

The title 'TRES IBEN' is rendered in a white, distressed, hand-painted font. The letter 'I' is replaced by a solid red silhouette of a person standing with arms at their sides. The entire title is set against a black background and is surrounded by splatters of red, resembling blood. The background of the right half of the image is dark grey with a repeating pattern of light grey, stylized, curved shapes that resemble the head and tail of a snake or a similar mythical creature.

TRES IBEN

UNA MIRADA GRAFICA A LA DEPRESION

TRE BEN

UNA MIRADA GRÁFICA A LA DEPRESIÓN

PROYECTO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO
LIBARDO ARTURO DE LA CRUZ ESCOBAR

ASESOR: OMAR FRANCO CAÑÓN

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES

DISEÑO GRÁFICO

PASTO
2010



TARÉ I BEN

UNA MIRADA GRÁFICA A LA DEPRESIÓN

LIBARDO ARTURO DE LA CRUZ ESCOBAR
UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DISEÑO GRÁFICO

PASTO
2010

NOTA DE RESPONSABILIDAD

"LAS IDEAS Y CONCLUSIONES APORTADAS EN EL TRABAJO DE GRADO,
SON RESPONSABILIDAD EXCLUSIVA DE LOS AUTORES"

ARTÍCULO 1 DEL ACUERDO NO 324 DE OCTUBRE 11 DE 1966,
EMANADO DEL HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO.

NOTA DE ACEPTACIÓN

[Redacted signature area]

[Redacted signature area]

JURADO: MIREAYA USCATEGUI

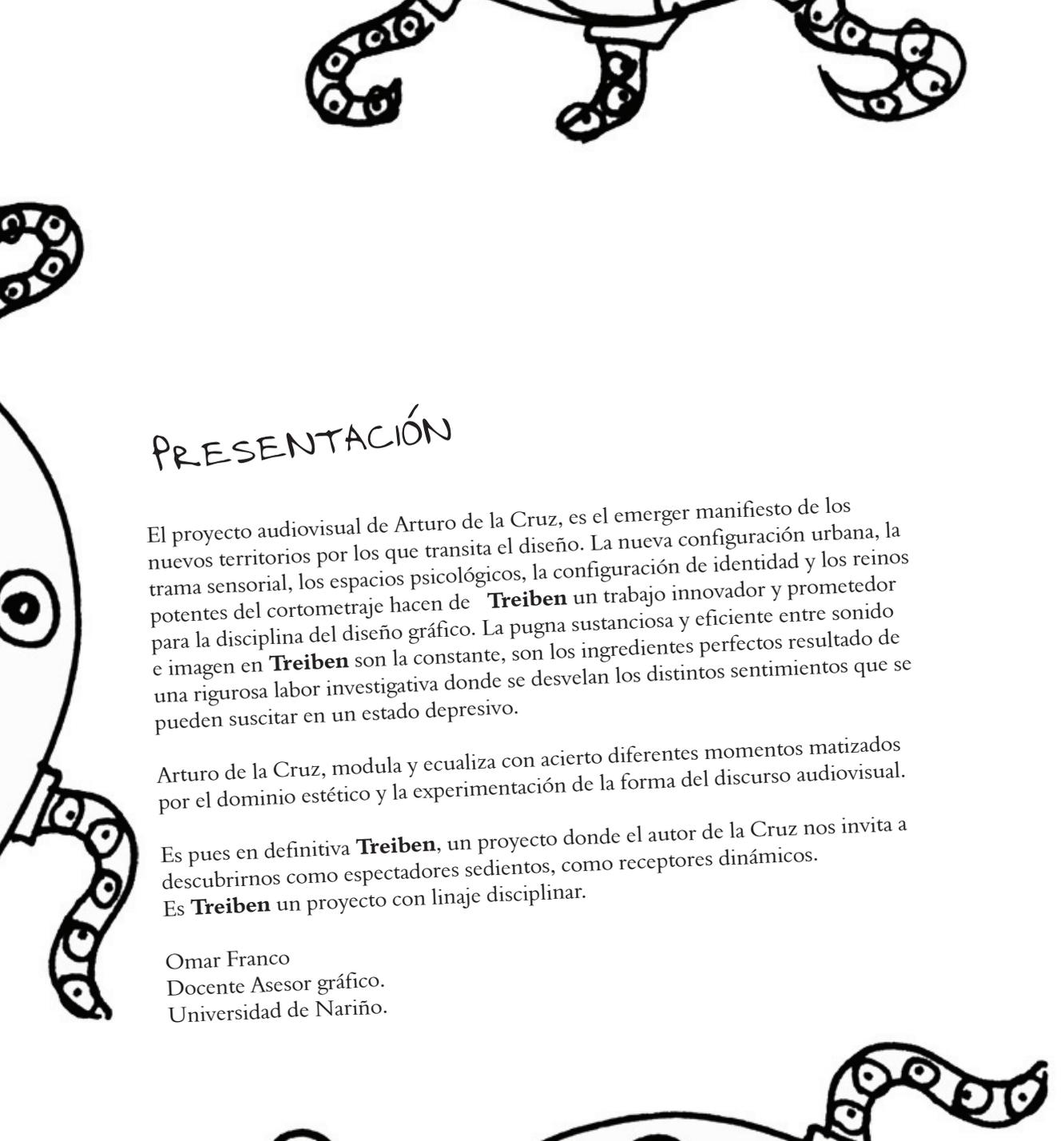
[Redacted signature area]

JURADO: JAME PINEDA

[Redacted signature area]

JURADO: ALBERTO VEGA

SAN JUAN DE PASTO, NOVIEMBRE [Redacted] DE 2010



PRESENTACIÓN

El proyecto audiovisual de Arturo de la Cruz, es el emerger manifiesto de los nuevos territorios por los que transita el diseño. La nueva configuración urbana, la trama sensorial, los espacios psicológicos, la configuración de identidad y los reinos potentes del cortometraje hacen de **Treiben** un trabajo innovador y prometedor para la disciplina del diseño gráfico. La pugna sustanciosa y eficiente entre sonido e imagen en **Treiben** son la constante, son los ingredientes perfectos resultado de una rigurosa labor investigativa donde se desvelan los distintos sentimientos que se pueden suscitar en un estado depresivo.

Arturo de la Cruz, modula y ecualiza con acierto diferentes momentos matizados por el dominio estético y la experimentación de la forma del discurso audiovisual.

Es pues en definitiva **Treiben**, un proyecto donde el autor de la Cruz nos invita a descubrirnos como espectadores sedientos, como receptores dinámicos. Es **Treiben** un proyecto con linaje disciplinar.

Omar Franco
Docente Asesor gráfico.
Universidad de Nariño.



AGRADECIMIENTOS

En el desarrollo de este proyecto encontré personas, que depositaron su confianza, sin importar lo ambicioso, extenso y complicado de Treiben, y siempre tuvieron una infinita paciencia y la actitud para soportar las duras jornadas de la fase de turno; además tuve la fortuna de reencontrarme con seres maravillosos, que por las múltiples labores del quehacer como diseñador, estuvieron expectantes, incluso ajenos a mi foco consciente, pero gracias a este proyecto volvemos a ser un equipo, volvemos a ser familia, gracias y un abrazo a todos.

Arturo de la Cruz
Director de Treiben.

RESUMEN

Treiben, una mirada gráfica a la depresión, es un proyecto en donde se entrelazan cinco ejes, el diseño gráfico, la investigación, lo audiovisual, el método experimental y la psicología; estos ejes se articulan en una obra audiovisual de un innovador estilo gráfico, bajo la mirada atenta del diseño gráfico y con la búsqueda constante de conocimiento, que logra solventar las dudas presentes a lo largo del desarrollo del proyecto.

En Treiben se desarrolla una experimentación gráfica a través de distintos métodos de creación surrealista, cuyo resultado fue la elaboración de diversas piezas en distintos materiales que se utilizan en el cortometraje; además se contó con el apoyo de un psicólogo en cada una de las fases de Treiben, ya que el tema principal de este proyecto es la depresión.

El proyecto se divide en tres fases: preproducción, producción y posproducción. La preproducción es la preparación de los requerimientos para el desarrollo del cortometraje. En la Producción se hace la grabación en las locaciones con los actores. En la Posproducción se desarrolla el montaje final entre la imagen y el sonido.

ABSTRACT

Treiben, a graphic look to the depression, is a project where five axes, the graphic design, the investigation, the audiovisual thing, the experimental method and the psychology are intertwined; these axes are articulated in an audiovisual work of an innovator style graph, under the attentive look of the graphic design and with the constant search of knowledge that is able to pay the present doubts along the development of the project.

In Treiben a graphic experimentation is developed through different methods of surrealist creation whose result was the elaboration of diverse pieces in different materials that are used in the animation; you also has the support of a psychologist in each one of the phases of Treiben, since the main topic of this project is the depression.

The project is divided in three phases: preproduction, production and postproduction. The preproduction is the preparation of the requirements for the development of the animation. In the Production the recording is made in the leases with the actors. In the Postproduction the final assembly is developed between the image and the sound.

TABLA DE CONTENIDO

[15] INTRODUCCIÓN

TEMA Y PROBLEMA

- [17] Planteamiento
- [17] Formulación
- [19] Justificación

OBJETIVOS DE COMUNICACIÓN VISUAL Y GRÁFICOS

- [21] Objetivo General
- [21] Objetivos Específicos

CAPÍTULO I LA DEPRESIÓN Y LO AUDIOVISUAL

[23] Los ejes de Treiben

[25] Depresión.

- [25] Depresión en estudiantes universitarios
- [27] Depresión, una fuerza interna que auto condena.

[27] Pulsión.

- [28] Pulsión Tanática y Pulsión Erótica

[29] Herramienta Psicoterapéutica

[30] Lúdica.

[31] Lúdico Afectivo

[32] Educomunicación Audiovisual

- [33] Lenguaje audiovisual como elemento lúdico afectivo
- [33] Ventajas de la educomunicación audiovisual

CAPÍTULO II OBRA AUDIOVISUAL

- [35] Medios Audiovisuales
- [36] Géneros cinematográficos.
- [38] Animación Tradicional.

CAPÍTULO III SUSTENTO GRÁFICO

- [41] Referentes Gráficos
- [42] Surrealismo
- [46] Frank Miller – Sin City
- [48] Maestros de la Animación
- [50] Dante Alighieri – La Divina Comedia

CAPÍTULO IV DE LA INVESTIGACIÓN AL CORTOMETRAJE

[53] Población de Estudio y Recolección de Datos.

PROCESO GRÁFICO

[55] ¿Por qué Treiben como una obra audiovisual?

[57] ¿Treiben?

[59] Fases de la Producción Audiovisual

[59] Fase de Preproducción

[60] 1. Guión

[76] 2. Desarrollo de personajes y casting de actores

[89] 3. Elementos de Arte

[101] 4. Creación del set de grabación y locaciones

[108] 5. Desglose de guión y plan de rodaje

[112] Fase de Producción.

[112] Grabación de Imagen

[114] Grabación de diálogos

[115] Fase de Posproducción.

[115] Clasificación y selección del material de producción

[116] Creación de fondos virtuales

[118] Selección y creación de sonidos

[119] Montaje final, sincronización de imagen y audio

[124] CONCLUSIONES.

[127] BIBLIOGRAFÍA.

INTRODUCCIÓN

“Treiben, una mirada gráfica a la depresión”, es la ventana a un universo gráfico de contrastes entre luces y sombras, entre el blanco y el negro, con la presencia mínima del color; universo de fantasía en donde se mezcla realidad y ficción, en un camino de monólogos y diálogos escasos, elementos propios de un dolor intenso e íntimo, que evidencia un problema que poco a poco se sale de las manos, una historia que nos muestra que la depresión es un problema serio y de cuidado.

Los estudiantes universitarios son los que con mayor frecuencia padecen depresión en comparación con la población en general; causas diversas afectan a los estudiantes e igualmente son diversos sus síntomas, los cuales pueden concluir en un acto irreversible, el suicidio.

Cabe resaltar que existen diversos tipos de depresión e igualmente clases de tratamientos, que van desde los desarrollados por profesionales hasta los que pertenecen al imaginario popular, en donde frases como “el tiempo lo cura todo”, puede funcionar para algunos, pero en otros el problema se agrava en un acto suicida. Lo preocupante es que los estudiantes no buscan asesoría profesional, y la depresión la dejan avanzar.



TEMA Y PROBLEMA

PLANTEAMIENTO

La Universidad de Nariño, cuenta con un promedio de 9890, estudiantes por semestre en Pasto contando egresados, 1470 estudiantes en la Facultad de Artes de los cuales 306 son estudiantes de diseño gráfico; el 1% del total de la población estudiantil equivalente a 99 estudiantes han asistido a la Unidad de Salud de la Universidad de Nariño por problemas de depresión, de los cuales solo 2 estudiantes pertenecen al programa de diseño gráfico (datos suministrados por la Unidad de Salud Universidad de Nariño, en el semestre B de 2008), de lo anterior podemos concluir que los estudiantes universitarios en su gran mayoría no presentan problemas de depresión ó no buscan asesoría profesional si la padecen, esto se convierte en una problemática latente que requiere atención.

Los estudiantes universitarios, son unos seres sociables y creativos, los cuales deben asumir una conducta, una postura y un rol en el sistema (universidad, sociedad, familia); en búsqueda de un posicionamiento, estos se encuentran hostigados por diversas situaciones, exigencias, y problemas,

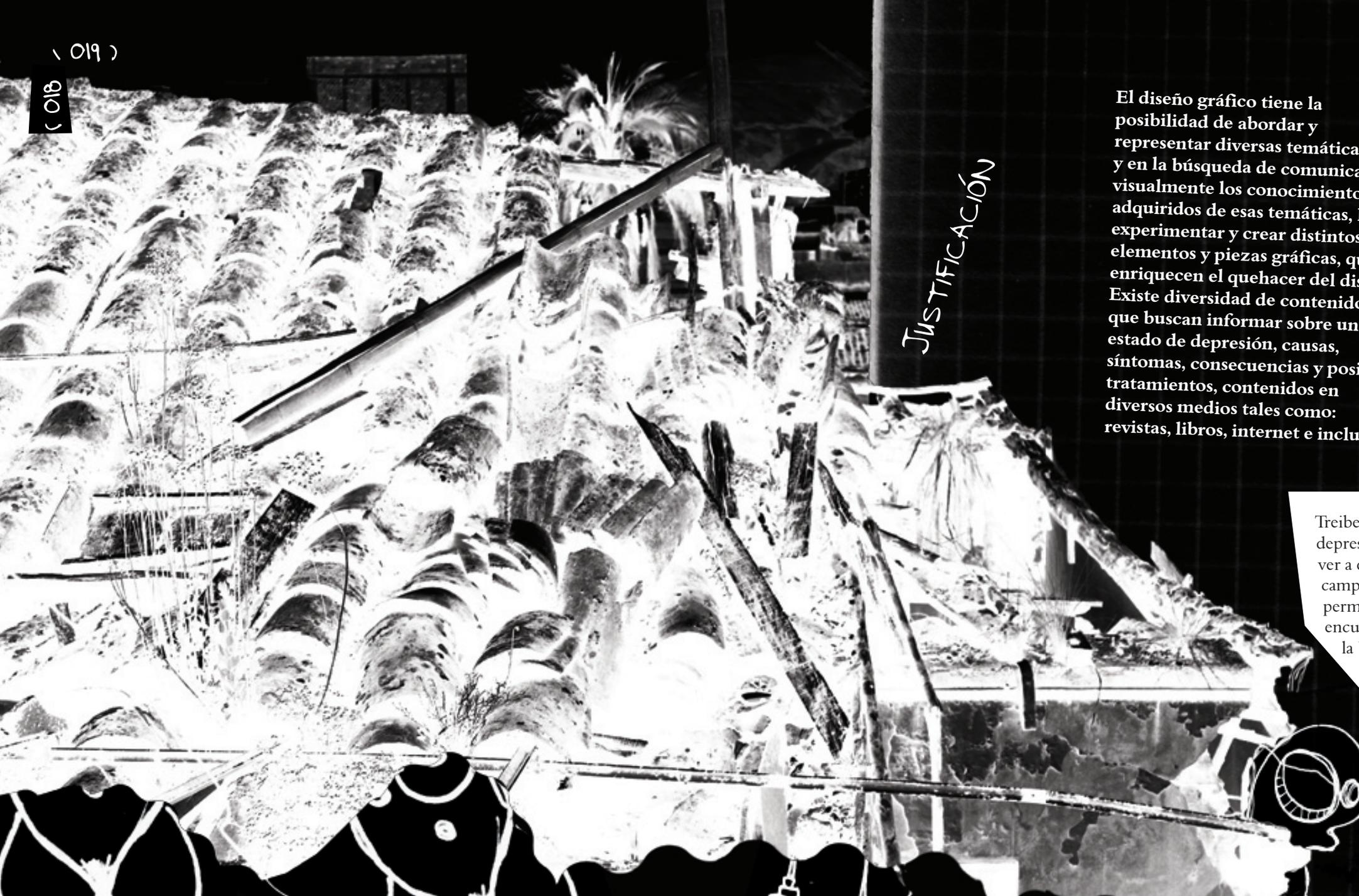
que demandan solución, que exigen creación; para poder desarrollar los diversos procesos y acciones propias de la carrera o del grupo social; los estudiantes necesitan el impulso o la energía que los haga actuar, pero dicha acción es inhibida, por la presión que experimentan, en algunos casos sumergiéndolos en un estado de adormecimiento denominado DEPRESION, que a su vez puede desencadenar en un acto suicida.

Según la investigación desarrollada por docentes de Psiquiatría, de la Escuela de Medicina, de la Universidad del Valle, "llama la atención que los estudiantes universitarios de cualquier programa académico, presentan una mayor tasa de depresión, en comparación con no estudiantes y con la población general" [1].

FORMULACIÓN

¿Cómo desarrollar una pieza audiovisual que represente un estado de depresión y que a su vez facilite la identificación emocional por parte de los estudiantes universitarios?

[1] Gerardo Campo Cabal MD, MMED y Julio César Gutiérrez Segura, MD, PSICOPATOLOGÍA EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA FACULTAD DE SALUD - UNIVALLE, Revista Colombiana de Psiquiatría , N° 4 / 2001



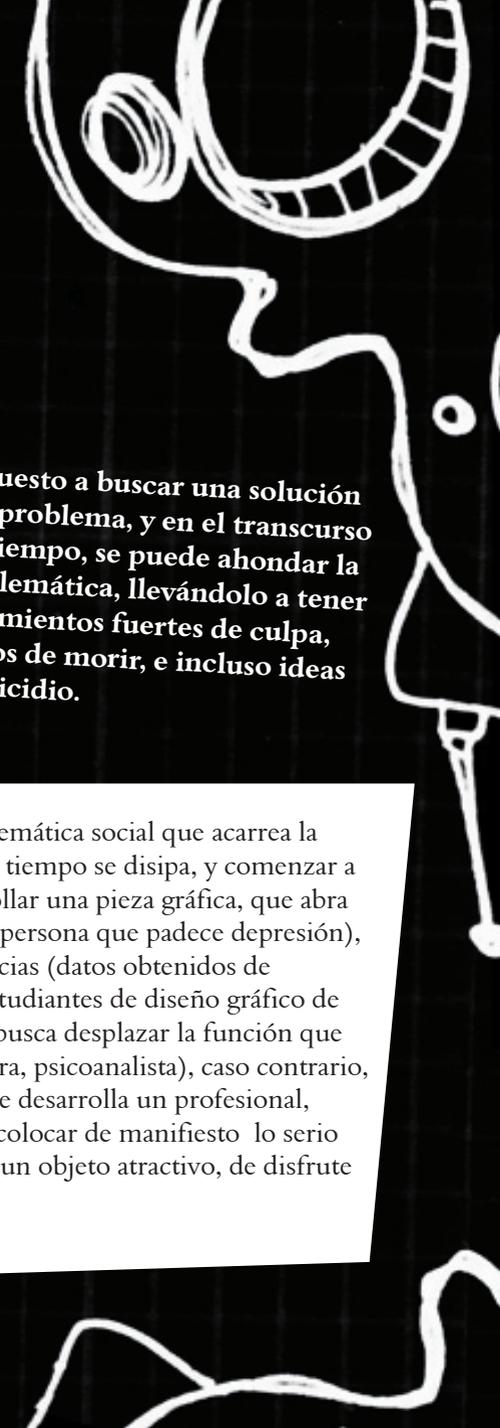
JUSTIFICACIÓN

El diseño gráfico tiene la posibilidad de abordar y representar diversas temáticas, y en la búsqueda de comunicar visualmente los conocimientos adquiridos de esas temáticas, logra experimentar y crear distintos elementos y piezas gráficas, que enriquecen el quehacer del diseño. Existe diversidad de contenidos que buscan informar sobre un estado de depresión, causas, síntomas, consecuencias y posibles tratamientos, contenidos en diversos medios tales como: revistas, libros, internet e incluso en

las consultas con profesionales en la materia, pero, ¿por qué en un estado de depresión no buscar ayuda?, ¿por qué no leer sobre el tema?, ¿por qué no visitar un profesional?, es posible que durante este estado de adormecimiento, no se encuentre el impulso que desencadene una acción (leer, consultar, ir a) y esta ausencia de energía hace que el estudiante inmerso en dicho estado (depresión), no se encuentre

dispuesto a buscar una solución a su problema, y en el transcurso del tiempo, se puede ahondar la problemática, llevándolo a tener sentimientos fuertes de culpa, deseos de morir, e incluso ideas de suicidio.

