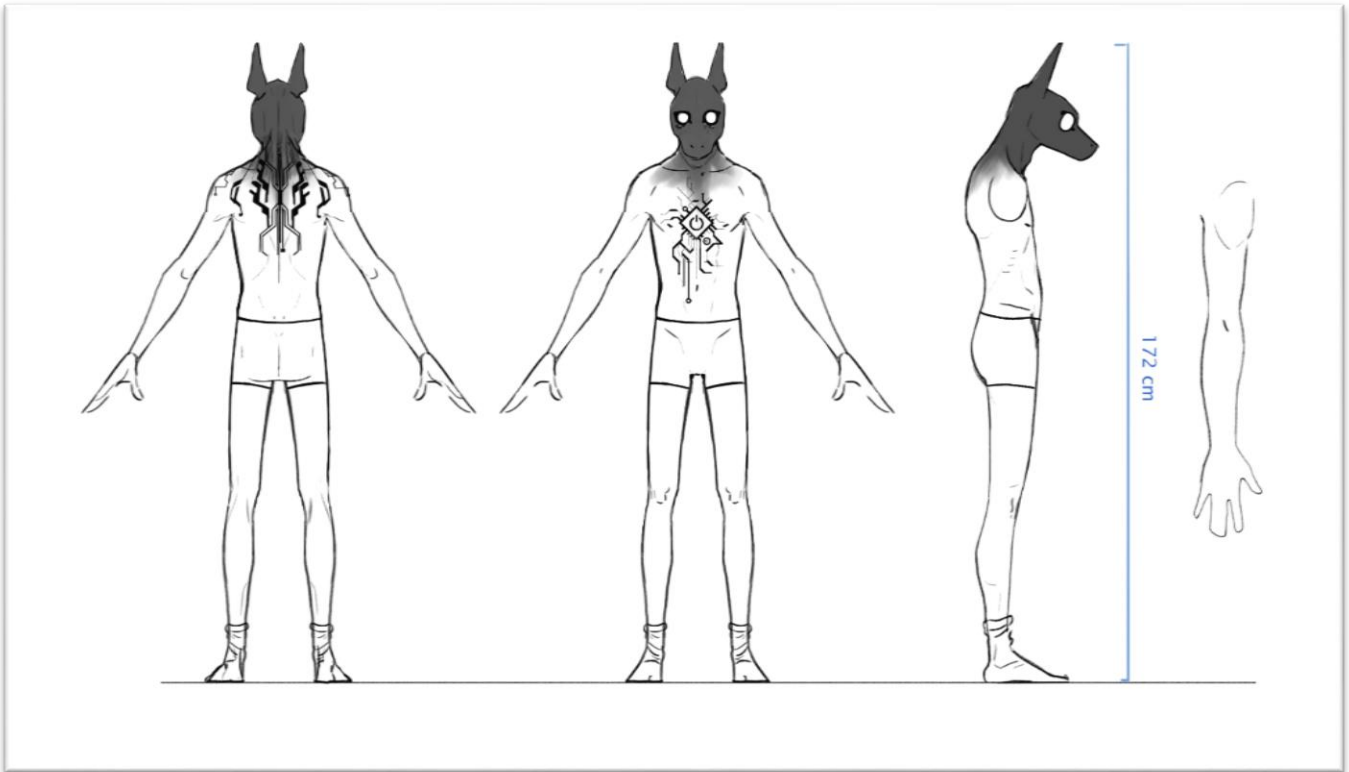
RANGO EMOCIONAL

Triste, asustado, feliz, cansado/aburrido, sorprendido.

