



Figuras de la Memoria

Diana Carolina García Ferreira

Universidad del Magdalena

Facultad de Humanidades

Programa Académico de Cine y Audiovisuales

Santa Marta, Colombia

2020



Figuras de la Memoria

Diana Carolina García Ferreira

Trabajo presentado como requisito para optar al título de:

Realizador de Cine y Audiovisuales

Tutor:

Mauricio Arrieta

Grupo de Investigación:

Grupo de Investigación y Creación Audiovisual (GICA)

Universidad del Magdalena

Facultad de Humanidades

Programa Académico de Cine y Audiovisuales

Santa Marta, Colombia

2020

Nota de Aceptación:

Aprobado por el Consejo de Programa en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad del Magdalena para optar al título de Realizador de Cine y audiovisuales.

Jurado

Jurado

Santa Marta, ____ de ____ de _____

*A mi familia, que, aunque a veces no la
comprendo, la amo y valoro tanto como la
persona que soy hoy en día gracias a ellos.*

AGRADECIMIENTOS

A todas aquellas personas que me escucharon y apoyaron durante el proceso, en especial a mi mamá Betty Ferreira, mi hermana Karen Gishelle y mi tutor Mauricio Arrieta por creer en mí y mis ambiciones sin importar las dificultades.

Resumen

El proyecto realiza una investigación y análisis de literatura y experiencias personales alrededor de la importancia emocional que los individuos atribuimos a un objeto, con el propósito de realizar el cortometraje Figuras de la Memoria, la historia de un adulto que busca en sus recuerdos elementos para reparar su preciado reloj, recuerdo de su madre.

Palabras clave: Apego, memoria, objeto, vínculo, personaje, duelo

Abstract

The project carries out an investigation and analysis of literature and personal experiences around the emotional importance that individuals attribute to an object, with the purpose of making the short film Figures of Memory, the story of an adult who searches his memories for elements to repair his precious watch, memory of his mother

Keywords: Attachment, memory, object, link, character, grief

2.1.3.3.3. Otros Antecedentes	36
Professor Layton y la máscara de los prodigios (Level-5, 2011)	36
20th Century Boys (Urasawa, N. 1999)	37
XXX Holic (CLAMP, 2004)	37
2.1.3.4. Contexto Histórico y Geográfico	39
El presente desde el punto de vista de Dante	40
La ciudad de los recuerdos de Dante	40
El taller de restauración de Lucien	40
2.1.3.5 Descripción de personajes	41
Dante (Protagonista)	41
Lucien (Secundario)	42
Sonia (Secundario)	43
2.1.3.6. Tratamiento	44
Tratamiento Narrativo	44
Tratamiento Audiovisual.	45
Fotografía	45
Arte	45
Sonido	46
Montaje	46
2.1.3.8 Guion	47
2.1.3.9. <i>Storyboard</i>	54
2.1.4. Aspectos de producción y circulación	78
2.1.4.2. Presupuesto de producción	78
2.1.4.2. Cronograma de producción	78
2.1.4.3. Estrategia de circulación	79
2.1.4.4. Registro de la obra	79
Capítulo 3. Memorias del proceso de creación audiovisual	80
Capitulo 4. Conclusiones: reflexiones y aprendizajes	91
Mediografía	92

Introducción

Figuras de la memoria es un proyecto de cortometraje animado, un drama de ficción que pretende generar una reflexión comprensiva del comportamiento individual ante la pérdida de un ser querido y sus consecuencias emocionales a largo plazo, su efecto en la percepción de nuestra realidad y la transformación de objetos tangibles en la representación de los lazos emocionales y recuerdos que perduran más allá del tiempo, la distancia o la muerte.

El proyecto explora las herramientas audiovisuales propias de la animación en un mundo que comparte la nostalgia de un pasado que no se puede recuperar con la incertidumbre que genera un presente irreconocible, a través de los ojos de un protagonista perdido en el tiempo que busca un motivo para seguir adelante

Se pretende analizar la relación individuo-objeto desde un enfoque más psicológico y usar mi propia experiencia familiar y gustos personales como referencia para construir una estética y narrativa propia y llamativa, que me permita llegar a una audiencia universal que se interese por este tema independientemente de la edad, experiencias de vida o aficiones.

1.Capitulo 1- Investigación

1.1. Proyecto de Investigación

1.1.1. Objetivos

1.1.1.1. Objetivo General

Analizar la relación psicología-objeto en un individuo.

1.1.1.2 Objetivos específicos

- Analizar referentes artísticos que transmitan el apego
- Crear una historia con componentes personales de la autora que explore los elementos relacionados con el recuerdo y la memoria.
- Crear una obra audiovisual que transmita y difunda los resultados de manera creativa
- Registrar la experiencia de investigación-creación

1.1.2 Justificación

La relación objeto-individuo, es un tema muy presente en la cinematografía, al desarrollar un personaje se tiene muy en cuenta sus posiciones y qué imagen transmite a través de ellos. Sin embargo, la realidad es mucho más que un recurso audiovisual, ocurren cosas en la mente de las personas de forma inconsciente que construyen un apego más imperceptible a cosas inesperadas.

La intención es presentar cómo un individuo es afectado psicológica y emocionalmente a causa de esta ausencia a largo plazo, y de sus posibles reacciones al enfrentarse a una situación que lo haga recordar. Se pretende evocar una reflexión introspectiva sobre uno mismo y lo que realmente hace importante nuestras posesiones, más allá del valor económico que puedan tener. Además, resaltar el papel de la familia en el desarrollo de un personaje que transforma el pasado en algo que lo ayude a seguir adelante y no que lo detenga.

El estudio de la memoria y el recuerdo no es un tema novedoso, se pueden encontrar numerosas investigaciones, análisis, obras en torno a este tema, y a pesar de ello en el contexto colombiano, seguimos viendo como las viejas generaciones temen cada vez más a ser olvidados y las personas más jóvenes temen estancarse por un pasado del que se sienten cada vez más desprendidos.

Se considera que en la medida en que entendamos mejor el microcosmos de la mente de un individuo, podremos entender mejor la sociedad en la que convivimos y cambiar nuestra perspectiva alrededor de la misma.

1.1.3. Referentes teóricos e investigativos

El presente marco teórico tiene en cuenta tres aspectos relacionados con la historia en los que clasifiqué los textos y autores base para comenzar a desarrollar la idea, están relacionados, con el tema principal de la historia, los géneros cinematográficos y técnicas sobre las que se va a trabajar.

El tema principal de mi proyecto es el apego emocional a los objetos y la importancia que le son otorgadas por seres humanos, mirando el concepto de materialismo desde un punto de vista más emocional, ya que son el principal detonante de las situaciones desarrolladas en la historia.

Los siguientes son textos y autores importantes para la investigación y desarrollo de mi propuesta:

1.1.3.1 Aspectos psicológicos

MARIO MIKULINCER, PHILLIP R. SHAVER – Attachment in adulthood, Structure, Dynamics and Change

El libro hace un resumen y evaluación de varios estudios que se han desarrollado alrededor del concepto de ‘apego adulto’ y ‘estilos de apego’. Lo interesante es que desarrolla la temática enfocada en el adulto como objeto de estudio en las dinámicas y funciones que lo llevan a apegarse en alguna figura en particular.

NANCY L. MCELWAIN – Attachment Theory

Resume y expone la ‘teoría del apego’ desarrollada por el analista John Bowlby que en conjunto con Mary Ainsworth estudiaron como se desarrolla la relación madre hijo, analizando el comportamiento de los niños frente a una ‘situación extraña’.

MAITE URIZAR URIBE – Vínculo afectivo y sus trastornos

Define los conceptos de vínculo y el apego, basado en el análisis de la teoría del apego de John Bowlby y hace un estudio sobre los tipos de vínculo madre-hijo, a través de la observación de los comportamientos de los niños durante la ausencia y reencuentro con sus madres.

TARYN BELL, PENNY SPIKINS – The object of my affection: Attachment security and material culture

Analizando un caso histórico de un oso de peluche, que un soldado mantuvo a su lado durante la guerra, inician un resumen de estudios y teorías que explican este comportamiento que luego distinguen en otros contextos.

PHYLLIS SILVERMAN – Continuous Bonds

En conjunto con otros investigadores abre la discusión sobre ‘lazos continuos’ que cuestiona el modelo popular de ‘dejar ir’ durante la pérdida, al presentar que mantener un vínculo con el fallecido no significa que el afligido viva en el pasado, sino que el lazo y conexión (que nunca desaparece) cambia y toma nuevas formas con el tiempo.

CLAUDIA PINZÓN – Elaboración de Duelo en la pérdida simbólica: El caso de la dignidad

La investigación centra su atención en la separación por muerte, el cual considera el ‘magno exponente’ de pérdida. Citando diversos autores, expone como las reacciones del individuo pueden variar dependiendo del contexto en que se da el acontecimiento y coloca en juego la influencia de la ‘Dignidad’ durante el proceso de duelo.

PAPALIA FELTMAN – Desarrollo Humano

Se trata de una investigación sobre las etapas por las que pasan los humanos durante su vida y de cómo van desarrollando su mente y emociones. Principalmente se tiene en cuenta como define los conceptos de memoria, recuerdo y reconocimiento como sistemas del cuerpo para almacenar información y recuperarla que son vitales para el desarrollo de la persona en su entorno.

1.1.3.2 Aspectos históricos y audiovisuales

ALICIA FERNANDA SANCHEZ – Entre la invención y la realidad: animación como técnica de expresión de la memoria

Hace un estudio de diversos cortos de animación que, a través de técnicas como el flashback, elipsis y otras posibilidades del dibujo, cuentan historias de vida de formas muy llamativas.

SILVIA ARANGO – Historia de la arquitectura en Colombia

Resumen y análisis histórico acerca de cómo ha evolucionado la arquitectura en Colombia, desde la época indígena, hasta la modernidad, cuenta además con registros fotográficos de las épocas estudiadas.

