



Manzanita Podridita

Omar Giovanni Rodríguez Ávila

11361717804

Universidad Antonio Nariño

Programa Artes Plásticas y Visuales

Facultad de Artes

Bogotá, Colombia

2022

La Manzanita Podridita

Omar Giovanni Rodríguez Ávila

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:

Maestro en Artes Plásticas y Visuales

Director (a):

Título (Ph.D., Doctor, Ingeniero, etc.) y nombre del director(a)

Codirector (a):

Título (Ph.D., Doctor, Químico, etc.) y nombre del codirector(a)

Línea de Investigación:

Nombrar la línea de investigación en la que se enmarca el trabajo de grado.

Universidad Antonio Nariño

Programa Artes Plásticas y Visuales

Facultad de Artes

Bogotá, Colombia

2022

NOTA DE ACEPTACIÓN

El trabajo de grado titulado

Cumple con los requisitos para optar

Al título de _____.

Firma del Tutor

Firma Jurado

Firma Jurado

Tabla de contenido

	Pág
Preliminares Históricos	6
Preliminares Personales	7
Resumen	9
Abstract	11
Introducción	12
1. Imágenes	13
1.1. Acercamiento al significado de imagen	13
1.2. Usos de la imagen/Narrativa de la imagen	14
2. La Sátira como término y concepto.	15
2.1. La sátira en manzanita podridita	16
3. La Ironía como término concepto.	17
3.1. La ironía en manzanita podridita.	18
4. Acercamiento al significado de indignación.	18
4.1. Indignación en manzanitas podriditas.	19
4.2. Conclusiones del tránsito en las artes.	21
5. Acercamiento al significado de dibujo	22
5.1. La relación personal con el dibujo.	23
5.2. Dibujo errático	24
5.3. Interés por lo digital.	25
5.4. De lo analógico a lo digital	26
6. Construcción de imaginario personal	26
6.1. Referentes	27
6.2. Proceso creativo	29
6.3. Estética	29
6.4. Detonante de reflexión	29
7. Acercamiento al proyecto	30
7.1. Imágenes intervenidas	30
7.2. Gif Análogo-digital	32
7.3. Prueba de animación	34
7.4. Herramientas y aprendizaje	36
8. Preproducción	36
8.1. Planificación	37
8.2. Escaleta	38
8.3. Guión técnico	40
8.4. Storyboard	47
9. Producción	49
9.1. Storyline	49

9.2.	Personajes	50
9.2.1.	Técnica	56
9.2.2.	¿Cómo se consiguieron?	57
9.2.3.	¿Cómo fue el proceso de dibujo?	57
9.3.	Sonido	57
9.3.1.	Técnica	58
9.3.2.	¿Cómo se consiguieron?	58
9.3.3.	¿Cómo fue el proceso de grabación?	58
	Conclusiones.	59
	Bibliografía	60

Preliminares Históricos

Entre 1923 y 1931 el artista colombiano Ricardo Redón Considerado como el mejor caricaturista del siglo XX y un genio del trazo, trabajó para numerosas revistas y periódicos como Cromos, El Gráfico, El Colombiano, La República, El Espectador, El Tiempo entre otras, Con su pluma satiriza y criticó el poder, la Iglesia católica, el imperialismo, la oligarquía, la corrupción, la violencia política, las jornadas electorales, el clero, hechos históricos como la Masacre de la Bananeras, la crisis económica mundial del 29, y el descenso de la hegemonía conservadora, entre otros temas, entendiendo que en el presente trabajo se tienen instaurado de igual manera la sátira y la crítica social frente a situaciones contemporáneas se pueden llegar a percibir como un pensamiento similar a pesar de la diferencia temporal, práctica y de carácter metodológico

En el mes de Marzo del 2010 bajo la dirección de los colombianos Jairo Eduardo Carrillo y Óscar Andrarade, se estrenó la película documental de animación “Pequeñas Voces” una película de animación diferente, en la que a través de sencillos dibujos se habla de la cruda realidad que afecta a un millón de niños desplazados en Colombia, al igual que en ese entonces esta animación trata de mostrar la realidad del país que muchas personas pueden llegar a desconocer o ignorar desconociendo la dura realidad.

Este antecedente tiene un carácter de denuncia de situaciones de injusticia, al igual que aparece en la animación, en donde lo que se busca es evidenciar estos actos para quitar la venda de la indiferencia ante los actos violentos y corruptos de la sociedad colombiana.

Preliminares Personales

¿Cómo mi tránsito por la carrera de artes plásticas construyó el criterio de imagen que tengo hoy?

Mi tránsito en la carrera de artes plásticas y visuales comienza con uno de mis primeras inquietudes que era el desarrollar un estilo propio, con esto lo que buscaba era mejorar mi dibujo y una especie de reconocimiento de mi obra por solo el trazo.

Luego en la continuación de la carrera me era necesario desarrollar conceptos como el movimiento que fue una de las temáticas de mi proyecto donde generaba un movimiento que tenía que ver con la continuidad de las cosas y la materia.

A mitad de la carrera surgió mi primer acercamiento con el dibujo digital, se trataba de encontrar mediante un recorrido lugares u objetos que le transmitieran una especie de vida totalmente distinta a lo que era en realidad, esto me hace pensar en un mundo de fantasía local.

Después de esto abordé una etapa de descubrimiento del color donde comencé a desarrollar el color para el equilibrio de las imágenes y ligado a temáticas de fantasía.

Luego volví al origen de mis inquietudes con el dibujo: desarrollé una especie de dibujo automático movido por la necesidad de un dibujo compulsivo ligado al indagar en una estética propia de las formas.

En el desarrollo de mis prácticas en la editorial de la universidad me encargué de la creación de un cómic completo. Desarrollé este proyecto desde el dibujo digital y con ello

se hizo necesario la adquisición de unos conocimientos necesarios para el desarrollo del cómic.

La construcción de mis habilidades para lo digital se dio con la continua experimentación de estos medios, desde el interés por aprender mediante la indagación continua en las aplicaciones y asimismo desempeñarme laboralmente utilizando las aplicaciones de dibujo, montaje y diseño digital moldearon de forma continua mis habilidades. Me vi forzado a buscar una manera más fácil de obtener el conocimiento de los programas pues no tenía ninguna persona que me ayudara para instruirme en estos temas. Al llegar a un punto, mi aprendizaje me llevó a la búsqueda de los mejores tutoriales. Observar el trabajo de ilustradores y referentes me guió en el proceso de construcción de habilidades en el dibujo digital. Fue observando resultados que identifiqué los problemas concretos a resolver y por lo tanto las herramientas y procedimientos necesarios de aprender.

Resumen

Al generar una crítica social propia de situaciones del contexto inmediato en Colombia se plantea una interacción específica con el público mediante la imagen en movimiento, buscando una suerte de resonancia crítica que pueda movilizar un diálogo más profundo que conduzca a la evaluación acuciosa sobre estos aspectos sociales por parte del espectador sobre la importancia de estos desde la propia subjetividad.

La problemática abordada desde la sátira es la búsqueda del pensamiento crítico objetivo sobre factores sociales. Se recrea la inconformidad ante la corrupción, para aportar desde el campo creativo a la discusión y crítica del contexto inmediato. Esto se da desde la burla de éstas situaciones irónicas formadas por la corrupción evidente en el país.

La comunicación de estas temáticas críticas es difícil, pues la crítica no es bien recibida en una sociedad con altos niveles de polarización social. De igual manera, estas situaciones están en boca de todos desde la intimidad. Si bien no se enfrenta una discusión de acercamiento al problema que desarrolle un diálogo masivo; mediante factores como formato de presentación, en este caso es audiovisual, se propicia sin embargo el factor de distribución. En plataformas de difusión de contenido se tiene la posibilidad de llegar a una mayor cantidad de personas, y teniendo en cuenta el desarrollo desde la sátira como conexión directa hacia la crítica, se busca generar diálogo y discusión desde el humor sin necesariamente cerrar las reflexiones a un único punto de vista.

La resolución audiovisual del trabajo es un detonante de cambio o resistencia en la carrera de artes plásticas y visuales, y/ o en la misma facultad de artes, considerando que surgen en el programa a pesar de que este no contempla el entrenamiento sobre las herramientas para el desarrollo de este tipo de productos. Al analizar esto, los desarrollos de futuras propuestas de

este mismo carácter pueden tener este trabajo como antecedente, y puedan afianzar estos procesos, técnicas y temáticas para productos de este carácter en el contexto institucional.

El trabajo genera expectativa sobre la totalidad del desarrollo y las posibilidades de visualización frente a el futuro del mismo.

Palabras clave: Dibujo, Audiovisual, Socio-político, Sarcasmo, Indignación.

Abstract

The foundations of the research are social criticism that starts from the feeling of indignation at facts of the ignored daily context, and the second axis is sarcasm as a valid means of artistic expression to raise axes of critical thought.

In turn, the axes are linked from the treatment of the image in the audiovisual media, suggesting that the work has the capacity for massive propagation and resonance. Even the possible sequels left by the project due to the variety of its format and the axes of reflection that are addressed.

Keywords: Animation, Social, Politics, Sarcasm, Outrage

Introducción

En la búsqueda de generar una crítica social los aspectos alrededor de la obra se vuelven fundamentales, dado que según los criterios en los que se enmarca la obra vamos a tender a generar propuestas en las que puedan englobar esos valores buscando dar la mejor resolución a la misma. En este trabajo nos encontramos con maneras alternativas de construcción, presentación y mediación de la crítica. Cabe destacar que en esta búsqueda uno de los detonantes importantes es el proceso, pues éste estuvo siempre comunicando los detonantes guía para llegar al punto en el que nos encontramos. El tránsito propio del proceso está impregnado en la materialización creativa del trabajo. Por consiguiente, la temática central del trabajo, la crítica social desde la sátira aparece como una constante que no emergió de manera directa; por el contrario, en la depuración de este trabajo tales aspectos se afianzaron aún más, llegando a ser las bases teóricas fundamentales para el desarrollo total de la obra, que en principio parece un proyecto de una sola publicación, pero que sin embargo en el desglose de las posibilidades del mismo surge la expectativa de posibles continuaciones o secuelas de este material audiovisual.

