

Flip Book

nombre del proyecto / Trabajo de grado para optar al título de diseñador gráfico
Universidad de Nariño / Facultad de Artes / Departamento de Diseño / Diseño Gráfico
Estudiante Jairo Hernan Perez
Asesor Omar Franco
Pasto 2010

Flip Book

Jairo Hernán Pérez guerrero

trabajo de grado Presentado como requisito
para optar al título de Diseñador gráfico

Diseñador Gráfico Omar Cañón
Asesor

Universidad de Nariño
Departamento de artes
Programa Diseño gráfico
san Juan de Pasto
2010

Flip Book

Jairo Hernán Pérez guerrero

Universidad de Nariño
Departamento de artes
Programa Diseño gráfico
san Juan de Pasto
2010



Nota de responsabilidad

Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva del autor.

Artículo 1 del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación

Jurabo _____
Jurabo _____
Jurabo _____

Resumen

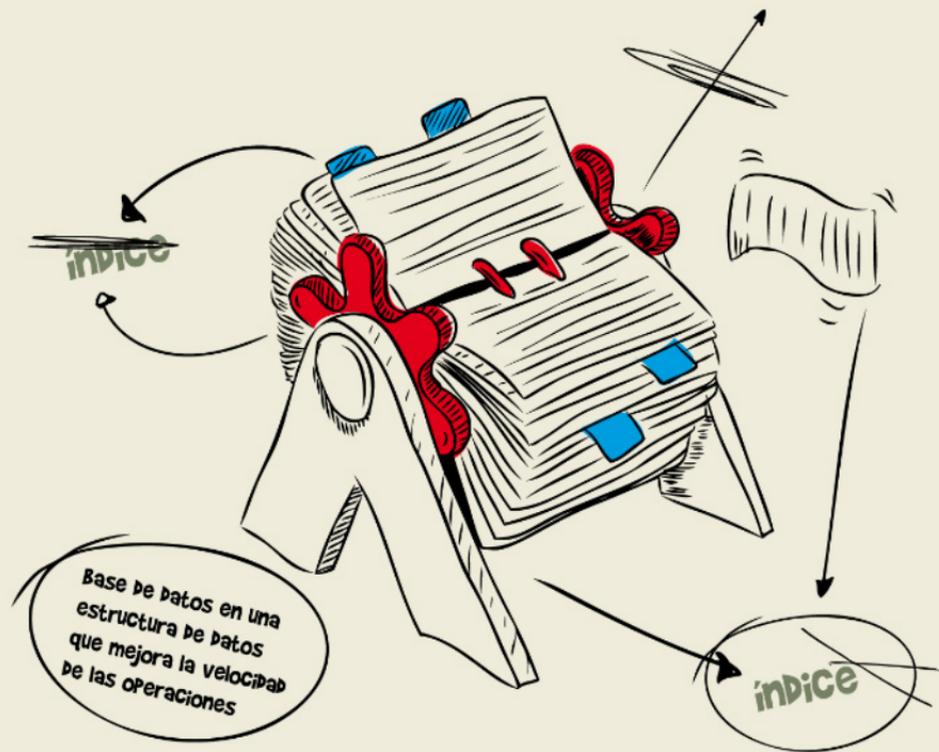
Flip Book es un Proyecto de Pasantía, es una Breve mirada hacia la animación en Colombia, a través de una experiencia de seis meses pero realmente una exploración de mucho más tiempo, es la oportunidad de documentar un proceso que sólo se puede ver dentro de él, es el comienzo de una vida profesional, y el desarrollo de una aventura hacia el conocimiento.

Inicialmente se contextualiza sobre que es la animación y la historia de la animación en Colombia y el mundo, luego se presentan tres proyectos de diferentes tipos, que son tratados temáticamente y se ve una parte teórica y otra parte estética y el desarrollo cronológico de cada una de las piezas, mostrando detalles, logros y también por que no, obstáculos.

Abstract

Flip Book is an internship Project, is a Brief look at the animation in Colombia, through an experience of six months but actually an exploration of much longer, is the opportunity to document a process that can only be seen inside it, is the beginning of professional life and the development of an adventure into consciousness.

Initially it is contextualized on the animation and the history of encouraging in Colombia and the world, then there are three different projects types, which are treated thematically and is a theoretical part and part aesthetics and the chronological development of each piece, showing details, achievements and also why not obstacles.



➤ Introducción	1	
Asesor	3	
Tema y documentación	5	
Acerca de la animación	6	
Historia de la animación en Colombia	15	
Los comienzos	15	
Evolución Tecnológica	17	
Televisión	18	
Cine	22	
El boom de la animación en Colombia	25	
EFE-X	26	
Proceso de un comercial de televisión	27	
		31
➤ Objetivos		
Objetivos		
Objetivos específicos		
		33
➤ Proceso gráfico		
Nosotras		35
Story		37
Diseño de personajes		39
Luz		41
Color		43
Comercial		45
Boggy		47
Story		49
Diseño de personajes		51
Luz		55
Color		57
Comercial		59
Kores		61
Story		63
Diseño de personajes		65
Luz		67
Color		69
Comercial		71

índice

Glosario

FliPBook:

Los fliPBooks son esencialmente una forma primitiva de animación. Como una película cinematográfica, se basan en la persistencia retiniana para crear la ilusión de movimiento continuo en lugar de una serie de imágenes discontinuas sucesivas.

stop motion:

El stop motion, palabra de imagen, paso de manivela o cuadro por cuadro es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. En general se denomina animación stop motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, ni en la animación por ordenador; esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

Cortometraje:

Un cortometraje es una producción audiovisual o cinematográfica que dura sustancialmente menos que el tiempo medio de una película de producción normal, estas duran menos de 40 minutos.

Largometraje:

Según la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas, la American Film Institute, y el British Film Institute se denomina largometraje a una película con duración de cuarenta minutos o superior.

Postproducción:

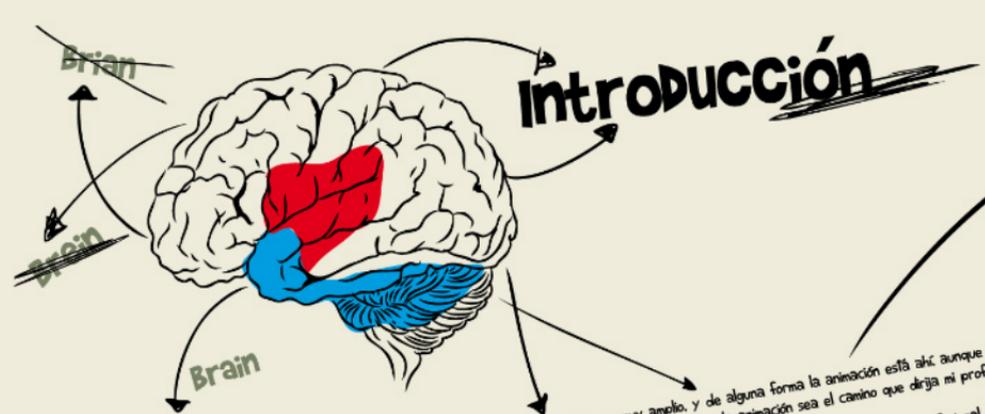
La postproducción es la manipulación de material audiovisual digital o analógico usado para cine, televisión o radio. Con el desarrollo de la informática, una de sus mayores utilidades se ha convertido en producir efectos digitales, pero la edición y montaje (no lineal) del material sigue siendo su máximo cometido.

casting:

Casting (voz inglesa) en teatro, cine, televisión, etc., es el proceso de selección del reparto o elenco de una película o de los participantes en un espectáculo (actores, presentadores, modelos y otros cargos similares).

Animatic:

Un animatic es una pieza audiovisual en la que se reúnen las imágenes del storyboard con la pista de audio preliminar, de manera sincronizada. La reproducción de esta especie de esbozo de la pieza final, sirve al equipo para encontrar fallos en la duración ó, composición de las escenas y en el guión.



LA ANIMACIÓN SIEMPRE ME HA APASIONADO. ME INTRIGABAN AQUELLOS DIBUJOS QUE PARECÍAN PENSAR Y SENTIR. A LOS QUE PUEDES AMAR Y ODIAR. ALGUIEN LOS TENÍA QUE HACER. ALGUNA VEZ VÍ UNA ESPECIE DE DOCUMENTAL EL CUAL HABLABA DE DISNEY. PENSABA, ESO 'ES LO QUE YO QUIERO HACER ALGUN DÍA'.

El diseño gráfico es muy amplio, y de alguna forma la animación está ahí aunque es una disciplina por sí sola. Quiero que la animación sea el camino que dirija mi profesión.

La práctica me ayudo a aclarar esto, a encontrarme con un mundo profesional de diseño y animación, a revisar y poner en práctica los conocimientos de la universidad, a sacarles provecho y a cuestionarlos, a conocer gente y ampliar mis horizontes.

La animación en Colombia es un mundo muy pequeño y un poco cerrado, donde la producción de animación solo se puede desarrollar en comerciales de televisión es raro encontrar una producción grande en nuestro país, y aunque hemos tenido algunas experiencias internacionales en animación creo que el camino es largo y que a penas estamos observando lo que nos falta comenzar a caminar. Pero este no es un motivo para desalentarnos y reposar, al contrario es aprender a dar los pasos que nadie más a dado.



omar franco

Unive
Rsit
ario



Este es el proceso de documentación historia de la animación en el mundo y en Colombia

TEMA Documentación

Amígdala

Lengua

Incisivos

Paladar blanco

Uña



Tema y Documentación

ACERCA DE LA ANIMACIÓN

Durante más de 35.000 años pintamos animales en las paredes de cuevas, algunas veces dibujando cuatro pares de extremidades para mostrar el movimiento.

En el año 1500 A.C. el faraón egipcio Ramses II le construyó un templo a la diosa Isis que tenía 110 columnas. De manera ingeniosa, cada columna tenía pintada la figura de la diosa en posiciones progresivas. Para los jinetes o para quienes iban en las carrozas... **ISIS PARECÍA MOVERSE!**

Los antiguos griegos algunas veces decoraban las vasijas con figuras en posiciones sucesivas de acción. Al darle vueltas a la vasija, se creaba la ilusión del movimiento.

En el 1500 A.C. el faraón Ramses II



HASTA DONDE SABEMOS, EL PRIMER INTENTO DE PROYECTAR DIBUJOS EN UNA PARED, SE HIZO HACIA 1640 POR ATHONASIVS KIRCHER CON SU "LINTERNA MÁGICA".

Kircher dibujaba cada figura por separado en pedazos de vidrio, los colocaba en su aparato y los proyectaba en la pared. Luego, movía los vidrios desde arriba con cuerdas. Una de éstas, mostraba la cabeza de un hombre durmiendo y un ratón. El hombre abría y cerraba la boca y cuando la boca estaba abierta, el ratón corría hacia adentro. Aunque la fotografía se descubrió a principios de 1830, la mayoría de los mecánicos para crear la ilusión de movimiento utilizaban dibujos, y no fotos.

En 1824, Peter Mark Roget descubrió (o redescubrió, ya que el concepto era conocido en los tiempos clásicos) el principio vital de la "PERSISTENCIA DE LA VISIÓN". Este principio está basado en el hecho de que nuestros ojos retienen temporalmente la imagen de cualquier cosa que se haya acabado de ver. Si no fuera así, nunca podríamos tener la ilusión de conexión que se realiza en una serie de imágenes separadas y ni las películas ni la animación serían posibles. Mucha gente no se da cuenta que en realidad las películas no se mueven, y que se trata de una serie de imágenes estáticas que parecen moverse cuando son proyectadas en serie.¹

EL PRINCIPIO DE ROGET RÁPIDAMENTE LE DIÓ VIDA A VARIOS ARTIFICIOS ÓPTICOS:

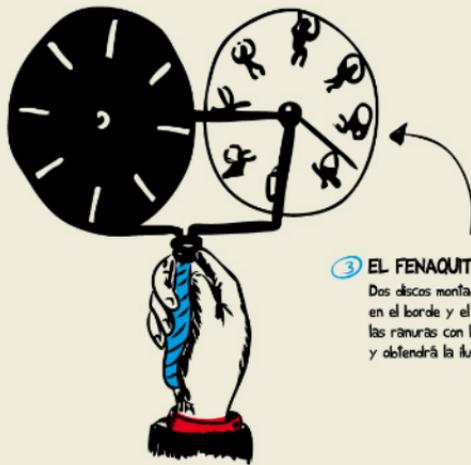
1 EL TAUMÁTROPO:
Un disco de cartón con los extremos atados a un par de cuerdas, una jaula dibujada en un lado y un pájaro en el otro, cuando los extremos de las cuerdas son jalados, el disco gira, las imágenes se mezclan y el pájaro parece como si estuviera en la jaula.



¹ VELASQUEZ, Alejandro. Historia de la animación. Argentina, 2007. Disponible en: www.cookkyface.com.ar (Consulta: junio de 2009)

2 EL ZOOTROPO (O RUEDA DE LA VIDA):

Apareció en Norteamérica en 1867 y se vendió como un juguete. Largas tiras de papel con una secuencia de dibujos en ellas, se insertaban dentro de un cilindro con ranuras. Se giraba el cilindro, se miraba a través de las ranuras y los dibujos parecían moverse.