SAMUEL MINSKI & ALDEMAR DIANA – Memoria Gráfica de Barranquilla 1890-1950

Conjunto de fotografías y pequeños artículos de los lugares y características más importantes de barranquilla alrededor de esa época.

OSCAR GARCÍA – Representaciones de Europa en el anime japonés

Investiga la historia del anime japonés, enfocándose principalmente en aquellos estilos, influenciados por la idealización romántica de la cultura occidental, en especial la europea, contexto que sirvió de herramienta para contar todo tipo de situaciones y sueños imposibles dentro de la realidad japonesa.

1.1.4. Metodología

1.1.4.1. Técnicas y fuentes de investigación

Para el desarrollo de esta investigación, partiremos de las dos preguntas que motivaron este proyecto ¿Qué determina el valor emocional de un individuo hacia un objeto? y ¿Cómo se pueden mostrar esas emociones a través de un producto audiovisual?, esto con el fin de desarrollar el contenido y la forma para la realización del cortometraje.

Revisión Bibliográfica y audiovisual: Se leyeron artículos de psicología con el propósito de conocer y comprender comportamientos humanos para el desarrollo de los personajes y se visualizaron referentes cinematográficos y pictóricos para construir un universo estético y narrativo que mejor exprese los temas de este proyecto

Observación: Se realizó una observación de campo en Santa Marta, para encontrar elementos y características arquitectónicas que nutran visualmente el proyecto.

Observación Participante: Se observaron los comportamientos de miembros de la familia durante diversos sucesos posteriores a la muerte de mis abuelos, principalmente de mi madre, padre y se tendrán en cuenta las anécdotas escuchadas. Hablaré de estos temas de manera totalmente subjetiva pues no cuento con los medios eficaces e idóneos para registrar la experiencia.

1.1.4.2. Plan de Actividades de Investigación

1. Observación participante durante la muerte de mi abuela y varios sucesos posteriores
2. Visualización de contenidos audiovisuales y literarios como potenciales referentes estéticos y narrativos.
3. Observación de la arquitectura en el centro histórico de Santa Marta y dentro de un almacén de antigüedades.
4. Revisión bibliográfica sobre la arquitectura en Colombia
5. Revisión bibliográfica sobre los temas de investigación

1.2. Informe de resultados de investigación

En el siguiente informe se expondrán y relacionaran los conceptos, teorías y experiencias personales que apoyaron y nutrieron el desarrollo del cortometraje.

1.2.1. Comportamientos de apego:

“...considero el deseo de ser amado y cuidado como parte integral de la naturaleza humana, tanto durante la vida adulta como anteriormente, y que es de esperar en todo adulto la expresión de tales deseos, sobre todo en épocas de enfermedades o calamidad.” (Bowlby J. 1979 de)

Desde los inicios de la investigación, el psicoanalista John Bowlby, es el autor más mencionado en los artículos que buscan explicar el comportamiento humano al crear vínculos con su entorno y desarrollar un apego. Al igual que la memoria, como mencionábamos con anterioridad, el apego también es un sistema que hace parte de nuestro organismo que nos guía a buscar figuras que nos proporcionen seguridad.

Bowlby insistió en que el estudio del bienestar psicológico siempre apunta a la necesidad de ‘sentirse seguro’ en las relaciones de apego. El vínculo es el lazo afectivo entre dos personas que genera confianza y el apego es un mecanismo que activa comportamientos de vinculación a cambio de seguridad. (Urizar M, 2012). A pesar de que esta teoría se centró en el comportamiento de los niños, y de cómo mantener la proximidad a su cuidador se transforma en una base segura desde la que el niño puede explorar su entorno, el concepto de apego se ha convertido en una referencia clave de otros investigadores al estudiar las relaciones cercanas que son clave para el bienestar físico y emocional (McElwain Nancy, 2009).

En mi entorno familiar, tales comportamientos no suelen ser algo que se le preste mucha atención, se vuelven algo cotidiano hasta que ocurre algún problema y la persona demuestra alguna reacción inesperada y te preguntas ‘por qué’. He tenido la oportunidad de escuchar a mis padres constantemente hablar de mis abuelos. Mi madre a veces recuerda lo importante que era para ella el poder llamar a mi abuela y hablar con ella, de cualquier cosa, simplemente escucharla y sentir su amor y afecto la ayudaba mucho. Mi padre nunca dice directamente que extraña a alguien, pero me ha contado muchas veces historias sobre mi abuelo o alguno de sus hermanos mayores como si fuesen un modelo para seguir.

1.2.2. Comportamientos posteriores al duelo:

“Las pérdidas son experiencias de carácter universal, por ende, el duelo no es un proceso patológico sino una reacción, ‘normal’ ante el evento, sin embargo, es un concepto en el que confluye tanto el modo en el que una comunidad o estructura colectiva aborda la temática de la muerte (pérdida por excelencia) como la dimensión absolutamente particular de cada caso.” (Pinzón, C. 2009, p 130)

Los cambios son parte natural de nuestro proceso de desarrollo personal, pasamos por un sin número de experiencias y retos que vamos superando a medida que

avanzamos. Sin embargo, algunas situaciones nos marcan más profundamente. Mi preocupación recae en cómo una persona reacciona a la pérdida y cómo sus actitudes afectan su vida personal y el desarrollo de su personalidad al recordar el acontecimiento que generó esa ausencia.

El duelo se desencadena por situaciones que generan un cambio drástico en nuestra vida, cómo la pérdida de un ser querido se trata de un proceso de redescubrimiento personal y de buscar un nuevo equilibrio, y aunque es considerada como una reacción normal, el resultado depende de cómo el afligido asuma ese proceso y sea acompañado.

La muerte de mi abuela fue una experiencia devastadora en mi familia, ya que ella era el centro que vinculaba a mi familia materna y era el apoyo emocional más importante. Ya que solamente solía visitarla en vacaciones, mi convivencia con ella fue menor a la de otros y por lo tanto a nivel personal fue más sencillo superar aquel acontecimiento, sin embargo, he sido testigo del proceso de duelo tan doloroso que vivió mi madre, cuyos desbordados sentimientos llegaron a afectarme también.

Bowlby desarrolla también el concepto de 'Deprivación afectiva', una actitud posterior a la pérdida en forma de sentimientos de intensa culpabilidad y depresión (parcia), o apatía, indiferencia y retardo en el desarrollo del duelo (completa). Ambas actitudes observables en mis padres.

Silverman desarrolla un proceso en el que el individuo pasa por una serie de momentos. 1. 'Shock y negación' (estado de aturdimiento que puede causar un desbordamiento emocional de manera automática y que termina en una aceptación parcial con ayuda de la familia), 2. 'Ira y búsqueda de la figura de la pérdida' (Surgimiento de sentimientos de rabia, culpa y resentimiento hacia sí mismo, caracterizada por la hipersensibilidad), y 3. Aceptación y reorganización. (Pinzón, C. 2009, p 130)

Después de observar la evolución del duelo de mi madre, me atrevo a plantear un ir volver entre la fase 3 y la fase 2, teniendo en cuenta las situaciones posteriores que nos haga recordar a la persona.

La memoria entonces juega un papel importante en los cambios de nuestro estado de ánimo. Una de las primeras decisiones que se tomaron luego de la muerte de mi abuela, fue recordar los mejores momentos junto a ella, sin embargo, hay situaciones y recuerdos que nos mantienen alejados de ciertas costumbres como pasar las navidades en Plato Magdalena (donde se encuentra la casa de mi abuela) que ya perdieron su sentido por mucho que se trate de mantener. Lo cierto es que para bien o para mal no vuelves a ser la misma persona que eras antes del acontecimiento.

1.2.3. Formación del vínculo entre individuo y objeto

El conjunto de los temas de apego y duelo tiene una gran influencia en la formación de vínculos personales con objetos. En este caso, frente a la ausencia del cuidador, el individuo conserva alguna pertenencia regalada por él que sirve de vínculo frente a la lejanía.

Al igual que el apego, el estudio de la interacción humana con objetos comenzó basándose en la observación del comportamiento de niños, donde es más fácil identificar ese tipo de comportamientos. Especialmente me interesó Winnicott, quien expuso el concepto de ‘objetos transicionales’ como aquel objeto que representa una ‘figura de seguridad’, en caso de que el cuidador no esté presente y expresa además que los mismos objetos transicionales en la niñez, pueden seguir siendo significativos en la adultez, así como otros objetos a veces regalados de otros, pueden ofrecer los mismos sentimientos de comodidad y seguridad.

Solía creer que cuando hay una separación, lo mejor era simplemente ir desechando o vendiendo las pertenencias del ser querido fallecido, sobre todo para evitar responsabilidades que no estamos en condiciones de sostener, por miedo a que mi mamá por ser la mayor se convirtiera en la figura materna. Pero después de algunos años, simplemente te das cuenta de que es imposible, ella cada vez se parece más a mi abuela y usará las sus pertenencias o las que le regaló en vida hasta que sean obsoletos. Aparte que la casa, aunque es un lugar al que no queremos volver más, sigue siendo responsabilidad de todos.

La discusión sobre lazos continuos, desafiaba el modelo popular de duelo que requería el ‘dejar ir’ o despegue del fallecido. Fue claro en la información presentada que el afligido mantiene un vínculo con el fallecido que lo guían en la construcción de una ‘nueva relación’ con él o ella. El lazo cambia y toma nuevas formas con el tiempo, pero la conexión siempre está ahí. (Silverman. P.)

Silverman expone también que los objetos de seguridad suelen ser muchísimo más comunes y mucho mejor cuidados, típicamente son de naturaleza portable y en varias maneras son más similares a los objetos transicionales. Pueden estar rotos, andrajosos y poco impresionantes ante nuestros ojos, pero para alguien ellos serán la principal fuente de comodidad y seguridad.

Desde el entorno de observación, entre los miembros de mi familia fue complejo identificar los objetos de seguridad, se conversa sobre las pertenencias propias y las de mis abuelos, o de las de otros miembros familiares, pero más vistas como características particulares de las personas, pero no resaltan a menos que se exprese con palabras o en el peor de los casos, se pierda. Mi madre conserva varios, pero en especial tiene unos aretes que le regaló mi abuela y mi padre a pesar de no tener ningún objeto físico en particular, suele usar mucho la palabra ‘principios’ al dar consejos, que era lo que mi abuelo le decía siempre.