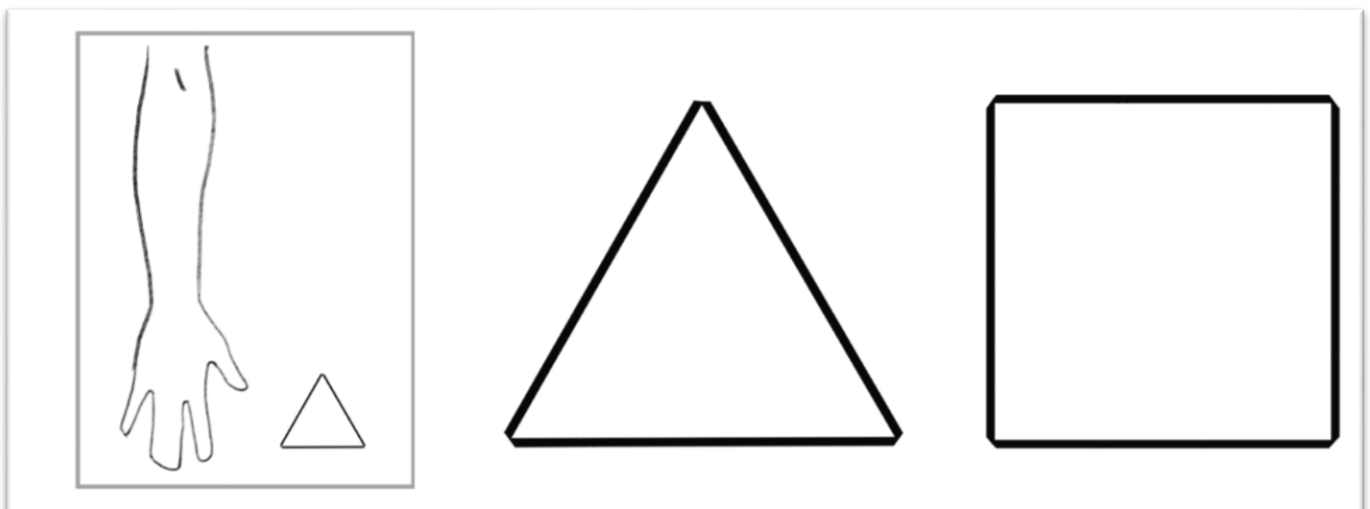


12. BLUEPRINTS

ZOILO

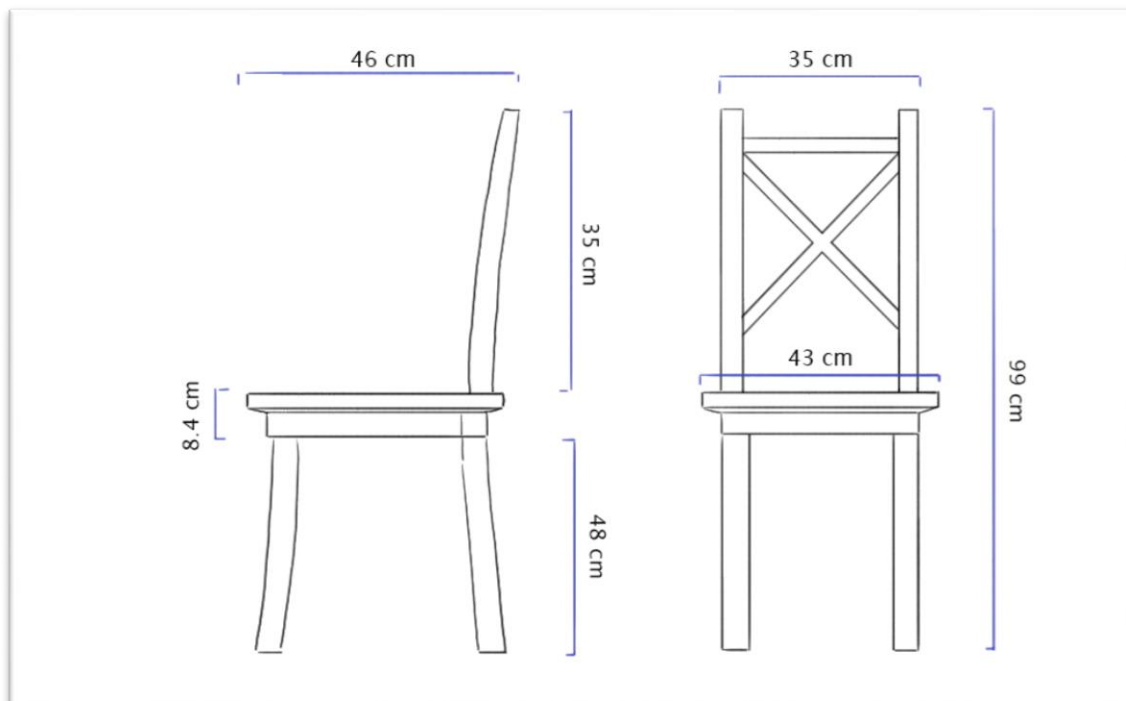


PIRÁMIDE

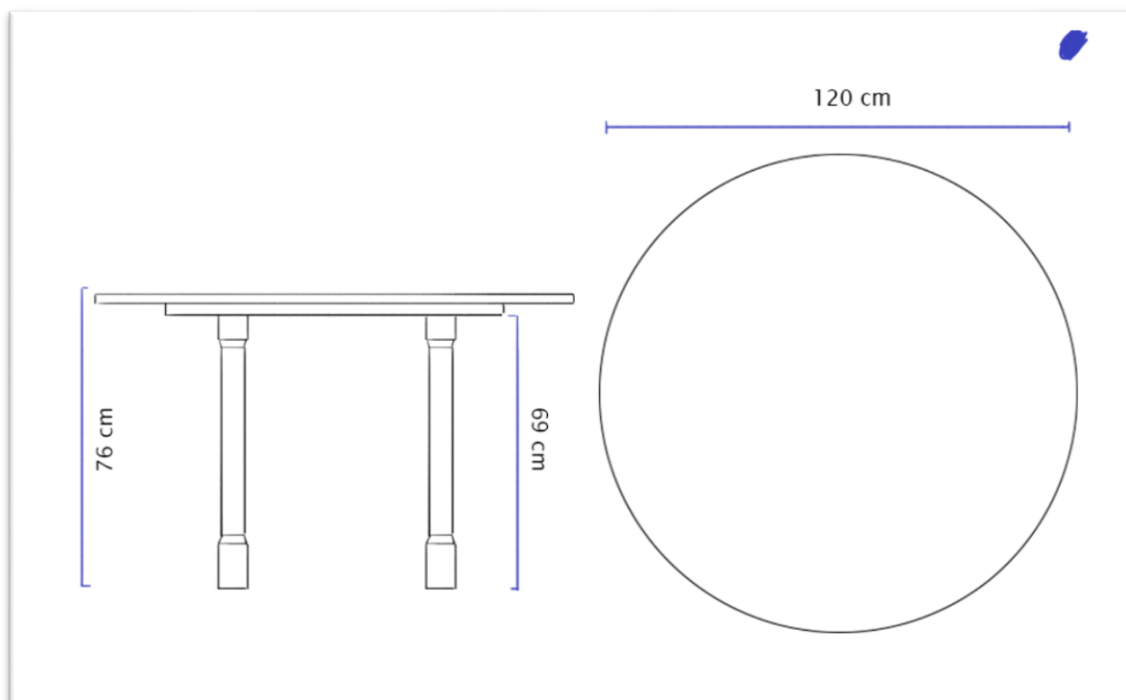


LIVING – COMEDOR

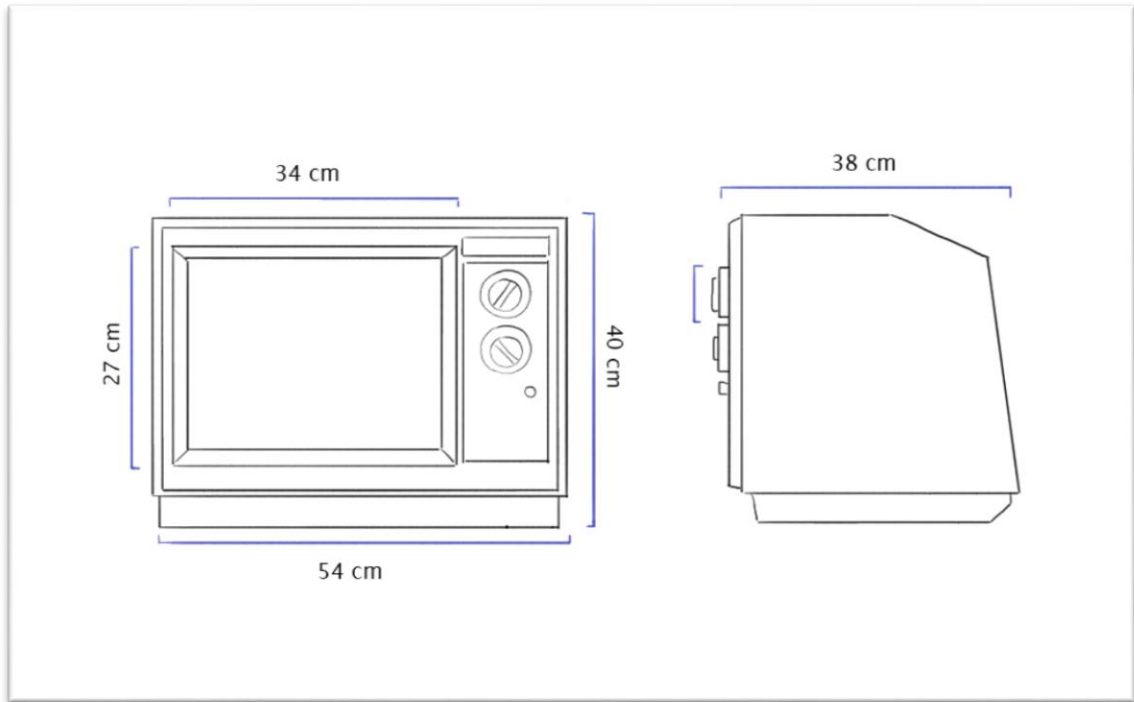
SILLA



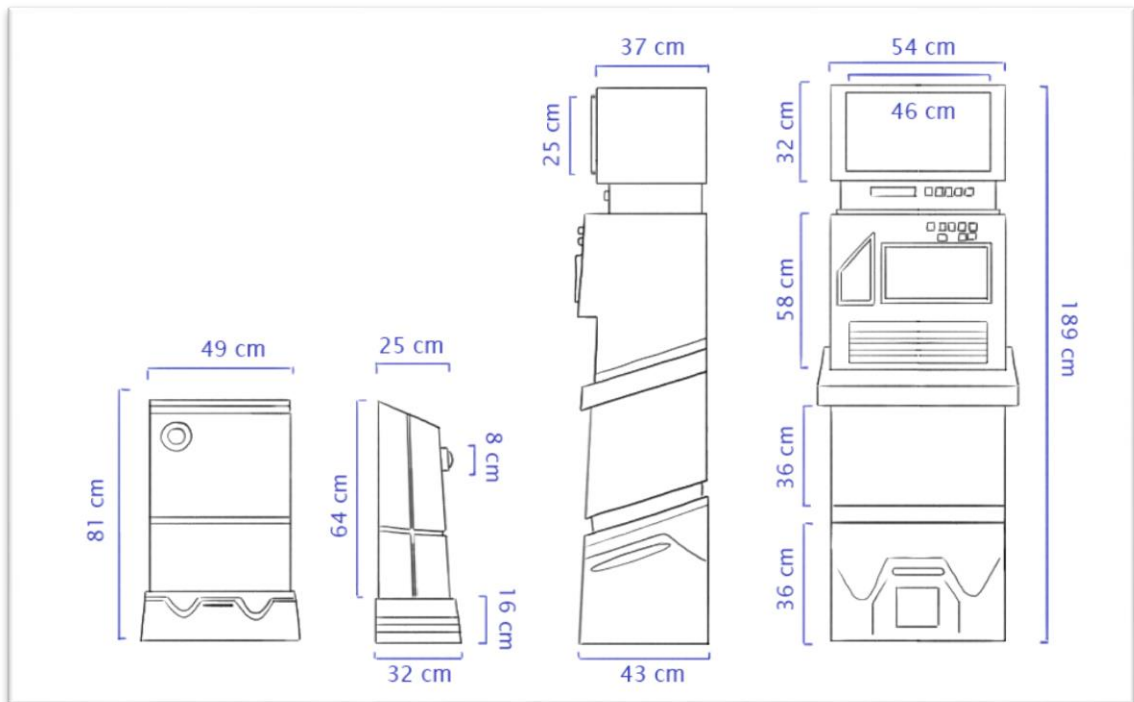