Aclarando que la intención del presente escrito no se busca un desarrollo teórico profundizado; aún así, la intención real es la comprensión propia del proceso de creación y el entendimiento de los significados que lo rodean.

1. Imágenes

1.1. Acercamiento al significado de imagen

Para entender el término imagen, inicialmente hay un acercamiento al significado que proporciona la RAE, para este término existen cuatro definiciones, a continuación, se pueden observar:

1 f. Figura, representación, semejanza y apariencia de algo. (Real Academia Española, n.d.)

La primera definición es un acercamiento de este término a través de posibles términos que pueden tener relación con su significado real; sin embargo, no identifica de manera clara la magnitud del significado.

2. f. Estatua, efigie o pintura de una divinidad o de un personaje sagrado. (Real Academia Española, n.d.)

La segunda definición se acerca desde las posibilidades plásticas de la creación de algunas imágenes. De igual manera nos deja un término incompleto en relación a la concepción de la imagen.

3. f. Ópt. Reproducción de la figura de un objeto por la combinación de los rayos de luz que proceden de él. (Real Academia Española, n.d.)

En la tercera definición es el proceso de la luz que moldea una forma, definición desarrollada desde el entendimiento físico

4. f. Ret. Recreación de la realidad a través de elementos imaginarios fundados en una intuición o visión del artista que debe ser descifrada, como en las monedas en enjambres furiosos. (Real Academia Española, n.d.)

Y por último la cuarta definición son las posibilidades de los artistas para con el espectador. Sin embargo, la imagen es más compleja que solo la creación artística.

Estas definiciones no dan cuenta del significado total de la imagen, por eso era necesario el entendimiento propio del término. Se llegó a la siguiente conclusión:

La imagen es una sospecha que estimula nuestros sentidos, este es el impulso en las sinapsis que pueden dar el entendimiento de objetos, significados y/o sensaciones. La imagen conecta el origen y el receptor que es la interacción fundamental en el desarrollo humano, debido a la capacidad del hombre para comprender los estímulos sino también en la capacidad de crear nuevas imágenes con complejidades avanzadas, es el origen del lenguaje mismo.

Con esta anterior reflexión se entiende cómo se percibe las imágenes y por ende su desarrollo en el trabajo, pues se hace un trabajo plástico desde la memoria visual con el dibujo, pero de igual manera se recrea imágenes a través del sonido que complementan la esencia misma del cortometraje, generando un contexto más envolvente en la animación.

1.2. Usos de la imagen/Narrativa de la imagen

La creación de las imágenes con el pasar del tiempo pierden su parte espiritual en el hacer y el contemplar gracias a la explotación de este recurso, desligando el acto ritualístico y romántico hacía el fácil uso y acceso que en la actualidad generó el consumo errante.

La analogía correcta es que la creación de imágenes es un restaurante que trata de saciar la gula del espectador, donde le entregan al instante el producto que es consumido de un bocado, sin terminar de saborear el alimento se atragantan con el siguiente.

La posición que tomo es la creación de imágenes disruptivas, que intenten frenar la mirada voraz e insaciable del expectante. Es la manera de resistencia al olvido y la banalización de la imagen.

El uso de la imagen audiovisual se enfocó en las capacidades de ésta para transmitir meta sentidos situados en la intención satírica de la narrativa, contemplando la capacidad de la sátira para generar crítica y reflexión desde la burla.

A continuación se desarrolla este término para poder visualizar desde que punto se enfocó el proceso de la narrativa del cortometraje.

2. La Sátira como término y concepto.

El diccionario de la Real Academia Española, enuncia en términos generales el concepto de sátira desde la siguiente definición:

1. f. Discurso o dicho agudo, picante y mordaz, dirigido a censurar o ridiculizar. (Real Academia Española, n.d.)

Esta definición tiene un acercamiento interesante desde el lenguaje verbal, sin embargo, la sátira tiene unas capacidades de interacción en diferentes medios no necesariamente intrínsecos en el lenguaje.

La siguiente imagen se realizada desde la sátira:

Figura 1

Descárate



Nota. Material de archivo intervenido con dibujo digital. Omar Rodríguez. Archivo personal 2020.

Con el ejemplo anterior queda claro como las cualidades de la sátira se hacen evidentes, sin embargo, el uso de lo mordaz en la construcción del sentido intrínseco de la imagen está ligado a una crítica frente a un contexto en específico que en este caso es el narcotráfico.

2.1. La sátira en manzanita podridita

Con el ejemplo anterior queda claro como las cualidades de la sátira se hacen evidentes, sin embargo el uso mordaz está ligado a una crítica frente a un contexto en específico que en este caso es el narcotráfico.

La sátira aparece como instrumento de la crítica en todo el desarrollo de la animación, pues esta evoca diversas situaciones sociopolíticas de cara al contexto inmediato de corrupción política y moral en Colombia. Para ello se personifican seres partiendo de la jerga popular colombiana, como es el caso del personaje principal que es Don Feudo Feudal, cuyo aspecto físico se involucra al significancia de la rata en el contexto colombiano, animal al cual se le adjudican cualidades rastreras similares a las de las personas que se dedican a robar y a las personas con actitudes desagradables. Otro desarrollo de la sátira se evidencia desde el nombre, Don Feudo Feudal; donde se satirizan las intenciones políticas del personaje.

Al abordar la sátira desde el mismo lenguaje y hacer la transición hacia la animación, el término que viene funcionando como común denominador adquiere una mayor importancia, de orden estructural; ya que este es visible y fácilmente reconocible para el espectador, estableciendo una mayor cercanía con la crítica desarrollada y fijando una posición frente a ello.

Al ser el sarcasmo un término general que engloba muchos tipos de burla se analizó la que más aplicaba con respecto al desarrollo de las imágenes de todo el proceso creativo, siendo la ironía la forma más evidente en el trabajo.

3. La Ironía como término concepto.

Entendiendo que la ironía es una categoría del sarcasmo, la definición que proporciona la RAE es la siguiente:

1. f. Expresión que da a entender algo contrario o diferente de lo que se dice, generalmente como burla disimulada. (Real Academia Española, n.d.)

La ironía tiene esa capacidad de confrontar dos puntos de vista desde la sutileza de la contestación contraria, lo que puede llegar a implicar esto es el desentendimiento del mensaje que se quiere dar en realidad. Para el uso de la ironía tiene que estar en un equilibrio entre lo directo en el gesto y la sutileza del mismo.

Un ejemplo visual de ironía se encuentra en la figura 2:

Figura 2

Ecoperacha



Nota. Material de archivo intervenido con dibujo digital. Omar Rodríguez. Archivo personal 2020.

En esta imagen el desarrollo de la ironía se encuentra por el suceso en cuestión, en este caso la caída en las acciones de ecopetrol, la interacción de la sobreposición de imágenes y de lenguajes nos enuncia la burla.

3.1. La ironía en manzanita podridita.

Entendiendo que la ironía es una forma de expresar dos posibles mensajes o sucesos, los contrastes que se muestran en la animación están en momentos aislados y cortos; ahora bien, lo irónico se evidencia cuando las situaciones aparentemente ficticias resultan ser un reflejo de la realidad del país, dado que la animación muestra sucesos del cotidiano como el adiestramiento de soldados, los asesinatos de líderes sociales, los ataques de la fuerza pública en manifestaciones pacíficas y la representación de figuras públicas colombianas que se reconocen dentro de la animación.

La ironía plantea una yuxtaposición de imágenes y de significados simultáneos. A lo largo del proceso creativo se ha evidenciado como constantemente se ha desarrollado un tema comparativo, este se ha abordado desde la intención de plantear dos realidades en simultáneo, con el propósito de forzar o enmarcar el acto irónico que en la imagen se encuentra.

Dentro de las posibilidades de la ironía se encuentra la de trasladar las contraposiciones implícitas en el objeto ironizado con un factor comparativo crítico, que se origina en el presente trabajo desde la indignación.

4. Acercamiento al significado de indignación.

Entendiendo que el origen del cortometraje es desde el sentimiento de indignación, al buscar su significado la Real Academia Española la define como:

1. f. Enojo, ira o enfado vehemente contra una persona o contra sus actos. (Real Academia Española, n.d.)

La carga intensa de enfado es originada por un acto que se considera injusto. En la trama del cortometraje, la corrupción desata la ira apasionada y establece un acto en contra de situaciones corruptas y a sus actores.

La indignación aparece en el trabajo como una lucha contra la indiferencia, pues la indiferencia es apartar y olvidar la injusticia en el acto. Para Hessel *“La indiferencia es la pérdida de la capacidad de indignarse y el compromiso que surge de ella”* (Hessel, 2011,7)

La indignación tiene un compromiso implícito en su sentir, pues al no hacernos cargo del sentimiento estamos cayendo en la absurda indiferencia desligándose de nuestra condición como seres humanos, pues estamos dando la espalda a nuestro sentir. Hessel contempla esto al afirmar: *“Sois responsables en tanto que individuos”* (Hessel, 2011, 4)

En esta pequeña frase está enraizado un eje reflexivo clave dentro de la estructura del cortometraje animado. Al ser la indignación la partícula detonante, percibo que la obligación del artista es responder a esas sensaciones, en este caso; evidenciar la injusticia desde las posibilidades artísticas de la imagen animada. La indiferencia del contexto hacia las manifestaciones de crítica y descontento social inflaman la indignación preexistente.

4.1. Indignación en manzanitas podriditas.

La indignación en el trabajo plástico aparece al presenciar el contexto colombiano previo a la pandemia. El país a mediados de noviembre del 2019 más concretamente en Bogotá pasaba por un paro que se desarrolló por el descontento de la población con el gobierno actual y sus decisiones; sin embargo, los actos de violencia por las autoridades “competentes” como en el caso del asesinato de Dilan Cruz el 25 de noviembre de 2019, son la causa real de la producción artística de este tipo. Sin embargo, la creación de imágenes con la temática de crítica social

comenzaría en marzo de 2020, desde la primera imagen se hace una burla de las acciones políticas del país como se puede ver en la siguiente figura:

Figura 3

NeoAlbaro



Nota. Material de archivo intervenido con dibujo digital. Omar Rodríguez. Archivo personal 2020.