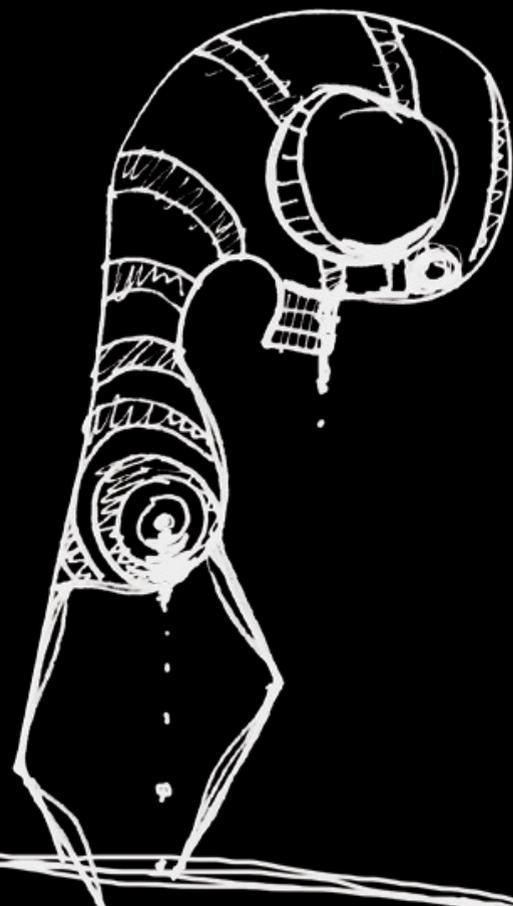
Treiben busca abordar desde una propuesta audiovisual, la problemática social que acarrea la depresión, desmitificar la idea de que es algo normal, que con el tiempo se disipa, y comenzar a ver a dicho problema como algo serio, para ello se busca desarrollar una pieza gráfica, que abra campo entre los ruidos psicológicos impuestos por el receptor (persona que padece depresión), permitiéndole identificar algunas causas, síntomas y consecuencias (datos obtenidos de encuestas desarrolladas al grupo objetivo de la investigación, estudiantes de diseño gráfico de la Universidad de Nariño); cabe resaltar que el proyecto no busca desplazar la función que desarrolla un profesional en el campo (psicólogo, psiquiatra, psicoanalista), caso contrario, la finalidad del proyecto consiste en asistir el trabajo que desarrolla un profesional, apoyándolo con tareas como, informar, representar, colocar de manifiesto lo serio de esta enfermedad (depresión) y además brindar un objeto atractivo, de disfrute para el observador.





OBJETIVOS

DE COMUNICACIÓN VISUAL
Y GRÁFICOS

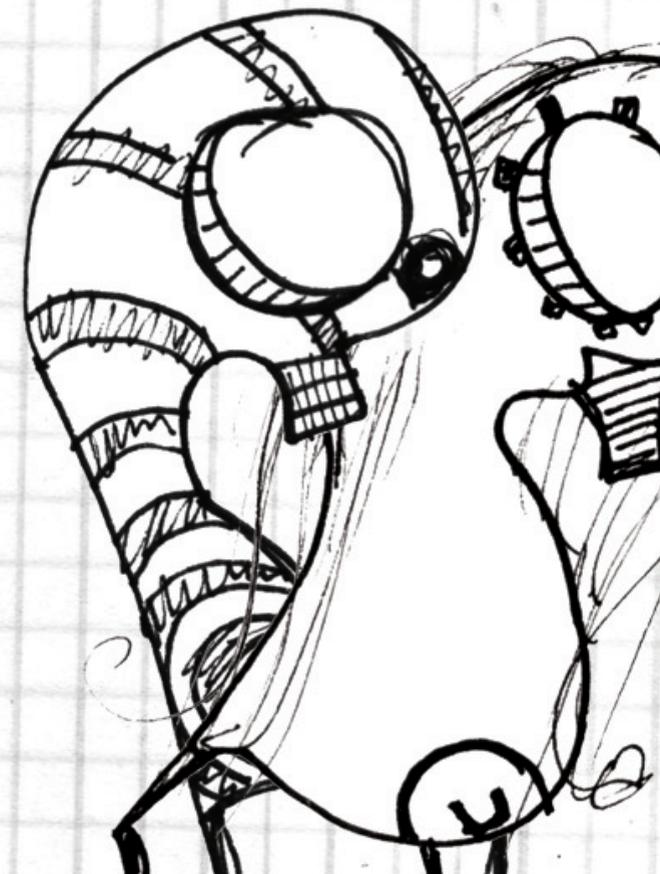


OBJETIVO GENERAL

Crear un cortometraje animado que facilite la identificación emocional a partir de la interpretación visual de las características de un estado de depresión enfocado a estudiantes universitarios, mediante un lenguaje audiovisual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar y definir elementos y características propias de un estado de depresión para proponer el enfoque y tono audiovisual que represente esta problemática, de manera que permita la identificación del espectador con la historia.
- Definir una historia y elaborar su respectivo guión a partir de la información recolectada en la investigación con el fin de desarrollar y presentar un proyecto audiovisual.
- Encontrar las metodologías y técnicas de experimentación que permitan la integración y correspondencia entre los aspectos psicológicos asociados a la depresión y su representación audiovisual.
- Realizar un tratamiento gráfico innovador, que aporte contenidos originales desde la imagen y la técnica de animación, a partir de los conceptos de psicología y surrealismo.



CAPÍTULO I

LA DEPRESIÓN Y LO AUDIOVISUAL

LOS EJES DE TREIBEN

En Treiben se trabaja con 5 ejes principales que se articulan y permiten la integración en una obra audiovisual: el diseño gráfico, la investigación, lo audiovisual, el método experimental y la psicología.

1) **Diseño gráfico:** eje directriz del proyecto, capaz de articular y crear, a partir de los datos recolectados de los demás ejes, siempre enfocado hacia los objetivos de Treiben.

Es importante la visión del diseñador en este proyecto, ya que esta permite representar los elementos que los profesionales en otras disciplinas no logran captar.

2) **Investigación:** es el eje de búsqueda de conocimiento, se desarrolla de manera constante durante todo el proyecto. La investigación se desenvuelve entre los demás ejes, aportando la información necesaria para el desarrollo de Treiben.

3) **Audiovisual:** es la forma de comunicar los resultados del proyecto, en este medio se entrelazan tanto el proceso gráfico como la investigación. A través de este medio se capta la atención del espectador, permitiéndoles identificarse con la historia asumiendo una posición dentro de la misma, estas posibilidades que brinda un audiovisual se amplía más adelante en la parte de la Educomunicación Audiovisual.

4) **Método experimental:** Durante el desarrollo de Treiben se presentaron múltiples problemas de tipo técnico y de creación artística, un método para solventar dichos inconvenientes, fue la experimentación; a cada problema se plantea una serie de supuestas soluciones (hipótesis), las cuales se ponen a prueba, hasta establecer un conjunto de pasos que solventen el problema inicial.

En Treiben se presentaron diversos retos tales como: creación de máscaras en látex, muñecos articulados, desarrollo de escenarios digitales, construcción de un set croma de grabación y trípodes de luces, entre otros; elementos necesarios durante la ejecución de las fases de grabación y edición del cortometraje.

5) **Psicología:** eje conceptual, es la base teórica del proyecto con respecto a la depresión y a las consideraciones a tener en cuenta al crear el cortometraje; este eje entrega distintos datos que se convierten en variables a articular en el desarrollo de la historia y los elementos gráficos: síntomas y causas que padece el protagonista, actitudes, escogencia y creación de escenarios, tonalidades, texturas, entre otros.

DEPRESIÓN

A diario se escucha o se argumenta estar deprimido, o con la “depre”, que no pasa de ser un estado de ánimo bajo; pero ¿cómo saber si se padece un estado de depresión real? ¿cuáles son sus causas y síntomas?; para responder estas inquietudes abordemos la siguiente definición, suministrada por el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, D.S.M. IV [3] para el trastorno depresivo:

“Un estado de tristeza identificado por al menos cinco de los siguientes síntomas que deben estar presentes por un mínimo de catorce días: pérdida de interés o placer en actividades diarias, dificultad al dormir (insomnio o hipersomnio), retardación psicomotora, poco o mucho apetito, pérdida o ganancia de peso, pérdida de energía, sentimientos de culpa o minusvalía, dificultad de concentrarse y pensamientos recurrentes de muerte o suicidio. Estos síntomas

no deben ser causados por la pérdida de un ser querido, enfermedad o uso de sustancias y/o medicamentos”.

De lo anterior se concluye, que un bajo estado de ánimo se convierte en depresión, cuando dicho estado se mantiene por un periodo de tiempo mínimo de catorce días; con un número definido de síntomas, y la inclusión de ideales de muerte o suicidio.

Existen varios autores que tratan la depresión en diferentes grupos objetivos y en diversos contextos, dichas investigaciones van desde la depresión infantil, pasando por los adolescentes, siguiendo en adultos jóvenes, hasta llegar a los adultos mayores; de igual manera se enfoca en distintos escenarios tales como: el hogar, el colegio, la universidad, el ingreso a un nuevo trabajo, entre otros; dichos autores desarrollan teorías, investigaciones, comentarios, cada uno de ellos desde su punto de vista, corriente filosófica o enfoque psicológico.

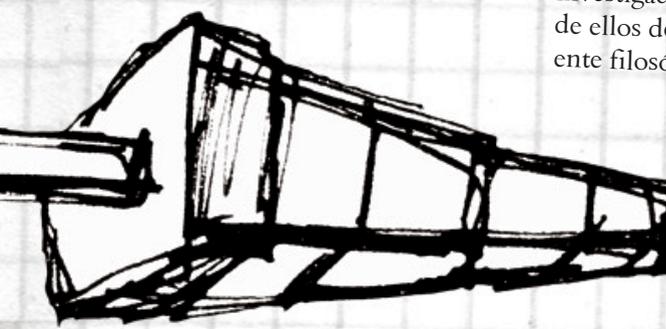
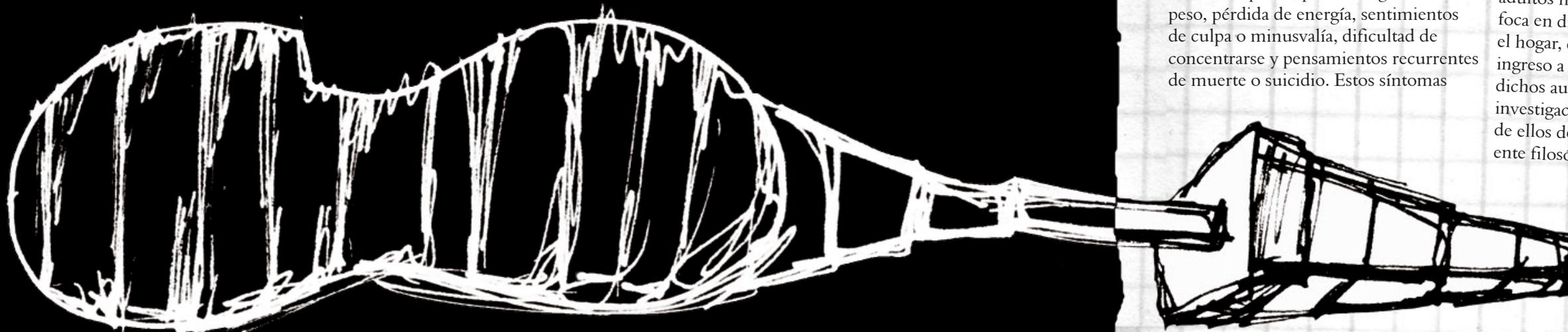
Depresión en estudiantes universitarios

Treiben, buscar abordar como grupo objetivo a los estudiantes universitarios de últimos semestres, pertenecientes a la Universidad de Nariño, que se encuentran sumidos en un estado de depresión o que estén propensos a esta problemática; por lo tanto, es necesario citar una de tantas investigaciones que estudia la depresión en estudiantes universitarios:

Según investigación desarrollada por la Revista IIPSI, Facultad de Psicología, titulada “NIVELES DE DEPRESIÓN Y ANSIEDAD EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LIMA METROPOLITANA”, argumenta que la depresión es uno de los desordenes psicológicos que con mayor frecuencia aqueja a la población universitaria por encima de la población general.

Entre los factores que generan depresión entre universitarios se encuentra al elevado costo de los estudios y un mercado laboral muy limitado, es decir, primero un gran esfuerzo y luego la frustración; esto puede desencadenar en una ideación suicida.

[3]. A:P:A. ALIÑO. LOPEZ. VALDEZ. Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, D.S.M. IV. Barcelona 1994, pAg. 362.



Esta investigación al igual que otras con similar enfoque, busca dar a conocer la problemática que acarrea un estado de depresión sin tratamiento, situación a la que se expone la población universitaria o grupo objetivo del proyecto (estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño), los cuales comparten algunas de las características mencionadas en la investigación. “Un elevado costo de los estudios”, al tener en cuenta que la Universidad de Nariño es una institución educativa pública, y por lo tanto el costo del semestre es bajo en comparación con las universidades privadas existentes en la región, se debe contemplar que las carreras pertenecientes a la Facultad de Artes de la Universidad de Nariño, tales como: Arquitectura, Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Maestría en Artes y Licenciatura en Artes; el costo por semestre se incrementa considerablemente por: la continua adquisición de materiales (soportes, pigmentos, lápices de color, pinceles, pegantes, etc), cancelación por impresiones (trabajos, carteles, carpetas, etc), adquisición de equipos

especializados (computador, cámara fotográfica digital o análoga, lápiz óptico, escáner, etc) y consultas interminables en internet, entre otros; procesos propios de las carreras que se desenvuelven en el ámbito artístico, técnico y comunicacional. Si a lo anterior se suma, “un mercado laboral muy limitado”, una característica mundial y acentuada en nuestra región, en donde la demanda de trabajo no absorbe la oferta constante de profesionales egresados de las distintas universidades existentes en Pasto, impulsando el continuo desplazamiento de los profesionales a otras ciudades del país.

[4]. FREUD SIGMUND.
Obras Completas. Duelo y Melancolía.
1917. Pag 2091.

Depresión, una fuerza interna que auto condena.

La depresión no solo se acentúa por la presión ejercida por la sociedad (familia, amigos, pareja,..), existe también una fuerza interna que condena, que hunde, que adormece.

Según Freud, la melancolía o depresión se caracterizan psiquiátricamente como:

“Un estado de ánimo profundamente doloroso, una cesación del interés por el mundo exterior, la pérdida de la capacidad de amar, la inhibición de todas las funciones y la disminución del amor propio. Esta última se traduce en reproches y acusaciones, de que el paciente se hace objeto a sí mismo y puede llegar incluso a una delirante espera de castigo. En un estado de depresión, los síntomas son diversos, varían entre lo físico, químico y psicológico; pero cada uno

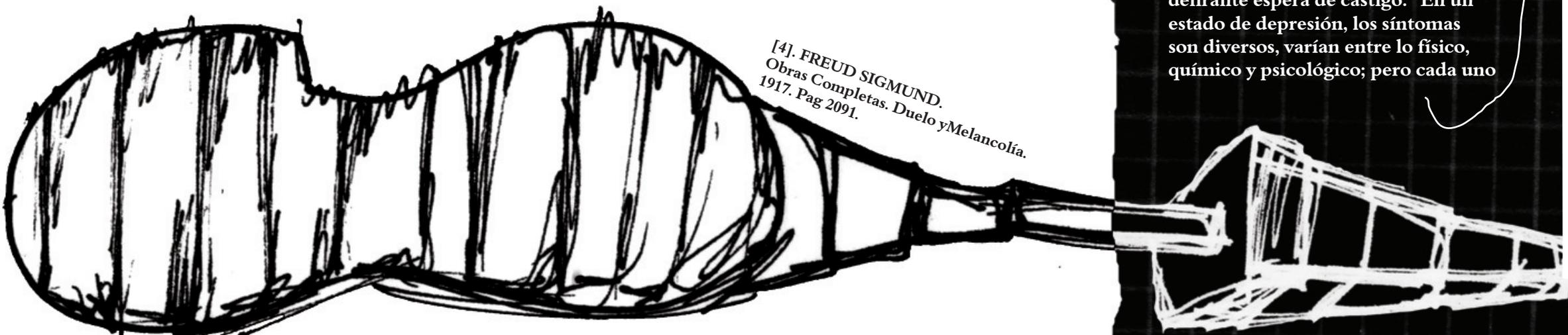
de ellos tiende hacia el hundimiento, hacia la “muerte” (física o mental) de quien padece dicha enfermedad (depresión); ante este deseo de auto condena, surgen las siguientes preguntas: ¿Por qué en un estado de depresión, la persona que afronta esta patología busca el hundimiento?. ¿Por qué existe el impulso de “muerte”?.

Para resolver estas inquietudes, es necesario abordar el concepto de impulso o pulsión.

PULSIÓN

Según la definición ofrecida por Laplanche y Pontalis, se entiende a la pulsión como un “proceso dinámico consistente en un impulso (carga energética, factor de movilidad) que hace tender al organismo hacia un fin”. Para Freud, una pulsión tiene su origen en una excitación corporal (estado de tensión); su fin es suprimir el estado de tensión; gracias al objeto, la pulsión puede alcanzar su fin”.

Cada persona tiene sus propios objetos ante los cuales descarga su impulso, emoción y tensiones (pulsión), dichos objetos pueden ser cosas o personas, por ejemplo: el trabajo, un deporte, una canción, una bebida, un libro, un grupo de amigos, la pareja, entre otros. La manera cómo se descarga dicho impulso es el verdadero problema, algunos lo enfocan a la creación otros a la destrucción, para ello ahondemos aun más en las dos clases de pulsión.

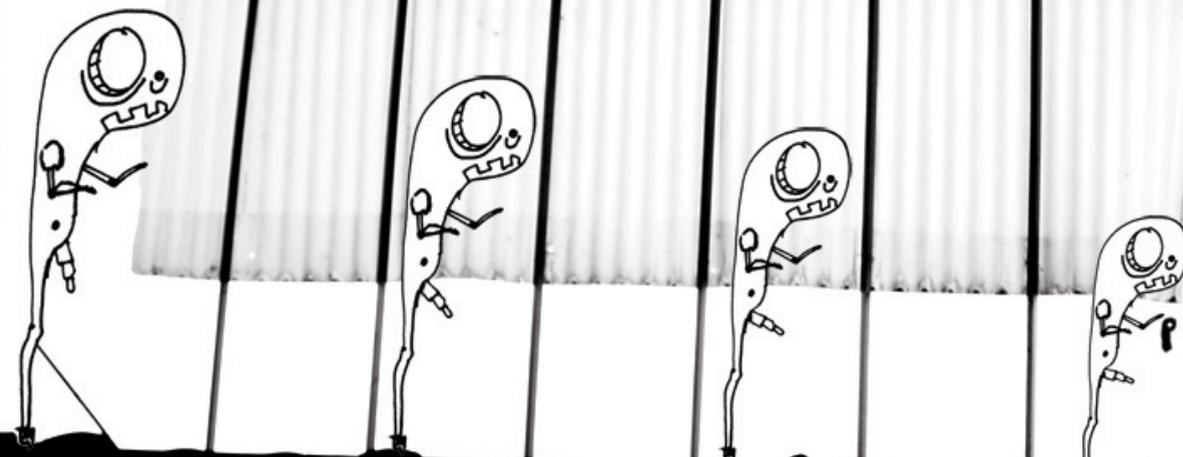


Pulsión Tanática y Pulsión Erótica

Según Freud coexisten dos pulsiones: erótica (el amor), y destructiva o tanática (la muerte), El instinto es un comportamiento fijo y por lo tanto heredado y que aparece en forma casi idéntica en los individuos de una misma especie; mientras que el concepto de pulsión se refiere al estado de tensión en cada ser humano, generado por una excitación externa o interna capaz de producir una carga de energía, cuyo fin es suprimir dicha tensión generada por un objeto. La pulsión es, por lo tanto, aprendida y está en relación con la historia del sujeto. La pulsión es un concepto límite entre lo corporal y lo mental.

Pulsión Erótica: las pulsiones de la vida tratan de mantener la cohesión de las partes vivas y la reproducción de la especie. Se refieren al "EROS" y comprende las sexuales y las de auto conservación.

Pulsión de Tanática: las pulsiones de la muerte son las opuestas a la vida y tienden a la reducción completa de las tensiones o a devolver al ser vivo al estado inorgánico. Ejemplos de estas pulsiones de la muerte: La agresividad, el sadismo, el masoquismo.



El proyecto busca dar a conocer la problemática referente a la depresión psicológica con un discurso "nuevo", rompiendo el estereotipo de videos de auto superación, videos informativos (que abundan en internet), definiciones de libros o revistas, tanto en un formato análogo como digital. En conclusión, Treiben como proyecto audiovisual pretende transmitir un mensaje de manera "divertida", comunicar la existencia de otra salida a la depresión distinta del suicidio, como acción definitiva; información capaz de superar las tensiones generadas por un estudiante con depresión, a tocar el tema que lo aqueja.

HERRAMIENTA PSICOTERAPÉUTICA

Es frecuente usar el término herramienta como un objeto, extensión, instrumento o accesorio, que permite aumentar la capacidad para desarrollar diversas tareas. Tal es el caso de las herramientas de programación, herramientas informáticas, herramientas matemáticas, entre otras.

El otro término presente en las herramientas psicoterapéuticas es la psicoterapia, la cual es un proceso de comunicación entre un profesional en psicología y una persona que acude a consultarlo, con el propósito de cambiar su conducta, actitudes, pensamientos o afectos, enfocados a un mejoramiento en su calidad de vida.

Según el Psicólogo Ivan Jaramillo docente de Psicología Dinámica y Hermenéutica de la Universidad de San Buenaventura, una herramienta psicoterapéutica, es un objeto (una canción, una película, un recuerdo, una persona, entre otros) en el que se puede depositar la energía mental, y además permite este objeto la movilización hacia un fin determinado de forma dinámica, establecido desde el exterior y con los requerimientos propuesto por un profesional en el campo psicológico.

Existen diversas clases de herramientas psicoterapéuticas: test proyectivos, equino terapia, terapia hablada, electro shock, hidroterapia, entre otros.

