Bajo el puente

Memoria - Creación - Animación

Amanda Paola Malagón Acevedo
John Fredy Rodríguez Salazar

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Facultad de Ciencias y Educación
Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Artística
Bogotá, D.C. - Colombia
2021

Bajo el Puente

Memoria - Creación - Animación

Amanda Paola Malagón Acevedo
John Fredy Rodríguez Salazar

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciados en Educación Básica con énfasis en Educación Artística

Asesor
Jesús Alberto Motta Marroquín

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Facultad de Ciencias y Educación
Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Artística
Bogotá, D.C. - Colombia
2021

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo a todos aquellos que pese a todo preservan su amor e interés por educar a través del arte.

Agradecimientos

Agradecemos a nuestras familias y amigos que nos apoyaron en el desarrollo de este proyecto, Gracias al Maestro Jesús Alberto Motta Marroquín por creer en nosotros y a la licenciatura en educación artística de la facultad de ciencias y educación de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Resumen analítico RAE

Título del texto:	Bajo el puente *Memoria - Creación - Animación*
Nombres y Apellidos de los Autores:	Amanda Paola Malagón Acevedo, John Fredy Rodríguez Salazar
Lugar:	Bogotá, D.C. - Colombia
Descripción:	La siguiente investigación - creación en educación artística tiene como fin, elaborar un tráiler animado a partir de una experiencia audio visual para resignificar los procesos en la lectura de la imagen en la escuela.
Palabras Claves:	*Memoria, investigación, animación, audiovisual, proceso creativo, experiencia, educación artística.*
Conclusiones:	En base a la investigación y experiencias recogidas en este trabajo, se logra evidenciar que la animación como proyecto audiovisual es interdisciplinar en las artes, lo que permite realizar ejercicios reflexivos en el proceso de aprender-hacer, experimentando en torno a un objetivo específico para así poder explorar el arte como un todo en la educación artística.
Bibliografía:	- JOHN HALAS, ROGER MANVELL (1970): the technique of film animation. Londres: focal Press Ltd - CARLOS SANTA, RICARDO ARCE, MAURICIO DURAN, JUAN MANUEL PEDRAZA, CECILIA TRASLAVIÑA, BIBIANA ROJAS, ALEJANDRO GUZMÁN,JUAN ALBERTO CONDE, DIEGO HERNANDO SOSA, CAMILA COAGUA, DIEGO RÍOS, JACQUELINE COLMENARES, (2014):cuadernos de cine Colombiano No.20 Animación en colombia una historia en movimiento. Bogotá.Nueva época / cinemateca distrital gerencia de artes audiovisuales idartes.

- ANDRÉS ROMERO BALTODANO (2013): Palabras fantasmas, pantallas voraces: (apuntes para la construcción de un guión cinematográfico creativo). Bogotá. Editorial politécnico grancolombiano.

- SIMONE DE BEAUVOIR (1970): La Vejez. París.

- YURY FERRER FRANCO (2016): *Guía básica para la escritura académica de los estudiantes de pregrado. Bogotá.*

- JUAN ANTONIO CUELLAR, MARÍA SOL EFFIO (2010) Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. Bogotá. Ministerio de Educación Nacional.

- AYLWIN DE BARROS, N.; GISSI BUSTOS, J.; KISNERMAN, N. Y REYES GÓMEZ, M. (1977). Taller. Integración de teoría y práctica. Buenos Aires: Editorial Humanitas

- CARGOCOLLECTIVE (2016): Hoja de atrás. Bogotá. http://cargocollective.com/nubol/hoja-de-atras

- ACASO MARIA (2018): rEDUvolution. Madrid. https://mariaacaso.es/educacion-disruptiva/la-certificacion-medio-la-certificacion-objetivo-cifuentes-tfm-la-universidad-fraude/

- GALÁN FAJARDO, ELENA (2007): Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. Madrid. Revista del CES Felipe II. 2007, nº 7 https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/5554

Resumen

El presente trabajo parte del interés hacia la narración audiovisual en especial el cine animado, siendo esta una de las técnicas fílmicas que más ramas de las artes cohesiona dentro de su desarrollo, como lo son la literatura, la música, el teatro, como también el uso de marionetas y demás elementos de las artes plásticas y visuales. Considerando que este es un género de poca exploración en el país, es pertinente fortalecer la investigación relacionada con la producción cinematográfica de carácter animado.

Dentro del presente documento, se hace una revisión histórica en todos aquellos elementos que posibilitan el proceso de animación como también de todas aquellas etapas relacionadas al proceso creativo y el desarrollo de un proyecto audiovisual animado.

Estos espacios de creación audiovisual pueden ser una herramienta que complemente los programas académicos en educación artística ya que proponen espacios donde convergen diferentes ramas del arte, que funcionen en base a proyectos institucionales donde se fomente el trabajo en equipo, la responsabilidad en la asignación de cargos y el fortalecimiento en habilidades creativas en el campo artístico.

Abstract

The present work begins from the interest in audiovisual narration specifically animated film, this particular filming technic requires a broader number of arts fields for its development such as literature, music, theater, there is also marionette use and other plastic and visual arts elements. Taking into account this genre has not been explored in the country, it is relevant to strengthen research efforts related to animated cinematographic production.

In this document, a historical review is made over all elements which enable the animation process, all stages related in the creative process and the development of an animated audiovisual project.

These audiovisual creation spaces can be seen as a tool that compliment academic programs in artistic education because they propose a converging place where a number of different arts fields that work based on institutional projects where teamwork, responsibility in task designation and strengthening of creative abilities in the artistic field can be promoted.

Índice

Introducción **8**

Objetivos **9**

Capítulo I **10**

Época de iniciación del juego y la invención a la animación ***20***

Anima-se la vanguardia era del cine químico, primeros experimentos 34

Época de experiencias y nuevas técnicas, metamorfosis del formato-imagen en movimiento **42**

Tránsito orgánico al formato digital ***46***

Capítulo II **49**

Creación del proyecto audiovisual - Guiones ***49***

Guía de observación en la creación de personajes ***58***

De la imagen en movimiento a la producción y post-producción 73

Capítulo III ***82***

Bibliografía ***88***

Webgrafía **89**

Anexos **90**

Anexo 1: ***90***

Anexo 2 **96**

Anexo 3: **111**

Introducción

La presente investigación, tiene como fin establecer una experiencia audiovisual relacionada con la animación, siendo esta un medio expresivo interdisciplinar del arte, que permite desarrollar procesos creativos en torno a la experiencia y el aprendizaje.

La característica principal de este trabajo es presentar los procesos logrados a través de la investigación, sistematización y creación relacionados con la animación, que son puestos en práctica de forma autodidacta para realizar propuesta pedagógica que se adapten al entorno en el que se desarrollan.

Un proceso audiovisual implica el tratamiento de diversos procesos artísticos que abarcan desde la creación literaria, pasando por la plástica en la creación de personajes y escenografía, hasta el uso de programas especializados en la edición de audio y video.

En la actualidad la implementación de proyectos audiovisuales en procesos educativos no es común, a pesar de que vivimos en un contexto donde las nuevas tecnologías coexisten en todo momento en nuestro entorno y ahora más en las escuelas, esta investigación plantea identificar metodologías que permitan el desarrollo de un proyecto audiovisual, planteando un estudio histórico de las herramientas y cómo estas hoy en día pueden ser objetos de estudio y de re-interpretación en el aula.

Teniendo en cuenta la necesidad que existe de generar nuevos espacios formativos que promuevan la creación de nuevos espacios artísticos que fomenten la restauración de la socialización y el trabajo en equipo, tan necesarias en el contexto actual.

Objetivos

Objetivo general

Idear, divulgar y validar un tráiler a partir de una experiencia piloto audiovisual para la elaboración de una narración animada con composiciones plásticas y visuales que resignifiquen la lectura de la imagen en la cultura escolar.

Objetivos específicos

- Reconocer y analizar la historia y evolución de la animación a través del tiempo.
- Imaginar y realizar una experiencia multimedia en animación.
- Reconfigurar herramientas digitales en una narración audiovisual que dimensione la sintaxis de la imagen.
- Presentar y validar el proceso artístico - pedagógico de investigación - creación en educación artística.

Capítulo I

Antecedentes y procedimientos técnicos de la imagen en movimiento

La animación; como concepto, es una construcción social que se ha consolidado a lo largo de la historia humana; una práctica que se renovó constantemente y terminó emigrando naturalmente al cine. Aunque, en términos de cine; animar es otra cosa, cuando se habla de *cine animado*, se alude al registro de una práctica previa al cine en sí, ahora bien, ¿qué es, y en qué consiste animar? para abordar estos conceptos: *animar* y *animación*, empezaremos por desglosar todo aquello que consideramos comprende a éstos como signos lingüísticos, según Ferdinand de Saussure[1], estos, se abordan desde dos términos que constituyen una relación recíproca entre sí, conformando, una imagen psíquica de dos caras; Por un lado, tenemos al *significante* (que no es otra cosa que la manera en la que se configura el signo, puede ser mediante la escritura; la *grafía*, o mediante el uso de la palabra; la *fonética*), aunque el significante no es la palabra escrita, o la palabra pronunciada, es más bien una huella psíquica que se aloja en la mente, un conjunto de ideas que hacen único aquel signo lingüístico al que se refiere, esto es a lo que de Saussure llama una imagen acústica:

> *"El significante lingüístico; en su esencia, de ningún modo es fónico, es incorpóreo, constituido, no por su sustancia material, sino únicamente por las diferencias que separan su imagen acústica de todas las demás. Este principio es tan esencial, que se aplica a todos los elementos materiales de la lengua, incluidos los fonemas".* (Saussure, Curso de lingüística general.)

[1] Ferdinand de Saussure; filósofo suizo cuyas ideas sirvieron para el inicio y posterior desarrollo del estudio de la lingüística moderna en el siglo XX.

El *significado,* por su parte, remite al concepto mismo, pues entretanto, el significante; hace insinuación a la manera de denominar un algo, acción o acto determinado, el significado; hace referencia al concepto, objeto o ente al que buscamos referirnos con el significante

Un ejemplo por parte de parte de Kosuth



Joseph Kosuth*, Una y tres sillas, instalación,* 1965

Con esta idea, daremos aproximación a lo que nos expone la RAE, en su diccionario, teniendo en cuenta el vínculo entre el significante (la imagen acústica o conjunto de ideas que se entiende de esta) y su relación real en la práctica con el significado (concepto en sí).

***Animar**: Del lat. animāre;*

tr.Infundir vigor a un ser vivo.

tr. Infundir ánimo o energía moral a alguien.

tr. Incitar a alguien a una acción. Le animó a ir al cine.

tr. Dar vida o animación a una obra de arte.

tr. Comunicar a una cosa inanimada vigor, intensidad y movimiento.

tr. Dar movimiento, calor y vida a un concurso de gente o a un paraje. U.t.c.prnl.

tr. Dicho del alma: Dar vida al cuerpo.

intr. desus. Vivir, habitar.

rnl. Cobrar ánimo y esfuerzo.

prnl. Decidirse, determinarse a hacer o decir algo. Se animó a venir.

De estas definiciones o imágenes acústicas que plantea la RAE, las tres primeras pueden evidenciarse en la práctica de animar un personaje en un filme, tal como se hace con este pequeño ratón, quien se aventura a fisgonear sobre la mesa,



Malagon Amanda y Rodríguez John, *Fragmento del cortometraje Bajo el puente, 2021-2022*

He aquí un ejemplo más específico de la correlatividad de la imagen acústica con el acto o acción en sí planteado anteriormente.

Significante
(imagen acustica)

Animar: Del lat. animāre;
tr. Infundir vigor a un ser vivo.
tr. Infundir ánimo o energía moral a alguien.
tr. Incitar a alguien a una acción. Le animó a ir al cine.

Animar



Significado
(Concepto o práctica)

Tabla representativa sobre la correlación entre *significante* y *significado*

De la cuarta definición; *"tr. Dar vida o animación a una obra de arte.*" Junto con la quinta podemos poner de ejemplo a los primitivos del paleolítico, quienes experimentaron la animación gracias a que por medio del dibujo lograron representar un bisonte en plena embestida



Pintura rupestre, *bisonte de ocho patas* dibujado en la cueva Chauvet de aproximadamente 30.000 años A.C en este se puede evidenciar el bisonte en diferentes etapas de movimiento.

Esta acción, la de emular el movimiento por medio de la imagen puede lograrse con elementos tan simples como un emoticón, que por medio de caracteres puede, por ejemplo;

"tr. Dar movimiento, calor y vida a un concurso de gente o a un paraje"

….(≠◡_◡)ↃↃ(ง'̀-'́)ง……....t(>.<t)..... …

.....ᕙ(̀益'́)ง(ง'̀o'́)-….. t(◡_◡t).....….

.....ᕙ(̀益'́)งᕙ(̀益'́)ง….. o-(◡o◡≠).....

Ilustración con emoticones insinúa una pelea

Estas imágenes acústicas o *significantes* de la *animación* derivan en varias acciones o actos (*significados),* aunque siempre existen elementos comunes en todos estos, pasaremos ahora a ver lo que nos exponen respecto a la animación.

Animación: Del lat. animatio, -ōnis;

f. *Acción y efecto de animar o animarse.*

f. *Viveza, expresión en las acciones, palabras o movimientos***.**

f. *Concurso de gente en una fiesta, regocijo o esparcimiento.*

f. *Conjunto de acciones destinadas a impulsar la participación de las personas en una determinada actividad, y especialmente en el desarrollo sociocultural del grupo del que forman parte.*

f. *Cinem. En las películas de dibujos animados, procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos.*

La animación o el acto de animar consiste en dar vida a un objeto inanimado por medio del *movimiento*, este es indispensable al momento de entender la animación, o al instante mismo de animar, sin embargo, para poder evidenciar este movimiento, se requiere otro factor indispensable que opera simultáneamente, una *imagen***,** sin esta, no hay manera de evidenciar el movimiento, la *animación* resulta no ser más que el producto de la colisión de dos elementos que danzan infatigablemente entre sí; la *imagen* y el *movimiento;* conceptos con los cuales coinciden diversos autores a lo largo de la historia;

> *"Todo lo que se mueve está animado. Más concretamente: todo lo que se mueve tiene vida. el cine es movimiento, luego todas las películas están animadas; sin embargo, cuando se usa la palabra animación hablando de cine, es con un sentido especial" (Halas, J & Manvell, R, 1963, pag.11)*

Establecidos los dos pilares que componen la animación; la *imagen* y el *movimiento;* empezaremos por explorar todos aquellos elementos que hacen uso de esta virtud,

observaremos a lo largo de este trabajo que la animación; es una práctica que resulta paralela al desarrollo humano, por lo que esta, debe ser abordada teniendo en cuenta varios factores tales como:

(I) La evolución de diversas fuentes artísticas.
(II) El desarrollo científico y tecnológico de la humanidad (por medio del cual se manifiesta
(III) Las representación discursiva resultado de la tradición oral (fuentes expresivas).

> *"Mirar hacia atrás en animación es siempre una tentación. Todos los escritos, libros o tratados hacen referencia a las máquinas pre cinematográficas: taumatropos, fenaquistiscopios, zootropos y demás inventos que con pretensiones científicas vivieron en los teatros de variedades, proyectando la paradoja de ser arte y ciencia al mismo tiempo. Podríamos ir más atrás aún, al teatro de las sombras o la sombra misma, porque en ese ir atrás se esconde la bella idea de que el cine no es un invento de una o varias personas, sino una construcción humana"* (Santa .c 2014, p9)



Joseph Antoine Ferdinand Plateau *Fenaquistiscopio,* juego óptico 1893
https://es.wikipedia.org/wiki/Fenaquistoscopio#/media/Archivo:Phenakistoscope_3g07690b.gif

Adoptamos cuatro períodos históricos diferentes de desarrollo, esto en cuanto al avance del cine animado, partiendo del concepto que John Halas[2] y Roger Manvell[3] proponen en su texto *Técnica del cine animado*[4];

> *"En términos generales, la historia del cine de animación se divide en cuatro períodos o épocas principales: 1) Época de iniciación, con el cine de trucos y*

[2] John Halas, abril 1912 a enero 1995, fue un animador húngaro radicado en inglaterra, conocido por ser uno de los grandes animadores de la postguerra
[3] Roger Manvell, octubre 1909 a noviembre 1987, fue un escritor y guionista britanico conocido por trabajar para el Ministerio de Información británico durante la Segunda Guerra Mundial, Tras la guerra, impartió clases de Historia del Cine en decenas de universidades, y luego se dedicó a la investigacion historica
[4]TÉCNICA DEL CINE ANIMADO, John Halas y Roger Manvell (traducción Eduardo Ducay y Juan Cobos) TAURUS EDICIONES S.A 1963

magia. 2) Películas cortas de dibujos animados, complemento en programas de largometraje (durante los años 1920 a 1930, sobre todo). 3) Época de experiencias y nuevas técnicas, simultáneamente a la introducción del dibujo animado en películas de largometraje (años 1930 a 1950); y 4) época actual, con la gran expansión del cine animado en la televisión comercial y en películas técnicas de alta especialización." (Halas, J & Manvell, R, 1963, p.13)

Estos cuatro periodos propuestos por Halas y Manvell en su momento, serán abordados desde una perspectiva diferente, expandiendo el punto de vista de los autores propuesto a mediados los años 60, esto en base a los dos momentos que el autor colombiano Carlos santa[5] propone en la publicación *cuadernos de cine colombiano: una historia en movimiento*[6], estos funcionarán como punto de cohesión con la propuesta de John Halas y Roger Manvelles, para que estos sean abordados desde un punto de vista actual, donde en ningún momento se consideraron los antecedentes técnicos que dan origen a esta práctica;

"La animación presenta dos momentos: la realizada en cinta de cine, durante un periodo que podríamos llamar químico, y un segundo momento enmarcado en la era digital, que coincide con el ya existente desarrollo de la escuela cinematográfica en las universidades y en las realizaciones cinematográficas" (Santa .c 2014,p12)

Como resultado de la cohesión de estas dos propuestas tenemos lo siguiente:

---

[5] Carlos santa, 1957. Es artista plástico y parte de su obra utiliza el cine como soporte de la pintura y el dibujo. Ha realizado varios trabajos en este campo como El Pasajero de la Noche (1988) y La Selva Oscura.