Esta imagen se creó por las conexiones entre Albaro Uribe y Alexis Lopez, siendo este último señalado de neonazi en Chile en el 2000, y en 2 ocasiones asistió como invitado a dar cátedra a militares colombianos. Indignación frente al personaje político y las acciones de dudosa moral por parte de estos individuos.

En este sentido la animación establece una posición ante los personajes corruptos y las acciones que estos realizan desde la posición de poder.

La indignación se fortalece en el momento en que se reflexiona desde la posición de artista: frente a las posibilidades de la imagen construida desde el contexto de la creación artística, la obligación social que encuentro en ello puesto que la obra de arte se desarrolla en la interacción con el público, adquiriendo movimiento respecto al contexto en la que está situada. Ahora bien, al contemplar la obligación de la obra como generador de movimiento, se establece

un medio responsivo a las problemáticas, entendiendo que se plantean como una resistencia ante el desconocimiento de actos de corrupción.

Con lo anterior Hessel hace un comentario final en su texto de *Indignaos*, parece pertinente frente a la concepción del trabajo:

A los hombres y mujeres que harán el siglo xxi, les decimos con nuestra afición:

CREAR ES RESISTIR, RESISTIR ES CREAR. (Hessel, 2011,16)

Con lo anterior se entiende la obligación como creador y en donde se establece la posición del cortometraje, siendo esta la crítica desde la burla mordaz en acto de resistencia ante los poderes políticos corruptos y la indiferencia de la población colombiana.

Es en el cortometraje que se busca proyectar el pensamiento como creador, en donde se dejar en evidencia la propia indignación sociopolítica, tratando de usar el conjunto de imágenes como una herramienta de acción política, siendo esta una forma de crítica que demuestra la inconformidad ante los individuos que no son dueños de su pensamiento crítico. Mediante el recurso cómico que caricaturiza la realidad y convierte el chiste en una proposición crítica y alternativa de percibir, pensar y actuar frente a la corrupción

4.2. Conclusiones del tránsito en las artes.

El desarrollo personal en la carrera de artes plásticas y visuales a sido un conjunto de experiencias que han ido desde lo personal en donde se busco la evolución del estilo de dibujo como los conocimientos que se recolectaron en las distintas materias académicas, temáticas que son importantes para el proceso creativo y que aparecen de manera indirecta en el cortometraje, como el interés por el movimiento, la búsqueda de un estilo propio, la fantasía desde la cotidianidad, el entendimiento del dibujo compulsivo, etc. Intereses que por su complejidad

requieren de más tiempo para tener un criterio sólido; sin embargo, el dibujo al estar implícito durante todo el proceso actúa como el mediador entre la interpretación de ideas propias y el uso de las imágenes, pues estas últimas dependen del carácter en que se sitúan, más concretamente en la animación se optó por un estilo más caricaturesco para acentuar la burla que en ella se evidencia.

5. Acercamiento al significado de dibujo

Para buscar el entendimiento general del término se buscará en la RAE

1. m. Arte de dibujar. (Real Academia Española, n.d.)

Al tratar de definir el dibujo desde otro término tan complejo como el Arte enreda su entendimiento, pues da por hecho el significado del arte, término que está en constante mutación y se percibe de manera subjetiva.

2. m. Proporción que debe tener en sus partes y medidas la figura del objeto que se dibuja o pinta. (Real Academia Española, n.d.)

Esta segunda definición está hablando del boceto, que es el que dicta las proporciones en el dibujo o la pintura tradicional; sin embargo, el dibujo tiene una relación superior con la humanidad que la simple bocetación.

3. m. Delineación o imagen dibujada. (Real Academia Española, n.d.)

Esta al igual que la primera da por hecho el entendimiento de imagen y de dibujo, que en parte es irónico pues se está tratando de definir el dibujo.

La definición a la que se llegó después del recorrido a lo largo de la carrera es que el dibujo es un movimiento con intención de dejar vestigios de un recorrido en el espacio. Estos vestigios pueden ser efímeros o pueden perdurar con el tiempo.

Esta definición se construye desde las experiencias personales, en donde el entendimiento

del dibujo está enfocado en la práctica y la intuición. Esta idea de la intuición en la creación se desarrolla desde la siguiente cita:

Aun cuando la construcción general se puede lograr mediante la teoría pura, el elemento que constituye la verdadera esencia de la creación nunca se crea ni se encuentra a través de la teoría; es la intuición quien da vida a la creación. (Kandinsky, 1911,62)

En esta cita Kandinsky habla desde la esencia de la creación, donde esta surge como una necesidad del ser interno de expresarse, en su hacer mismo se detona una conversación continua con el objeto a crear; por lo tanto, la creación es un diálogo reflexivo con la obra y no tanto la reflexión previa de esta, pues en la disposición de escuchar la materia surge el verdadero carácter de la misma. Al explorar la condición como dibujante se establece la relación propia con la creación, situada en la necesidad interna de dibujar y con ello expresar opinión en el contexto en el que me sitúo.

Con relación a lo anterior, la animación al ser un trabajo estricto de dibujo se establece una conversación continua para el desarrollo de la misma, contemplando continuamente los factores que aparecen y cómo estos se proyectan para fortalecer su carácter crítico satírico.

5.1. La relación personal con el dibujo.

En el momento en el que el dibujo ingresa como otro factor importante en la vida personal, se vuelve una constante preocupación, llegando al punto de ser un pensamiento recurrente que más de una noche espanta el sueño. La preocupación radica en mejorar en el dibujo desde la técnica, el estilo, el trazo, la forma, la velocidad, la expresión, los materiales, las dimensiones del formato, etc. Esta necesidad de mejorar genera satisfacción personal al presenciar el recorrido y los avances visibles, de la misma manera hay momentos de agobio y

frustración por los bloqueos creativos en el proceso. Esto recuerda a una cita de Charles Baudelaire:

Tenéis que embriagaros.

Pero ¿de qué? De vino, de poesía o de virtud, de lo que queráis. Pero embriagaos.

(Baudelaire, 1869,33)

Continuando con la analogía, la forma de llegar a la embriaguez la situó en el dibujo, siendo consciente de una posible caída en el alcoholismo; sin embargo, al tener esta necesidad de dibujar, se puede desarrollar en proyectos que requieran un exceso de dibujo, como es el caso, animación 2d tradicional, en donde la carga de dibujo es muchísimo mayor a comparación de otros estilos de animación. Se puede interpretar la cirrosis como cuando el exceso de dibujo causa lesiones que impidan seguir dibujando; no obstante, dejar de beber no es una opción.

5.1.1. Dibujo errático

El dibujo errático, entendido como la obsesión del cuerpo por generar una suerte de líneas sin pretensión previa de la imagen a realizar, no obstante, este proceso errante es la búsqueda de posibles figuras que inspiran la necesidad del cuerpo para desarrollar un rastro.

En definitiva, el "dibujo errático" es la acción compulsiva de garabatear. Siendo un pensamiento constante más que una adicción, es una forma de relacionarse con el mundo o un generador de pensamiento.

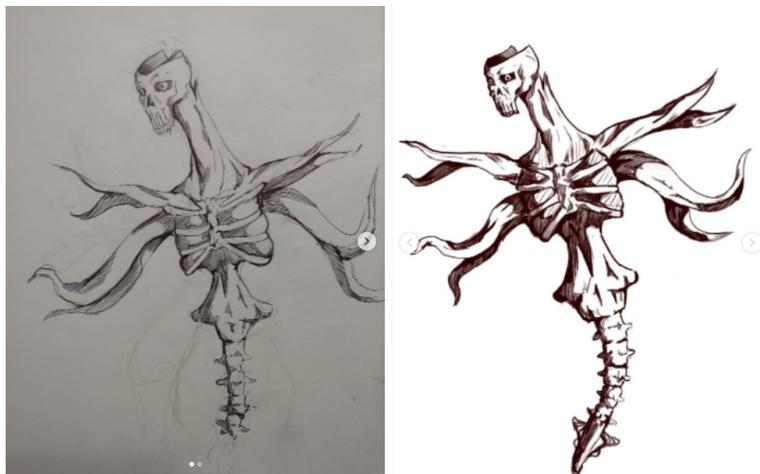
El dibujo errático es la conexión más clara del porqué se escogió el estilo de animación para el desarrollo del corto. El disfrute de este dibujo errático es la excusa perfecta para querer generar un proyecto como éste, donde la necesidad y el placer de dibujar se enfoca y explaya en la animación de cada fotograma.

5.2. Interés por lo digital.

Previo al paso a la animación, existe un tránsito entre el dibujo en medios tradicionales y el dibujo digital.

Figura 4

Proceso de dibujo



Nota. Material de archivo de lo analógico a lo digital. Omar Rodríguez. Archivo personal 2018.

Inicialmente el cambio del dibujo matérico al dibujo digital estuvo influenciado por las limitaciones del desarrollo plástico, de las cuales las más destacables podrían ser el limitado espacio que influyeron de forma negativa además de la obtención de algunos tipos de materiales que restringen bastante la expresión artística debido a sus poca obtención y elevados costos. Aquello forzó un cambio en el proceso creativo.

En la búsqueda de una opción que se adecuara a estas necesidades ocurre el encuentro con la ilustración digital, cuyas limitante surgen en relación a la tecnología, entre ellas podrían mencionarse la ausencia del equipo, los programas adecuados para adentrarse en el mundo de la digitación, el limitado conocimiento para poder usar los programas de forma adecuada, incluyendo la programación de botones o incluso algunos atajos de teclado, la potencia en los componentes del computador, etc; aun así, estar en ese entorno virtual, posee herramientas que

facilitan la creación. Al cambiar de ecosistema fue necesario un aprendizaje de prueba y error para el entendimiento de la aplicación que en este caso es Photoshop.