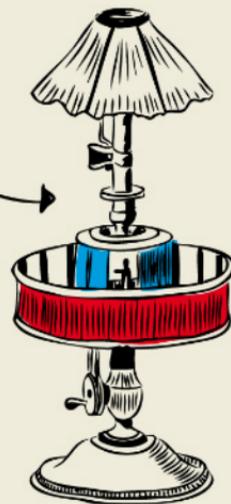


3 EL FENAQUITOSCOPIO:

Dos discos montados sobre un vástago, el disco que está al frente tiene ranuras en el borde y el disco en la parte posterior tiene una secuencia de dibujos. Alinee las ranuras con los dibujos y mire a través de las aberturas, haga girar los discos y obtendrá la ilusión de movimiento.

4 EL PRAXINOSCOPIO:

Inventado por el francés Emile Reynaud en 1877. El fue el primero en crear secuencias cortas de acción dramática dibujando en una tira de 30 pies de longitud de una sustancia llamada "Cristaloide". Esto abrió el camino a los tremendos avances que vendrían.



5 EL FLIPPER BOOK O FLIP BOOK:

En 1868 apareció a nivel mundial un novedoso invento llamado el "Flipper Book" que hasta ahora se mantiene como el más simple y popular de estos inventos. Es simplemente una libreta con dibujos en secuencia. Se sostiene con una mano y con la otra se "albanican" o "flippean" las páginas, y los dibujos en ellas parecen moverse. El resultado es animación, la ilusión de acción continua. Dibujos en el tiempo. Es lo mismo que hacen los chicos en el colegio cuando dibujan en la esquinas de sus libros de matemáticas, y después "albanican" las páginas.

Hoy en día, el animador clásico aún "flippea" o "albanica" sus dibujos de la misma manera que en un flipper book antes de probarlos en una cámara de cine o video. Pone sus dibujos en secuencia, con los números de menor a mayor en la parte inferior y "flippea" los dibujos desde la parte inferior hacia arriba, para ver la acción. El animador tiene que ser lo suficientemente bueno haciendo esto para aproximarse al tiempo real de pantalla, y para detectar errores y hacer alteraciones a los dibujos. Ahora que tenemos las cámaras de video con reproducción instantánea de los dibujos, no todo el mundo aprende a "flippear".²



² VELASQUEZ, Alejandro. Historia de la animación. Argentina, 2007. Disponible en: www.cookkyface.com.ar (Consulta: junio de 2009)

En 1896 el caricaturista de prensa Neoyorquino James Stuart Blackton entrevistó al inventor Thomas Edison, quien estaba experimentando con imágenes en movimiento. Blackton hizo algunos bocetos de Edison, quien impresionado con la velocidad y habilidad de éste para dibujar, le pidió que le hiciera algunos dibujos en serie. Luego, Edison los fotografió: la primera combinación de dibujos y fotografía. En 1906 hicieron pública la película animada "FASES HUMORÍSTICAS DE CARAS DIVERTIDAS" (HUMOROUS PHASES OF FUNNY FACES). Un hombre fuma un cigarro y arroja anillos de humo a la cara de su novia, ella enfurruña los ojos, un perro salta el aro y un malabarista hace su presentación. Blackton utilizó cerca de trescientos "dibujos parpadeantes" para hacer la primera película animada, antecesora de los dibujos animados. Esta novedad trajo risas y entretenimiento, y fue un éxito instantáneo.³

EL TRABAJO DE COHL
LLEGARÍA A CONFIGURAR
COMO UNOS
DE LOS MÁS CONOCIDOS
PRECEPTOS DE LA ANIMACIÓN

Un año más tarde, Emile Cohl hizo y mostró su primer filme animado en el Folies Bergères de París. Las figuras parecían hechas por un niño, líneas blancas sobre fondo negro, pero la historia era relativamente sofisticada: El cuento de una chica, el amante celoso y un policía. Él incluso le dio inteligencia y movimiento a los postes de luz y las casas, con sus propias emociones y estados de ánimo.³



"NO HAGAS LO QUE UNA CÁMARA PUEDE HACER. ¡HAZ LO QUE UNA CÁMARA NO PUEDE HACER!". WINSOR MCCAY.

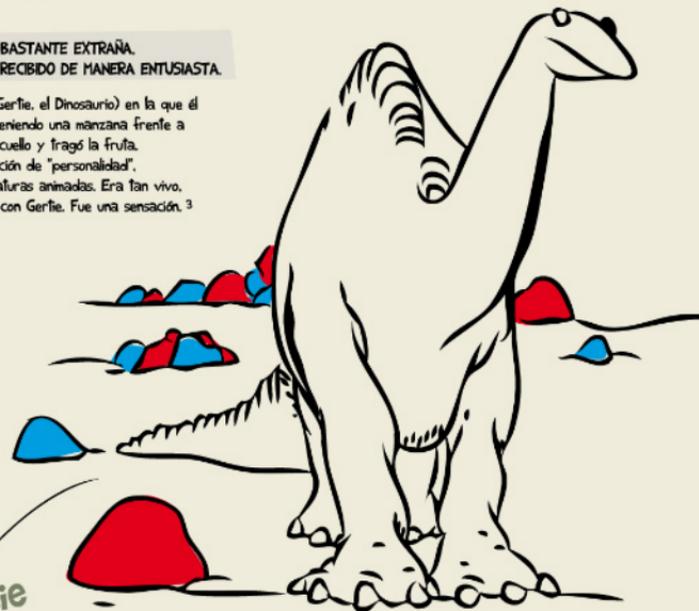
El brillante creador de la popular tira cómica El Pequeño Nemo en el Reino de los Sueños (Little Nemo in Slumberland), fue el primero en tratar de desarrollar la animación como una forma de arte. Inspirado por su joven hijo, que llevó algunos Flip Books a casa, hizo más de cuatro mil dibujos para la película del "Pequeño Nemo". Fue un gran éxito cuando se presentó en el teatro Hammerstein de Nueva York, en 1911.

COMO OTRO EXPERIMENTO, DIBUJÓ UNA PELICULITA BASTANTE EXTRAÑA,
"CÓMO FUNCIONA UN MOSQUITO". QUE TAMBIÉN FUE RECIBIDO DE MANERA ENTUSIASTA.

Luego, en 1914, McCay dibujó a Gertie el Dinosaurio (Gertie, el Dinosaurio) en la que el mismo actuaba delante de la proyección animada, sosteniendo una manzana frente a Gertie e invitándolo a comérsela. Gertie bajó su largo cuello y tragó la fruta, asombrando a la audiencia. Esta fue la primera animación de "personalidad", es decir, el comienzo de la individualidad en las caricaturas animadas. Era tan vivo, tan parecido a la realidad, que la gente se identificó con Gertie. Fue una sensación.³

EN PALABRAS DE MCCAY: "ME METÍ DE LLENO EN EL NEGOCIO, Y GASTÉ MILES DE DÓLARES DESARROLLANDO ESTA NUEVA FORMA DE ARTE. REQUERÍ UN TIEMPO CONSIDERABLE, PACIENCIA Y UNA CUIDADOSA PLANIFICACIÓN, PARA CRONOMETRAR Y DIBUJAR CADA IMAGEN ESTE NEGOCIO DE HACER PELÍCULAS ANIMADAS ES EL TRABAJO MÁS FASCINANTE QUE HE HECHO".

Gertie



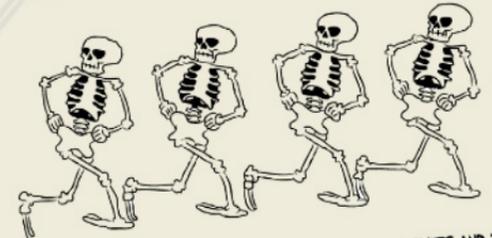
³ Historia del dibujo animado. Disponible en: www.dibujoanimado.blogspot.com.br (Consulta: julio de 2009)

³ Historia del dibujo animado. Disponible en: www.dibujoanimado.blogspot.com.br (Consulta: julio de 2009)



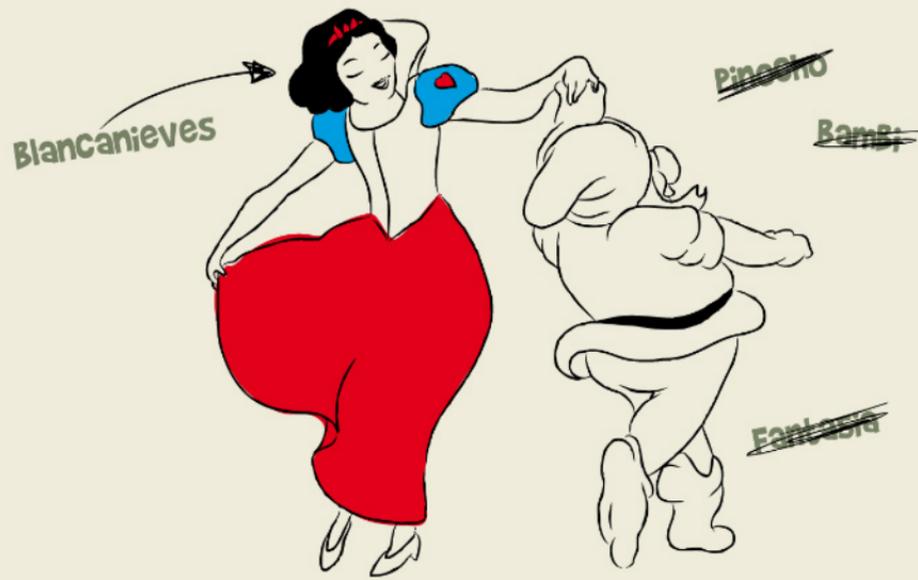
El brillante Ward Kimball, quien animó a Pepito Grillo (Jiminy Cricket) en Pinocho y a los cuervos en Dumbo, dijo una vez: "NI TE IMAGINAS EL IMPACTO QUE TUVO EN LA AUDIENCIA EN ESA ÉPOCA EL QUE ESTOS DIBUJOS DE REPENTE HABLARAN E HICIERAN RUIDOS. LA GENTE ENLOQUECIÓ CON ELLOS".

Disney impresionó con EL BAILE DE LOS ESQUELETOS (SKELETON DANCE). Por primera vez, la acción estuvo sincronizada con una banda sonora propia. Ésta fue la primera de las llamadas Sinfonías Tontas (Silly Symphony). Ub Iwerks fue el jefe de animación en ambas películas y mucha de la sofisticada acción del Baile de los Esqueletos, aún hoy se considera sobresaliente.



Disney dio el salto de nuevo en 1932 con ÁRBOLES Y FLORES (FLOWERS AND TREES) La primera animación totalmente a color. Continuó un año después con los TRES CERDITOS (THREE LITTLE PIGS). Tuvo un gran impacto debido a su completo desarrollo de la "personalidad" en la animación de personajes, personalidades claramente definidas y separadas actuando tan convincentemente, que la audiencia podía identificarse con ellas. Fue otra innovación.³

Sorprende que sólo cuatro años más tarde, Disney lanzó BLANCANEVES Y LOS SIETE ENANTOS (SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS). El primer largometraje totalmente animado en el mundo, elevando los dibujos animados al nivel de arte, manteniendo a la audiencia hechizada por espacio de 83 minutos. Una verdadera proeza, lograda en tan corto espacio de tiempo. (Se dice que muchos de los artistas hacían reservas en los hospitales con anticipación, para recuperarse del esfuerzo que fue completar la película). El tremendo éxito financiero y de crítica de Blancanieves y los Siete Enanitos se convirtió en la base de las producciones subsiguientes, y dio nacimiento a la que se conocerá como LA "ERA DORADA" DE LA ANIMACIÓN: PINOCHO, DUMBO, BAMBI Y FANTASÍA, AL IGUAL QUE LAS SINFONÍAS TONTAS Y LOS CORTOS ANIMADOS DEL PATO DONALD Y MICKEY MOUSE.³



³ Historia del dibujo animado. Disponible en: www.dibujoanimado.blogspot.com.br (Consulta: julio de 2009)

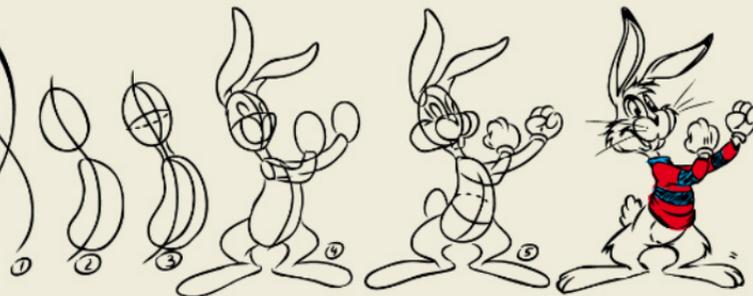
³ Historia del dibujo animado. Disponible en: www.dibujoanimado.blogspot.com.br (Consulta: julio de 2009)

LA LLEGADA DE LA TELEVISIÓN Y SU VORAZ APETITO POR PRODUCTOS DE PRODUCCIÓN RÁPIDA DEMANDÓ TRABAJO MÁS CRUDO Y MÁS SIMPLE.