MESA



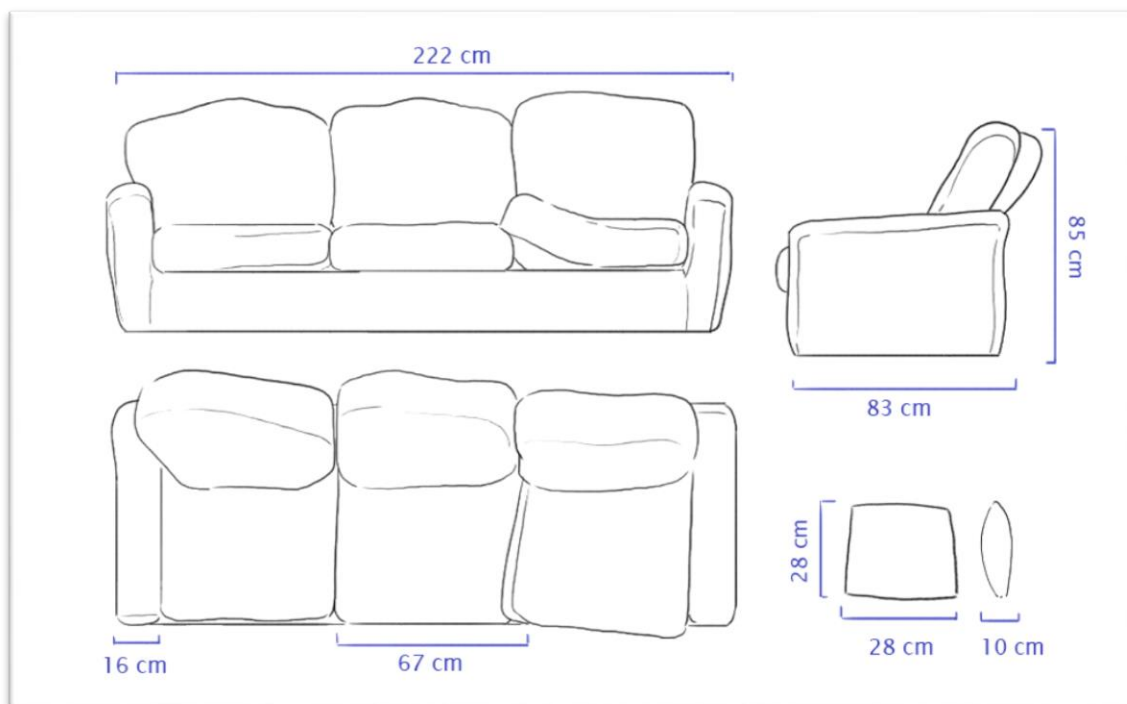
TV



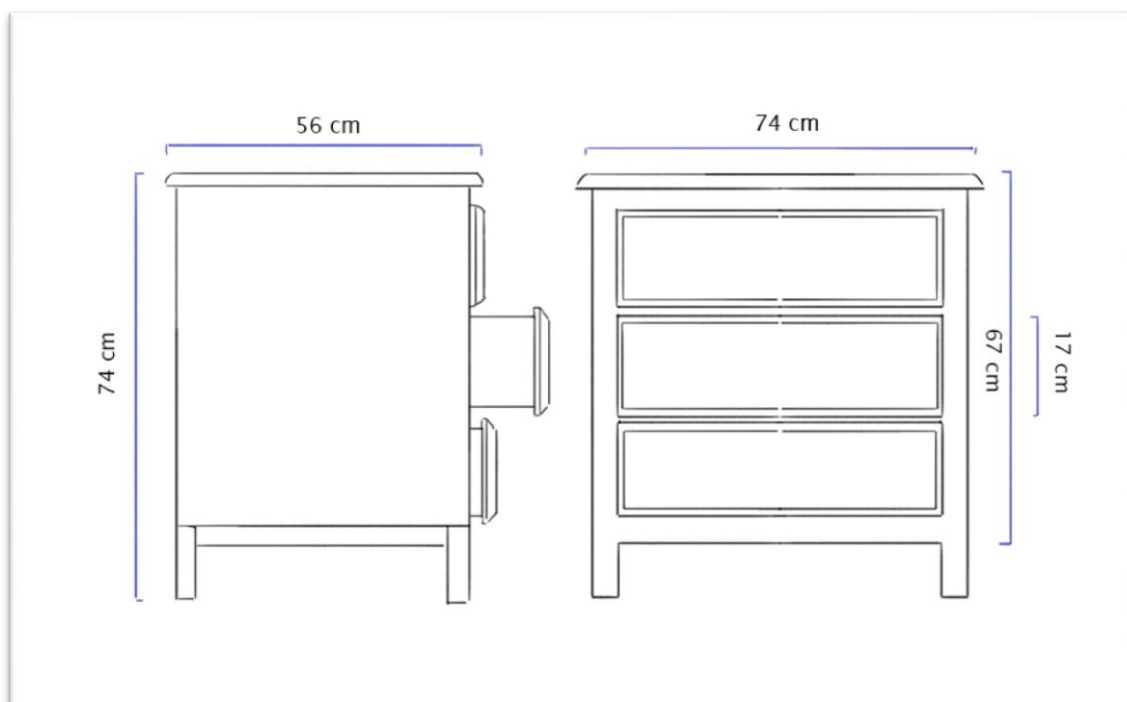
APARATOS TECNOLOGICOS



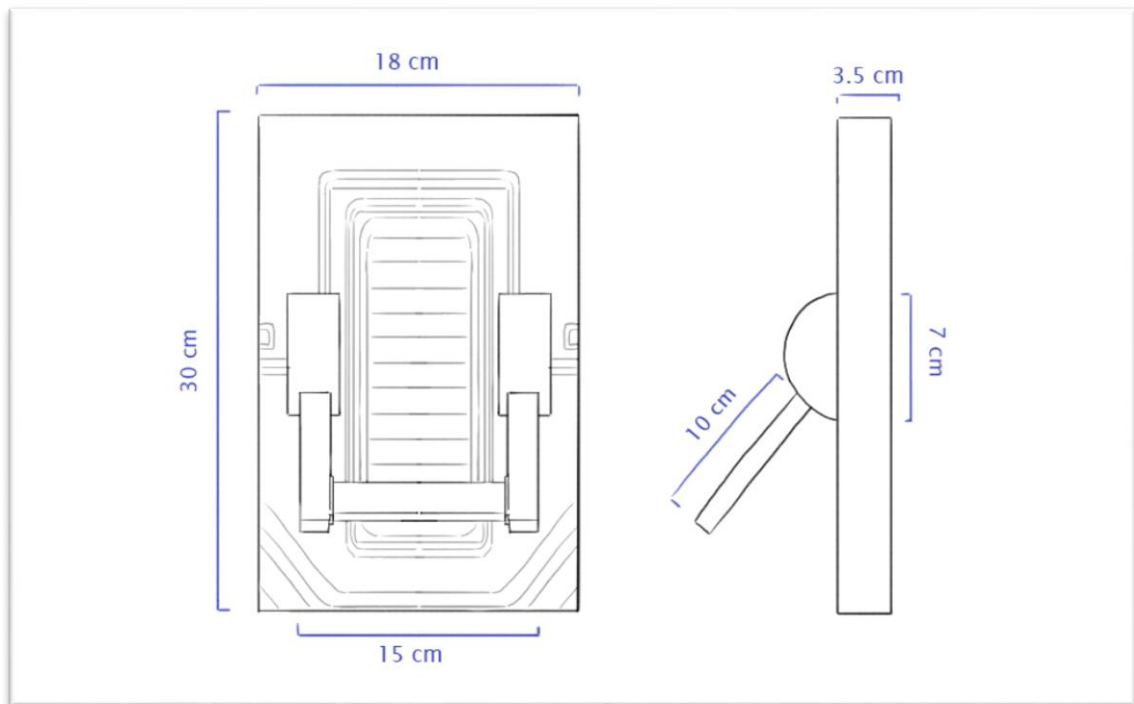
SILLÓN



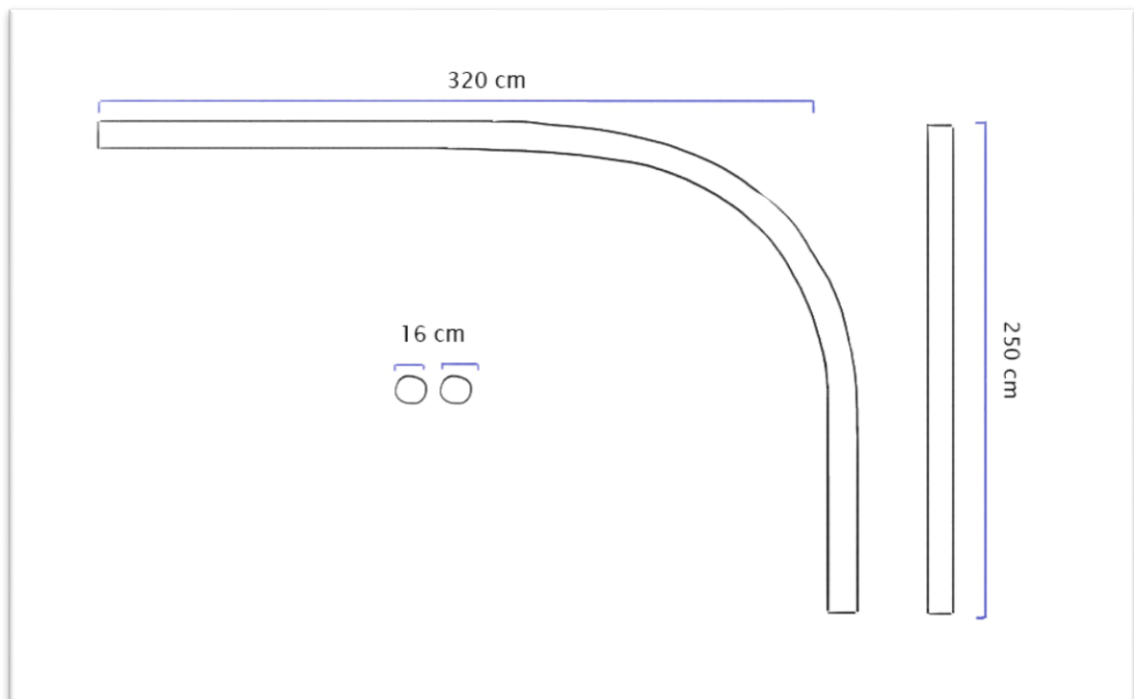
MUEBLE



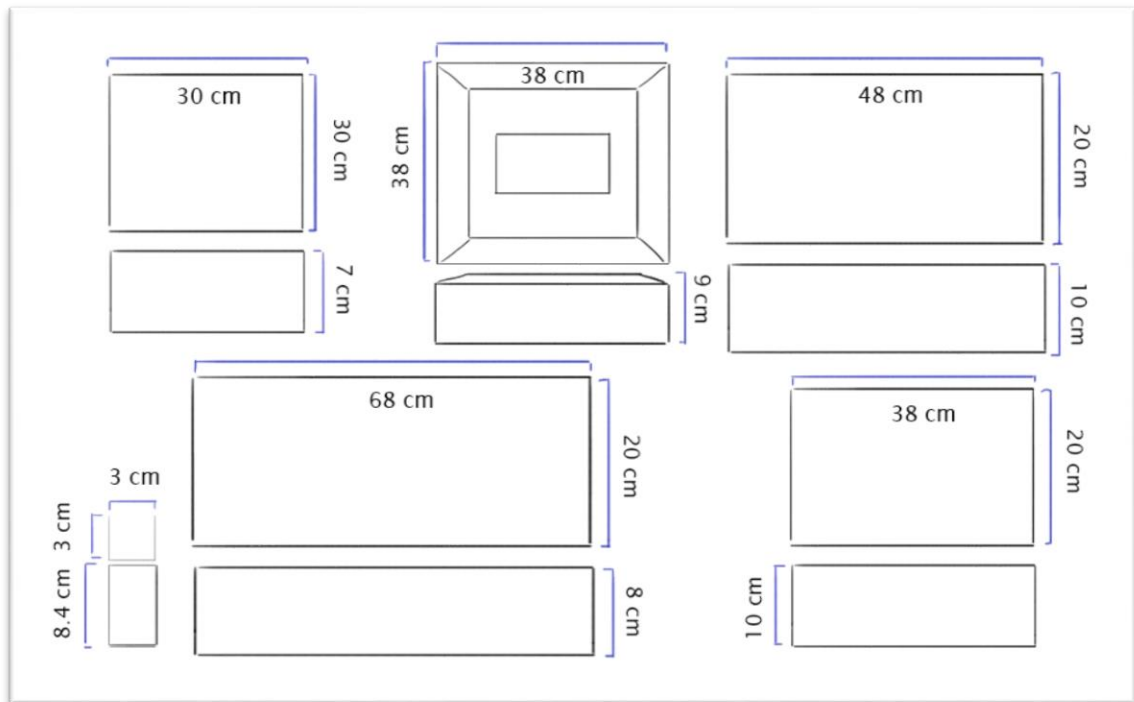