Algunas de las características de las herramientas psicoterapéuticas son:

- Servir de apoyo a los procesos de trabajo clínico dentro de la psicología.
- Trabajar sobre la subjetividad a través de elementos que sean movilizados de los sentidos de percepción.



- 
- Establecer conexiones de sublimación (impulso canalizado hacia una nueva y más aceptable salida), proyección (mecanismo de defensa que consiste en atribuir a otros, motivaciones que se rechazan o no se reconocen en uno mismo) e identificación (mecanismo inconsciente que induce a un sujeto a comportarse, pensar y sentir como otro que actúa como su modelo).
- Reestructurar ordenamientos mentales de forma consciente, subconsciente e inconsciente.

LÚDICA

Según Ernesto Yturralde & Asociados Latinoamérica, en su artículo La Lúdica en el Aprendizaje Experimental, refiere: "...lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano.

Siempre se ha relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente se ha puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, caso contrario, el juego trasciende la etapa de la infancia y se expresa en los aspectos culturales, en las competencias atléticas, en los espectáculos, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas y en las expresiones artísticas, tales como el teatro, la música, la plástica, la pintura..."

Como se puede apreciar la lúdica se desarrolla en diversos contextos y elementos, cuya finalidad es la apropiación del conocimiento, variando un esquema lineal o tradicional, por un esquema divergente que involucre relaciones, acciones con el medio, en búsqueda de suplir las necesidades de un individuo, a través de un proceso de aprendizaje.

Según Ernesto Yturralde "... La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa (...) encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento ..."

Lúdico Afectivo

Las manifestaciones de placer se desarrollan de manera personal y de forma diversa, reír, llorar o gritar son resultados de un estado de emoción pertenecientes a una dimensión lúdica, que a su vez se pueden mezclar con sentimientos, creencias y sueños, dimensión afectiva; expresiones que se desarrollan ante la presencia de un objeto: un cuadro, una obra de teatro, una canción, una película, un recuerdo, una experiencia en sociedad, entre otros; en conclusión, lo lúdico afectivo, busca manejar los elementos propios de cada dimensión y enfocarlos hacia un proceso de aprendizaje.

El proyecto pretende desarrollar una pieza audiovisual, que se desenvuelva en la dimensión lúdico afectiva del receptor final, y ahí dar a conocer lo complejo y serio de un estado de depresión.

Para reforzar la importancia de la utilización de una pieza audiovisual en un proceso lúdico, abordemos varios elementos desarrollados en la temática de la Educomunicación Audiovisual abordada por los Eskakeados - las Palmas de Gran Canaria (Portal Educativo Español, con todo tipo de temas para la educación, en diversas materias).

“... las formas audiovisuales como el video, la televisión, el cine, la fotografía, la radio y los videojuegos. Arsenal de medios que son parte de la vida cotidiana de la sociedad y algunos de ellos son poderosos agentes de socialización que han desplazado a la escuela y la familia. (...)

Por lo tanto, las piezas audiovisuales tienen la posibilidad de influenciar tanto en la mente como en el comportamiento del receptor final, permitiendo dar a conocer una información a un nivel mayor del simple hecho de “comprender”, permitiéndole al espectador, avanzar hacia la acción (paso en contra del adormecimiento denominado depresión).

Y es que las nuevas generaciones se han apropiado completamente de estos soportes y se hallan sumergidos en sus encantos y en sus riesgos. Se trata de emplear los medios que consumen con fruición y convertirlos en herramientas de orientación educativa (...) (las formas audiovisuales) son intensos espacios simbólicos que captan la atención e interés de niños, adolescentes, jóvenes y adultos.

... hoy en día estamos plenamente convencidos, por ejemplo, que un documental del Discovery Channel es mucho más eficaz que una exposición tradicional, y que una película animada infantil puede ser el mejor aliado del maestro cuando quiera incidir en valores humanos. Y sobre todo, el pleno convencimiento de algunas evidencias que han trastocado nuestros modos de pensar, sentir y actuar...”

Lenguaje audiovisual como elemento lúdico afectivo

“El lenguaje audiovisual es fundamentalmente lúdico-afectivo (...). El aspecto valioso de la dimensión lúdico-afectiva es que con el empleo del lenguaje audiovisual, el maestro tiene la oportunidad de llevar al aula el vector lúdico de la vida humana y sus variadas aristas de goce, humor y juego.

Por su parte, con el vector afectivo, el maestro puede ingresar a trabajar con los sentimientos, los valores, las creencias y los sueños...”

Treiben, busca la atención del grupo objetivo, brindándoles la posibilidad de identificarse y asumir una posición dentro del cortometraje, con la historia planteada; sufrir, gozar con el protagonista, y finalmente anhelar la libertad del mismo.

Ventajas de la educomunicación audiovisual

1 “...La primera ventaja es la representación de la realidad con un alto grado de veracidad, es decir, el lenguaje audiovisual debido a su doble condición icónica y sonora refleja con mayor eficacia una situación real y se pone en mejores condiciones de estar “en lugar de”.

2 ... La segunda ventaja es la rapidez, el tiempo de duración. Precisamente porque la percepción sensorial es simultánea (vista y oído) y dinámica (imagen en movimiento), el ritmo puede acelerarse...”

3 “... La tercera ventaja, el educando manifiesta curiosidad por el contenido narrado debido a la propia naturaleza audiovisual y afectiva del mensaje. Ese deseo por saber el desenlace se debe a dos condiciones de la producción audiovisual: el suspenso y el movimiento progresivo. Suspenso en el sentido de que el destinatario recibe datos con anticipación y no sabe cómo concluirá la historia ...”

Estas ventajas permiten comprender la posibilidad que tiene una pieza audiovisual en un proceso comunicacional, el manejo de imágenes, sonidos y movimientos, permiten dar a conocer de una forma diversa, en donde los sentimientos y emociones refuerzan la apropiación de un mensaje, por parte del receptor final.



CAPÍTULO II

OBRA AUDIOVISUAL



MEDIOS AUDIOVISUALES



Los medios audiovisuales son aquellos donde convergen la imagen y el audio, posibilitando la transmisión de un mensaje. Los medios audiovisuales se refieren especialmente a elementos lúdicos cuya finalidad es reproducir o representar la realidad, dando un enfoque parcial a lo que se desea destacar, desde una visión subjetiva del director; en la cual se mezclan distintos factores técnicos tales como: valores de encuadre o planos, movimientos y posicionamiento de cámara y la forma narrativa de contar la historia (géneros cinematográficos).

La manera de contar la historia a través de un guión determina la duración de la obra audiovisual, según la Ley de Cine de Colombia (Ley 814 de 2003) correspondientes a parámetros internacionales, las obras audiovisuales se dividen en cortometraje y largometraje.

Cortometraje

Un cortometraje es aquella obra cuya duración mínima es mayor a siete minutos. Una de las finalidades del cortometraje es conseguir la atención del espectador desde el primer plano, a través de la historia que se le presenta, y "soltarlo" de manera sorpresiva, absurda, violenta, humorística, inexplicable, nostálgica, es decir, que "movilice" al espectador.

Treben por su duración se puede clasificar como cortometraje.

Largometraje

Un largometraje es aquella obra cuya duración es superior a 70 minutos en el caso del cine y 52 minutos en el caso de los filmes para televisión. Por su extensión permite el desarrollo de historias con mucho más elementos narrativos.

(036 037)

GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

Las obras audiovisuales se puede dividir en tres géneros principales, ficción o argumentales, documental y experimental, pero cabe resaltar que es difícil encasillar una obra en un género específico, ya que puede compartir características de varios de ellos.

Argumental : desarrolla historias de ficción, con la intención de generar una reacción en el público, este género abarca varios subgéneros, tales como: comedia, aventura, melodrama, cine negro o policíaco, cine de época o histórico, terror y horror, musical, ciencia ficción, western o cine del oeste, animación, road movie y cine de autor, entre otros.

Treiben se clasifica según su estilo, ambientación, formato y tipo de audiencia.



Por su estilo

Se clasifica en THRILLERS, un relato que tiene mayor consistencia y argumentación que otros géneros cinematográficos y su característica es que todos los elementos propios de un guión, están al servicio de una intriga, acción que se ejecuta con astucia y ocultamente.

Treiben, se puede clasificar en el género thrillers (evolución del cine policíaco), ya que este estilo permite recrear un estado de angustia y desesperación a la que se enfrenta un estudiante en un estado de depresión, además simboliza la búsqueda de la muerte, no física, caso contrario una muerte psicológica del estado de angustia; y de esta manera generar una identificación del estudiante hacia la historia del cortometraje.

Por su ambientación

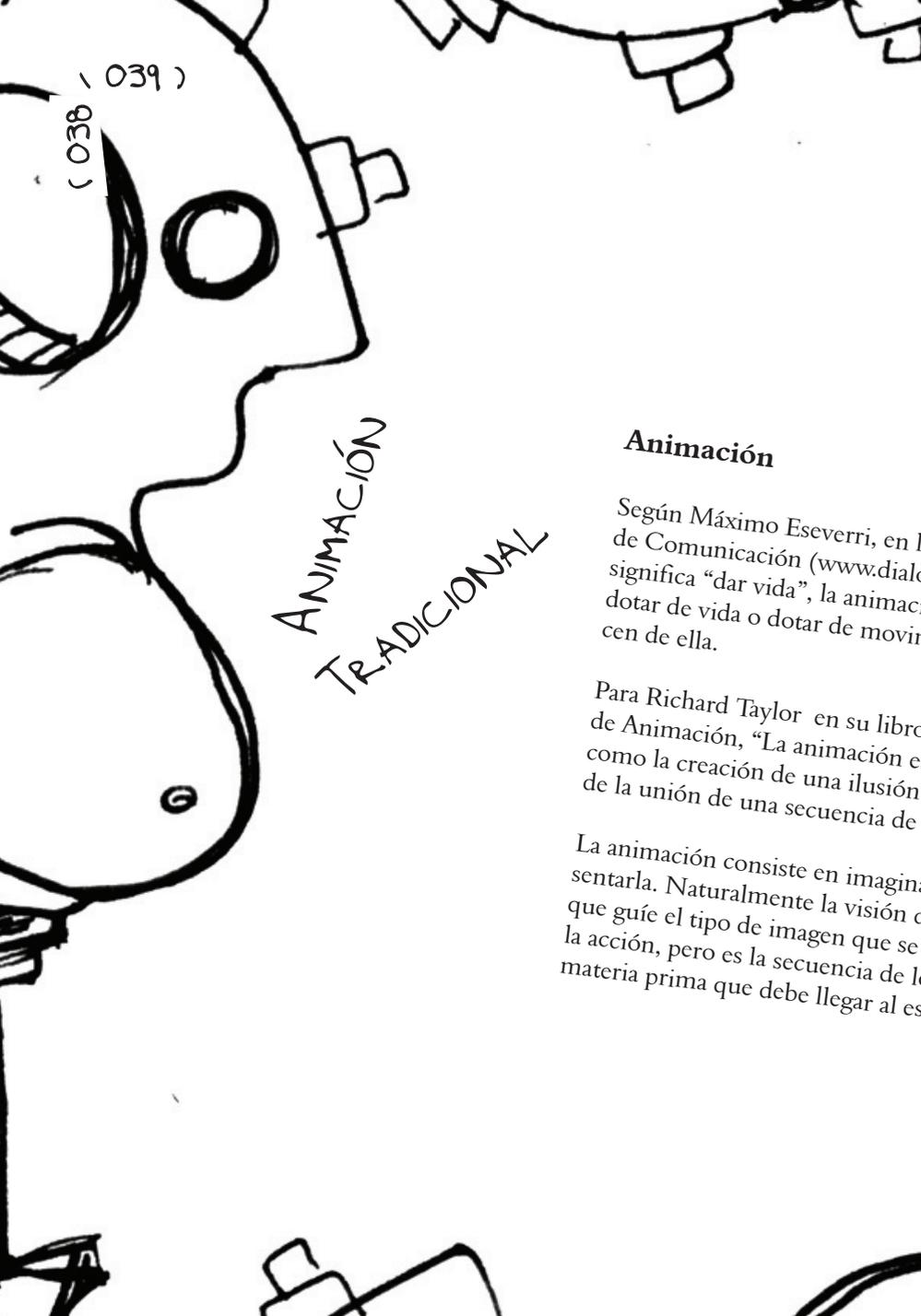
Se clasifica en el género de FANTASÍA, con mundos míticos, criaturas o cosas fantásticas, género que permite recrear escenarios y seres infernales, propios de un estado de angustia y frustración.

Por su formato

Se fluctúa entre ANIMACIÓN e IMAGEN REAL, secuencias que se desarrollan en dos mundos que se alternan a lo largo de la historia, unas escenas cotidianas "real" y otras en un mundo fantástico.

Tipo de audiencia

Se clasifica en ADULTO, el contenido incluye violencia, temas inquietantes, palabras fuertes, entre otros. El tipo de audiencia es adulto, por que el cortometraje está enfocado al grupo objetivo de estudiantes universitarios, además de las imágenes y acciones fuertes que se pretende mostrar.



ANIMACIÓN
TRADICIONAL

Animación

Según Máximo Eserverri, en la revista Felafacs, Diálogos de Comunicación (www.dialogosfelafacs.net), animar significa “dar vida”, la animación cuadro a cuadro supone dotar de vida o dotar de movimiento a objetos que carecen de ella.

Para Richard Taylor en su libro Enciclopedia de Técnicas de Animación, “La animación es definida normalmente como la creación de una ilusión de movimiento a través de la unión de una secuencia de imágenes inmóviles.

La animación consiste en imaginar una acción y representarla. Naturalmente la visión de cada creador será la que guíe el tipo de imagen que se emplea para transmitir la acción, pero es la secuencia de los acontecimientos la materia prima que debe llegar al espectador. “



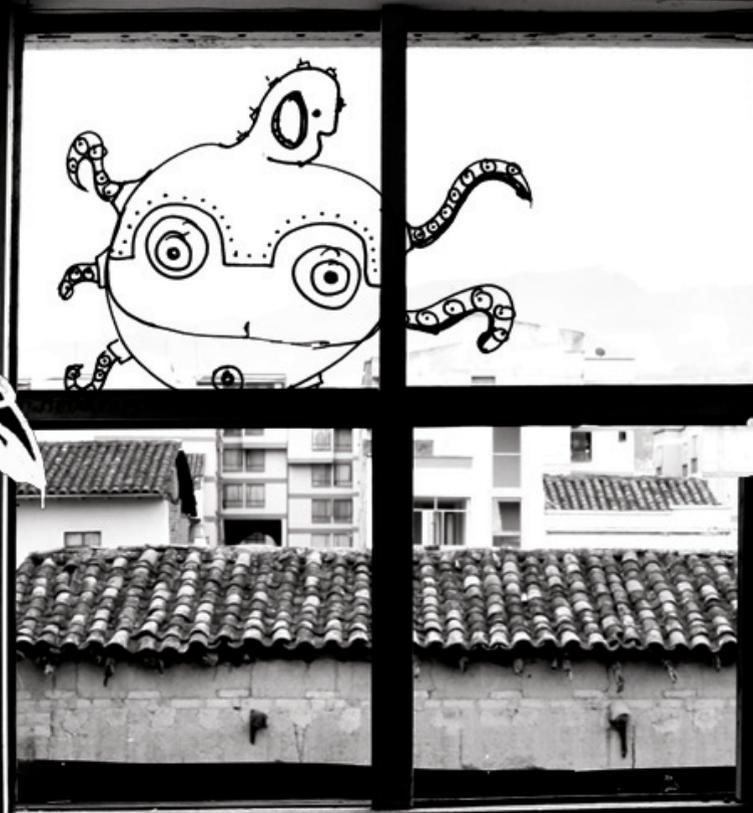
Stop motion

Técnica de animación de objetos consistente en moverlos levemente de manera regular entre brevísimas tomas, de manera tal que, al reproducir lo filmado, los objetos parecen moverse por sí mismos. Usualmente, en inglés esta técnica recibe el nombre de stop-motion. En algunos textos y traducciones españolas, para referirse a los pioneros de la técnica se habla de “pase a manivela”. En inglés, el nombre de la técnica suele variar según los materiales a los que se recurre. Cuando la técnica es aplicada a actores, se habla de pixillation o pixilación.

Dentro del stop motion existen diversidad de géneros como: pixilación, rotoscopia, animación de recortes, pintura sobre cristal, pintura sobre superficies, entre otros.

Pixilación

En la que los objetos animados son auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas), e incluso personas. Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía.



CAPÍTULO III

SUSTENTO GRÁFICO

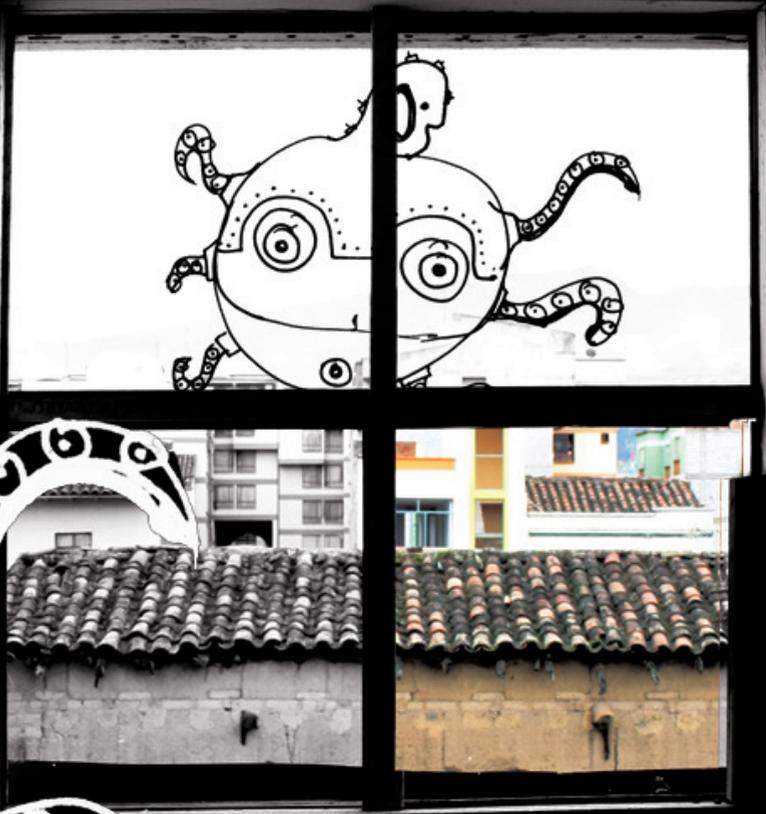
REFERENTES GRÁFICOS



Treiben como obra audiovisual, se articula en dos dimensiones, por un lado la razón y por el otro la supresión de esta, el mundo de lo ilógico; ya que se debe investigar y analizar un estado de depresión, identificar elementos representativos (causas, síntomas, consecuencias, colores que representen un estado de depresión), que posteriormente se trasformaran en los pilares fundamentales de la historia a narrar; pero no se debe pasar por alto los innumerables elementos y percepciones que se escapan de la razón, alojados en el inconsciente de una persona en estado de depresión, la cual se expresa de formas diversas, a nivel corporal, gestos, sonidos, actitudes, que no podemos controlar ni medir, elementos que dan un tinte interesante al cortometraje.

Aproximarse a la dimensión de lo ilógico se convierte en un reto, y el movimiento al cual recurre Treiben, es el **Surrealismo**, con sus métodos de creación tanto a nivel gráfico como en el plano escrito.

El color y la técnica de animación son elementos que se deben contemplar, para ello abordaremos dos temáticas más, **Frank Miller y su obra Sin City** es un referente a nivel de color; y a nivel técnico los maestros de la animación **Jan Svankmajer y los hermanos Quay**.



SURREALISMO

Treiben toma las variables que proceden de lo ilógico (lejos de la razón), y estructura la forma de narrar la historia (guión literario), logrando de esta manera transmitir sensaciones propias de un estado de depresión, sin olvidar la posibilidad infinita de la experimentación con elementos gráficos, logrando de esta manera una obra interesante.

El surrealismo tiene varios métodos que permiten la creación de imágenes y textos, más adelante se abordara el método utilizado en cada fase del proceso audiovisual.

Para Cathrin Klingsohr-Leroy en su libro denominado "Surrealismo", este movimiento parte en Francia en 1924 a partir del dadaísmo, con la publicación de André Breton bautizada como "El primer manifiesto del surrealismo", el cual dice:

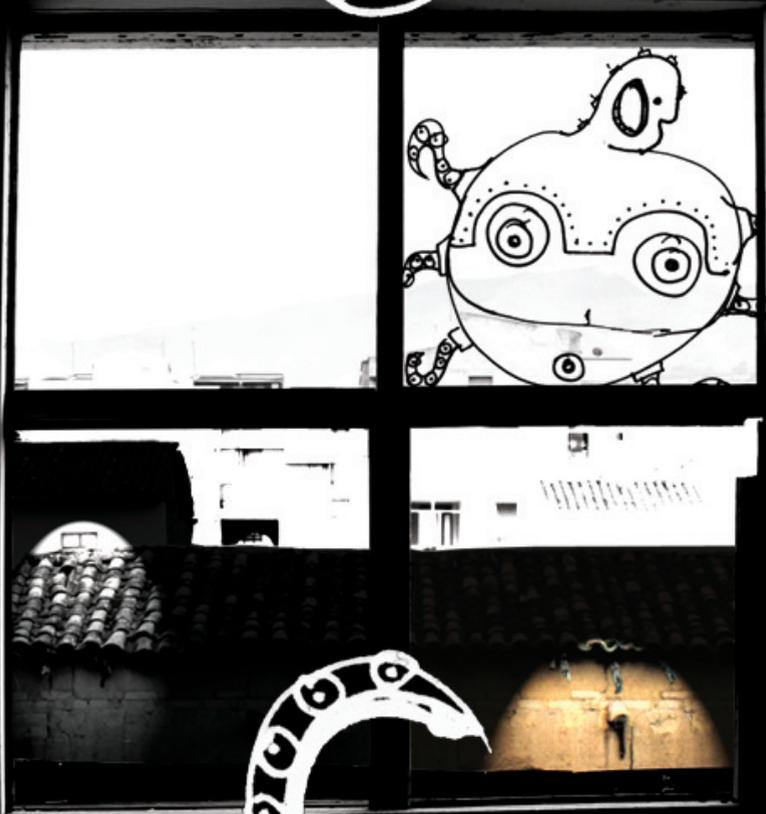
"SURREALISMO, s. m. – Automatismo psíquico puro mediante el cual se intenta expresar verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo el funcionamiento real del pensamiento. Dictado mental sin control de la razón, más allá de cualquier consideración estética o ética".

