

ОТРАДО

Departamento de
Artes Audiovisuales

FACULTAD
DE ARTES



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Trabajo de Graduación de la
Licenciatura en Artes Audiovisuales con orientación en Realización

Título:
“OTRO”

Tema:
**Creación de atmósferas protagonistas
mediante la animación de gráfica computada.**

Tesis Colectiva

PERALTA NONDEDEU, Santiago Exequiel

DNI: 95.103.744

Leg.: 67524/7

Tel: (39 351) 523-3751

E-mail: santi.eperalta@gmail.com

Director: Prof. Daniel Videla

Co-tesista

GALMÁN, Catalina

DNI: 36.906.244

Leg.: 63031/1

Tel: (02262 15) 416-953

E-mail: catagalman@gmail.com

Director: Prof. Alejandro Nigri

Agosto, 2022

RESUMEN

Otro es un proyecto colectivo, un cortometraje de animación 3D que hemos realizado como parte central del trabajo de graduación de la Licenciatura en Artes Audiovisuales.

Por mi parte, busco explicar el proceso de reflexión teórico-práctica mediante la cual hemos intentado crear, a lo largo del cortometraje, atmósferas que superen en protagonismo al personaje del relato.

Palabras clave: Cortometraje de animación, transparencia-opacidad, interior-exterior, sociedad de la información.

Enlace al cortometraje: <https://youtu.be/Ms0EvFZ9J1s>

FUNDAMENTACIÓN

Como es natural en proyectos de larga duración, el nuestro –que surgió en el marco de Taller de Tesis, en el 2017– fue mutando significativamente desde la idea inicial¹. Sin embargo, los **tres ejes** que atraviesan al cortometraje, no han cambiado en todo este tiempo: por un lado, queríamos realizar un cortometraje de animación² como parte del proyecto de graduación; en cuanto a la temática, nos interesaba afrontar una inquietud que teníamos en común: los problemas que presenta la sociedad de la información para los individuos que la componen; y en cuanto al tratamiento estético, nos parecían fascinantes las atmósferas envolventes presentes en el videojuego *Inside* (Playdead, 2016), logradas mediante el uso de pocos pero efectivos elementos.

EL RELATO

El relato surgió del tema que queríamos tratar. El primer abordaje consistió en situar a un personaje de carácter genérico en medio de un entorno distópico que reflejara los rasgos más distintivos de la sociedad de la información, con la menor cantidad posible de elementos.

Inicialmente se nos ocurrió poner al centro del relato al *avatar* de un usuario o una usuaria de internet –como sucede en *Tron* (Lisberger, 1982)–. Con el correr del tiempo –y de las numerosas reescrituras del guión– esta idea se fue desdibujando y quisimos elaborar un entorno más abstracto e irreconocible (si bien proporcionamos, a lo largo del cortometraje, diversos indicios que pueden sugerir un vínculo con esta idea inicial).

Desde un comienzo estuvo también presente la intención de no atribuir demasiada “personalidad” al protagonista, ya que no buscábamos narrar lo que sucede alrededor de este personaje, sino lo que puede suceder a cualquier individuo en un entorno similar. Por este motivo, luego de diversas pruebas, optamos por el diseño de un personaje antropomorfo, con el rostro cubierto y sin características particulares que lo diferenciara de los demás.

UN CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN

Durante el desarrollo del guión fuimos delineando también los aspectos técnicos del cortometraje. Se trataba de nuestro primer cortometraje de animación 3D, por lo cual debíamos ser conscientes de las herramientas con las que contábamos y de las limitaciones que enfrentaríamos en la realización del mismo. En este sentido, fueron surgiendo algunos **cuestionamientos**: ¿cómo mantenerse en la línea del relato con tantas posibilidades técnicas-visuales al alcance de la mano?, ¿cómo transformar las limitaciones técnicas en decisiones que enriquezcan la pieza artística?

1 Para mayor información sobre la idea inicial, ver: <https://santiago-peralta.wixsite.com/tdt-fba-unlp-sp> (blog en el que explico cómo nació la idea del proyecto y cómo fue evolucionando durante la cursada de Taller de Tesis).