La estilización de los cincuenta dio lugar al nacimiento de los estudios UPA (United Productions of America) en Hollywood, creadores de Mr. Magoo y Gerald Mc Boing. El estilo de la UPA era conocido por ser más sofisticado gráficamente que Disney, y sus animaciones eran más limitadas y mucho menos realistas. Para entonces había una especie de florecimiento mundial de películas animadas personales y experimentales hechas de muchas maneras y en diferentes técnicas, y con contenidos muy distintos del producido en Hollywood. Estilísticamente los animadores estaban reinventando la rueda, pero ignoraban el conocimiento estructural desarrollado en la "Era Dorada" de Hollywood.



Si la animación "clásica" dibujada es una extensión del dibujo mismo, la animación por computadora puede ser vista como una extensión de los títeres (puppetry) Marionetas de alta tecnología. Ambos comparten el mismo problema de cómo hacer una actuación con movimiento, peso, timing y empatía. El viejo conocimiento se aplica a cualquier estilo o aproximación al medio, sin importar qué avanzada esté la tecnología.



ENERY HAWKINS DIJO: "LA ÚNICA LIMITACIÓN EN ANIMACIÓN ES LA PERSONA QUE LA HACE. POR LO TANTO, NO EXISTEN LÍMITES EN LO QUE PUEDES HACER, Y ADEMÁS, ¿QUÉ TE IMPIDE HACERLO?"³

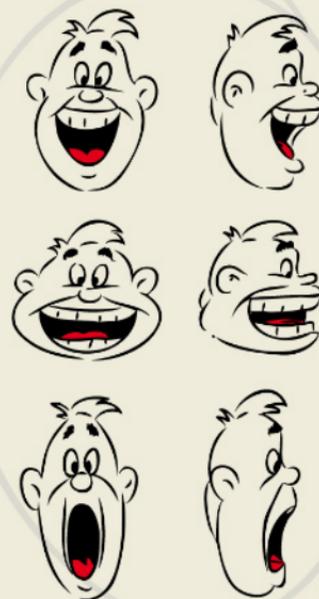
Historia de la animación en Colombia

LOS COMIENZOS

En Colombia la historia del Dibujo Animado se remonta hacia el año de 1930, tiempo en el que los HERMANOS ACEVEDO de la ciudad de Medellín dan los primeros pasos en la producción de dibujos animados, pero realmente no tienen mucha acogida. Desde entonces hubo varios intentos de creación de la industria, pero durante 30 años la producción de animación era muy débil y por ello permaneció en el olvido.

Fue realmente hasta 1960, con la llegada al país del FRANCÉS ROBERT ROSSE, cuando la animación realizada en el país vuelve a aparecer. Rosse se asocia con Corafilm (una empresa productora de dibujos animados para cine) y realiza dibujo animado esencialmente para su exportación. Esto le permite crear la primera escuela de dibujantes y animadores, y empieza a enseñar el arte y la técnica a los que serán los primeros animadores propiamente colombianos. De esta época solo algunos sobrevivieron y continuaron el trabajo de Rosse.

Ellos fueron FERNANDO LAVERDE (QUIEN EN 1971 REALIZA EL PRIMER CORTO ANIMADO COLOMBIANO LLAMADO "EL PAÍS DE LA BELLAFLOR"), LUIS ENRIQUE CASTILLO (QUIEN EN 1976 HACE CORTOMETRAJES BASADOS EN LOS CUENTOS INFANTILES DE RAFAEL POMBO) Y NELSON RAMÍREZ, quizás el más importante por ser el pionero de la animación de comerciales para televisión (y entre sus trabajos podemos mencionar el LANZAMIENTO DEL RENAULT 4 a mediados de los 70's. EL DEL TIGRE DE SURAMERICANA a comienzos de los 80's, en los 90's EL "MANO GORGOLIO" DE PIZANO, EL "CARIETÓN" DE COLGATE, EL GALLO LEY, LA GALLINA MAGGI DE NAVIDAD Y EL DRAGÓN DE LISTERINE, entre muchísimos otros) y quien luego de 25 años de trabajo artesanal durante los que desarrolló comerciales para cine y televisión, se convirtió en el maestro de la animación nacional, logrando un acumulado de 1400 trabajos realizados desde la empresa QNESISTEMAS.⁴



³ Historia del dibujo animado. Disponible en: www.dibujoanimado.blogspot.com.br (Consulta: julio de 2009)

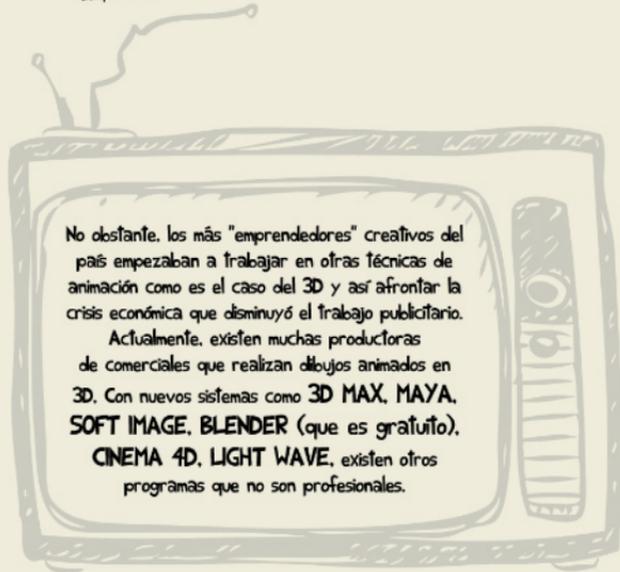
⁴ Breve historia del dibujo animado en Colombia. Colombia, 2002. Disponible en: www.fusionarte.com.co (Consulta: julio de 2009)

Nelson Ramírez Producciones fue la escuela de la mayoría de los animadores que participaron en los trabajos de dibujo animado comercial más importantes y vanguardistas de los 70s, 80s y 90s. Fue la empresa de dibujo animado más grande de Colombia, sin embargo, Nelson Ramírez no trascendió de la producción de comerciales, y con la crisis de la segunda mitad de los años 90s, perdió la fuerza que tenía.

Con el transcurso de los años surgieron otros realizadores de comerciales, en su mayoría, buscando competir con Nelson Ramírez (y varios de ellos salieron de su estudio), entre los cuales podemos mencionar a ALBERTO BADAL, JUAN MANUEL AGUDELO (JMA ESTUDIOS), ALVARO SANABRIA, DANILO SÁNCHEZ, para mencionar los más conocidos. El trabajo de todos estaba enfocado netamente a la realización de dibujo animado para comerciales, y durante 25 años realizaron trabajos de muy refinada factura, a tal punto que empezaron a llegar comerciales de otros países de Latinoamérica para ser realizados aquí. Los campos del largometraje, y las series de televisión fueron totalmente relegados por ellos (dentro de un criterio económico efectivista) y en ningún momento se produjeron piezas audiovisuales que excedieran unos cuantos minutos, para lo cual siempre invirtieron enormes cantidades de tiempo y recursos.

No sobra decir que el trabajo de ellos era absolutamente manual, con acetatos, colores y tecnología que tenían que importar del exterior. Los tiempos de producción eran realmente enormes, y sus costos eran de igual manera enormes, debido a la falta de todo el proceso de revelado y edición en Colombia. Esto duró hasta mediados de los años 90s, cuando la tecnología evolucionó de forma instantánea todo esto, y ellos se volvieron poco competitivos con respecto a lo que estaba ocurriendo en otras partes del mundo.

La falta de recursos, y la poca visión de los directores de los estudios de animación nacionales, provocaron que el campo que había ganado la animación publicitaria durante dos décadas, fuera perdiendo fuerza y protagonismo en la producción de comerciales nacionales. Tanto que muchas de las agencias de publicidad empezaron a mandar sus trabajos al exterior, especialmente a los estudios de dibujo animado argentinos y brasileros que se consideran los mejores de Latinoamérica y tienen una excelente calidad, costos y tiempos de entrega. Esto provocó que el oficio del dibujo animado se estancara, y en un periodo de tiempo la mayoría de los comerciales se realizaron en el exterior.⁴



No obstante, los más "emprendedores" creativos del país empezaban a trabajar en otras técnicas de animación como es el caso del 3D y así afrontar la crisis económica que disminuyó el trabajo publicitario. Actualmente, existen muchas productoras de comerciales que realizan dibujos animados en 3D. Con nuevos sistemas como 3D MAX, MAYA, SOFT IMAGE, BLENDER (que es gratuito), CINEMA 4D, LIGHT WAVE, existen otros programas que no son profesionales.

LA EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA

En un principio, los proyectos se realizaban de forma artesanal, con sistemas rudimentarios, los cuales hacían que el 80% del trabajo fuera manual. La animación era desarrollada en un método que es mejor conocido como stop motion (un sistema el cual se captura con una cámara de cine o un sistema cuadro a cuadro de video, fotograma por fotograma sobre una mesa de filmación o truca) que fuera la primera técnica en usarse en Colombia (y el mundo) para hacer animación. Así, se dibujaba y coloreaba en blanco y negro cuando la televisión aún era en blanco y negro, logrando hasta seiscientos gamas de grises diferentes. Esto duró por varios años hasta que llegó la televisión en color, y este mismo proceso se hizo a color.

Este sistema de stop motion duró por más de dos décadas, hasta que aparecieron nuevas tecnologías y nuevas ideas que permitieron evolucionar el mundo de la animación en general y del dibujo animado en particular. La introducción del computador con programas para animación 3d y posteriormente para dibujo animado, permitieron mejorar y disminuir en un 90% el tiempo de elaboración manteniendo la calidad del resultado final (al contrario de lo que en esa época los directores de los estudios decían al respecto). Se pasó del sistema de stop motion al scanner y a todo lo que hoy día se hace de ahí en adelante. El escepticismo con el cual se convivió en esa época al respecto fue realmente extraordinario. Casi todos los directores de los estudios de dibujo animado de ese entonces, descartaron la idea de implementar estos nuevos métodos y procesos a su trabajo, y se resistieron de la mejor manera que pudieron; sin embargo, no estaban destinados a prosperar. Indistintamente de la capacidad de involucrar el computador en los procesos de la animación tradicional, se necesitaba de la visión y la voluntad para realizar proyectos que tuvieran varios minutos de animación y se lograrán en el transcurso de una semana, brindándole a clientes y programadoras de televisión la posibilidad de tener un producto audiovisual interesante y barato. Y esta capacidad, voluntad y visión la tuvieron los hermanos Zajec. En el proceso que ellos iniciaron, más que grandes presupuestos, hubo grandes aciertos, y mucha determinación.⁴

LA EMPRESA PIONERA EN LA INTRODUCCIÓN DEL COMPUTADOR EN EL DIBUJO ANIMADO FUE CONEXIÓN CREATIVA, LIDERADA POR LOS HERMANOS ZAJEC. ELLOS INSERTARON EL COMPUTADOR EN LOS PROCESOS TRADICIONALES DEL DIBUJO ANIMADO, OPTIMIZANDO LAS POSIBILIDADES DE PRODUCCIÓN A TIEMPOS Y COSTOS REALMENTE MUY COMPETITIVOS. LOS PRIMEROS SISTEMAS DE DIBUJO ANIMADO QUE EMPLEABAN EN EL COMPUTADOR FUERON MONTADOS POR ELLOS HACIA 1994, PARA LOS ESTUDIOS DE NELSON RAMÍREZ PRODUCCIONES.

A pesar de que muchos piensan que Conexión Creativa empezó haciendo dibujo animado, inicialmente trabajaron en animación 3D con los hermanos URRUTIA (MIGUEL MATEO Y PEDRO), y posteriormente con NELSON RAMÍREZ PRODUCCIONES, donde se involucró el computador en los procesos de producción del dibujo animado. No existían para ese entonces programas para trabajar animación 2D, por lo cual inicialmente utilizaron software 3D. A partir de la segunda serie de dibujos animados colombiana (Blanca y Pura), se empezó a utilizar software especializado para dibujo animado. Esta experiencia permitió ver las posibilidades del dibujo animado como herramienta audiovisual para contar historias y para abrir otras posibilidades en el terreno audiovisual.



⁴ Breve historia del dibujo animado en Colombia. Colombia, 2002. Disponible en: www.fusionarte.com.co (Consulta: Julio de 2009)

Sin embargo, aún la capacidad de producción que demuestran algunas empresas, hacen la diferencia con respecto de todos los que están surgiendo, ya que la televisión comercial lo que busca son grandes volúmenes para poner al aire, además de historias interesantes.