Para este proyecto se seleccionaron objetos que cumplieran con las condiciones antes descritas, pues, aunque en la vida real puede que pasen más desapercibidos y se fundan entre los accesorios y características del individuo, me interesa que el espectador identifique esos objetos con facilidad e influencien las decisiones tomadas por los personajes, como si fuesen sus seres queridos los que se comunicaran a través de ellos.

2. Capítulo 2 –Creación

2.1. Proyecto de Creación

2.1.1.Ficha técnica

Título de la obra	Figuras de la Memoria
Duración aproximada	5 minutos
Año de finalización	2020
Género	Animación, Drama
Público-objetivo	Universal
Ciudad y País	Colombia
Créditos Completos	

2.1.2.Motivación

Figuras de la memoria nace y se desarrolla con experiencias muy personales, al principio un interés por la estética del anime de época y los sentimientos que transmiten, y más adelante los acontecimientos familiares que surgieron luego de la muerte de mi abuela me llevaron a reflexionar acerca del valor de los objetos al evocar recuerdos relacionados con algún ser querido y que pasaría si estos recuerdos, este vínculo se rompiera.

Desde mi experiencia personal, me he dado cuenta de lo importante que son las relaciones que he formado a lo largo de mi vida, sobre todo las familiares y lo mucho que han influido en el desarrollo de mi personalidad. Me atrevo a decir, que se ha convertido en una necesidad, la posibilidad de compartir con mi familia mis experiencias y sentimientos con confianza y naturalidad, sobre todo durante situaciones desfavorables.

A través de este proyecto quiero poder transmitir con honestidad un poco de las emociones y pensamientos alrededor de la importancia de los recuerdos y la familia en mi desarrollo personal y el de mis padres, además de lograr una mejor comprensión del tipo de historias que me gustan y por qué el formato anime ha conectado tanto con la manera en que veo la vida.

2.1.3. Aspectos narrativos y audiovisuales

2.1.3.1. Storyline

Dante recorre la ciudad de sus recuerdos para reparar su preciado reloj.

2.1.3.2. Sinopsis

A una pequeña ciudad se detiene un tren, del que baja Dante (23). Con una mirada angustiada camina por la plaza, hasta que escucha una campanilla y se ve de niño entrando a un taller de recuerdos con un logo similar al de su reloj de bolsillo, que se encuentra discontinuado, entra y se lo muestra al dueño, llamado Lucien (25), quien identifica que le faltan piezas y le entrega a Dante un cuaderno vacío. Al salir, Dante escucha unas campanas de iglesia y vemos a su yo de niño recorriendo las calles de la ciudad en el pasado, hasta llegar al que solía ser su hogar y a vemos a su madre esperándolo. Dante vuelve a la realidad al intentar entrar a su casa y ser detenido por una reja, se da cuenta que el cuaderno ahora está lleno de fotografías de su infancia y es detenido por Sonia (26), una policía que lo lleva de regreso al taller. Dante entrega el cuaderno a Lucien y este lo guarda en una caja mágica que lo transforma en piezas de reloj, con las que lo repara. En la madrugada Dante es echado del taller y llora al darse cuenta de que su reloj funciona.

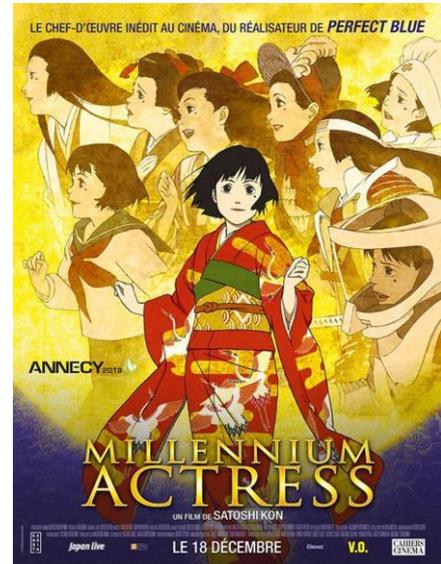
2.1.3.3. Referentes estéticos

2.1.3.3.1. Antecedentes Audiovisuales

Millennium Actress (Kon, S. 2002)

Largometraje de animación donde seguimos a dos documentalistas ficticios retratando la carrera de una actriz y su constante búsqueda por reencontrarse con el amor de su vida, un pintor fugitivo que conoció cuando era joven.

Lo interesante de esta película son como el director utiliza los recursos audiovisuales que ofrece la animación para contar la historia entrelazando la realidad del personaje con la ficción de su vida como actriz con una narrativa visual que se siente muy lineal a pesar de estar constantemente haciendo saltos temporales y espaciales.



Tan fuerte, tan cerca (Scott, R. Daldry, F. 2011)

Luego de la muerte de su padre en el atentado a las torres gemelas, el protagonista Oskar Shell encuentra una llave en el armario de su padre que lo embarca en la búsqueda del cerrojo, que le ayuda a hacer frente a sus miedos y mejorar la relación con su madre, descubrirlo le demuestra que es posible vivir sin su padre.



En esta película la ausencia o duelo se toma como un aspecto que afecta al personaje de forma determinante en su vida y tener contacto con algún elemento relacionado con ese ser querido le permite sobrellevar esa pérdida.

Se destaca también la utilización del recurso de la elipsis para presentar el recorrido del protagonista a través de la ciudad y los personajes con quienes interactúa.

Acca: 13-ku kansatsu-ka – Capítulo 8

(Natsume, S. 2017)

Acca es una serie con un ritmo muy particular basado en la personalidad del protagonista Jean Otus, pero cuya actitud tranquila frente a la situación del país donde se desenvuelve la historia inspira cierta confianza. Lo que me llama la atención, en especial del capítulo 8, es la manera en que se nos presenta el pasado de Jean a través de los recuerdos de Nino diferenciándolo del resto de la serie a través de una paleta de colores un poco más monocromática entre azules y marrones, además de unos fondos menos detallados.



Las imágenes no muestran el pasado de Nino y su padre, mientras que a través del diálogo y las fotografías conocemos parte del pasado de Jean.

Teniendo en cuenta que el punto de vista principal en este proyecto es el de Dante, se busca presentar la información relacionada con los demás personajes partiendo del pasado del protagonista.

El viento se levanta– (Miyasaki, H.)

Basado en la novela biográfica de Tatsuo Hori que narra la vida del diseñador de aviones militares Jiro Horikoshi. Miyazaki hace un retrato realista del contexto en el que vivía el protagonista durante la segunda guerra mundial, una combinación de elementos japoneses y occidentales. A través de los sueños del protagonista que incluyen diversos elementos fantásticos, nos ofrece una visión bella de las posibilidades de los aviones, pero que son opacadas por la realidad de que su empleo le



exige concentrar sus conocimientos y habilidades en crear aviones de guerra.

Violet Evergarden (Ishidate, T. 2015)

Adaptación de la novela de Akatsuki, Kana. Conformada por varias mini historias en la que los personajes son capaces de expresar sus sentimientos a través de la escritura con ayuda del servicio de las llamadas “Memoria-Doll”. Incluyendo a Violet, la protagonista, conocemos el pasado que ha formado la personalidad de cada uno, en su mayoría marcados por



la pérdida o separación de algún ser querido durante o después de la guerra y como se plantea en el proyecto, todos expresan ese dolor de una forma diferente, pero al mismo

Ilustración 1: Portada, Violet Evergarden Vol 1.[Novela Ligera]

tiempo expresan el amor hacia ese ser, dando al final un mensaje positivo respecto a la vida.

Baccano! (Narita, R. 2006)

Adaptando la novela escrita por Rhyogo Narita, esta historia compila una serie de acontecimientos ocurridos en Nueva York alrededor de los 1930 principalmente, teniendo en cuenta los puntos de vista de los personajes involucrados en ellos. Puede que en ese sentido difiera mucho de la línea narrativa de un protagonista en este proyecto, pero vale la pena explorar el diseño y desarrollo de los personajes y



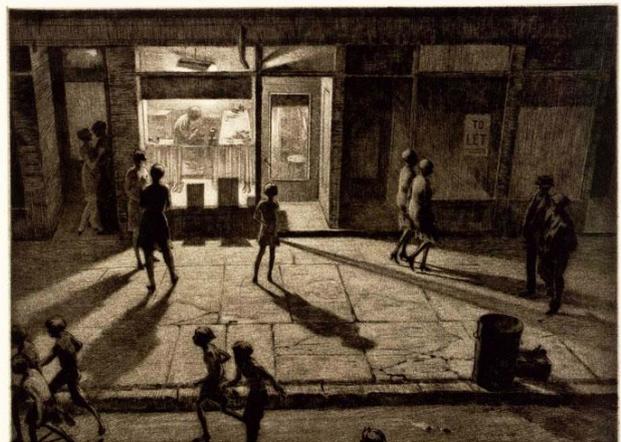
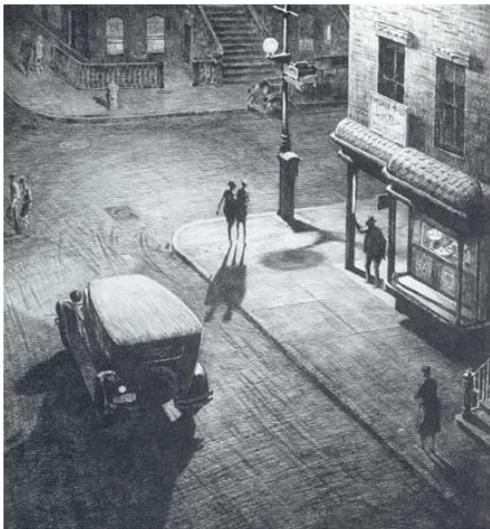
sus particularidades que sin importar mucho a que se dediquen, tienen cierto encanto que llama la atención.