PALANCA DE LUZ



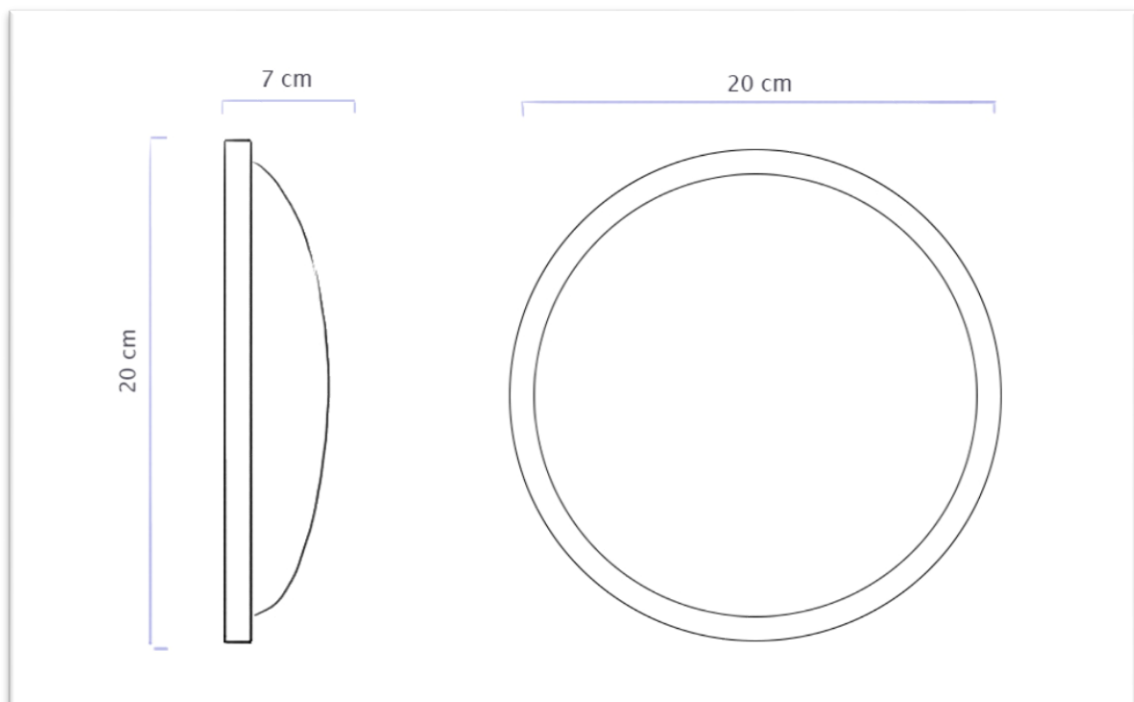
TUBOS PARED



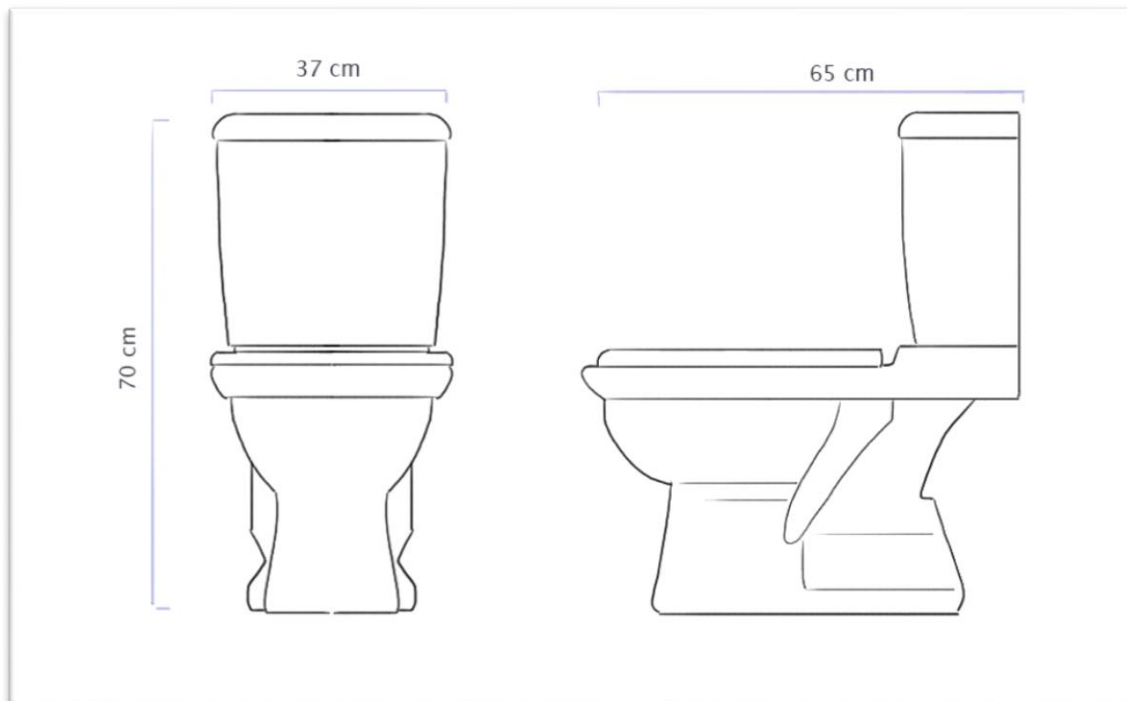
CAJAS

BAÑO

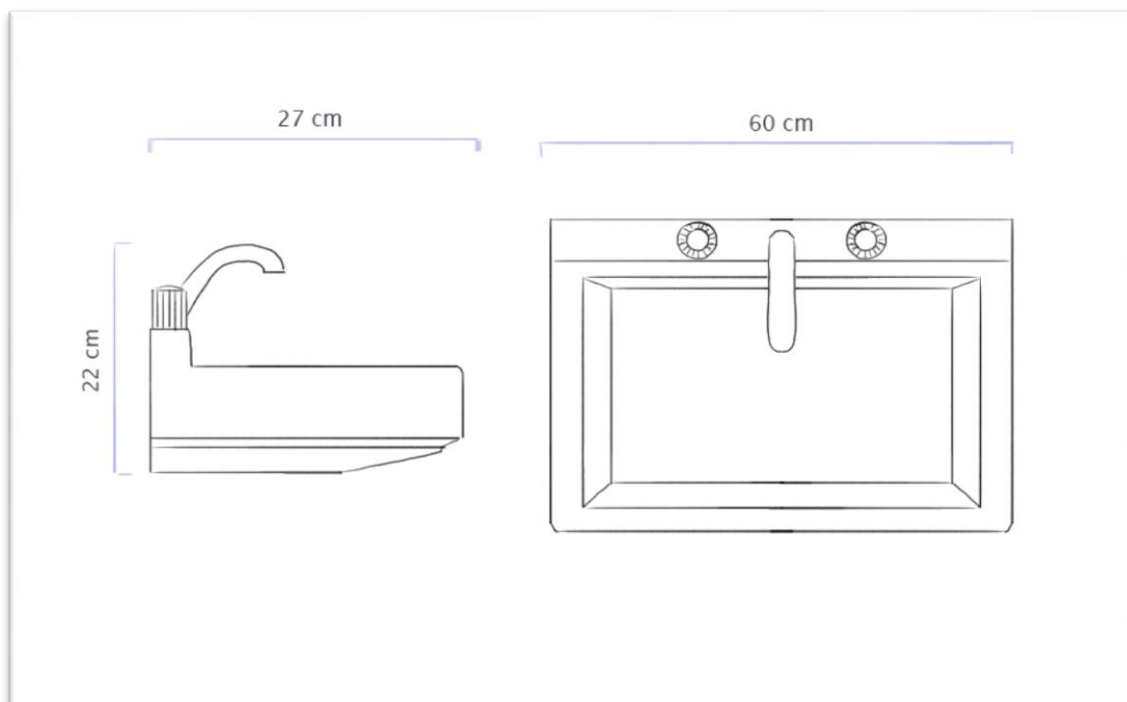
LÁMPARA

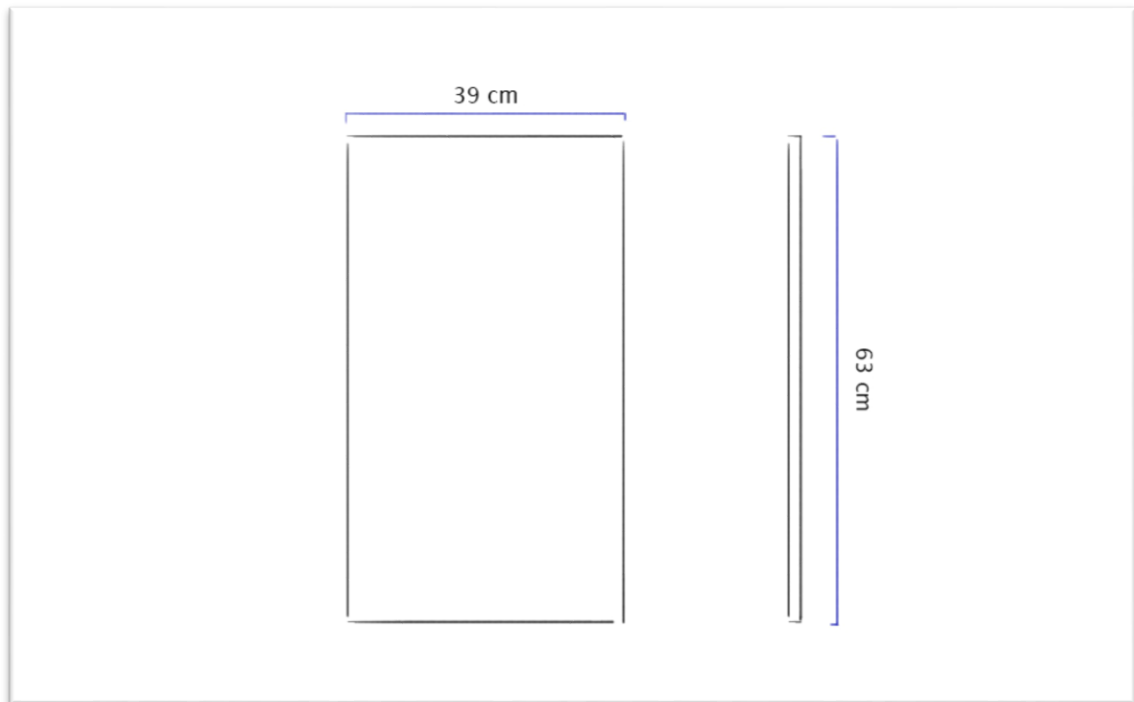
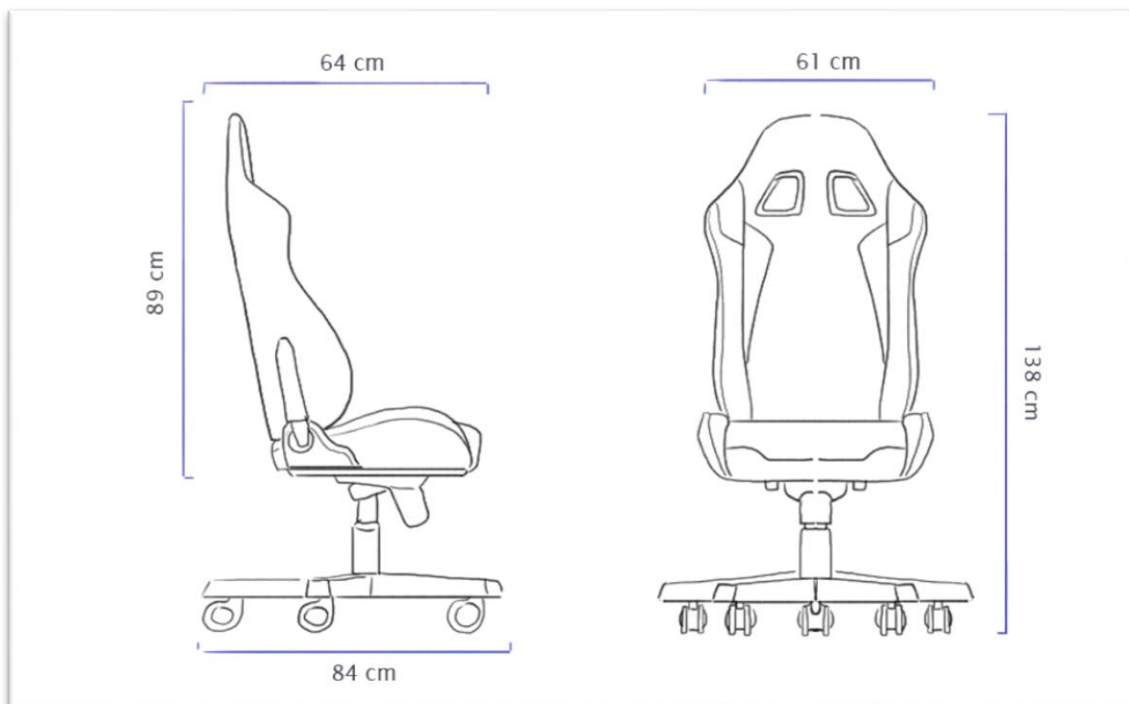