TELEVISIÓN

COMERCIALES

El pionero de este tipo de piezas audiovisuales a nivel nacional fue Nelson Ramírez. En su carrera profesional (más de 30 años) fácilmente produjo 2000 comerciales en dibujo animado. Muchos de los que fueron y son animadores tradicionales hicieron parte del equipo de trabajo de su estudio, y muchos de los que estuvieron trabajando con él, y donde probablemente aprendieron el oficio, formaron sus propios estudios. En las buenas épocas de los comerciales, los presupuestos para la producción de un comercial de 30 segundos eran absolutamente astronómicos, y aún así se producían gran cantidad de comerciales en esta técnica.⁴

Desde 1995 comenzaron a aparecer nuevas productoras que trabajaban con tecnologías, las cuales permitían realizar proyectos grandes con menos presupuesto y mayor calidad, utilizando técnicas en 3d y composición, así aparecieron empresas como RADAR CREATIVOS, TCPOST, en 1998 ZERO FRACTAL inicia ofreciendo servicios de render arquitectónico y poco a poco comienza a producir comerciales, cabezotes de series, entre los más conocidos se encuentran los comerciales del FACTOR X y el intro de LA ISLA DE LOS FAMOSOS, en todas sus versiones. JAGUAR otra empresa de animación produce igualmente comerciales pero se convierte en una escuela de animación, también EFE-X que se dedica exclusivamente a la creación de comerciales y postproducción digital, PATO FEO FILMS, actualmente EL CISNE, cuyo fuerte fue el motion graphics dándole un impulso importante al motion graphics del país (creadores del video clip de Naty Botero, Dinosaurio), IMMERSION GAMES es la primera productora de video juegos del país vendiendo su productos a Estados Unidos.



CABEZOTES, CORTOS, VIDEOS MUSICALES, INSTITUCIONALES

Este tipo de piezas, son las que complementan los productos audiovisuales en imagen real y que ayudan a apoyar algún tipo de programa comercial, educativo o informativo.

Quizás nuevamente el pionero fue Nelson Ramírez, quien ha hecho muchos de los cabezotes de las novelas de moda en los 80's y 90's (una de las más famosas fue Escalona).

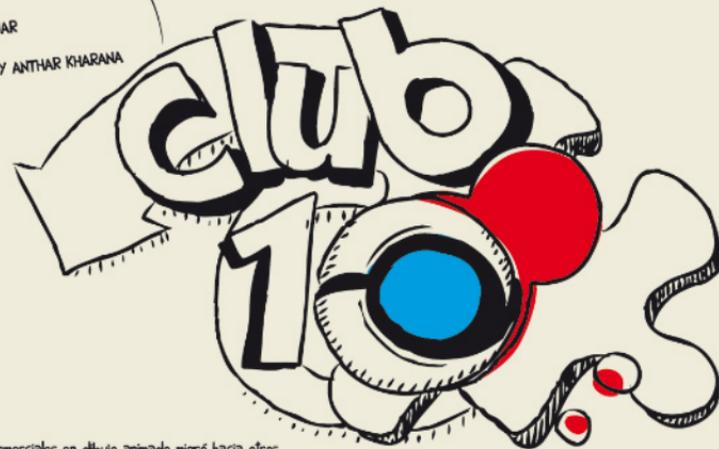
Edgar Álvarez, quien venía de trabajar como mensajero de Nelson Ramírez se convierte en el principal productor de piezas audiovisuales en plastilina, principalmente cabezotes (ART ATTACK, SABADOS FELICES, PLASTICISTES, LA BRÚJULA MÁGICA).

ENTRE LOS CABEZOTES MÁS FAMOSOS PODEMOS MENCIONAR:

ESCALONA / LA ISLA DE LOS FAMOSOS / SÁBADOS FELICES / JACK EL DESPERTADOR / SWEET / PERRO AMOR / PORQUE DIABLOS / LA INVENCIBLE MUJER PIRAZA / CLUB 10 CARACOL

EN CUANTO A LOS VIDEOS MUSICALES:

"PA BAILAR" SONORAMA POR MARIA ARTEAGA Y JAGUAR
 "EL BIZCO" ANDRES CABAS POR JAGUAR
 "COMPLEMENTO" ATERCOPELADOS POR LOLA BARRETO Y ANTHAR KHARANA
 "DINOSAURIO" NATY BOTERO POR PATO FEO FILMS



SERIADOS

A pesar de que la producción y realización de comerciales en dibujo animado migró hacia otros países o técnicas de animación, se impulsó un nuevo lenguaje audiovisual, que surgió de la producción de grandes cantidades de dibujo animado, a muy bajo presupuesto, pero apelando a historias y conceptos gráficos interesantes. Esto fue totalmente liderado por Conexión Creativa en su comienzo, donde se desarrollaron nuevos procesos de producción y sistemas alternativos de post-producción para la realización de series de dibujos animados. El primer reto fue hacer más de un minuto de animación por semana a una calidad que aunque no era óptima, permitía contar una historia. Y así aparecieron los primeros proyectos de dibujo animado de gran formato. Unos fueron para adultos, y algunos pocos para niños.⁵

⁴ Breve historia del dibujo animado en Colombia, Colombia, 2002. Disponible en: www.fusionarte.com.co (Consulta: julio de 2009)

⁵ ANDRADE, Oscar. Animación digital en Colombia. Campus Party Colombia 2008. Disponible en: www.slidshare.net. (Consulta: agosto de 2009)



El siguiente programa (CONEXIÓN CREATIVA 1997-2001 / ADULTOS)

Conexión Creativa es la empresa que inició la producción de series animadas en Colombia. En 1996 realiza el primer animado comercial "La invencible mujer piraña" para TELESET y un año más tarde el primer seriado animado para televisión realizado en el país "El siguiente programa", financiado por la programadora Cenpro TV y cuyo éxito arrollador está basado en la manera abierta y despiadada como se muestra la situación crítica del país, que ocasionalmente compromete a personajes reconocidos localmente.

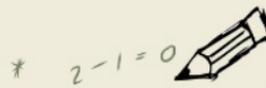
Este proyecto surgió de la alianza hecha entre Gaira y Conexión Creativa, donde se explotó la popularidad de Martín De Francisco y Santiago Moure. Esencialmente se buscaba hacer media hora de animación por semana, y para convencer a alguna programadora, se debía tener un producto que fuera infalible para su comercialización y posicionamiento en el rating nacional. Esto se logró con estos personajes, que ya eran muy reconocidos, y siguiendo el tipo de estética grotesca que estaba de moda en MTV hacia ya algún tiempo con series como Beaves And Bull Head, y donde se criticara la farándula criolla. Esto evolucionó en algo mucho mejor, donde la crítica ya no solo fue al fatídico mundo de la farándula, sino a toda la sociedad y sus representantes o máximos exponentes.

De El siguiente programa se hicieron 113 capítulos de media hora. Este, fue merecedor de varios premios nacionales e internacionales.

Supercrillo (NEWMOK 2000/ADULTOS)

Esta serie animada fue emitida por la programadora Colombiana de Televisión, todos los sábados en el horario prime time de las 7 de la noche, desde el 29 de abril del año 2000 y cuya producción es completamente nacional. "Supercrillo es un tipo común de unos 45 años perteneciente a la clase media que decide convertirse en super héroe por fuerza mayor, que sin poderes y por su propia cuenta desea solucionar problemas", señala Herbert Iván Ojalora Arias, creador de la serie. "Aunque es un trabajo realmente dispendioso, para nosotros es un placer realizarlo desde el momento que se idea el argumento hasta verlo terminado".

De Supercrillo se hicieron 8 capítulos.



Bianca y Pura (CONEXIÓN CREATIVA 1999-2000/ADULTOS)

Bianca y pura fue una idea original de Juana Uribe, es la primera telenovela en dibujos animados que se ha hecho en la historia de este género televisivo. Esta realización se hizo con la financiación de RCN TV y Tepuy Internacional. La idea era hacer una novela en dibujos animados para tratar de comercializar dicho tipo de producciones en mercados más exigentes en programación como el europeo. Esta serie tuvo buena acogida, y mientras estuvo al aire a nivel nacional (por RCN TV) tuvo un buen rating.

De Bianca y Pura se hicieron 26 capítulos.

Bettyfoons (CONEXIÓN CREATIVA 2001-2003/INFANTIL)

Bettyfoons ha sido un producto extraordinariamente exitosa. Es una idea original de RCN TV, y fue desarrollado por Conexión Creativa. Aprovechando el gran éxito de la telenovela "Yo soy Betty la fea", se desarrolló un producto para niños, que apelaba a una situación ficticia de los personajes de la novela conviviendo en el colegio durante su infancia. Se ha visto en 40 países del mundo, y fue un producto con una increíble recordación en el exterior.

De Bettyfoons se hicieron 60 capítulos.

Otros que intentaron pero no prosperaron en esta empresa fueron :
 LOS CONQUISTADORES (DELFIN ESTUDIOS 2000-2001)
 y SIMPLEMENTE RITA (TELESET ANIMACION Y TELEUNDO 2001-2003).
 A pesar de que estas empresas contaron con buenos presupuestos, al parecer no supieron llevar a término sus proyectos y simplemente pasaron a la historia como otro intento de hacer dibujo animado nacional.⁵

⁵ ANDRADE, Oscar. Animación digital en Colombia. Campus Party Colombia 2008. Disponible en: www.slideshare.net. (Consulta: agosto de 2009)

CINE

CORTOMETRAJE

En este rubro podemos mencionar a varios que realizaron series de cortos para proyectar en las salas de cine:

- 1) Fernando Laverde (1971 'El país de Bella Flor', 1973 'Colorín Colorado', 'La Maquineta Nocturno', 'La pobre viejecita', 'Sombras de Vida', 'Pepitas rojas', 'Cristóbal Colón', 'Martín Fierro')
- 2) Luis Enrique Castillo (1976 'Renacuajo paseador', 'Simón el bobito', 'Toche bemo!', 'Frontera audiovisual')
- 3) Magdalena Venegas de Massonni ('Emanuela no tiene quien la escuche', '1983 Donde hay payasos')
- 4) María Paulina Ponce ('Flemon y la gorda', 'Llegó la hora')
- 5) Carlos Eduardo Santa ('Isaac Ink: El pasajero de la noche', 'Muñeca rusa', 'Selva Oscura').
- 6) Juan Manuel acuña 2005 'El ultimo golpe del caballero' primer cortometraje en animación 3d que se exhibió en cines.

LARGOMETRAJE

Bolívar El Héroe (FUSIONARTE 2001-2003/INFANTIL)

Este proyecto es el primer largometraje de dibujos animados colombiano. Fue desarrollado totalmente por FUSIONARTE. Su producción es de muy bajo presupuesto, se realizó la parte de imagen con 8 personas, en el transcurso de 20 meses. Su duración es de 75 minutos, y se hicieron alrededor de 200.000 dibujos. El estilo que se pretendió darle fue manga o animé, logrando finalmente una adaptación interesante del estilo.

Esta película aportó al desarrollo del dibujo animado esencialmente en la parte técnica, ya que su realización fue casi en su totalidad digital (obviamente a excepción de los dibujos que fueron necesarios y de las voces), lo cual permitió bajar el presupuesto de forma radical. Esto logrará que en un futuro que se realicen otras películas en dibujos animados.

SOBRE LA FORMACIÓN DE DIBUJANTES Y ANIMADORES, Y EL EQUIPO QUE REALMENTE REQUIERE ESTE TIPO DE PIEZAS AUDIOVISUALES.

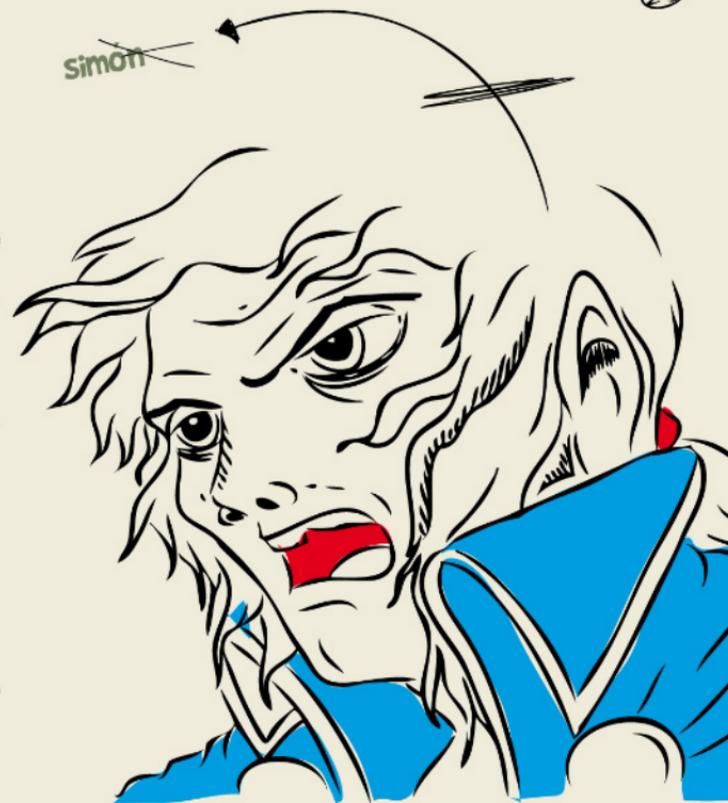
El dibujo animado es un trabajo en equipo. No se trata solamente de dibujar, se trata de crear productos audiovisuales utilizando el dibujo animado como una herramienta. Realmente, realizar cualquier pieza utilizando esta técnica, implica un equipo considerable de gente, como los que escriben, los que dibujan y animan, los que pintan, los que componen y editan, los que hacen las voces, los que hacen la música, los que sonorizan, y obviamente los que distribuyen o proyectan el producto final. Sin ninguno de ellos no será posible que la audiencia conociera el trabajo de todas estas personas. El siguiente asunto es que la audiencia es el juez del trabajo, el resto es mera especulación. En Colombia no se ha podido realizar piezas audiovisuales animadas de excelente calidad técnica, y esto se debe esencialmente a dos factores: 1) el personal involucrado en la parte de dibujo y animación; y, 2) los presupuestos que se manejan.