A pesar de desarrollarse en un contexto realista, la obra agrega elementos propios de la fantasía como ser inmortal o tener capacidades sobrehumanas.

2.1.3.3.2. Antecedentes Pictóricos

Martin Lewis

Este pintor evoca ambientes bastante agradables de la vida cotidiana en lo que se podría considerar una pequeña ciudad teniendo en cuenta el tipo de edificaciones que conforman las calles, un ambiente muy nostálgico y colectivo.



Edward Hopper

En contraste con los grabados antes vistos de Martin Lewis, en estos tenemos personajes solitarios dentro de la pintura, cuyas personalidades son más fáciles de identificar y causan mayor curiosidad. También es nostálgico, pero muchísimo más introspectivo.

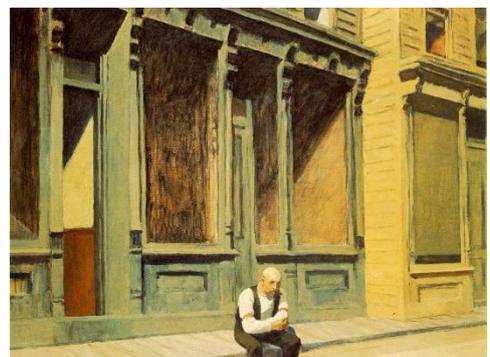


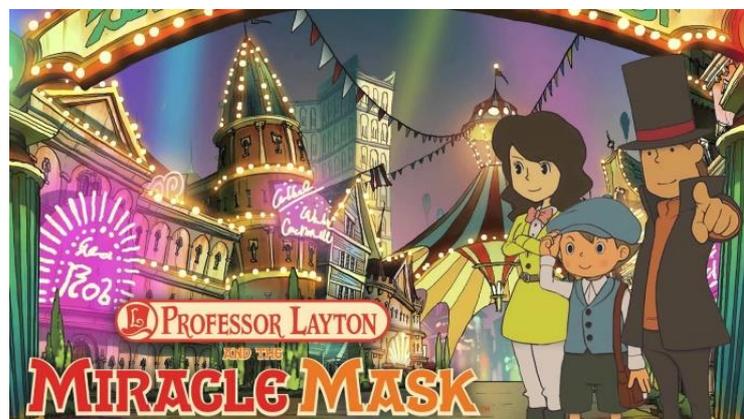
Ilustración 2: Pinturas, Edward Hopper

2.1.3.3.3. Otros Antecedentes

Professor Layton y la máscara de los prodigios (Level-5, 2011)

Professor Layton es una saga de videojuegos de puzles en cuya historia Layton el protagonista es invitado a algún extraño lugar para resolver el misterio que ahí reside. Las historias se desarrollan en pueblos o ciudades relativamente pequeños y llegan a tener un papel protagónico en la resolución del misterio que de una u otra forma involucra a todos sus habitantes.

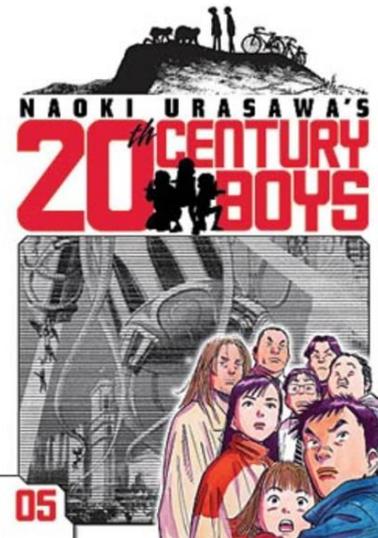
En particular la máscara de los prodigios desarrolla un misterio que involucra los recuerdos de Layton con los residentes del lugar.



20th Century Boys (Urasawa, N. 1999)

Este manga nos presenta la historia de Kenji Edo en contra de una organización y de un villano llamado “tomodachi” (amigo) que convierte en realidad todas las teorías que él había creado cuando era niño.

Mi interés por esta obra reside narrativamente, en la necesidad de los personajes de recordar su niñez para poder encontrar al responsable de la situación, si conoce el símbolo que crearon sus amigos entonces se trata de alguien que interactuaba con ellos.



XXX Holic (CLAMP, 2004)

Este manga desarrolla de una manera muy interesante problemas de la psicología humana, aunque dándole cierto trasfondo sobrenatural conectado a la cultura japonesa, los sentimientos de los personajes toman formas visualmente reconocibles que influyen en los cambios en la personalidad de los mismos. Sin embargo, a pesar del ambiente oscuro y misterioso, las interacciones entre el protagonista Watanuki con los otros personajes nos proporcionan también situaciones de comedia sin llegar a chocar con la seriedad de los temas tratados.



Cabe destacar la similitud de la tienda de deseos de Yuko pareciera también un almacén de antigüedades y que en varias ocasiones esos deseos se conceden intercambiando ciertos objetos del mismo valor.

2.1.3.4. Contexto Histórico y Geográfico

Durante la construcción del universo de la historia se combinaron fotografías históricas de Colombia registradas en libros, las observaciones realizadas en el centro de Santa Marta, agregando un dibujo y una paleta de colores que transmitiera la nostalgia y ambientes vistos en los referentes estéticos. Esto con el propósito de crear un universo atemporal que representara visualmente el estado mental del protagonista y nos ofreciera pistas del pasado de los personajes que no se desarrollaron.

El contexto de esta historia no se encuentra ubicado en un espacio-tiempo realista, principalmente porque a pesar de que los estudios ubican temporalmente un período en el que se hicieron populares ciertas características, terminas encontrando construcciones de diferentes estilos en los registros fotográficos de la misma época. Como el protagonista tiene una noción ficticia de pasado y presente, es importante que las diferencias sean fácilmente perceptibles a nivel visual, lo que me llevó a desarrollar dos estéticas principales para ambos tiempos a través de los materiales, tamaños, entre otros elementos característicos.

De la investigación bibliográfica seleccione dos estilos bastante destacables en las ciudades, que son el Republicano para el presente y el Colonial para el pasado. Adicionalmente se creó un espacio que se mantuviera neutro entre ambas épocas para el interior del taller de restauración.



El presente desde el punto de vista de Dante

El uso del estilo republicado se desarrolla para transmitir la idea de modernidad, practicidad y por el crecimiento de la población. Para la creación de esta versión de la ciudad se tuvieron en cuenta los edificios altos y angostos las ventanas de vidrio, rejas y puentes de hierro, techos planos y fachadas con una decoración sencilla y geométrica. En la zona comercial destaca la presencia de numerosos carteles de las tiendas y locales en espacios más cerrados. En algunos lugares aún se adornan con flores, pero son mucho más raras. El tren y los barcos a vapor son los medios de transporte que se utilizan para entrar y salir de la ciudad.

La ciudad de los recuerdos de Dante

Con el propósito de generar un sentimiento de nostalgia, se utilizan características muy románticas de la arquitectura colonial, como la presencia de arboles y flores adornando las calles y casas, los balcones, ventanas, puertas y puentes de madera, calles de piedra o sin pavimentar, casonas anchas, techos con tejas y el uso de puestos al aire libre en el mercado.

El taller de restauración de Lucien

El taller de restauración se construye a partir del concepto de anticuario, pero también de una casa, debido a la naturaleza del negocio como una herencia familiar. A diferencia de lo que se esperaría de un taller, lleno de objetos y herramientas, este lugar se siente vacío y sin vida, solo conserva un montón de gavetas con no más de lo estrictamente necesario para que Lucien haga su trabajo y encontrar algunos indicios de su pasado. Esto inspirado en los recuerdos personales de la casa en donde vivo, que era el taller mecánico de mi abuelo, pero que luego de su muerte, de que vendieran todo y de que mi padre, quien continuo la profesión se mudara, perdió su propósito. En este caso se encuentra en un punto intermedio en el que aún conserva algo de magia, pero que pareciera estar muriendo.

2.1.3.5 Descripción de personajes



Dante (Protagonista)

Edad: 23

Habilidades: Buena observación, su honestidad produce confianza.

Descripción:

Altura: 1.70

Apariencia: Piel morena de complexión mesomórfica, cabello corto y ojos castaño oscuro, suele ser descuidado con su aspecto físico. Se viste de camisa blanca remangada y un chaleco rojo, pantalón marrón claro y zapatos oscuros.

Personalidad: De aspecto vulnerable a sus emociones, a pesar de ser poco expresivo. Solía ser muy apegado a su madre ya fallecida, de quien heredo su forma terca de ser.

Accesorios representativos: Reloj de bolsillo, Maleta, Flores de campanola.

Lucien (Secundario)



Ocupación: Dueño de un taller de recuerdos

Habilidades: Bueno reparar artefactos, tiene una caja mágica

Edad: 24 años

Descripción:

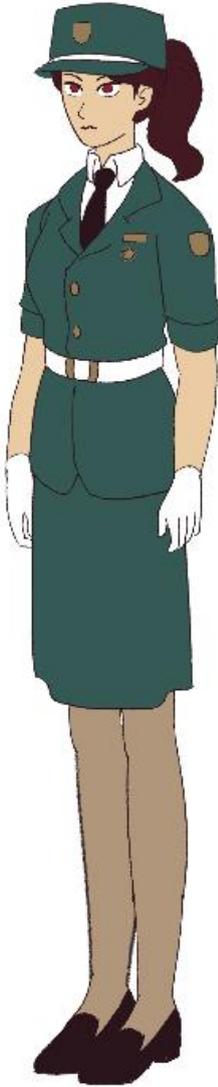
Altura: 1,65 m

Apariencia: Tez delicada y contextura ectomórfica, cabello castaño claro liso y ojos miel. Cuidadoso con su forma de vestir, usa una camisa blanca con una corbata vaquera al cuello, pantalón verde oscuro y zapatos marrones.

Personalidad: Suele mantener una forma de pensar algo anticuada y denota cansancio constantemente, siempre mantiene todo ordenado y guardado, por lo que el taller da una impresión vacía. Fue criado por su abuelo, con el que comparte un gran parecido.