5.3. De lo analógico a lo digital

El desarrollo de habilidades para lo digital se da con la continua experimentación de estos medios, desde el interés de aprender cada una de las herramienta que nos ofrecen y las posibilidades creativas con respecto a las imágenes, hasta forzar cada interacción en el computador desde el aparato digitalizador, esto en búsqueda de moldear las habilidades digitales.

Al igual que en el dibujo tradicional se requiere de cierta intuición para avanzar en el proceso creativo, esto al no tener un agente externo que nos pueda guiar ante los temas a depurar, se resolvió a través de la observación de ilustradores durante la creación de obra, guías que suben creadores de contenido en plataformas como youtube o blogs. Al tener este tipo de aprendizaje se genera un carácter crítico en relación a la obra.

Otro inconveniente es la desconexión entre el movimiento de la mano y el lugar en donde aparece el trazo, esto obliga a cambiar por completo la metodología de creación. Dado que en la virtualidad el trazo ocupa un espacio diferente en relación al movimiento de la mano. Acostumbrarse a esta nueva dinámica requiere tiempo y aun así es difícil olvidar los movimientos que se hacen en la realidad.

6. Construcción de imaginario personal

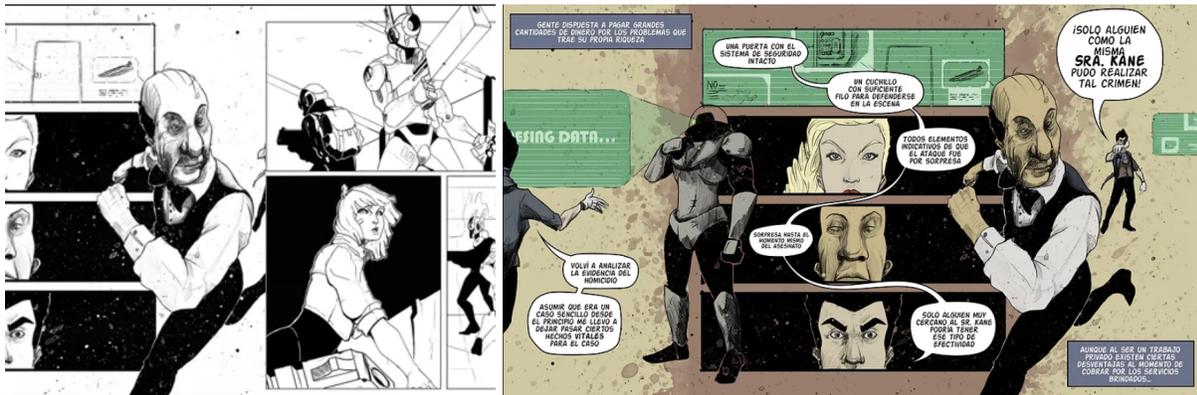
El imaginario personal está contemplado desde los referentes artísticos que fueron vitales para la construcción del cortometraje, la importancia de la plástica desde que punto se sitúa, la estética usada en el cortometraje y los detonantes de reflexión. Entendiendo estas categorías como el bosquejo y la posición del desarrolló plástico.

6.1.Referentes

Inicialmente hay los referentes son ilustradores que en su momento fueron el medio de aprendizaje en el dibujo digital, en donde se adquirió cierta procedimiento para la creacion de imagenes digitales, como es el caso del ilustrador Jaime Gallo:

Figura 5

Detective Drake



Nota. Material del cómic detective Drake. Jaime Gallo. 2017.

Este referente local que se instaura en la producción de cómic, es un ilustrador colombiano que mediante su contenido en plataformas digitales ha atraído la mirada al mundo de lo digital en el contexto Colombiano.

Otro referente que impulsó la producción artística desde los digital en el presente trabajo es el Concept Artista Jair Medina colombiano:

Figura 6

Random stuff



Nota. Material del Sketches.Jair Medina. 2021.

Artista que en relación al trabajo fue un incentivo en la creación de personajes a través del filtro de la fantasía y es uno de los aportes interesantes ante el aprendizaje de las herramientas como el photoshop.

Y por último Julio César González Quiceno Caricaturista político colombiano.

Figura 7

Toco meter segunda vuelta



Nota. Material del Periodico el Tiempo.Julio César González.2022.

Con este ilustrador colombiano la referencia más clara está en la producción de imágenes desde la caricatura que tienen una forma de enunciar situaciones del contexto colombiano, esta forma de burla se sitúa a lo largo de la animación.

6.2. Proceso creativo

Entendiendo que el desarrollo plástico fue concebido mediante el dibujo, las habilidades construidas en este medio evolucionaron a la pintura, dado que la frontera entre estas dos técnicas es difusa, puesto que discernir en lo que es pintura y que es dibujo puede llegar a ser algo confuso. ahora bien estos procesos al ser los originarios de la creación artística, están introducidos en el cortometraje, desde una búsqueda de plasmar técnicas en la virtualidad, como la ilusión desde el uso de una línea temblorosa y el uso de la mancha, esto para dar un efecto artesanal que aporta como estética de animación tradicional.

6.3. Estética

Llegar a este punto del recorrido se dio después de años donde se consiguió el entendimiento de las propias habilidades ilustrativas, de igual forma a base de varias experiencias finalmente se pudo tomar juicio de lo que se quería llegar a transmitir, ese proceso se caracterizó por un particular gusto por los temas de fantasía y de críticas de aspecto sociopolítico, por lo cual de forma casi obligatoria se elegiría continuar de esta manera, pero buscando más que la imagen simple de un chiste efímero, en busca de una obra con carácter de crítica profunda alrededor del contexto colombiano.

6.4. Detonante de reflexión

El principal detonante de este proyecto está ligado a uno de los acontecimientos violentos por parte de las fuerzas públicas alrededor del 2019, en donde al estar involucrado en las protestas de ese entonces se pudo observar de primera mano el abuso por parte del estado.

Al observar estos acontecimientos surge la posibilidad como artista de exponer y evidenciar estos sucesos buscando viralizar estas situaciones del país.

La frustración generada por la indiferencia de los que observan cómodos la injusticia es allí donde el proyecto se quiere situar, para visibilizar y dar voz a esos sujetos, anónimos en la masa que dan su vida tratando de generar un cambio positivo.

Se puede llegar a malinterpretar la viralización como el afán del autor por reconocimiento al hablar de estas temáticas, al contrario de esta primera sospecha, el propósito real del proyecto es la viralización del pensamiento crítico, la posibilidad de poner en duda la información que nos llega en nuestro cotidiano.

7. Acercamiento al proyecto

El primer acercamiento al proyecto se viene dando a principio del confinamiento obligatorio en Bogotá, este suceso sumado al constante surgimiento de situaciones conflictivas del país fueron en gran medida los detonantes para darle inicio a la exploración.

Sin embargo, por ese mismo confinamiento la exploración en medios tradicionales era limitada, en consecuencia, fue necesario desarrollar imágenes desde medios digitales.

7.1. Imágenes intervenidas

Contemplando esas posibilidades, surgieron una serie de imágenes que fueron intervenidas con dibujos digitales cuyas temáticas eran de actualidad. Como se muestra en la Figura 1.

Su proceso era la yuxtaposición de ilustraciones en fotografías ajenas para resignificar su contenido, siempre con el propósito de enmarcar la situación a denunciar.

Figura 1

Hambre al viento



Nota. Material de archivo intervenido con dibujo digital. Omar Rodríguez. Archivo personal 2020.

Al terminar la serie de obras los referentes que se ajustaban a la dinámica de contraposición de imágenes como es el caso del artista de collage digital Uğur Gallenkuş, en donde plantea dos realidades totalmente distintas y las contrapone generando una dualidad al espectador.

Después en el transcurso de la carrera se realizó un ejercicio de exploración de medios, el propósito del ejercicio es ver las posibilidades que se encuentran al alejarse por un momento del dibujo digital sin apartar la temática política que se ha venido tratando, como se puede ver a continuación en la figura 2.

Figura 2

Presi-diario



Nota. Material de archivo intervenido con dibujo digital y busto en barro. Omar Rodríguez. Archivo personal 2021.

Al rehacer la imagen en barro se encontró que la plasticidad del material genera otras dinámicas y posibilidades, como el simple hecho de exageración de formas y gestos, haciendo en este caso que se pueda jugar con la apariencia del personaje y forzando a un entendimiento de la imagen en 3 dimensiones.

7.2. Gif Análogo-digital

Luego de experimentar con el modelado, se realizó una observación de mi entorno inmediato, en ese momento estaba trabajando en una empresa familiar de impresión industrial. Al analizar más a detalle las máquinas de impresión y el procedimiento que realizan para el copiado de una imagen se encontró con un deterioro casi imperceptible en la copia.

Este hallazgo se aplicó como un nuevo procedimiento para generar imágenes político-sociales. Como podemos ver en la figura 3.

Se comienza con un collage que es el original, luego se saca una copia y el resultado es la versión 1, continuamos fotocopiado la versión 1 para obtener la segunda versión, después de

continuar este ciclo y llegar a la versión 10 se logra ver con más facilidad el deterioro, esto ocurre porque la máquina digital primero interpreta la imagen en pixeles y al trasladarla a cmyk no tiene completa exactitud en la combinación de colores.

Figura 3

Reconectando



Nota. Material de archivo de proceso de impresión. Omar Rodríguez. Archivo personal 2021.

Luego de hacer la cantidad de impresiones que se buscan, acoplamos las imágenes en orden en un editor de video y en este caso optamos por un formato gif.

Figura 4

Reconectando



Nota. Material de archivo gif. Omar Rodríguez. Archivo personal 2021.

Al interpretar la imagen en formato gif como en el ejemplo que está en la figura 4. Se obtiene un tránsito particular.

Al forzar la desintegración resignificamos su contenido dotándolo de una reflexión sobre los actores políticos protagonistas en las imágenes.