Cabe resaltar que dicho movimiento se gesta en un periodo de posguerra, en donde Breton y otros artistas que coincidieron en París, compartían un profundo desprecio por la sociedad burguesa y materialista, sociedad viciada a la cual se puede hacer frente con un antiarte revolucionario y nuevo.



Max Ernst - El rey jugando con la reina

Para el desarrollo del manifiesto Breton, el cual era conocedor de Sigmund Freud (a quien corresponde el mérito de definir y describir el subconsciente, como realidad que domina nuestros actos y pensamientos), traduce la concepción psicoanalista en un método artístico-literario basado en el subconsciente y en la imaginación, reprimidos, en su opinión, por el racionalismo, la civilización y el progreso.



En la construcción estética de Treiben, existen datos que se deben tener en cuenta, uno de estos valores es el color, según encuestas realizadas a los estudiantes de Diseño Gráfico de últimos semestres de la Universidad de Nariño, a los cuales se les pregunto ¿Cuál es el color que relacionan con un estado de depresión? El 53,2% afirman que el negro es el color que representa un estado de depresión.



Al revisar los artistas que aparecen en el libro Surrealismo (de Cathrin Klingsohr-Leroy, pág 68), me encontré con René Magritte (pintor belga y figura principal del movimiento surrealista) y El imperio de la Luces, un mundo contrapuesto entre el día y la noche, un cuadro en el que se entrechocan sin llegar a unirse estos dos estados, que siendo extraños entre sí, pueden formar su propio universo.



René Magritte - El imperio de las luces

Para Treiben, tiene una gran importancia el manejo de luces y sombras del cuadro "el imperio de la luces", así como se me presenta, en escala de grises, con un negro y un blanco tan marcado (teniendo en cuenta que tengo acceso a una copia de dicho libro en escala de grises), hace que busque referentes en el cine de un manejo de luces y sombras fuertes, blancos y negros "puros"; es así como, a través de una imagen en escala de grises, Treiben busca un estilo similar al de Magritte en el mundo cinematográfico y se encuentra con el estilo de Frank Miller en su largometraje Sin City.



René Magritte - El imperio de las luces - escala de grises

(046 < 047 >)

FRANK MILLER SIN CITY

Frank Miller Historietista y guionista de cine estadounidense, nacido en 1957 en Olmie (Maryland), creador de varios comics: Daredevil para Marvel Comics, Ronin para Dc Comics, Batman: The Dark Knight Returns para Dc Comics, entre otros. Realizó guiones de la miniserie "RoboCop Vs The Terminator", en 1998 realizó "300", una pequeña novela gráfica que relata la batalla de las Termopilas desde el punto de vista espartano, los anteriores son algunos de sus trabajos.



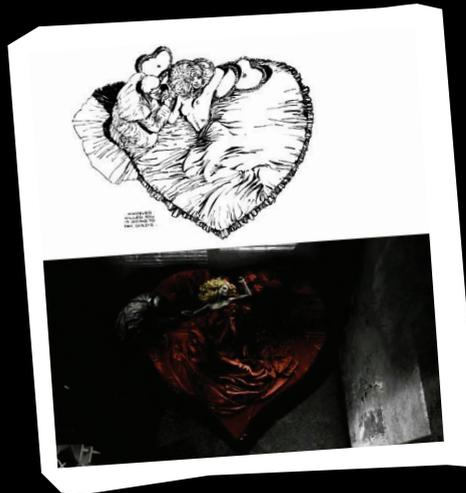
Frank Miller, realiza en 1991 uno de sus comics más populares de género negro Sin City y en el 2005 la adaptación cinematográfica de dicho comic, con la dirección compartida de Robert Rodríguez. Sin City nos muestra un mundo de luz y sombras, en donde el contraste entre negro y blanco es una constante dentro de esta obra, resaltando algunos elementos de manera intensa a través del color.

Una de las tantas características interesantes de Sin City, además de su parte estética, es la recurrente presencia de los personajes en sus tres historias principales, en unas aparecen como protagonistas y en otras reaparecen como secundarios. Las diferentes tramas se desarrollan dentro de ciudad pecado, involucran una variedad de personajes: asesinos, prostitutas, políticos corruptos, jefes del clero, mafiosos, policías, entre otros. Las historias se dividen en tres:



2

"The Big Fat Kill" - (La gran masacre) - Dwight (Clive Owen) es el protagonista de esta historia. Intentará que las prostitutas que controlan el Barrio Antiguo no caigan en las garras de la Mafia.



"The Hard Goodbye" - (El duro adiós) - Marv (Mickey Rourke), es un "Conan con gabardina" como lo ha definido el propio Miller. Marv busca vengarse de los asesinos de Goldie (Jamie King), la prostituta que le dio el único momento de felicidad de su vida.



3

"That Yellow Bastard" - (Ese cobarde bastardo) - el detective Hartigan (Bruce Willis), un policía honesto, trata de salvar a una pequeña niña de un psicópata pederasta, un miembro de la corrupta familia que controla la ciudad, desde el Obispo hasta el Gobernador: los Roark.



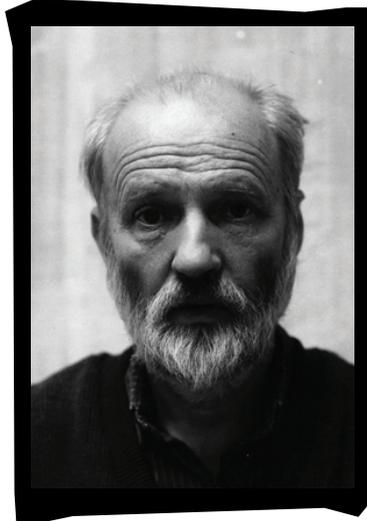
Jan Svankmajer

Según el portal de cine y obras audiovisuales argentino Grupokane (grupokane.com.ar) Jan Svankmajer es un artista gráfico, escultor, diseñador y poeta surrealista checo, célebre por sus películas de animación, que han influido en cineastas como Tim Burton.

Creador excepcional, mezclando humor y sátira con misterio y espanto, sus películas están marcadas por un elaborado sentido surrealista, la comicidad absurda, climas pesadillescos, y una elaboración siempre abierta hacia la experimentación. En este sentido, si bien utiliza como técnica el stop-motion, Švankmajer no se limita a ningún material y objeto en particular, empleando muñecos, actores reales, máquinas, figuras de arcilla, muñecas antiguas, esqueletos de animales, órganos de animales, entre otros.



Food - 1992



.....



Street of Crocodiles - 1986

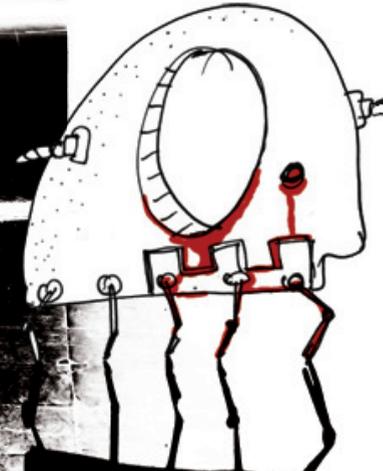
Los hermanos Quay

(Basados en rrose.espacioblog.com) Nacidos físicamente idénticos en Pennsylvania en 1947, los gemelos Timothy y Stephen Quay han desarrollado desde finales de los años 70 una filmografía magistral y muy difícilmente clasificable.

Centrados en el terreno de la stop-motion han realizado un buen número de cortometrajes breves, concentrados, terriblemente bellos y crueles, angustiosos, desconcertantes y técnicamente asombrosos. Rehúsan toda aparición pública y realizan ellos mismos casi todos los elementos de sus producciones: la fabricación de las marionetas y escenografías y su paciente manipulación, la iluminación, la dirección y la fotografía.



Timothy y Stephen Quay



DANTE ALIGHIERI

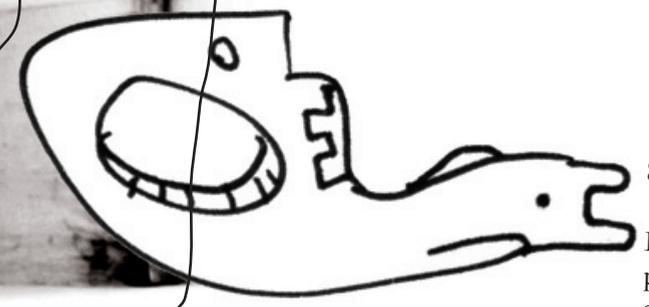
LA DIVINA COMEDIA

Dante Alighieri (1265-1321), poeta, prosista, teórico de la literatura, filósofo y pensador político italiano. Está considerado como una de las figuras más sobresalientes de la literatura universal, admirado por su espiritualidad y por su profundidad intelectual.



La Divina Comedia

Dante debió comenzar su obra maestra, la Divina Comedia, alrededor de 1307 y la concluyó probablemente poco antes de su muerte. Se trata de una narración alegórica en verso, de gran precisión y fuerza dramática, en la que se describe el imaginario viaje del poeta a través del Infierno, el Purgatorio y el Paraíso. Durante su periplo a través del Infierno y el Purgatorio, el guía del poeta es Virgilio, alabado por Dante como el representante máximo de la razón. Beatriz, a quien Dante consideró siempre tanto la manifestación como el instrumento de la voluntad divina, lo guía a través del Paraíso. Según Microsoft Encarta © 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation.



Treiben, toma como referente la Divina Comedia por la descripción detallada del infierno, y especialmente, la información suministrada del 7 círculo dantesco al cual llegan los suicidas, y el 8 círculo dantesco el que precede al círculo de los suicidas.

Miremos una pequeña descripción de estos dos círculos:

7 Círculo Dantesco:

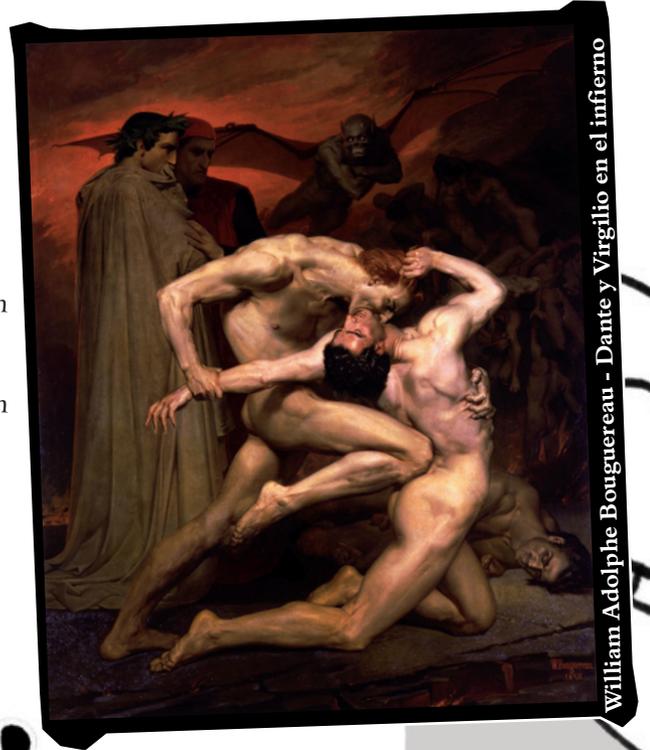
En este círculo existen 2 tipos de condenados, los violentos contra sus prójimos y los suicidas, los cuales llegan a un rio de sangre hirviendo y el bosque de los suicidas respectivamente.

El Bosque de los suicidas: los condenados se transforman en arboles y de ellos cuelgan los cuerpos, si se corta una rama de esta emana sangre, además existen en sus alrededores perros que desmiembran a los condenados que corren por este bosque; mientras tanto el cielo está en llamas y cae una lluvia de fuego sobre el bosque, incrementando el dolor de los condenados.

8 Círculo Dantesco:

Este círculo contiene 8 fosos concéntricos con puentes en piedra que los conecta. Gerion es un demonio que vuela y ayuda a Dante a llegar a este círculo, los condenados que llegan a estos círculos concéntricos son:

- Seductores y seductoras, Aduladores y Meretrices, Mercaderes de Cosas Sagradas, Hechiceros y Adivinos, Corruptos, Hipócritas, Ladrones, Los que engañan, Escandalosos, Corruptos de la verdad.



William Adolphe Bouguereau - Dante y Virgilio en el infierno

CAPÍTULO IV

DE LA INVESTIGACIÓN AL CORTOMETRAJE



Psicólogo Holger Ivan Jaramillo E.

RECOLECCIÓN DE DATOS

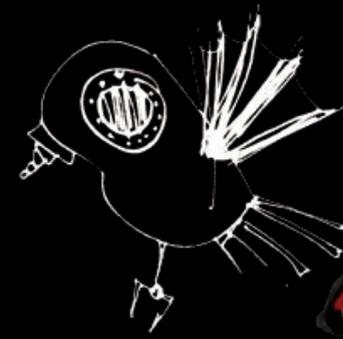
La recolección de datos se desarrolló de diversas formas:

- Recolección documental, en bibliotecas y librerías.
- Recopilación documental en Internet
- Desarrollando y análisis de 100 encuestas aplicadas al grupo objetivo.

• Asesoramiento constante por parte del Psicólogo Holger Ivan Jaramillo Escobar, egresado de la Universidad de Nariño con una Especialización en Docencia Universitaria VIPRI y docente de Psicología Dinámica y Hermenéutica de la Universidad de San Buenaventura Medellín.

POBLACIÓN DE ESTUDIO

Treiben, tiene como grupo objetivo de la investigación, a los estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño, con edades que oscilan entre los 20 y 25 años, de semestres avanzados y de diferentes estratos sociales, que se encuentran sumidos en un estado de depresión o que estén propensos a este estado.

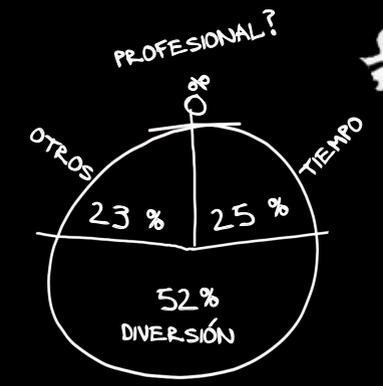


PROCESO GRÁFICO

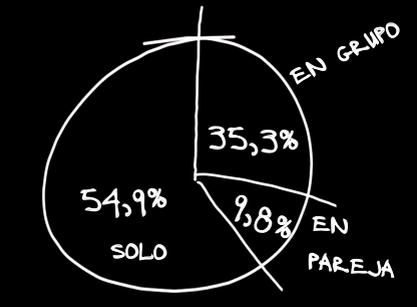
¿POR QUÉ TRIBEN COMO UNA OBRA AUDIOVISUAL?

Al desarrollar la investigación sobre la depresión en estudiantes universitarios, surgieron varias posibilidades para comunicar los resultados de dicha investigación, tales como: desarrollo de un libro, diseño de un portal web, un juego de mesa o juego digital, una campaña publicitaria o una animación.

Al analizar e identificar datos relevantes de la investigación a tener en cuenta para la escogencia del enfoque gráfico que se dará al proyecto, se destacaron los siguientes datos:



Cómo superar una depresión?



En depresión usted prefiere trabajar ?



En que momento se incrementa la depresión ?

Según las encuestas realizadas al grupo objetivo:

- El grupo objetivo prefiere aislarse de la sociedad (estar solos) en estado de depresión, afirma el 54,9% de los encuestados.
- El 49% de los encuestados argumenta que la depresión se incrementa en las noches.
- Los estudiantes en estado de depresión no busca la asesoría de un profesional (0% en tratamiento médico), además según registros de la Unidad de Salud en el semestre B del 2008, 99 estudiantes aproximadamente acuden a la asesoría profesional por problemas de depresión, de los cuales 2 eran estudiantes de Diseño Gráfico, equivalente al 0,65% de los estudiantes pertenecientes a Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño.



Además teniendo en cuenta algunos síntomas que plantea el Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, D.S.M.IV

- Pérdida de energía y retardación psicomotora

De lo anterior se puede concluir que:

1

Primero, el proyecto debe ser capaz de difundirse en un grupo de personas como a una en particular, teniendo en cuenta el aislamiento al que se auto somete el grupo objetivo.

2

Segundo, el proyecto debe difundirse en cualquier horario, especialmente en las noches, ya que en esta hora se incrementa el estado de depresión en el grupo objetivo.

3

Tercero, el lenguaje utilizado dentro del proyecto, no debe ser relacionado con un profesional en psicología, teniendo en cuenta la apatía que presenta el grupo objetivo por la asesoría de un profesional.

4

Cuarto, el grupo objetivo presentan una pérdida de energía y una retardación psicomotora (según DSMIV), el proyecto debe ser "dinámico" capaz de llegar al grupo objetivo, con una inversión mínima de esfuerzo físico-mental por parte de este.

CONCLUSIÓN

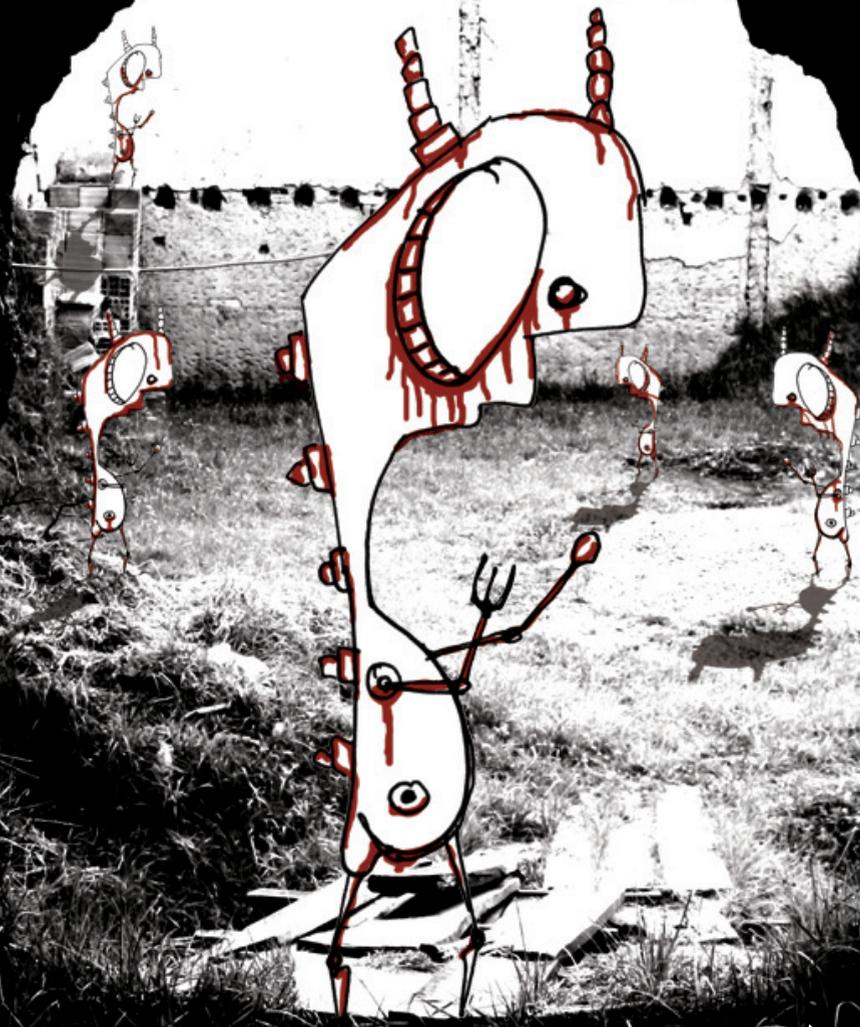
En conclusión, la forma como se dará a conocer los resultados de la investigación, debe cumplir con las anteriores consideraciones, por lo tanto, el proyecto se desarrolla como una propuesta cinematográfica de corta duración denominada cortometraje, cuyo medio gráfico será la animación tradicional denominada stop motion, y dentro de esta en el subgénero pixilación, técnica que permite trabajar con actores y al mismo tiempo recrear ambientes mágicos.



¿TREIBEN?

Al buscar un nombre acorde con el proyecto, un nombre "dinámico" a nivel conceptual y que este acorde con la temática a trabajar, aparece treiben[5] en sentido genérico designa "poner en movimiento", "hacer crecer", y es esto lo que desea el proyecto, poner en movimiento, lograr que el espectador se identifique con el estilo y narrativa cortometraje, y desde este punto, les permitirle la movilización.