Accesorios Representativos: Corbata, Libros amarillos, Caja mágica, Cuadros.

Sonia (Secundario)



Edad: 25

Habilidades: Es policía, Conoce la ciudad, tiene buenas habilidades de observación y concentración.

Descripción:

Altura: 1.72

Apariencia: Piel blanca de complexión mesomórfica, cabello largo recogido en cola de caballo, ojos rojizo oscuro. Lleva puesto un uniforme de policía.

Personalidad: De carácter fuerte y realista, muy apegada a las reglas y principios que le enseñó su padre ya fallecido, hace lo que tiene que hacer y en lo posible se asegura que los demás también.

Accesorios representativos: Placa de policía de su padre.

2.1.3.6. Tratamiento

Tratamiento Narrativo

Así como la idea nació desde un entorno cerrado y muy personal que es mi casa y mi familia, Figuras de la Memoria desarrolla una historia centrada en el protagonista y de la manera en que percibe su entorno, y de un proceso en el que busca conservar la única conexión que tiene con un pasado y un tiempo que no puede recuperar. Los personajes secundarios, al ser individuos que han convivido en la ciudad por más tiempo que Dante, se transforman en disparadores que lo ayudan a entrar en el mundo de sus memorias para cumplir su objetivo, y también a traerlo a la realidad cuando sea suficiente.

Se experimentó con la forma narrativa vista en *Millennium Actress*, en la que se cuenta la historia de forma circular en la que el personaje termina donde empieza y a lo largo de la historia hay un recorrido lineal a pesar del constante cambio temporal y se combinó con la idea de usar estímulos visuales que transportaran al personaje a su infancia y que el Dante del presente fuese tanto actor como espectador de esos recuerdos como en el cortometraje de 'La Maison en petits cubes' durante la búsqueda.

Para el final de la historia, la teoría de los 'objetos de seguridad' y 'lazos continuos' se convirtieron en un gran apoyo para darle a la historia un espíritu más esperanzador. Manteniendo la idea de que mantener objetos de apego es algo positivo, decidí entonces un final donde a pesar de encontrarse con la realidad de no poder recuperar su pasado pueda conservar el valor para seguir adelante al conservar el reloj que le pertenecía a su madre.

Los personajes de la historia son serios y poco expresivos, pues han tenido que pasar por una experiencia de duelo en solitario, y quería dejar el debate un poco abierto sobre si realmente se sobrellevan las pérdidas, pues todos lo experimentan de maneras diferentes. A diferencia de Dante, para quien restaurar su reloj al llenarlo de memorias es suficiente para volver a sentir y avanzar, Lucien y Sonia siguen viviendo en esa ciudad que cambia, pero no se olvida.

Tratamiento Audiovisual.

Fotografía

Los encuadres de la cámara están encaminados a generar las sensaciones que tiene el personaje con respecto al espacio en que se encuentra, esta se aleja para generar la soledad en la que vive en este lugar desconocido, un poco al estilo de las pinturas de Edward Hopper y se acerca para conectarlo con elementos relevantes como el reloj, relacionados con su pasado y otros con los que se va familiarizando. Estos valores de plano también cambian según su relación con otros personajes en la historia.

Me interesa trabajar un ambiente nocturno frío para los lugares no reconocidos por Dante y más cálido en espacios reconocibles.

Arte

Para el concepto de arte, se desarrolló un contraste entre los azules y naranjas para diferenciar épocas, lugares y horas del día, cambiando los niveles de saturación para diferenciar la realidad de los recuerdos y combinándolo con otros colores para la caracterización de los personajes y elementos relacionados con ellos, la idea es a través del vestuario evocar las personalidades contrastantes entre los personajes.

Se pretende diseñar dos ciudades, la del pasado que conocemos a través de los recuerdos del protagonista, con un estilo más colonial y la ciudad del presente más al estilo republicano, haciendo lo posible por evocar el ambiente nostálgico, prestando especial atención a elementos diferenciadores como el diseño de techos y ventanas, por ejemplo, con un estilo similar al observado en la serie de 'Acca 13'. Estos estilos también influenciarán un poco el diseño del vestuario, pero este será más sencillo y ligero del que se puede encontrar en la investigación y se estilizarán más, dependiendo de la personalidad de los personajes, usando rojos para Dante, verdes cálidos para Lucien y verdes más fríos para Sonia, para resaltar la idea del protagonista como alguien que no pertenece al entorno.

Se crearon *props* en 3D con texturizado 2D para darles un aspecto más mecánico al reloj, el puente y la caja mágica, integrados con la animación 2D de los personajes. Se diseñaron también prototipos en 3D para cada uno de los fondos para luego usar como base para pintarlos en 2D.

Sonido

A través del sonido se construyó un ambiente realista muy ciudadano dependiendo del espacio y la época, agregando o quitando sonidos dependiendo el enfoque y el encuadre de los planos, para lo cual se descargaron foleys de una página licenciada., además de sonidos de objetos fuera de plano, como campanas que sirven como detonante de los recuerdos de dante.

Montaje

El aspecto más llamativo, es el uso elipsis y varios cortes durante la búsqueda de Dante a través de la ciudad y durante los recuerdos se combinan secuencias en la misma locación, de Dante niño y Dante Adulto, a través de planos contra plano, en los que podemos apreciar el lugar en el pasado y del presente.

Se agregaron efectos durante la postproducción, tales como arreglos de luces, corrección de color.

2.1.3.8 Guion

FIGURAS DE LA MEMORIA - GUIÓN (versión final)

Hecho por: Diana García

1 EXT. ESTACION. NOCHE

FADE IN

Vemos un tren en marcha, se detiene y baja Dante (23), quien lleva puesto una camisa remangada con un chaleco rojo, pantalón de lino oscuro y sombrero, en su mano izquierda lleva una maleta, su rostro denota cansancio, levanta la mirada, y se desconcierta. El tren parte y vemos una plaza rodeada con casas al estilo republicano, se ven borrosas.

2 EXT. PLAZA. NOCHE

Dante camina a través de la plaza observando detalladamente las casas. Hay siluetas grises de personas alrededor. El rostro de Dante esta cada vez más confundido. Se detiene en medio del lugar, a sus espaldas vemos a Dantesito cruzando la plaza corriendo. Dante voltea y suelta un suspiro, escucha una campanilla y se detiene, voltea hacia donde proviene el sonido y ve a Dantesito entrando a un local, el anuncio tiene una L.

Dante se acerca y observa el anuncio, saca un reloj de su bolsillo, vemos que tiene el mismo símbolo de L.

3 INT. LOCAL DE LUCIEN. NOCHE

Es un local pequeño, al entrar suena la campanilla junto al marco de la puerta, se puede ver a mano izquierda hay una mesa en forma que cubre casi todo el espacio, detrás vemos a Lucien recostado, un armario de madera, cuyo interior no logramos ver y una puerta cerrada, a mano derecha vemos algunos cuadros en la pared y un pasillo, en medio sobre la mesa, un reloj de pared. Lucien lleva puesta una camisa blanca bien abotonada con una corbata de vaquero alrededor del cuello adornada con una gema roja, pantalón de lino verde, un cinturón marrón, de cabello corto de color castaño claro. Lucien se levanta y mira hacia la entrada, Dante se encoge de hombros mientras abre la puerta. Lucien se estira y se coloca de pie, Dante camina hacia el mostrador y le muestra el reloj Lucien. Al abrirlo vemos que las manecillas no se mueven.

Lucien observa el reloj, la gema de su corbata brilla, Lucien observa el reloj de pared, marca las 6:30, suelta un suspiro, toma el reloj, abre uno de los cajones de la mesa, saca una navaja, abre la tapa trasera del reloj de Dante. Vemos que faltan engranajes. Lucien cierra el reloj y lo deja sobre la mesa, voltea hacia el armario, lo abre y saca un libro amarillo, se lo entrega a Dante. Dante lo agarra confundido, hace un gesto de pregunta.

4 EXT. PLAZA. NOCHE

Dante esta fuera del local y escuchamos un portazo, Dante camina en dirección al centro de la plaza, abre el libro amarillo, está en blanco. Suenan las campanas de una iglesia, Dante se sobresalta y voltea en dirección al sonido.

CUT TO

5 EXT. PLAZA PASADO. NOCHE

Dantesito se sobresalta y comienza a correr preocupado, atraviesa el centro de la plaza corriendo y con un rostro preocupado, el estilo de las casas es colonial, la fachada del local tiene la misma estructura, pero la ventana en la ventana hay una maceta con flores corales (ixora). la plaza es mucho más amplia, con menos gente. Dantesito atraviesa la plaza en dirección opuesta al local.

6 EXT. TIENDAS PASADO. NOCHE

DANTESITO corre a través de una calle con varios puestos de venta, una VENDEDORA de un puesto de verduras lo llama. Dantesito se detiene y se acerca al puesto, la Vendedora coloca una canasta llena sobre la mesa, Dantesito agarra la canasta, se distrae con los panes y se deja llevar por el peso de la canasta que cae.

CUT TO: CONTRAPLANO

7 EXT. TIENDAS PRESENTE. NOCHE

Dante se ríe mientras observa un local ubicado donde estaba el puesto de verduras en el plano anterior, el libro amarillo en su mano brilla, Dante se sorprende y observa su alrededor. Ahora en vez de puestos, solo hay locales con carteles colgando frente las entradas.

3. Dante observa un pétalo violeta cayendo y continúa caminando.

8 EXT. ZONA RESIDENCIAL. NOCHE

Dantesito atraviesa un grupo de viviendas al estilo colonial, con balcones de madera y adornadas con enredaderas de trinitarias (Bougamvilleas) moradas. Se acerca una mano femenina con un guante blanco.

TRANSICION: MANO DE SONIA

9 EXT. PUENTE. NOCHE

Sonia agarra a Dante del bolso, Dante se detiene de golpe y voltea, su bolso cae y queda sujetado por su mano. Vemos un puente de hierro levadizo cerrándose y escuchamos un barco que acaba de pasar. El puente cierra y vemos un

pétalos amarillos volando, Dante deja caer el bolso y continua, Sonia intenta detenerlo pero no lo alcanza.