[6] cuadernos de cine colombiano: una historia en movimiento, Carlos Santa, Diego Ríos, Jacqueline Colmenares,Cinemateca Distrital 2014

Era Análoga del cine químico primeros experimentos:	***Época de iniciación, (del juego y la invención a la animación)***
	Película cortas de dibujos animados (se anima la vanguardia)
	Época de experiencias y nuevas técnicas. metamorfosis del formato-imagen en movimiento.
Era digital- proceso evolutivo de conceptos herramientas equipos y formatos	***Época actual. tránsito orgánico al formato digital, proceso evolutivo de conceptos herramientas equipos y formatos***

Época de iniciación del juego y la invención a la animación

John Halas y Roger Manvell propusieron cuatro etapas de desarrollo en la animación en su texto a mediados de los años 60, siendo la primera, una época de iniciación con el cine de trucos de magia de George Melie[7]. Por nuestra parte, hemos categorizado esta primera

[7] Marie Georges Jean Méliès, Diciembre 1861 a enero 1938, fue un ilusionista y cineasta francés, conocido por el uso de efectos especiales dentro de sus filmes.

etapa como una *etapa de iniciación* que transita del juego a la invención y posteriormente a la *animación***,** un periodo que se desarrolla antes de constituirse el cine y por tanto el cine animado; esta primera fase, se funda como un juego entre la imagen y el movimiento manifestado en diversos experimentos ópticos a lo largo de los años, culminando con los cortos y experimentos que George melies realizaba dentro de su estudio a mediados de l890.

Este periodo es una fase que parte del juego representativo, es decir, el momento en que se opta por hacer uso de la imagen y el movimiento con un fin expresivo, pues como ya se dijo anteriormente, la animación se compone de la *imagen* y el *movimiento*, y estos dos factores han estado presentes en varias prácticas antes de la invención del cinematógrafo, por tanto; ¿podríamos decir que la animación es una práctica previa al cine?, por nuestra parte consideramos afirmativo este hecho, por lo que pondremos a consideración todos aquellos antecedentes que dieron vida a esta forma de expresión artística.

Una de las primeras pistas que podemos rastrear nos lleva a las pinturas rupestres, donde por medio de la *imagen* se simula el *movimiento*, sin embargo no es el único acto que conocemos hace uso de la animación como medio expresivo, una de las primeras prácticas que podemos identificar, data su origen en la prehistoria, además, de desarrollarse y solidificarse a lo largo de los años, lo que le permitió una constante adaptación principalmente en las culturas del sudeste asiático; ahora bien, esta pantomima, en su inauguración se valió del fuego para hacer posible tal espectáculo dentro de algunas cuevas , donde en un principio, se anima por medio de las sombras que se generan alrededor de una fogata, dando subsistencia así, a un efecto óptico que se proyecta engrandecido en las

paredes de aquellas cavernas, ha nacido el *teatro de sombras.*

Este simple acto, el de ANIMAR, el hecho de dar vida a algo intangible como una simple sombra, se convertiría en el primer peldaño para construir lo que hoy en día conocemos como animación o cine animado, ya que, en el transcurso de los años, este hábito, el de animar por medio de la sombra, será adoptada por algunos narradores; quienes valiéndose de marionetas y otros trucos, tanto sonoros como ambientales sofisticarían el espectáculo.

De los primeros precedentes formales que se registran de esta manifestación artísticas podemos considerar al teatro de sombras java, el cual hace uso de títeres *javaneses* como elemento a animar, haciendo uso de la mitología y tradición indonesia imperante en la época como su fuente discursiva.



Marioneta de sombras, Bali-indonesia, principios del siglo XX

Cabe destacar que este tipos de espectáculos estaban bastante arraigados a la tradición oral, por lo que pensar que un ejercicio tan curioso como este tendría la capacidad de transitar desde el sudeste asiático hasta el seno europeo, además, de ir mutando en simultáneamente

con el contexto social vigente es algo fascinante, pues a esta tradición podría atribuírsele su expansión gracias a que sus practicantes transitaban constantemente las rutas comerciales entre oriente y occidente principalmente la ruta de la seda pasando por china , malasia Camboya y Tailandia países que destacaron por sus tradiciones teatrales, incluyendo los teatros de sombras, estos espectáculos fueron adaptándose al paso de los años, al igual que lograron acoplarse a las diferentes culturas que se imponen en la época siendo durante el gobierno del imperio otomano donde se daría unas de las expansiones más grandes el teatro de sombras, conocido como Karagöz y Hacivat, una práctica que nace en Turquía y que se extiende más adelante en los territorios bajo el control otomano, teniendo la capacidad de mantenerse y colarse al continente europeo, adoptando iconos y estereotipos griegos dejándose influenciar por las nuevas costumbres..

Esta escena se mantendrá a lo largo de los años dejándose influenciar más adelante por las ideas renacentistas, pues a la par con el avance de los estudios físicos de la luz, en el año de 1569, el científico Christiaan Huygens[8], por medio de algunos planos logra construir una la lámpara mágica, cuyo mecanismo, se genera al invertir el proceso hecho por los estudios de las cámaras oscuras de la época, Huygens no pretendía imprimir una escena del exterior por medio de la luz en un soporte físico dentro de una caja, es decir, capturar una fotografía, sino todo lo contrario, él pensaba en la posibilidad de que sus imágenes fueran proyectadas desde una máquina hacia el exterior, cabe destacar que si bien a Huyugens se le atribuye su creación, existen indicios de que procesos similares se llevaron a cabo con anterioridad, especialmente en el campo del entretenimiento de mano de los narradores orales, por lo que

[8] Christiaan Huygens, krɪstjaːn ˈhœyxəns, abril 1629 a julio 1695 fue un astrónomo, físico, matemático e inventor neerlandés.

podemos hacer responsable al físico neerlandés de su mejoramiento y rediseño, tal como perfeccionó muchos otros hitos de la ingeniería científica como lo fue el telescopio entre otros, dándole la posibilidad a este aparato de proyectar diferentes imágenes de forma sucesiva, la animación moderna da sus primeros pasos de forma prematura, pues si bien Huygens dedicó sus estudios principalmente al campo de la astronomía, la física y las matemáticas su aporte dio origen a un mecanismo que permitirá animar por medio de la proyección de imágenes fijas dando origen al primer predecesor del cinematógrafo y con ello al cine en general.

Durante los siguientes años varios juguetes ópticos salen a la luz, la animación empieza a tomar forma en pequeños objetos, y todos estos se valen de los dos principios generales de la animación; imagen y movimiento, hacia 1760 el artista Philippe Jacob Lautenburger tuvo la idea de dibujar diferentes fases de movimiento en un cuaderno, el cual al pasar sus páginas rápidamente darían la sensación de movimiento, una animación, dando origen al folios-copó o lo que se conoce actualmente como un flipbook, esta idea de Jacob, sería adoptada y modificada hacia 1800 por el físico Étienne Gaspard Robert a una escala mucho más compleja, pues gracias a sus conocimientos físicos y estudios de la luz, podía hacer uso de una versión de la lámpara mágica mucho más sofisticada, en la cual proyectaba varias secuencias de dibujos suyos además de usar apoyos ambientales tales como el humo así como también efectos sonoros entre otras artimañas dadas en el teatro de la época, Étienne hacía uso de sus dotes plásticos como también de sus talentos actorales y dramaturgos para llevar a cabo sus espectáculos fantasmagóricos, pues uno de

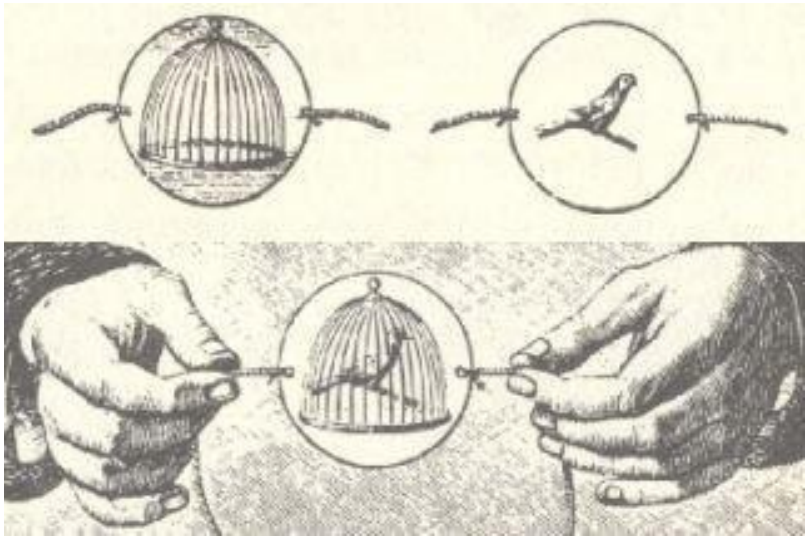
sus trucos más significativos era la invocación de espíritus y demonios he aquí no solo uno de los primeros referentes de la animación sino también del género del terror en general.



E.G. Robertson Mémoires ilustración, *espectáculo de fantasmagoría* récréatifs, scientifiques et anecdotiques du physicien-aéronaute 1831;sesión ofrecida en París en 1797

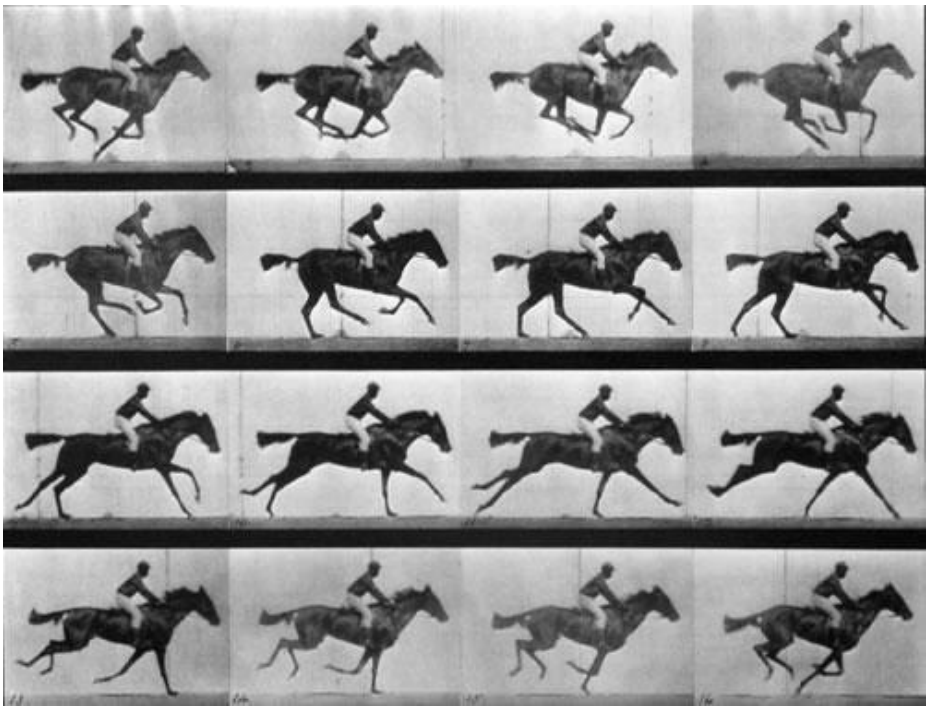
Durante los siguientes años la animación empieza a manifestarse en diferentes experimentos, en 1824 John Ayrton diseña el Traumatopo un disco que se suspende por medio de un hilo y al girarlo este da vida a una animación, pues este comprende dos componentes la imagen (la cuales están impresas en cada una de las caras del disco) y el movimiento el cual es dado por el espectador, hacia 1832 el físico belga Joseph Plateau en conjunto con el matemático e inventor austríaco Simon von Stampfer dan vida al fenaquistiscopio el cual consiste en un disco de cartón con una sucesión de imágenes

ubicadas en los bordes de la circunferencia las cuales se animaban al poner en circulación el disco.

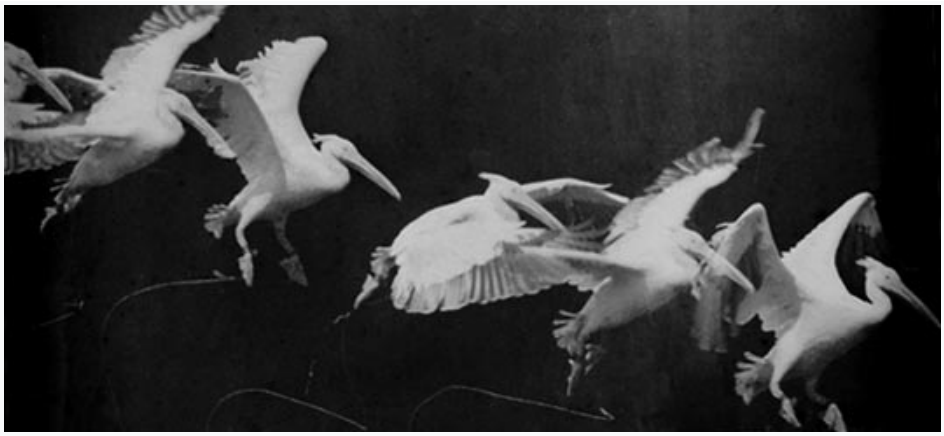


John Ayrton *Traumatopo*,1824.

Este interés de estudiar el movimiento, llevaría en 1872 a Eadweard Muybridge un fotógrafo e investigador a realizar un estudio de fotografía enfocados en el campo de la cronofotografía, años más adelante hacia 1888 el médico francés Étienne Jules Marey basado en el trabajo de Jules Janssen, crea una cámara de placa fija cromatográfica, la cual, se encontraba equipada con un obturador de tiempo logrando por medio de la fotografía, un estudio de movimiento a partir del vuelo de un ave, dándole la posibilidad de diagramar por primera vez el movimiento real de un humano y diversos animales.



Eadweard Muybridge, *cronofotografía Caballo en movimiento*,1887
secuencia fotográfica



Étienne-Jules Marey *Foto de un pelícano volador,* 1882 fotografía de larga exposición.

Experimentos más complejos darían luz en los siguientes años en 1877 el inventor francés Emile Reynau[9] patentaria el Praxinoscopio un juguete que mediante un motor hacía girar

[9] Emile Reynau: Charles-Émile Reynaud fue un inventor y pionero del cine de animación francés que perfeccionó el zoótropo al inventar el praxinoscopio en 1877.

un tambor que posee espejos en su interior proyectando allí una secuencia de dibujos del mismo autor.

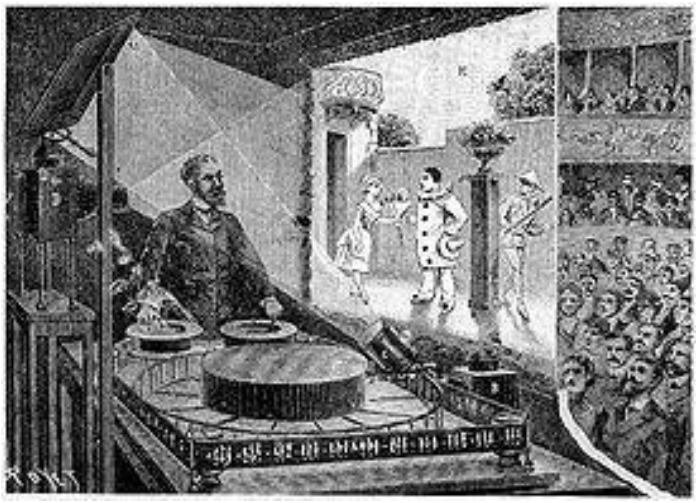


Ernst Plank, *Praxinoscopio*, Alemania, colección de Think Tank, en el Birmingham Science Museum.

https://assets.sutori.com/user-uploads/image/1d12ab4a-eba6-486e-a143-a84005928b95/2d10cb1aeb4a0a9f743509c23a4cf2ee.gif

Sin embargo algo no le terminaba de gustar al francés, Reynaud era un hombre de historias, de espectáculos, y proyectar una pequeña secuencia no era lo que él quería, ahora bien, no fue sino hasta el 28 de octubre de 1892 cuando este da vida a la animación moderna, y podríamos decir al cine en general, dia que la Asociación internacional de Films de Animación establece como Día internacional de la Animación en 2002, esto, en conmemoración a cuando por primera vez Reynaud decide proyectar su espectáculo teatral, si bien el espectáculo que el francés presentó no se considera como un show cinematográfico, si podría considerarse uno de los primeros filmes animados pues su número consistía en narrar diversas historias por medio de la proyección de imágenes fijas que se animaban por medio de una cinta o película ranurada, Emile Reynaud dibujaba, una

a una, cada escena en las películas del filme por lo que una narración de 30 segundos le podía demandar hasta 1000 ilustraciones,



Reynaud y su *Teatro Óptico*, 1882

Gran parte de estos experimentos colisionaron años más adelante con un mismo objetivo, cuando los hermanos Lumiere quienes tenían experiencia trabajando con fotografía gracias a su padre, empezaron a interesarse en la captura de movimiento, Muybridge y Marey ya habían estudiado esto antes, y Reynaud había ideado un sistema de pelicula dentada, todos esto daría pie al que en 1895 los hermanos lumiere deciden proyectar su afamada llegada del tren, cabe destacar que los hermanos no tenían intereses artísticos propiamente dichos, pues sus proyecciones estaban más interesadas en mostrar maravillas para el público general ya bien le dice el director jean luc godard al actor michel piccoli; en aquella ocasión donde este presidía el comité de celebración del centenario del cine francés, el actor contestaba la pregunta de godar en cuanto a que se celebraba, alegando que se celebraba la primera función del cine a lo que el director contesta *;"ah entonces no se celebra el centenario del cine sino de la venta de entradas por que el cine existía antes inclusive mucho antes que eso"* (documental lumière lumière et compagnie)

La animación es previa al cine y este es un resultado orgánico de esta , pues al igual que el doctor Frankenstein, los hermanos lumiere reciclan parte del diseño de Huygens, como también se vale de la puntería y curiosidad de Muybridge y Marey para entender el movimiento e inclusive adaptan la idea de las películas dentadas de Raynaud, más cerca esté a la animación y al cine en especial, pues a diferencia de los lumiere este no quería solo fascinar a los espectadores, la idea de cine que conocemos hoy en día está más ligada a la visión de Reynaud que la de los lumiere, la idea de dar vida a algo intangible, a una variedad de mundos y realidades diversas, una multitud de historias y relatos la idea de animar se sofistica con el cine y he aquí su importancia, anteriormente comente que la animación es previa al cine y a su vez esta opera como antecedente al cine en sí, ¿pero en qué afecta esto a la animación? la llegada del cine como espectáculo dio pie a que diversos autores hicieran uso de la fotografía para expresar sus ideas por medio de una historia, una narración audiovisual, el cine es en sí mismo una animación, pero como se expresa al inicio "cuando se usa el término animación hablando de cine, es con un sentido especial." pondremos esto en perspectiva para poder entenderlo más fácilmente .

