



EL CONTINENTE

Libro de arte para cortometraje animado

Laura Castañeda Trespalacios

Trabajo de grado presentado para optar al título de Comunicadora Audiovisual y
Multimedial

Tutor

Nicolás Mejía Jaramillo, Magíster (MSc) en Antropología Visual y Multimedial
FLACSO Ecuador

Universidad de Antioquia
Facultad de Comunicaciones y Filología
Comunicador Audiovisual y Multimedial
Medellín, Antioquia, Colombia
2022

Cita	(Castañeda Trespalacios, 2022)
Referencia	Castañeda Trespalacios, L. (2022). <i>EL CONTINENTE: Libro de arte para cortometraje</i> , [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Seleccione ciudad UdeA (A-Z).
Estilo APA 7 (2020)	



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes.

Decano/Director: Edwin Carvajal Córdoba.

Jefe departamento: Juan David Rodas Patiño.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

EL CONTINENTE

Tabla de contenido

Tabla de contenido	4
Lista de tablas	6
Lista de figuras	7
Resumen	8
Abstract	9
Introducción	10
1 Planteamiento del problema	11
2 Antecedentes	12
3 Objetivos	15
3.1 Objetivo general	15
3.2 Objetivos específicos	15
4 Problema de investigación	16
5 Marco teórico	17
El acto de dibujar.	17
Concept art.	18
Imaginería y sueños de angustia.	19
6 Metodología	21
7 Resultados	26
8 Financiación	28
Tabla 1	
Presupuesto para la realización del libro de arte para EL CONTINENTE.	28
Figuras	30
9 Conclusiones	35
10 Recomendaciones	36
Referencias	37
Anexos	38

Lista de tablas

Tabla 1 Presupuesto para la realización del libro de arte para EL CONTINENTE (cortometraje animado). 27

Lista de figuras

Figuras 1, 2 y 3. Páginas de Adventure Time: The Art of Ooo (2014).	29
Figuras 4, 5 y 6 Páginas de The Art of Steven Universe (2017).	30
Figura 7 Páginas de The Art of Inside Out (2017).	32
Figura 8 Páginas de Art of Soul (2020).	32
Figura 9 Bodegón para EL CONTINENTE (2022).	33

Resumen

Mucho se ha hablado sobre la interpretación de los sueños, y sobre qué papel desempeñan estos en nuestro diario vivir, afianzándose la idea de que los sueños no son más que un subproducto de la mente y que no sirven un propósito realmente. A partir de esta investigación teórica y exploración narrativa, los usos narrativos de los sueños y los procesos creativos de la animación se utilizan para llegar a una propuesta estético-técnica en forma de libro de arte para el cortometraje de animación “EL CONTINENTE”.

Palabras clave: libro de arte, animación, proceso creativo, sueños

Abstract

Much has been said about dream interpretation, and the role dreams play in our everyday life, securing the idea that dreams are not but a byproduct of the mind and that they don't really serve a purpose. Beginning with this theoretical research and narrative exploration, the narrative application of dreams and the creative processes of animation are utilized together to arrive in a new aesthetic-technical approach in the form of an artbook made for the short film "THE CONTINENT".

Keywords: artbook, animation, creative process, dreams

Introducción

Este proyecto se descubre a partir del reconocimiento del cine de animación como un vehículo para la reflexión sobre la condición humana. Un medio para tejer una red de sentido alrededor de fenómenos tan enigmáticos como familiares, al igual que los sueños.

Llevar a cabo este proyecto comprende una reflexión e investigación sobre la imagen y el lenguaje animado, que permite crear un universo narrativo, donde a través de metáforas visuales, el espectador pueda adentrarse en el relato que le propongo.

En el presente informe de investigación–creación me permito consignar los hallazgos y reflexiones alrededor de EL CONTINENTE en estas primeras etapas de producción. Específicamente desde el enfoque de dirección de arte.

Para ello, tanto el desarrollo como los productos finales que quedan registrados en este documento, son la prueba de aquellos cambios que se dieron durante el proceso. Están para facilitar la lectura del proceso creativo que en ocasiones llega a ser confuso o difícil de explicar.

Además, incluyo un capítulo de memorias, a la espera de que otras personas con intereses cercanos a los que recoge este proyecto, puedan encontrar en él toda la colección de materiales, fuentes, operaciones y conclusiones que logré recopilar durante todo el proceso.

1 Planteamiento del problema

La animación es un medio versátil, y el proceso que requiere su realización definitivamente no es empresa fácil. Hay variedad de elementos que requieren atención y habilidad especializada para su desarrollo. Abordar conceptos tan amplios y tan abstractos como lo son los sueños o el hogar, en el marco de realización de una película, requiere el encuentro de múltiples saberes y habilidades.