2 Con el objeto de facilitar la lectura del presente trabajo, utilizaré los términos “proyecto de animación 3D” y “cortometraje de animación 3D” refiriéndome al audiovisual elaborado principalmente mediante la gráfica computada de carácter tridimensional.

Decidimos realizar el cortometraje con un **equipo** reducido: Catalina y yo, nos ocupamos del guión y de las decisiones realizativas en general, mientras yo me hice cargo de la animación (entiéndase, del modelado a la composición final) y de la edición. Luego, durante la producción, consideramos conveniente pedir a dos colegas que nos ayudaran con el diseño sonoro y la musicalización de la obra.

Al contar con un equipo de tan pocas personas, de las cuales solo una realizaría la animación, el **flujo de trabajo** tradicional mediante el cual suelen llevarse a cabo los proyectos animados no nos parecía el indicado en nuestro caso; en cambio, fusionamos las etapas de pre-producción, producción y post-producción en una sola, dando lugar a un constante vaivén de prueba y error. En este sentido, Diego M. Rolle (2011) considera que «si bien es imprescindible la planificación en animación, ahora podemos “jugar” un poco más y agregar detalles que no estaban previstos en el guión para enriquecer nuestros trabajos», y agrega: «la era digital permite trabajar la animación más en detalle, reducir equipos y, sobre todo, democratizar el arte de dar vida a dibujos y objetos» (p. 178).

Por una parte, el flujo de trabajo que elegimos resultó ser una estrategia muy útil ya que nos permitió entender las **limitaciones técnicas** a las que nos enfrentábamos, con lo cual pudimos replantear algunos aspectos del guión que no se adecuaban a nuestra circunstancia. En lo personal, creo que algunos de estos replanteos favorecieron al relato, ya que pudimos reflexionar sobre los elementos que realmente considerábamos fundamentales.

Sin embargo, no habíamos considerado uno de los riesgos que podía suponer esta metodología: tantas idas y vueltas conducían a una reescritura indefinida del relato. Fue esta “flexibilidad” creativa-productiva uno de los motivos por los cuales la finalización del proyecto se extendió más de lo esperado.

Actualmente, la animación 3D es una de las técnicas más accesibles en términos económicos, al menos si se la compara con otras técnicas de producción de imágenes. Con una computadora de rendimiento medio y un programa de gráfica computada -uno gratuito, como Blender³- pueden realizarse obras de altísima calidad. Sin embargo, el abanico “infinito” de **posibilidades técnicas-visuales** que ofrecen estos programas puede resultar abrumador para alguien que los utiliza por primera vez. Por este motivo, nos concentramos en no dejarnos llevar demasiado por dichas posibilidades, evitando crear imágenes sobrecargadas de efectos visuales pero vacías de sentido, alejadas de la narrativa. Jacques Aumont (2018) habla de imágenes demasiado autónomas que distraen de su función narrativa, desviando la atención del relato y volviéndolo menos claro, o sea, menos creíble (p. 127).

3 Blender es un programa de creación 3D, de código abierto y de distribución libre y gratuita (<https://www.blender.org/about/>).



Considerando que *Inside*, el videojuego que tomamos como referente principal, fue creado por un estudio de técnicos y artistas con años de experiencia en el ámbito, desde un comienzo tuvimos claro que debíamos afrontar nuestro proyecto de un modo más sencillo, con una estrategia adecuada a nuestras condiciones de producción.

