



**Mi nombre es Santiago Calle, graduado como Maestro en Artes de la Universidad de los Andes. En esta conferencia planeo exponer los pasos que hube de tomar para la realización de la Animación Urbana.**

Urbana nació de mi necesidad de animar. Siendo yo un estudiante de artes había tenido un acercamiento muy básico al campo de la animación pero me pareció un medio supremamente flexible para comunicar ideas y de gran aceptación para el público. Parte de mis primeros experimentos fueron en el programa flash de Macromedia, ya que es un programa muy amigable donde se pueden hacer ejercicios de composición. También hice algunas experimentaciones con after effects.

Urbana fue mi proyecto de tesis, por lo que me vi enfrentado El primer paso, uno de los más difíciles, fue plantear la historia. Escogí el tema de la ciudad ya que es un tema que me afecta directamente y un sujeto de reflexión infinito. Así fue que decidí escoger solo ciertos aspectos de la ciudad que me llamaban la atención.

- la uniformidad de las personas, la pérdida de la individualidad.
- El proceder similar de las personas que se encierran en rutinas y siguen comportamientos, me hace pensar que vivimos en una ciudad donde gran parte de nuestro comportamiento es de autómatas o por lo menos para los demás lo aparenta ser.
- La existencia de espacios que validan este tipo comportamientos como los bancos, estadios o iglesias que organizan la dinámica de las masas de acuerdo a un concepto de orden y/o de organización.
- El movimiento de personas en la ciudad semeja mucho al comportamiento de los fluidos.
- El requerimiento de mantener distancias entre las personas para tener una sensación de comodidad. Es como si tuviéramos miedo a las posibles relaciones y contactos que se pueden establecer en la calle, el miedo a ser heridos o perturbados física, mental o afectivamente.
- Las múltiples formas de publicidad que llenan las calles, la capacidad de convicción y el consumismo que generan sin una conciencia plena de lo que conllevan especialmente en lo relacionado al comportamiento de las personas.

De ahí que el nombre de la animación fuera Urbana, porque habla de lo urbano.

Desde un principio tuve claro que no quería una narración normal, quería crear una imagen procesada de lo que era la realidad valiéndome de elementos de la animación como la multiplicidad de técnicas, la escogencia de estereotipos, la caracterización y la exageración.

Pensé que todo se podría dar en un ambiente muy frío, muy aséptico, un mundo imaginario donde los habitantes fueran un reflejo de la realidad, y que el mensaje iba a ser transmitido por medio de un espectador que fuera conciente de las situaciones que se iban a dar, la personalización de una conciencia urbana.

Ya escogidos los elementos (la técnica, el espacio, los personajes y las situaciones), procedí a componer la historia por medio del storyboard, la previsualización de todos los encuadres y de los momentos claves de la animación. En cierta manera, este proceso fue guiado por lo que sabía que era capaz de realizar (ejemplos) Al ser un proceso tan individual, mientras dibujaba cada plano me imaginaba cual era la mejor forma de realización. En realidad nunca hubo un script literario, ni un storyboard detallado. Este paso fue tal vez muy acelerado y poco cuestionado. Hoy pienso que si hubiera trabajado más en los storyboards, pude haber agregado tomas mucho más interesantes en toda la animación.

En general creo que me faltó prestar más atención al proceso de preproducción por estar tan ansioso en ver el resultado final. De hecho nunca trabajé en la realización de imágenes que me ayudaran a descubrir la imagen apropiada para urbana, ni siquiera la elección de una paleta de colores y eso se hace ver en la animación ya que en mis experimentos anteriores solo había trabajado con imágenes en escala de grises. Luego de tener completo el storyboard hice un animatic, un video que contiene el storyboard con una simulación del tiempo que debería ocupar cada escena y un borrador de lo que es el sonido finalizado. En mi caso la medida del tiempo no fue cuidadosa y esto afectó la edición final, pude haber trabajado un poco más en el ritmo, elemento esencial en cualquier narrativa.

El sonido inicial no necesita ser tan pulido en mi caso fue hecho con el feedback de la cámara al computador con pequeñas variaciones. Esto me hizo pensar en el sonido final, y en realidad esa era la mayor de las preocupaciones, ya que nunca había manejado la creación de sonidos para un audiovisual al nivel que quería tener, así que contacté a un amigo, Daniel Carvajalino, un músico que estudia ingeniería para que me ayudara con el asunto, lo mejor de todo es que decidió hacerlo gratis. El animatic sirvió como base para que Daniel pudiera adelantar su trabajo con el sonido, pero esto me creó algunas complicaciones en la edición final, ya que si necesitaba cambiar la duración de alguna escena podría descuadrar todo el sonido.

La música en este proyecto tiene un fin ambiental, es al mismo tiempo efectos sonoros y musicalización.

Entonces tuve la necesidad de hacer un cronograma, ya que entraba en la fase de creación y tenía una fecha límite a cumplir. Aquí incluí las fases de creación de las imágenes, la composición y la edición como procesos paralelos, ya que era conciente que no iba a tener acceso a los computadores de la universidad en tiempo completo.

Se desarrollaron entonces las escenas plano a plano. Todo lo que se trabajó en 3D fue hecho en infini-D, las animaciones secuenciales fueron en parte hechas a mano y algunas hechas en flash, y las animaciones de planos fueron hechas en After effects, el mismo programa en el que se compusieron todos los planos.

Estos procesos no tuvieron mayores complicaciones.

Luego el video fue editado en Premiere. A esta altura la edición paso a Daniel para que Completara el borrador de la musica que tenia. Este trabajo se realizo en un software llamado Cakewalk. Daniel se apropio de la idea de lo urbano y grabo diferentes sonidos de la ciudad, como ambientes y trafico urbano para luego modificarlos y hacer de ellos su instrumento de musicalización.

Al tener el sonido completo se realizaron los renders finales en after effects se añadieron a la edicion final y fue grabada en formato digital mini-DV, en varias copias.