El proceso del cortometraje está aún en una etapa muy temprana. Para efectos de aprovechamiento del tiempo que me fue asignado en proyecto II, y para hacer eficiente el desarrollo general del corto, pensé pertinente abordar sólo una dimensión del mismo: el desarrollo de la estética y la técnica visual a través de un libro de arte.

Resulta pertinente realizar este proyecto en medio de toda la situación actual, pues las dinámicas de realización audiovisual y sus inherentes fases creativas se han transformado. Muchos proyectos se han estancado mientras el mundo se ajusta a esta nueva realidad, donde la paranoia y el miedo al virus recubren hasta los momentos más sencillos.

Ante la dificultad de desarrollar este proyecto en colectivo, y debido a su naturaleza interior, es un buen momento para meditar en la intimidad que rebosa la casa y la rutina, sobre algunas formas en las que procesamos el miedo, la inseguridad o la violencia que, contrario a descansar solo se han exacerbado, aún en medio de una pandemia mundial.

Como menciona Ana María Caro, animadora colombiana, en una de sus entrevistas:

Poder representar un sueño, un abrazo, unas lagrimas y poder manejar el tiempo o su verdadera forma como lo imaginamos, transmitiendo aquellas cosas que están escondidas pero que están latentes. La animación tiene el poder de juntar lo real y lo invisible por medio de dibujos que podemos manejar a nuestro antojo. (Caro, 2011).

Así pues, es preciso preguntarnos ¿Cómo desarrollar la propuesta de arte para un cortometraje animado?

2 Antecedentes

Sobre el libro de arte.

Estos libros son la recopilación de materiales gráficos y teóricos que hicieron parte de todo el proceso de creación de una obra audiovisual. Allí se consignan los bocetos, ideas preliminares, pruebas de color, diseño de ambientes y líneas de trabajo a las que se ha aproximado el equipo de trabajo de tal o cual producción.

Para la extensión de este proyecto es pertinente remitirnos a otros libros de arte que han inspirado el mío. Aunque también cabe aclarar que es difícil recopilar libros de arte en general, pues normalmente son subproductos de grandes franquicias de películas, series o videojuegos que se liberan al mercado para aumentar su alcance. **Figura 1.**

Hora de aventura.

Explorando temáticas alrededor de la amistad, enfrentar el cambio y el crecimiento, Hora de Aventura es una serie animada estadounidense que debutó en la pantalla de Cartoon Network en abril de 2010.

El libro de arte de Hora de Aventura titulado The Art of Ooo (“Ooo” es el territorio principal en el que se desarrolla la serie), incluye recopilaciones de los bocetos originales de los personajes principales: Finn, Jake, Marceline y la Dulce princesa, acompañados de breves sinopsis de cada uno, historias contadas en primera persona, o simplemente frases o palabras que suelen decir a lo largo de la serie.

Están por supuesto los giros de personaje o turnarounds, que permiten a los dibujantes mantener los personajes consistentes cuando expresan diferentes estados de ánimo, realizan distintas actividades o se transforman. Incluyendo también personajes secundarios u otros que quizá no sea común ver, además de versiones anteriores de los personajes principales. **Figura 2.**

Debido a que son productos anhelados por el público, es común encontrar “easter eggs” o referencias escondidas transversalmente en todas las creaciones que acompañan el relato canónico. Estas son aprovechadas por los creadores para expandir el universo narrativo o profundizar en él.

Se incluyen también en el libro piezas con composiciones divergentes a las usuales. Como acercamientos a episodios especiales donde quizás por la decisión de un director invitado, o una exploración diferente del universo, cambian totalmente los valores de imagen establecidos anteriormente para los colores, el trazo, las composiciones, etcétera. **Figura 3.**

Rick y Morty.

No es para menos que el tono ácido y divertido de esta serie estadounidense, que salió por primera vez en el segmento televisivo Adult Swim en diciembre de 2013, se desborde en el libro de arte también. Detalles como que el texto que sirve de sinopsis para nuevos lectores, ubicado en la contraportada, esté escrito con “la voz” de Rick mientras le habla a Morty sobre los contenidos del libro; la personalidad de los creadores también reluce en las distintas notas que han puesto en él. Dejando notas al lector, y explicando en cajas de texto el significado hasta de los bocetos más abstractos.

Como estos universos son tan extensos, es muy enriquecedor y entretenido poder explorar diferentes partes del proceso que comparten los creadores con nosotros.