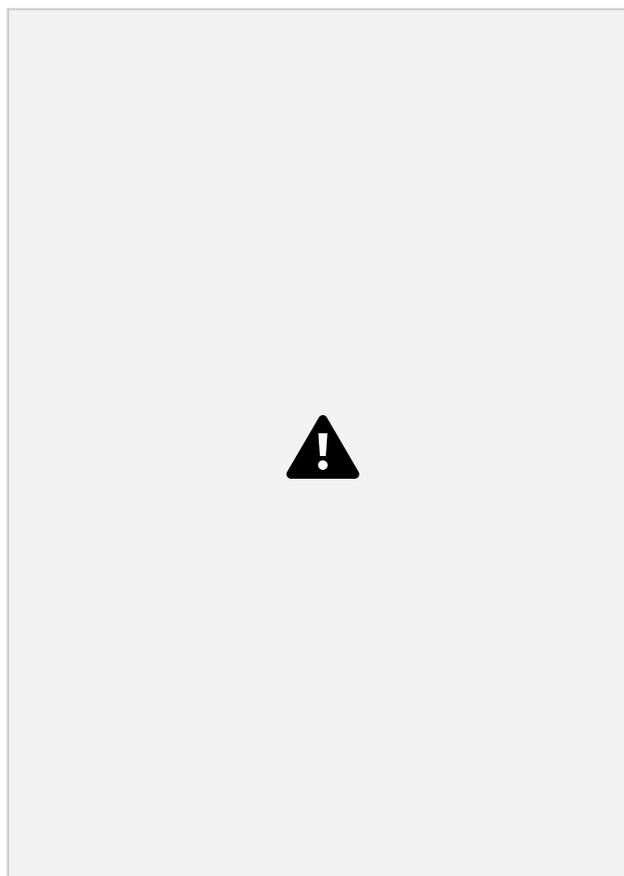
Estos seres que son una imitación barata del rey Midas, estos ambiciosos solo buscan beneficiarse sin consecuencias, capaces de deformar y corromper todo lo que tocan, incluso la obra de arte que los expone.

7.3. Prueba de animación

Al analizar todos los procesos anteriores y tomar lo mejor de cada uno, como la ilustración, el movimiento azaroso y la deformación de la plástica, se vuelve evidente que al acoplar estas virtudes el resultado obvio es la animación. Ver Figura 5.

Figura 5

Aguacatos



Nota. Material de archivo animación en formato gif. Omar Rodríguez. Archivo personal 2021.

La primera prueba de animación es el acercamiento a generar movimiento por un computador sin ningún conocimiento previo. Se encontraron problemas en la realización como el uso del programa, las herramientas del mismo, como se calculan los fotogramas por segundo. etc.

Con lo anterior en mente era obligatorio capacitarse en el tema, buscando información relevante para la exigencia del trabajo.

7.4. Herramientas y aprendizaje

Con el trabajo realizado, se necesitó de entender todo el formato y las herramientas que son esenciales para la producción del mismo.

Con respecto a la animación, hay dos tipos que están al alcance de las capacidades económicas y de habilidad del creador, animación por objeto y animación frame por frame. Con la primera opción se realizaron personajes en programas de animación que tengan la capacidad ubicar puntos de articulación a los personajes para imitar el funcionamiento de una marioneta.

Con la segunda opción se realiza un dibujo por cada frame, entendiendo que por cada segundo se necesitarán alrededor de 24 fotografías para así dar la ilusión de movimiento que se está buscando.

Se optó por la segunda opción, ya que es más atractiva para el tratamiento del estilo, aunque es la opción más compleja por el trabajo tan exigente que requiere.

8. Preproducción

Estética: “El trabajo se sitúa en una animación 2D tradicional en medios digitales que instala una reflexión sociopolítica con un tono satírico, dentro de un universo fantástico.”

La idea de elaborar el cortometraje llega al trabajo después de la exploración de imágenes análogo-digitales en serie. Dicha exploración al interpretarla como gif, se obtuvo un movimiento azaroso con poca degradación de la imagen, al repetir el proceso con tres nuevas imágenes y aumentando progresivamente la cantidad de fotogramas, buscando depurar la técnica, se encontró que los movimientos azarosos en grandes cantidades generaban un movimiento

orgánico y sumando la progresiva degradación de la imagen, se logra un efecto similar a la animación 2d tradicional.

Con este hallazgo, el mismo hacer de la obra indicaba el siguiente paso a seguir en la formación del proyecto.

8.1. Planificación

A inicios del presente año 2022 se pensó realizar el cortometraje completo con todo el trabajo que conlleva, como es el caso de la animación, la producción sonora, la realización de fondos, la musicalización, etc. Por temas económicos que conlleva la producción y la sobrecarga de trabajo que recae en una sola persona

Por ese motivo se planteó realizar el *guión del cortometraje*, con el fin de presentarlo en una convocatoria que financia la producción total.

Tabla 1

Cronograma de producción

Fecha	Actividad
09/02/22	Adelanto de animación 10 seg
16/02/22	Realización de fondo cielo 1
23/02/22	Adelanto de animación 20seg
02/03/22	Realización ruido blanco tv
09/03/22	Adelanto de animación 30 seg
16/03/22	Adelanto de animación 40 seg
23/03/22	Recopilación del banco de sonidos
30/03/22	Adelanto de animación 50 seg
06/04/22	Realización de pista maestra de sonidos
13/04/22	Terminación de todas las escenas animadas 1 min
11/05/22	Montaje final animación y sonidos 1min

Nota. La tabla anterior muestra el cronograma del teaser para el cortometraje “La manzanita Podridita”, organizado en categorías convencionales como fecha y actividad por realizar. Elaboración propia, 2022.

8.2. Escaleta

La escaleta es un apoyo en la producción audiovisual, ya que con este formato se puede ver la linealidad de la historia, la separación de los actos, y da la posibilidad de hacer un cambio a la historia con más facilidad si se llegara a requerir.

Tabla 2

Escaleta

# ACTO	#ESCENA	ACCIÓN POR ESCENA
Acto I	1	Hombre cerdo camina al escritorio, abre el cajón y saca un objeto.
	2	Observamos la casete de Nintendo 64 del juego Pocolombia.
	3	Hombre cerdo sopla el casete para limpiarlo.
	4	Pone el casete en la Nintendo 64, enciende la consola y agarra un chicharrón.
	5	El televisor muestra el menú del juego y selecciona comenzar.
Acto II	6	Crecimiento de la planta hasta salir de la tierra (inició plano continuo)
	7	Dos hojas en los costados de la planta la envuelven y la transforman en
	8	Extiende los brazos y se posan nubes en sus hombros
	9	En su palma nacen frutos de aguacate que maduran y caen.
Acto III	10	Del interior del fruto sale un hombre, se levanta y se va.
	11	Llega en una fila de hombres planta y se une a ella.
	12	La fila de hombres planta es en dirección a institución manzanas podridas (fin de plano continuo)
Acto IV	13	El hombre gordo corta la planta en su cabeza uno por uno.
	14	Cada soldado ingresa al Locke y se viste con el uniforme.
Acto V	15	Ingresa los soldados a un pabellón en formación.

	16	Llegan tres filas de nuevos reclutas formando una escuadrilla.
Acto VI	17	Desde un balcón vemos una mano con garras y un anillo.
	18	El hombre rata está posado en el barandal mirando las escuadrillas.
	19	Hombre rata de una rata arranca una manzana podrida.
	20	Hombre rata vuelve al balcón a comerse la manzana.
	21	Hombre rata con desprecio lanza la manzana a los soldados.
	22	Unos soldados ven como cae la manzana (Inicio de plano continuo)
	23	Soldados se van transformando mientras cae la manzana
	24	Termina la transformación en Doberman y se pelean por la manzana
Acto VII	25	Hombre rata observa con gusto
	26	Oído del hombre rata escuchando la música.
	27	Reacción de hombre rata con desagrado
	28	Celebración de hombres planta alrededor de Pachamama
Acto VIII	29	Se enfada hombre rata apretando el puño
	30	Hombre rata ordena a las tropas.
	31	Se abre la puerta al exterior y salen soldados con fusiles
	32	Hombre planta manifestante tocando una flauta
	33	Por la puerta siguen saliendo soldados con fusiles
	34	Hombre planta manifestante tocando un tambor
	35	Hombre rata sale en un cerdo corcel y dos perros con bozal
	36	Pasa un hombre rata en la montura en medio del batallón.
	37	Madre tierra percibe la llegada del hombre rata(barrido)

	38	Hombre rata suelta una carcajada(barrido)
	39	Soldado quita el bozal al perro
Acto IX	40	Baja la paloma de la paz y le disparan
	41	El hombre rata disparo y mantiene la pistola empuñada
	42	Perros salen al ataque por el disparo
	43	Hombre planta flautista es atacado por uno de los perros
	44	Soldados disparando al unísono
	45	Hombres planta levantan sus manos en forma de paz
	46	los hombres planta del costado son asesinados por balazos
	47	Hombre planta en pie es atacado por uno de los perros
	48	Madre tierra es disparada en un brazo y le muerden el otro.
	49	Hombre rata dispara billetes celebrando.
Acto X	50	El video juego se pausa (vuelta a la realidad)
	51	Hombre cerdo destapa una bebida y comienza a beber
	52	El televisor se traga al hombre cerdo entero
	53	Aparece el hombre cerdo en una cárcel en el video juego

Nota. La tabla anterior muestra la Escaleta del Cortometraje “La manzanita Podridita”, organizado en categorías convencionales como acto, escena, y acción por escena. Elaboración propia, 2021.

8.3. Guión técnico

Para darle continuidad al trabajo es necesario la creación del guión técnico, esta etapa de la producción nos revela aún más detalles sobre todos los elementos que conforman la totalidad

de la escena, y nos muestra cómo se relacionan estos elementos para el rodaje final. Estos elementos son:

El plano o el encuadre nos muestra cual es la intención que se quiere transmitir situando la vista del espectador.

Los movimientos de cámara aportan sustancialmente a la narrativa visual y tienen aplicaciones para acentuar elementos dramáticos de un plano, escena o secuencia.

Los sonidos son el complemento de la imagen que nos ayudan a resolver el ambiente de las escenas y aísla la atención del espectador a un movimiento en específico.

El tiempo en escena nos ayuda a tener claro la velocidad de los movimientos y tener un estimado de fotogramas que se van a realizar en la animación.