INODORO

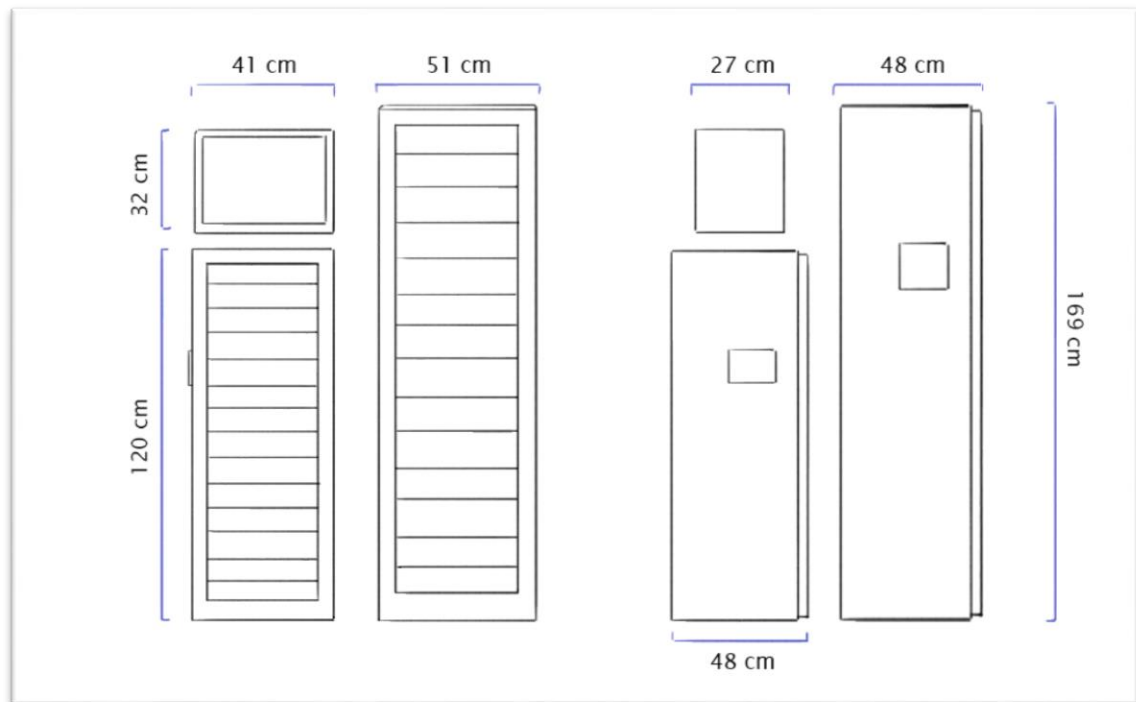


LAVAMANOS

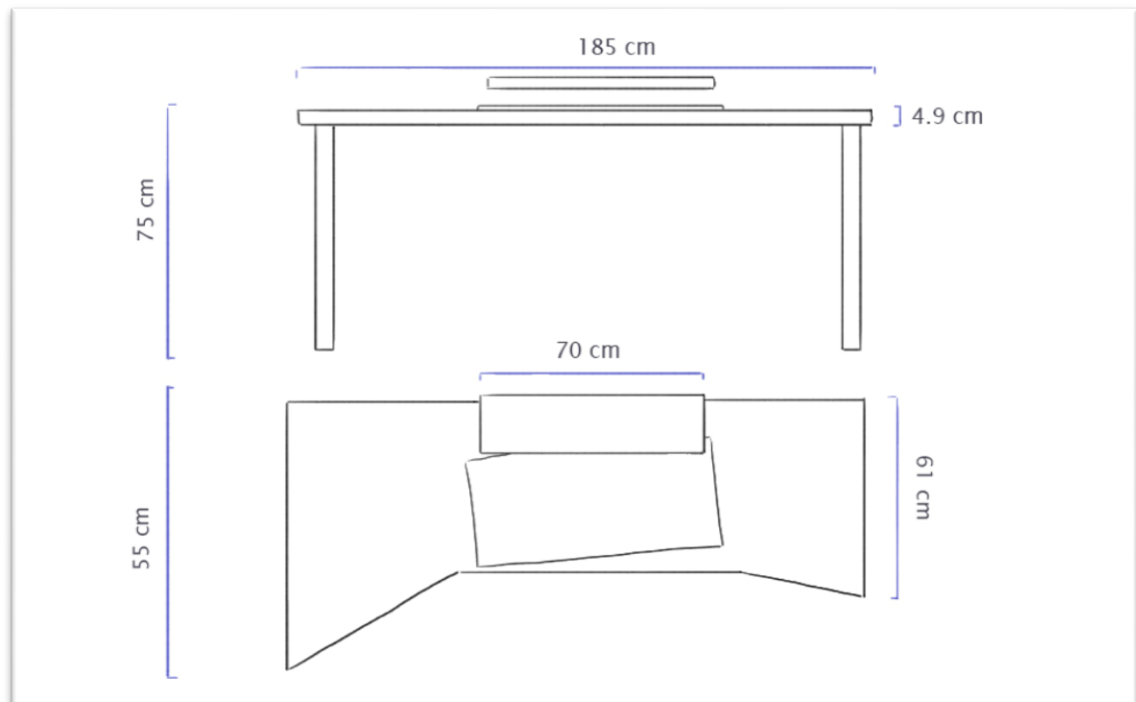


ESPEJO**CUARTO****SILLA GAMER**

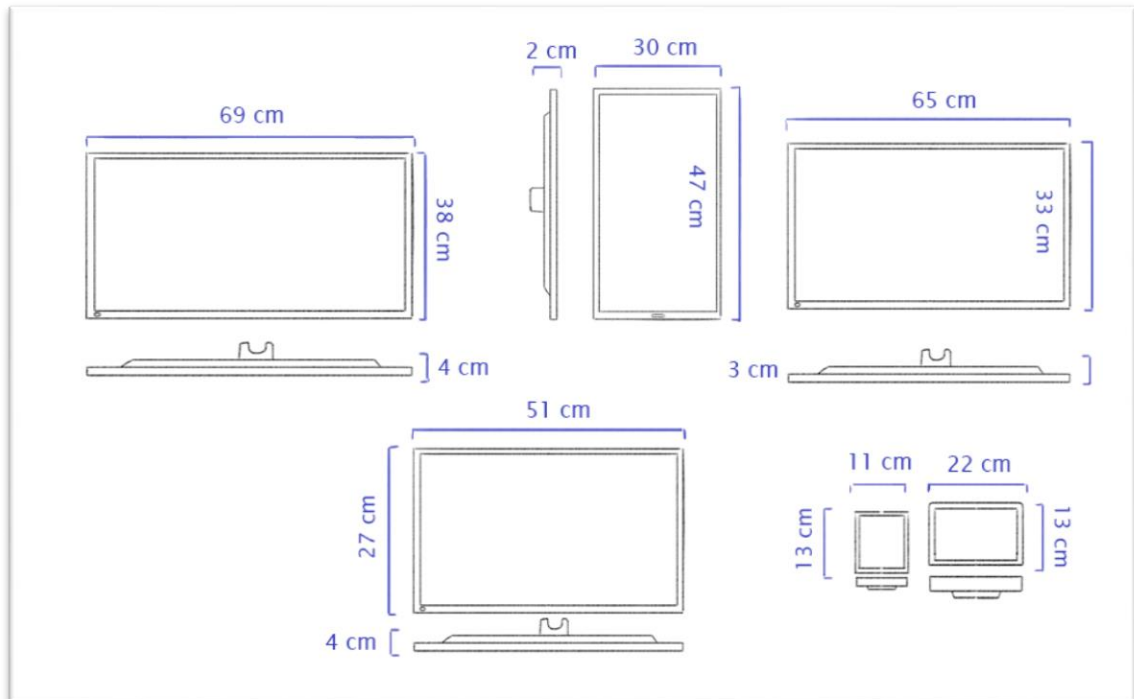
SERVERS



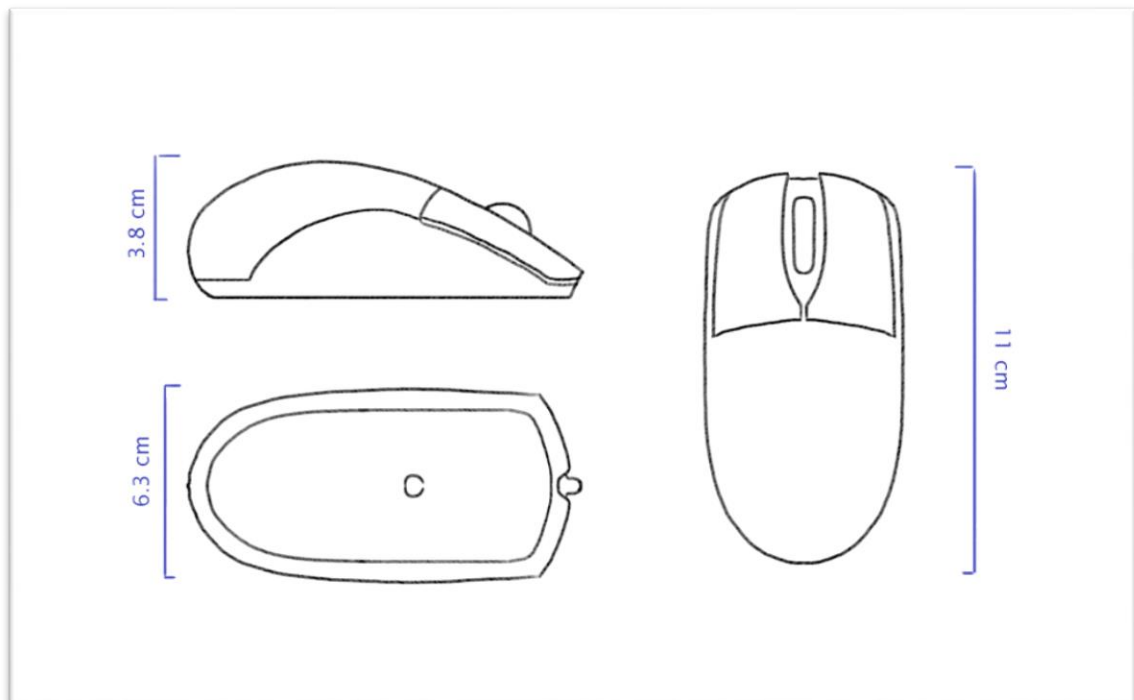
ESCRITORIO PC



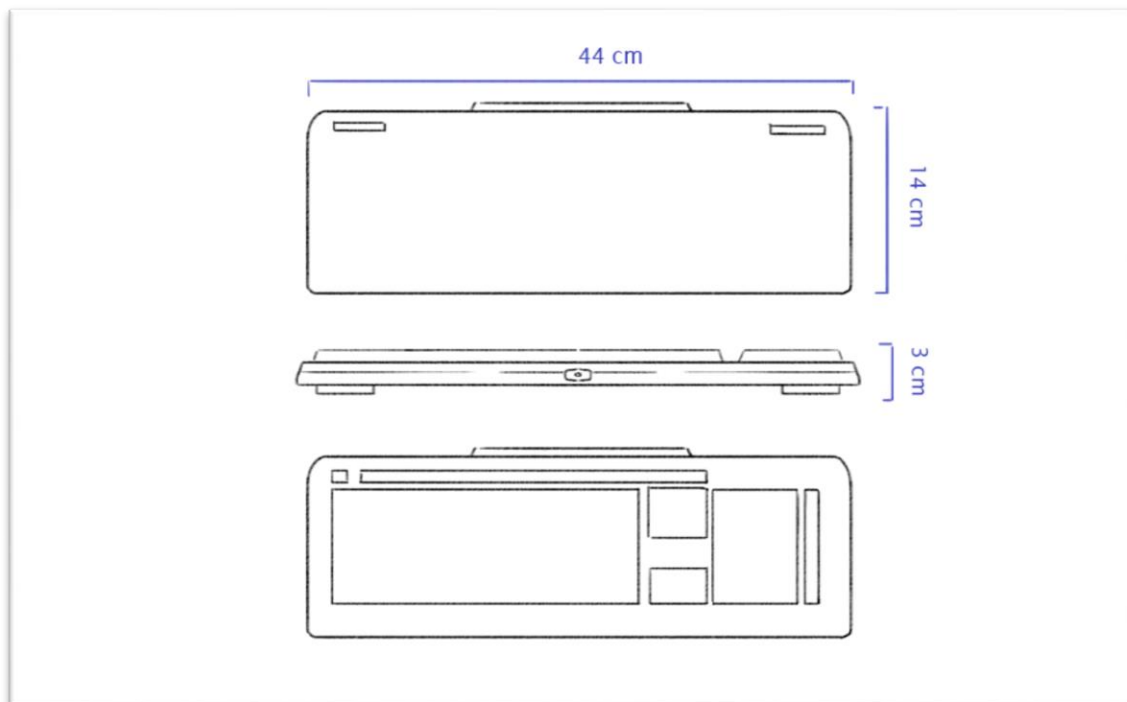
MONITORES



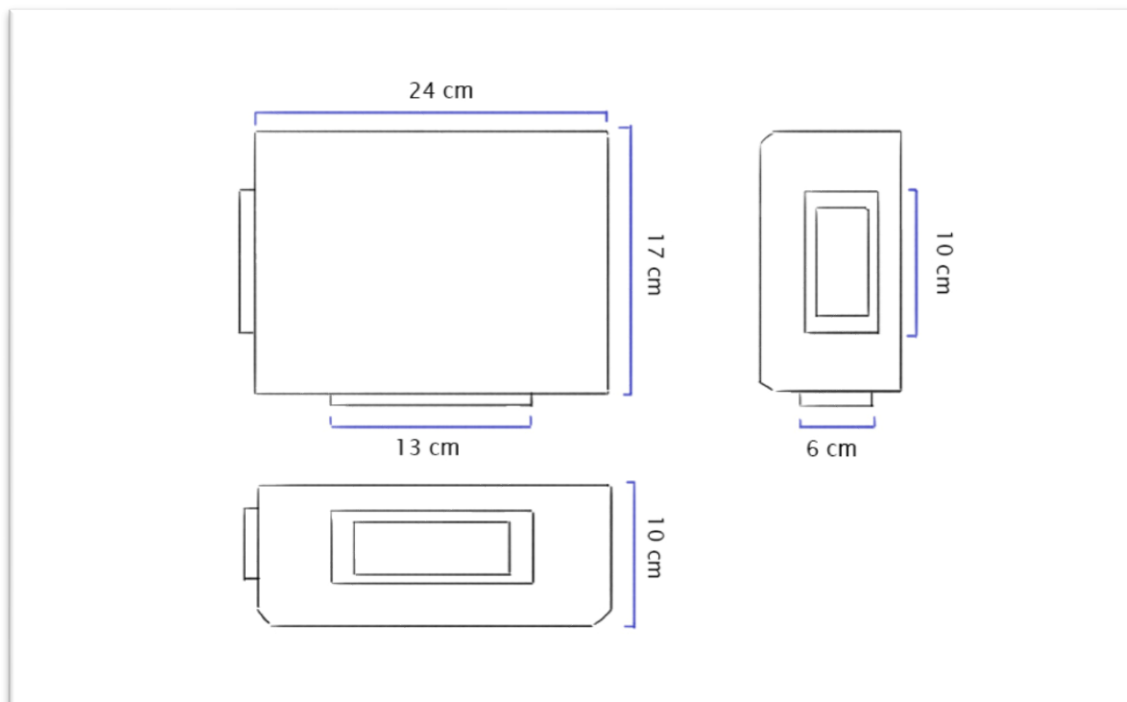
MOUSE



TECLADO



CAJA DE CABLES



13. STORYBOARD Y COLOR SCRIPT

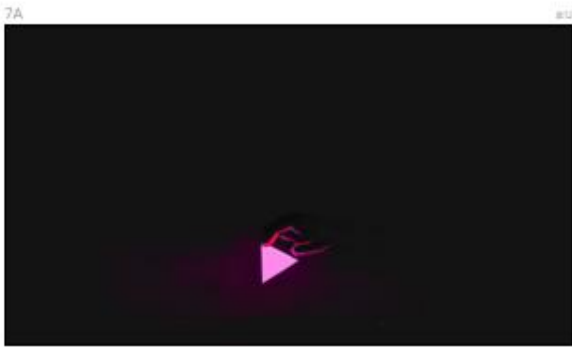
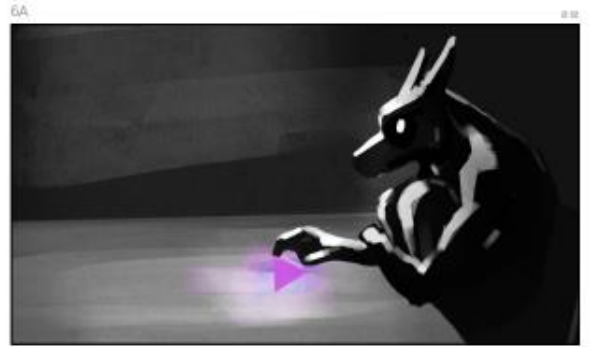
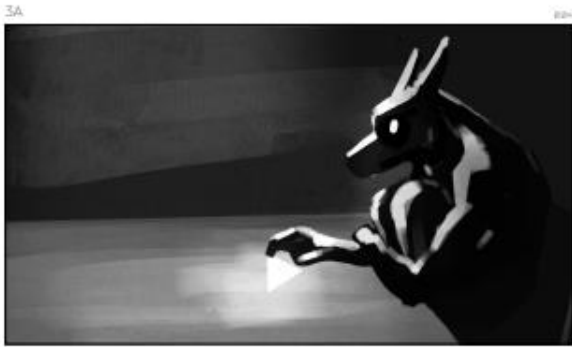
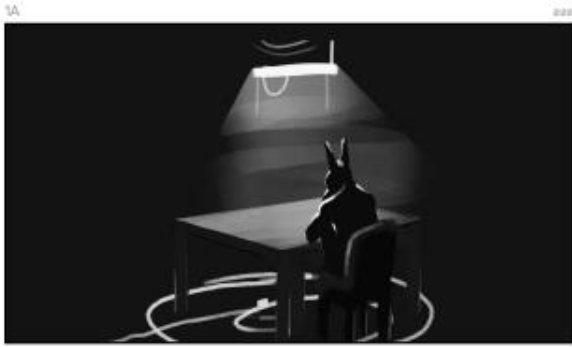
El storyboard, tal y como nos explican Paul Wells y Melissa Arcos Percy en su libro “Fundamentos de la animación” (2007), es una etapa fundamental dentro de la producción de una animación, ya que es donde se define cómo se contará la historia. Básicamente es un conjunto de ilustraciones o bocetos presentados de forma secuencial con el objetivo de presentar la historia y previsualizar la animación, al mismo tiempo que planificar la estructura de la película (pp. 36 - 38)

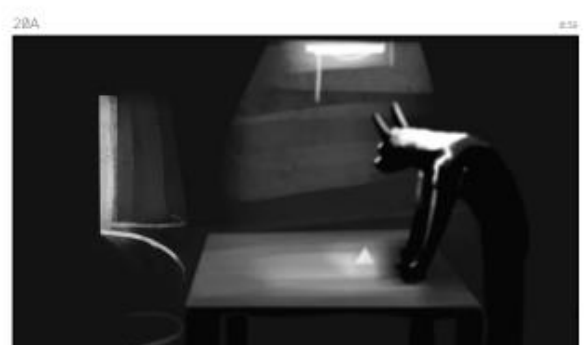
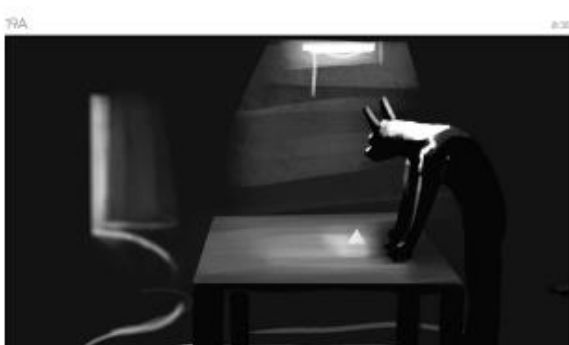
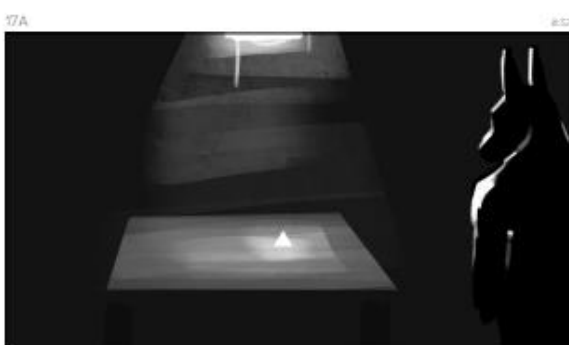
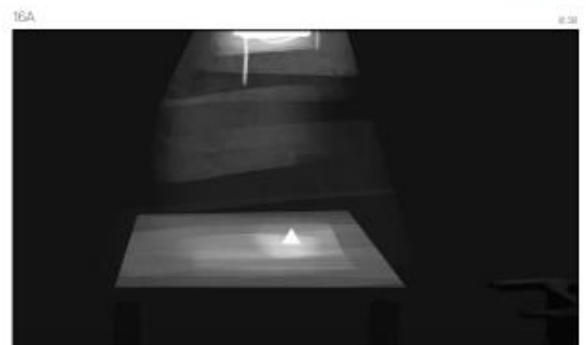
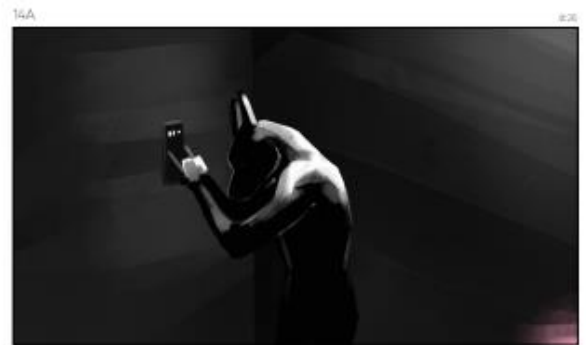
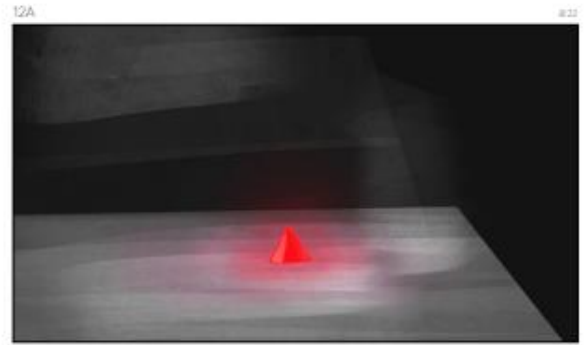
La forma en que se presenta es a partir de una serie de viñetas ordenadas conforme a la narración pautada dentro del guion literario.