En este libro incluso hay un esfuerzo por explicar más o menos en orden, cómo se dio la evolución de los personajes, las explicaciones para su transformación, así como un pequeño recorrido por la biografía de diversos personajes. Desde principales hasta figurantes, hay recorridos por las armas, su diseño y ensamble, el escenario de la casa, e incluso ahondan en la construcción de las otras dimensiones y universos a los que se aventuran Rick y Morty a lo largo de la serie.

Steven Universe.

De los tres referentes que propongo, este es el que más se acerca a la visión pensada para “EL CONTINENTE”. Esta particular serie que conoció el mundo en noviembre de 2013 cuando se proyectó por primera vez en las pantallas de Cartoon Network, nos trae en este libro una estética mucho más artesanal. Se muestra el proceso desde los cimientos y los garabatos más primarios, hechos con lapicero en lo que parecen ser las notas adhesivas originales. **Figura 4.**

En esta entrega se explora la inmensidad de su universo narrativo mientras los creadores nos guían no solo por la evolución de los personajes principales, sino también los extraterrestres, los escenarios, la paleta de color, y además incluye referencias fotográficas utilizadas para la composición de algunas escenas. Incluso tiene las partituras de algunas canciones y demás chucherías audiovisuales para los curiosos que disfrutamos de todos los posibles detalles. **Figuras 5 y 6.**

3 Objetivos

3.1 Objetivo general

Crear una propuesta estético-técnica en un libro de arte para el cortometraje animado “EL CONTINENTE”.

3.2 Objetivos específicos

- Identificar las características del lenguaje ilustrado para el desarrollo de la propuesta estético-técnica del cortometraje. Analizar.
- Ilustrar nueve piezas digitales a partir de la propuesta estético-técnica del cortometraje.
- Diseñar el libro de arte para su posterior distribución.

4 Problema de investigación

A partir de los usos narrativos de los sueños y los procesos creativos de la animación, ¿Es posible crear una propuesta estético-técnica para un cortometraje de animación?

5 Marco teórico

El acto de dibujar.

Me remito a John Berger, que reflexiona sobre la enseñanza del dibujo, donde es común decir que lo fundamental reside en el proceso específico de mirar. Y añade: “*Una línea, una zona de color, no es realmente importante porque registre lo que uno ha visto, sino por aquello que le llevará a seguir viendo*” (Berger, 2012).

Al igual que Berger, encuentro que un dibujo es un documento autobiográfico. Bien porque se dibuje a partir del objeto que se tenga en frente o que se dibuje de memoria, el acto de dibujar tanto como el dibujo mismo dan cuenta del descubrimiento de un suceso, ya sea visto, recordado o imaginado. Es una herramienta para ejercitar la imaginación.

Con miras a dibujar para animación, una característica importante de esta es su capacidad para transmitir conceptos muy elaborados con pocas imágenes. Esta capacidad de síntesis, menciona la animadora colombiana Cecilia Traslaviña, quizás se deba a los extensos procesos que exige animar, pero también a que ha desarrollado sus propias estrategias narrativas y el uso de metáforas y símbolos para abordar conceptos muy abstractos o complejos:

En esto se evidencia su proximidad a la poesía, son imágenes metafóricas las que nos hablan de los sucesos más triviales o más trascendentales utilizando apenas unas cuantas palabras, entonces es la manera como están ordenadas dichas palabras las que logran perturbar o aclarar nuestro espíritu. (Traslaviña, 2009).

A pesar de que el libro de arte es un derivado del quehacer del/la Directora de Arte y de su equipo, hay que precisar que este tipo de publicación ha desarrollado sus propias dinámicas de creación y funcionalidad. Y no sólo para el audiovisual pues la dirección artística existe para diferentes medios como la publicidad, el cine, espectáculos, videojuegos, entre muchos otros.

Figura 7.

Concept art.

Una de las primeras cosas que deben abordarse es el papel del arte en la investigación. Mäkelä, Nimkulrat y Heikkinen (2014) reflexionan:

“Cuando el dibujo se reexamina en el contexto de la investigación [...] puede entenderse en su funcionalidad como una fuerza impulsora que hace avanzar la indagación de la investigación”.

El arte no solo se puede utilizar para atribuir conocimientos al campo del arte en sí, sino también para complementar o desafiar puntos de vista en otros dominios científicos. Teniendo esto en cuenta, el arte como herramienta es un punto de partida válido para EL CONTINENTE.

El dibujo es un compromiso activo y subjetivo, valorado por los artistas investigadores. No solo por lo que finalmente puede estar encriptado en el dibujo, sino más bien por el acceso que proporciona el dibujo al pensamiento que está más cercano al inconsciente.