Básicamente el cine convencional opera bajo la siguiente fórmula: por medio de un recurso tecnológico, la fotografía se logra el registro de una actuación con un fin narrativo, cabe aclarar que esta no es una fotografía única estática, pues a la época ya era posible la captura de secuencias largas de movimiento, posteriormente, por medio de otro recurso tecnológico; el cinematógrafo: se hacía uso de varias de estas capturas las cuales se proyectan bajo un orden narrativo; imágenes fijas que tiene la capacidad de narrar mediante el movimiento, una animación, el cine convencional está ligado fuertemente al

teatro pues este se vale de actores y escenografías, para cometer sus fines narrativos, buen podríamos ver al cine como una evolución orgánica del teatro pues lo que conocemos actualmente como cine está más ligado a una experiencia narrativa que al proceso mecánico que está detrás de esta, pues a final de cuentas es una animación, imágenes en movimiento, pero este tipo de cine no es el objeto de estudio de este trabajo,

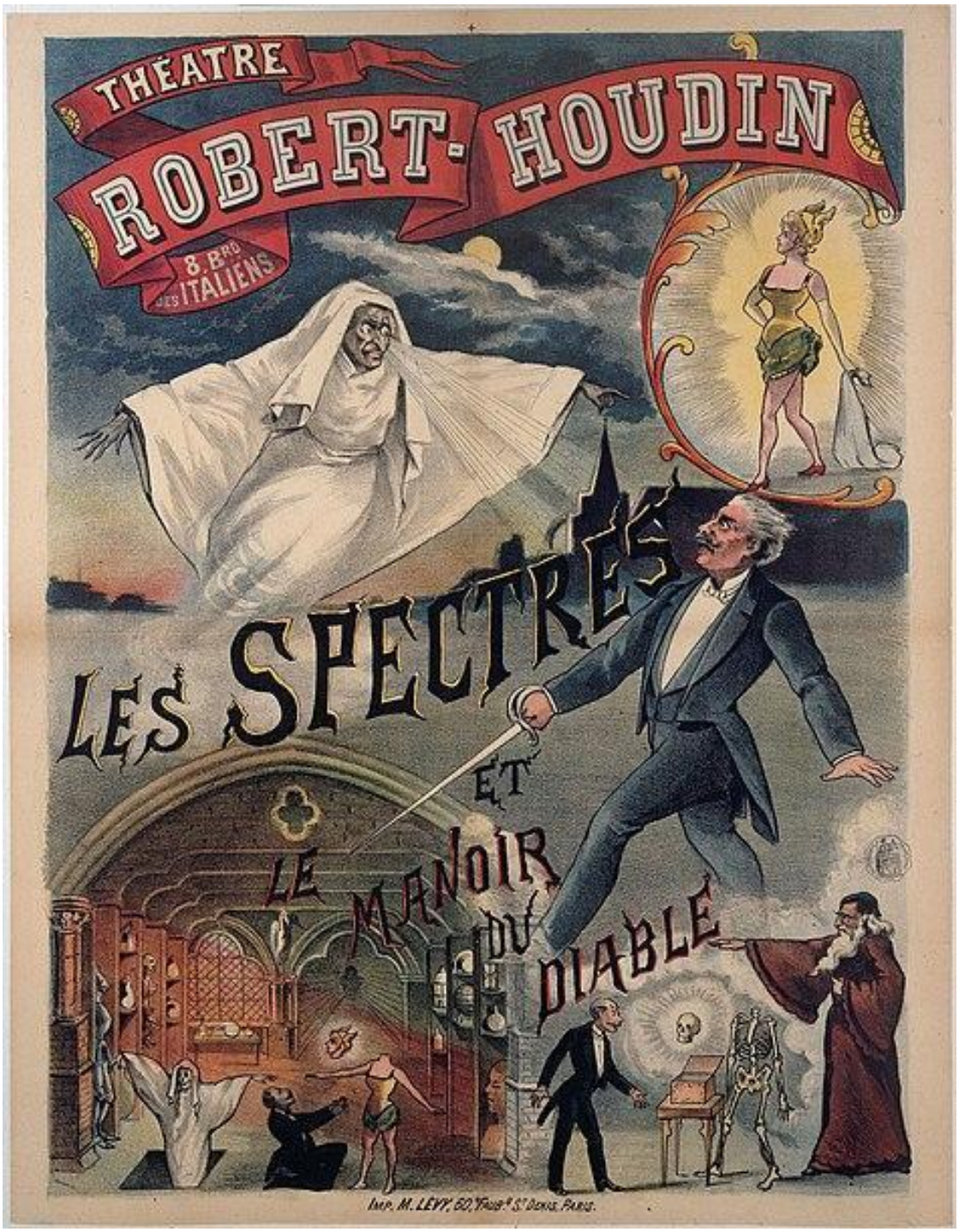
Ese sentido especial que tiene la animación o cine animado se debe a que este hace uso de objetos inanimados para dar vida a diversas narrativas, mientras que el cine convencional hace uso de lo que estos mismos denominan como imágenes reales, la animación hace uso de diversos objetos como muñecos u otros como también la intervención directa del acetato, este sentido que se la da al cine animado se debe a su carácter plástico, pues al igual que el cine convencional este busca apoyar una idea narrativa, pero el medio es diferente.

Varios lustros pasaron para que alguien pensara en la posibilidad de alterar un fragmento de captura y es aquí donde los autores John Halas y Roger Manvell alaban el ingenio de George melies, pues está consciente de que el cine funciona como una animación; fragmentos estáticos de realidad que se proyectan como un conjunto narrativo, por lo que decide intervenir algunas de las fotografías de sus filmes para de esta forma agregar y quitar objetos como también generar movimientos dentro de escena, Cabe aclarar que antes de dedicarse al cine este fue un ilusionista, lo que fue un apoyo importante para idear varios efectos narrativos los cuales serían un apoyo en su discurso cinematográfico, pues fue uno de los primeros en idear el uso de *efectos especiales* dentro del film popularizando

técnicas como el *stop trick* la cual consiste en detener el registro e insertar o eliminar algún elemento dentro del film.

Dentro de la filmografía de Melie se destacan obras como *Le Manoir du Diable* (1896). *Viaje a la Luna* (1902) y *Viaje a través de lo imposible* (1904) todas estas aventuras se desarrollan en mundos fantásticos o terroríficos, Melies hace uso de la animación para dar vida a diferentes escenarios surrealistas, por medio del uso de marionetas entre otros trucos

El primer uso registrado de esta técnica; animar en cine data del año 1896, en la película francesa "The Vanishing Lady" del director George Méliès, quien interpreta el papel de un mago y quien mediante el uso de la técnica de stop motion-sustitución [pausando la cámara en repetidas ocasiones y sustituyendo los elementos dispuestos dentro de la escenografía], logra que una mujer (Jehanne d'Alcy) desaparezca y reaparezca dentro del cuadro escénico, de igual manera logra que se consuma hasta quedar en un estado cadavérico para retomar posteriormente su estado natural. Este acto constituye la totalidad del film, se fundamenta en un truco, una ilusión, la cual es lograda gracias al uso de esta técnica en particular.

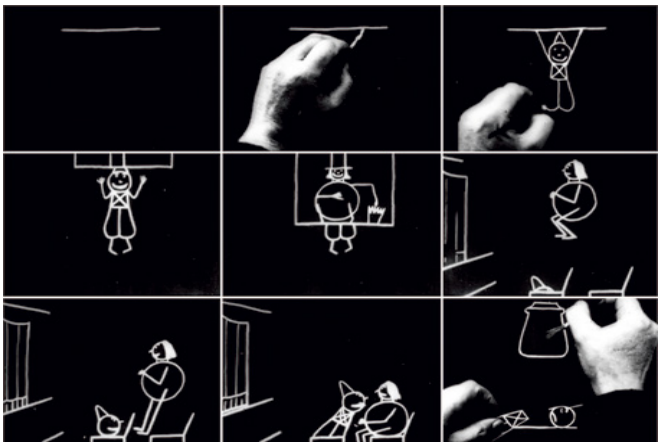


George melies, *La mansión del diablo.* 1896

Anima-se la vanguardia era del cine químico, primeros experimentos

Luego del estallido comercial del cine gracias a los hermanos lumiere en el año de 1895 y con el paso de los años, diversos autores deciden hacer uso del cine, como herramienta narrativa, y muchos de ellos con experiencias en el teatro de marionetas, sombras y otras formas narrativas que hacen uso de la animación deciden experimentar en el cine y fundar formalmente lo que hoy se conoce como cine animado.

A mediados de 1908, para ser más precisos un 17 de agosto, el Francés Émile Cohl[10] proyectó su película Fantasmagoría en un teatro de parís, esta es la primer película animada que se proyectó en la historia, este film consta de una sucesión de dibujos echos a mano por el mismo Cohl sobre película en negativo y su duración no llega a sobrepasar los dos minutos, si bien este no es en sí mismo el origen de la animación si lo es del cine animado, pues estos cortos empiezan a exhibirse como complementos de los filmes de largometraje de la época.



Émile Cohl *Fantasmagorie*, fragmento del cortometraje 1908

[10] Émile Cohl, Enero 1857 a enero 1938, fue uno de los pioneros de los dibujos animados. Alumno del caricaturista André Gill.

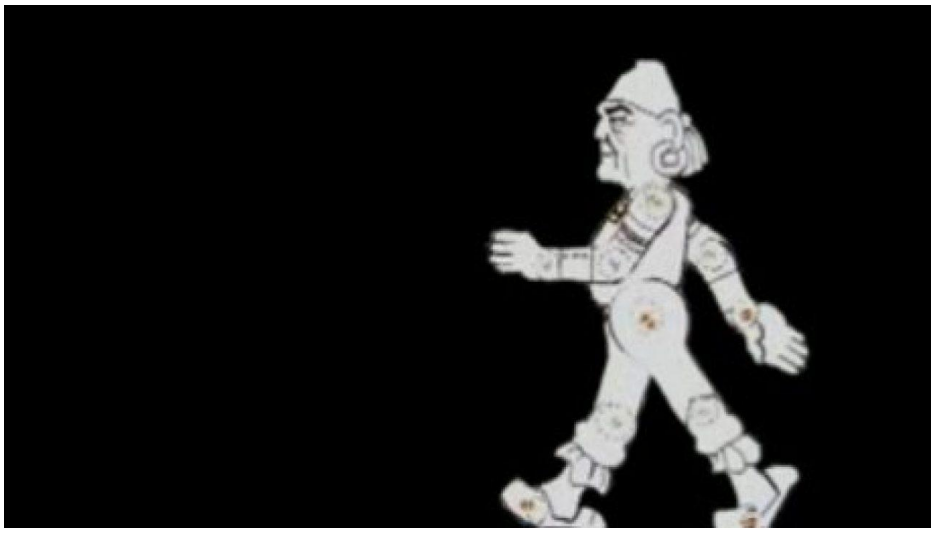
Este proceso de fotografiar dibujo a dibujo es básicamente el concepto que actualmente conocemos como cine animado, aunque también pueda aplicarse con marionetas o dibujos imagen imagen directamente sobre el celuloide, lo que al ser proyectado culmina en una secuencia animada.

> *"En 1908, el francés Emile Cohl realizó sus primeras películas a base de figuras dibujadas con palotes blancos que se movían sobre un fondo negro. Un año más tarde, el americano Winsor McCay realizaba Gertie, el dinosaurio (en la que dijo haber utilizado 10.000 dibujos), y creaba en el público la afición al dibujo animado como parte normal de los programas cinematográficos. En el período 1913 -1917 asistimos a la creación de varias series de dibujos animados americanas: El coronel Heezaliar, de john R. Bra ; los films de Krazy Kat, de Ben Harrison y Manny Gould; El gato Félix, de Pat Sullivan y Koko, el payaso, de Max Fleischer." (Halas, J & Manvell, R, pag.13)*

sobre el 1917 la animación da un salto a Latinoamérica, pues mientras en Europea y en Norteamérica la animación era usada en cortos relatos como complementos a largometrajes cinematográficos, el director italo-argentino Quirino Cristiani[11] da vida al primer largometraje animado, *el apósto*l, estrenado el 9 de noviembre de 1917, la obra de Quirino era un grito satírico en contra de la política propuesta por el entonces presidente argentino Hipolito Yrigoyen quien tendría la intención de purgar buenos aires de las prácticas inmorales; esta pieza de cine mudo tiene una duración de 70 minutos la cual funcionaba a

[11] Quirino Cristiani: Julio 1896 a agosto 1984 fue
un caricaturista y director de animación italiano nacionalizado argentino responsable de los dos primeros largometrajes de animación y del primer largometraje de animación sonoro del mundo.

14 fps (catorce imágenes proyectadas por segundo) lo que equivaldría a un corto realizado con más de 58.000 (cincuenta y ocho mil) dibujos .



Quirino Cristiani, *El apóstol* , fragmento del primer largometraje animado 1917

Lastimosamente gran parte de su trabajo se perdería, pues dos incendios, uno en 1957 y otro en 1961 destruyeron, gran parte de su material incluyendo siluetas negativas acetatos y algunas maquetas quedarían reducidas a cenizas.

> *"Cuando Walt Disney llegó a la Argentina en 1941, acompañado de varios de sus colaboradores más cercanos, en una extensa gira que fue examinada meticulosamente en el documental Walt & El Grupo de Theodore Thomas, pidió encontrarse con un colega, un italiano llegado de niño a ese país llamado Quirino Cristiani. Su interés era obvio. Cristiani contaba con el récord de haber sido el primero en dirigir un largometraje de animación, El apostol, en 1917, y también había sido el primero en dirigir un largometraje sonoro animado, Peludópolis, en 1931." (Gabriel Lerman, 2017)*

A mediados de 1919 y 1920 continúa la producción de varios cortos de animación los cuales casi nunca sobrepasan los 10 minutos, estos empezaron a tener relevancia gracias a la popularización de algunos de sus personajes y en 1919 de mano de Pat sullivan y Otto Messmer nace el gato felix, el primer personaje animado en popularizarse,

> *"En diez años (1908 a 1917) la animación pasó de ser una hazaña técnica a construir una exigencia del público, generalmente aclamada por su fuerza cómica y su indudable encanto. La mano del artista tomaba la pluma, aboceteaba al personaje y éste, separándose del papel, empezaba a actuar por cuenta propia. Era la nueva magia del cine. El estilo de dibujo era crudo, directo, a la moda de la época; el diálogo, rudimentario, aparecía dibujado en círculos que, flotando sobre la cabeza de los personajes, se unían a sus labios con este apéndice característico de las historietas dibujadas. Pero las películas Iban acrecentando su éxito de tal forma que muchos de sus personajes animales alcanzaron tanta fama como estrellas de carne y hueso"* (*Halas, J & Manvell, R,* pág.13)



Pat Sullivan, Otto Messmer gato felix, 1919

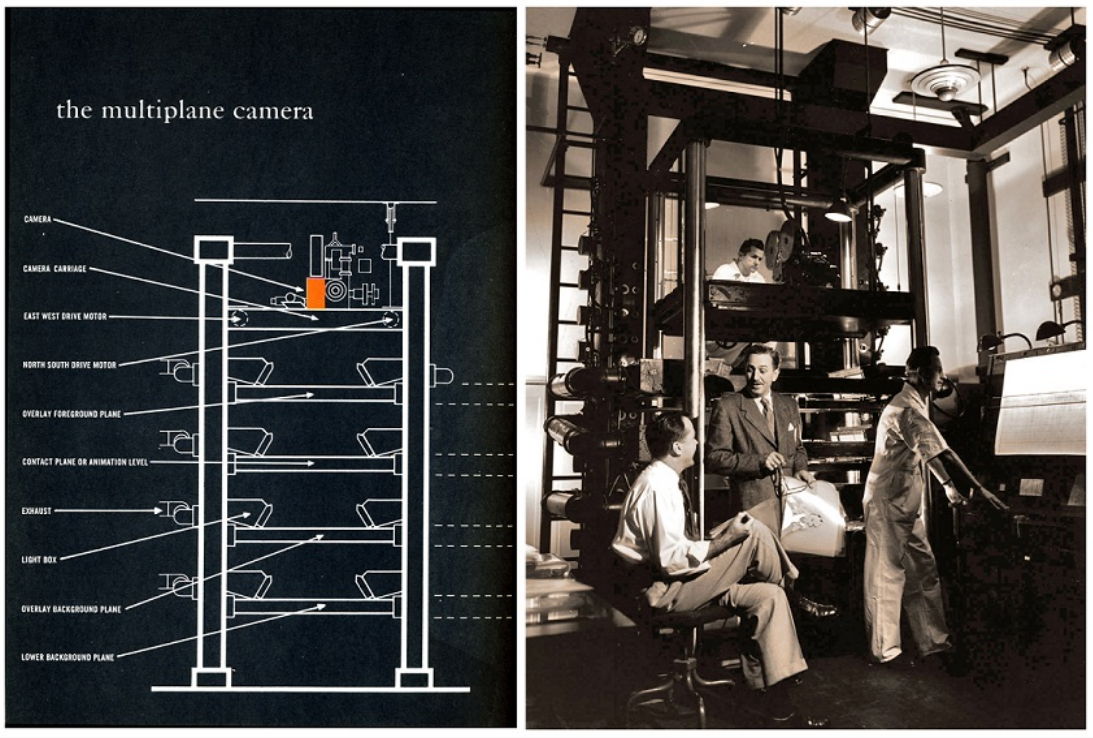
En Colombia por su parte el director Alfonso Martines Velazco hace uso un poco sutil de la animación en su filme *Garras de oro- the dawn of justice* en 1926, una película en relación a la pérdida del canal de panamá donde interviene el celuloide para dramatizar una escena con la bandera.



Alfonso Martines Velazco, *Garras de oro- the dawn of justice* en 1926,

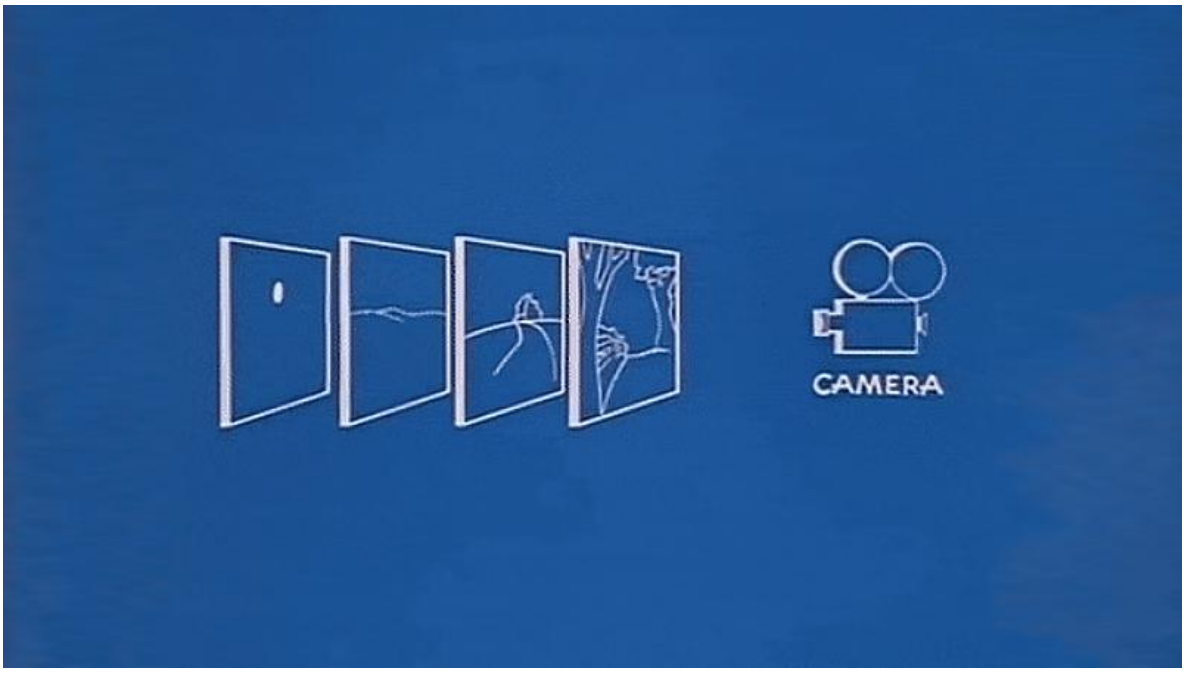
El éxito de Flowers and Trees, primer corto en color 1932 y el éxito de Mickey mouse fue Gracias a que con él se integró el sonido a las películas animadas esto Gracias a la producción Willy el barco de vapor steamboat Willie de 1928 entonces se notó claramente

la importancia que tiene la música para un firme pues a su vez no sólo le da un mayor impacto también lleva el ritmo de la película, durante estos años también surge el uso de nuevas técnicas especializadas en la animación, siendo la cámara multiplano uno de los avances más significativos, pues está da una sensación de mayor realismo.



