



Nombre del Artículo: Animando Tradiciones

Autores: Jorge Iván Cortes, Cindy Paola Rodríguez, Josue Yurivilca Aguilar

Resumen – Abstrac:

El proyecto consiste en la creación de Animando Tradiciones una serie animada de seis capítulos, que tratará temáticas relacionadas con la tradición oral colombiana, cuyo capítulo piloto se llamará “El Anillo”, con el cual se abordará la leyenda de la Patasola, la historia del espíritu de una mujer que asusta a los hombres como parte de una venganza, resultado de su asesinato a manos de su esposo por ser infiel.

Para el desarrollo del proyecto se tuvieron en cuenta los antecedentes de la animación, análisis de los tipos de animación, análisis del grupo objetivo, que son adolescentes y jóvenes entre los 14 y 18 años, y las tradiciones populares, a través de investigación descriptiva, analítica y aplicada.

Palabras clave: animación, mitos, tipos de animación, investigación descriptiva, tradiciones populares.

Introducción:

La animación, que inicia con el juego de las siluetas a partir de las sobras, ha evolucionado drásticamente en los últimos 60 años. En Colombia esta industria

Documento científico

creativa es apenas incipiente, sin embargo, es un mercado con amplias posibilidades de crecimiento, como lo explica la información suministrada por Procolombia¹ y el Cluster de industrias creativas y contenidos² en relación con el tema. Según, esa información Colombia cuenta con más más de 100 empresas enfocadas al desarrollo de la animación digital, los videos juegos y las aplicaciones móviles, que de alguna manera, han aportado un 1,78% en el PIB nacional en 2007, con un crecimiento promedio de 7,08% entre 2001 y 2008, lo que indica que es un sector que puede dinamizar la economía nacional.

Sin embargo, a pesar del atractivo de este sector en el país, el interés de jóvenes por hacer parte de proyectos de esta industria y a pesar de los esfuerzos del Gobierno por incentivar esta área, son realmente pocas las herramientas actuales para su desarrollo en Colombia.

Por un lado, los centros de enseñanza especializados y con autorizaciones del Ministerio de Educación que ofrecen la animación como una carrera de educación superior son incipientes; en Bogotá se pueden encontrar la Tecnología en animación y postproducción audiovisual en la Universidad del Área Andina, la Tecnología de Animación 3D de la UNITEC y la Especialización en Animación de la Universidad Nacional. El resto de instituciones ofrecen cursos o talleres en relación con el tema que permiten solo despertar inquietudes. De otro lado, son también incipientes las empresas distribuidoras y/o las autorizaciones para el uso de las herramientas requeridas para el desarrollo de la animación en el país (Toon boom, Nuke, Protool) por cuanto encarecen los costos de las herramientas, desbordan a los jóvenes que quieran desarrollar su trabajo en este sector y permitiendo solo que las grandes empresas puedan acceder a ellas.

¹ **Procolombia** | entidad encargada de promover el Turismo, la Inversión Extranjera en Colombia, las Exportaciones no minero energéticas y la imagen del país.

² **Cluster de industrias creativas y contenidos** | Escenario neutral, en donde líderes empresariales, del Gobierno y la academia, trabajan colaborativamente para definir una visión conjunta. Integra empresas dedicadas al cine, publicidad, medios de comunicación, videojuegos y animación digital

Documento científico

En contraste y en tercer lugar, pero no menos importante, está el interés estatal de apoyar el desarrollo de estas industrias a través del incentivo para la creación de industrias creativas que se da través de las Cámaras de Comercio y, por medio de los estímulos a proyectos creativos y culturales de parte del Ministerio de las TICs y Ministerio de Cultura que premia y ofrecen estímulos para el desarrollo de propuestas animadas dirigida a sectores específicos.

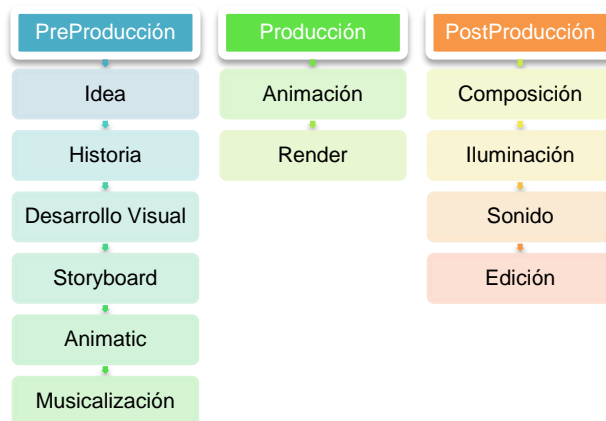
Desde esta perspectiva y con base en los contenidos de los programas de formación formal y no formal, lo que se refleja es que los proyectos en 3D se desarrollan con mayor facilidad en el país, dejando a un lado las animaciones en 2D como consecuencia de la falta de herramientas prácticas para desarrollar proyectos con este tipo de animación.