Utilizar dibujos para transmitir la idea principal o el ánimo general de un proyecto es exactamente la finalidad del concept art tanto en la industria cinematográfica como la de videojuegos. Allí el artista utiliza las piezas finales para dar una indicación sobre cómo se verá el producto terminado.

En el mundo del arte digital, el concept art es todo lo que se diseña para hacer más robusta una idea. Caben aquí los dibujos de los personajes, del entorno, objetos, colores, trazos. **Figura 8.**

Es un campo de trabajo muy amplio que ha ido creciendo y evolucionando rápidamente, a pesar de que no ha sido investigado de manera muy extensa, en principio sirve para aliviar necesidades muy concretas. El concept art se ha establecido como una práctica estándar en la industria, debido a que esta puede entregar más información que una conversación con el departamento de producción sobre los resultados esperados.

Los artistas a menudo **no** tienen claro de dónde provienen sus ideas, ya que pueden heredar sus enfoques y metodologías de sus mentores o maestros, de artesanos, compañeros, pueden provenir de la literatura, o en fin. (Schön 1983) establece que el practicante construye una

teoría específica en cada caso de estudio dentro de su práctica individual, independientemente de la teoría establecida.

Imaginería y sueños de angustia.

Jung desde la psicología formulaba que, para lograr que una persona cambie, su ego debe ceder o ‘morir’ para que una versión nueva y mejorada de sí misma pueda ‘renacer’. Esa muerte simbólica sería la que se manifiesta en un sueño o pesadilla, presuntamente marcando el inicio de un proceso de transformación en la vida de un individuo. Tal vez un enfoque multidisciplinar pueda ayudarnos a comprender mejor dicho fenómeno.

Soñar es biológicamente un epifenómeno, es decir algo innato al ser humano. La consciencia en el sueño es vista en la neurociencia como un ruido aleatorio que el cerebro durmiente genera, mientras realiza otras funciones neuropsicológicas durante la fase REM del sueño. Sin embargo, nadie sabe realmente por qué se da o a qué se debe (Revonsuo, 2000).

En ocasiones la mente humana se somete a sí misma a experiencias para nada placenteras durante esta fase, la mitad nocturna de nuestras vidas, durante la cual supuestamente hemos sido encargados de descansar.

A estas experiencias las hemos llamado pesadillas, y en algunos casos éstas existen a la par, o como consecuencia de condiciones patológicas como trastornos de estrés, disociativos, relacionados al trauma o enfermedades afectivas.

Los sueños son esencialmente imágenes mentales. Surgen como la manera en la que el cerebro percibe, recuerda e interpreta la información de estímulos externos, a través de los canales que proporcionan nuestros sentidos: vista, oído, tacto, etc.

El intercambio entre las percepciones sensoriales y las imágenes mentales construidas por el cerebro sería el origen de nuestra individualidad como sujetos (Tamayo, 2014). A esta interacción se le ha denominado imaginería, un concepto que hace referencia a las representaciones mentales que se generan en la mente de un sujeto, y que no requieren de una

estimulación sensorial previa para su creación. Son necesariamente una percepción mental, una simulación. Tanto como puede llegar a ser el acto del dibujo.

La imaginería permite crear un tipo de narrativa cuya materia prima son los sueños y los recuerdos. Así surgen imágenes simbólicas que no necesariamente están ordenadas en un argumento fácilmente comprensible para el sujeto que las recuerda durante la vigilia.

Aquellas imágenes pueden representar el mundo de manera muy semejante a como lo perciben nuestros sentidos (emulando primordialmente la vista, como en los primeros acercamientos al cine). Además pueden ser la huella de la que se infiere una condición o un hecho (Durán, 2014); como mensajes subconscientes podrían revelar cierto tipo de información sobre una persona.

El cine lo ha intentado a través de las tres grandes técnicas que se han desarrollado a lo largo de la historia: la ficción, el documental y la animación. Como menciona Traslaviña (2012), en esta última se encuentra la posibilidad de crear, modificar e ir más allá de la representación fidedigna de ‘lo real’, bien para revelar otros aspectos del mundo y la experiencia humana, aspectos más fantásticos o poéticos, o bien para “dar cuenta de lo no visible”, tal como lo hacen los sueños.

6 Metodología

A partir de lo trazado en proyecto I, para esta entrega pretendo crear la propuesta estético-técnica del cortometraje “EL CONTINENTE” que aborda la temática de los sueños de angustia o pesadillas.