Cámara multiplano diseñada por Guillermo Garity para Walt Disney, terminada en 1937

Este elemento permitió incorporar profundidad a las películas animadas siendo esto un elemento que adhiere más posibilidades a la hora de anima



Concepto de la cámara multiplano diseñada por Guillermo Garity para Walt Disney, terminada en 1937

"La enorme expansión de las películas de dibujos animados como atracción típica de los programas cinematográficos tuvo lugar entre los años 1928 a 1938, que fue el período más rico y característico con las series del ratón Mickey, el pato Donald y las clásicas Sinfonías Tontas, y que terminó con el lanzamiento del primer film de largo metraje en dibujos animados Blanca Nieves y los siete enanitos. Color, música y efectos sonoros llegaron a tal punto de perfección que los dibujos animados alcanzaban un nuevo nivel como espectáculo cinematográfico ." (Halas, J & Manvell, R,pag.13-14)

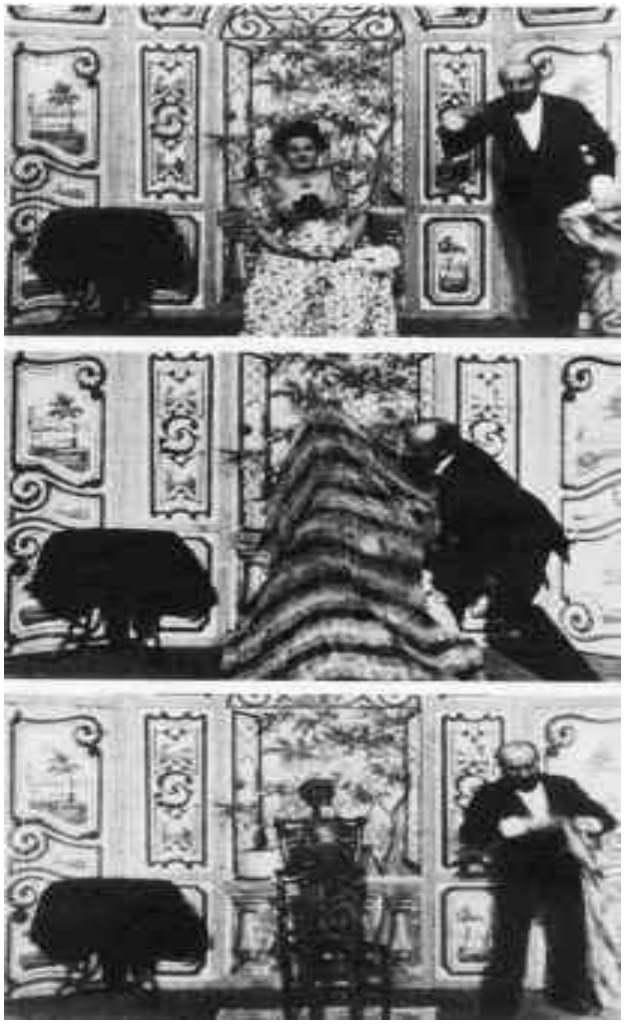
Varios elementos ajenos al proceso de animación, fueron incorporados durante estos años, todos aquellos juegos ópticos que se desarrollaron previamente al cine serían reivindicados en el acto cinematográfico, el color, el sonido entre otros aspectos, harán que la experiencia cinematográfica evolucionara y por tanto el cine animado sería cada vez más impresionante siendo inclusive un medio para la propaganda bélica de la época.



Jack Kinney, Walt Disney, Donald Duck - Der Fuehrer's face. 1943

Época de experiencias y nuevas técnicas, metamorfosis del formato-imagen en movimiento

La animación hizo uso de diversos desarrollos técnicos y tecnológicos de la época que el cine tradicional había implementado, tales como el uso del color y el sonido, pero también es necesario abordar todas aquellas técnicas que el cine convencional adoptó del cine animado para sus fines, ejemplo de esto tenemos al stop motion, ya habíamos hablado antes del uso que Méliès le daba a la animación, pues de los primeros registros fílmicos que hay donde se hace uso de esta técnica que data del año 1896, es su película francesa "The Vanishing Lady" del director George Méliès, quien interpreta el papel de un mago y quien mediante el uso de la técnica de stop motion-sustitución (pausando la cámara en repetidas ocasiones y sustituyendo los elementos dispuestos dentro de la escenografía), logra que una mujer (Jehanne d'Alcy) desaparezca y reaparezca dentro del cuadro escénico, de igual manera logra que se consuma hasta quedar en un estado cadavérico para retomar posteriormente su estado natural. Este acto constituye la totalidad del film, se fundamenta en un truco, una ilusión, la cual es lograda gracias al uso de esta técnica en particular.



George Méliès, *Escamoteo de una dama* 1896.

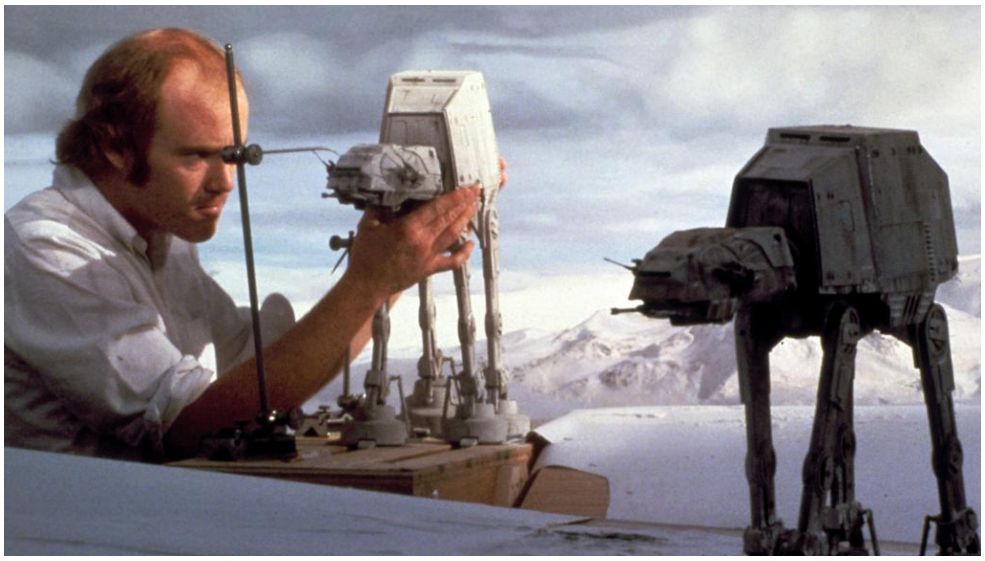
Esta técnica empezó a ser explotada dentro de los estudios de cine a mediados de 1915, aunque se mantuvo en secreto por varios años ya que esta era usada en el cine blockbuster, pues por su raíces artísticas es muy variable en cuanto a su aplicación logrando así grandes efectos casi con cualquier material, ya que está dispuesta a la inventiva del director – creador quienes la emplean según sus necesidades para poder generar grandes efectos especiales. Willis O'Brien, fue uno de los primeros en aprovechar esta técnica para sus filmes como *The Dinosaur and the Missing Link* 1915, *The Birth of a Flivver* 1916,

Morpheus Mike 1916 entre otros, aunque fue en sus películas *The Lost World* 1925 y *King Kong* 1933 donde ganó gran reconocimiento.



Willis O'Brien en la producción del filme *King Kong* 1933

Ray Harryhausen, uno de sus alumnos, sería el que perfecciona y enriquece esta técnica en los años 50, pues por medio de este se utilizaba en películas populares de fantasía como Terminator, Star Wars (del episodio IV al VI) o Furia de Titanes en los 80.



Proceso de filmación de efectos en *star wars episodio v El imperio contraataca.* 1980

Hoy en día la técnica de stop motion, aborda en su totalidad grandes producciones cinematográficas donde se emplean diferentes técnicas y modos de creación. Actualmente, diversos autores abordan la investigación en la animación, pero, estos se enfocan particularmente en los modelos de animación bidimensional, y en los últimos años se toma como punto de referencia la animación digital. como podemos ver la animación es bastante diversa y esta puede ser empleada en diferentes formatos, podríamos decir que está en constante metamorfosis pues por sus cualidades es capaz de adaptarse a diferentes intereses.

> "Cuando el departamento de efectos especiales de unos estudios emplea maquetas de barcos para una secuencia, el rodaje se efectúa en movimiento. Esas mismas maquetas, en un estudio de animación, se impresionarían fotograma a fotograma. Naturalmente, el resultado en la pantalla es totalmente distinto." (*Halas, J & Manvell, R.*pag 18)

Tránsito orgánico al formato digital

En Colombia la animación es uno de los recursos cinematográficos que menos exploración ha tenido, no se ha mencionado hasta ahora una producción que se acogiera a nivel nacional ni mucho menos a nivel internacional, sin embargo casi desde las sombras existen propuesta audiovisuales fantásticas que le apuestan a estas técnicas como lo es el stop motion, entre otras, existen diferentes problemáticas alrededor de la creación independiente en animación una de estas es la falta de conocimiento técnico, muchos pequeños estudios aprenden sobre este tipo de técnicas a través del ensayo-error, otro problema es la falta de financiación, tanto del estado como de la industria, sin embargo el avance tecnológico y el acceso a la red ha facilitado la entrada de muchos a esta forma de expresión artística,como se ha mostrado en los apartados anteriores la animación ha adoptado diversos formatos bien sea en juegos ópticos tan simples como una cuerda y un pedazo de papel como también se ha configurado en grandes aparatos tecnológicos como el teatro óptico de Raynaud.

Hoy en día es fácil disponer de casi todas aquellas herramientas que en el pasado requerían de grandes espacios en un solo aparato, por ejemplo, en el pasado, para capturar un frame de animación, era necesario tomar una foto por medio de una cámara análoga, posteriormente, esta imagen debía ser revelada por medio de un proceso químico aparte, hoy en día estos dos procesos son simplificados por medio aparatos tecnológicos al alcance de cualquier persona como lo son los teléfonos celulares.

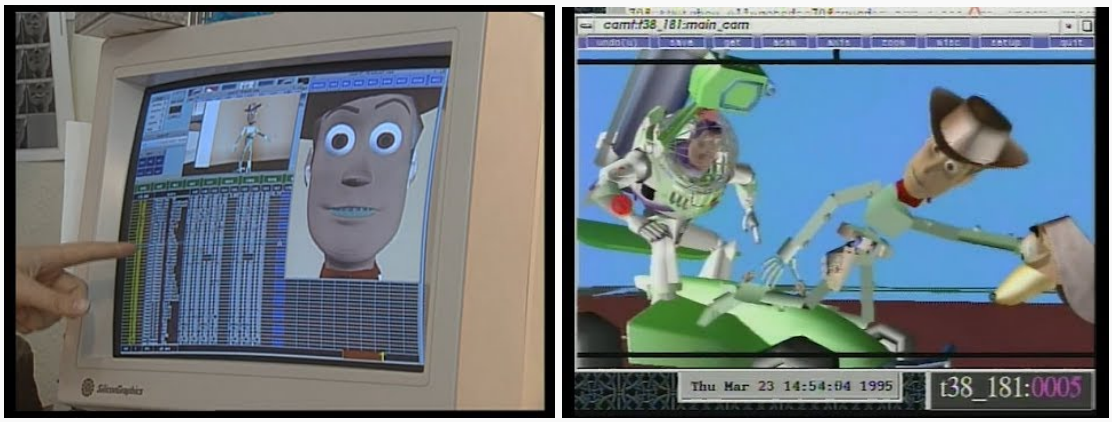
En 1995 pixar nos presenta lo que hoy conocemos como la primera película hecha totalmente por ordenador (animación digital), aunque años anteriores john whitney[12] ya nos daba pistas de estas secuencias animadas por medio de computador como por ejemplo la secuencia de títulos para la película de vértigo de Alfred Hitchcock en 1958.



John Lasseter, toy story 1995

[12] john whitney fue un animador, compositor e inventor estadounidense, ampliamente considerado como uno de los padres de la animación por computadora.

el desarrollo de esta película implicó abordar de forma diferente varios procesos que anteriormente se llevan a cabo de forma manual o mecánica, por ejemplo, el dibujo ya se realiza en su totalidad por medio de un computador, donde las imágenes cobran vida por medio de software especializados en manipulación de la imagen, abriendo paso a nuevas formas de crear este tipo de proyectos creativos.



Proceso de animación digital en *toy story* 1995

Si bien el uso de software especializados en la manipulación de la imagen en movimiento eran exclusivos solo para los grandes estudios y compañías especializadas, hoy en día existen programas aplicaciones de acceso gratuito o incluso programas profesionales que ofrecen acceso gratuito por tiempo limitado y ofrecen la posibilidad de un pago que están al alcance de cualquier persona, brindando cobertura, asesoramiento y soporte en el uso de estas aplicaciones.

Capítulo II

Proceso de investigación - creación en educación artística

En este capítulo se abordará todo lo referente al proceso de investigación y su aplicación en el acto creativo, esto se plantea como una serie de acciones para poder llevar a cabo un proyecto audiovisual animado por medio de una ruta estratégica que se expone a continuación:

Creación del proyecto audiovisual - Guiones

Para algunos artistas proceder a realizar una acción como pintar un lienzo, tomar un pincel y trazar la primera pincelada, puede ser inquietante, indeciso, frustrante hasta finalmente bloquearse por completo ante el lienzo en blanco, quedándose sin idea de cómo deber ser la mejor forma de comenzar, esta es la parte del proceso que con lleva la experiencia de crear algo, este proceso implica toda una preparación previa donde damos tumbos entre millones de ideas y preguntas sobre lo ¿Que podríamos pintar?, ¿Que colores escoger entre la infinita variedad que podemos combinar?, realizar todo el proceso de preparación del lienzo para poder finalmente estar totalmente convencidos de que podemos iniciar aunque exista esa sensación en donde el final incierto y la incertidumbre nos bloquea.

Esta idea se aplica al arte en general, siempre nos vemos enfrentados al lienzo en blanco y buscamos formas de vencer los obstáculos que se generan al comenzar un proyecto creativo. En este proyecto donde el objetivo era crear un producto audiovisual, siendo esta un área muy explorada, pensar en “una historia que contar” fue el primer paso en un largo

camino en donde nos enfrentamos ante la responsabilidad de presentar una idea ante el mundo y que esta sea comprendida.

Si imaginamos una gráfica sobre el proceso de creación de un producto audiovisual sería como una pirámide invertida y la punta donde se apoya todo el proceso es el guión literario; El guión fundamental en el punto de partida de la creación de un producto audiovisual, proceso comparable a elaborar una obra literaria, donde el autor dando rienda suelta a su visión de lo que sería la historia, traza el camino en donde se desplaza el producto audiovisual.

> *"Si el guionista no determina cuál será su premisa o su planteamiento filosófico, el guión se irá desenvolviendo bajo unos esquemas de seguimientos de pasos que, de una u otra manera, están atendidos a un proceso creativo sin fronteras que en algunos casos puede funcionar pero que tal vez está más emparentado en el acto de crear literatura". (Pantallas Fantasmas, Pantallas Voraces, apuntes sobre la creación de un guión cinematográfico creativo- Página 35, Andrés Romero Baltodano-2010.*

El **guión literario** no se trata de escribir escena tras escena (Andrés Romero, 2010, pag. 35) si no, de tener un punto de partida donde se trazan unas ideas y objetivos concretos sobre lo que se quiere comunicar con el producto audiovisual.

Teniendo en cuenta que la escritura del guión equivale a la escritura de un texto literario, podemos tomar herramientas que nos permitan crear una historia coherente, siempre

teniendo en cuenta la estructura textual (construcción de un texto) y la visión propia del autor.

> *"Una idea, una experiencia o un sentimiento, son entonces el llamado hilo conductor que guía la escritura, que lleva a la necesidad de trabajar en un tejido con vida propia, que permite construir un texto. Para lograr este propósito, el escrito debe tener una forma que le garantice su capacidad de comunicar un sentido por sí mismo, independiente ya del autor y del motivo que llevó a producirlo" (Guía básica para la escritura académica de los estudiantes de pregrado - página 3, Yury Ferrer Franco, Bogotá, febrero de 2016)*

Bajo el puente, da su origen desde la imagen "una pareja de ancianos vive debajo de un puente" extraída de la realidad cotidiana de Bogotá, no es más que la experiencia vivida de una pareja de ancianos que aparentemente sobreviven debajo del puente de la avenida américas con carrera 13, donde casi que por azar fueron vistos por una joven que se movilizaba para ir a trabajar en una ruta de transmilenio donde día a día en el efímero transitar del bus en ese preciso lugar no podía dejar de cuestionarse cómo la vida pudo haber llevado a esos dos ancianos a vivir ahí.

Es a partir de esta imagen donde surgen cuestionamientos básicos para la construcción del relato, ¿quienes son? ¿de dónde vienen? ¿por qué viven ahí? para poder llenar estos huecos y poder darles profundidad a los personajes la estrategia fue retroceder a ver la figura cercana más parecida, razón por la cual los personajes están en cierta forma basados en la

historia de los abuelos paternos de la autora de los cuales se dará a conocer en profundidad más adelante.

El texto literario resultante en este proyecto entonces es un entretejido entre imágenes de la realidad, experiencias personales y ficción, de esta forma trataremos de dar a entender el proceder de la historia que se quiere relatar.

Se tomaron tres puntos claves para la creación del texto base para el guión literario, el primero una imagen extraída de la realidad que se toma de una experiencia personal en este caso una pareja de ancianos viviendo debajo de un puente, la segunda nace de la reflexión de la primera imagen donde tratamos de darle profundidad al sentimiento de abandono basándose en la imagen personal más cercana donde se involucran los abuelos paternos del autor, darle una historia de vida más cercana a la realidad a los personajes y el tercer punto es darle una conclusión reflexiva a los personajes involucrando la ficción como un método para presentar la psique de los personajes.