Tabla 3

Guion Técnico

Escena	Encuadre/plano	Movimiento de cámara	Acción	Sonido	Tiempo Escena
1	Plano medio /picado	X	Hombre cerdo camina al escritorio, abre el cajón y saca un objeto.	*Ruido tv *Pasos cerdo *Cajon abriendo *Revolver cajón *Cajon cerrando	4 seg
2	Plano subjetivo/detalle	X	Observamos la casete de Nintendo 64 del juego Pocolombia.	*Ruido tv *Tacto casete	5 seg
3	Plano detalle	X	Hombre cerdo sopla el casete para limpiarlo	*Ruido tv *Respiración cerdo *Soplo cerdo	2 seg
4	Plano detalle	X	Pone el casete en la Nintendo 64, enciende la consola y agarra un chicharrón.	*Insertar casete *Boton encendido *Agarrar chicharrón	3 seg

5	Plano subjetivo	Zoom in	El televisor muestra el menú del juego y selecciona comenzar.	*Cerdo masticando *Despliegue del menú *Seleccionar opción *Introducción al juego	6 seg
6	Plano imposible	Traveling vertical/up	Crecimiento de la planta hasta salir de la tierra (inició plano continuo)	*Crecimiento de la planta *Cielo transcurrir *Trueno	3 seg
7	Plano entero	X	Dos hojas en los costados de la planta la envuelven y la transforman en Pachamama.	*Crecimiento hojas en los costados *Explosion de hojas *Cielo transcurrir	3 seg
8	Plano entero	X	Extiende los brazos y se posan nubes en sus hombros	*Movimiento brazos de madera *Nubes descendiendo *Cielo transcurrir	3 seg
9	Plano entero	Traveling horizontal/right	En su palma nacen frutos de aguacate que maduran y caen.	*Crecimiento fruto *Caída de aguacate *Cielo transcurrir	2 seg
10	Plano conjunto /general	Lateral tracking shot/right	Del interior del fruto sale un hombre, se levanta y se va.	*Aguacate auto-pelandose *Caminata en el pasto *Cielo transcurrir	4 seg
11	Plano conjunto /general	X	Llega en una fila de hombres planta y se une a ella.	*Cielo transcurrir *Caminata en el pasto *Murmullos de personas	1 seg
12	Plano conjunto	Traveling vertical/up	la fila de hombres planta es en dirección a institución manzanas podridas (fin de plano continuo)	*Cielo transcurrir *Murmullos de personas	2 seg
13	Plano conjunto	X	El hombre gordo corta la planta en su cabeza uno por uno.	*Maquina de cortar el cabello *Golpe al rostro *Mecanismo de las sillas móviles	6 seg
14	Plano general/conjunto	X	Cada soldado ingresa a él Locke y se viste con el uniforme.	*Pasos en habitación *Puerta del locker abriendo *Chaqueta al equiparse *Pantalón al equiparse *Máscara al equiparse *Cachucha al equiparse *Zapatos al equiparse	10 seg
15	Plano cenital	X	Ingresan los soldados a un pabellón en formación.	*Marcha de soldados *Cielo transcurrir *Ronquido	7 seg

16	Plano medio /conjunto	X	Llegan tres filas de nuevos reclutas formando una escuadrilla	*Cielo transcurrir *Marcha de soldados *Murmullos de personas	7 seg
17	Plano aberrante/detalle	Traveling horizontal/right	Desde un balcón vemos una mano con garras y un anillo.	*Cielo transcurrir *Marcha de soldados *Murmullos de personas *Acción de simular el galope con la mano en un baranda	4 seg
18	Plano aberrante/americano	X	El hombre rata está posado en el barandal mirando las escuadrillas.	*Cielo transcurrir *Murmullos de personas *Pasos en balcon	7 seg
19	Plano aberrante/medio	X	Hombre rata de una rata arranca una manzana podrida.	*Cielo transcurrir *Crecimiento de rama *Arrancar manzanas *Pasos en balcon	8 seg
20	Plano aberrante/medio	X	Hombre rata vuelve al balcón a comerse la manzana.	*Cielo transcurrir *Morder manzana *Murmullos de personas *Mano apoyándose en tubo	7 seg
21	Plano aberrante/americano	X	Hombre rata con desprecio lanza la manzana a los soldados.	*Cielo transcurrir *Morder Manzana *Manzana al ser lanzada *Murmullos de personas	6 seg
22	Plano detalle/conjunto	Tilt down	Unos soldados ven como cae la manzana (Inicio de plano continuo)	*Cielo transcurrir en eco *Murmullo de personas en eco *Manzana cayendo en eco *Ropa rasgando	4 seg
23	Plano detalle/conjunto	Tilt down	Soldados se van transformando mientras cae la manzana	*Cielo transcurrir en eco *Murmullo de personas en eco *Manzana cayendo en eco *Ropa rasgando *Respiraciones aceleradas	4 seg
24	Plano conjunto	X	Termina la transformación en Doberman y se pelean por la manzana	*Cielo transcurrir en eco *Murmullo de personas en eco *Ropa desgarrada *Perros peleando /ladridos *Caída de manzana	8 seg
25	Plano aberrante/medio	X	Hombre rata observa con gusto	*Rata feliz *Cielo transcurrir *Murmullos de personas *Ladridos de perros	3 seg
26	Plano aberrante/detalle	X	Oído del hombre rata percibe música.	*Rata calla su risa en el acto *Murmullos de personas *Cielo transcurrir *Melodía alegre *Movimiento de oreja	3 seg

27	Plano aberrante/medio	X	Reacción de hombre rata con desagrado	*Disgusto de rata *Barandilla al ser apretada *Giro de cabeza *Murmullo de personas *Cielo transcurrir *Melodía alegre	4 seg
28	Plano general/medio	X	Celebración de hombres planta alrededor de Pachamama	*Bailes de hombres planta *Celebración y risas de hombres planta *Melodía alegre *Cielo transcurrir *Aplausos coordinados	7 seg
29	Plano aberrante/medio	X	Se enfada hombre rata apretando el puño	*Apretón de puño *Chillidos de rata *Melodía alegre *Rata Gira afanada *Cielo transcurrir *Murmullo de personas	3 seg
30	Plano aberrante/medio	X	Hombre rata ordena a las tropas.	*Rata ordenas con chillidos *Gestos azarosos *Tropas marchando *Cielo transcurrir *Melodía alegre	4 seg
31	Plano aberrante/conjunto	X	Se abre la puerta al exterior y salen soldados con fusiles	*Azote de puertas *Tropas marchando *Melodía alegre *Cielo transcurrir *Voces de soldados coordinadas	4 seg
32	Primer plano	X	Hombre planta manifestante tocando una flauta	*Melodía alegre/ Solo de flauta *Cielo transcurrir *Bailes de hombres planta *Celebración y risas de hombres planta *Aplausos alegres	4 seg
33	Plano aberrante/conjunto	X	Por la puerta siguen saliendo soldados con fusiles	*Tropas marchando *Melodía alegre *Cielo transcurrir *Voces de soldados coordinadas	4 seg
34	Plano detalle	X	Hombre planta manifestante tocando un tambor	*Melodía alegre/ solo de tambor *Cielo transcurrir *Celebración y risas de hombres planta *Aplausos alegres	4 seg
35	Plano aberrante/entero	X	Hombre rata sale en un cerdo corcel y dos perros con bozal	*Tropas marchando *Melodía alegre *Cielo transcurrir *Voces de soldados coordinadas *Galopar de cerdo *Ladridos de perros con su bozal	6 seg

36	Plano aberrante/general	lateral tracking shot/right	Pasa un hombre rata en la montura en medio del batallón.	*Trompetas de llegada *Cielo transcurrir *Galopar de cerdo *Ladridos de perros con su bozal	6 seg
37	Plano medio	Barrido	Madre tierra percibe la llegada del hombre rata(barrido)	*Musica alegre/ Decrescendo *Cielo transcurrir *Trompetas de llegada *Celebración y risas de hombres planta/ Decreciendo *Azotes del viento	3 seg
38	Plano aberrante/medio	Barrido	Hombre rata suelta una carcajada(barrido)	*Cielo transcurrir *Azotes del viento *Risa de confianza de la rata *Voces de soldados coordinadas	3 seg
39	Plano detalle	X	Soldado quita el bozal al perro	*Acción de agacharse *Cielo transcurrir *Perro rabioso *Bozal extraído *Voces de soldados coordinadas	5 seg
40	Plano entero	Traveling vertical/down	Baja la paloma de la paz y le disparan	*Nubes despejandose *Aleteo de paloma *Cielo transcurrir *Bienvenida angelical *Disparo/ Impacto de bala *Quejido de paloma *Headshot	9 seg
41	Plano aberrante/americano	X	El hombre rata dispara y mantiene la pistola empuñada	*Azotes del viento *Cielo transcurrir *Chilla la rata por el enojo *Casquillo cae *Guardar en funda el arma *Perros ladrando	4 seg
42	Plano general	Lateral tracking shot/right	Perros salen al ataque por el disparo	*Perros corriendo *Cielo transcurrir *Disparos sincronizados *Ladridos desesperados *Voces de soldados coordinadas	3 seg
43	Plano americano	X	Hombre planta flautista es atacado por uno de los perros	*Perro atacando *Quejidos hombre planta *Cielo transcurrir *Disparos sincronizados *Hombres planta gritando asustados	4 seg
44	Plano conjunto/general	X	Soldados disparando al unísono	*Disparos sincronizados *Voces soldados coordinadas *Ladridos *Cielo transcurrir *Tropas marchando	5 seg