Habiendo indagado sobre los elementos del lenguaje ilustrado y sus potencialidades, que expuse anteriormente, considero apropiado entonces, realizar un prototipo que sirva de acercamiento para crear y diagramar lo que será el libro en su versión final.

He señalado en mi segundo objetivo la creación de nueve piezas de ilustración digital, que serán la muestra de la aplicación de la propuesta hecha para el corto.

Estas nueve composiciones son el resultado de reflexionar alrededor de temáticas adyacentes a la problemática principal del corto que son los sueños de angustia, sus posibles causas y funciones en la vida del durmiente, en este caso yo.

Delimitar el proceso metodológico resulta complejo, ya que no se siguió un camino recto y regular en el que pueda acomodarse. La naturaleza del proyecto es fluida, por tanto permite la adaptación constante al cambio, a la depuración y al redireccionamiento.

En general fue un proyecto bastante intuitivo pues aunque hayan conversaciones mundiales sobre las tendencias, la historia, los materiales; el proceso de cada creador hacia su obra varía.

Y así fue mi caso. Encontré que las decisiones sobre el formato y la duración van encaminadas a la feliz ejecución de uno de los diversos procesos que trae consigo la realización de un cortometraje animado (cuadro a cuadro, además), en lugar de abarcar la totalidad del mismo.

La validación de aquellos procesos se da en la escritura y registro de los mismos, mientras se da cabida a la intuición y a la sensibilidad artística que intento ejercitar, y que no necesariamente se inscribe en tal o cual teoría metodológica.

De mi vida personal traigo la práctica de cargar conmigo una libreta. Allí tengo la oportunidad de registrar pensamientos, ideas, los mismos dibujos, notas y demás símbolos de la rutina como papeles y recibos, que quedan atrapados allí para el recuerdo.

Como casi todas mis pretensiones creativas, este proyecto comenzó así. Por muchas situaciones personales que alteraron mi vida durante este último año, cargar una libreta dónde capturar cuanto pensamiento fue muy útil, pues en medio de la incertidumbre, de estar yendo y viniendo de un lugar a otro, este pequeño archivo aseguró la estabilidad del proyecto en el día a día.

Así mismo distintos métodos de captura fueron útiles en momentos donde es inconveniente sacar una libreta y un micropunta: como cuando una está de transeúnte por la ciudad, en algún viaje por transporte público o en medio de la noche, el sueño y la oscuridad.

Con ayuda de WhatsApp y su característica que permite a una auto-enviarse mensajes a su mismo número de teléfono, también logré capturar en unas cuantas palabras y emojis, diversidad de ideas aleatorias que fueron cruzándose en mi camino. Para esto también fue conveniente tener a la mano aplicaciones móviles de toma de notas rápidas. En este caso utilicé Google Keep, la app por defecto que trae el celular, y en algún momento también llegué a utilizar OneNote de Microsoft, debido a que se sincroniza con el computador en el que trabajo.

Para momentos de reflexión extensa, en los que tenía ventanas más grandes de tiempo para avanzar, comencé a escribir un diario de campo en una humilde hoja de Google. Esta y todos estos escritos que menciono están disponibles para su lectura y consulta en la bitácora adjunta a este documento.

Por otro lado, la herramienta de “historias” de Instagram también tuvo su participación, al ser el archivo digital de imágenes más grande y más accesible que tengo además de Google Fotos. Fue conveniente nutrir estos dos bancos personales, pues en ambos es fácil navegar el orden cronológico en el que se clasifican las imágenes.

El flujo de trabajo consistió en recopilar toda esta materia prima a medida que se produjo. Paralelamente ir seleccionando y digitalizando diferentes bocetos de dibujos, que servirían como prospectos para las piezas finales que componen el libro. **Figura 9.**

Después de procesar ligeramente las imágenes de los bocetos para resaltar las líneas, estas pasan directamente a Photoshop, donde comienza la etapa de reinterpretar los dibujos, las líneas y los elementos dispuestos en el boceto original.

Realmente los primeros acercamientos a los dibujos no representan una guía muy estable para lo que terminan siendo las composiciones finales. Siempre durante el desarrollo, hay posibilidad de cambios drásticos en la escogencia de los elementos, su distribución y demás.

Con ayuda de una tableta digitalizadora Wacom Intuos Pro y su respectivo lápiz, fue posible agilizar y potenciar en gran medida la calidad de la imagen, puesto que este método de dibujar (casi) directamente sobre el lienzo permite transferir ágilmente la idea y modificarla de una vez en el software.