Integracionsocial.gov.co, *recuperación del espacio público punte calle 13 con americas*, imagen digital, 2016

Esta imagen que en una ciudad como Bogotá donde es muy común toparse con escenarios similares, ¿porque esta imagen y no otra?, si reflexionamos, cuando vemos por la ventana a dos ancianos viviendo en precarias condiciones debajo de un puente deberíamos ver reflejados a nuestros abuelos maternos y paternos, a los cientos a abuelos que viven en la calle o en instituciones totalmente olvidadas, en un mundo que indudablemente conoce de su existencia, la violencia y la injusticia, aunque en el contexto colombiano están normalizados, no son justificante para que se la sociedad se haga de vista ciega y oídos sordos, somos una sociedad cada vez más insensibles ante esta clase de situaciones que vemos a diario, de esta forma hay que buscar formas de resistir ante la indiferencia, tratar de despertar empatía y sobre todo denunciar. A través del arte tenemos la oportunidad de expresar cientos de ideas, expresiones y sentimientos, que serían muy difíciles de despertar por otros medios; Esta historia inspirada en una situación triste, se puede convertir en un medio para que otros se re- encuentren con algunas realidades con las que coexistimos a diario que no se deben normalizar.

Bajo el puente es una historia que está dividida en 3 capítulos, narra la vida de Eduardo un anciano que vive con su esposa debajo de un puente, que tras sufrir de infortunios en la vida termina habitando ese lugar. Ver anexo 1

Bajo el puente - *Guión literario*

Capítulo 1

Texto introductorio

Y estamos aquí

a pesar del tiempo, a pesar del olvido

uno junto al otro, desapareciendo

como dos sombras, bajo el puente.

Bajo un puente en algún lugar, en un día de invierno, don Eduardo junta la madera que encontró en la basura que no son más que trozos viejos de sillas y armarios destrozados, quiere que su "vieja" (así le dice) se sienta mejor, lleva varios días con una tos de esas feas de temporada, la madera vieja quemada huele mal, pero al menos calma el frio, cuando ya después de un rato de intentos fallidos está encendido el fuego, acerca una olla vieja con agua filtrada de la lluvia, - el eucalipto que recogí en el parque el otro día ha de ayudarle a la vieja -pensó-, y a la olleta hirviendo le puso sus buenas hojas, acercó a la vieja al fuego ella solo lo miro tranquila y inexpresiva y se acercó al fuego, al rato se quedo dormida, Don eduardo mientras la vieja descansa el escribe un rato para pasar el tiempo.

Bajo el puente guión literario - fragmento

Los tres capítulos en los que está dividido, muestran las etapas del decaimiento del personaje hasta el momento de su muerte. El primer capítulo es introductorio, se muestran los personajes el escenario donde se lleva a cabo la historia y finalmente se narra el contexto de los personajes narrados desde el punto de vista del personaje principal (Don Eduardo). El segundo capítulo desarrolla el nudo de la historia donde el personaje principal sufre la pérdida de su esposa, la historia entonces se narra desde los pensamientos del personaje que tras la pérdida crea imágenes mentales en torno a la muerte. En el tercer capítulo el personaje decae hasta entregarse completamente a su propia muerte, aquí la

narración recurre a la imaginación donde el personaje literalmente cae hacia su inminente muerte, durante este trayecto el personaje reflexiona y finalmente se reconcilia despidiéndose de la vida que tuvo.

El **guión técnico**, es la traducción del director sobre la visión que tiene de cómo se verá la historia, sirve para conocer los tipos de planos, ángulos de cámara y los movimientos de la misma, que son los que componen la narrativa visual de lo que se verá en la pantalla. Este guión es una guía para el equipo de trabajo que desarrolla la producción del cortometraje, a diferencia del guión literario que se trata más de un texto literario parecido a una novela, el guión técnico es una herramienta de producción que teniendo en cuenta las necesidades de la historia debe contener la mayor cantidad información posible que le facilite al equipo de trabajo un desarrollo de producción eficiente, el formato como se presenta el guión es variante según como le parezca mejor al director, sin embargo existen algunas especificaciones mínimas que se deben incluir para optimizar el trabajo en producción.

En el formato de guión se incluyen los siguientes elementos: 1. número de plano, este punto es simplemente una guía de referencia para indicar que plano se está realizando en producción sobre todo cuando se realizan tomas simultáneas. 2. tiempo, es un referente que indica cuánto debe durar la toma, aunque este puede variar según cambios del director o de producción. 3. descripción de la toma, se describe que se verá en la toma junto con el fragmento del texto de referencia del guión literario, textos u otros apoyos que pueden ayudar a desarrollar mejor la producción. 4. plano, el que se plantea para la toma, estos se identifican como en el guión con abreviaturas como GPG (gran plano general), PG (plano general), PGC (plano general cerrado), PC (plano conjunto o completo), PA (plano

americano), PM (plano medio), PMC (plano medio corto), PP (primer plano), PPP (primerísimo primer plano), PD (plano detalle), PE (plano escorzo). 5. punto de vista, desde donde va estar observando el espectador. 6. cámara, transiciones y movimientos de la cámara en la toma, algunas de estas pueden ser: traveling, tild, dolly, fija, paneo, zoom, etc. 7. Efectos, descripción de efectos visuales que se deben tener en cuenta en la toma. 8. Sonido, breve descripción de cómo debe escucharse en la toma, efectos de sonido natural como ambientaciones musicalizadas.

El guión técnico de “BAJO EL PUENTE” está pensado para que el espectador sienta a través de las secuencias de imagen el contexto de los personajes de una forma sencilla y entendible teniendo en cuenta las dificultades técnicas que implica el tipo de animación usado para este proyecto, de esta forma en el guión se plantean planos generales y medios, que pretenden mostrar los escenarios, personajes y elementos casi como si se estuviera en una sala de teatro, los primeros planos aunque no son muy usados se convierten en puentes narrativos entre los diferentes tipos de animación que complementan visualmente la historia y permiten una secuencia de la historia clara, aunque también son usados como complementarios para mostrar elementos clave en la narrativa visual. Ver anexo 2

Bajo el puente - *Guión Técnico*

Capítulo 1

		Imagen					Audio
Nº Plano	**Tiempo**	**¿Qué se verá?**	**Plano**	**Punto de vista**	**Cámara**	**Efectos**	**¿Qué y cómo se oirá?**
1	10 seg	Texto Voz en Off: ***"Y estamos aquí a pesar del tiempo, a pesar del olvido uno junto al otro, desapareciendo como dos sombras, bajo el puente."***	PG	Normal	Transición: pasar a negro		Off
2	10 seg	Vista del puente, tránsito de vehículos.	PG	Picado	Traveling	LLuvia	Sonido de Avenida con tránsito de vehículos
3	5 seg	La cámara baja con intención de mostrar lo que hay debajo del puente	PG	Normal	Tild Down	LLuvia	Sonido de Avenida con tránsito de vehículos
4	5 seg	Se muestra el espacio bajo el puente	PC	Normal	Dolly In		Sonido de avenida más tenue
5	10 seg	Se muestran objetos en el espacio	PP	contrapicado	Fija		Off
6	10 seg	Se muestra una caneca que retiene el agua de una gotera, hasta que es retirada por el personaje	PP	Contrapicado	Fija		Sonido de gotas de Agua
7	10 seg	Se muestra al personaje cargado la caneca	PA	Normal	Traveling		Agua moviéndose en el envase
8	5 seg	El personaje llena un recipiente	PP	Contrapicado	Fija		Agua sirviéndose
9	5 seg	Se muestran algunas plantas cortadas y la mano del personaje las toma	PP	Normal	Fija		Sonido de hojas al tomar
11	5 seg	Aparece el personaje secundario, sentada y toce	PMC	Normal	Fija		Mujer con tos

Bajo el puente guión técnico - fragmento

En el ejercicio de implementación del guión técnico de "BAJO EL PUENTE", como puede ser con cualquier otra producción audio visual, algunos elementos son cambiados u omitidos durante la producción, por decisión del director que tiene la autoridad para ejercer cambios los cambios que a su parecer de adapten mejor a su propia visión de lo que debería ser el resultado final, recordando que el guión técnico es la realización visual de la idea creativa del director.

La implementación del guión depende del proyecto cinematográfico, para "Bajo el puente" se implementó solo un guión literario, guión técnico y un guión gráfico de referencia solo para el proceso de producción, teniendo en cuenta que es un proyecto pequeño, una producción a escala más grande tiene varios guiones, por ejemplo puede haber un guión de sonido, guión de diseño de arte, el guión de vestuario, etc.

Guía de observación en la creación de personajes

La RAE define la palabra **personaje** como:

> *m. Cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica.*
>
> *m. Persona singular que destaca por su forma peculiar de ser o de actuar.*
>
> *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.4 en línea].
> <https://dle.rae.es> [2021]**.**

Como indica la RAE los personajes son los seres que existen en la obra cinematográfica, logran dar profundidad a la historia aportando características particulares definidas por cada uno, son los que llevan el hilo conductor en el desarrollo de la historia y le aportan personalidad, definir a los personajes es un paso fundamental en el desarrollo de la producción audiovisual, define no solo la historia, sino que también aporta ideas estéticas visuales de cómo se verían en cámara y como debería ser su entorno.

Según Fajardo en los Fundamentos básicos en la construcción del personaje cinematográfico, el personaje se construye en un principio de forma narrativa..

> *"Como punto de partida, en la base de todo método de construcción narrativa encontramos tres elementos fundamentales: el personaje, la acción y el conflicto, que se entrelazan dando lugar a la estructura dramática". (Fajardo, 2007, p.1)*

Se plantea que el personaje debe construirse tanto de forma narrativa en el desarrollo de la historia y de la exteriorización de su personalidad y comportamiento psicológico a partir de un modelo de caracterización que ayude a comprender en profundidad al personaje.

para desarrollar el modelo de caracterización se realizan unas fichas de caracterización que ayudan de forma sencilla definir aspectos esenciales del personaje.

Descripción Física

Nombre:	Eduardo
Rol:	Personaje principal
Edad:	71
Aspecto físico:	Adulto mayor, tiene calvicie solo tiene algo cabello canoso a los costados de su cabeza, su calva la cubre con una gorra vieja, viste ropa que encontró en la basura aunque la mantiene muy limpia.
Sexo:	masculino
Procedencia:	Pacho - Cundinamarca

Descripción sociológica

Estado civil	Casado
Ámbito Familiar:	No posea familia a parte de su esposa, nunca tuvieron hijos
Ámbito profesional:	Trabajo como albañil durante muchos años
Ámbito educacional:	Primaria incompleta
Conflictos externos:	Vive en condiciones de abandono junto a su esposa por problemas económicos causados por el desempleo

Descripción Psicológica

Personalidad:	Tranquilo, paciente, introvertido
Temperamento:	Flemático

Objetivos metas:	Tener una mejor calidad de vida para su espeso y para él
Conflictos internos:	Frustración al no conseguir trabajo por su condición física

Descripción Física

Nombre:	Evania
Rol:	Personaje secundario
Edad:	62
Aspecto físico:	Adulto mayor, cabello largo canoso, usa ropa abrigadora
Sexo:	Femenino
Procedencia:	Pacho - Cundinamarca

Descripción sociológica

Estado civil	Casada
Ámbito Familiar:	No posea familia a parte de su esposo, nunca tuvieron hijos
Ámbito profesional:	Ama de casa
Ámbito educacional:	Primaria incompleta
Conflictos externos:	Vive en condiciones de abandono junto a su esposo

Descripción Psicológica

Personalidad:	Paciente y comprensiva
Temperamento:	Flemático
Objetivos metas:	Mejorar su estado de salud
Conflictos internos:	Se preocupa por su estado de salud y por lo que esto puede afectar a su marido

Esta construcción del personaje principal, está basada también en la resignificación de la vida de los abuelos de los autores, donde se toman vivencias de su realidad y personalidad.

Como lo menciona Fajardo la mejor forma de crear personajes de forma efectiva es siempre observando nuestro alrededor.

> *"Crear personajes verosímiles y profundos, no es tarea fácil. Aunque existen numerosos manuales que indican cómo crear sus personalidades y psicología, puede que lo más importante, como afirman la mayoría de los guionistas, se encuentre en la observación de las personas que nos rodean, sus reacciones y comportamientos, ya que será de esta observación de la que surjan los personajes". (Fajardo, 2007, p.6)*



Eduardo Malagón y Evania Moreno, Fotografía, (2000)

Don Eduardo de la "vida real" salió de su tierra en busca de empleo para él y su esposa, afortunadamente para ellos construyeron una casa en el barrio Britalia en Kennedy y criaron allí a sus 5 hijos, logró pensionarse y descansar un poco después de años de trabajo

duro como albañil. Don Eduardo murió 5 años después que su esposa Evania por problemas de salud normales por la edad, lo acompañaban sus hijos y nietos.

Si bien Don Eduardo no vivió rodeado de lujos tuvo una vida digna, algo que para muchos ancianos es difícil de lograr, siendo parte de poblaciones prácticamente ignoradas por la sociedad productiva que los califica como inútiles. Aun cuando trabajan años muchos no logran pensionarse, algunas veces son totalmente abandonados por sus familiares y viven de rebuscarse el sustento, como podemos ver en las calles los vendedores de bonice muchos son ancianos, atendiendo puestos de cigarrillos o reciclando basura para pagar en los llamados paga-diario. Esta población después de años de ser productiva para la sociedad, la sociedad misma debería retribuir ese esfuerzo dándoles una vida digna

> *"El joven teme esa máquina que va a atraparlo, trata a veces de defenderse a pedradas; el viejo, rechazado por ella, agotado, desnudo, no tiene más que ojos para llorar. Entre los dos la máquina gira, trituradora de hombres que se dejan triturar porque no imaginan siquiera que puedan escapar. Cuando se ha comprendido lo que es la condición de los viejos no es posible conformarse con reclamar una "política de la vejez" más generosa, un aumento de las pensiones, alojamientos sanos, ocios organizados. Todo el sistema es lo que está en juego y la reivindicación no puede sino ser radical: cambiar la vida" (*BEAUVOIR*, 1983, p. 642).*

Volvemos entonces a la imagen que inspira esta historia ¿cómo llegaron a vivir, una pareja de ancianos en condiciones lamentables bajo un puente en la ciudad de Bogotá? ¿cómo pueden pasar desapercibidos ante la mirada de una sociedad aparentemente indolente?

Es así como estos elementos crean al personaje principal en la historia le dan un peso contextual que ayuda a que la historia tenga un hilo narrativo que enganche al espectador y lo anime a llegar al final de la historia.

Como los personajes ya tienen un análisis de caracterización específico, podemos pasar a la construcción del personaje animado, “Bajo el puente” es un trabajo audiovisual hecho en un 70% con técnica de animación Stop Motion el otro 30% es animación digital y edición digital, por lo cual los personajes principales en la caracterización son marionetas, lo que permite crear una estructura visual de los personajes de forma creativa.

La animación en Stop motion repasando el concepto, consiste en aparentar el movimiento a partir de la captura de imágenes fijas sucesivas, también llamado animación fotograma a fotograma, esto permite que solo tomando una serie fotográfica de casi cualquier objeto, reproduciendolas en secuencia dan la sensación de movimiento.



Bajo el puente - secuencia cap 1/escena 3/toma 1

Grandes producciones para la creación de personajes en stop motion usa marionetas hechas de materiales diversos, estudios como Laika Studio usa marionetas con esqueletos articulados y sobre estos se elabora un recubrimiento de silicona entre otros materiales, lo que ayuda a que la manipulación del personaje sea más fluido en producción.



Laika Studios*, marioneta zombie producción de Paranorman,* 2010

Sin embargo, los materiales usados en las marionetas pueden ser casi de cualquier material, desde plastilina, hasta tinta o papel.



Malagón Amanda*, Tal vez 7 son muchos ojos,* animación stop motion, 2016
https://www.youtube.com/watch?v=pEz0MQyJoLw&ab_channel=Amanda

Las marionetas de los personajes de Bajo el puente fueron el producto de experimentación con diferentes materiales, tratando de buscar la mejor opción de materiales al alcance del presupuesto de producción y siento lo más recursivos posibles.

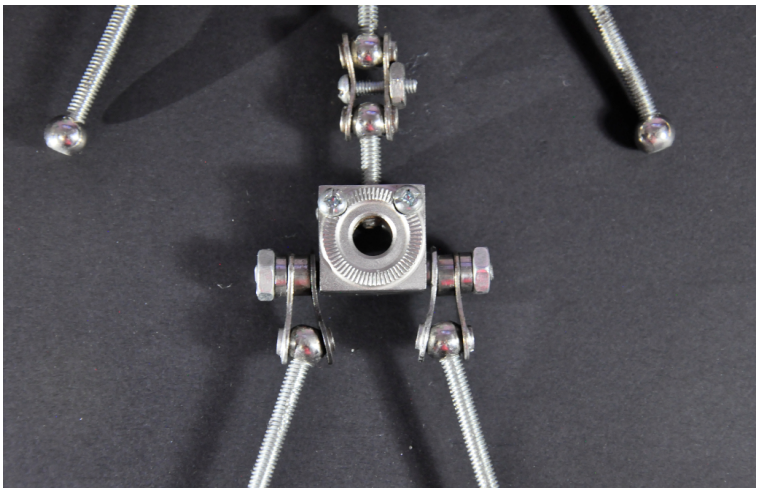
Los primeros esqueletos para “Bajo el puente” se elaboraron realizando una observación de la mecánica de las marionetas de Laika Studios y de otras grandes producciones, usando materiales que se pudieran encontrar en una ferretería de barrio, logramos armar un esqueleto articulado usando partes de cadena y radios de bicicleta, esferas de bisuteria de acero, algunas partes de varas de acero quirurjico que se usan para soportar huesos, que nos donaron.



Proceso de ensamblaje de esqueleto articulado

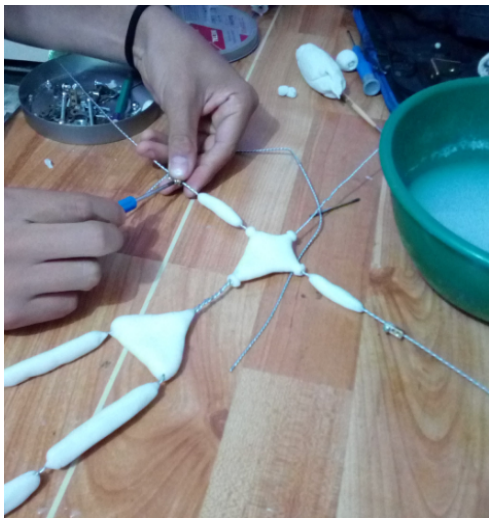


Resultado final



Detalle de la estructura final

Por la complejidad en el armado de la estructura se realizaron pruebas en diferentes materiales más fáciles de ensamblar, que se usarían para suplir la falla en las estructuras principales en el proceso de producción, para este caso se usó alambre para el esqueleto completo reforzado con porcelana fría, este método se usa también para las articulaciones más pequeñas.