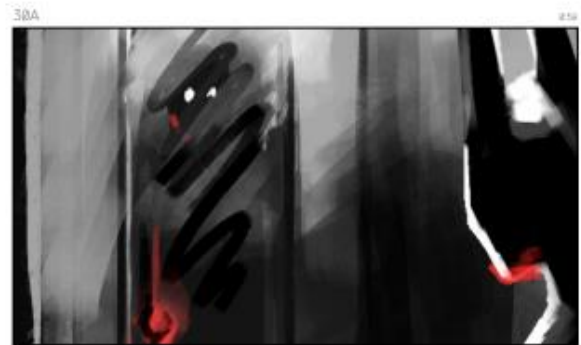
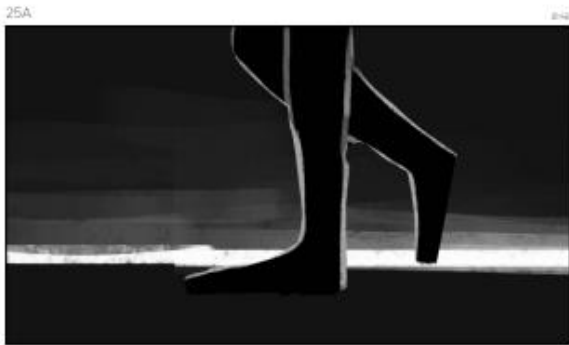
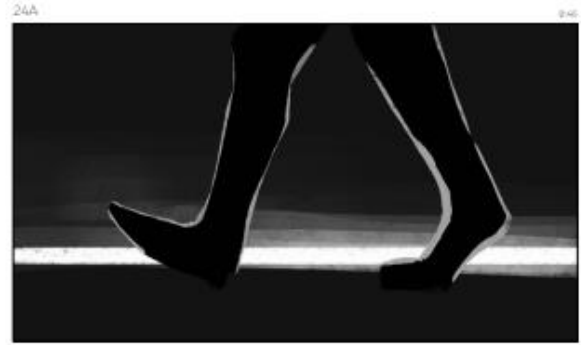
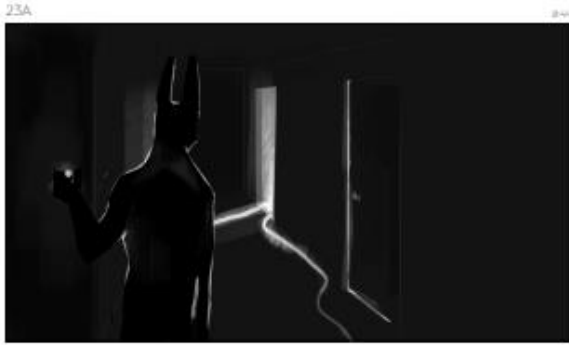
El color script, por otro lado, es un documento que establece la atmósfera y el uso del color de la animación general. Este sirve para determinar de antemano como queremos que se vea y perciba el escenario.

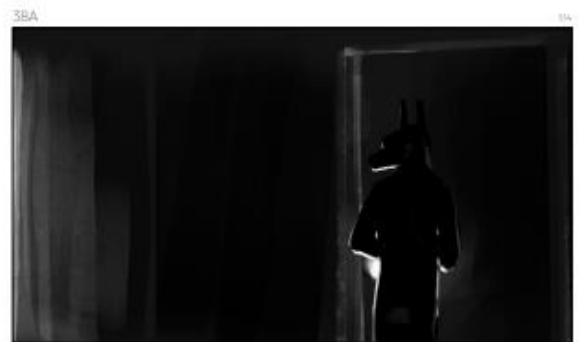
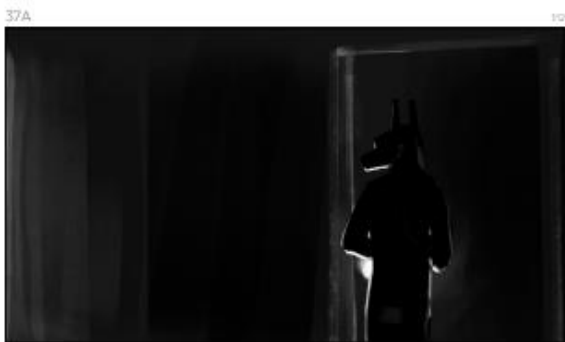
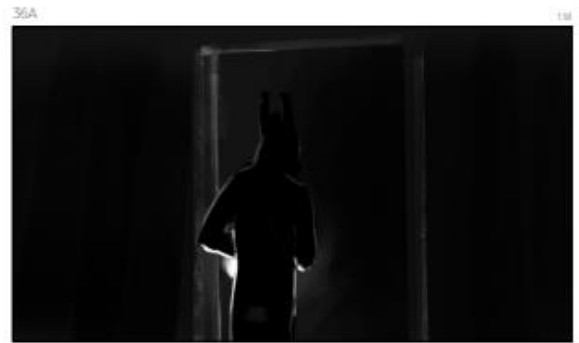
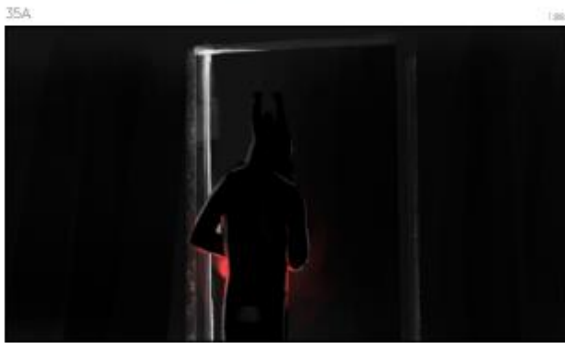
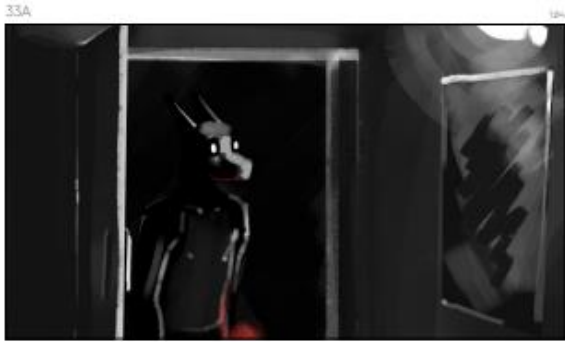
En este caso en particular, se tomó la decisión de combinar tanto el storyboard y el color script en un mismo documento, tal y como podrán ver a continuación.

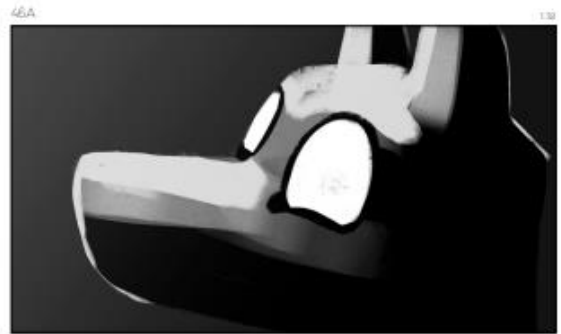
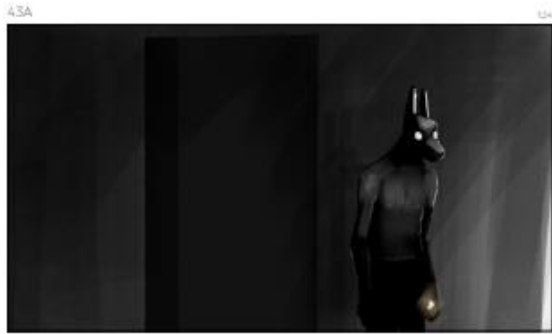
Michael Freeman nos explica en su libro *El Ojo del Fotógrafo* (2009) que “una buena definición sugiere proximidad, y cualquier objeto que cree una diferencia en nitidez a favor del primer plano realza la impresión de profundidad” (p. 57).