Debemos tener en cuenta que en Colombia no existe una capacitación seria en dibujo animado, usualmente los que enseñan no tienen ni siquiera capacitación formal en diseño o dibujo artístico, y muchas veces sus argumentos se limitan a su experiencia en este ramo.

Por lo tanto, uno de los temas que mayor debate causa es el de la capacitación con la que cuentan los dibujantes y sobre todo los animadores. Como en Colombia no existe una carrera de animación en ninguna universidad, ni centro educativo técnico, en casi todos los departamentos de diseño gráfico se han inventado cursos de dibujo animado y animación 3D. Y estos cursos son atendidos por este tipo de personas, que aunque tienen conocimiento de la técnica y quizás capacidad de dibujar, no conocen los cambios en lo tecnológico ni conocen en detalle los procesos para producir grandes cantidades, que es el eje de convertir en una industria este trabajo. Y sumado a esto, muchas veces, el centro donde enseñan dibujo animado no tienen al menos un equipo base para que los estudiantes vean lo que están haciendo.

Con una formación totalmente desactualizada y precaria, los que se consideran profesionales de dicha área, al momento de egresar de la universidad, y enfrentarse a la producción deben capacitarse nuevamente. Y en la empresas productoras de animación en vista de que no existe el personal adecuado, optan de enseñar lo básico sobre la marcha, de forma que al menos puedan colaborar al conjunto total de la producción. Y no solo este problema está en la técnica de la animación, sino en el mismo dibujo. También en temas relativos al dibujo y diseño son deficientes: el conocimiento en las corrientes artísticas que han existido, el desarrollo de un concepto desde su origen más primario, así como la capacidad creativa al momento de poner en papel la composición de las tomas o escenas. Y esto es el resultado de profesores deficientes, que quizás dibujan bonito y por un azar del destino estuvieron involucrados en algunos proyectos de animación.

Como no existe una verdadera corriente artística, y por consiguiente se carece de un estilo propio, tanto de dibujo, y mucho más de animación, y esto se ha prestado para un debate de grandes proporciones, donde en lugar de corregir las deficiencias, se busca copiar los estilos y tendencias de otras partes del mundo. Muchos son conocedores del tema del comic y de la animación, pero ser un conocedor en un tema, no implica ser un sabio, y esto es algo que muchos aún no entienden, quizás por su deficiente educación y baja autoestima. Sin embargo, a pesar de todos los problemas, "haciendo" es como se aprende y evoluciona, y así poco a poco va apareciendo una nueva generación de dibujantes y animadores, surgidos del empirismo. Por lo tanto, las grandes escuelas de animación nacional son las productoras que persisten, y donde realmente se capacita la gente en este trabajo. ⁵



⁵ ANDRADE, Oscar. Animación digital en Colombia. Campus Party Colombia 2008. Disponible en: www.slideshare.net. (Consulta: agosto de 2009)

Otro aspecto importante, es el de las ideas (conceptos) que se traducen en libretos a desarrollar. La mayoría de guionistas o creativos son muy limitados desde la perspectiva del dibujo animado, ya que en su mayoría están entrenados para escribir productos audiovisuales. Cuando escriben, no tienen en consideración que en este lenguaje, se puede hacer casi cualquier cosa. Esto ha limitado las posibilidades de entrar a los mercados internacionales.

Si algo hemos aprendido en la práctica es que la única manera de avanzar es seguir adelante.

EL BOOM DEL DIBUJO ANIMADO COLOMBIANO

Con el auge del dibujo animado nacional impulsado esencialmente por Conexión Creativa, muchos han tratado de entrar con sus propios productos. Sea como empresas, o sea como animadores independientes, se han tenido que enfrentar con el poco interés que tienen los canales y programadoras. Muchos quizás piensan que porque se han logrado realizar algunas series y un largometraje se han abierto las puertas de las televisoras y salas de cine de Colombia y el exterior al producto colombiano. Pero esto no puede estar más alejado de la realidad, si sabemos que el gran esfuerzo de los canales y las programadoras está en las novelas y noticieros, y en las salas de cine están más interesados en los grandes éxitos de los estudios de Hollywood que en las pocas películas que se hacen aquí. Sin embargo, poco a poco se ha logrado que los canales de tv entiendan que el dibujo animado permite desarrollar otro tipo de piezas. Pero el efectivismo económico y los pocos espacios que hay para lo que se podría hacer, hacen de este tipo de piezas audiovisuales, productos sumamente complicados de ser comercializados.

Sin embargo, la animación a gran escala es una gran empresa, y las complicaciones que implica son mucho mayores que la infraestructura necesaria. A diferencia de lo que pasaba antes de que Conexión Creativa posicionara la idea de que era posible hacer más de un minuto de animación por semana, hoy en día, se puede hacer animación a mayor escala a precios competitivos. Esto ha permitido que muchos desarrollen proyectos que en otra época se hubieran enfrentado a la total desconfianza.

LOS QUE CONTINUAN ESTÁN EN LA LUCHA POR ABRIR MERCADOS EN EL EXTERIOR, DONDE LAS POSIBILIDADES SON MAYORES, PERO TAMBIÉN LA COMPETENCIA. SEGURAMENTE SEGUIREMOS VIENDO COSAS, SIN EMBARGO NUNCA EN LA CANTIDAD Y CALIDAD QUE NOS GUSTARÍA.



la empresa efex

Efe-x es una empresa que se creó hace cerca de 12 años por motivación de dos posproductores Diego Martínez y William Gómez que ya habían trabajado varios años en el medio, con la colaboración de RTI se crea Efe-x Colombia sede Bogotá y desde entonces han trabajado en la postproducción de comerciales.

Desde hace siete años trabajan en cine haciendo postproducción, colorización, efectos especiales y también en algunas ocasiones como co-productores en cintas como The Colombian dreams, Bluff, El vagón rosado, La milagrosa, Satanás, Perro come perro entre otras. Se han mantenido en el mercado y su trabajo es reconocido en el medio como la principal postproductora de Colombia. Por efe-x pasan de alguna u otra manera la mayoría de comerciales emitidos en el país.

Proceso De un Comercial De televisión

La publicidad existe por un cliente, dicho cliente es el dueño de una CUENTA, y dicha cuenta representa uno o más productos en constante activación, por ejemplo: Nestlé, que a su vez se divide en 3 grupos: lácteos, galletas y culinarios, cada uno con sus propios productos. Ahora bien, en publicidad existen dos grandes ramas:

ATL: Es la publicidad para medios masivos de comunicación como: Televisión, radio, prensa, impresos.

BTL: Su mayor aliado es el P.O.P que cubre grandes, medianas y pequeñas superficies, ejemplo: Carrefour. Además se enfoca en la publicidad interna de una compañía, cubrir eventos, marketing directo, desarrollo web, entre otros.

Los encargados de hacer publicidad

1. AGENCIAS

Conformadas de la siguiente manera:

Área creativa:

1. Director creativo general
2. Director gráfico
3. Directores de arte y copys senior
4. Directores de arte y copys medios y junior

Área ejecutiva

1. Director de la cuenta
2. Ejecutivos de cuenta

2. PRODUCTORAS DE TELEVISIÓN

3. PRODUCTORAS DE CINE

4. ESTUDIOS DE ANIMACIÓN

1. Director de animación
2. Asistente de producción
3. Concept artists
4. Artistas de story board
5. Technical director
5. Supervisor animatic
6. Surfacer y artista de texturas
7. modeladores
8. animadores
6. Matte painters
7. Character TDs y riggers
8. Artista de layout
9. Artista de FX
10. Lighting TDs
11. Render wrangles
12. Compositores
13. Trainees

5. POSTPRODUCTORAS

A Continuación explicaremos a grandes rasgos el proceso para la realización de un Comercial de televisión.

El **cliente** que tiene un producto (que en adelante llamaremos una "cuenta"), busca a una agencia que se encargue de su publicidad. En ocasiones una sola cuenta se divide en varias agencias, ya sea por la cantidad de medios o piezas que se necesitan, entonces el cliente entrega un brief a la agencia especificando las necesidades de su marca.

1. Qué buscan vender del producto
2. Qué tipo de publicidad quiere
3. Activaciones
4. Promociones
5. Publicidad interna, etc.

Esta información es suministrada a un **ejecutivo de cuenta** quien es el encargado de transmitir la información al **director gráfico** de la cuenta; éste junto con su equipo toman decisiones de qué camino debe tomar la marca para vender lo que quiere vender. Así sale una idea y el **copy** se encarga del texto de esa campaña, del slogan y demás información que hará parte de la campaña, se hacen bocetos gráficos y se presentan propuestas al **director creativo** y éste finalmente decide qué se presenta al equipo de ejecutivos; éstos a su vez hacen sus comentarios, la mayoría de estos comentarios no son de tipo gráfico, más bien son de tipo legal, de manejo de información y otras cosas. Una vez terminada esta primera parte, el ejecutivo de la agencia envía la propuesta al **ejecutivo del cliente**. Una vez aprobada la campaña se comunica al **director de producción** quien es el encargado de buscar a las personas idóneas para realizar las piezas, que pueden ser: un comercial, un afiche, una página, etc.

En el caso de los comerciales se busca un **director de comerciales**, que generalmente está ligado a una productora de comerciales, éste se encarga de la narrativa visual del comercial. Cuando es un comercial en imagen real generalmente este director se rodea de gente, como un **director de fotografía**, contrata una empresa para suministros (cámaras, luces, etc.), y asistentes

de dirección y de producción; los de producción se encargan de conseguir todo lo necesario para el rodaje y el asistente de dirección hace las veces de encargado de logística. Después de organizado el equipo se hace una **reunión de pre-producción** donde se afinan detalles y se revisa el **story line** y **story board** propuesto por el director, se revisan los procesos que se van a llevar a cabo y se organiza la grabación. En los días de rodaje están presentes agencia, cliente y gente de postproducción para ayudar al director a tomar decisiones en cuanto al desarrollo técnico del comercial. En algunas ocasiones se hacen **ediciones en set** para tomar decisiones el mismo día del rodaje, y que la agencia y el cliente estén de acuerdo con la narrativa del comercial, con el casting, tomas seleccionadas, fotografía, etc.

Al ser aprobado el **offline** la postproductora inicia el proceso de colorización, postproducción, efectos especiales y edición final. La primera entrega después de iniciado el proceso de postproducción se llama **reunión de producción**, en esta se revisa como va el proceso y se orienta a la postproductora para que el trabajo sea lo que se quiere, y se organizan tiempos para entrega final.

Esto es un proceso para un comercial que está basado en imagen real, el proceso cambia un poco cuando el comercial es animado, en Colombia hay muy pocos **directores de animación**, y los que hay son empíricos. El director de producción de la agencia busca una postproductora o un estudio de animación para que haga todo el proceso, entonces la narración, la dirección y finalización están a cargo del estudio de animación, no hay rodaje, no hay director de fotografía, ni asistentes de dirección y generalmente solo hay un ejecutivo a cargo del proceso.

MIS FUNCIONES

Para poder especificar mis funciones como generalista, veremos los procesos normales en una pieza de animación hecha en otro país, con procesos organizados de trabajo, ya que Colombia no tiene un proceso organizado en realización de comerciales animados u otra pieza de animación.

Generalmente existe un **director general de animación** encargado de dirigir la pieza completa en la narración y que está enterado de todos los procesos que se deben seguir. Un director de animación es el supervisor de la animación y es quien dirige a un grupo de animadores en la búsqueda de un **acting creble**; éste muchas veces no sabe nada de animación 3d, simplemente es un buen conocedor del **timing**, del **acting** para animadores, del peso, y tiene ideas fuertes para que la animación no sea un cliché.