45	Plano conjunto/americano	X	Hombres planta levantan sus manos en forma de paz	*Tres hombres planta levantan las manos *Disparos sincronizados *Ladridos *Cielo transcurrir *Hombres planta gritando asustados	6 seg
46	Plano conjunto/americano	X	los hombres planta del costado son asesinados por balazos	*Disparo impacta a hombre planta(headshot) *Segundo impacto a hombre planta(racha de bajas) *Ladridos *Cielo transcurrir *Hombres planta gritando asustados *Disparos sincronizados	4 seg
47	Plano americano/imposible	Travelling in	Hombre planta en pie es atacado por uno de los perros	*Perro atacando *Quejidos hombre planta *Cielo transcurrir *Disparos sincronizados *Hombres planta gritando asustados	3 seg
48	Plano medio	X	Madre tierra es disparada en un brazo y le muerden el otro.	*Disparo en madera *Perro atacando madera *Cielo transcurrir *Hombres planta gritando asustados *Disparos sincronizados *ladridos	8 seg
49	Plano aberrante/americano	X	Hombre rata dispara billetes celebrando.	*Desenfundar armas *Disparos de billetes *Carcajadas de rata *Disparos sincronizados *Ladridos *Voces soldados coordinadas	6 seg
50	Plano detalle	Zoom out	El video juego se pausa (vuelta a la realidad)	*Juego pausado *Eco habitación *Risa cerdo	3 seg
51	Plano medio	X	Hombre cerdo destapa una bebida y comienza a beber	*Soltar control *Eco habitación *Lata de gaseosa destapada	7 seg
52	Plano general	X	El televisor se traga al hombre cerdo entero	*Respiración mecánica *Cerdo bebiendo gaseosa *Ataque de televisor/traga entero *Cerdo quejidos *Caída de lata *Eco habitación	5 seg
53	Plano entero/medio	Travelling in	Aparece el hombre cerdo en una cárcel en el video juego	*Disparos sincronizados *Ladridos *Carcajada de hombre rata *Eco de celda *Cerdo resignación	9 seg

Nota. La tabla anterior muestra el Guión Técnico del Cortometraje “La Manzanita Podridita”, organizado en categorías convencionales como escena, encuadre/plano, movimiento de cámara, acción, sonido y tiempo de escena. Elaboración propia, 2021.

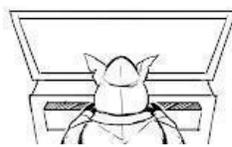
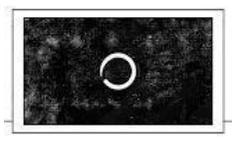
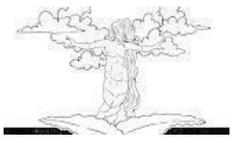
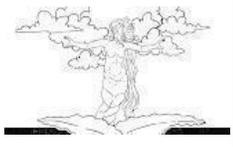
El guión técnico es el primer paso para visualizar la continuidad y la estética en la animación, sin embargo, en la realización de este el cortometraje el orden que se planteó en un inicio se adaptó a cambios a medida que se fue avanzando en los procesos de animación.

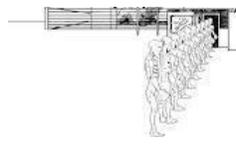
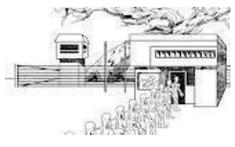
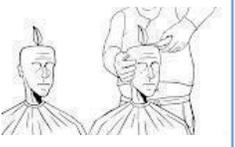
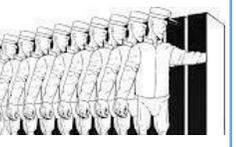
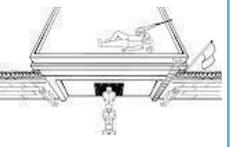
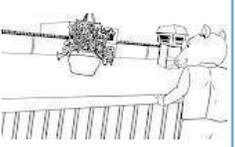
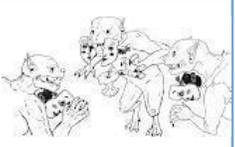
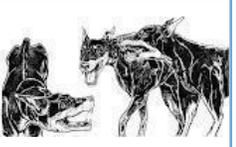
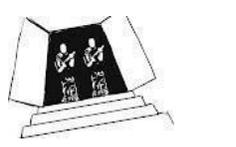
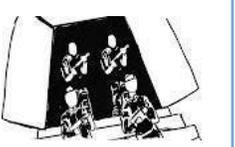
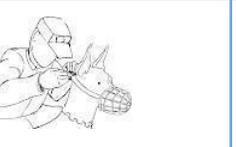
8.4. Storyboard

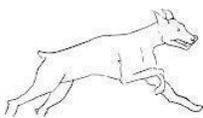
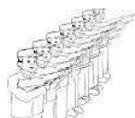
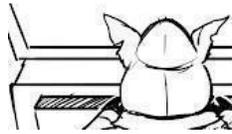
Es un esquema ilustrado de la idea que queremos plasmar de forma visual. De este modo, se ilustran las escenas y los planos que se quieren mostrar en la historia.

Tabla 4

Storyboard

1	2	3	4	5
				
Plano medio /picado	Plano subjetivo/detalle	Plano detalle	Plano detalle	Plano subjetivo
6	7	8	9	10
				
Plano imposible	Plano entero	Plano entero	Plano entero	Plano conjunto /general
11	12	13	14	15

				
Plano conjunto /general	Plano conjunto	Plano conjunto	Plano general/conjunto	Plano general/conjunto
16	17	18	19	20
				
Plano medio /conjunto	Plano aberrante/detalle	Plano aberrante/americano	Plano aberrante/medio	Plano aberrante/medio
21	22	23	24	25
				
Plano aberrante/americano	Plano detalle/conjunto	Plano detalle/conjunto	Plano conjunto	Plano aberrante/medio
26	27	28	29	30
				
Plano aberrante/detalle	Plano aberrante/medio	Plano general/medio	Plano aberrante/medio	Plano aberrante/medio
31	32	33	34	35
				
Plano aberrante/conjunto	Primer plano	Plano aberrante/conjunto	Plano detalle	Plano aberrante/entero
36	37	38	39	40
				
Plano aberrante/general	Plano medio	Plano aberrante/medio	Plano detalle	Plano entero

41	42	43	44	45
				
Plano aberrante/americano	Plano general	Plano americano	Plano conjunto/general	Plano conjunto/americano
46	47	48	49	50
				
Plano conjunto/americano	Plano americano/imposible	Plano medio	Plano aberrante/americano	Plano detalle
51	52	53		
				
Plano medio	Plano general	Plano entero/medio		

Nota. La tabla anterior muestra el Storyboard del Cortometraje “La Manzanita Podridita.”, organizado en categorías convencionales como imagen y encuadre/plano. Elaboración propia, 2022

9. Producción

En esta etapa del cortometraje, se realizan procesos simultáneos en relación a los procesos de animación, perfeccionamiento del uso de herramientas, la creación de fondos, la formalización de etapas y la grabación de sonidos.

9.1. Storyline

¿Quién es el protagonista? Un dictador mitad hombre mitad rata.

¿Qué busca? Intenta mantener el orden en el batallón que dirige.

¿Qué problema encuentra en su búsqueda? Una manifestación musical interrumpe la paz en su batallón y lucha para recuperar el orden.

¿Cómo termina la historia? Los causantes de la manifestación musical son asesinados y el hombre rata celebra su victoria disparando dinero.

En una habitación oscura ingresa un hombre cerdo y se dispone a jugar un videojuego llamado Pocolombia. En el juego inicia con el nacimiento de una mujer árbol la cual desde su palma le crecen frutos que después de madurar se vuelven hombres planta, estos hombres son reclutados para servir al hombre rata, este ser desde su balcón escucha música proveniente de una manifestación. El hombre ordena a las tropas a atacar la manifestación. Al terminar el juego el hombre cerdo es absorbido por el televisor en el que queda atrapado.

9.2. Personajes

Figura 6

Cerdo en la celda



Nota. Material de archivo del storyboard. Omar Rodríguez. Archivo personal 2022.

Apodo: Don Chancho

Raza: Hombre cerdo

Características físicas: Tiene orejas grandes un poco rasgadas, su hocico es en forma de triángulo con grandes orificios nasales, usa una camiseta tipo polo y cada mano tiene tres dedos.

Arquetipo: La avaricia

Personalidad: Sus acciones en su mayoría son desagradables, le gusta demasiado el juego de Colombia y es un ser omnívoro tirando a caníbal.

Figura 7

La venus de Polombia



Nota. Material de archivo del storyboard. Omar Rodríguez. Archivo personal 2022.

Apodo: Pachamama

Raza: Mujer árbol

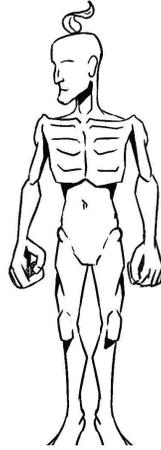
Características físicas: Es un árbol en forma de mujer cuyo tronco es su cuerpo, las hojas de este son nubes que se aglomeran dando la forma de árbol, tiene sus ojos vendados.

Arquetipo: La justicia

Personalidad: Es delicada en su actuar, genera belleza al verla, aunque sea rígido su estado, es pacífica y silenciosa.

Figura 8

Aguacato



Nota. Material de archivo del storyboard. Omar Rodríguez. Archivo personal 2022.

Apodo: Aguacato

Raza: Hombre planta

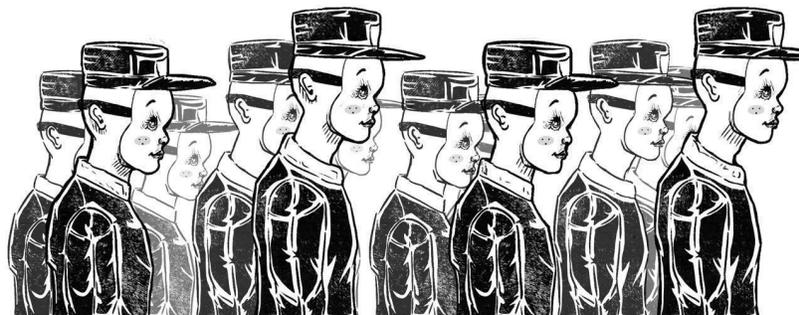
Características físicas: Hombre delgado casi en los huesos, con hojas en su cabeza, nació de un aguacate maduro que floreció de la mujer árbol y de grandes manos.