Para esto, partimos de un **desglose** del videojuego, ignorando el aspecto lúdico-interactivo y enfocándonos en los elementos audiovisuales que, a nuestro entender, determinan el estilo de esta obra:

- El minimalismo visual: A simple vista puede parecer que no, pero son pocos los elementos visuales que intervienen a lo largo de la obra: el diseño de los personajes y del entorno, las texturas utilizadas, y el nivel de estilización de los modelos (la búsqueda de una representación no-realista). Es notable cómo está lograda la construcción de espacios tan envolventes y profundos sin recurrir a demasiados elementos;
- La profundidad de campo: En este sentido también con un abordaje minimalista, valiéndose de algunos “trucos” visuales -y sonoros- (por ejemplo: la graduación de tonos y el desenfoque de diversas capas superpuestas para generar la ilusión de lejanía), ofrece espacios de una profundidad considerable que, sumándose a los elementos ya mencionados, envuelven al personaje y al espectador en un entorno abrumador;
- La distancia cámara-sujeto: En general puede pensarse a la “inmersión” como un concepto necesariamente ligado a la cercanía; en cambio, los autores de *Inside* deciden mantener la cámara –y a la persona espectadora-usuario– alejada del sujeto, logrando igualmente un relato inmersivo, ya que el acento está puesto en el entorno que rodea al pequeño personaje;
- El diseño sonoro, la musicalización: Ambos elementos están trabajados de un modo tal que generan una atmósfera atrapante y envolvente que mueve por sí sola al “relato”. En mi experiencia personal, al interactuar por primera vez con el juego, por momentos deseaba hacer avanzar al personaje no tanto para descubrir cómo progresaría la trama, sino para descubrir cómo evolucionaría esta atmósfera sonora y qué elementos nuevos presentaría.

Luego de este análisis, empezamos a buscar una **estrategia** que se adecuara a nuestro proyecto y analizamos cuál era el modo más conveniente de tratar estos aspectos según los objetivos que nos habíamos propuesto.

El **minimalismo visual**, como tratamiento estético general, nos favorecía doblemente: por un lado, nos permitía concentrarnos en la relación entre el personaje y el entorno sin demasiadas distracciones; y por otro, se acomodaba perfectamente a nuestras condiciones de producción –un proyecto de bajo costo realizativo y un equipo de trabajo reducido–. También tuvimos en cuenta que se trataba de un arma de doble filo, ya que debíamos lograr una síntesis del relato con pocos elementos visuales, evitando perder detalles fundamentales del mismo; sin embargo, fue un desafío que decidimos afrontar.

Por las características del entorno que queríamos crear, el manejo de la cámara y la profundidad de campo requerían un abordaje diferente –respecto al de *Inside*–, ya que nuestro cortometraje iba a desarrollarse mayormente en espacios reducidos o abstractos (a diferencia de los grandes espacios en los que se desenvuelve el videojuego analizado).

Analizando otros casos de audiovisuales en los que se percibe una atmósfera protagonista, identificamos ciertos aspectos en común: un entorno principalmente oscuro, con niebla y/o partículas flotando que enrarecen el aire (como sucede en *Blade Runner* [Scott, 1982], *Stranger Things* [Duffer, 2016] y *Limbo* [Playdead, 2010], por poner ejemplos de diferentes géneros y estilos); la cámara principalmente distanciada del sujeto (como en *Gris* [Nomada Studio, 2018]); personajes que responden pasivamente a lo que sucede a su alrededor (como Jep Gambardella, en *La Grande Bellezza* [Sorrentino, 2013]), en algunos casos, a modo de prisioneros.

ATMÓSFERAS PROTAGONISTAS

Al momento de decidir sobre la base de qué elementos construir la atmósfera de nuestro cortometraje, intentamos alejarnos del lugar común, utilizando únicamente aquellos que considerábamos funcionales al relato.

Probablemente, el abordaje más simple hubiera sido el de prescindir de un personaje (co-) protagonista o que el diseño del mismo no fuera antropomorfo, ya que esto hubiera permitido dirigir la atención del espectador hacia otros elementos, dándoles mayor importancia. A la vez, como afirma Paolo Bertetto (2017), «sin un personaje, se aleja al espectador; no se logra una interpelación tan directa» (p. 118), y uno de los tres ejes ya mencionados dependía del vínculo empático que podía -o no- crearse con quien se aproximara a la obra. Por este motivo, y por el tipo de relato que queríamos desarrollar, decidimos establecer una “lucha” por el **protagonismo** entre el **personaje-individuo** y el **personaje-atmósfera**.