CUT TO: CONTRAPLANO

10 EXT. CASA DANTE DANTE. NOCHE

Dantesito cruza un puente de madera que conecta un una calle entre una iglesia blanca y una casa larga adornada con campanolas. Dante se detiene frente a una ventana de madera alta rodeada con campanolas, adentro vemos a Madre(25), lleva un vestido rojo oscuro con estampado de flores negras, accesorios de perlas y lleva en su mano un reloj dorado abierto. Madre deja salir un suspiro, cierra el reloj, y se aleja de la ventana. Dantesito se rasca la cabeza con expresión avergonzada, escuchamos una puerta abriéndose, Dante cambia a una expresión alegre, toma la canasta y da un paso hacia la puerta.

CUT TO

11 EXT. CASA PRESENTE. NOCHE

Dante choca con una reja de hierro cubierta por campanolas, queda inmóvil observando una casa borrosa de un estilo más moderno. El libro amarillo brilla, Dante observa las campanolas y toca una de ellas. Escuchamos una expresión de Sonia, Dante voltea y la ve con el bolso en la mano.

Primer plano de las campanolas moviéndose con el viento mientras escuchamos la campanilla del local.

CUT TO

12 EXT. LOCAL LUCIEN. NOCHE

Lucien que estaba recostado, se levanta, Sonia esta sujetando a Dante del hombro mientras dante se encoje de hombros abrazando el bolso. Sonia sale. Lucien abre la parte baja del armario y saca una caja mágica, la coloca sobre la mesa. Dante le entrega el cuaderno amarillo a Lucien, Lucien mete el libro en la caja mágica, esta brilla y se abre un cajón secreto con las partes de un reloj. Lucien se sienta y comienza a colocarlas en el reloj. Dante se acerca tratando de ver.

TIMELAPSE FACHADA: NOCHE-MADRUGADA

13 EXT. PLAZA. DIA

Se abre la puerta del local, Lucien empuja a Dante fuera. Dante se incorpora y se coloca el bolso, mira hacia la plaza y hace una expresión sorprendida, son las mismas casas republicanas, pero no están borrosas. Dante abre el reloj y vemos que las manecillas se mueven, caen lágrimas y vemos a Dante secándose los ojos. Escuchamos un tren

sonando, Dante se acomoda el bolso y sale de plano.

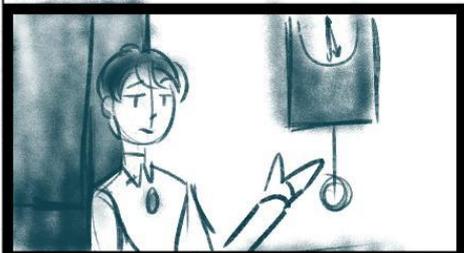
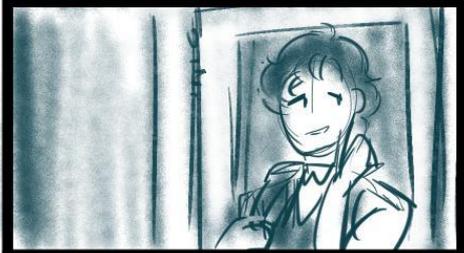
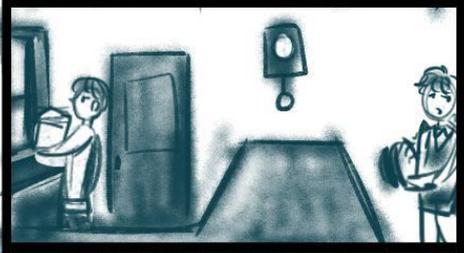
FADE OUT

2.1.3.9. Storyboard

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
	 <p>The storyboard consists of five panels. The first two panels show a close-up of three wheels on an axle, with motion lines and orange arrows indicating rotation. The next three panels show a character in a dark vest and shirt standing in a doorway, with orange arrows indicating his head movements as he looks around.</p>			

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
				

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
				
				
				
				
				

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
				
				
				
				
				

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
				

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
	 <p>The 'Picture' column contains five hand-drawn sketches arranged vertically. The first two sketches show a hand holding a round object, possibly a lens or a small globe, against a dark, textured background. The third sketch shows a person with short hair, wearing a white shirt, looking at the object with a thoughtful expression. The fourth sketch shows the same person looking at the object with a slightly different expression. The fifth sketch shows the person holding the object in their hands, looking at it intently.</p>			

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
				

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
				
				
				
				
				

Campana de Iglesia

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
			<p data-bbox="1085 1142 1292 1299"><i>Campana de Iglesia</i></p>	

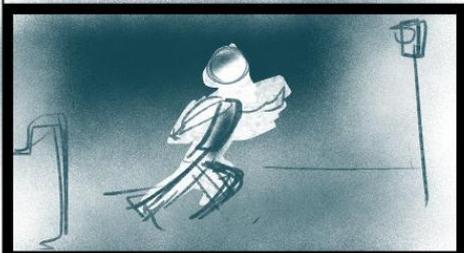
Cut	Picture	Visual	Audio	Time
			<p data-bbox="1085 1120 1292 1276"><i>Campana de Iglesia</i></p>	

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
				

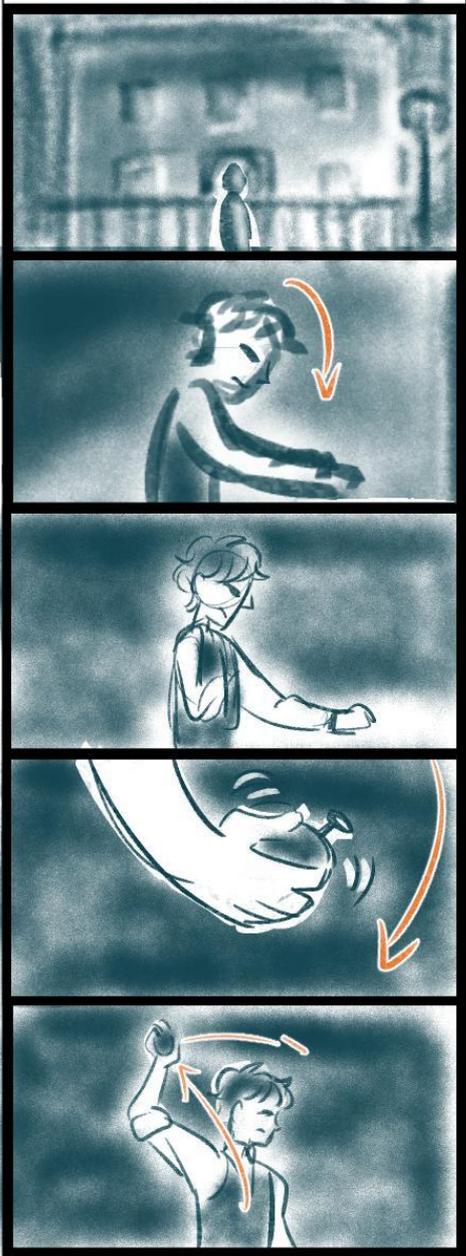
Cut	Picture	Visual	Audio	Time
			<p data-bbox="1098 403 1276 560"><i>Campana de Iglesia</i></p>	

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
				
				
				
				
			<p data-bbox="1093 1422 1244 1512"><i>Barco</i></p>	

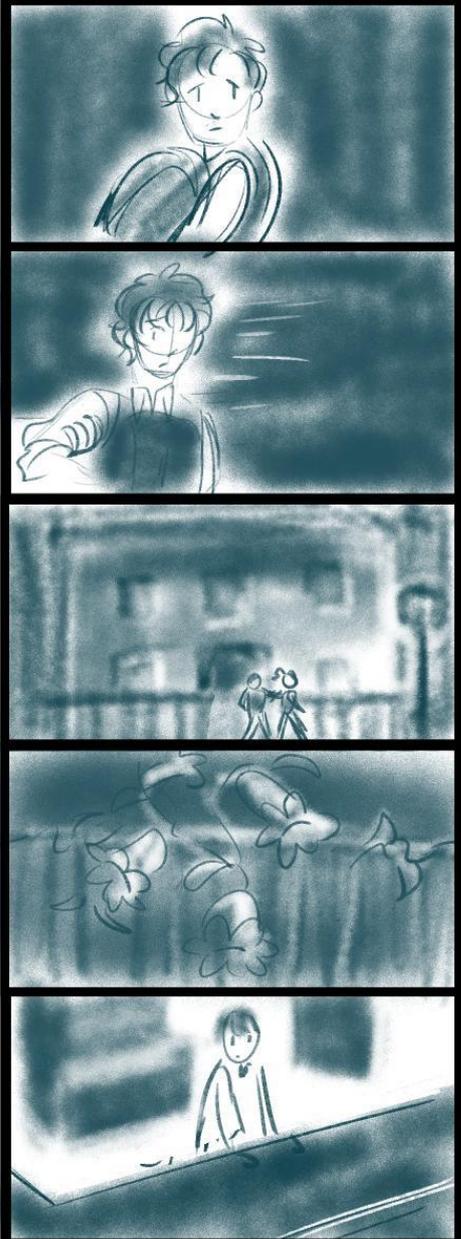
Cut	Picture	Visual	Audio	Time
			<p><i>Campanas</i></p>	

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
				
				
				