Un **Director técnico (technical director)** que organiza el **paint plain** del proyecto, dice como se realizarán las cosas, con qué software, en qué tiempos, con qué recursos humanos y materiales y es el que soluciona los problemas. Generalmente en un equipo de trabajo hay un **technical director**, **diseñadores de personajes** encargados específicamente de la creación de cada personaje (estos tampoco son necesariamente expertos en 3d, pueden ser únicamente dibujantes excepcionales) y una vez aprobado su trabajo lo pasan a un **escultor** que trabaja en un material que se llama **sculpt**, este hace un modelo a escala para verlo real y buscar posibles errores, después le pasan el trabajo a un **modelador**, él se encargará de transformar estos bocetos y esculturas en un modelo 3d, el modelador debe saber mucho sobre anatomía y un poco de movimiento, porque al modelar tiene que organizar su malla de una forma que además de ser igual al diseño del personaje, se deforme bien al moverse. Luego el modelo pasa a un **texturizador** que realizará las texturas de los personajes dependiendo de las especificaciones del **technical director** general y el **technical director** de texturización, este artista estará muy ligado al **artista de shading** que es el encargado de que un material se vea real o tenga el look que se requiere; después que las texturas y el shading están listos, entonces se pasa al **rigger** quien le pone los huesos al personaje y crea

una interfaz para que a la hora de animar sea más eficiente, ellos muchas veces pueden optimizar tiempos, automatizar procesos y estarán en continuo contacto con el animador el cual les dará las especificaciones de lo que quiere en su **riggin**. La mayoría son muy analíticos y tienen conocimientos en matemáticas, lo cual no les quita nada lo artístico. Después sigue el proceso de **skin** que es cuando la piel del modelo se pega a los huesos, son los encargados de las deformaciones, una vez se tienen los rigs, los modelos y demás, entran los **animadores de layout** que son los que hacen los **animatics**, cuadran cámaras y comienzan a contar la historia, después de esto pasa a un **animador de personajes**, él anima el personaje. En algunas compañías grandes como **pixar** los animadores se especializan en tipos de escenas, por ejemplo muy feicas, emocionales, etc. Al mismo tiempo que se está realizando la animación se siguen además encontramos los **artistas de mattepainting** encargados de pintar muchos de los fondos que no se realizarán en 3d por cuestiones de tiempo. Después de realizada la animación la pieza pasa al **departamento de luz**, encargados de la iluminación de los espacios. Luego se cuadra la fotografía de la escena, se refocan las cámaras, se verifican los lentes, la profundidad de campo, etc. listo esto se va al departamento de **efectos especiales** donde hay artistas especializados en hacer efectos, ropa, pelo y también otros especializados en partículas, fluidos, humo, fuego, agua, para finalmente pasar a la etapa de **render**. En este paso final hay encargados que organizan todo por capas para que la finalización sea manipulable, el **renderizado** se hace por cuadros y se utiliza un **renderfarm**; que son muchos procesadores y discos duros que hacen el **renderizado** más rápido. Por último todo se pasa a **postproducción** donde se revisa el color, se montan efectos y se finaliza cada escena.

En Colombia se sigue más o menos el mismo proceso, pero no necesariamente con el mismo número de personal, por lo cual se requieren **generalistas**. Los generalistas son personas que pueden realizar cada parte del proceso sin estar especializado en ninguno en particular.

Objetivo general

Tras la práctica profesional, comprender y desarrollar procesos de producción de comerciales animados para televisión.

Objetivos específicos

- Conocer el proceso de creación de un comercial de televisión animado.
- Aprender y reconocer las herramientas utilizadas en la creación de comerciales de televisión animados.
- Utilizar los conocimientos de diseño gráfico para introducirlos en la creación de comerciales animados.



Este

es el proceso
que se siguió
en cada

una 3

piezas comerciales
desde su

concepción
hasta la finalización y

emisión

Proceso
gráfico

Fóvea

Coroides

retina

narvio
óptico

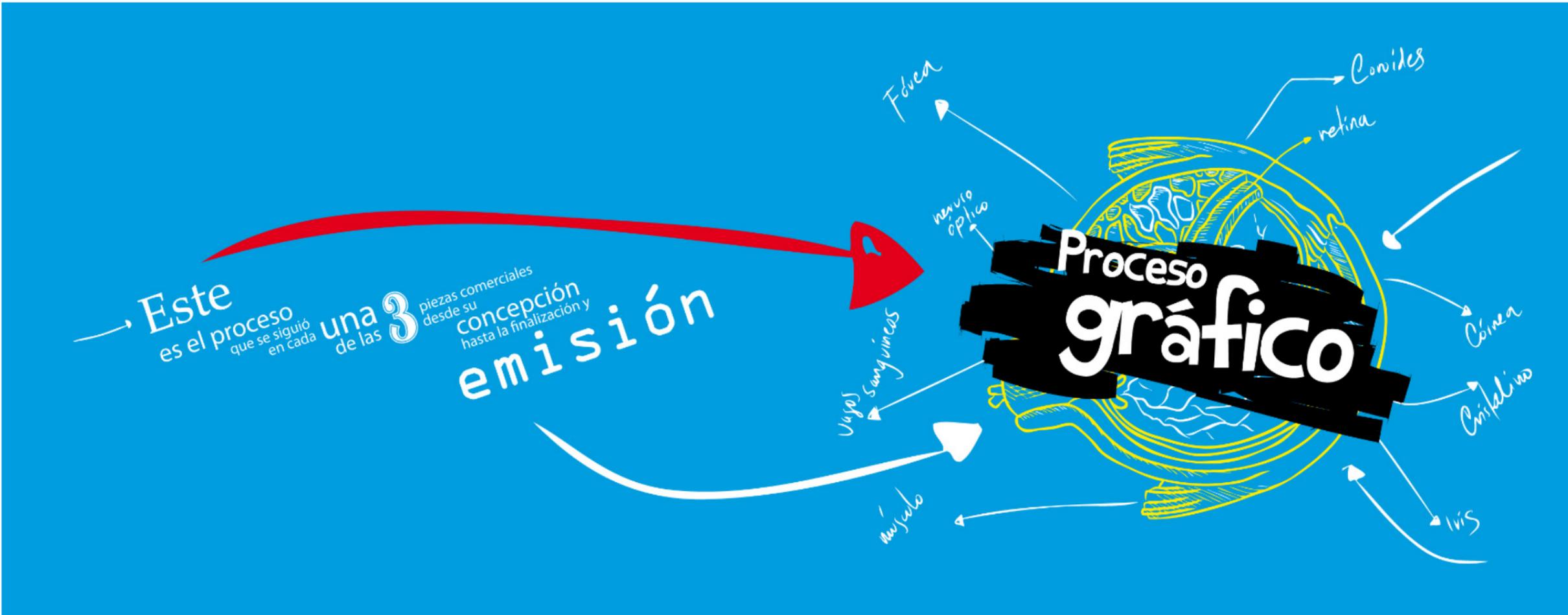
Vaso
Sanguíneo

Córnea

Crítalino

iris

Musculo





Nosotras Girls

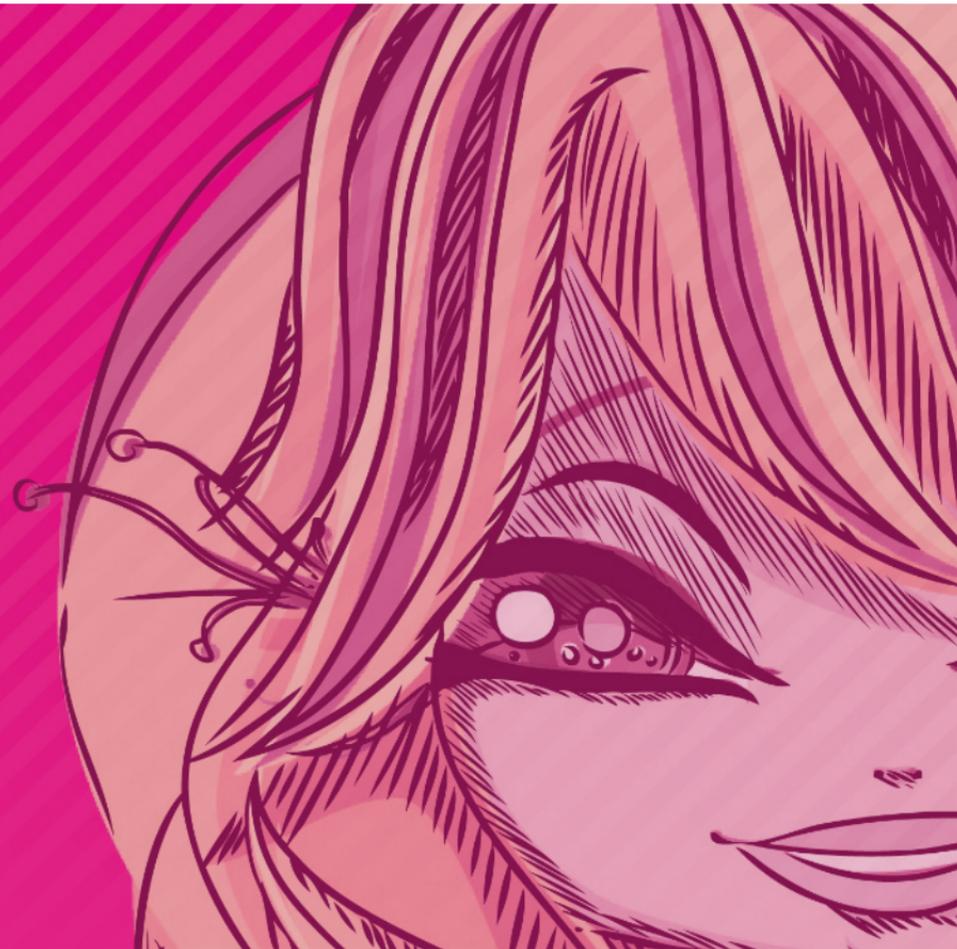
Este Trabajo era una campaña de un paquete de 2 comerciales y un institucional para vender la nueva imagen de NOSOTRAS.

Duración

La duración de la pieza institucional es de 1 minuto, con reducciones de 20 y 30 segundos.

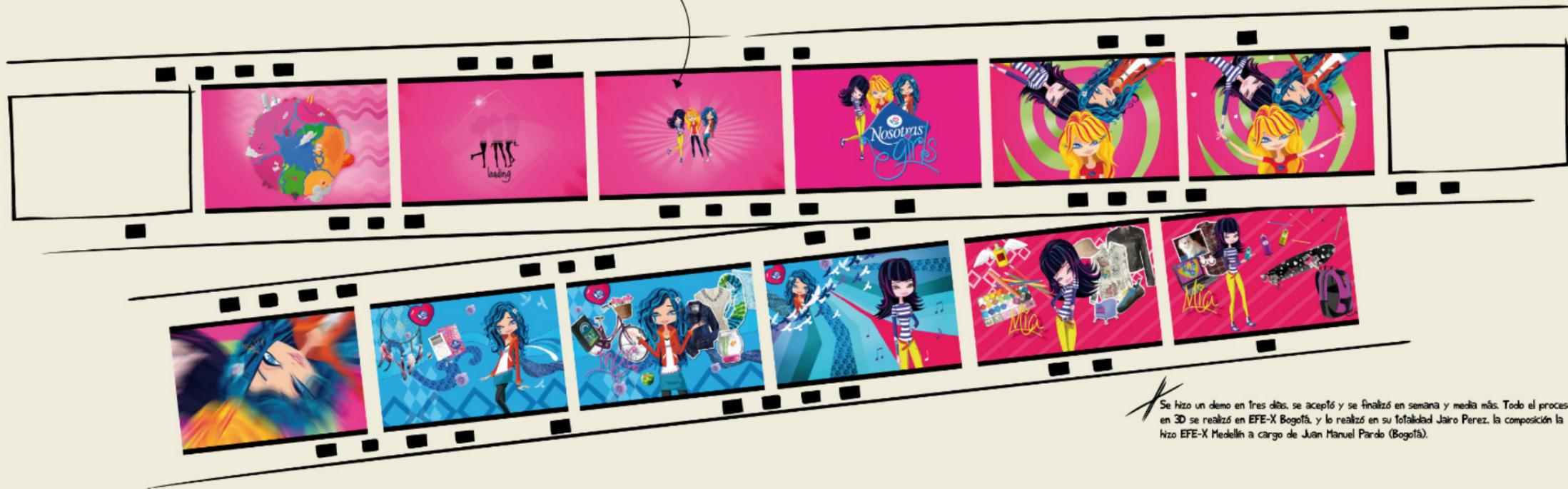
Ciente. formato.

Ciente: NOSOTRAS
Agencia: MCCANN MEDELLÍN
Productora: EFE-X MEDELLÍN
Postproductora: EFE-X BOGOTÁ



Nosotras

Nosotras quiere promover su nueva imagen, para ello ha creado tres personajes que encierran a la mujer actual: la extrovertida y pícaro, la ecologista y fresca y la rebelde y moderna, mostrándolas en espacios que ayuden a reforzar su imagen y sus gustos personales y además todas ellas prefieren NOSOTRAS.



Se hizo un demo en tres días, se aceptó y se finalizó en semana y media más. Todo el proceso en 3D se realizó en EFE-X Bogotá, y lo realizó en su totalidad Jairo Perez. La composición la hizo EFE-X Medellín a cargo de Juan Manuel Pardo (Bogotá).