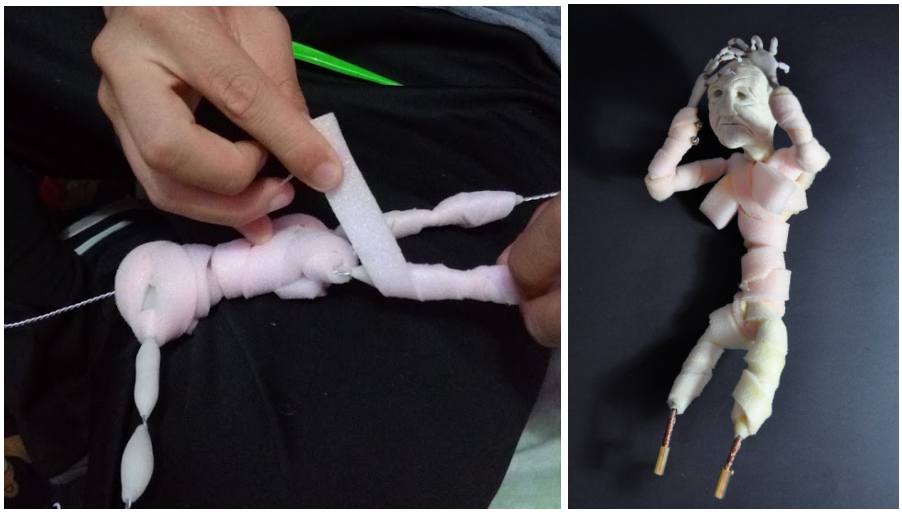


Esqueletos en alambre y porcelana fria



Detalle de la mano articulada

Las estructuras después son forradas con espuma y elástico para que tengan más forma y volumen.



Proceso de forrado y resultado final

El rostro de la marioneta es uno de los puntos más importantes en la caracterización, porque debe transmitir mucho de lo que es la esencia del personaje, para la creación de esta parte de la marioneta se realiza primero un modelo del rostro en yeso a escala final de lo que será la marioneta terminada, teniendo esto se sacan moldes en silicona o alginato para sacar réplicas en silicona.



Modelo base en yeso



Preparación del molde en silicona

El modelo del rostro tiene una estructura interna que le da estabilidad al rostro y le permite el movimiento; la silicona es un buen material que nos va a permitir sujetar de una forma más orgánica elementos como el cabello, accesorios como gorras y pendientes.



Modelo de referencia junto a la estructura interna de la cabeza



Molde de silicona resultante

En la realización de las marionetas se realizaron alrededor de 4 moldes en pruebas diferentes en silicona y 2 moldes en alginato, 2 esqueletos articulados con los materiales de ferretería y aproximadamente 4 esqueletos en alambre (estos últimos se caracterizan por

romperse con el movimiento), sin contar con todo lo que no resultó funcionado, sobre todo las primeras pruebas de los esqueletos.

Los materiales usados en la elaboración de las marionetas son fáciles de conseguir en el caso de la silicona y el alginato, se pueden adquirir muy fácilmente en las tiendas de quimicos del centro de la ciudad, la silicona se consigue como *caucho de silicona para moldes de 2 componentes* (normalmente usado para elaborar moldes de cocina) y el alginato donde vendan productos quimicos para odontología.



Proceso de elaboración de moldes en alginato

Los moldes hechos en silicona suelen tener una vida útil más extensa, estos pueden usarse para sacar 4 réplicas o más si se preserva bien el material, en cambio los moldes de alginato son de un solo uso, sin embargo es un tipo de material más económico que la silicona y un kilo puede sacar una buena cantidad de moldes dependiendo del tamaño de la pieza a replicar.



Cabeza final sujeta al torso del personaje

El proceso llevado a cabo para la realización de las marionetas fue un extenso proceso de investigación, prueba y error, ya que tratamos de usar materiales que no fueran tan dificiles de conseguir, sin embargo en el proceso nos dimos cuenta que cualquier proyecto de este tipo no es fácil, y la realización desde el principio hasta conseguir el resultado final nos llevó bastante tiempo, sin embargo no hay mayor satisfacción que cumplir con el objetivo y sobre todo poder tener a nuestros personajes de forma funcional para el proceso de producción.

Componiendo a través de la experiencia en la dirección artística

La dirección de arte o dirección artística es la que guía el estilo visual de una producción audiovisual, trabaja la escenografía, el mobiliario, el vestuario, el maquillaje y la iluminación aunque esta última se inclina más hacia la dirección de fotografía.

En “Bajo el puente” la idea de escenografía se plantea en forma sencilla teniendo en cuenta característica escenotécnicas de los espacios teatrales (propuesta estética), ya que todos los acontecimiento principales se llevan a cabo en su mayoría en el mismo espacio, planteamos un diseño escenográfico que se enfoque en resaltar la intención lumínica y los objetos situados en el, que ayuden a complementar de forma visual la historia logrando así situar a los personajes en un contexto, histórico/temporal.



Detalle de la escenografía “Bajo el puente”

La ambientación escenográfica (luz y color) está enfocada para que produzca la sensación en el espectador de estar en un espacio confinado, recordando que los personajes se encuentran habitando debajo de un puente, sin embargo la ambientación está entrelazada con el desarrollo psicológico del personaje principal, por lo que se desarrolla todo un análisis de expresión en el desarrollo de la historia a través del color y la luz.

Analisis de color en la imagen

Capítulo 1	Paleta de color: 	**Intención de la ambientación:** Dar la sensación de seguridad y calidez, estado actual en la relación de los personajes

Capítulo 2	Paleta de color: 	**Intención de la ambientación:** Gira entorno a la pérdida, dar la sensación de soledad
Capítulo 3	Paleta de color: 	**Intención de la ambientación:** Tránsito a la muerte, la caída psicológica del personaje a su propio infierno teniendo como referente el imaginario de infierno

En base a esta propuesta visual se desarrolla el trabajo de iluminación, vestuario, incluyendo a los personajes dentro del escenario principal, podemos diferenciar diversas intencionalidades y sensaciones expresadas a través del color.

Capitulo 1 Capitulo 2 Capitulo 3



Malagón Amanda-Rodríguez John, *Resultado final en producción según el diseño de arte Bajo el puente*, fotografía, 2021

En el diseño del *vestuario* se hace una alusión a Eduardo y Evania (las personas que inspiran en parte la historia), usando una paleta de color similar y elementos significativos esteticos en los personajes, para esto se usa una fotográfia de referencia.

Imagen original Diseño de vestuario



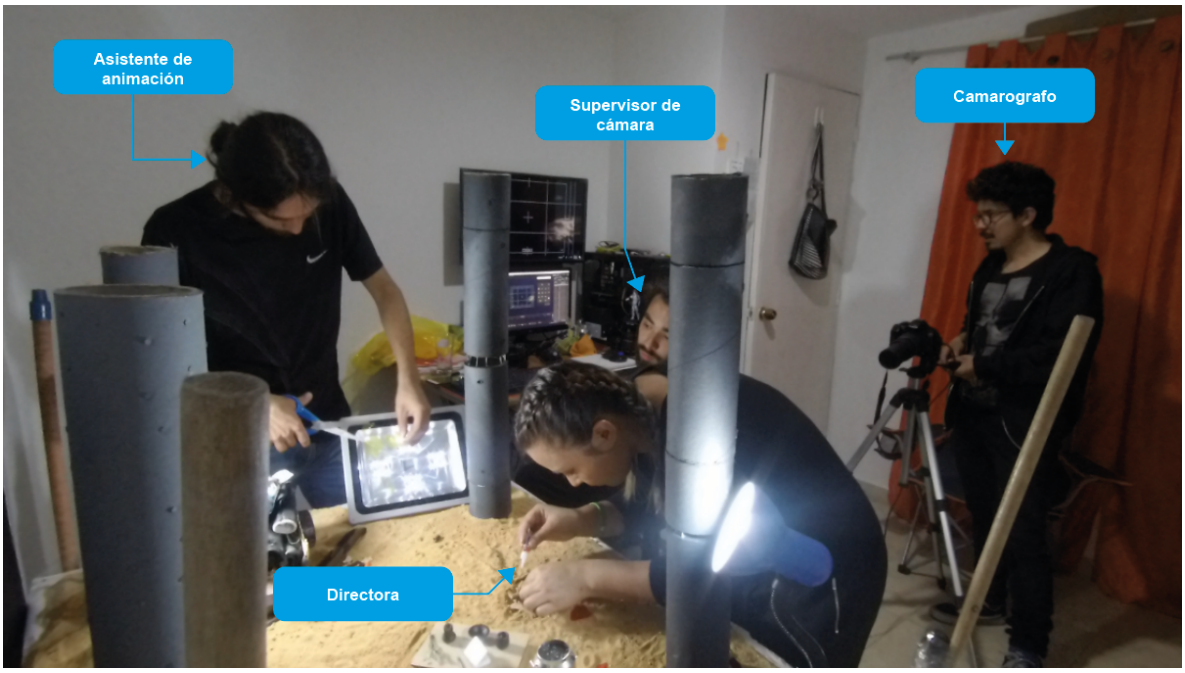
Eduardo y Evania, *imagen comparativa entre la imagen de referencia y el diseño de vestuario fina*l, fotografia analoga/digital, 2000/2021

De la imagen en movimiento a la producción y post-producción

Después de todo un proceso de preparación previo, partiendo desde la idea literaria hasta la creación escenográfica, llegamos al proceso de *producción*, teniendo en cuenta que para llegar a este punto ya debe tenerse todo el plan de trabajo para realizar las tomas necesarias para la composición final la animación, es el momento en donde se empiezan a materializar las ideas y donde se crea el sentido colaborativo que se necesita para la elaboración de un proyecto audiovisual.

Para el desarrollo de la producción es necesario la organización de un equipo de personas que colaboren entre sí para poder llevar a cabo de forma organizada las ideas visuales planteadas en el guión propuesto por el director, para este propósito en el caso de la animación en stop motion (animación fotograma por fotograma) el sentido organizativo-colaborativo es importante porque de él depende el resultado final, cada participante debe tener presente el trabajo del otro para que los resultados sean congruentes.

Para la realización de una toma por ejemplo, en el caso de la animación “Bajo el puente” se tuvo en cuenta un equipo de trabajo organizado por: *Director* (encargado de dirigir el equipo de trabajo, supervisar que la captura de imagen se desarrolle según su idea visual, teniendo en cuenta las opiniones de todo el equipo, pero es el que finalmente toma las decisiones), *Camarógrafo* (debe estar encargado de la cámara, guiandose los encuadres, transiciones y planos en el guión técnico, proponiendo su punto de vista), *Supervisor de cámara* (es el encargado de ayudar al camarógrafo en la visualización de las tomas por medio del programa de captura y dando el aviso de toma, esta actividad sobresale principalmente en animaciones en stop motion), *Asistente de animación* (es el encargado de manipular los elementos en la escena, incluyendo a los personajes, teniendo en cuenta referencias de transición necesarias para lograr movimientos orgánicos en la animación, en una producción puede haber más de un encargado, ya que en una toma pueden mover varios objetos o personajes).



Malagón Amanda - John Rodriguez, *Equipo de trabajo de producción "Bajo el puente", a la izquierda Julián Granada, centro Amanda M y John R*, derecha Oscar Naranjo, imagen digital, 2020

Si bien cada participante en el proceso tiene designada una tarea, fue normal que los roles se intercambiaran según las necesidades y la disposición de cada uno, ya que el interés de los colaboradores en la producción era voluntario, con el interés de aprender sobre este tipo de animación.

El proceso de producción de una animación en stop motion suele ser extenso, solo para lograr hacer una toma de 5 segundos, en la producción puede extenderse hasta en 6 horas de trabajo continuo, sin contar con las eventualidades que pueden surgir, como la batería de las cámaras, fallos en las marionetas, entre otros, sin embargo estos procesos aunque extensos y monótonos suelen convertirse en espacios de debate, diálogo y socialización entretenidos en donde se está en un constante aprendizaje, que se logra sólo a través de la

experiencia del hacer, al final, ver los resultados de una sesión es de los momentos más satisfactorios para todo el equipo de trabajo.

A través de la experiencia en proyectos anteriores en animación de este tipo, logramos descubrir herramientas que nos facilitan el proceso de captura para la animación, anteriormente solíamos hacer la captura completa de las tomas creando en archivos que posteriormente eran descargados en un ordenador para editarlos dentro de programas que nos permitieran reproducir en secuencia la toma final, lo que implicaba que no se podían corregir errores hasta no tener la secuencia completa en el ordenador.



Malagón Amanda, Captura cortometraje “Después de años sin vida” primeras experiencias en animación en stop motion, 2014
https://www.youtube.com/watch?v=bI7JOfH2d9Y&ab_channel=Amanda

Dentro de las herramientas tecnológicas usadas durante la producción de “Bajo el puente”, además del uso de más de una cámara fotográfica digital, dimos uso a un programa que nos permitió realizar las captura de movimiento y reproducir en tiempo real la secuencia de imágenes que eran alojadas directamente en el ordenador sin saturar la memoria de la cámara, el programa *DragonFrame* que es un programa especializado en stop motion que permite simplificar el proceso de captura del movimiento, conectándose directamente con

una cámara ayuda a tener control sobre el foco, el balance de blancos, niveles iso, obturación sin necesidad de manipular directamente la cámara, sino directamente en el computador con el programa, posee un tipo de interfaz muy fácil de usar con opciones de personalización de botones y compatible con diferentes marcas de cámara.

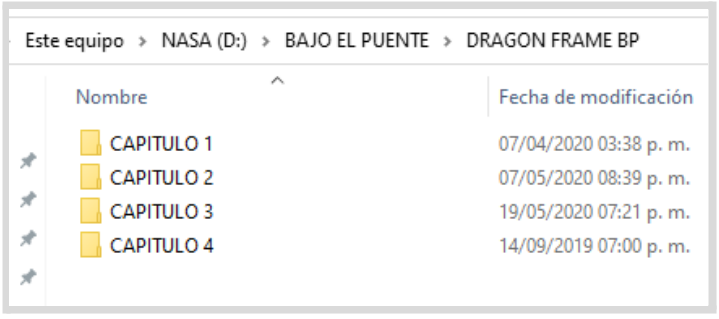


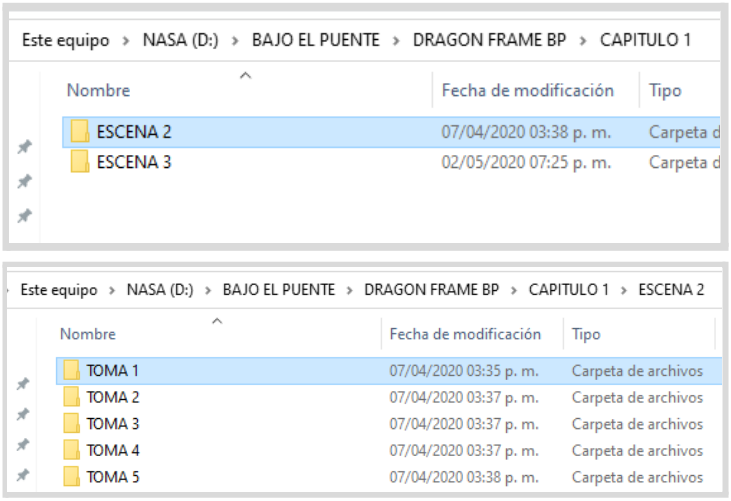
Malagón Amanda - Rodriguez John, *Primeras pruebas de cámara usando DragonFrame en la producción de "Bajo el puente"*, 2020

Sin embargo hay que mencionar que se pueden lograr buenos resultados solo haciendo uso de aplicaciones para celular que realizan la función de capturar y reproducir una secuencia de imágenes como Stop - motion - lite, Clayframes, entre otros, descargables en Android y Iphone.

La postproducción es el punto donde se hace la edición y montaje final del proyecto audio visual, donde es posible visualizar los resultados de todo un proceso creativo y donde nos acercamos a ver el producto final en el proceso de animación.

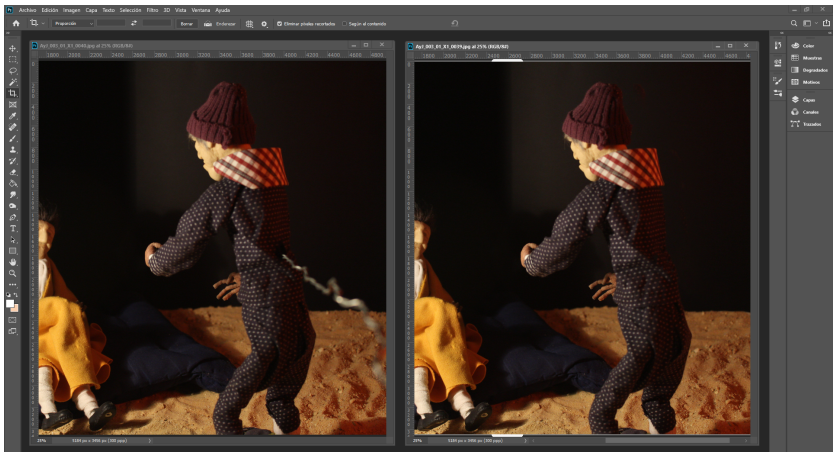
Para este propósito es necesario entender que para poder desarrollar un proceso de posproducción efectivo hay que tener en cuenta una serie de fases en la edición y luego en el montaje para poder llegar al producto audiovisual finalizado. Primero hay que realizar un proceso de organización/selección de las imágenes resultantes en el proceso de producción, por ejemplo solo en la toma 2 del capítulo 1 de "Bajo el puente" se hizo la captura de alrededor de 300 imágenes las cuales fueron revisadas, eliminando imágenes desenfocadas con objetos atravesados que no fueron intencionales, porque no quedaron bien iluminadas, etc, hasta quedar un con total de 206 imágenes, además de esto hay que tener una organización de archivos por carpetas divididas en lo posible según lo sugerido en el guión técnico, esto facilitara el proceso de edición por grupos de imágenes.





Ejemplo de la organización de archivos

Ya teniendo organizados y revisados todos los archivos, pasamos al siguiente paso que es la edición por fotogramas; durante el proceso de producción las marionetas y algunos objetos son asegurados con soportes permiten la manipulación y la captura de movimiento, estos objetos adicionales es necesarios removerlos en edición, en este caso se hizo uso del programa Adobe Photoshop, resaltando que existen muchos programas gratuitos que pueden usarse también para este propósito, se usó este programa porque ya se tenían conocimientos previos de su uso y eso facilita el proceso de edición.