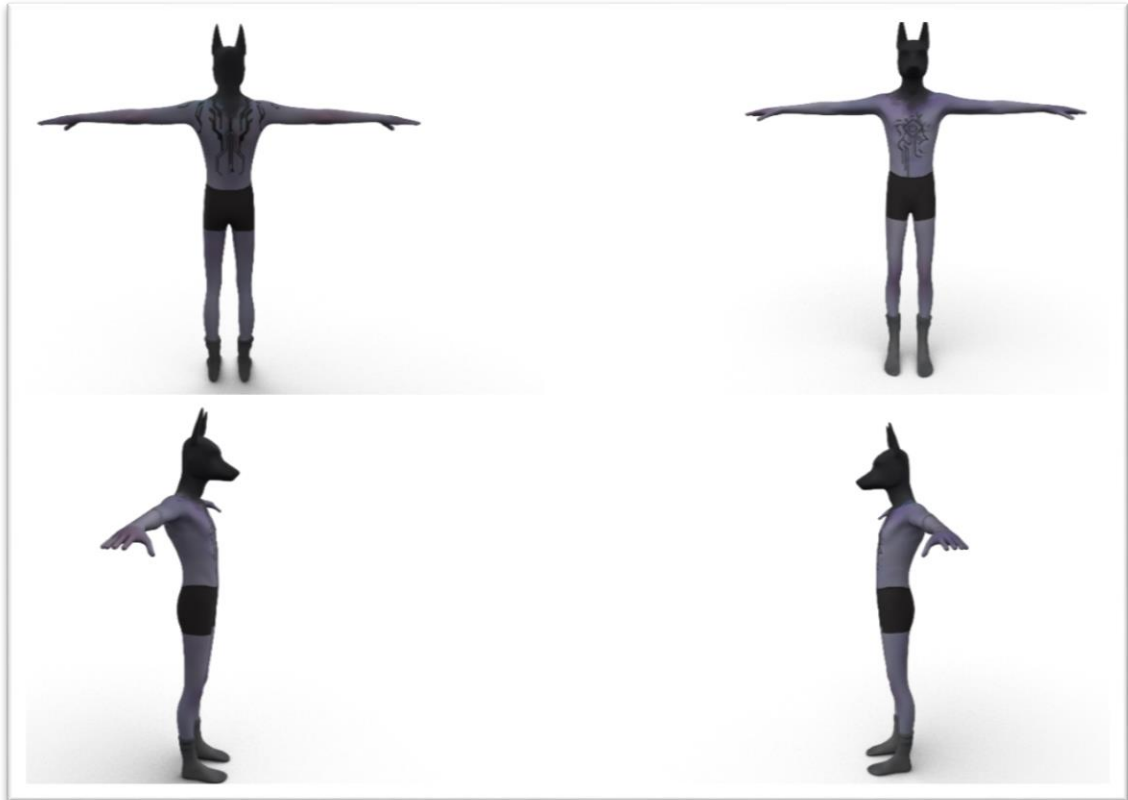




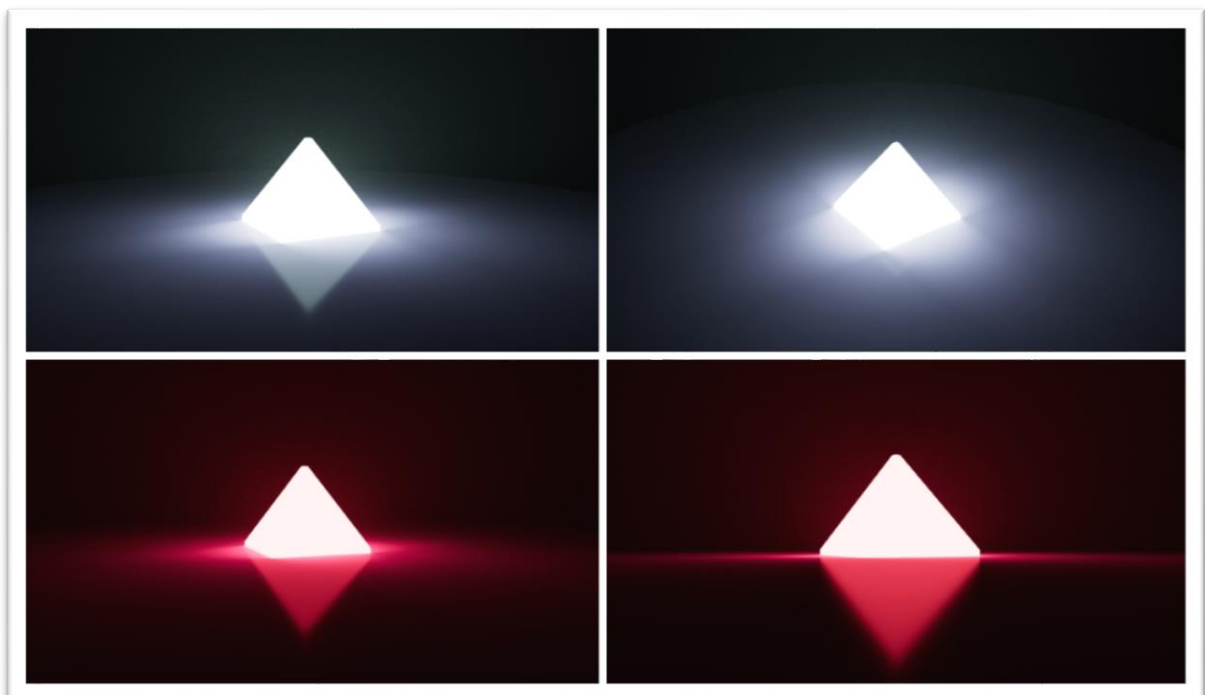


14. ELEMENTOS 3D

PERSONAJE



PIRÁMIDE



PUERTA



MESA



SILLA



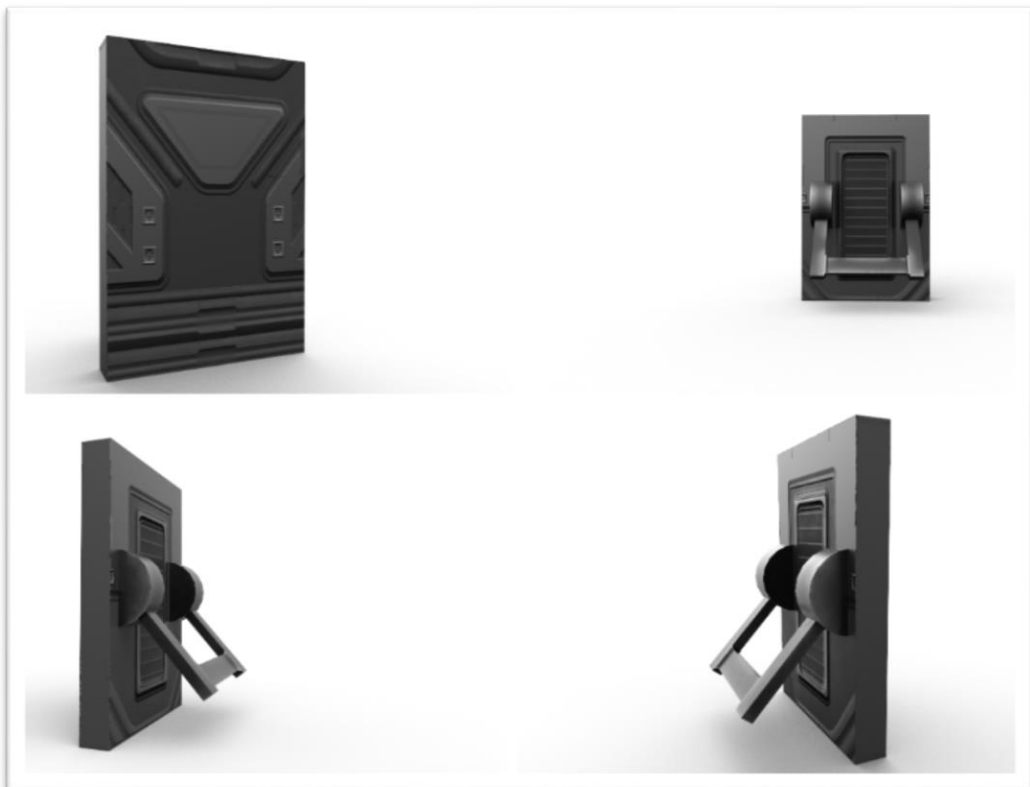
SILLÓN



TELEVISOR



PALANCA DE LUZ



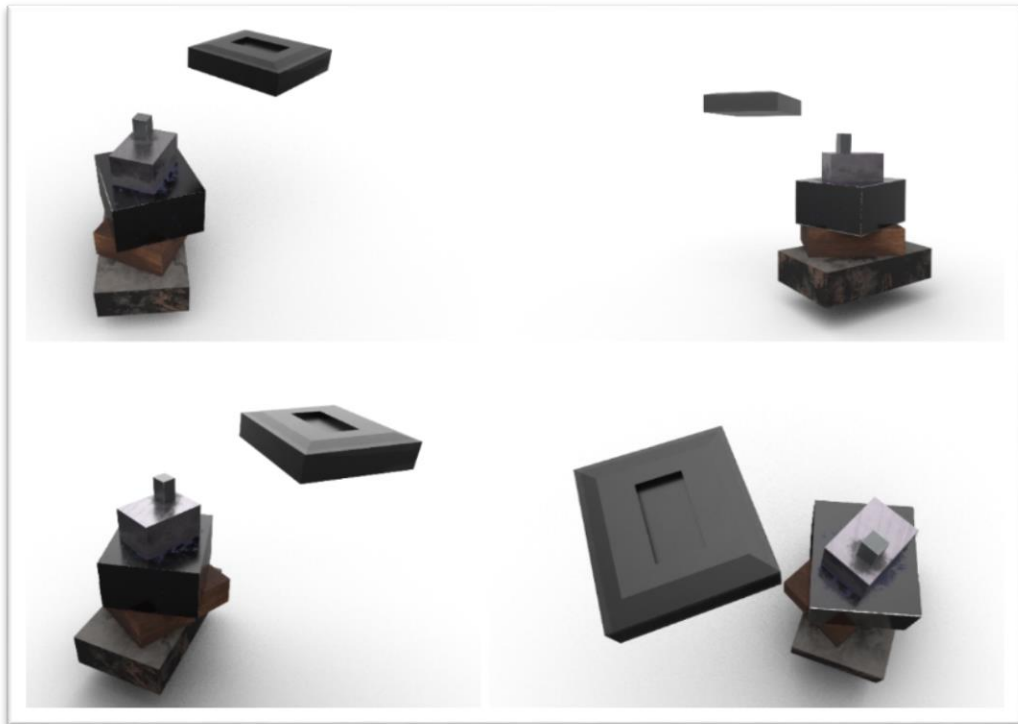
MÁQUINAS ELÉCTRICAS



MUEBLECITO



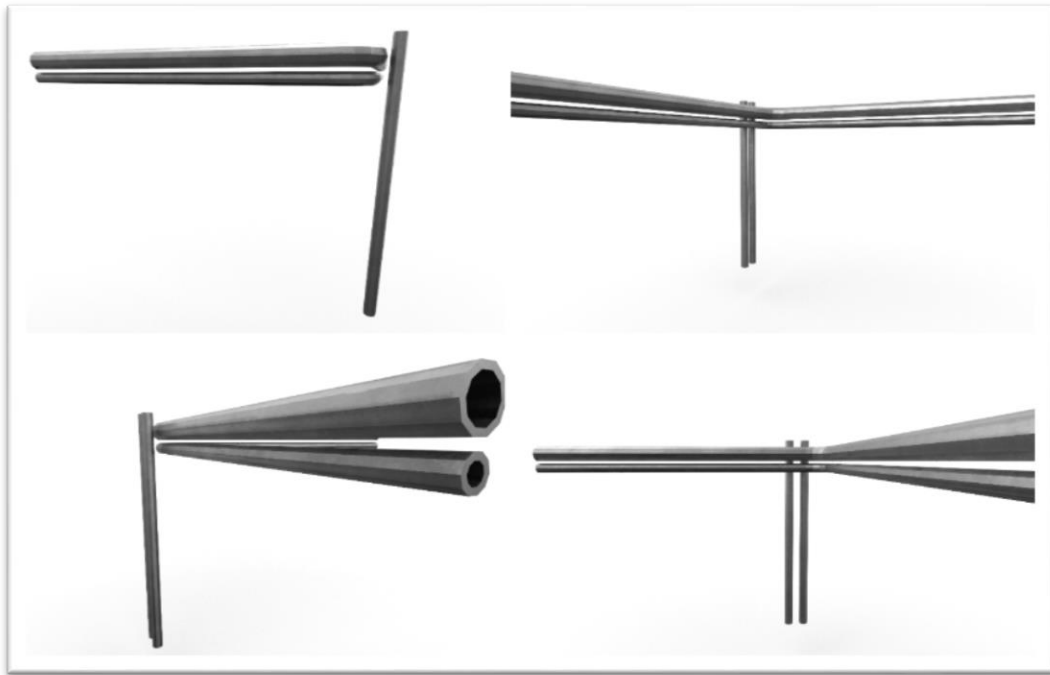
CAJAS VARIAS



CABLES



TUBOS METÁLICOS



CAJA DE CABLES



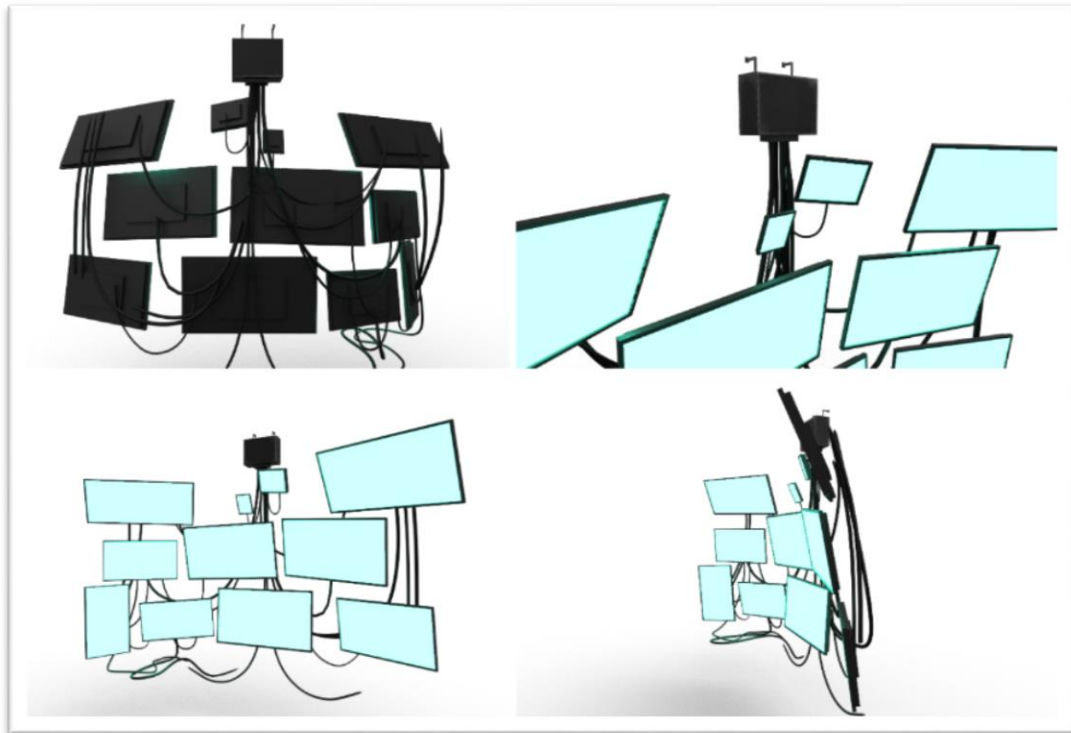
SILLA GAMER



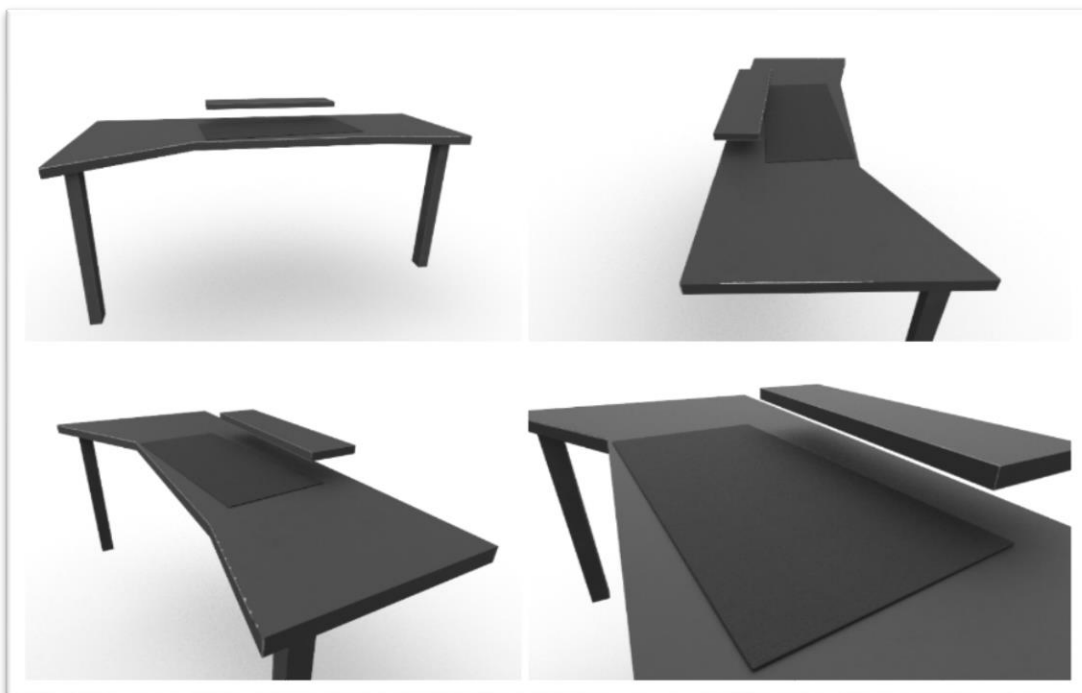
SERVERS



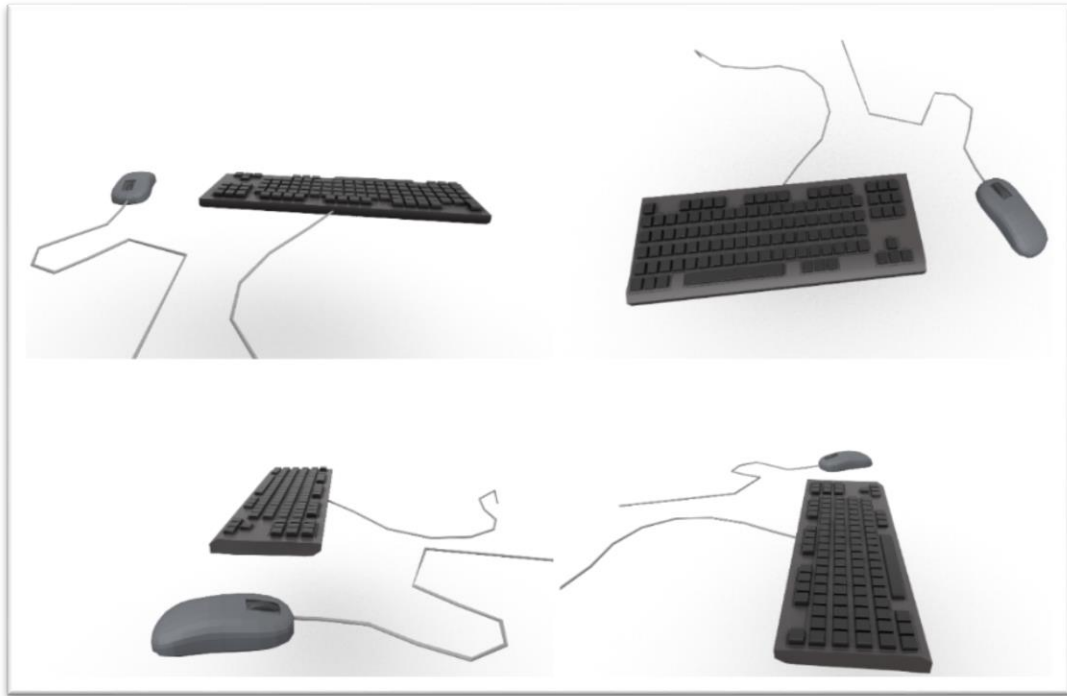
MONITORES



ESCRITORIO PC



TECLADO Y MOUSE



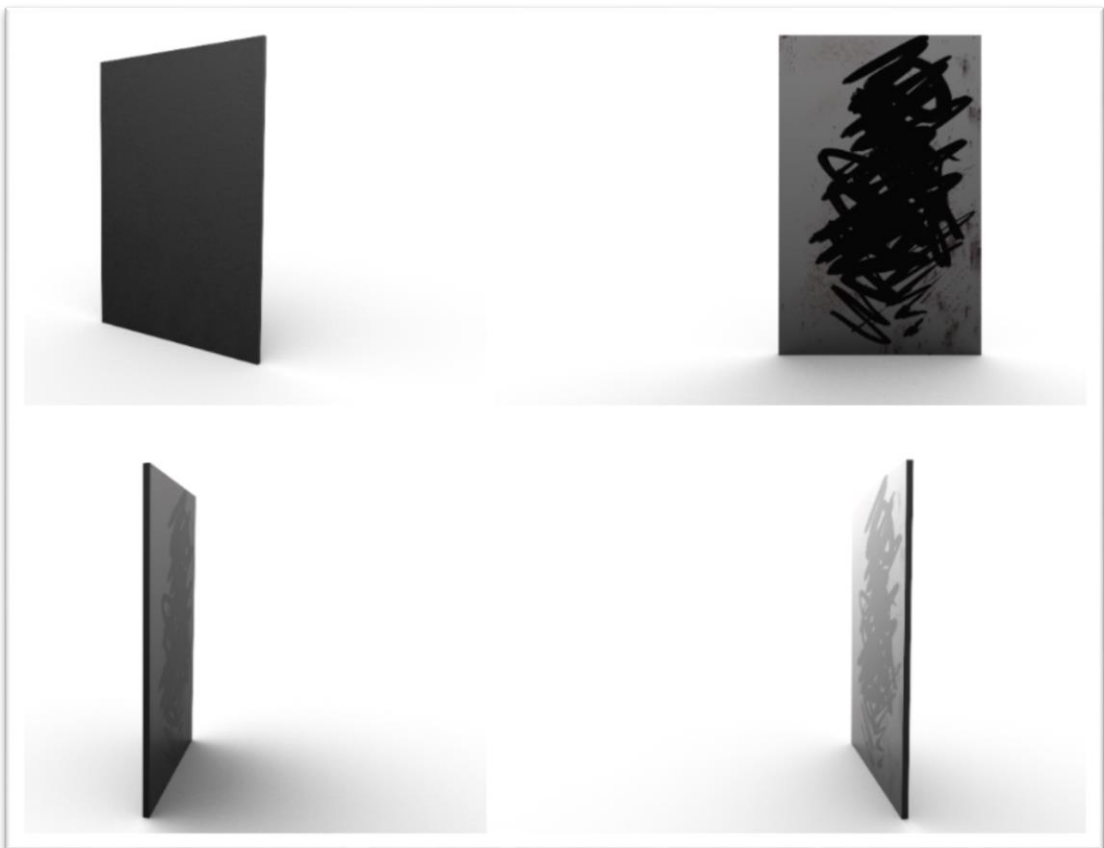
INODORO



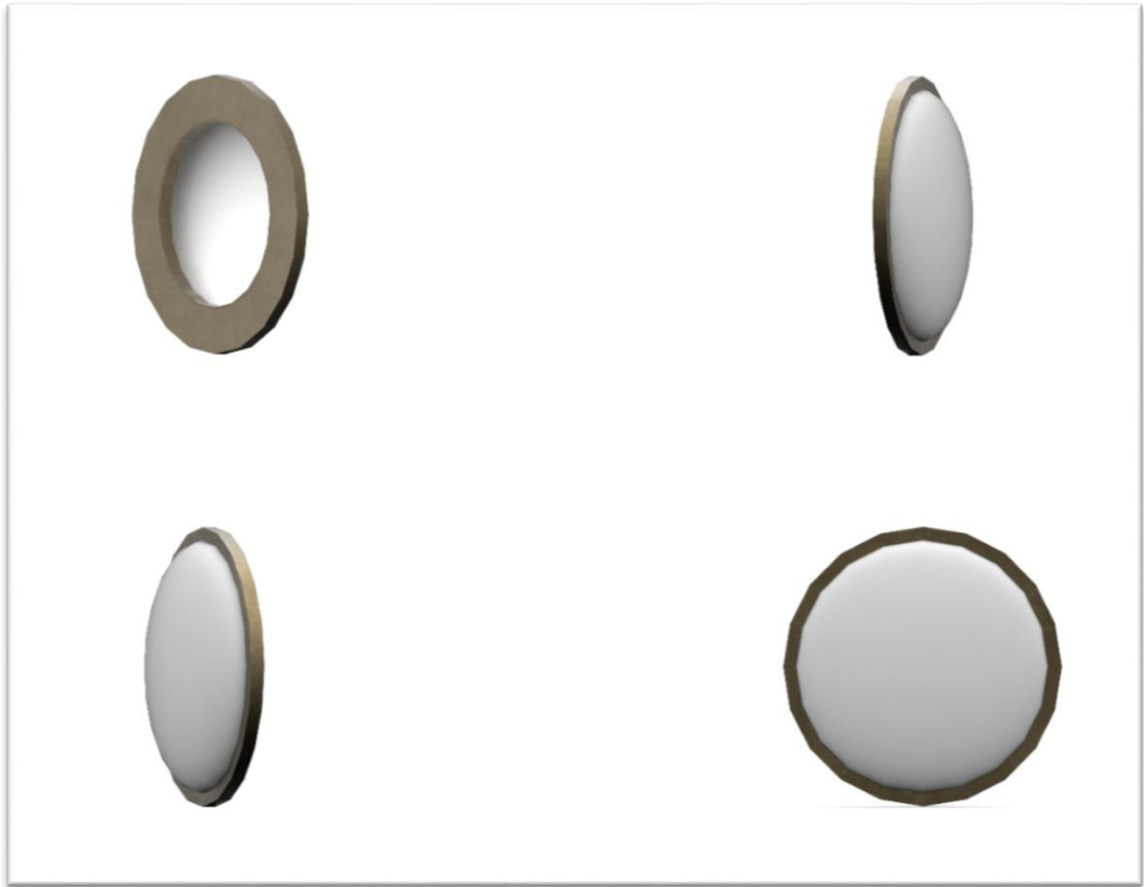
LAVAMANOS



ESPEJO



LÁMPARA



15. PLANIFICACIÓN DE LA ANIMACIÓN

La planificación de la animación es la etapa donde definimos como será la animación, y que nos servirá de referencia a la hora de comenzar la etapa de animación de los personajes.

Para llevar a cabo esta etapa se proceden a recrear las escenas de animación por medio de actuaciones, las cuales servirán como ayuda a la hora de definir las poses y los movimientos de los personajes. Todo esto con la finalidad de hacer la animación de los movimientos lo más creíbles al ojo del espectador.