Dibujo en línea

Dibujo en color plano
Vista frontal



Vista lateral



Vista posterior



Proporción



Proporción humanos
Ref

1.80

2.40

Shading
Primer modelado



Estructura Modelado



39



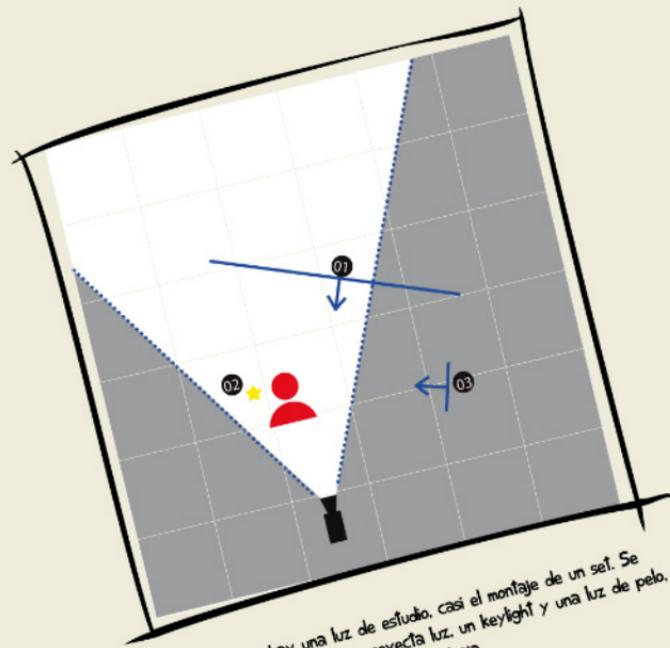
Rigging

02 Luz pelo

02 Luz ojos



03 key Light



→ Luz

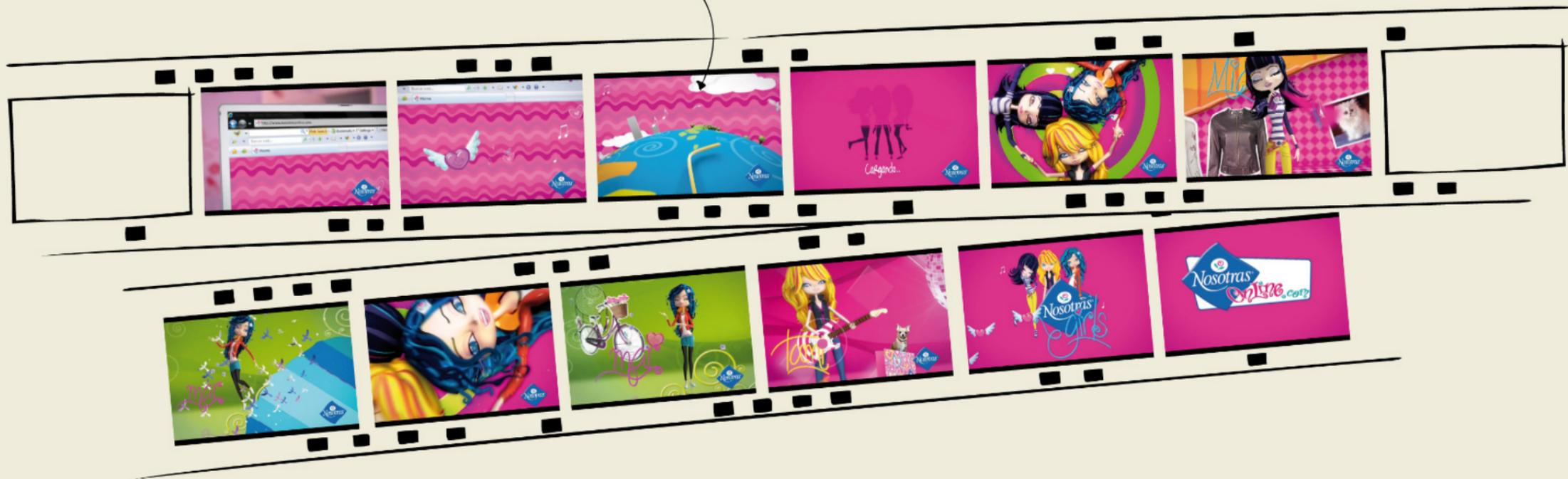
En Nosotras hay una luz de estudio, casi el montaje de un set. Se utiliza un set blanco que proyecta luz, un keylight y una luz de pelo, un backlight con una intensidad muy baja.



El color de Nosotras debía ser juvenil. Se utilizó una gama bastante amplia de colores entre los fondos y las muñecas de Nosotras, cada una tenía una personalidad, y el color aportó mucho a este propósito. Igualmente con los fondos, y las paletas de colores de cada una de las escenas con su muñeca mostraban una personalidad diferente. También pensando en la marca que es para mujercitas, jóvenes entre los 14 y 20 años.

Nosotras

Después de más o menos dos semanas de trabajo, se terminó la pieza de un minuto. Para esto se realizó desde el diseño de los personajes hasta la finalización y composición de la pieza. Era un proyecto que EFE-X necesitaba ganar por la agencia en Medellín y por la competencia RCN Comerciales.





Gelatina Bogy Yogurt

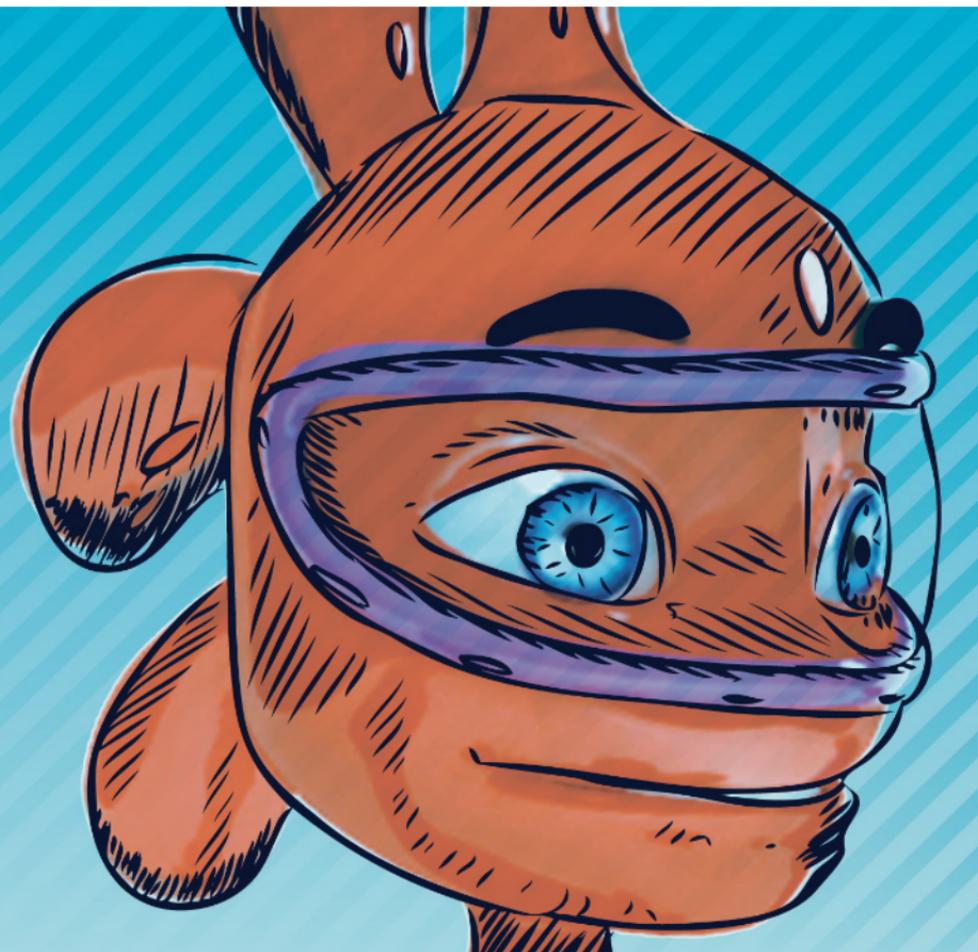
Campaña de lanzamiento de Gelatina Bogy Yogurt.

Duración

La duración de la pieza es de 30 segundos, con una reducción a 20 segundos.

Ciente. formato.

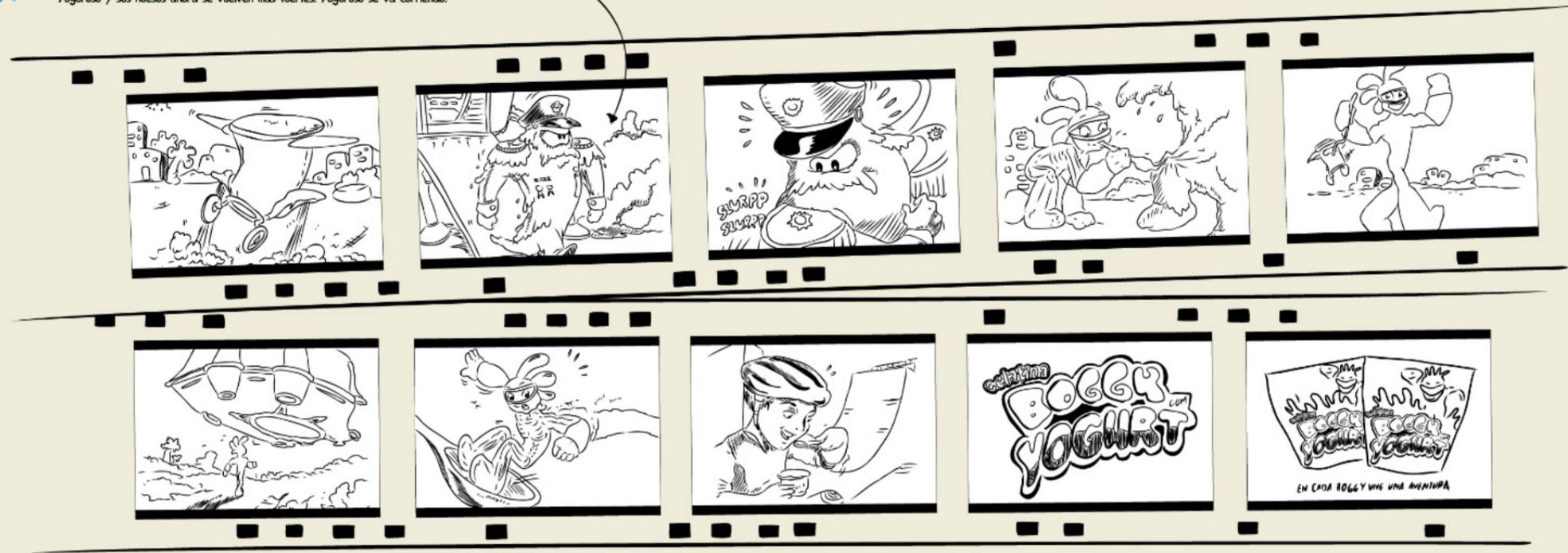
Ciente: ALPINA
Agencia: LEO BURNET BOGOTÁ
Productora: EFE-X BOGOTÁ
Postproductora: EFE-X BOGOTÁ

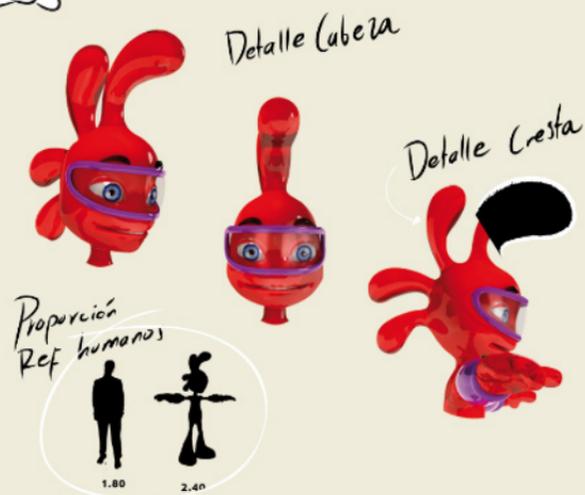
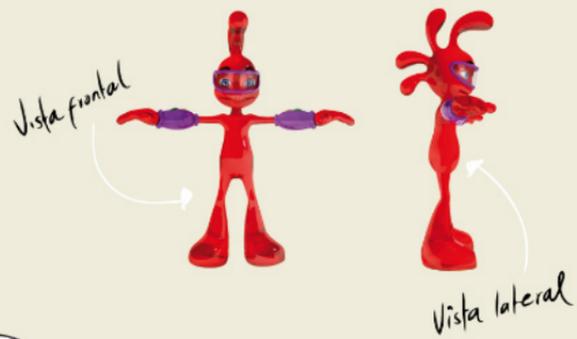


Boggy

Una nave llega al mundo Boggy. Boggy la observa con curiosidad. Ésta aterriza y de ahí sale Yoguroso, un general que ha llegado a conquistar al mundo Boggy. Boggy al verlo decide hacerle una pilafuna y literalmente absorbe el yogurt de su cuerpo y obtiene toda la fuerza de Yoguroso y sus huesos ahora se vuelven más fuertes. Yoguroso se va corriendo.

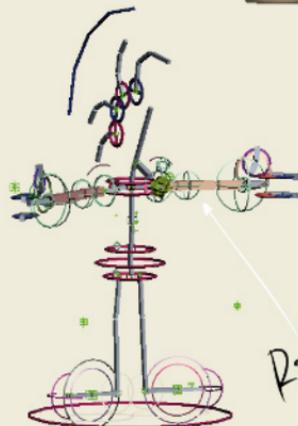
La campaña quiere mostrar que además del rico sabor de la mezcla de Boggy y yogurt, es buena para los huesos y hace que los niños sean más fuertes.