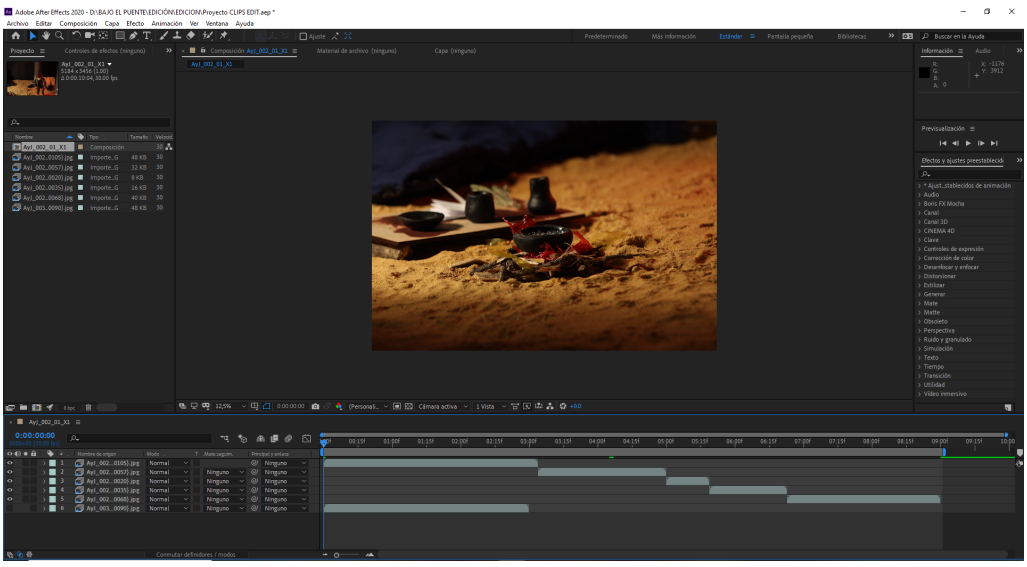


Malagón Amanda, *ejemplo de la edición de imagen - comparativa antes y después de la edición,* imagen digital, 2021

Una de las recomendaciones que se plantean en este trabajo, es evitar que tengan que editarse muchas fotografías, por que este alargará el proceso de edición y el montaje final se verá afectado, hay que realizar propuestas de encuadre de cámara en las que no se noten los soportes para poder así optimizar el tiempo de edición de imagen, en “Bajo el puente” se editaron alrededor de 200 imágenes, lo que no es mucho teniendo en cuenta que en producción generaron alrededor de 3690 archivos de imagen.

Cuando ya se ha realizado el proceso de edición de imagen pasamos al montaje final de la edición donde se usaron 2 programas para este propósito, Adobe After Effects, Adobe Premiere y Adobe Audition.

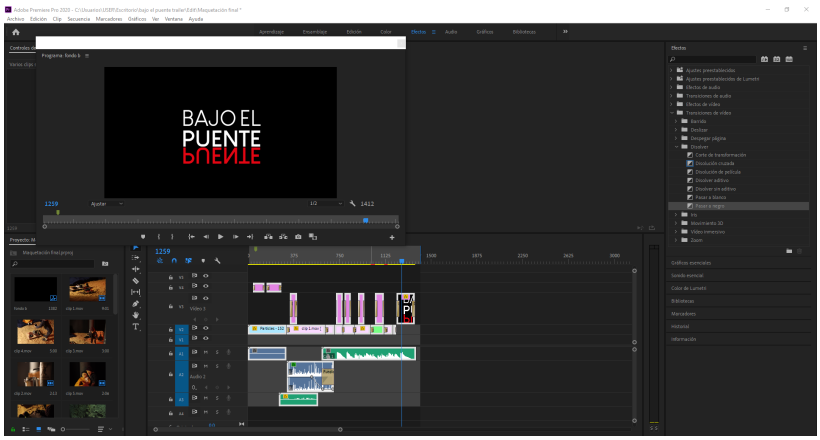
Teniendo organizadas las imágenes por carpetas es necesario hacer que estas se reproduzcan como un solo archivo de video, para esto se usó el programa de After Effects, que permite importar los archivos como una sola imagen de vídeo de forma automática.



Malagón Amanda, *Creación de clips en After Effect*, imagen digital 2021

Estos clips de vídeo se guardan en el formato de archivo predeterminado del programa la misma organización jerarquizada del inicio, estos después son importados directamente al programa Adobe premier donde se hace el montaje final de la animación.

El Premier además de agregar los clips de video se agregan títulos, efectos de audio, transiciones de escenas y ambientaciones finales. Cuando ya se tiene el montaje final se exporta en un archivo de video compatible con el medio de difusión que se vaya a usar para su presentación final.



Malagón Amanda, *Edición final en Adobe Premier*, imagen digital 2021

Como consideraciones finales hay que resaltar que si bien hay que tener conocimientos previos en el uso de programas de edición para poder finalizar los productos audiovisuales, existen cientos de programas y aplicaciones para móviles, gratuitos de uso sencillo que pueden usarse para este propósito, también gracias a la red es muy fácil consultar a través de tutoriales el uso de programas de todo tipo y también cursos virtuales muy economicos completos que dan una guía en el manejo de programas de edición de imagen, audio y video, así que no es una excusa para no realizar este tipo de proyectos que tanto puede aportar el desarrollo creativo y social en la escuela.

Capítulo III

Componente pedagógico y sintaxis de la imagen

Las problemáticas en la educación actual son variadas, los modelos educativos tradicionales no conciben la educación artística como un eje primordial, y la educación audiovisual es inexistente en la mayoría de casos, si bien hoy en día dentro de las aulas se hace uso de medios digitales e informáticos, no se generan competencias que permitan un uso crítico y creativo de dichas herramientas por parte de los estudiantes, lo que obliga a los maestros en educación artística a replantear qué se quiere enseñar y cómo podemos enseñarlo.

Según Maria Acaso en el proyecto *rEDUvolución,* plantea que se deben generar revoluciones en torno a ciertas prácticas educativas teniendo en cuenta que:

1. *Aceptar que lo que enseñamos no es lo que los estudiantes aprenden. Tener en cuenta el inconsciente de cada persona a la hora de procesar la información.*
2. *Cambiar las dinámicas de poder. Democratizar las aulas. Tan importante es lo que el profesor pueda enseñar al alumno como lo que el alumno pueda enseñar al profesor, o lo que los alumnos puedan aprender unos de otros.*
3. *Pensar con el cuerpo. Rehabilitar los espacios de aprendizaje. Repensar los tiempos de trabajo. Vivir en el lugar en el que se aprende.*
4. *Pasar del simulacro del estudio a la experiencia de aprendizaje. Unir el concepto de placer al concepto de esfuerzo.*
5. *Dejar de evaluar y pasar a investigar. Prescindir de exámenes. Encontrar nuevas formas de representar el aprendizaje.*

Por medio de estas ideas se plantea generar un ambiente educativo diferente a las dinámicas tradicionales en base a las propuestas por Maria acaso, donde el alumno y el maestro tenga la misma posibilidad de aprender dentro del proceso del otro, creando un ambiente propicio para poder interpretar la imagen en movimiento de una forma crítica y creativa.

> *"Cualquier docente, tanto del ámbito formal como del no formal, cualquier madre o padre, cualquier persona que se dedique a educar, puede encontrar en las artes elementos para recuperar esa pasión por pensar y por desarrollar un pensamiento propio y emancipador" (Maria Acaso, 2018)*

La dinámica de trabajo que proponemos se basa en el taller, pues consideramos que es una herramienta que permite desarrollar temas que integren tanto al alumno como al docente donde se propone tanto contenidos metodológicos como la práctica de los mismos, según Nidia Aylwin de Barros y Jorge Gissi Bustos en su artículo:

> *"El taller se constituye en la actividad más importante desde el punto de vista del proceso pedagógico, pues además de conocimientos aporta experiencias de vida que exigen la relación de lo intelectual con lo emocional y activo e implica una formación integral del alumno"(*AYLWIN DE BARROS, N.; GISSI BUSTOS, J.; KISNERMAN, N. Y REYES GÓMEZ, M. Taller. Integración de teoría y práctica. Buenos Aires: Editorial Humanitas, 1977).

El plan de trabajo que se presenta a continuación se basa en la experiencia recogida dentro de este proceso de investigación creación, partiendo de un estudio histórico que permita un acercamiento técnico a todos los elementos implícitos dentro de la animación, este momento se caracteriza por partir del juego para poder entender todas las dinámicas implícitas dentro del proceso de animar, posteriormente se establece un periodo creativo que comprende desde la idealización de una propuesta narrativa pasando por su traducción a un a un lenguaje audiovisual comprendiendo todas las etapas contenidas dentro de este proceso:

> *"No existían las escuelas de cine, por lo que cada realización era también una escuela para quienes participaban en ella "* (Santa .C 2014,p11)

Mes	*Tema principal*	*Descripción*	*Fuentes*
1	***Del juego audiovisual a la invención de la animación***	Por medio de la creación de diversos juegos ópticos (expuestos en el capítulo I) se pretende entender los diferentes momentos históricos, y su influencia en la animación	TÉCNICA DEL CINE ANIMADO. John Halas y Roger Manvell (traducción Eduardo Ducay y Juan Cobos)
1	***Anima-se la vanguardia***	Mediante el estudio estético de las vanguardias se busca generar referentes estéticos que aporten dentro de los procesos creativos.	TÉCNICA DEL CINE ANIMADO. John Halas y Roger Manvell (traducción Eduardo Ducay y Juan Cobos) HISTORIA DEL ARTE, E.H. Gombrich
2	***Metamorfosis del formato-imagen en movimiento***	en este apartado se pretende estudiar las diferentes técnicas (análogas o mecánicas) implícitas dentro del proceso de	TÉCNICA DEL CINE ANIMADO. John Halas y Roger Manvell (traducción Eduardo Ducay y Juan Cobos)

		animación y cómo estas se relacionan con una multiplicidad de formatos plásticos	CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO: Animación en colombia una historia en movimiento, Instituto distrital de las arte IDEARTES
2	***Tránsito orgánico al formato digital***	Re-interpretación de las técnicas (análogas o mecánicas)dentro de un formato digital	
3	***Creación del proyecto audiovisual - Guiones***	Reinterpretación creativa de sucesos personales, para la construcción de guiones cinematográficos.	PALABRAS FANTASMAS PANTALLAS VORACES (Andrés Romero): - La idea o el megáfono que todos llevamos dentro. - el hielo no existe pero me lo puedo imaginar *GUÍA BÁSICA PARA LA ESCRITURA ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES DE PREGRADO. Yuri Ferrer Franco*
4	***Guía de observación en la creación de personajes***	Creando perfiles de personajes audiovisuales a través de una construcción simbólica de quienes nos rodean.	PALABRAS FANTASMAS PANTALLAS VORACES (Andrés Romero): - Biopsia incómoda del corazón roto.

			FUNDAMENTOS BÁSICOS EN LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE PARA MEDIOS AUDIOVISUALES. Helena Fajardo
5 - 6	***Componiendo a través de la experiencia en la dirección artística***	Creación de escenarios y vestuario en base a las necesidades visuales de la obra audiovisual.	
7 - 8	***De la imagen en movimiento a la producción y post-producción***	Usar herramientas que permitan procesos de edición y posproducción según las posibilidades disponibles en el contexto donde se desarrollan.	

Conclusiones

En base a la investigación y experiencias recogidas en este trabajo, se logra evidenciar que, la animación como proyecto audiovisual es interdisciplinar en las artes, siendo esta una de las técnicas fílmicas que más ramas de las artes cohesiona dentro de su desarrollo, como lo son la literatura, la música, el teatro, como también el uso de marionetas y demás elementos de las artes plásticas y visuales lo que permite realizar ejercicios reflexivos en el proceso de aprender-hacer desde diversas perspectivas.

Este proceso de experimentación en torno a la animación permite la exploración de diversas fuentes expresivas puede explorar el arte como un todo en la educación artística.

Bibliografía

- JOHN HALAS, ROGER MANVELL (1970): the technique of film animation. Londres: focal Press Ltd

- CARLOS SANTA, RICARDO ARCE, MAURICIO DURAN, JUAN MANUEL PEDRAZA, CECILIA TRASLAVIÑA, BIBIANA ROJAS, ALEJANDRO GUZMÁN,JUAN ALBERTO CONDE, DIEGO HERNANDO SOSA, CAMILA COAGUA, DIEGO RÍOS, JACQUELINE COLMENARES, (2014):cuadernos de cine Colombiano No.20 Animación en colombia una historia en movimiento. Bogotá.Nueva época / cinemateca distrital gerencia de artes audiovisuales idartes.

- ANDRÉS ROMERO BALTODANO (2013): Palabras fantasmas, pantallas voraces: (apuntes para la construcción de un guión cinematográfico creativo). Bogotá. Editorial politécnico grancolombiano.

- SIMONE DE BEAUVOIR (1970): La Vejez. París.

- YURY FERRER FRANCO (2016): *Guía básica para la escritura académica de los estudiantes de pregrado. Bogotá.*

- JUAN ANTONIO CUELLAR, MARÍA SOL EFFIO (2010) Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. Bogotá. Ministerio de Educación Nacional.

- AYLWIN DE BARROS, N.; GISSI BUSTOS, J.; KISNERMAN, N. Y REYES GÓMEZ, M. (1977). Taller. Integración de teoría y práctica. Buenos Aires: Editorial Humanitas

Webgrafía

- CARGOCOLLECTIVE (2016): Hoja de atrás. Bogotá. http://cargocollective.com/nubol/hoja-de-atras

- ACASO MARIA (2018): rEDUvolution. Madrid. https://mariaacaso.es/educacion-disruptiva/la-certificacion-medio-la-certificacion-objetivo-cifuentes-tfm-la-universidad-fraude/

- GALÁN FAJARDO, ELENA (2007): Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. Madrid. Revista del CES Felipe II. 2007, nº 7 https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/5554

Anexos

Anexo 1:

Bajo el puente - *Guión literario*

Capítulo 1

Texto introductorio

Y estamos aquí

a pesar del tiempo, a pesar del olvido

uno junto al otro, desapareciendo

como dos sombras, bajo el puente.

Bajo un puente en algún lugar, en un día de invierno, don Eduardo junta la madera que encontró en la basura que no son más que trozos viejos de sillas y armarios destrozados,

quiere que su “vieja” (así le dice) se sienta mejor, lleva varios días con una tos de esas feas de temporada, la madera vieja quemada huele mal, pero al menos calma el frio, cuando ya después de un rato de intentos fallidos está encendido el fuego, acerca una olla vieja con agua filtrada de la lluvia, - el eucalipto que recogí en el parque el otro día ha de ayudarle a la vieja -pensó-, y a la olleta hirviendo le puso sus buenas hojas, acercó a la vieja al fuego ella solo lo miro tranquila y inexpresiva y se acercó al fuego, al rato se quedo dormida, Don eduardo mientras la vieja descansa el escribe un rato para pasar el tiempo.

Don eduardo hace mucho se escapó de la finca donde trabajaba con su vieja, le gustaba ese trabajo pero se fue porque de un momento para otro ya no había trabajo, muchos de sus compadres se quedaron sin tierras y al igual que él tuvieron que irse, llegó un día a la ciudad de bogotá a trabajar como albañil para una constructora, trabajó muchos años, y con su sueldito construyó un ranchito en la periferia, donde muchos de sus vecinos vivían situaciones similares, un día un mazo le cayó en un pie, su patrón no le quiso pagar la incapacidad asi que fue a trabajar a si, su pie sano con el tiempo y el dolor se fue pero don eduardo nunca más pudo apoyar bien el pie, así que cojeaba, un tiempo después su patrón lo llamó y dijo que no podía trabajar más para él, a pesar de que quería seguir trabajando y que tenía mucho para dar, de su patrón solo escucho el golpe de la puerta al cerrarla en su la cara. Trato de buscar otro trabajo, pero don eduardo ya tenía 65 años, así que de apoco se fue quedando sin dinero y con su vieja terminaron en la calle buscando refugio, bajo el puente.

Capítulo 2

Texto introductorio

Amiga muerte

solo una última canción

dejame bailar nuevamente

para que al momento de la partida

pueda en mi mente, bailar eternamente.

Y una mañana la vieja ya no despertó, una sombra cayó sobre aquel lugar, una niebla espesa nublo por completo la mente de don Eduardo y después de que pasó el momento de la negación, los sollozos y gritos, de la desesperanza y la pena, solo hubo silencio, el tiempo se detuvo así como la vida de la vieja.

Poco recuerda después del silencio, solo voces que resonaban como ecos que apenas llegaban a su mente, al cuerpo de la vieja se lo llevaron, así como también a don Eduardo, miles de preguntas acusadoras se escuchaban a lo lejos, pero al mismo tiempo indiferentes, cientos de miradas lo observaban, totalmente vacías, ¿acaso él siendo un ser humano es un despojo más del mundo?, esas miradas que siempre estuvieron presentes en sus últimos años de pena, pero que ahora bajo las circunstancias eran más fuertes. En él sólo estaba presente el dolor y la pena, mientras todo el exterior eran sombras desvaneciéndose.

Después de un tiempo cuando ya cesaron las voces, las acusaciones y lo dejaron nuevamente solo, con su pena y tristeza, regresó nuevamente bajo el puente.

Allí don Eduardo rodeado del silencio y la soledad, observando los vestigios de la vieja que todavía seguían tirados allí, esperando inminentes el paso del tiempo para desaparecer, así mismo don Eduardo solo se limitó a esperar. ya el hambre, el frío el cansancio no importaba nada, pues su vida cobraba sentido sólo si su vieja estaba ahí, buscar comida y darle un abrigo era su razón de seguir, sin ella ya solo era un vestigio del mundo

desapareciendo en el tiempo, esperando reencontrarse con su vieja en un lugar seguramente mejor. En momentos recordaba esos boleros tristes que le gustaban a la vieja y como le gustaba bailar con ella, don Eduardo así pensó que quería escuchar la música en su mente y quedar atrapado eternamente en una danza con su vieja.

Capítulo 3

Texto introductorio

Vencido el hombre

dolor en calma

olvidado un nombre

mundo sin habla

mente, cuerpo, alma

extinguiéndose, solo en el alba.

El cuerpo se desgasta, la mente empieza a transformar la realidad, y don Eduardo ya no está seguro de que lo que oye y ve es real o no, imágenes de recuerdos profundos llegan a su mente mientras su cuerpo sucumbe ante el paso inminente del tiempo.

Su cuerpo yace inerte en silencio, en las profundidades de la tierra se escucha un resonar profundo que mas parece un rugido siniestro que lo atrae, dentro de las profundidades se escucha un eco opacado por el inminente crujir de la tierra moviéndose, una melodía que a lo lejos resuena también en la memori de Don Eduardo.

Arrastrado por la melodía cae en las profundidades y es rodeado por la oscuridad, entra en desesperación, el temor inminente del fin lo rodea, trata de escapar pero no puede a sido totalmente succionado por la oscuridad y ahora cae hacia lo profundo, grita, llora, trata de huir pero es imposible, se cubre los ojos apresuradamente y finalmente se da por vencido.