[5]. III CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOPATOLOGIA FUNDAMENTAL Y IX CONGRESO BRASILEIRO DE PSICOPATOLOGIA FUNDAMENTAL NITEROI, 2008



FASES DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

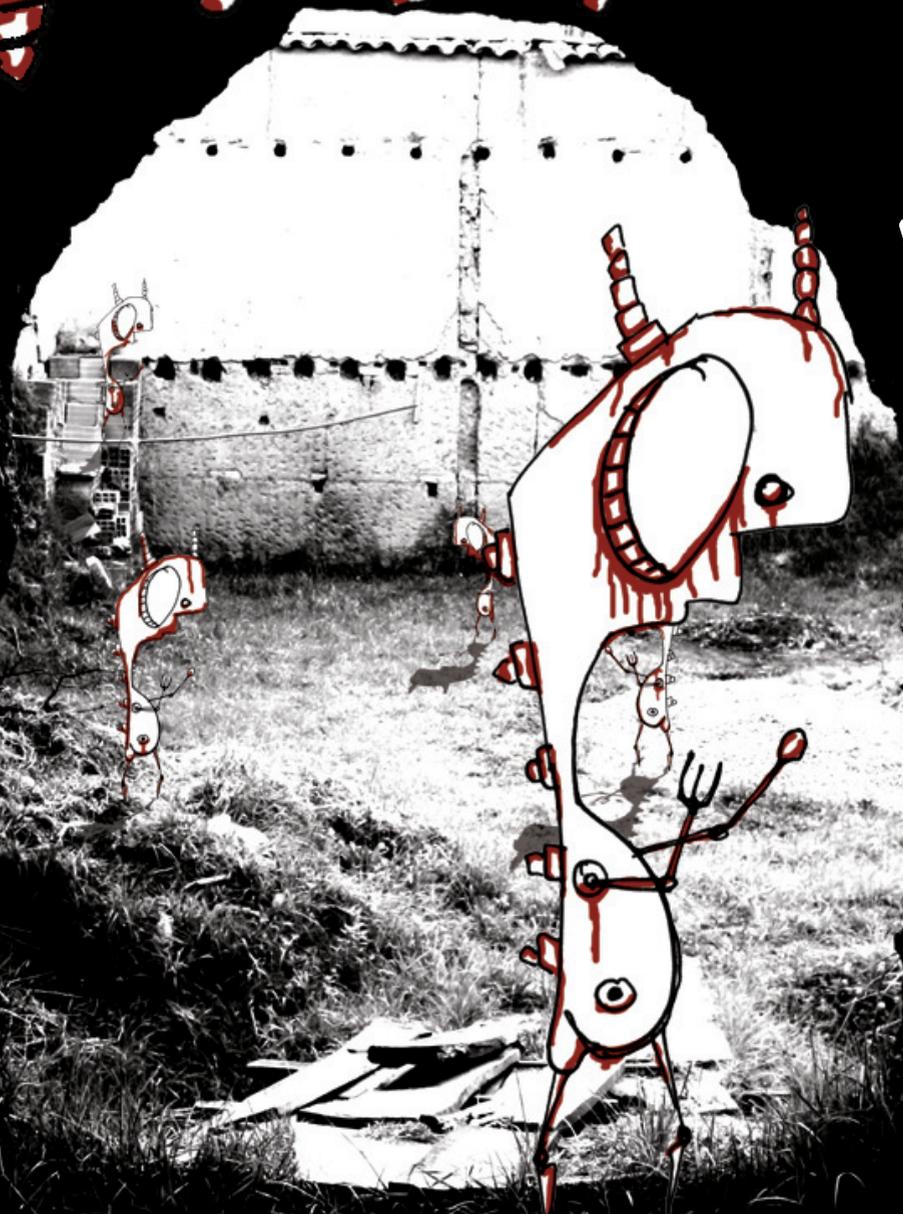
El desarrollo de Treiben como una obra audiovisual, supone una serie de procesos o fases que se deben cumplir de manera ordenada, iniciando desde una idea hasta convertirse en un guión literario, realizar un casting de actores, buscar locaciones, grabación con los actores, edición de imagen, creación de fondos, entre otros.

Estas fases se denominan preproducción, producción y posproducción, las cuales las abordaremos a continuación.

FASE DE PREPRODUCCIÓN

Esta fase se define como la etapa de preparación de un proyecto de realización audiovisual, la cual se dividen a su vez en:

- 1 Creación del guión literario y el guión técnico
- 2 Desarrollo de Personajes, vestuario y casting de actores
- 3 Elementos de arte: muñecos articulados, máscaras y muñecos en látex, vestuario, adquirir los objetos a utilizar en la fase de grabación según requerimientos del guión técnico.
- 4 Creación del set de grabación, búsqueda de locaciones y adquisición de los elementos de fotografía.
- 5 Desglose de guión y plan de rodaje



I. GUIÓN

Para elaborar un guión se debe desarrollar una serie de pasos, los cuales son:

- a. Idea
- b. Conflicto
- c. Estructura o story line
- d. Sinopsis
- e. Personajes
- f. Tratamiento
- g. Guión literario
- h. Guión técnico

A. IDEA

Es la parte fundamental del guión, la cual puede surgir de una anécdota, de una situación, de un tema, de una imagen; en el caso de Treiben, la idea surge después de desarrollar una investigación acerca de la depresión en estudiantes universitarios de diseño gráfico de la Universidad de Nariño.

Dentro de la idea podemos destacar: la idea dramática y la idea temática..

Idea dramática:

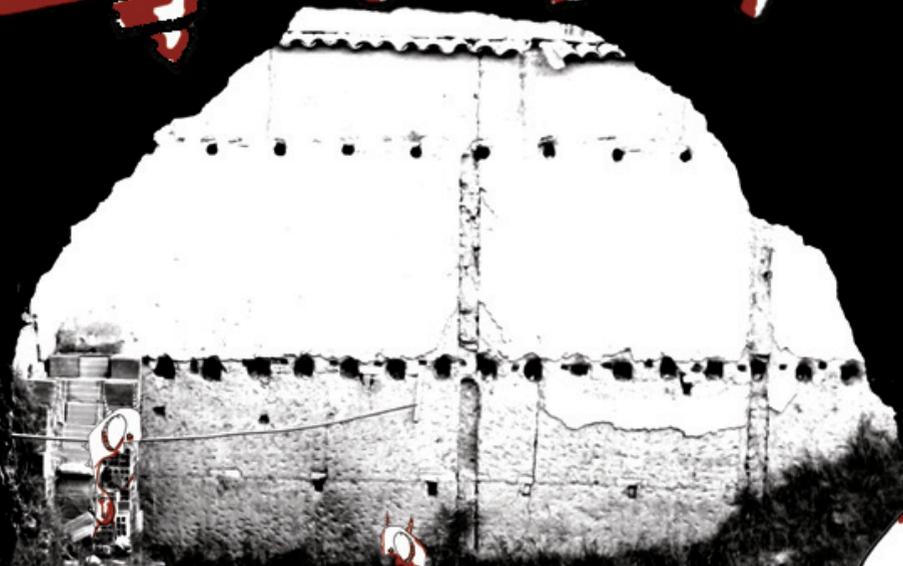
Es la forma como se va a contar la historia a nivel dramático.

La idea dramática en Treiben es la siguiente:

El estudiante sufre en su habitación mientras recuerda sin descanso a su ex novia, decide suicidarse, pero descubre que no puede morir y todo vuelve a comenzar.

La idea de mostrar un sufrimiento reiterativo, cíclico, surge mientras se investiga el movimiento surrealista, en el libro "Surrealismo de Cathrin Klinsohr-Leroy", en la página 8, se encuentra el primer método de creación surrealista, "la asociación libre", cuenta como André Breton (poeta y crítico francés, considerado el padre del surrealismo), en 1916 trabajando como médico asistente en el departamento de neurología del hospital de Nantes, "se interesó sobre todo por los sueños y por las cadenas de asociaciones mentales de los dementes, de los que tomaba notas", posteriormente en 1919, estudiando a Freud a fondo, decidió obtener de si mismo lo que se proponía obtener de los demás (los enfermos mentales), "... un monologo que fluyese con la máxima rapidez posible, **no sometido al juicio crítico del sujeto**, que por tanto no presentase ningún tipo de reserva y que en medida fuese un pensamiento hablado...".

Un pensamiento hablado, sin juicios, sin restricciones, es así como recordé un sueño que me había inquietado unas noches atrás, una historia que se repetía una y otra vez, y al final de cada ciclo notaba que no estaba donde creía, estaba en otro lugar, en un psiquiátrico, pero ese estado de lucidez era momentáneo, ya que todo volvía a comenzar de nuevo; y es así como estructuro la idea dramática y la forma de narrar Treiben a partir de un sueño.



Idea temática

Es el mensaje que quiere dejar la historia, esta idea debe irse desarrollando a lo largo del cortometraje.

Treiben, tiene como idea temática:

Sin importar lo complicado que se ponga la vida, siempre hay una salida.

B. CONFLICTO

El conflicto es muy importante dentro del drama, es una lucha de intereses, en el caso de Treiben, el conflicto se puede denominar como interior, teniendo en cuenta que la lucha la hace consigo mismo.

Conflicto de Treiben:

El estudiante decide dar fin a su dolor, dar muerte a sus recuerdos, decide suicidarse, por las múltiples traiciones de su novia.

C. ESTRUCTURA O STORY LINE

Definido el conflicto, se crea la estructura a la idea dramática, dotándola de planteamiento, desarrollo o nudo y desenlace.

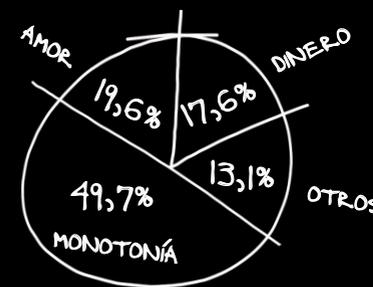
Planteamiento:

Presentación del personaje o personajes principales, en unas situaciones específicas, en donde un suceso (detonante) pone en marcha la historia.

Treiben, tiene el siguiente planteamiento:

Un estudiante universitario conoce y se enamora de una mujer la cual no le corresponde.

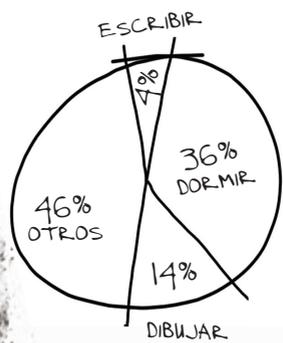
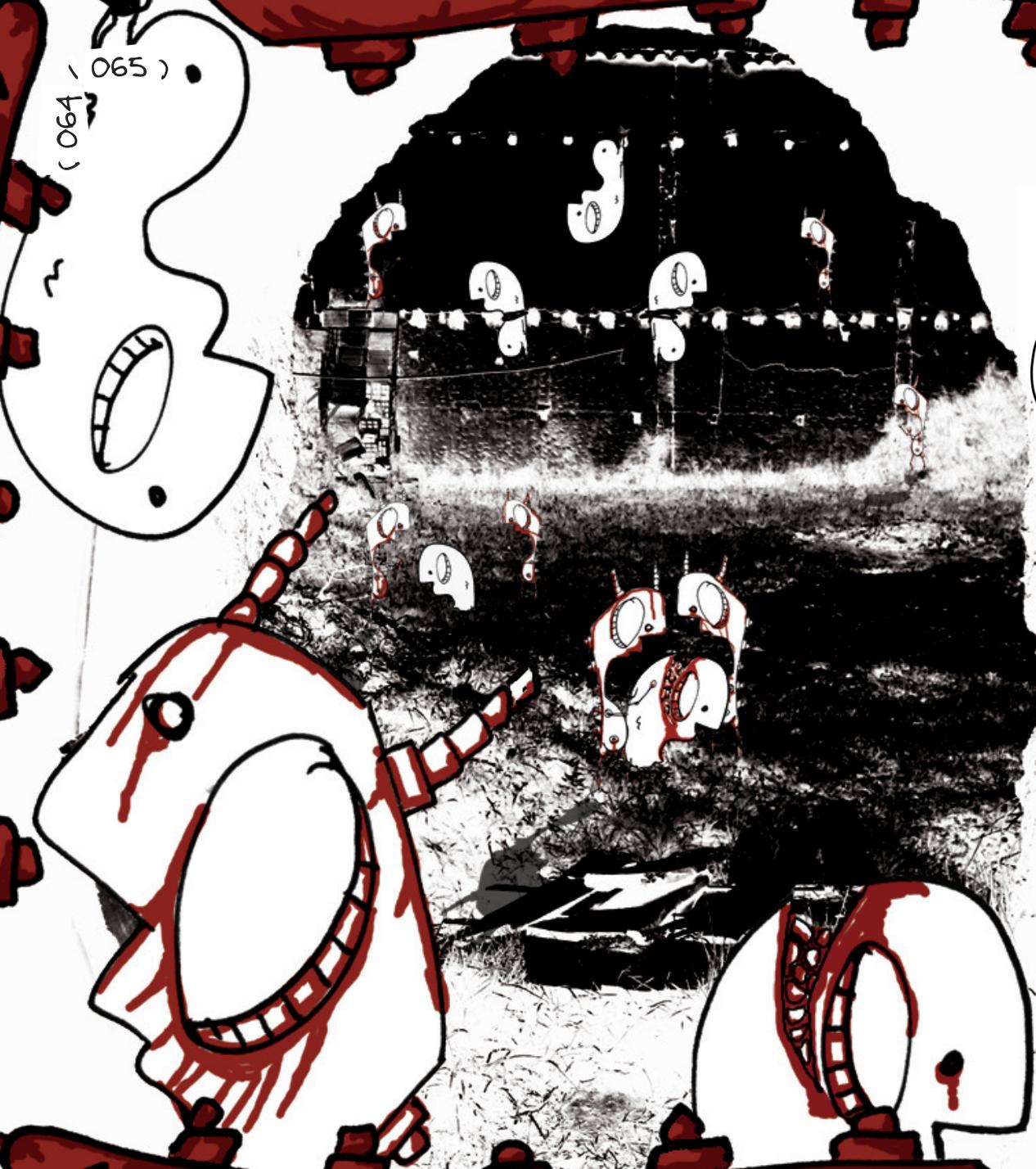
Según encuestas desarrolladas al grupo objetivo, los motivos que inducen a un estado de depresión son:



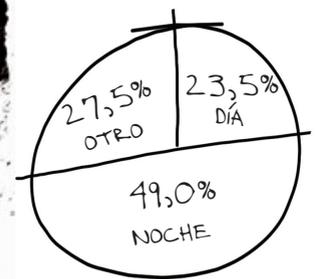
Qué motiva en usted un estado de depresión?

En primer lugar la Monotonía con un 49,7%, dato que se contemplará más adelante.

En segundo lugar está el Amor con un 19,6%, este valor se convierte en un eje principal dentro del cortometraje, el cual se basa en una historia de amor.



Quando está deprimido que hace ?



En que momento se incrementa la depresión ?

Desarrollo o nudo:

suceso (conflicto) que complica la historia del personaje principal, agrava la situación, y lo sumerge en una situación complicada.

Treiben, tiene el siguiente desarrollo:

El estudiante no soporta las continuas traiciones de ella y se suicida en su habitación, pero descubre que no puede morir.

Se escoge una habitación como base del relato, teniendo en cuenta tres consideraciones, **la primera:** el 36% de los encuestados en estado de depresión, afirman que se dedican a dormir (aunque la mayoría se dedican a desarrollar diversas actividades, que se cuantifican en un 46%, dormir se convierte en la actividad específica principal), **la segunda:** el 49% opina que en la noche la depresión se incrementa; y **la tercera:** según asesoría del Psicólogo Ivan Jaramillo, la habitación es el lugar más íntimo de una persona, y esta representar la psiquis del atormentado.

Desenlace:

En la historia existe un momento máximo de tensión (clímax), el cual llega a la rápida resolución.

Treiben, tiene el siguiente desenlace, cabe a notar que se omitirá el final en estas memorias, para generar una expectativa en el espectador.

El estudiante comienza a notar cosas extrañas en su habitación y en sus recuerdos, está en otro lugar.

Treiben, contempla dentro de su historia el acto suicida, al tener en cuenta dos de los síntomas que plantea el Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, D.S.M.IV:

- Sentimientos de culpa o minusvalía
- Pensamientos recurrentes de muerte o suicidio



En Treiben, se muestra el acto suicida, esto ¿incitará al suicidio?, pueden pensar algunos, pero cabe anotar que esto no es así, para ello cito la asesoría prestada por el Psicólogo Ivan Jaramillo:

“... el video no va a llevar a una persona al suicidio directamente, incluso puede hacer el acto contrario, la persona puede ver en él un principio de realidad,... hay un elemento externo un objeto (cortometraje), donde él (persona con depresión) lo toma para preservar su vida, porque en el (cortometraje), él ha podido morir.

El hombre no quiere matar su cuerpo, lo que quiere matar es su estado, y su estado no es corpóreo es psíquico.

Este video puede servir para que él (sujeto), sublime en el (cortometraje) su acto suicida”



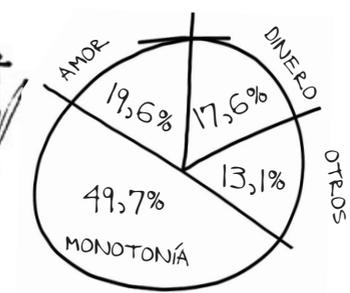
D. SINOPSIS

La sinopsis es más que un resumen de la historia, en la sinopsis se parte desde la situación inicial del cortometraje, se definen los cambios que se producen en la historia y se insinúa la situación final de la misma.

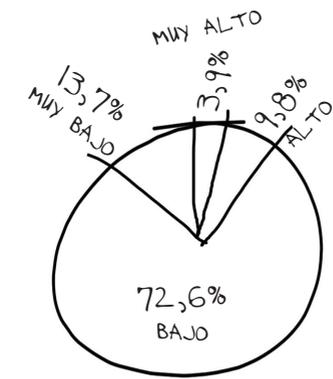
Treiben plantea la siguiente sinopsis.

Treiben nos sitúa en una habitación, en donde un joven estudiante atormentado sufre por la ruptura con su novia, ideas redundantes de amor, odio y frustración lo aquejan sin descanso, y la única salida posible que él percibe ante su dolor es la muerte, el suicidio; cuando todo parece terminar, los recuerdos vuelven a comenzar, y nada llega a su fin, la muerte no se manifiesta.

En ese estado de desesperación cíclica, él percibe que no está solo y que la causa de su malestar es causado por fuerzas externas, él descubre que está en un lugar distinto de su habitación.



Qué motiva en usted un estado de depresión?



En depresión su concentración es?

Treiben, nos sitúa en la habitación de un estudiante universitario, en donde transcurre la mayor parte del tiempo, puede pensarse como una situación monótona, y efectivamente lo es, si tenemos en cuenta que:

Primero:

la mayor causa de depresión es la Monotonía según el grupo objetivo encuestado con un 49,7%, y aunque parezca curioso que Treiben se muestre narrativamente "monótono", la razón para esta elección se hace a continuación.

Segundo:

los estudiantes en estado de depresión presentan bajo nivel de concentración asegura el 72,6% de los encuestados; un bajo nivel de concentración ante los estímulos externos, a excepción de aquellos objetos que "ahonden" más su estado, ante los cuales la concentración es máxima, ejemplo: una canción, una película, una fotografía, una carta, entre otros; por lo tanto Treiben, recrea las situación de dolor una y otra vez, logrando mostrar en escena lo complejo de un estado de depresión y al mismo tiempo convertirse en un gancho para el espectador, ya que puede ver reflejada sus angustias en el cortometraje, y es posible que Treiben se convierta en un objeto de estímulo para el espectador.

E. PERSONAJES

La descripción detallada de cada uno de los personajes se desarrolla más adelante con la respectiva descripción del vestuario y elementos adicionales, a continuación se dará una descripción básica.

Treiben consta de dos protagonistas, un principal y varios personajes secundarios.

PROTAGONISTAS:

- ÉL (estudiante universitario)
- ELLA (novia del estudiante universitario antagonista)

PRINCIPAL:

- CABEZA - MESERO (condenado)

SECUNDARIOS:

- EXNOVIA (ex pareja de ÉL),
- ELOTRO 1 y 2 (rivales del protagonista)
- MAMAELLA (madre de ELLA)
- CONDENADOS (personas en el infierno)
- DEMONIOLIDER (demonios que ordenan)
- DEMONIOESCLAVO (demonios que obedecen)
- INSECTO (pequeños demonios articulados).

Cabe resaltar que los personajes no tienen un nombre definido, teniendo en cuenta que un nombre puede representar un rostro para cada espectador, y de este desencadenar una serie de recuerdos que pueden desviar la atención por parte del receptor, por lo tanto, durante el cortometraje se utiliza pronombres personales como ÉL y ELLA, que se relacionan durante la historia con sus respectivos rostros, es así como el espectador podrá identificarse con mayor facilidad.

F. TRATAMIENTO

El tratamiento consiste en describir según la estructura dramática.

En el tratamiento se cita el escenario, los personajes, la acción y la descripción de la acción, pero no se establecen diálogos, a esta información se la denomina escaleta, la cual se convertirá en las futuras escenas.

La escaleta consiste en plasmar las descripciones en papeles, acompañadas de una imagen para facilitar el reconocimiento de cada escena, de esta forma se pueden cambiar de orden, adicionar, modificar y eliminar las no relevantes, según la historia.

En Treiben, se desarrollaron en un primer corte 72 escenas, en una segunda revisión se dejaron 52, en una tercera se seleccionaron 34, y definitivamente se escogieron 23 escenas las cuales componen la narración del cortometraje.

Como se puede ver el tratamiento debe ser analizado en detalle, antes de desarrollar el guión literario.

Ejemplo de una futura escena:

5: INT - NOCHE - Habitación de ELLA - EL, ELLA (cuenta la verdad)



ELLA le cuenta que tiene alguien más pero que piensa dejarlo, ya que no vale la pena continuar con ELOTRO, solo quiere que EL lo sepa, y que la comprenda, que la ayude a superar su anterior amor, EL acepta.

G. GUIÓN LITERARIO

En el guión literario se expresan de manera definitiva todas las situaciones, acciones y diálogos, que previamente se bocetaron en el tratamiento; la revisión de este guión literario se debe hacer minuciosamente, y debe estar sujeto a continuos cambios, según lo estipule el director.