* INDIVIDUO VS. ENTORNO

A lo largo del cortometraje, este personaje-individuo (que por comodidad llamamos “A1”) se presenta como un sujeto pasivo, limitado por su entorno; sin embargo, hacia el final se descubre en él una actitud opuesta, al mostrarse como alguien que busca dar lugar a sus propias decisiones en un espacio que opone resistencia.

La decisión de cubrir el rostro de A1 con una **máscara**, responde también a la intención de sacarle “peso” a nivel visual, ya que el rostro –y en particular, la mirada– atrae la atención del espectador por sobre los demás elementos del cuadro.

Por un lado, buscamos remarcar la diferencia entre el carácter modular y “**pixelado**” del entorno y la presencia de A1 como único elemento “**orgánico**”; diferencia que fluctúa a lo largo del relato, ya que, en las escenas con fondo rojo, también puede verse al individuo compuesto por cubos –a modo de píxeles, contenedores de información–, representando, entre otras cosas, el conflicto

interno del personaje. Además, optamos por un vestuario que se asemeja a las paredes de la habitación en cuanto a colores y texturas, buscando desdibujar ligeramente el contraste figura-fondo.

* INDIVIDUO VS. CÁMARA

La cámara inicia a una corta **distancia** de A1 (si bien se lo ve a través de unas ventanas); luego, llega al punto de máxima cercanía (a sus manos, las principales partícipes de su posterior “escape”); y finalmente, termina alejándose cuando A1 se entrega a su destino.

Además, esta relación dinámica entre la cámara y el individuo está determinada por el **emplazamiento** de la misma –de la cámara– respecto al cuerpo de A1: cuando aparece por primera vez, a través de la ventana, la cámara se encuentra frontal respecto a este personaje (momento en el que buscamos poner al espectador «frente a un espejo en el que no se quiere reconocer» (Fogliato, 2008, p. 17); en la secuencia final, A1 es mostrado de espaldas (cuando golpea el piso) y de costado, lejano (cuando cae). En el momento de mayor cercanía, el detalle de las manos sólo dura unos pocos instantes, ya que el foco de esa escena está puesto en los cubos, lo cual queda reforzado por la trayectoria que dibuja la cámara.

También buscamos acentuar este aspecto con la disposición del individuo en la **composición** del cuadro, alternando entre un centramiento y descentramiento del mismo (porque se trata de una lucha, un vaivén de protagonismos); cuando A1 está ubicado al centro del encuadre, hay siempre un elemento del entorno que interfiere visualmente (la ventana que lo enmarca y la pantalla que lo oculta parcialmente, en la primera escena; las líneas blancas que lo “atraviesan” y las paredes del cubo que lo oprimen, en las “escenas rojas”).

Por último, en cuanto al **movimiento** de la cámara, planteamos una cámara-testigo que opera a destiempo de las acciones del sujeto (llega siempre tarde), buscando compensar el peso de las mismas a favor del protagonismo del entorno.

* INDIVIDUO VS. MONTRAJE

Dando inicio al cortometraje con la **pantalla oscura**, buscamos configurar el espacio, en primer lugar, mediante el diseño sonoro. Sin la presencia de un personaje-individuo reconocible a simple escucha, todo es atmósfera. Luego se reconoce la proveniencia de dichos sonidos, muchos de ellos relacionados al actuar de A1, pero el clima inicial ya está planteado.

Uno de los elementos que considero más relevantes en la obra es la interacción entre los bordes del cuadro y lo que sucede dentro del mismo. Gilles Deleuze (1983) menciona que, a veces, «el cuadro se concibe como una construcción dinámica en acto, que depende estrechamente de la escena, de la imagen, de los personajes y de los objetos que lo llenan» (p. 29). De este modo, buscamos construir una **pantalla vibrante** que dialogara con el relato, un “acordeón visual” que funcionara no sólo como límite de la imagen sino también como elemento narrativo y atmosférico.