La paleta que se utiliza consistentemente durante toda la obra comprende cinco colores únicamente. Artistas más experimentados recomiendan utilizar una paleta limitada, puesto que tener ciertas reglas permite al observador del libro percibir orden y armonía mientras recorre todas las obras.

Al pintar con menos tonos, los colores seleccionados se combinan perfectamente, sin que haya mayores riesgos de desacierto o aparente descuido. También es fácil identificar los colores que generan contraste entre sí de acuerdo a la pieza que se esté trabajando en el momento, sin sacrificar el balance en la temperatura de cada composición, o en la cohesión general del libro.

Además disminuye significativamente la angustia de tener todo el espectro visible a la mano. Las incógnitas de “¿por dónde empezar?” o “¿cómo combinar?” desaparecen al decidir por adelantado las posibilidades.

En ese orden de ideas, he escogido para esta ocasión una paleta cálida, que genera una fuerte impresión al verla por primera vez aplicada en los dibujos. **Figura x.** En primer lugar está el amarillo mostaza. Tan pronto verlo se siente la viveza y agresividad de su naturaleza, remite al sentimiento de advertencia, vigilancia o cautela.

Siguiente está el magenta. Un color “origen” que representa uno de los colores primarios en el esquema CMYK que se utiliza para impresión, por lo que no se puede obtener mezclando otros colores. Remite a una sensación de firmeza. Al ser poco convencional se relaciona con etapas de apertura a nuevas ideas y de transformación espiritual.

Luego he escogido el azul marino con un tinte de verde. Es un color profundo y muy rico que proporciona una sensación de estabilidad y protección, neutralizando un poco los efectos de los colores anteriores, y complementando muy bien el esquema pues aporta gran contraste a los elementos.

Además he seleccionado un tono almendra muy suave que permite resaltar ciertas partes de una pieza. Añade brillo y dirige la iluminación en cada escena. Es un color neutral que viene muy bien para moderar las transiciones del amarillo.

Por último, está el gris. Es un color versátil que se adapta muy bien al nivel de tensión o dramatismo en cada composición. Puede llegar a ser muy inquietante o a apaciguar la preocupación. También es un buen elemento de transición.

Definir el trazo y la línea requirió bastante prueba y error. En un principio se pensó no utilizar contornos, pero definitivamente ese camino no conversa con las intenciones del proyecto. Finalmente se decidió una línea fuerte, gruesa, nunca completamente recta o calibrada. Cada trazo varía en grosor e intensidad lo que aporta fluidez a la lectura de la imagen. Claramente destaca los elementos de su entorno, y provee una sensación de inquietud constante, como un sueño o pensamiento, que en cualquier momento puede cambiar o desaparecer.

Algunas piezas se acompañan de fotografías que han sido intervenidas para ajustarse al esquema de color, y cumplen la función de estimular el imaginario de quien esté apreciando las

obras. Son un elemento disruptivo que añade profundidad y dimensión a la composición general del libro -posteriormente el corto-. Me permito experimentar con todos aquellos elementos que diversifican las interpretaciones de alguien que observa la pieza, y que enriquecen el momento de su apreciación.

Debido a que son acercamientos preliminares a la etapa de animación, la orientación en los dibujos varía, puesto que no está limitada la etapa de ideación y desarrollo técnico, visual y narrativo, a la relación de aspecto o reglas de composición que se decida para el corto.

En cuanto a los personajes, se puede apreciar una selección muy específica e incluso limitada de ellos, que pueden o no ser parte de la escritura final del cortometraje. Se pensó en componer los personajes de una manera desproporcionada comparada con los estándares de la composición canónica de personajes, o las proporciones “de la realidad” -que son las medidas universales extraídas de la distribución de un cuerpo humano promedio-. Esta desviación permite al espectador o espectadora aceptar la fantasía en la historia y soltar sus prejuicios para realmente sumergirse en la obra. Un proceso similar se siguió para la creación de la estética para los objetos.

Puesto que el guion aún está en constante metamorfosis, se proporcionaron diversas composiciones para posibles personajes y objetos que aparezcan en la historia. Eso sí, todos dirigidos por las mismas reglas mencionadas anteriormente.

Fue indispensable en todo el proceso la retroalimentación constante. El contacto con amigos, compañeros, conocidos y público potencial del corto fue necesario para recibir sugerencias y comentarios tanto del proceso como del producto final.

7 Resultados

Delimitar el proceso metodológico resulta complejo, ya que no se siguió un camino recto y regular en el que pueda acomodarse. La naturaleza del proyecto es fluida, por tanto permite la adaptación constante al cambio, a la depuración y al re direccionamiento.