Bajo esta perspectiva, se propone el desarrollo de Animando Tradiciones, una serie animada de 6 capítulos cuya temática principal son las tradiciones orales de Colombia, dirigida a adolescentes y jóvenes de entre 13 y 18 años del país. Para el desarrollo de los contenidos y estructura de la animación se tuvo en cuenta el contexto histórico y cultural del país, así como las connotaciones y metáforas de las tradiciones orales. De otro lado, se analizó al grupo objetivo del proyecto, para determinar el tipo de animación y la estructura que se debía desarrollar para la realización del seriado.

Método:

El proyecto se desarrolló en 3 fases que establecen la estructura para la creación de la serie animada:

Documento científico

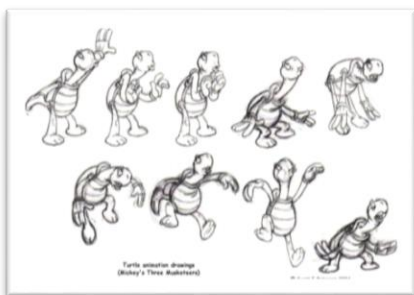


Fase 1 | PREPRODUCCIÓN

Esta tiene relación con la idea empleada para el desarrollo del proyecto, con base en la investigación referencial de los antecedentes de la animación en Colombia, en relación con la temática abordada y el grupo objetivo al cual va dirigido el proyecto.

La investigación descriptiva, documental y aplicada con la que se desarrolló la investigación tuvo en cuenta la información de los tipos de animación existentes

Es así que se visibilizaron las siguientes:



Animación tradicional: que consiste en dibujar cada fotograma requerido.

Stop Motion: centrada en darle vida y movimiento a objetos específicos para el cual se graba fotograma por fotograma.

Stop Trick: a través del cual se graba un objeto y al parar la grabación se quita, dando la impresión de que la imagen ha desaparecido.

Documento científico



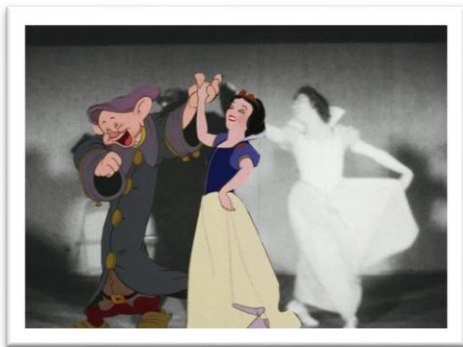
Recambio de piezas: Parecido al stop Motion pero en lugar de cambiar posiciones se cambian las piezas del objeto.

Pupper Toom: Es la animación que realiza a través del movimiento de marionetas.

Film Directo: Se le llama así a la propuesta de hacer modificaciones sobre el mismo celuloide.

Pixilación: Variante del stop motion en la que se fotografían los objetos por cada movimiento

de forma repetida.



Rotoscopia: Creación de animación sobre grabación de movimientos de difícil captura.

Animación limitada: consiste en la disminución de fotogramas por segundo.

Animación Flash: Realizado a través del programa de animación flash de adobe, en 2 D.

Animación 3 D: tipo de animación que simula las 3 dimensiones.

De otro lado, se estableció investigación específica sobre las leyendas tradicionales de la región andina colombiana, para el cual se eligieron 6, entre las cuales se encuentran: la leyenda la madre monte, el Sombreron, el Mohán, la Mula de tres patas, la Muelona y la Patasola, que surgen a partir de la tradición oral y se representan desde diferentes historias que para el desarrollo del proyecto se estandarizó.

La Madre Monte: es una figura femenina que protege la naturaleza que se aparece en algunas zonas del país a quienes tratan de destruir el ambiente.

El Sombrerón: es una figura que se aparece a quienes tienen problemas morales.

Documento científico

El Mohan: es una figura masculina que se aparece a lavanderas y pescadores quienes usurpan su espacio sin pedirle permiso.

La Mula de 3 Patas: una figura animal en forma de mula de tres patas que se les presenta a los ladrones en los pueblos de la región andina de Colombia.

La Muelona: Es la figura de una mujer que se les aparece a los hombres borrachos y lujuriosos principalmente.

La Patasola: Es la aparición de espectro con figura de una mujer sin una pierna, que fue asesinada a machetazos por su esposo por infiel, que se les aparece a los hombres que han lastimado a una mujer.




De otro lado, se tuvo en cuenta un análisis del grupo objetivo de la animación a través de entrevistas específicas en el cual se tuvo en cuenta preguntas en relación sobre el conocimiento sobre las leyendas y su interés de verlas representadas en una animación, así mismo, con base en sus preferencias particulares.

Considerando la información recogida se creó la estructura general de la animación y por ende del capítulo piloto, del cual se crearon los personajes y se seleccionó la música a usar, teniendo en cuenta el guión literario, guión técnico y el story board.