Treiben desarrollo 9 versiones del guión literario, revisiones en las cuales se modifico los diálogos de los personajes, e incluso el orden de algunas escenas; como estas modificaciones pueden volverse un ciclo infinito, se decidió dar un fecha límite de conclusión de dicho guión.

A continuación veremos la escena 5 definida dentro del guión literario:

Escena 5: INT – NOCHE – sala de ELLA – EL, ELLA

Ellos están recostados sobre un mueble; EL le entrega el libro, ELLA lo observa y coloca una cara de tristeza, baja su mirada.

EL

(voz over)

Me gustaría que ese momento sea eterno, ahí en su sala, en su casa,.. le entregué lo que he escrito y ELLA queda sin palabras... el esfuerzo de tantas noches dará sus frutos... eso pensaba...

(durante voz over)EL la toma de la cintura, le acaricia el rostro, ELLA se deja consentir, ELLA tiene en sus manos el libro de poemas.

EL

(voz over)

Que equivocado estaba... me confiesa que tiene alguien más,..., Un silencio frío recorre la habitación y mi corazón,.. dice que piensa dejarlo por mí... le creo,..., no tengo más opción.

Ella lo besa y todo se vuelve negro



(072) (073)



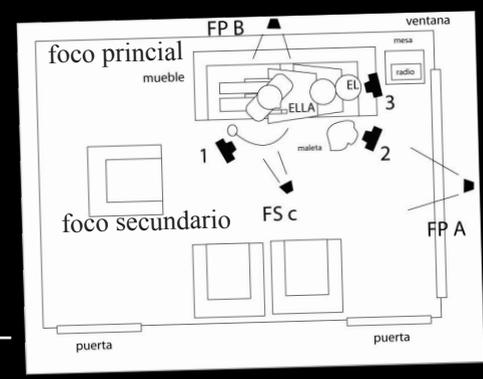
G. GUION TÉCNICO

En este guión se describe las especificaciones técnicas a tener en cuenta en la segunda fase del proceso audiovisual, la producción o rodaje; los elementos a tener en cuenta son:

Numeración de la escena y sus respectivos planos, indicación técnica (ángulo, movimiento de la cámara), el story board (como referente gráfico del plano deseado), plano de piso (guía de la ubicación de los actores, luces y cámaras dentro del escenario o set), se describe lo que se va a ver como imagen (indicación de locaciones, hora, las acciones, entre otros) y el sonido (diálogos, ambientaciones, efectos y música).

Cabe anotar que existen diversas formas de estructurar un guión técnico, Treiben sigue esta forma básica.

Ejemplo escena 5 del guión técnico de Treiben.

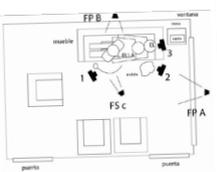


ESC	PLA	IND. TEC	STORY BOARD	PLANO PISO	IMAGEN	SONIDO
5	1	PM ligeramente contra picado C1 PP contra picado C1			INT - NOCHE - sala de ELLA - EL, ELLA Ellos están recostados en el mueble, los dos mirando hacia el techo, EL saca el libro del bolso de color rojo que tiene cerca de su mano izquierda y se lo entrega a ELLA, lo toma	SONIDO EMISORA MUSICA EL(voz over) Me gustaría que ese momento sea eterno, ahí en su sala, en su casa,.. le entregué lo que he escrito y ELLA queda sin palabras... el esfuerzo de tantas noches dará sus frutos... eso pensaba...
5	2	PM contra picado C2 hasta PP rostro de ELLA Ilumina el rostro FSC (foco secundario c)			(durante voz over) ELLA lo observa y se sienta, lo observa y coloca una cara de incomodidad, baja su mirada.	Que equivocado estaba

(074 075)

G. GUIÓN TÉCNICO



ESC	PLA	IND. TEC	STORY BOARD	PLANO PISO	IMAGEN	SONIDO
5	3	PM picado C1 traveling in hasta PP de EL	 		<p>(durante voz over)EL la observa, ELLA lo mira, ELLA tiene en sus manos el libro de poemas,</p> <p>EL baja sus manos y solo se resigna a escuchar lo que dice ELLA</p>	<p>ATMOSFERA ALGO EXTRAÑO SUCEDE</p> <p>... me confiesa que tiene alguien más,..., Un silencio frío recorre la habitación y mi corazón,.. dice que piensa dejarlo por mí...</p>
5	4	PP de ELLA C3, se abre el plano a PM.			<p>ELLA con una mirada coqueta y una media sonrisa, le da un beso</p>	<p>le creo,..., no tengo más opción.</p>

(076 (077)

CASTING

2. DESARROLLO DE PERSONAJES

Y CASTING DE ACTORES

A continuación se describe los personajes, el vestuario, los actores seleccionados y los que se presentaron en el casting por cada papel, en total asistieron 41 actores el día 14 de noviembre de 2009 en el antiguo Liceo de la Universidad de Nariño centro; el casting de Treiben se hace durante la convocatoria realizada por el Diplomado en Construcción de Cinematografía de la Universidad de Nariño.

A la hora de describir un personaje se debe tener en cuenta dos aspectos, la prosopografía y la etopeya.

Prosopografía: descripción física del personaje, estatura, complexión, color de piel, entre otros.

Etopeya: descripción de lo que piensa, de cuáles son sus sentimientos, amable, alegre, apasionado, fiel, honrado, entre otros.

PROTAGONISTAS: EL, ELLA

EL

Prosopografía:

Estatura: 1,70 mts - Contextura: delgada
Color de piel: no determinado Color de ojos: negros oscuros Edad: mínimo 25 años - Peso: 70 kg
Sexo: masculino

Etopeya:

EL es un estudiante universitario, de estrato bajo, tiene problemas de autoestima, en el fondo es tímido, siempre vive reprochándose lo que hace, tuvo una relación estable con EXNOVIA, pero ella cometió un error y EL nunca la perdono, después de terminar con ella, en la semana siguiente conoce a ELLA, una mujer hermosa, una cara perfecta en un cuerpo perfecto es lo que ÉL piensa, y conquistarla es lo único bueno e increíble que ha logrado, espera terminar pronto sus estudios para trabajar y darle todo lo que ella se merece, es feliz si ella es feliz, y no tiene un sentido de vida si ella lo deja. Es muy sentimental y cada que ELLA le termina, suplica, implora, se arrodilla si es necesario, la relación no dura mucho.

Vestuario:

En escena el vestuario de ÉL es muy sencillo, un pantalón de dril, una camisilla negra, una chaqueta de cuero café y unos zapatos tenis, en unas escenas saldrá con un buzo deportivo de color azul.

Casting:

Actor: Edwin Jaramillo
Para el papel se presentaron 6 actores



Edwin Jaramillo

(078) (079)



PROTAGONISTAS: EL, ELLA

ELLA

Prosopografía:

Estatura: 1,60 mts - Contextura: delgada
Color de piel: blanca - Color de ojos: café claro
Edad: mínimo 20 años - Peso: 40 kg - Sexo: femenino

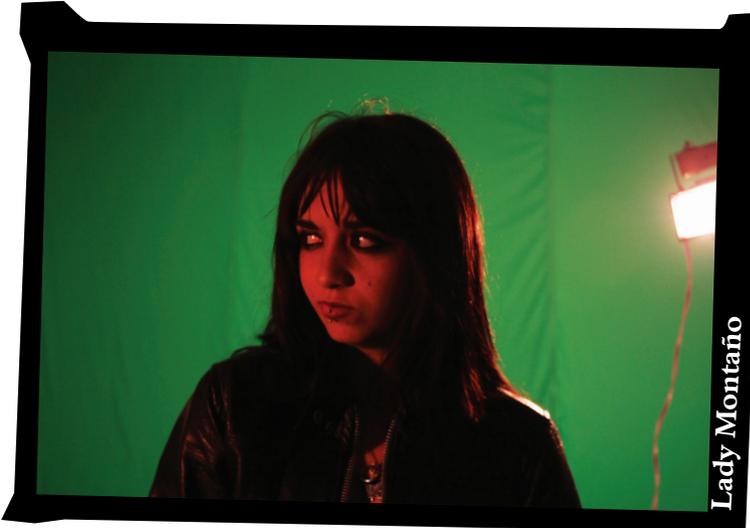
Etopeya:

ELLA es una estudiante, estrato medio, cree tenerlo todo en la vida, belleza, inteligencia, hombres que hacen lo que desea y siempre obtiene lo que quiere, a excepción de ELOTRO, un ser prepotente, de dinero, que la haría feliz, pero ELOTRO no quiere nada serio, solo momentos de locura, pero no importa, porque cuando ELOTRO lo pida ELLA estará ahí, y cuando EL OTRO desaparezca tendrá a EL para refugiarse, ELLA piensa que EL es una persona sincera, pero nada interesante, de buen humor, pero un poco aburrido y predecible, no tiene aspiraciones reales, ELLA decidió tener algo con EL, una aventura pasajera, pero ÉL no lo entendió así, y ELLA no sabe cómo deshacerse de ÉL.

Vestuario:
El vestuario de ELLA se basa en el color negro, una chaqueta de cuero, una falda, unas medias rotas, unas botas de cuero, y en una escena se cambia la falda por un jean, el color negro del vestuario de ELLA está acorde con el infierno de ÉL.

Casting:
Actriz: Lady Montaña

Para el papel se presentaron 10 actrices



PRINCIPAL:

CABEZA Y MESERO

Prosopografía:

Estatura: 1,65 mts - Contextura: delgada
Color de piel: blanco - Color de ojos: negros
Edad: mayor a 60 años - Peso: 40 kg
Sexo: masculino

Etopeya:

Un hombre viejo, una persona resignada y aburrida de su situación, un ser desesperado, alguien de cuidado, un condenado que no puede moverse, escucha y mira lo que sucede en la habitación de ÉL, decide hablarle después de ver en ÉL una salida a su situación, en su pasado fue un torturador, un DEMONIOESCLAVO, decidió escapar y fue capturado, su condena es conocer la salida y no poder moverse hacia ella.

CASTING

PRINCIPAL: CABEZA Y MESERO

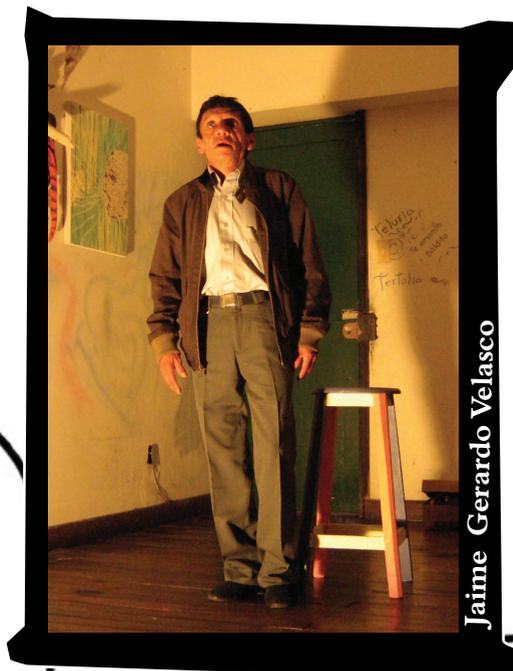
Vestuario:

Una camisa blanca, un pantalón negro de tela y unos zapatos de cuero, para la representación del mesero; para el caso de la cabeza, no tiene vestuario.

Casting:

Actor: Jaime Gerardo Velasco

Para el papel se presentaron 7 actores.



Jaime Gerardo Velasco

SECUNDARIOS:

EXNOVIA

Prosopografía:

Estatura: 1,75 mts - Contextura: delgada
Color de piel: blanca Color de ojos: negros
Edad: mínimo 20 años
Peso: 40 kg Sexo: femenino

Etopeya:

Estudiante universitaria, una mujer de sentimientos sinceros, tuvo una relación buena con ÉL, lo traiciono y ÉL nunca la perdonó.

Vestuario:

Camiseta negra, y un suéter de lana.

Casting:

Actriz: María Fernanda Mena

Para el papel se presentaron 10 actrices.



María Fernanda Mena

083)

(082

CASTING

MAMAELLA

Prosopografía:

Estatura: 1,50 mts - Contextura: gruesa
Color de piel: blanca - Color de ojos: negros
Edad: mínimo 50 años - Peso: 60 kg
Sexo: femenino

Etopeya:

MAMAELLA trabaja en la cocina de un hotel, está separada del padre de ELLA, y en el momento está saliendo con alguien, un taxista que la acompaña a todas partes, pero el taxista tiene serios problemas de alcoholismo; MAMAELLA siempre llega tarde a su casa y por lo general no mira mucho a su hija, la quiere mucho aunque siempre tiene discusiones por las llegadas tardes de esta (ELLA); está contenta que su hija este con ÉL, ya que es una buena persona, no como ELOTRO, un ser prepotente, que cree tenerlo todo por tener dinero.

Vestuario:

Viste una levantadora blanca.

Casting:

Se buscó posterior a la convocatoria

ELOTRO1

Prosopografía:

Estatura: 1,70 mts
Contextura: gruesa
Color de piel: no determinado
Color de ojos: negros oscuros
Edad: mínimo 35 años
Peso: 80 kg
Sexo: masculino

Etopeya:

Profesional con una estabilidad económica, tiene su propio apartamento y una moto de la cual se siente muy orgulloso, busca a ELLA cuando no hay nadie más con quien salir, considera que es bonita pero no lo suficiente como para entablar una relación estable, sabe que ELLA está saliendo con EL, no le importa ya que cada que el (ELOTRO1) la necesite, ELLA estará ahí.



Enriqueta Escobar

(084) 085)

CASTING

Vestuario:

Chaqueta negra, pantalón negro y botas.

Casting:

Actor: Julio Cesar Ceballos

Para el papel se presentaron 3 actores.



Julio Cesar Ceballos

ELOTRO2

Prosopografía:

Estatura: 1,70 mts - Contextura: delgada
Color de piel: no determinado
Color de ojos: negros oscuros
Edad: mínimo 25 años - Peso: 70 kg
Sexo: masculino

Etopeya:

Estudiante universitario, tiene una relación de amigos con derechos con ELLA, discuten en un bar cuando se entera que ELLA está saliendo con ELOTRO1, el bar es el mismo en el que ÉL la conoce a ELLA.

Vestuario:

Chaqueta negra, pantalón oscuro.

Casting:

Actor: Oscar Andrés Mora

Para el papel se presentaron 3 actores.



Oscar Andrés Mora y Lady Montaña

CONDENADOS

Prosopografía:

Personas de distintas estaturas, contexturas, edades y sexo.

Etopeya: Seres atormentados, confinados en el infierno.

Vestuario: No especificado.

Casting: Se escogieron del total de los aspirantes.

CASTING

DEMONIOLIDER Y DEMONIOESCLAVO

Prosopografía:

Estatura: 1,60 a 1,80 mts - Contextura: delgados
Color de piel: no determinada - Edad: 20 - 60 años
Peso: 40 a 70 kg - Sexo: masculino y femenino

Etopeya:

Seres que atormentan, cuerpos de humanos y rostros extraños (utilizaran máscaras), su función es simplemente, infligir dolor; existen de dos tipos, los DEMONIOLIDER son los que ordenan, se distinguen de los otros por llevar un gabán y los DEMONIOESCLAVO llevan trajes que dejan ver mucha piel, siguen ordenes, no son muy astutos, son torpes, pero saben hacer su trabajo.

Vestuario:

El vestuario de los demonios se dividen en dos, los DEMONIOLIDER tienen un gabán, un pantalón negro y unas botas militares, los DEMONIOESCLAVO consta de un traje y una máscara, los cuales describiremos a continuación.

Casting:

Actores: Paola Ramirez , David Chavez, Jaime Gerardo Velásquez, Esteban Unigarro y Libardo de la Cruz

Para el papel se presentaron 10 actores.



Paola Ramirez



Jaime Gerardo Velasco



Esteban Unigarro



David Chavez



Libardo de la Cruz

INSECTO

Los insectos son pequeños demonios articulados, los cuales se describen a continuación, en los elementos de arte.



3. ELEMENTOS DE ARTE



Son los elementos que se ven en el cortometraje, se tiene en cuenta los decorados, la ambientación, el vestuario, los objetos que portaran los actores, los muebles en el set, entre otros.

Demonios como futuros muñecos articulados y máscaras.

Buscando un técnica de creación de imágenes surrealistas, me encontré con el método de **Dibujo Automático**, del libro Surrealismo (de Cathrin Klingsohr-Leroy, pág 70), cuyo método nos habla de un proceso no controlado y espontaneo, un dibujo de líneas sobre una hoja los cuales forman una red creada de manera casual, posteriormente pueden convertirse en ojos, rostros, partes corporales, entre otros, dependiendo de visión del autor.

Confieso que no es tan fácil como el texto lo indica, al ver que a pesar de tener muchas hojas llenas de líneas, no existía ninguna figura clara, o mejor aún, no despertaba la sensibilidad para reconocer dichas imágenes; esto hace que revise una vez más la definición de dibujo automático, entonces destaco las siguientes palabras que llaman mi atención: *un proceso no controlado, espontaneo y de manera casual.*

Es así como recuerdo la etapa en que dibujaba sin ninguna razón aparente, sin ningún motivo; me gustaba frecuentar un bar y sentarme a dibujar todo aquello que me rodeaba, o la versión subjetiva de lo que me rodeaba, cervezas, cigarrillos, gente, mesas, partes corporales, entre otros.

Busque los dibujos y observe unas formas “extrañas” que reflejaban un estado de goce, que mostraban una “libertad gráfica”.

Comprendo al mirar los dibujos, mi forma de crear, la cual consiste en dibujar en cualquier momento, sobre cualquier papel, sobre las cosas que están a mí alrededor.

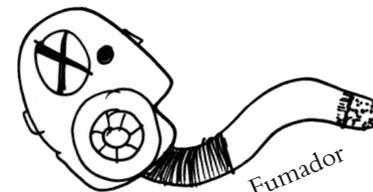
DIBUJOS EN EL BAR



Persona bailando



Borracho

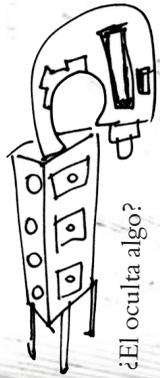


Fumador

Demasiado joven



¿El oculta algo?



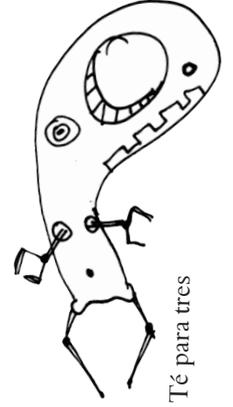
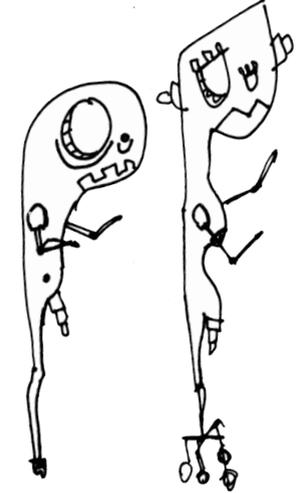
¿Mujer?



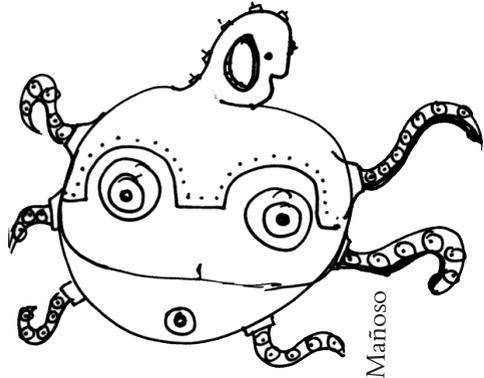
La foto



DIBUJOS EN EL BAR



Té para tres



Mañoso

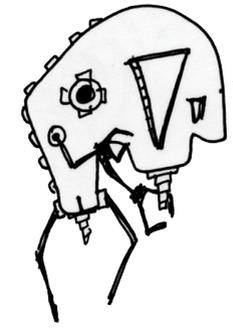
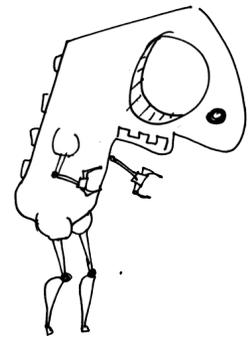


Mujer 2

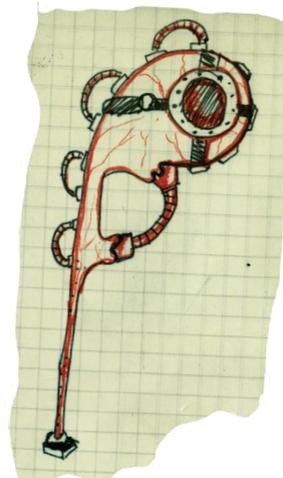
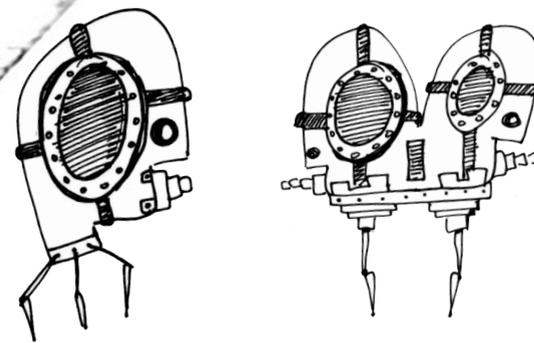
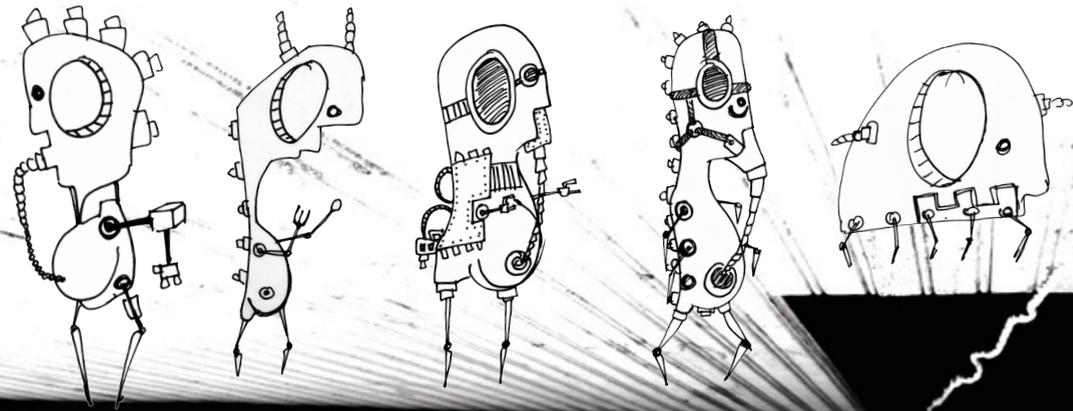
Para dibujar los demonios de Treiben, se tiene en cuenta que la depresión del protagonista es causada por una ruptura amorosa de una relación de corto tiempo, una relación que no llego a un nivel sexual como ÉL deseó.