* INDIVIDUO VS. DISEÑO SONORO

Abordamos el trabajo de sonorización y musicalización con una idea fija: contrarrestar el minimalismo visual y no dejar fuera ningún sonido que pudiera ayudar a crear los **climas** deseados para el cortometraje.

Al tratarse de la construcción de un universo no-realista, no necesitábamos recurrir a sonidos específicos para cada acción y cada ambiente. En parte, esto nos daba la libertad de superponer una gran cantidad de **capas sonoras** para aproximarnos a las texturas que teníamos en mente. Sin embargo, tanta libertad suponía también una dificultad, ya que resultaba difícil conseguir un resultado uniforme y coherente en la sonorización de toda la obra.

Además de *Inside*, otro referente en la fase de sonorización fue *Blade Runner*, especialmente al pensar la construcción de **ambientes envolventes**, el amplio rango dinámico de texturas e intensidades, y las transiciones –sonoras– entre diferentes climas y espacios.

Como parte del flujo de trabajo no-tradicional que adoptamos, también abordamos el diseño sonoro como un proceso único; es decir, compusimos la música a medida que sonorizamos cada acción y cada ambiente, tratando ciertos elementos sonoros (golpes, alarmas, entre otros) como instrumentos musicales. De esta forma, buscamos generar un **único componente** que fuera capaz de contrarrestar, junto a los demás elementos ya mencionados, el protagonismo de A1.

CONCLUSIONES

La realización de este cortometraje mediante una metodología de trabajo no-tradicional, dio lugar a una constante reflexión acerca de las posibilidades y limitaciones de la animación digital en cierto contexto de producción, lo cual significó un valioso aprendizaje como estudiantes y realizadores.

En cuanto al desafío planteado como objeto de estudio de este proyecto, puedo concluir que el protagonismo en un relato es, ante todo, un aspecto dinámico –y no algo que se establece de forma unívoca al inicio del mismo– que depende de una suma de elementos que inclinan la balanza hacia un personaje según el peso que tiene cada uno de ellos en determinado momento de la obra. Entonces, este proyecto no resultó precisamente en la creación de *una* atmósfera protagonista, sino en una constante redistribución de las fuerzas que determinan el protagonismo entre el personaje-individuo y el personaje-atmósfera.

REFERENCIAS

BIBLIOGRÁFICAS

- Aumont, J. (2018). *Fictions filmiques. Comment (et pourquoi) le cinéma raconte des histoires*. Librairie Philosophique J. Vrin.
- Bertetto, P. (2017). *La Macchina del Cinema*. Editori Laterza.
- Delleuze, G. (1983). *La Imagen-Movimiento. Estudios sobre cine 1*. Ediciones Paidós.
- Fogliato, F. (2008). *La Visione Negata. Il Cinema di Michael Haneke*. Edizioni Falsopiano.
- Rolle, Diego M. (2011). Animación Digital y Animación Asistida Digitalmente. *Haciendo Dibujitos en el Fin del Mundo*. Centro Audiovisual Rosario (CAR). https://www.escuelaanimadores.gob.ar/uploadsarchivos/haciendo_dibujitos_en_el_fin_del_mundo_el_libro_de_la_escuela_para_animadores.pdf

AUDIOVISUALES

- Duffer, M. (Productor) & Duffer, R. (Productor). (2016). *Stranger Things* [Serie de Televisión Web]. Netflix.
- Jensen, A. (Director) & Wibroe, M. (Productor) & Patti, D. (Productor). (2010). *Limbo* [Videojuego]. Playdead.
- Jensen, A. (Director) & Wibroe, M. (Productor). (2016). *Inside* [Videojuego]. Playdead.
- Lisberger, S. (Director). (1982). *Tron* [Película]. Walt Disney Productions.
- Roset, C. (Director) & Mendoza, R. (Productor). (2018). *Gris* [Videojuego]. Nomada Studio.
- Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Película]. Warner Bros.
- Sorrentino, P. (Director). (2013). *La Grande Bellezza* [Película]. Medusa Film.