En general fue un proyecto bastante intuitivo pues, a pesar de las conversaciones mundiales sobre las tendencias, la historia, los materiales; el proceso de cada creador hacia su obra varía. Y así fue mi caso. Encontré que las decisiones sobre el formato y la duración van encaminadas a la feliz ejecución de uno de los diversos procesos que trae consigo la realización de un cortometraje animado (cuadro a cuadro, además), en lugar de abarcar la totalidad del mismo.

El aprendizaje más valioso es la capacidad de gestionar un proyecto hasta el final. La historia traerá sus contratiempos, pero las habilidades que requiere llevar el proyecto hasta un feliz término es lo más meritorio que una Comunicadora Audiovisual y Multimedial puede hacer.

Insisto en que este es solo el primer paso en una larga cadena de requerimientos para la realización del cortometraje. Sin embargo, considero que es un buen punto de partida, pues la propuesta de arte se puede interpretar y elaborar más para que converse con las otras áreas de ejecución, dentro del modelo de producción para cortometraje.

Siento necesario incluir otros puntos de vista, así como diversas habilidades que colegas pueden aportar al proyecto. Ojalá sea posible en el futuro con más calma y más presupuesto.

Como tanto escuchamos a medida que avanzan los semestres en CAM, “el proyecto nunca deja de escribirse”; pues este debe poder adaptarse a las circunstancias que lo rodeen, también porque siempre está latente la posibilidad de mejora y porque una está en constante reflexión sobre lo creado.

Sin embargo, tanto con interés de reconocer el proceso creativo y sus aprendizajes como de culminar satisfactoriamente esta etapa (inicial en el proyecto, final en el pregrado), es necesario saber cuándo el proyecto está listo para ser liberado. Después de todo, este ejercicio se trata de alcanzar la oportunidad de recibir retroalimentación diversa, de invitar otras voces a su desarrollo y de que la propuesta empiece a transformarse conforme encuentra su lugar en el medio.

8 Financiación

Todavía queda un largo camino por recorrer al pensar en la realización del cortometraje. Por lo pronto el siguiente es el presupuesto que se ejecutó para la realización del libro de arte en específico.

Tabla 1

Presupuesto para la realización del libro de arte para EL CONTINENTE (cortometraje animado). Valores en pesos colombianos.

Materiales			
<i>Ítem</i>	<i>Unidades</i>	<i>Valor</i>	<i>Subtotal</i>
Bitácora/Sketchbook	2	20.000 COP	40.000 COP
Materiales para dibujo	Paquete	70.000 COP	70.000 COP
Disco duro externo 1TB	1	200.000 COP	200.000 COP
Computador portátil	1	2'500.000 COP	2'500.000 COP
Tableta wacom intuos pro	1	750.000 COP	750.000 COP
Celular	1	700.000 COP	700.000 COP
Imprenta	5	35.000 COP	175.000 COP
		<i>Subtotal componente</i>	4'275.000 COP
Recurso humano			
<i>Ítem</i>	<i>Unidades</i>	<i>Valor</i>	<i>Subtotal</i>
Honorarios investigación	5 meses	200.000 COP	1'000.000 COP
Honorarios producción	5 meses	200.000 COP	1'000.000 COP
Honorarios asesoría metodológica	5 meses	800.000 COP	4'000.000 COP
Honorarios asesoría investigación	5 meses	800.000 COP	4'000.000 COP
		<i>Subtotal componente</i>	10'000.000 COP
Gastos básicos permanentes			
<i>Ítem</i>	<i>Unidades</i>	<i>Valor</i>	<i>Subtotal</i>
Alimentación	5 meses	200.000 COP	1'000.000 COP
Alojamient	5 meses	140.000 COP	3'700.000 COP

Subtotal componente 4'700.000 COP

TOTAL ETAPA DE INVESTIGACIÓN y PRODUCCIÓN 18.975.000 COP

Figuras

Figuras 1, 2, 3 y 4.

Páginas de Adventure Time: The Art of Ooo (2014).





Figuras 4, 5 y 6
 Páginas de *The Art of Steven Universe* (2017).



Figura 7
Páginas de *The Art of Inside Out* (2017).



Figura 8
Páginas de *Art of Soul* (2020).



Figura 9

“Bodegón para EL CONTINENTE” (2022).



9 Conclusiones

El proceso de elaboración de EL CONTINENTE no pasó sin vicisitudes. Eventos personales que sucedieron a la par que el proyecto, hicieron todo el desarrollo de este inmensamente más difícil.