				
			<p><i>Campani / us</i></p>	

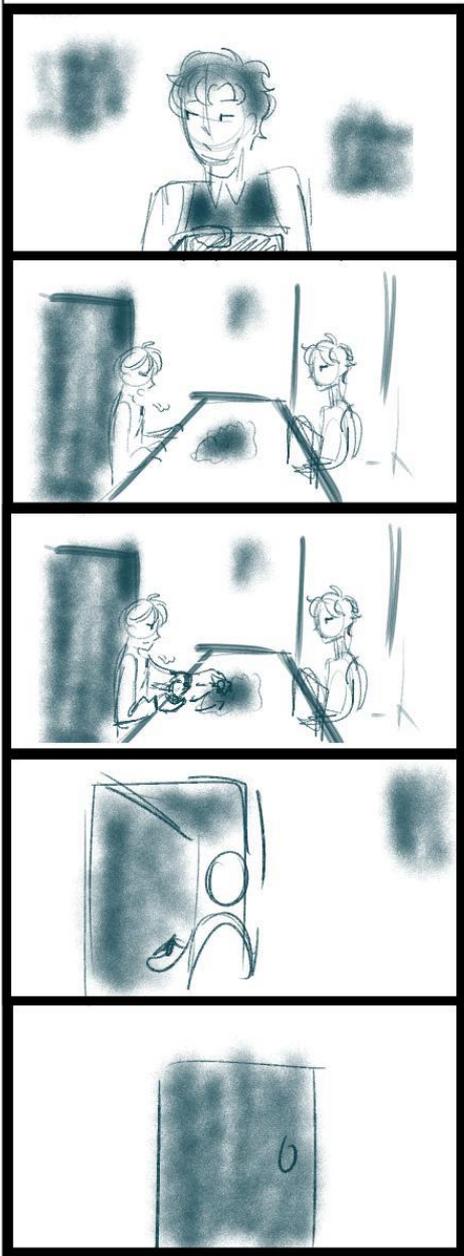
Cut	Picture	Visual	Audio	Time
				

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
	 <p>The 'Picture' column contains five sequential panels. The first panel shows a small, dark silhouette of a person standing on a balcony in front of a building. The second panel is a close-up of a character's head and shoulders, with a red curved arrow pointing downwards from the top of the head. The third panel shows a character in profile, facing right, with both arms extended forward. The fourth panel is a close-up of a character's head tilted back, with a red curved arrow pointing downwards from the top of the head. The fifth panel shows a character from the chest up, with both arms raised and bent at the elbows, and a red curved arrow pointing downwards from the top of the head.</p>			

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
	 <p>The 'Picture' column contains five hand-drawn sketches. The first sketch shows a character in a hooded cloak looking down. The second and third sketches show two characters shaking hands. The fourth sketch shows the hooded character holding the other character's hand. The fifth sketch shows the hooded character holding a small orange object. The final sketch shows the hooded character looking thoughtful.</p>			

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
			<p><i>Campaniles</i></p>	

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
				
				
				
				
				

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
	 <p>The 'Picture' column contains five hand-drawn sketches. The first sketch shows a person with short hair, smiling and looking down at something in their hands. The second and third sketches show two people sitting at a table, possibly in a cafe or office setting, engaged in conversation. The fourth sketch is a close-up of a person's face, looking slightly to the side. The fifth sketch shows a door with the number '0' on it.</p>			

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
			<p data-bbox="1077 974 1244 1064">Tic toc</p> <p data-bbox="1165 1108 1189 1220">.</p> <p data-bbox="1165 1422 1189 1534">.</p>	

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
				
				
				
				
				

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
				
				
				
			<i>Tren</i>	

2.1.4.3. Estrategia de circulación

Se planea enviar el cortometraje a los siguientes festivales:

- Pixelatl en México
- Annecy en Francia
- Bogoshorts en Bogotá
- Ficci en Cartagena

También se pretende las redes sociales del autor y la universidad como medio de promoción de la obra

2.1.4.4. Registro de la obra

Anexado al final del documento.

Capítulo 3. Memorias del proceso de creación audiovisual

Una de las primeras experiencias escribiendo un guion, fue el intento de desarrollar una historia sobre dos amigos que por simple aburrimiento se pusieron a jugar policías y ladrones, pero no como un juego de niños, sino que involucrarían toda la ciudad, uno robando pertenencias sin que nadie se diera cuenta y el otro encontrando un método para atraparlo. Me fue regular porque básicamente tuve que saltarme gran parte del proceso de investigación del protagonista, porque no sabía cómo hacerlo. En aquel entonces me gustaban muchísimo las historias sobre magos y ladrones como *Rhythm Thief* y *Kaito Joker*, en particular la imagen de ver gente corriendo y saltando de los tejados era muy emocionante, además durante las clases relacionadas con la narrativa comenzó a llamarme la atención el cine negro que en numerosas ocasiones involucraba algún crimen. Dante fue diseñado como el amigo detective y Lucien era el amigo ladrón. Son pocos los dibujos, puesto que tenía un montón de ideas en la cabeza y mi prioridad eran las clases, así que quedó archivado durante un tiempo, aunque de todos modos siempre me mantenía agregando detalles en mi mente cada vez que veía alguna película, serie, anime, o algún acontecimiento que me recordara esa historia.

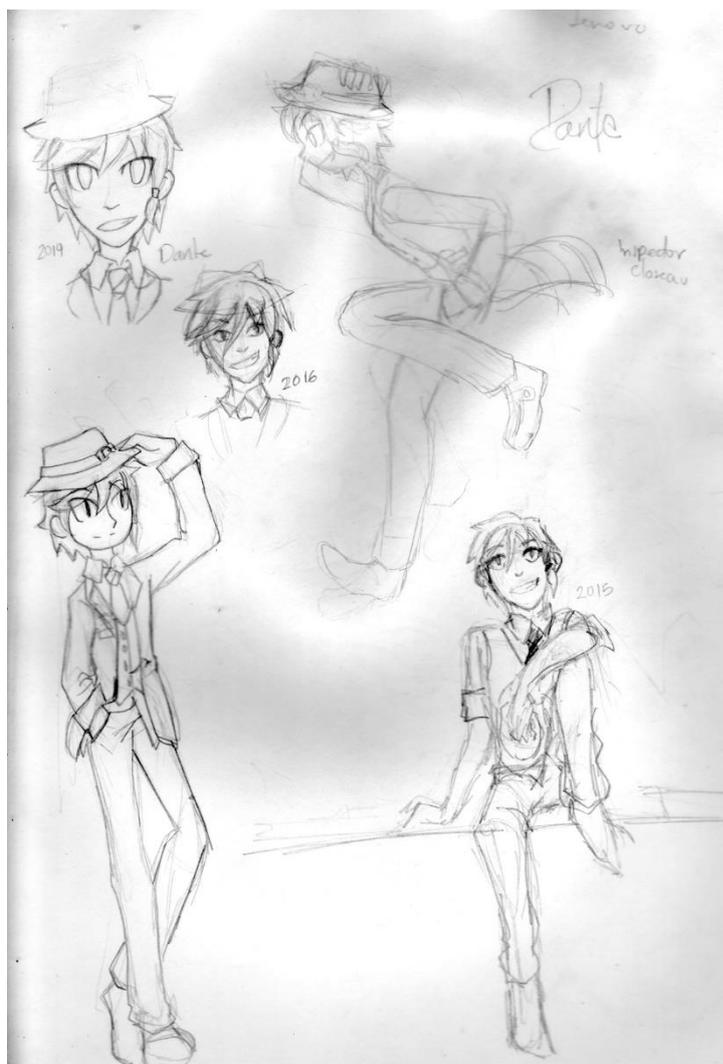


Ilustración: Original, Diseños Dante 2014-2016

El acontecimiento que le agregó cierta particularidad a esta idea fue cuando a mi mamá no encontraba unos aretes que le había regalado mi abuela ya fallecida y lo primero que consideramos fue que alguien se lo había robado, puesto que era algo que ya había ocurrido cuando visitaban ciertos miembros de la familia. No recuerdo si fue durante o luego del alboroto, me senté en la cama del cuarto de mi mamá de cara al espejo y dibujé a Dante en uno de mis cuadernos de dibujo, se encontraba sentado cerca al espejo rodeado de un montón de objetos, con una expresión confundida. Y más adelante pensé que sería más interesante si el ladrón de mi historia robara objetos emocionalmente importantes para sus legítimos poseedores y que su desaparición desencadenara algún desorden mental en ellos.



Cuando por fin tomé la decisión de desarrollar la historia de Dante, fue durante el Seminario, proyecto de investigación. En esta etapa, surgió el nombre ‘Figuras de la memoria’ y comencé la investigación acerca de lo que hace especial un objeto para una persona, además de un estudio sobre las características del cine negro, que para ese entonces era el género que más parecía ajustarse al universo de mi historia, cuentos como ‘La muerte y la brújula’ y ‘Arsenio Lupin’ fueron gran fuente de inspiración en este entonces.

La historia presentó diversos cambios, ahora era una serie, Dante y Lucien seguían siendo amigos de la infancia, pero tenían ya años sin verse. Cuando él protagonista llega a la ciudad, es robado por el ladrón, acontecimiento que lo motiva a involucrarse en su captura y al final pues descubre que era Lucien. Aparece ahora la figura de Sonia, pues en mi perspectiva los detectives suelen ser muy ‘yo lo hago como se me da la gana’ y tener una figura policial que sea regida por la ley y tenga el poder estilo Scotland Yard en la historia de Sherlock Holmes sería útil como punto de giro en la historia al sospechar del protagonista.



He de aclarar que no he leído Sherlock Holmes y Arsenio Lupin lo dejé por la mitad, pero hacen referencias de ellos a cada rato y adaptaciones de sus historia que ya son como cultura general para mí, tal vez esa falta de conocimiento sobre ese mundo y el poco tiempo que tenía disponible, influyeron en el surgimiento de diversas incógnitas, relacionadas con la lógica y las motivaciones de los personajes.