De otro lado, se eligió al 2D como el tipo de animación a desarrollar para el proyecto, considerando las variables especificadas en el marco referencial de la animación.

Documento científico

" _____ " ~ Escena ___ ~ Página ___ de ___ ~ ___ / ___ / 20___ ~ ___

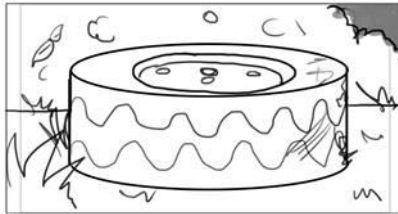
Nº:   



Nº:   



Nº:   



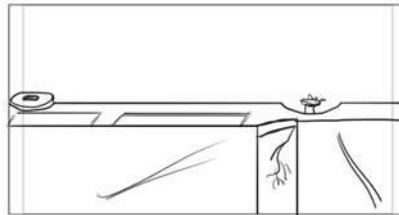
Nº:   



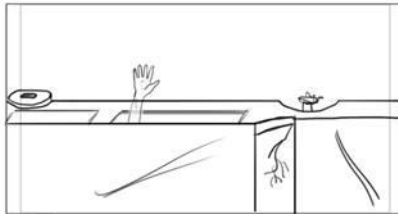
Nº:   



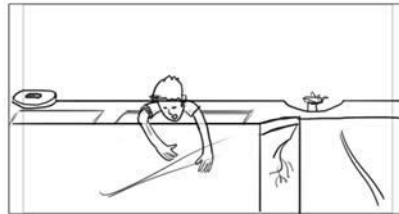
Nº:   



Nº:   



Nº:   



Fase 2 | Producción

A partir de este punto se desarrolló la animación en sí, específicamente del capítulo piloto y se procedió a renderizar. La duración de la producción del capítulo fue de 4 meses en promedio.

Documento científico

Fase 3 | Postproducción

Con base en la información de la animación, en la postproducción se revisó el producto y se adecuaron los efectos de color e iluminación, así como el ensamblado del sonido y el render final, correspondientes de acuerdo a las guías del proyecto. (Guión literario, técnico y storyboard)

Así mismo, se terminó de desarrollar el documento final que soporta el proyecto.

Resultados:

Con base en las indicaciones correspondientes se creó el primer capítulo de la animación con una duración de 4 minutos cuya temática

Discusión:

Este tipo de animación contribuye al desarrollo de la industria creativa en la ciudad y permite recrear las historias de la tradición oral colombiana desde un enfoque diferente y enmarcado en la realidad actual de la población.

Documento científico

Bibliografía:

Webgrafía

¿Cómo se hizo Disney?. (2014.octubre.3). Documental sobre el estilo de Disney. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=E1D-m6PjiaA>

Bibliografía

Cocimano, G., Tradición, L. a, Latinoamericana, O., Voces, L. a S., & Del, A. (2006).

Friedemann, N. S. De. (1998). De la tradición oral a la etnoliteratura *, 19–27.

Friedman, N. (1999). De la tradición oral, 19–27.

Montoya, V. (n.d.). La tradición oral Latinoamericana.

López, J. O. (1996). *Leyendas populares colombianas* (p. 391).

Colombes, A. (n.d.). Oralidad y literatura oral, 15–21.

Mitos y Leyendas Populares de Colombia – Editorial Distribuidora ESCAR E.U.
ISBN: 958-8251-57-8

Leyendas y mitos Colombianos. Edilux Ediciones 1991. Colombia. Por Hernando García Mejía. José Martínez Sánchez. Colección Juveniles

Pelegri, A., & Ram, J. (n.d.). Cada cual atiende su juego de tradición oral y literatura.

The_Illusion_Of_Life_DisneyAnimation.pdf. (n.d.).

Gallardo, M. (2011). Efectos visuales y animación. *Madrid: E-Archivos Universidad Carlos III de Madrid*. Retrieved from http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/10016/12928/1/efectos_armenteros_2011_pp.pdf

Ancha, P., Echeto, S., Culturales, E., Social, C., & Poscoloniales, E. (2014). Lecciones del portal, 20–21.

Duff, M. (2007). Fundamentos de la, 1–20.

Pelegri, A. (n.d.). Tradición Oral.

Espectadores cine colombiano. (n.d.).

Victor, M. (n.d.). La tradición oral latinoamericana, 33176(786).

Documento científico

Mitos y Leyendas Populares de Colombia – Editorial Distribuidora ESCAR E.U.

ISBN: 958-8251-57-8

<http://www.colegioeuropeo.edu.co/Mitos-y-Leyendas/la-patasola.html>

Vallejo, J. O. (2008). *Recopilación de Mitos y Leyendas de Pereira*.

Clúster de Industrias Creativas y Contenidos

<http://www.clusterindustriascreativas.com/>