El aprendizaje más valioso es la capacidad de gestionar un proyecto hasta el final. La historia traerá sus contratiempos, pero las habilidades que requiere llevar el proyecto hasta un feliz término es lo más meritorio que una Comunicadora Audiovisual y Multimedial puede hacer.

Insisto en que este es solo el primer paso en una larga cadena de requerimientos para la realización del cortometraje. Sin embargo considero que es un buen punto de partida, pues la propuesta de arte se puede interpretar y elaborar más para que converse con las otras áreas de ejecución, dentro del modelo de producción para cortometraje.

Siento necesario incluir otros puntos de vista, así como diversas habilidades que colegas pueden aportar al proyecto. Ojalá sea posible en el futuro con más calma y más presupuesto.

Como tanto escuchamos a medida que avanzan los semestres en CAM, “el proyecto nunca deja de escribirse”; pues este debe poder adaptarse a las circunstancias que lo rodeen, también porque siempre está latente la posibilidad de mejora y porque una está en constante reflexión sobre lo creado.

Sin embargo, tanto con interés de reconocer el proceso creativo y sus aprendizajes como de culminar satisfactoriamente esta etapa (inicial en el proyecto, final en el pregrado), es necesario saber cuándo el proyecto está listo para ser liberado. Después de todo, este ejercicio trata de alcanzar la oportunidad de recibir retroalimentación diversa, de invitar otras voces a su desarrollo y de que la propuesta empiece a transformarse conforme encuentra su lugar en el medio.

10 Recomendaciones

Dado que el campo del libro de arte no es uno muy explorado por estas épocas, ha de quedar este proyecto para futuras y futuros creadores interesados en explorar el lenguaje ilustrado, las narrativas expansivas, y cómo la conjunción de ambos enfoques resulta en un inmenso enriquecimiento del medio; tanto para divulgación como memoria del proceso creativo.

Referencias

- Jung, C. (1974) *Dreams*. Princetown University Press: Princetown.
- Munévar, M.C., Pérez, A.M. y Guzmán, E. (1995) *Los sueños: su estudio científico desde una perspectiva interdisciplinaria*. Revista Latinoamericana de Psicología 41-58.
- Tamayo, N. (2014) *Imaginería mental: neurofisiología e implicaciones en psiquiatría*. Revista colombiana de psiquiatría.
- Revonsuo, A. (2000) *The reinterpretation of dreams: An evolutionary hypothesis of the function of dreaming*. Behavioral and brain sciences.
- Nielsen, T., Levin, R. (2007) *Nightmares: A new neurocognitive model*. Sleep Medicine Reviews.
- Stephen M. Kosslyn (2005) *Mental images and the Brain*. Cognitive Neuropsychology.
- BBC. (2012, 8/OCT). *John Berger / Ways of Seeing , Episode 1 (1972)* [Vídeo]. YouTube.
- Auckland University of Technology, Mäkelä, M., Nimkulrat, N., & Heikkinen, T. (2007, abril). *Drawing as a Research Tool: Making and understanding in art and design practice (N.o 10)*. Studies In Material Thinking. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/277308776_Drawing_as_a_research_tool_Making_and_understanding_in_art_and_design_practice
- Santa, C. (2010) *La arquitectura del tiempo*. Bogotá.
- Barreto, L. (2011, 21 septiembre). *Entrevista a Ana María Caro | Animadoras Latinoamericanas*. Moebius Animación.
- Traslaviña, C. (2010) *El silencio habita en tu ventana*. Pontificia Universidad Javeriana: Bogotá D.C.
- Aranzueque, G. (2012). *Cuerpo y texto*. Medellín, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.

Varios autores (2014) *Animación en Colombia: una historia en movimiento*. Cuadernos de cine colombiano. ISSN: 1692-6609-20

McDonnell, C., Sugar, R. & Cartoon Network Enterprises, I. (2017). *The Art of Steven Universe*. Harry N. Abrams.

Docter, P., & Poehler, A. (2015). *The Art of Inside Out*. Adfo Books.

Roiland, J., Siciliano, J., Harmon, D., McDermott, J., & Boesch, J. (2017). *The Art of Rick and Morty*. Dark Horse Comics.

P. (2020). *Art of Soul*. Chronicle Books.

McDonnell, C., Cartoon Network & Toro, G. (2014). *Adventure Time: The Art of Ooo*. Harry N. Abrams.

Anexos

La siguiente es una recopilación completa de documentos de interés para el proceso de trabajo de grado, así como un documento audiovisual con las memorias del proceso.

Anexo 1. Pieza final: libro de arte terminado.

Anexo 2. Bitácora: documentación del proceso.

Anexo 3. Memorias: pieza audiovisual.