Decido plasmar lo frustrante, el dolor de no poder llegar a esa relación sexual, quedando solo en el deseo sexual, desarrollar imágenes con un tinte erótico en sus formas y vestiduras, capaces de causar dolor al mismo tiempo, seres agresivos, desnudos o con unos trajes que permiten ver mucho (trajes eróticos) o que cubren muy poco, seres capaces de infligir dolor, seres mutados, combinación entre elementos orgánicos y artificiales, seres escafándricos, demonios, dioses.

BOCETOS DEMONIOS



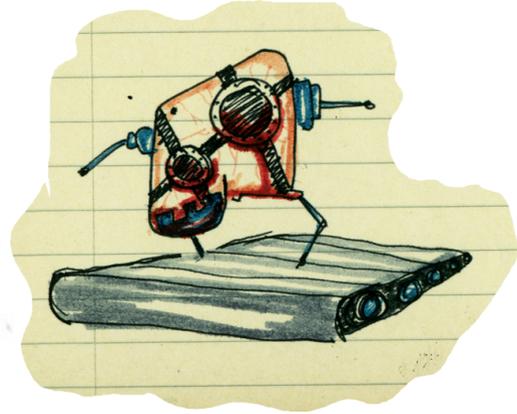
BOCETOS DEMONIOS



Estos seres posteriormente se convertirán en INSECTOS, muñecos articulados, máscaras y los trajes que llevarán los actores que interpretarán los papeles de DEMONIOESCLAVO y DEMONIOLIDER, a continuación miraremos como es la creación de los muñecos articulados y las máscaras en látex.

Creación de muñecos y máscaras en látex

Pasar de un boceto a una figura tridimensional, se convierte en un nuevo reto para Treiben, buscar un material que no sea rígido, que soporte las jornadas de la producción (grabación), que sea manipulable, y que asemeje una piel; hace que Treiben dirija su mirada hacia el látex.



La utilización de piezas en látex en el mundo audiovisual es diversa: maquillaje (heridas, quemaduras, coceduras), elementos corporales (orejas, narices, brazos), máscaras, títeres, entre otros. La creación de piezas en látex es un proceso de mucha paciencia, desarrollado a partir de la experimentación, pero al final se logra definir un método para la fabricación de elementos en látex.

Treiben realiza dos tipos de elementos: muñecos articulados y máscaras.

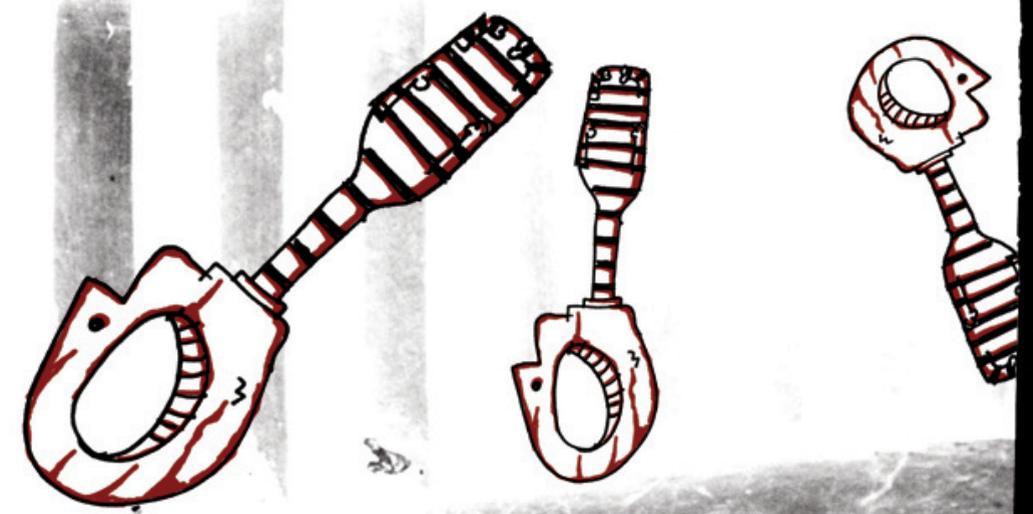


(094 - 095)

CREAR UN MUÑECO ARTICULADO

Para desarrollar un muñeco articulado se debe hacer los bocetos del mismo, además de realizar pruebas técnicas con un modelo a escala, para lograr especificar el tamaño óptimo de este modelo ante cámara.

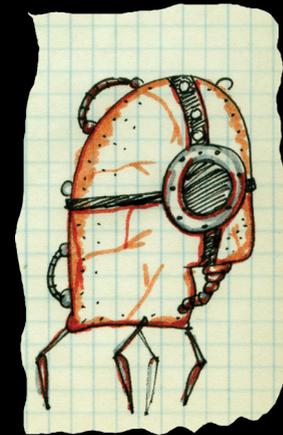
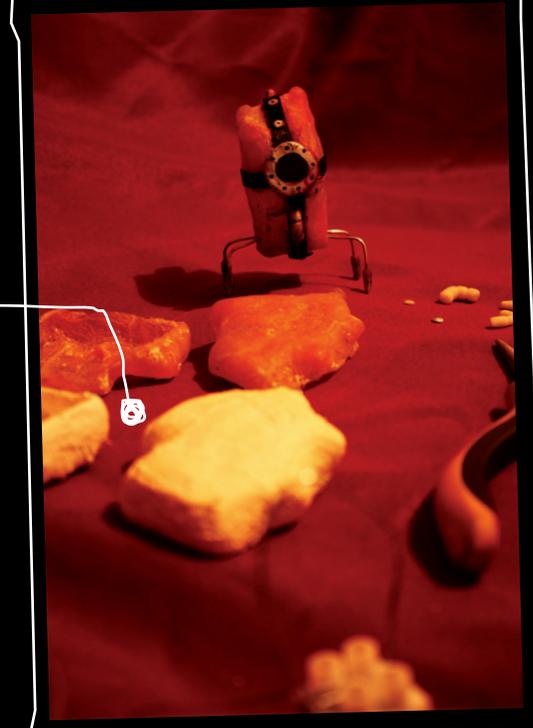
Cuando se tiene el boceto y el tamaño del muñeco, se procede a su creación en látex.



1. Desarrollar la estructura en alambre o un material resistente que permita ser manipulado con facilidad. Se debe tener en cuenta el movimiento de las articulaciones que tendrá el muñeco ante cámara.

2. Cubrir la estructura de metal con arcilla o plastilina, para posteriormente sacar un molde en yeso que permita su reproducción en látex.

3. Crear los accesorios en porcelanicon (visores, tubos, terminales patas), y telas (encajes) para los terminales.



Boceto del muñeco articulado

096) 097)

CREAR UN ELEMENTO EN LÁTEX

Si se desea desarrollar una máscara la cual va a ser utilizada por un actor, se debe tener en cuenta a demás de su forma, los orificios que permitan mirar y sobre todo respirar a dicho actor.



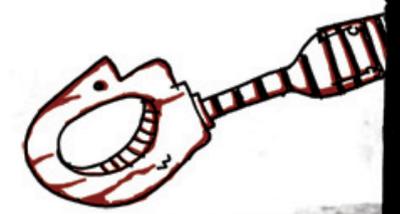
Caucho látex



Recipiente



Pincel



Azufre



1. Molde: tener una réplica en yeso del modelo a fabricar, los materiales utilizados para crear el molde son: arcilla o plastilina, vendas de yeso, un recipiente con agua y vaselina (si el modelo es un rostro).

2. Preparar el látex: se vierte el látex líquido en un recipiente, se mezcla con azufre para acelerar el proceso de secado.

3. Se limpia el molde para retirar excesos y el polvo, se recubre con aceite el cual permite retirar el látex seco del molde, se aplica varias capas de látex con un pincel (se debe tener cuidado en la aplicación de las capas de látex, la capa anterior debe estar bien seca, antes de aplicar una nueva capa).

4. Ya seco el látex se retira del molde de yeso con mucho cuidado.



Molde en arcilla



Boceto de la máscara

098)
099)

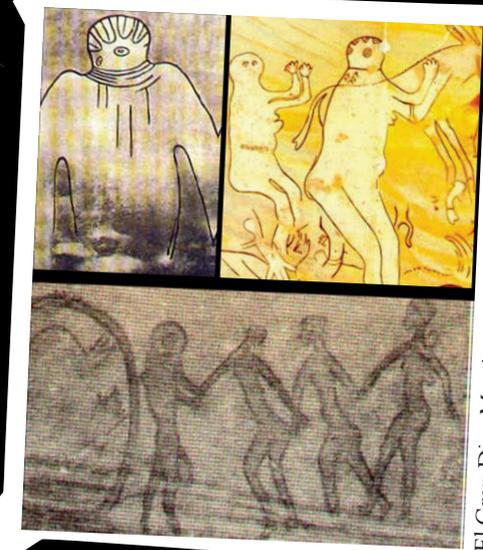
LAS MÁSCARAS ESTILO ESCAFANDRA



La creación de las máscaras se hacen en base al estilo logrado con los demonios INSECTOS, formas similares a un casco escafandra (escafandra es el traje utilizado por los astronautas).

La intención de este estilo escafandra consiste en otorgan de poder a los seres que poseen dichas máscaras (DEMONIOLIDER - DEMONIOESCLAVO), seres "superiores", seres con conocimiento del universo de Treiben.

La característica de poder, se sustenta bajo la teoría de Von Daniken (escritor suizo cuyos escritos son catalogados como seudociencia o pseudohistoria) en su libro "El Mensaje de los Dioses" (pág 70), el cual nos habla de la posibilidad de una intervención extraterrestre (una raza avanzada tecnológicamente) que colaboro con el desarrollo de la humanidad, y como vestigio de dicha intervención se encuentra representada de diversas formas por todo el planeta, esculturas, cuadros, descripción en pasajes de la biblia, en la escritura jeroglífica, entre otros; una representación interesante se ve en los mensajes rupestres del Tassili, Desierto del Sahara, en donde se mira la figura del gran Dios Marciano, con su casco escafandra, según Von Daniken.



El Gran Dios Marciano del Tassili - Desierto del Sahara

TRAJES DE LOS DEMONIOS

Al igual que las máscaras, los trajes que llevan los actores que interpretan el papel de DEMONIOESCLAVO, se asemeja a los demonios INSECTO, unos trajes diminutos que muestran mucha piel, trajes eróticos, que cubren los genitales.

Para el desarrollo de los trajes y de los accesorios, se tuvo la colaboración de Julieth Montaña estudiante de diseño de modas del Instituto Gran Colombiano José Mutis, la cual logro transportar los bocetos de los demonios en propuestas concretas.

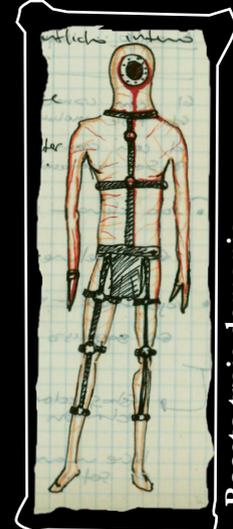
Para el caso del personaje DEMONIOLIDER, se diferencia de los otros demonios, por llevar un gabán y unos pantalones; estos gabanes se desarrollaron con la colaboración de la docente de diseñadora María Deyanira Ordoñez Burbano docente de diseño de modas del Instituto Gran Colombiano José Mutis.



DEMONIOESCLAVO



DEMONIOLIDER



Boceto traje demonio

4. CREACIÓN DEL SET CROMA Y LOCACIONES

La elección de un set para poder grabar y la elección de locaciones reales, es el resultado de múltiples datos a tener en cuenta.

En Treiben se contemplo los siguientes aspectos:

- 1) A nivel de imagen se busca lograr un contraste marcado entre blanco y negro, el problema de grabar en un escenario real y buscar dicho contraste, se dificulta ya que las cámaras de video a las que tenemos acceso, no logran captar estos dos colores de forma pura.
- 2) Grabar las escenas en exteriores, involucraría el manejo de una gran cantidad de luces, trípodes, logística, permisos, personas y esto se vería reflejado en los costos.
- 3) El manejo de luces en los escenarios reales, involucraría unas locaciones de techos altos para evitar que los trípodes salieran en escena.
- 4) La representación de escenarios dantescos a escala real, se vuelve bastante costoso, a pesar que dichos escenarios se necesitan en pocas escenas dentro del cortometraje.

De lo anterior, se decide crear un set croma el cual se remplazará por escenarios virtuales, ya que estos aminoran costos y la posibilidad gráfica es infinita; los escenarios virtuales además pueden tener un buen contraste sin importar si son exteriores o interiores, reales o surrealistas, en blanco y negro o en colores.

La necesidad de manipular (insertar o eliminar) en posproducción las luces que sean necesarias para cada escena, es una razón de peso para pensar en un set croma en el proyecto Treiben.

CROMA



El croma es una técnica utilizada tanto en el cine como en la televisión, la cual consiste en sustituir un fondo por otro, para lograr esto se utiliza una clave de color o Chroma key, la cual consiste en grabar un objeto o persona sobre un fondo de color uniforme, que posteriormente en posproducción se sustituye por otro.

100+)
(100)

Cualquier color puede servir para desarrollar el croma, pero se debe tener en cuenta que el color del fondo no debe estar presente en el objeto a grabar, en el caso de capturar una persona, el color del fondo puede ser el azul o el verde; en el caso de Treiben el color que se utiliza para el set croma es el verde.

Para lograr un buen efecto croma, se deben contemplar tres aspectos: fondo (tela o pintura), iluminación (lámparas de 500w) y cámara (la cámara semi profesional Canon Rebel XSI de 12 Megapíxeles).

CARACTERÍSTICAS DE UN SET CROMA

Las características que debe tener este set croma son:

- El fondo debe estar completamente iluminado.
- El fondo no debe tener arrugas, ni cortaduras, por lo tanto debe estar completamente lisa.



- Un fondo totalmente mate es difícil de iluminar, se debe buscar una tela con un nivel de brillo aceptable.
- Se debe desarrollar dos sistemas de iluminación, una para el fondo y el otro grupo para los actores.
- Los actores no deben proyectar su sombra en el fondo, por lo tanto se debe alejar al actor mínimo dos metros del fondo verde.
- La planeación de los encuadres, ángulos, criterios de composición a trabajar en el set croma, son elementos que se deben planear antes de grabar cada escena.

DESVENTAJAS

Las desventajas que se presentan en un efecto croma:

- El ruido que puede dejar una cámara de bajo costo, es un problema común de dicho efecto.
- Problemas en el momento de recortar el objeto del fondo verde, al no tener una buena iluminación los recortes no serán muy nítidos.

MANOS A LA OBRA CON EL SET CROMA

1) Se debe tener en cuenta el espacio físico para montar el set, un lugar en el cual se pueda colocar el fondo verde y tener un control estricto de la luz, preferiblemente un espacio cerrado bastante espacioso.

El lugar en donde se montó el set, corresponde a una bodega ubicada dentro del Centro Cultural Palatino de la Universidad de Nariño, la cual tiene unas dimensiones de 4.72 mts de ancho, 16.86 mts de largo y 3.17 mts de alto.



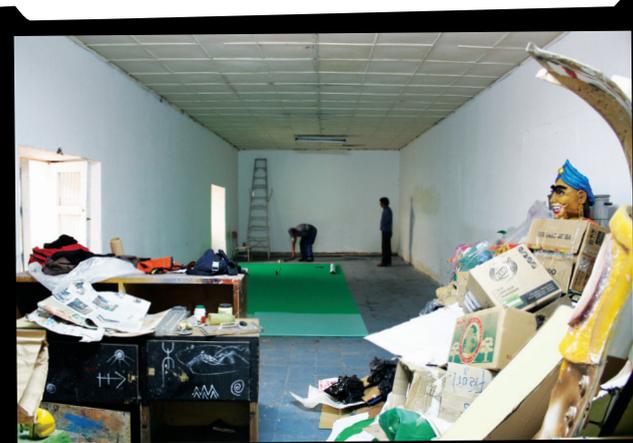
Bodega del Centro Cultural Palatino

(104) (105)

2) El segundo elemento a buscar es el fondo.

En Treiben se utilizó como fondo un material impermeable de color verde, teniendo en cuenta que el piso de la bodega era bastante húmedo, y sería desastroso trabajar con una tela en esas condiciones.

El tamaño de la tela es de 4,5 mts de ancho por 10 mts de largo.



Extendiendo el fondo utilizado en el set croma



3) El sistema de luces utilizado tanto para el fondo como para los actores, se hacen en base de lámparas alógenas de 500w y 150w, bombillos de 200w, teniendo en cuenta el bajo costo "económico" de dichos elementos.

Para el fondo se utilizaron 5 lámparas de 500W, y la distribución fue la siguiente: tres lámparas sujetadas del techo y dos lámparas desde el piso puestas sobre trípodes.

Para los actores, se utiliza 2 lámparas de 500w, 2 bombillos de 200 w y 2 lámparas de 150w, las cuales se utilizan dependiendo de las indicaciones del guión técnico.



Luces y trípodes utilizadas en el set

4) Elaboración de trípodes que se utilizan dentro del set. En Treiben, se desarrollaron un total de 7 trípodes de luces, 4 pequeños de (1 metro de altura con un brazo de 65 cms) y 3 grandes (2,20 metros de altura y un brazo de 1, 65mts).

5) El montaje del set duro 7 semanas (del 8 de febrero al 27 de marzo de 2010), en las cuales se instaló el fondo verde, las luces que van dirigidas hacia el fondo, se realizó una instalación eléctrica para regular la corriente que ingresa al set y la creación de los trípodes a utilizar.



Set croma de grabación de Treiben

LOCACIONES REALES

Algunas escenas de Treiben se rodaron en escenarios reales, teniendo en cuenta el número de actores, y las dificultades técnicas; los escenarios son:

- **Bar Friends**, ubicado en la cr 29 # 15-74 centro, se escogió este escenario teniendo en cuenta que en el set croma se pueden grabar máximo 4 personas,

y en la escena del bar se necesitaban cerca de 10 actores interactuando entre sí, además de los movimientos de cámara que se quiere desarrollar, ya que se desea realizar un plano secuencia.

- Escalas de la biblioteca Alberto Quijano de la Universidad de Nariño, por la estructura de dichas escalas y el ángulo de la cámara (cenital), se hace muy complicado desarrollarlo en el set croma.

- Teatro Imperial Universidad de Nariño, en la búsqueda de texturas en pisos y paredes, se encontró unas habitaciones en la parte posterior del teatro, en las cuales se decidió grabar al ver en ellas un estilo interesante.

Antes de continuar con la fase de producción, se debe desarrollar un desglose de guión y un plan de rodaje.



Teatro Imperial UDENAR



Biblioteca Alberto Quijano UDENAR



Teatro Imperial UDENAR

5. DESGLOSE DE GUIÓN Y PLAN DE RODAJE

DESGLOSE DE GUIÓN

El desglose de guión consiste en desarrollar una lista detallada de las necesidades y elementos necesarios para la historia, ordenada por escenas, donde se especifica: los actores que estarán en la escena, una descripción rápida de las acciones, el vestuario, elementos de escenografía, la utilería, entre otros.

Este desglose se debe desarrollar para cada una de las escenas del cortometraje, y se debe revisar antes de comenzar a grabar.

A continuación el desglose de guión para la escena 5.

HOJA DE DESGLOSE DE GUIÓN TREIBEN

PAGINA DE GUIÓN	10
TOTAL PAGINAS	63
TIEMPO EN PANTALLA	40 segundos

EXTERIOR	
INTERIOR	x

NOCHE	x
DIA	

DESCRIPCION EL y ELLA en la sala de ELLA, EL le entrega el libro de poemas

ESCENA 5

PERSONAJES	ACTORES	VEST	EXTRAS
ELLA EL	Mishel Edwin	EL 2 ELLA 2	
ESCENOGRAFIA	UTILERIA	EFECTOS ESPECIALES	
MUEBLE GRANDE 1 MUEBLE PEQUEÑO 1 MESA DE CENTRO	1 LIBRO ROJO 1 MALETIN ROJO 1 ELEMENTO DECORATIVO EN LA MESA DE CENTRO		
MAQUILLAJE	VESTUARIO	VEHICULOS/ANIMALES	
ELLA no maquillaje	EL 2 ELLA 2	con su pantalón gris, y el buzo azul pantalón, con pocos accesorios, y poco maquillaje	

PLAN DE RODAJE

Además de tener un desglose de guión, se debe desarrollar un *plan de rodaje*, el cual consiste en agrupar los distintos desgloses que se han desarrollado, según las características de cada cortometraje, disponibilidad de los actores, exigencia de la escena, locaciones compartidas exteriores o interiores, tiempo asignado de grabación en cada locación y en el set croma, entre otros.