Arquetipo: Hombre común

Personalidad: Personaje básico, que es fácil de manipular.

Figura 9

Caritas de ángel



Nota. Material de archivo del storyboard. Omar Rodríguez. Archivo personal 2022.

Apodo: Podrido Nacional (manzana podrida)

Raza: Ex-hombre planta

Características físicas: Está totalmente uniformado hasta su rostro, no posee ninguna hoja en su cuerpo y es un poco encorvado.

Arquetipo: La subordinación

Personalidad: Personaje básico ya manipulado, oculta su rostro con una máscara de un angelito de porcelana para no distinguir ante los demás y aparentar algo que no es.

Figura 10

Sin bozal ni correa



Nota. Material de archivo del storyboard. Omar Rodríguez. Archivo personal 2022.

Apodo: Perros de pelea

Raza: El dóberman

Características físicas: Perros negros en su mayoría, de gran tamaño al igual que sus colmillos filosos. Eran soldados que se transformaron en perros de pelea.

Arquetipo: Los indignos

Personalidad: Soldados que tentados por migajas se transformaron en perros totalmente, están totalmente subordinados y sin dignidad, cumplen cualquier orden y se pelean

entre ellos con facilidad.

Figura 11

Cesar Antioqueño



Nota. Material de archivo del storyboard. Omar Rodríguez. Archivo personal 2022.

Apodo: Don Feudo Feudal

Raza: Hombre rata

Características físicas: Está siempre en traje de paño y usa unos lentes redondos, cuando está en una guerra a su vestimenta le agrega un sombrero paisa y una ruana en su hombro, sus manos son de 4 dedos con uñas largas.

Arquetipo: La guerra, deseo de poder.

Personalidad: Está obsesionado con el poder, se irrita con facilidad, le gusta presenciar la humillación y hace lo que sea por el control.

Figura 12*Picaflor*

Nota. Material de archivo del storyboard. Omar Rodríguez. Archivo personal 2022.

Apodo: Esperanza (Blanquita)

Raza: Paloma blanca

Características físicas: Una hermosa paloma blanca.

Arquetipo: La paz

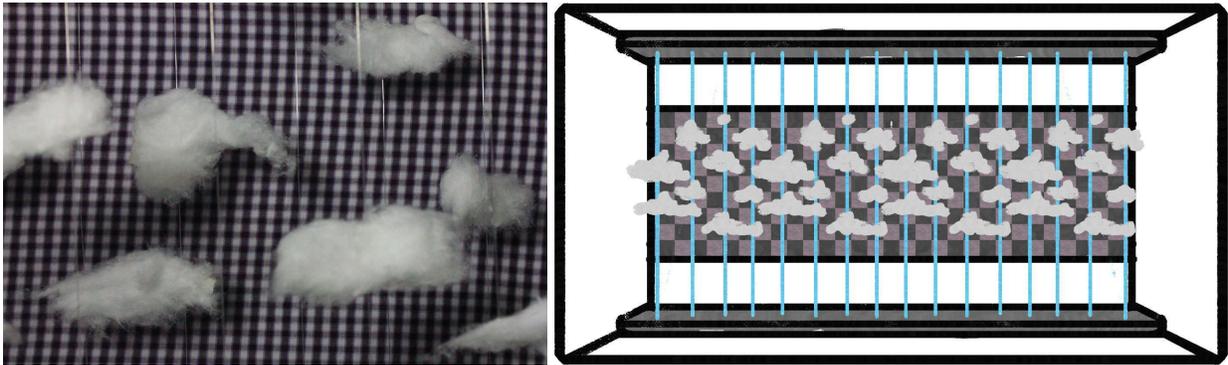
Personalidad: Es una paloma calmada, genera confianza en su aletear y su mayor debilidad son los balazos en el pecho.

Imagen

El primer proceso para la elaboración de la animación fue el stop motion, con esta técnica se animó el cielo que se encuentra presente durante gran parte de la animación. Para su elaboración creó un cuarto oscuro donde suspendidos por nylon los algodones de distintos tamaños simulaban las nubes, en frente a unos 30 centímetros estaba la cámara instalada en unos rieles unidireccionales. En total para generar la ilusión de movimiento se tomaron 340 fotografías.

Figura 36

Escenario nubes



Nota. Material de archivo del storyboard. Omar Rodríguez. Archivo personal 2022.

Con este estilo de animación se buscó una apariencia de corto antiguo con la distinción que se realizó desde medios actuales.

9.2.1. Técnica

La técnica de animación en la que se enfoca el trabajo es la animación tradicional 2d, es la técnica de animar es a mano cuadro por cuadro. Tradicionalmente el primer paso era dibujar la secuencia en papel y lápiz, sin embargo, se recreó este tipo de animación en Photoshop, con una capa de video en blanco, este proceso sigue la misma lógica de la animación tradicional.

Figura 35

Papel cebolla



Nota. Material de archivo proceso de animación. Omar Rodríguez. Archivo personal 2022.

9.2.2. ¿Cómo se consiguieron?

Las imágenes se consiguieron en el análisis de las posibilidades que enmarquen el uso de la animación como generador de crítica desde la sátira, esto tratando de buscar una cercanía con el público colombiano, fue realizado teniendo en cuenta las palabras de uso cotidiano, haciendo que en la animación esas palabras aparezca personificadas heredando el significado que se le da a diario vivir.

Al tener un estilo en blanco y negro se buscaba un aspecto de imagen mucho mas clasico sumado al dibujo tembloroso de frame por frame, adquiriendo un movimiento de vibración en las líneas similar a las animaciones caseras.

9.2.3. ¿Cómo fue el proceso de dibujo?

El proceso de dibujo fue un trabajo constante de construcción, que durante cada visualización de las imágenes estas podían llegar a variar ante las diversas posibilidades que podían realizarse al editar cada una de estas, el gusto por dibujar también influyó en esto aplicando varios de los mencionados cambios, este proceso requería más de un diferente tipo de disciplina entre ellas la realización de imágenes como la producción del cortometraje.

9.3. Sonido

Para darle continuidad a la dualidad entre lo artesanal y lo profesional, que se viene dando desde el apartado visual, se realizó un compilado de sonidos con objetofonos caseros y la propia voz. Pero con herramientas profesionales de grabación de sonido como es en este caso la tascam.

9.3.1. Técnica

Los sonidos fueron pensados desde el mismo sentir de la animación en relación al carácter artesanal, puesto que se busca un complemento que explote este recurso, por eso se optó por la creación de sonidos a través de objetos caseros.

Figura 37

Picaflor



Nota. Material de archivo del storyboard. Omar Rodríguez. Archivo personal 2022.

9.3.2. ¿Cómo se consiguieron?

Al ser objetofonos caseros se buscaba objetos con un peculiar ruido y si no se encontraban se llegó a usar la voz para facilitar los ruidos, la selección de los objetos se pensó con base a los sonidos requeridos en el guión técnico, se escogieron aproximadamente 20 objetos diferentes que sirvieron para la realización del teaser.

9.3.3. ¿Cómo fue el proceso de grabación?

El proceso de captura de imágenes comenzó con un material artesanal salvado que se realizó con aparatos de grabación profesional, como fue el caso de la tascam cuyo uso en las primeras instancias fue un proceso de aprendizaje en el manejo de este recurso, después de esa etapa se realizaron pruebas de grabación para proveer los posibles ruidos del entorno, por último con el

conocimiento del guión técnico fue posible controlar los tiempos del sonido para poder grabarse con una mayor exactitud en su grabación.

Conclusiones.

Lo que se puede concluir de este proyecto después de todo el análisis que se realizó en los diferentes aspectos que lo rodean, podrían definirse como un eje de investigación propia desde la concepción de los diferentes significados, hasta el trabajo realizado en las distintas etapas de la animación, ha sido un trabajo en el cual los costes de producción han recaído en una sola persona, por lo que se tomó la decisión de plantearlo como un teaser para la presentación y así de esta tener la posibilidad de participar en una convocatoria la cual se encargue de ceder el capital necesario que permita realizar una completa producción del proyecto, todo esto entendiendo que es un escalón más para la continuación de la propia producción artística desde los medios digitales mostrando un genuino interés en las temáticas planteadas.

Bibliografía

Baudelaire, C. (1869). *Le Spleen de Paris, o pequeños poemas en prosa*.

Hessel, S. (2011). *Indignaos (Indignez-vous)* (Ciudadano sin fronteras ed.). Maria Belvis
Martinez Garcia. Artículo

Kandinski, V. (1911). *De lo espiritual en el arte* (1979th ed.). La nave de los locos.

<https://gabrielagarbo.files.wordpress.com/2010/01/30760245-kandinsky-vassily-de-lo-espiritual-en-el-arte-pdf.pdf>

Real Academia Española. (n.d.). *Dibujo*. RAE. <https://dle.rae.es/dibujo>

Real Academia Española. (n.d.). *Imagen*. RAE. <https://dle.rae.es/imagen>

Real Academia Española. (n.d.). *Indignación*. RAE. <https://dle.rae.es/indignaci%C3%B3n>

Real Academia Española. (n.d.). *Ironía*. RAE. <https://dle.rae.es/iron%C3%ADa>

Real Academia Española. (n.d.). *Sátira*. RAE. <https://dle.rae.es/s%C3%A1tira>

Barrena, M. (2013, March 22). *Las "Pequeñas voces" de los niños desplazados en Colombia - Refugiados en el Cine*. Accem.

<https://www.accem.es/refugiadosenelcine/2013/03/22/las-pequenas-voces-de-los-ninos-desplazados-en-colombia/>

Guerreros, R. (2022). *Caricaturas*. Caricaturas - ELTIEMPO.COM.

<https://www.eltiempo.com/opinion/caricaturas/matador/caricatura-de-matador-un-poco-desinflados-676372>

Jiménez, Y. (2021, December 11). *Ricardo Rendón, el 'rockstar' de la caricatura y la sátira del siglo XX*. Radio Nacional de Colombia.

<https://www.radionacional.co/cultura/arte/caricaturistas-colombianos-ricardo-rendon-el-rockstar-siglo-xx>