Obj: 1.00
Poly: 12.100 0
Vets: 41.739 0
PMS: 17.096

Estructura Modelado



1.00
Págs: 02.00
Votos: 01.00
PPS: 01.00



Detalle Cabeza



Proporción Ref humanos



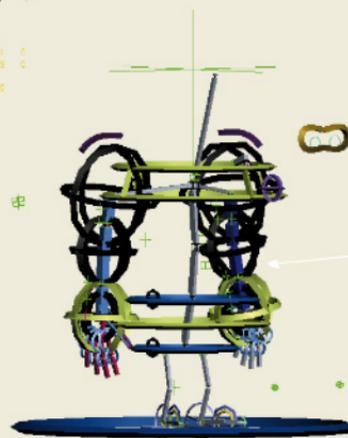
Shading Primer modelado

1.00
Págs: 02.00
Votos: 01.00
PPS: 01.00

Estructura Modelado



53



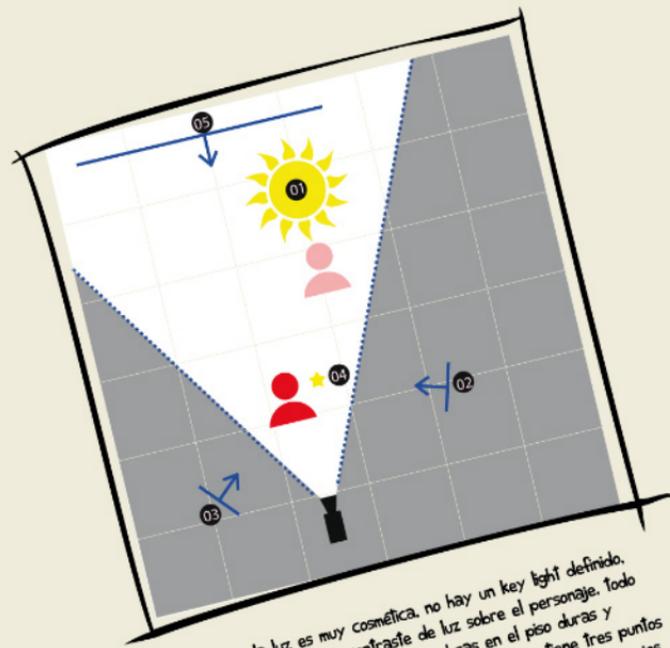
Rigging

02 key light

02 Back light

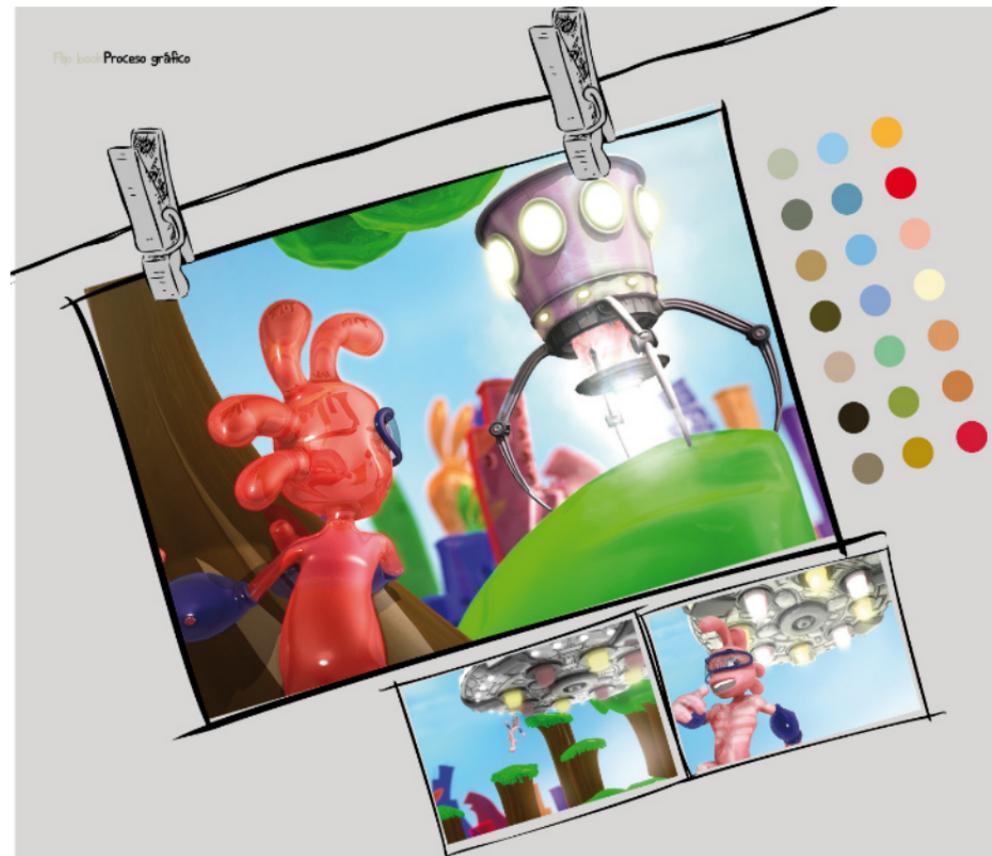


03 Luz Rellenos



→ Luz

En Boggly la luz es muy cosmética, no hay un key light definido, así que no se produce contraste de luz sobre el personaje. Todo tiene una luz suave, aunque hay sombras en el piso duras y definidas para simular la luz del sol. El personaje tiene tres puntos de luz, además de varias luces de reflejo y una luz para los ojos para simular el brillo.



En Buggy se utilizan colores de gelatinas reales, muy intensos y saturados. El material del general es de yogurt, el cliente específico que fuera como una bolsa de yogurt de fresa y al final Buggy al beberse a Yoguroso hace una combinación entre gelatina y yogurt. Inicialmente se pidió que aparecieran huesos en Buggy, pero después de dos meses de estar al aire se le quitaron los huesos.

Boggy

Este comercial se realizó en 15 días. Para las reuniones de preproducción ya estaba el modelado de los personajes y fueron aprobados, el problema fueron los fondos, el cliente quería que por primera vez se viera el mundo Boggy, un mundo de gelatina muy colorido. En la reunión de producción se escucharon propuestas, se vieron concept arts de los fondos los cuales no le gustaron al cliente, sólo dos días antes de la entrega, el cliente quedó satisfecho.



En el proceso de animación el inconveniente más importante fue la forma como Boggy tenía que tomarse a Yaguroso, teniendo en cuenta que el producto es para niños, la primera opción del story no funcionó y se decidió que Yaguroso se hacía más pequeño y corría.

kores.

Kores Colores

Campaña anual Kores Colores.

Duración

La duración de la pieza
es de 30 segundos.

Ciente. formato.

Ciente: KORES ALEMANA
Agencia: BBDO VENEZUELA
Productora: EFE-X BOGOTÁ
Postproductora: EFE-X BOGOTÁ



Kores

Los niños del país de nunca jamás van a derrotar al monstruo del color, que se está robando el color y la alegría de este mundo. Ellos reúnen sus poderes a través de los colores de Kores y atrapan al monstruo devolviendo el color al mundo de la fantasía.



Este proyecto inicialmente comenzó como un proyecto de efectos especiales, pero la calidad del maquillaje fue de muy baja producción, como una solución inmediata se utilizó la animación y el 3D para la realización del comercial.



Vista frontal



Vista posterior



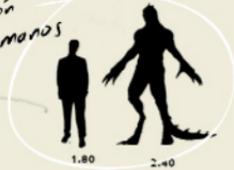
Detalle Cabeza



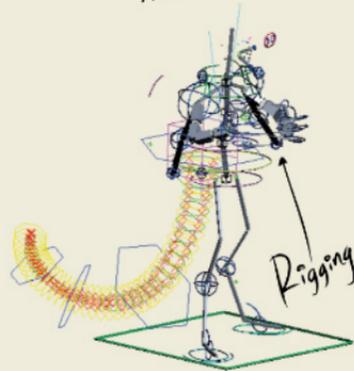
Torso



Proporción Ref humanos



Shading Primer modelado



Estructura Modelado

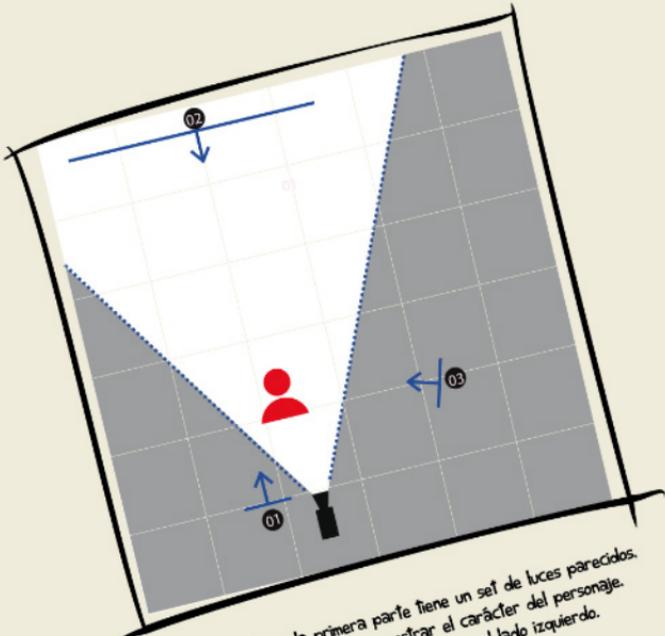


02 key light

02 Back light

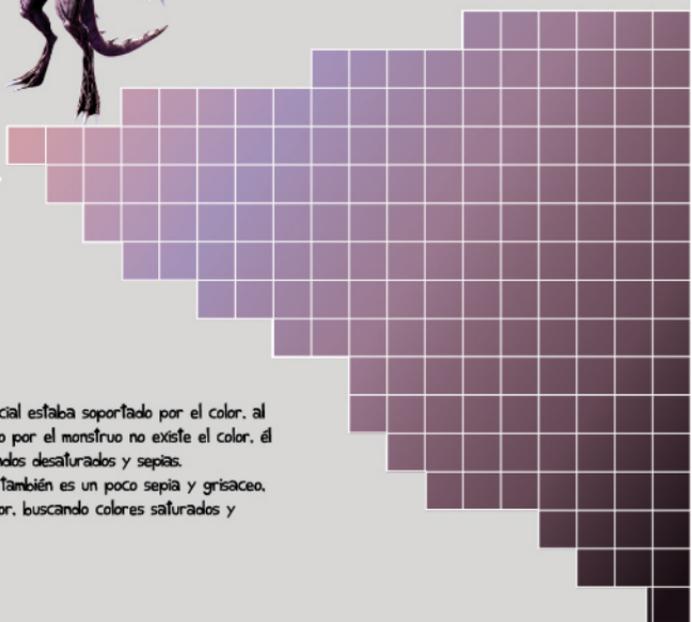


03 Luz Relleno



→ Luz

En Kores Kolores la primera parte tiene un set de luces parecidas. un backlight muy intenso para mostrar el carácter del personaje. un keylight en el torso. una luz de relleno al lado izquierdo. Después todo es una luz ambiente y global.



En kores kolores el concepto del comercial estaba soportado por el color. al principio al estar gobernado este mundo por el monstruo no existe el color, él lo ha absorbido todo, mostrando unos fondos desaturados y sepias. El personaje, para enfatizar esta idea, también es un poco sepia y grisáceo, después al ser encerrado vuelve el color, buscando colores saturados y primarios.

Kores

Este comercial se realizó en una semana. La producción real del comercial se hizo en Venezuela. El casting de actores, el rodaje y demás, todo se rodó en croná y se reemplazó por matte painting, después de llegado el material se concluyó que debían ser animados el monstruo, el árbol y las flores, y se comenzó el proceso de producción, a la semana siguiente los clientes de Alemania estaban revisando el material y quedaron a gusto, la productora y agencia de Venezuela estaban impresionados, estando concientes del material que se había entregado.



Lo complicado del proyecto radicó en el tiempo y en el aspecto técnico el rigging del personaje por las características anatómicas (articulaciones parecidas a las de un dinosaurio).

Conclusiones

- La Práctica Profesional ayuda a comprender y desarrollar mejor los procesos de aprendizaje.
- La animación Colombiana aunque es mínima contiene gran contenido histórico
- La animación Colombiana necesita una escuela más cimentada en principios y fundamentos
- El diseño gráfico tiene muchos horizontes y cada vez está abierta a nuevas expectativas.

Bibliografía

Historia del dibujo animado. Disponible en: www.dibujoanimado.blogspot.com.br (consulta: julio de 2009).

VELASQUEZ, Alejandro. Historia de la animación. Argentina, 2007. Disponible en: www.cookieface.com.ar (consulta: junio de 2009).

Breve historia del dibujo animado en Colombia. Colombia, 2002. Disponible en: www.fusionarte.com.co (consulta: julio de 2009).

ANPRAPE, Oscar. Animación digital en Colombia. Campus Party Colombia 2008. Disponible en: www.sipeshare.net. (consulta: agosto de 2009).

Animation By Preston Blair. learn how to draw Animated cartoons. Published By Walter Foster.

Los Comerciales aquí descritos fueron realizados
Para la empresa EFE-x quien tiene los derechos legales de los mismos.
Se prohíbe la reproducción parcial o total de esta obra
- Por cualquier medio - sin la anuencia por escrito
del titular de los derechos correspondientes.
Bogotá, Colombia
2010