A continuación, se procede a dejar el link de Youtube donde se presenta la planificación mencionada:

- https://www.youtube.com/watch?v=QrH4nzGne0Y&ab_channel=ValentinaRossato

16. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Lacan, Jaques. (1957-1958a). El Seminario, libro V: *Las formaciones del Inconsciente*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Lacan, Jaques. (1961-1962b). *El Seminario, libro IX: La Identificación*. Buenos Aires: Versión Inédita.
- Brown, Blain. (2002). *Cinematography: Theory and Practice*. Barcelona: Ediciones Omega, S.A.
- Lempérière, Thérèse. (2003). *Les phobies sociales*. Paris: Editorial elsevier-masson.
- Leader, Darian y Groves, Judy. (2004). *Lacan para Principiantes*. Córdoba: Editorial El Espejo Libros.
- Wells, P., & Percy, M. A. (2007). *Fundamentos de la animación*. Parramón.
- Freeman, Michael. (2009). *The Photographer's Eye*. Barcelona: Editorial Blume.
- Ballarín, M. J. V. (2011). Historia del Cine II: lenguaje fílmico: Articulación del lenguaje cinematográfico. La estructura narrativa de un film. Formas de articulación entre planos. Tipos de montaje. *Revista de Claseshistoria*, (6), 1-10, Recuperado de: <http://www.claseshistoria.com/revista/index.html>
- Morin, Isabelle. (2014). *Las consecuencias de la fobia en el lazo social*. Desde el Jardín de Freud, (15), 103-113, doi: dfj.n15.50491