El plan de rodaje debe tener los siguientes elementos: nombre del cortometraje, productora, director, personajes dentro del corto, nombre de los actores, días de grabación, jornadas, escenas, descripción de las escenas, entre otros.

A continuación miraremos el plan de rodaje que se estipuló para la primera semana de grabación de Treiben, teniendo en cuenta que esta semana correspondió a semana santa, por lo tanto solo se pudo grabar hasta el día miércoles a medio día.

PLAN DE RODAJE TREIBEN

CORTOMETRAJE TREIBEN				PRODUCTORA ARTURO D									
DIRECCIÓN ARTURO D				1	2	3	4	5	6	7	8		
				L	M	M	J	V	S	D	L		
				29	30	31	1						
NUM	PERSONAJES	ACTORES	DÍAS	M	T	M	T	M	T	DESCANSO			
1	ELLA	Mishel Montaña	3	1	1	1							
2	EL	Edwin Jaramillo	3	1	1	1							
Extras				0	0	0							
ESCENAS				10 (M)- 17, 19(T)	5 (M)- 8, 30 (T)	3 (M)							
				Discusión infidelidad	EL le entrega el libro	Caminata fuera del bar							

Un plan de rodaje debe ser lo más flexible posible, para adecuarse a los problemas que se presentan durante la producción.

FASE DE PRODUCCIÓN

Esta fase consiste en desarrollar del rodaje o grabación del cortometraje, siguiendo las especificaciones del guión técnico, los desgloses de guión y el plan de rodaje; involucrando al elenco de actores y el equipo técnico en el set y en las distintas locaciones.

Esta fase se divide en dos:

- I. Grabación de imagen.
- II. Grabación de diálogos.

Se debe grabar por separado tanto imagen como audio, teniendo en cuenta el tipo de animación (pixilación) en el que trabaja Treiben, la cual consiste en registrar con una cámara de fotografías, una serie de imágenes que posteriormente generan movimiento, situación que implica que la grabación del audio se haga por separado, este tipo de grabación se denomina doblaje.

I. GRABACIÓN DE IMAGEN

El número de escenas grabadas en Treiben fueron 23, con un total de 116 planos, de los cuales 101 se desarrollaron en el set croma (Centro Cultural Palatino) y 15 en exteriores (bar, escalas e Imperial), se capturaron un total 37.563 fotos, en un tiempo estimado de 14 semanas (periodo comprendido entre el 29 de marzo al 30 de junio de 2010), con una intensidad promedio de media jornada diaria, de lunes a viernes.

Grabar el cortometraje Treiben, se convirtió en un reto diario, ya que son innumerables las situaciones que se presentan al momento de desarrollar la producción, problemas de horarios con los actores, complicaciones con los vestuarios, problemas con la locación, inconvenientes de última hora, entre otros, esto hace que se desarrolle un plan de rodaje "inmediato" de un día para otro, como se explico anteriormente.

Algunas consideraciones durante el rodaje:

- Se decide grabar a media jornada, ya que los actores en su mayoría son estudiantes universitarios, y el tiempo restante lo dedican a sus actividades académicas; cabe resaltar que los actores principales son los que más tiempo estuvieron en el set, a diferencia de los actores secundarios, los cuales grabaron en pocas escenas.
- En el set se podía grabar simultáneamente 4 actores como máximo, pero dependiendo del ángulo de la cámara, y el plano requerido, este valor variaba, llegando incluso al trabajo con un actor en el set.



- Script (responsable de la continuidad), es la persona en cargada de supervisar la continuidad en la grabación, lleva además el control de los tiempos de grabación, y controla entre otros aspectos, la omisión de detalles registrados en el guión. Al no tener un script, durante la producción de Treiben, se recurrió a la selección de fotografías claves, para ver los detalles de: posición de los actores y la luz de cada toma, teniendo en cuenta que los planos de cada escena no se desarrollaron de manera continua.

- Para grabar en las locaciones reales, se tuvo que contar con la disponibilidad de cada locación, por ejemplo, en el caso del bar, el día en que se logró el permiso para la grabación, fue el domingo en la tarde, día en el que se mantiene cerrado el establecimiento.

- La confirmación un día antes de cada actor es fundamental, ya que de esto depende ratificar o cambiar la escena a rodar.

II. GRABACIÓN DE DIÁLOGOS

La grabación se desarrollo a una vez terminado el rodaje en el set y en las diferentes locaciones, esta etapa de grabación de audio duro aproximadamente 2 meses, la cual se desarrollo en el apartamento del sonidista Daniel Revelo, creador de jingles y productor musical.

El proceso para la grabación de audio consiste en el registro digital de los diálogos de los actores con el software Adobe Audition, a estos registros digitales se les realiza la edición de sonido, la cual consiste en la depuración de defectos tanto de pronunciación, entonación, ganancia, entre otros; posteriormente se exporta en formato WAV (waveform audio file format, formato de audio digital normalmente sin compresión de datos, admite archivos mono y estéreo). Estos audios se insertan en la etapa de posproducción.



Daniel Revelo y Lady montaña

Antes de comenzar con la etapa de posproducción (animación), se debe tener registrado el audio de cada unos de los actores presentes en cada escena, ya que estos dan los tiempos de la animación.

Cabe resaltar que la actuación es fundamental en el registro de los diálogos, aunque los actores no miran la imagen de lo que grabaron, se hizo necesario contextualizar cada una de las sesiones, mostrándoles el story board.

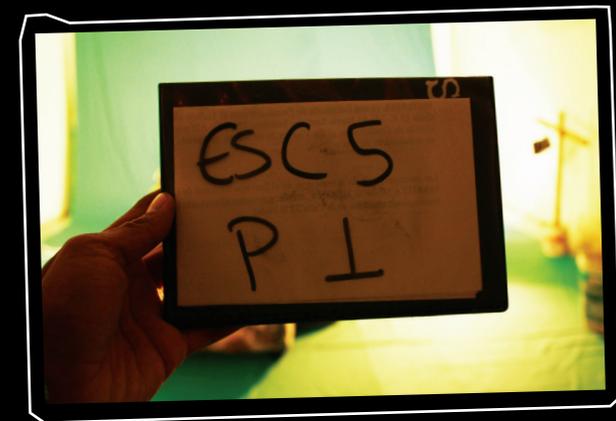
FASE DE POSPRODUCCIÓN

Etapa de posproducción, edición (televisión) o montaje (en cine), el software utilizado para esta etapa es Adobe After Effects CS 3 para la edición de video, Adobe Photoshop CS 3 para el retoque de imágenes, Adobe Audition 1.5 para la edición de sonido.

En esta fase se manipula el material grabado en la producción, las siguientes actividades se desarrollan en esta última etapa:

- a. Clasificación y selección del material de producción.

- b. Creación de fondos virtuales.
- c. Selección y creación de sonidos (diálogos, ambientes, efectos y música).
- d. Montaje final, corrección de imagen, asignación de luces y efectos, sincronización de imagen y audio.



Claqueta escena 5 plano 1

A. CLASIFICACIÓN DEL MATERIAL DE PRODUCCIÓN

Lo primero que se hace es ordenar en carpetas el material por número de escena y dentro de esta la indicación de plano correspondiente a cada escena, para lograr este orden, nos valemos de la información suministrada por la claqueta. En el caso de Treiben, se conto con una claqueta muy básica pero funcional, en la cual se anoto al iniciar la secuencia de imágenes, el numero de la escena y el plano correspondiente.

(116)
(117)

Con este material clasificado, se selecciona los planos mejor logrados según el guión técnico, los cuales formaran parte de la primera edición en bruto.

B. CREACIÓN DE FONDOS DIGITALES

El proceso de la creación de fondos virtuales, parte de las indicaciones del story board presente en el guión técnico, para el caso de Treiben, se tomaron un total 6144 fotos de diversos elementos, puertas, paredes, texturas, pisos, habitaciones, muebles, mesas, entre otros; estas imágenes son tratadas en Photoshop para hacer los retoques necesarios para ajustarlos a la escena, posteriormente se ingresan a un programa de manejo de 3d para darles el ángulo requerido para cada plano, y posteriormente se acopla con la animación.

Lo primero que se especifica es la resolución del video, en Treiben se trabajo a una proporción 16:9, con un ajuste HDTV (ancho de 1920 pixeles por 1080 pixeles de alto); es importante especificar la resolución para comenzar a trabajar los fondos según estos requerimientos técnicos.

En la escena 5 está planificado trabajar con una sala digital, veamos la construcción y el ajuste del fondo virtual con la imagen de los actores en el set croma.



En el story board se muestra una sala en la cual se encontraba **ÉL** con **ELLA** sobre un mueble, **ELLA** se encuentra recostada sobre **ÉL**.



En la producción (grabación), se modifico el plano para contextualizar mejor la escena, paso de un plano medio a un plano general.



A continuación a la imagen se le aplica el efecto croma, el cual permite quitar el fondo de color verde.



A la imagen se le inserta el piso, además de la inclusión de puertas con un nivel de desenfoque.



Se inserta los muebles restantes y la mesa de centro.



Para finalizar el escenario se inserta la pared y un cuadro sobre ella.

118)
119)

C. SELECCIÓN Y CREACIÓN DE SONIDOS

La selección y creación de los sonidos para Treiben se hace en conjunto con el sonidista Daniel Revelo, ya que él tiene la posibilidad de tratar los sonidos con un mayor profesionalismo, teniendo en cuenta su experiencia en el campo musical.

El audio es un elemento fundamental dentro del cortometraje, por lo tanto se debe prestar la misma importancia al audio como a la imagen.

Cuando se habla de sonido dentro de una obra audiovisual se puede clasificar en cuatro tipos: diálogos, ambientes, efectos y música.

DIÁLOGOS

Estos se grabaron en la etapa de producción, pero se hizo necesario corregir algunos diálogos, de los cuales se selecciona los fragmentos de pista con mejor calidad en intensidad, intensidad de voz y tono.



AMBIENTES

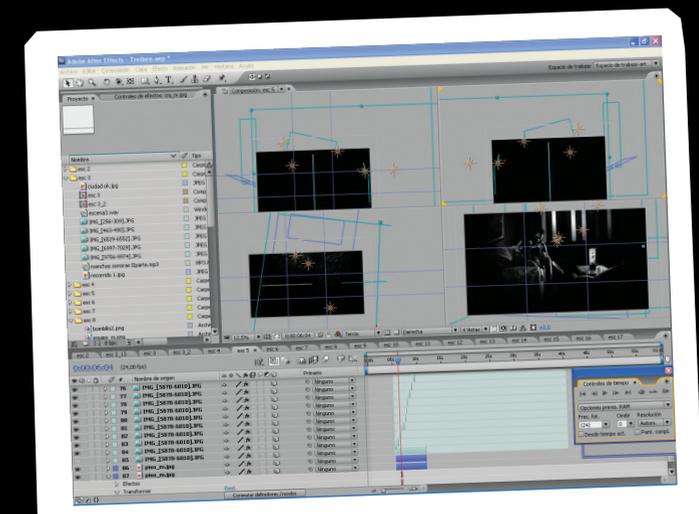
consiste en la creación o selección de atmósferas que den continuidad y fondo a nivel de audio en la escena, ejemplo: sonidos de ciudad exterior, sonidos de bar, ciudad escuchada desde la habitación, entre otros. Las atmósferas en Treiben deben estar acordadas con el tema de la depresión, deben transmitir este estado de adormecimiento, dolor y soledad.

EFFECTOS

los efectos sirven para reforzar la escena, pasos, botellas, mover objetos, estos sonidos se los puede capturar de librerías (banco de sonidos), de manera directa (tomados el día de la grabación) o desarrollar foley (reproducción de sonido en un estudio de grabación con diversos materiales que asemejen el sonido requerido, chatarra, llantas, cajas, entre otros).

MÚSICA

La música se puede descargar de sitios públicos de licencia gratuita o componer la música para el cortometraje, cabe resaltar que se debe tener los derechos de cada canción colocada en el corto.



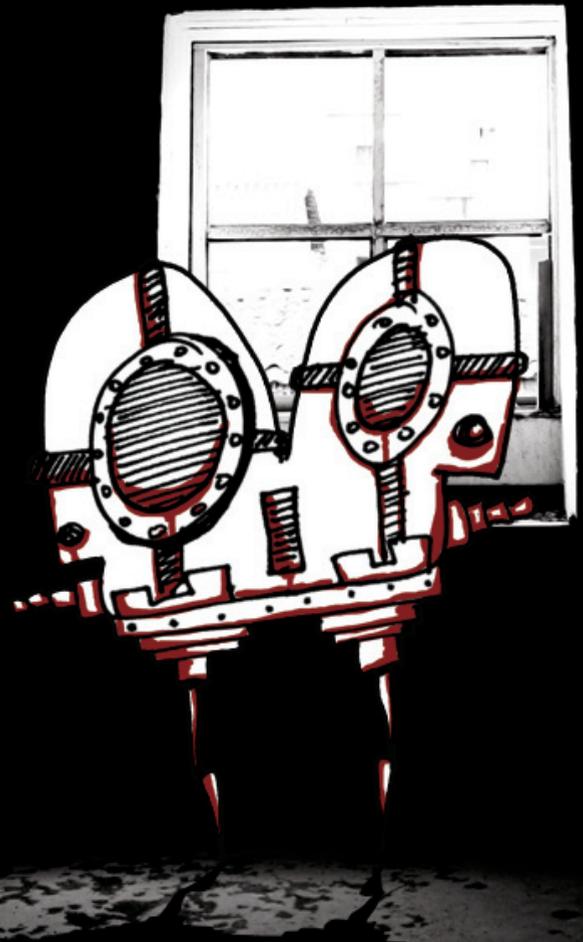
D. MONTAJE FINAL, SINCRONIZACIÓN DE IMAGEN Y AUDIO.

Cuando se tienen los elementos seleccionados y creados: selección del material, fondos virtuales y los sonidos correspondientes a cada escena, procedemos a integrar todos los elementos en After Effects.

(120) (121)

CORRECCIÓN DE COLOR

La secuencia de imagen se inserta en una nueva composición, la cual debe tener las medidas HDTV mencionadas anteriormente, a esta secuencia de imágenes se les debe hacer un ajustar el color, miremos la escena correspondiente a una locación real.



Esta es la imagen tomada en el bar.



Se cambia la imagen a escala de grises.



Se ajusta el brillo y contraste de la imagen en escala de grises.



Se realiza el efecto de preservar el color verde de la botella, nótese que es el único elemento que tiene color en la escena, cabe anotar que la botella originalmente tiene el color verde, pero fue necesario intensificar dicho color fotografía por fotografía en photoshop.

INSERCIÓN DE LUCES DIGITALES

Cuando se tiene la secuencia de imágenes con las respectivas correcciones de color, se inserta las luces digitales para destacar los elementos representativos de cada escena. Esta inserción de luces cobra mayor importancia en las escenas cuyos fondos son virtuales, ya que se puede reforzar la intensidad dramática y narrativa de la escena.

Veamos un ejemplo de cómo se ajusta la escena 5, a la cual se le incluyo una sala como escenario virtual, visto anteriormente.

Se utilizan un total de 5 luces digitales para lograr darle la atmosfera final a la escena.

Comenzaremos en la última imagen de la creación de la sala digital, lo primero es colocar una luz dirigida hacia ellos, pero no es suficiente ya que el resto de elementos quedan a oscuras, entonces se inserta una segunda luz que se dirige a la lámpara que se encuentra sobre la mesa de centro, se inserta una tercera luz la cual apunta a la puerta, una cuarta luz dirigida al cuadro que está en la pared izquierda, y una quinta luz que apunta al piso cerca de la puerta.

Inserción de 5 luces digitales

(122) (123)



Montaje actores y fondo virtual sin luces



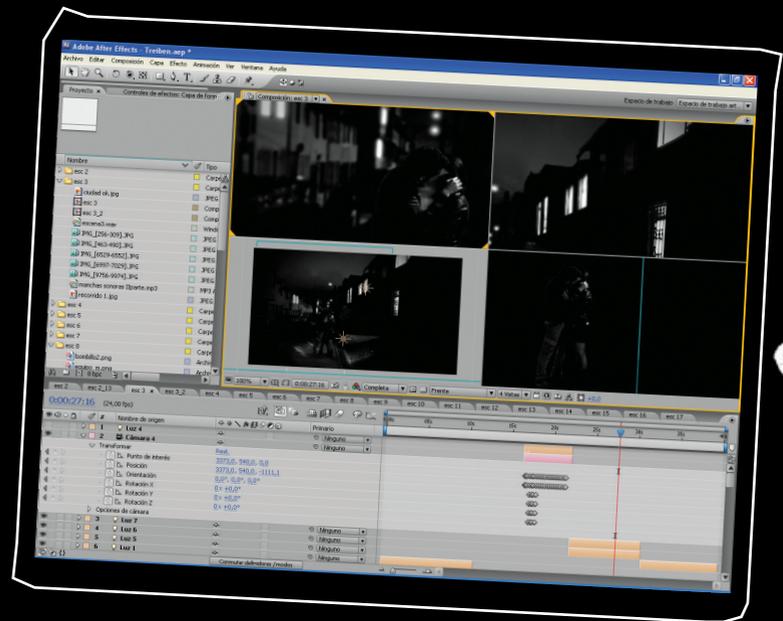
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



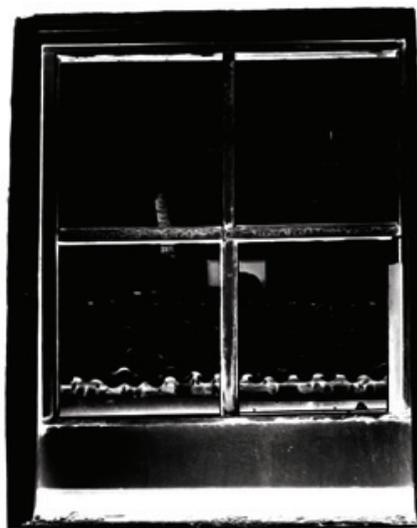
INSERCIÓN DE AUDIO Y SINCRONIZACIÓN CON LA IMAGEN

En este momento, cuando la imagen del cortometraje se encuentra lista, se procede a insertar los audios y a sincronizar la imagen con sus respectivos sonidos, los diálogos dan los tiempos de duración de cada secuencia de imagen, los sonidos ambientes y los efectos dan mayor credibilidad a la escena en conjunto con la musicalización.

Cabe anotar que la edición es una etapa de construcción y no de cierre como común mente se cree, es mucho más que hacer cortes y posteriores adiciones, la edición es una etapa que no se debe desarrollar a la ligera, es una etapa de entrega y goce, ya que se puede experimentar, con los sonidos, con el ritmo de las imágenes, es en esta fase cuando se vuelve concreto el cortometraje.



CONCLUSIONES



* El trabajo en conjunto con otras disciplinas (en este caso con la psicología), enfrenta y enriquece a los diseñadores a nuevos retos y distintos problemas, y es a través de la investigación y la experimentación gráfica, como se puede hacer frente a dichas inquietudes; esto hace que el diseñador potencialice su parte creativa, permitiéndole crear de manera diversa distintas piezas gráficas a partir de nuevos conceptos.

En el caso de Treiben la pieza audiovisual se convierte en una herramienta de apoyo sicoterapéutico generada desde la perspectiva de un diseñador gráfico con la asesoría constante de un profesional en psicología.

* La experimentación con diversos materiales: látex, telas sintéticas, tubos de plástico, taches, clavos, entre otros, dotó al proyecto de una interesante gráfica depresiva, presente tanto en sus ambientaciones, como en la representación de sus personajes.

* A partir de las pruebas técnicas en el proceso de producción audiovisual se identificaron variables y constantes para el adecuado desarrollo del proyecto; tal es el caso de la utilización del set croma, antes de comenzar las grabaciones con los actores, se tuvo que desarrollar innumerables pruebas para lograr identificar el numero y el orden de las luces, que debían iluminar tanto el fondo como el actor.

* La manipulación de la luz en un audiovisual, es más que un elemento a dirigir sobre un objeto, escenario o personaje; la luz modifica el aspecto de los objetos presentes en la puesta en escena, logrando transmitir emociones al espectador, permitiéndole a este último identificarse y adentrarse en la historia. De igual forma aspectos como el sonido, vestuario y ambientación contribuyen a mejorar la intensidad narrativa de la historia.

* El diseño gráfico no puede estar ajeno a las problemáticas sociales de su entorno (en este proyecto la problemática social es la depresión psicológica), y el diseñador puede generar desde su visión, estrategias comunicacionales que aporten a la solución de dichas dificultades. Cabe resaltar que es necesario el trabajo interdisciplinario con profesionales que aporten los contenidos a los mensajes visuales representados por el diseñador, en este caso se contó con la asesoría constante de un sicólogo con enfoque psicoanalítico.

* El diseñador gráfico encuentra en la animación, el camino para adentrarse en el lenguaje audiovisual, ya que en esta técnica se manifiesta de manera tangible el aporte del diseño gráfico como realizador cinematográfico y no solo como asistente en el proyecto audiovisual. El diseñador que se desempeña en la animación, se encarga de desarrollar elementos diversos como: story board, grabación de sonidos, escenografía, iluminación, vestuario, accesorios, entre otros. Adicionalmente al trabajo gráfico, se crea la historia, que en conjunto imagen, sonidos y relato, componen un lenguaje audiovisual.

* Un proyecto de animación, integra distintos saberes, potencializa el trabajo en equipo, permite reconocer y valorar el aporte del otro, es por eso que se conforma un equipo para las distintas fases del proyecto, y dentro de estas fases unos diversos departamentos: producción, fotografía, arte, sonido y montaje. Aunque este proyecto contó con algunas limitantes de producción logró ser realizado en su totalidad con un equipo humano básico, lo que contribuyó a que se ampliara el tiempo de ejecución, pero no por esto logra crear un cortometraje de gran nivel.

BIBLIOGRAFÍA