Texto introductorio final

Volverte a ver...

Pero tras la tempestad llega la calma, se siente más tranquilo, una luz brillante se empieza a visualizar a lo lejos y de apoco se acerca el sonido de aquella melodía, don eduardo lo recordaba, la canción que bailo con ella cuando se fueron a vivir juntos, recordaba ese día, el sentimiento de emoción y sentimientos hacia el futuro que vendría, en ese momento era feliz, la recordaba hermosa entre la pradera y a lo lejos se escuchaba aquella canción. Al acercarse a la luz se dio cuenta que la luz era ella, en ese momento, ella le extendía la mano para que bailaran y don eduardo extendió la mano ya que por fin podía bailar con ella nuevamente.

Bajo un puente en algún lugar, en un día de invierno, don Eduardo yace sin vida tirado en el suelo, en sus manos lleva una pequeña libreta donde está escrito lo siguiente:

Carta de despedida

Amor mio…

Mi vieja querida, soy una cara verde, siempre tuve miedo de que no se diera cuenta lo mucho que la quería, esta última nota será aquella que nunca fui capaz de entregarle.

Gracias por todo… muchas gracias.

Dentro de mi corazón y mi alma quedará marcado tanta compasión dedicación y paciencia, - sobre todo paciencia-, a este hombre distraído he inútil que no pudo darle todo lo que merecía una mujer como lo fue usted.

A pesar de todo lo malo que compartimos, siempre recordaré todos los buenos momentos, la comidita caliente todos los días y su sonrisa cuando ya no había.

De las peleas que tuvimos que siempre trate de resolver sacándole a regañadientes una sonrisa, ¿Cómo podía perdonarme siempre? ¿Cómo siempre se quedaba conmigo?, ¡Ay! vieja si pudieras responderme, si pudiera reunirme con usted nuevamente; pero mi culpa solo nos seguirá separando. Ruego porque al expiar mis pecados en esta vida, pueda volver a verle, una última vez, ya alejados del dolor, ya alejados del sufrimiento, de la injusticia y el hambre, del dolor y el abandono, esperare esperanzado de lo que viene, mientras el tiempo acorta nuestro encuentro, sigo aquí esperando mientras me desvanezco, bajo el puente.

Cita final

Según cifras del Ministerio de Salud, el 87 por ciento de los ancianos carece de seguridad social; sólo el 8,7 por ciento tiene pensión, 42 por ciento no tiene ingresos y 39 por ciento ejerce oficios en hogares.

41 por ciento vive en condiciones de miseria en áreas marginales de los centros urbanos, De ellos, el 54,2 por ciento reside en Bogotá.

Tomado Boletines Poblacionales 1: Personas Adultas Mayores de 60 años Oficina de Promoción Social Ministerio de Salud y Protección Social I-2020

Anexo 2
Bajo el puente - *Guión Técnico*

Capítulo 1

		Imagen					Audio
Nº Plano	**Tiempo**	**¿Qué se verá?**	**Plano**	**Punto de vista**	**Cámara**	**Efectos**	**¿Qué y cómo se oirá?**
1	10 seg	Texto Voz en Off: ***"Y estamos aquí a pesar del tiempo, a pesar del olvido uno junto al otro, desapareciendo como dos sombras, bajo el puente."***	PG	Normal	Transición: pasar a negro		Off
2	10 seg	Vista del puente, tránsito de vehículos.	PG	Picado	Traveling	LLuvia	Sonido de Avenida con tránsito de vehículos
3	5 seg	La cámara baja con intención de mostrar lo que hay debajo del puente	PG	Normal	Tild Down	LLuvia	Sonido de Avenida con tránsito de vehículos
4	5 seg	Se muestra el espacio bajo el puente	PC	Normal	Dolly In		Sonido de avenida más tenue
5	10 seg	Se muestran objetos en el espacio	PP	contrapicado	Fija		Off

6	10 seg	Se muestra una caneca que retiene el agua de una gotera, hasta que es retirada por el personaje	PP	Contrapicado	Fija		Sonido de gotas de Agua
7	10 seg	Se muestra al personaje cargado la caneca	PA	Normal	Traveling		Agua moviéndose en el envase
8	5 seg	El personaje llena un recipiente	PP	Contrapicado	Fija		Agua sirviéndose
9	5 seg	Se muestran algunas plantas cortadas y la mano del personaje las toma	PP	Normal	Fija		Sonido de hojas al tomar
11	5 seg	Aparece el personaje secundario, sentada y toce	PMC	Normal	Fija		Mujer con tos
12	10 seg	Se detalla al personaje secundario	PM	Normal	Fija		
13	10 seg	Se muestra el escenario, en el que aparecen los dos personajes	PG Medio /conjunto	Normal	Fija		
14	15 seg	El personaje principal se acerca a el personaje secundario y el entrega una taza	PE	Normal	Traveling		

15	20 seg	El personaje principal le entrega al personaje secundario la taza y se sienta junta a ella, el personaje secundario toma un sorbo, el personaje principal le besa la frente	PA	Normal	Fijo		
16	20 seg	El personaje secundario se acuesta y es abrigada por el personaje secundario	PE	Picado	Fijo		
18	20 seg	El personaje principal se sienta cerca al lecho del personaje secundario	PGC	Cenital	Fijo		
19	10 seg	Aparece una libreta sobre una caja y las manos del personaje principal aparecen y lo toma	PP	Picado	Zoom in		
20	8 seg	Aparece el personaje principal sentado y abre la libreta	PG	Contra ticado	Fijo		
21	8 seg	El personaje mira mira la libreta, levanta el rostro y mira a su alrededor	PM	Normal	Fijo		
22	5 seg	Se muestra el espacio según el punto de vista del personaje principal	PG	Normal	Paneo horizontal		Se escucha el ruido de los carros
23	8 seg	El personaje mira mira la libreta, y suspira	PM	Contrap icado	Fijo		

24	10 seg	Aparece la libreta en las manos del personaje principal abierta, el personaje empieza a escribir.	PD	Picado	Zoom in		
25	1 min	Se muestra un collage de imágenes (archivo digital: Del campo, imágenes del personaje principal y una mujer, imagenes de obreros trabajando) VOZ EN OFF: ***Hace mucho me escapé de la finca donde trabajaba con mi vieja, si que me gustaba ese trabajo pero me fuí porque de un momento para otro ya no había trabajo, muchos de mis compadres se quedaron sus tierritas y al igual que yo tuvieron que irse. Todavía recuerdo cuando llegué un día a la ciudad de bogotá a trabajar como albañil para una constructora, trabajé muchos años, y con mi sueldito construí un ranchito en la periferia, donde muchos de mis vecinos vivían situaciones similares, un día un mazo me cayó en un pie, y mi patrón no me quiso pagar la incapacidad, asi que tuve que trabajar así, el pie sano con el tiempo y el dolor se fue pero nunca volví a apoyar bien el pie, a partir***	Archivo digital	Normal	Efecto de transición, efecto de filmina vieja		Voz en Off del personaje hablando Nota: sonido de ambientación pendiente por definir

		de ese momento me llamaron "el cojo",					
26	5 seg	Aparece el personaje principal, mueve la libreta y se toca la pierna desde la misma perspectiva el plano 24 y sigue escribiendo.	PD	Picado	Normal		Off
27	1 min	Se muestra un collage de imágenes (archivo digital: Del campo, imágenes del personaje principal y una mujer, imagenes de obreros trabajando) VOZ EN OFF:***Un tiempo después mi patrón lo llamó y dijo que no podía trabajar más para él, a pesar de que quería seguir trabajando y que tenía mucho para dar, de mi patrón solo escuché el golpe de la puerta al cerrarla de un portazo en mi cara. !Dios sabe que traté de buscar otro trabajo¡, pero ya tenía 65 años, así que aquí estoy con mi vieja en la calle buscando refugio, bajo el puente.***	Archivo digital	Normal	Efecto de transición, efecto de filmina vieja		Voz en Off del personaje hablando Nota: sonido de ambientación pendiente por definir
28	5 seg	Se muestra el escenario enfocando al personaje principal.	PG	Picado	Zoom Out con Efecto de grúa		

FIN DEL CAPITULO 1

CAPÍTULO 2 cambio de tonalidad - diseño de arte

29	10 seg	Texto Voz en Off: **"*Amiga muerte solo una última canción dejame bailar nuevamente para que al momento de la partida pueda en mi mente, bailar eternamente.*"**	PG	Normal	Transición: pasar a negro		Off
30	5 seg	Se muestra el lecho del personaje secundario, el personaje principal sostiene su mano, que se asoma por un lado de la cama.	PA	Picado			Al iniciar la escena se escucha un sonido fuerte indicando el cambio de atmósfera propuesto en el diseño de arte.
31	5 seg	Se muestra en detalle de las manos de los personajes, la mano del personaje principal sostiene la mano del personaje secundario.	PP	Normal	zoom in		Off
32	5 seg	Aparece en rostro del personaje principal, (expresión) con lágrimas de su rostro.	PPP	Contrapicado	Fijo		Off
33	5 seg	aparece el personaje principal sentado, en el fondo se ve borroso, a su alrededor se ven luces que simulan las de una ambulanci	PA	Picado	Efecto ojo de pez		Sonido ambiente, murmullos de la gente,sonido de ambulancia.
34	2 seg	El personaje principal cae de frente, la imagen se pone totalmente negra	PA	Picado	Fijo		Off

35	10 seg	Se ve al personaje personaje principal bajo una luz focal cenital,sentado en un cuarto oscuro, mira a su alrededor	PGC	Normal	Fijo		Se escucha un murmullo de gente
36	5 seg	Se muestra el rostro del personaje principal, van cambiando las tonalidades de la luz mientras se aumenta el murmullo	PM	Normal	Fijo		El murmullo va aumentando se escuchan gritos de acusadores
37	3 seg	El personaje muestra una expresión de desesperación	PM	Normal	Fijo		El murmullo va aumentando se escuchan gritos de acusadores
38	4 seg	Aparece una mano que golpea en el rostro al personaje principal y él cae, la imagen pasa a negro	PM	Nomal	Fijo		Al ser golpeado el sonido cesa completamente
39	5 seg	Se muestra al personaje principal caer al suelo se revuelve y levanta la cabeza	PM	Normal	Fijo		Sonido efecto caída
40	5 seg	Se muestra al personaje principal en el suelo, se da cuenta que está en el escenario principal nuevamente.	PG	Contrapicado desde la perspectiva del personaje	Paneo		Off
41	10 seg	Se muestran los objetos en el escenario	PP	Picado	Fijo		Off

42	10 seg	el personaje principal se acerca al lecho del personaje secundario donde yace algo de ella	PP	Contrapicado	Fijo		Off
43	10 seg	El personaje principal toma el objeto y se sienta en el lecho	PA	Normal	Fijo		Off
44	10 seg	Lo toca, observa, y acerca a el objeto y empieza a bailar con el	PP	Normal	Fijo		Se escucha la melodía de los personajes por primera vez
45	10 seg	El personaje se pone de pie y deja caer el objeto	PG	Normal			sigue sonando la melodía
46	10 seg	Se muestra a el objeto rebotar en el suelo (cámara lenta)	PPP	Normal	Fijo		Cuando el objeto toca el suelo la música se detiene
47	10 seg	Se muestra al personaje principal de pie frente al objeto y se deja caer	PG	Normal	Fijo		off
48	10 seg	Se muestra al personaje cayendo	PG C	Contrapicado	Fijo		Off
49	10 seg	Se muestra el objeto en el suelo y a su lado cae el personaje principal	PPP	Normal	Fijo		Off
50	10 seg	Desde la misma perspectiva se muestra el rostro del personaje llorando.	PPP	Normal	Fijo		Off

FIN DEL CAPITULO 2

CAPÍTULO 3 cambio de tonalidad en el diseño de arte

51	10 seg	Texto Voz en Off: ***"Vencido el hombre*** ***dolor en calma*** ***olvidado un nombre*** ***mundo sin habla*** ***mente, cuerpo, alma*** ***extinguiéndose, solo en el alba.."***	PG	Normal	Transición: pasar a negro		Off
52	5 seg	El personaje se encuentra sobre el suelo boca arriba	PGC	Cenital	Zoom off		Sonido de viento, se escucha la gotera
53	5 seg	se muestra el rostro del personaje que mueve la cabeza para ver algo	PP	Normal	Fijo		
54	10 seg	Muestran los objetos sobre la fogata que en ese momento se encuentra apagada, una luz siniestra se enciende	PM	Contrapicado	Fijo		El sonido de la gotera comienza a intensificarse
55	5 seg	Al encenderse la luz los objetos tienen formas aterradoras	PM	Contrapicado	Zoom in		El sonido de la gotera comienza a intensificarse
56	5 seg	Se muestra nuevamente el rostro del personaje, que trata de esconder la mirada.	PP	Normal	Fijo		El sonido de la gotera continua, cuando el personaje esconde la mirada se detiene por completo
57	3 seg	Nuevamente se muestra la fogata que ya se ve normal	PM	Contrapicado	Fijo		Off

58	10 seg	Se muestra a el personaje en el suelo, se mueve para quedar en posición fetal	PG	Cenital	Fijo		el sonido de la gotera se escucha hasta el final de la toma 60
59	6 seg	Nuevamente se muestran diferentes objetos en el escenario	PP	Picado	Fijo		Off
60	10 seg	Se muestra a el personaje en posición fetal la luz cambia para asemejar el paso del tiempo Nota: una luz que circula alrededor del escenario simulando el amanecer y la puesta del sol hasta llegar a la noche, se deben simular en total 4 días	PG	Cenital	Zoom in		
61	5 seg	El escenario cambia, una luz cenital cae cae sobre el personaje principal y sobre la fogata	PGC	Normal	Fijo		
62	5 seg	El suelo empieza a temblar	PGC	Normal	Fijo		Se escucha un sonido fuerte de temblor hasta el final de la toma 66
63	5 seg	Se muestra al personaje principal que trata de protegerse	PA	Normal	Fijo		
64	10 seg	Se muestra la fogata de la cual empieza abrirse una grieta muy grande	PGC	Normal	Fijo		Se escucha a lo lejos la melodía de los personajes
65	10 seg	La grieta se expande hasta llegar al personaje principal, la cámara sigue la	PGC	Picado	travelin		

		grieta desde su origen hasta el personaje principal					
66	5 seg	Se muestra al personaje principal caer en la grieta	PG	Normal	Fijo		El sonido se detiene al caer ep personaje
67	10 seg	Se muestra al personaje cayendo con escombros a su alrededor, grita	PG	Normal	Fijo		se escucha un silbido seco mientras cae
68	5 seg	se muestra el rostro del personaje, se cubre los ojos y al descubrirlos poco a poco se calma	PP	Normal	Fijo		

Cambio de tonalidad en el diseño de arte

69	5 seg	Texto voz en off: ***"volverte a ver..."***	PG	Normal	Fijo	Transición pasar a negro	Off
70	5 seg	Se muestra el rostro del personaje continuado la escena anterior, una luz clara aparece	PP	Normal	Fijo		Se escucha a lo lejos la melodía de la personajes
71	5 seg	Se muestra al personaje cayendo y la luz a la cual va llegando, la luz se grabe más grande	PE	Normal	Fija	Trans. Pasar a blanco al final	Se escucha la melodía más fuerte
72	60 seg	Live acción tipo collage de una mujer bailando en el campo, al final extiende la mano hacia el público	PG	Normal	Fija		Se escucha la melodía

		como invitando al personaje principal a bailar					
73	6 seg	Se muestra al personaje principal flotando frente a una enorme pantalla donde se está mostrando la imagen de la mujer	PG	Normal	Fija		Se escucha La melodía
73	4 seg	Se muestra al personaje desde el costado izquierdo, empieza a levantar en brazo	PGC	Normal	Fijo		Se escucha la melodía
74	5 seg	Se muestra la mano del personaje acercándose a la pantalla, al colocar su mano una luz brillante envuelve la imagen	PPP		Fijo	Transición a blanco	Se escucha la melodía
75	6 seg	Vista del puente, tránsito de vehículos.	PG	Picado	Traveling	LLuvia	Sonido de Avenida con tránsito de vehículos
76	5 seg	La cámara baja con intención de mostrar lo que hay debajo del puente	PG	Normal	Tild Down	LLuvia	Sonido de Avenida con tránsito de vehículos
77	6 seg	Se muestra al personaje principal en el suelo, lleva su libreta en una mano sobre el pecho	PGC	Picado	zoom in		Sonido de lluvia

78	7 seg	Se muestra la libreta en la mano del personaje principal y la deja caer (el personaje está muerto)	PP	Picado	Fija		
79	10 seg	Al caer la libreta sopla el viento y la abre, pasan varias hojas con los textos relacionados en las introducciones de los capítulos, se queda en la carta final	PPP	Picado	Fija		
80	8 seg	Hay un acercamiento de la carta, narrada con la voz del personaje principal VOZ ON: *"Amor mio…* ***Mi vieja querida, soy una cara verde, siempre tuve miedo de que no se diera cuenta lo mucho que la quería, esta última nota será aquella que nunca fui capaz de entregarle.*** ***Gracias por todo… muchas gracias.*** ***Dentro de mi corazón y mi alma quedará marcado tanta compasión dedicación y paciencia, - sobre todo paciencia-, a este hombre distraído he inútil que no pudo darle todo lo***	PPP	Picado	Zoo m in		El texto es narrado por la voz del personaje principal

		que merecía una mujer como lo fue usted. ***A pesar de todo lo malo que compartimos, siempre recordaré todos los buenos momentos, la comidita caliente todos los días y su sonrisa cuando ya no había.*** ***De las peleas que tuvimos que siempre trate de resolver sacándole a regañadientes una sonrisa, ¿Cómo podía perdonarme siempre? ¿Cómo siempre se quedaba conmigo?, ¡Ay! vieja si pudieras responderme, si pudiera reunirme con usted nuevamente; pero mi culpa solo nos seguirá separando. Ruego porque al expiar mis pecados en esta vida, pueda volver a verle, una última vez, ya alejados del dolor, ya alejados del sufrimiento, de la injusticia y el hambre, del dolor y el abandono, esperare esperanzado de lo que viene, mientras el tiempo acorta nuestro encuentro, sigo aquí***					

		***esperando mientras me desvanezco, bajo el puente.”*,**					
81	6 seg	La cámara se eleva, hay una transición a negro	PG	Picado	Zoom down		
82	15 seg	Texto voz en off: ***Según cifras del Ministerio de Salud, el 87 por ciento de los ancianos carece de seguridad social; sólo el 8,7 por ciento tiene pensión, 42% no tiene ingresos y 39 por ciento ejerce oficios en hogares.***	PG	Transición a negro	Fijo		
83	10 seg	Texto voz en off: ***41 por ciento vive en condiciones de miseria en áreas marginales de los centros urbanos, De ellos, el 54,2 por ciento reside en Bogotá.***	PG	Transición a negro	Fijo		

Fin

Anexo 3:

Guión Gráfico - Fragmento