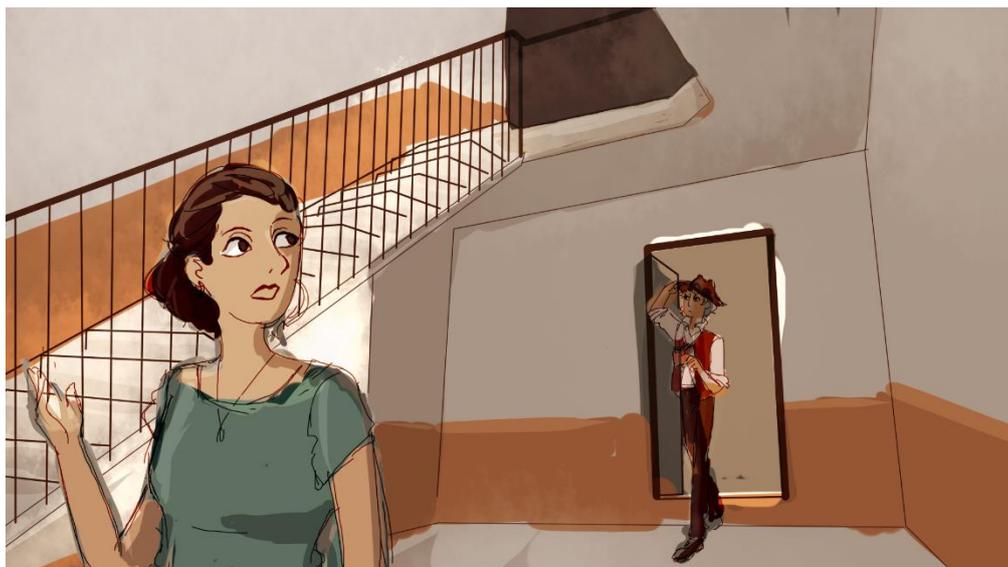
Durante ese semestre, también se crearon los primeros diseños a color de los personajes principales y de algunas locaciones como un hotel anticuario, donde trabajaba Lucien, una estación de policía. Además, el trabajo final de la clase fue mi primera presentación formal de proyecto.



Toda tenía cara de desarrollarse bastante bien, hasta que tuve que enfrentarme a escribir un guion para los seminarios de Proyecto y Sustentación de grado, junto con las Líneas de profundización I y II en animación. Me tomó al redor de dos semestres desarrollar una narración más sólida que combinara el universo misterioso del cine negro con sus reglas particulares, con personajes nostálgicos con problemas de apego material en el que el protagonista entra en el juego de atrapar al ladrón usando los recuerdos de su infancia.



Mis preocupaciones eran por un lado que las acciones del antagonista tienen consecuencias, y si roba es por algo, necesitaba crear un conflicto creíble. Por otro lado, las motivaciones de Dante, como detective novato en busca de trabajo al que le roban el reloj y termina resolviendo todos los casos de robo usando sus recuerdos porque el ladrón era su hermano no fue algo fácil de desarrollar.



De todos modos, logré crear un universo y concepto de arte lo suficientemente estable para cumplir los requisitos requeridos en cada asignatura. Para el seminario proyecto de grado logre crear una escaleta con algunos diálogos, y redacte la introducción, objetivos y parte del apartado de creación del proyecto. En la línea de Profundización nos centramos en pulir nuestras habilidades de dibujo y animación para desarrollar algunos conceptos de arte.



Lucien seguía siendo el amigo de la infancia de Dante, pero ya no era un criminal encubierto como lo había planteado antes, el anticuario era como un lugar de encuentro donde llegaban todas las víctimas. Sonia ahora era abogada, un apoyo para conseguir registros de los casos reportados y el interés romántico de Dante.



Durante el seminario de Sustentación de grado, se desarrollaron los aspectos psicológicos del proyecto en búsqueda de construir la personalidad de Dante, su pasado, por qué decide volver a su ciudad natal después de tantos años, entre otras incógnitas. Continuando la investigación sobre la importancia de los objetos, comencé a indagar sobre el duelo y la ausencia afectiva, situaciones que estimulan la nostalgia, además de comenzar a buscar elementos como fotografías como disparadores que sumergieran al protagonista en sus recuerdos para avanzar en la historia.



También se continuó explorando el diseño de fondos y personajes en la Línea de profundización II, excepto Sonia que fue retirada de la historia. Se creó la primera versión del *storyboard*, el animatic y algunas pruebas de animación.





Para el final del semestre, había redactado una primera versión del proyecto final, y creado algunas animaciones como acercamiento al resultado esperado, que utilicé en el primer simulacro de sustentación. Hubo críticas positivas hacia la estética y la línea de investigación, sin embargo aun me enredaba contando la historia.



Una de las principales dificultades seguía siendo mi falta de experiencia con los diálogos, en el proceso de investigación de un crimen y las motivaciones de los personajes, por lo que, al iniciar como estudiante de grado, me dediqué a investigar una manera de establecer una relación entre hermanos que justificara sus acciones y un recorrido. Para finales, aun no obtenía una respuesta satisfactoria, sin embargo, hablando con mi tutor Mauricio García, se decidió comenzar a animar la historia tal y como estaba.



Terminé el semestre con la primera escena animada. Para esta versión, tuve el apoyo de una compañera que se unió al proyecto. Ella se encargó de diseñar casas que luego se vería a través de la ventana del tren y yo me dediqué a animar a Dante.



A comienzos del 2019 tomé una decisión radical. Tuve como una especie de desencanto con el género que usaba como base, que era el cine negro. Continué viendo películas de una larga lista que había obtenido de la investigación, para prepararme y retomar la animación en febrero. Disfruté de películas clásicas de Hitchcock y las protagonizadas por Humphrey Bogart, o las animaciones de Animatrix como Historia de un detective, sin embargo, no me emocionaban tanto como los animes que han inspirado este proyecto.

Comprendí, aunque la costumbre sea situar el cine negro en un contexto de época, principalmente estadounidense. Las obras de época no siempre son cine negro, lo mismo aplica con las historias de detectives y los personajes melancólicos y serios. Sin embargo, no podía retroceder el tiempo, ya había decidido graduarme con un cortometraje, y no me parecía conveniente continuar con esta historia por que no era el resultado que quería, hacer una historia de crimen emocional como la que estaba planteando es algo que requiere mucho más tiempo y desarrollo para verse creíble e inteligente.

Para poder continuar con el proyecto, hice dos cosas, por un lado, analicé todas las opiniones que había obtenido a lo largo del proceso, el aspecto más llamativo del corto era ver a Dante perseguir sus recuerdos en forma de Dantesito, así que simplemente seleccione las situaciones que necesitaba para que ese momento ocurriera y me despedí (por ahora) de las que no, es decir adiós hermano Ladrón. Lo otro fue re-visualizar los principales referentes del proyecto, entre otras obras que me inspiraron en el proceso, e ir seleccionando planos que sirvieran para contar el recorrido de Dante por la ciudad. Los organicé en memos hasta que conseguí algo de continuidad y basado en ellos y manteniendo elementos de lo ya desarrollado, redacté un nuevo argumento, donde Dante simplemente hace un recorrido para buscar las piezas de su reloj dañado usando sus memorias.

Con esta nueva historia, inicié un el nuevo semestre, solicité un cambio de tutoría, para que Mauricio Arrieta que fue mi docente en las asignaturas de Línea profundización, fuera mi tutor. Desafortunadamente, la compañera con la había comenzado a trabajar tuvo ciertas dificultades familiares, por lo que decidí dejarla fuera del proyecto.

Durante este semestre, comenzó la realización del cortometraje, de manera un poco más apresurada que antes, se realizó, escritura de guion, storyboard, animatic, diseño de personajes y algunos fondos. Por las limitaciones de tiempo en consecuencia del cambio repentino de historia y la necesidad de ir presentando resultados, la estética y narrativa se fue construyendo y puliendo a lo largo de todos los procesos de realización.

La primera etapa de creación del cortometraje me centré en explorar el *cut out* para animar a Dante y Dantesito, el uso de esta técnica de animación produjo diversos cambios en el diseño del personaje y los planos usados durante su recorrido por la ciudad, con la intención de agilizar los procesos. De dante se llegaron a crear tres *puppets*, uno que uniera todas las partes con solo pivotes, donde surgieron dificultades para mantener todas las partes unidas, la segunda con el uso de huesos muy simple

Durante esta etapa también se comenzó a usar Blender para diseñar espacios que me permitieran explorar un poco más los planos y las perspectivas. A finales del 2019 se creó un nuevo animatic que se adaptara donde se acortó la duración y se suprimieron algunos planos innecesarios. Se creo también el *puppet* de Sonia que interactuaba más directamente con Dante.

En la siguiente etapa, ya en 2020, la preocupación principal fue Lucien y el taller de restauración, son las escenas con más planos, lo que requirió crear un modelo 3D del espacio mucho más detallado y agregar luces y color para mantener la continuidad.

Lucien es el personaje que más usa sus manos, por lo que se tuvo la intención de hacer un *rig* de las manos para obtener un movimiento más fluido y realista con ellas. No funcionó, así que como se venía trabajando, se crearon algunas poses claves en el *puppet* y se agregaban intermedios en caso de ser necesario. Sonia también sufrió ciertas modificaciones de diseño, para dar una impresión más precisa de su profesión como policía y se agregaron algunos planos para mejorar la comprensión de su propósito en la historia.

Como tercera etapa, se terminó el diseño de los fondos para irlos agregando a los avances, los exteriores se dibujaron en 2D y el interior del taller se exportó en 3D y se retocó para darle un aspecto más 2D. Para los *props* (puente, reloj, caja mágica) se crearon algunos bocetos de referencia, pero su diseño fue terminado durante el proceso de modelado en 3D. En esta parte del desarrollo, el avance fue mucho más lento, pues los archivos comenzaron a ser cada vez más pesados, y tardaban más horas en renderizarse.

La etapa de montaje fue una de las más pesadas, por las limitaciones técnicas a causa de la pandemia, pues al no poder o querer salir, solo contaba con mi portátil para terminarlo el trabajo, aparte que entre más se completaba, más errores que no se habían percibido antes comenzaron a resaltar y tuvieron que ser corregidos en la marcha.

Para finalizar el cortometraje se creó el sonido con foleys descargados de las páginas de *envato elements* y de *freesound*, durante la realización de los animatic y al presentar algunos avances de animación durante el proceso se fue construyendo una maqueta de sonido, que fue completada y pulida antes de la entrega final.

Para la creación del trabajo final, hice una revisión de literatura, afortunadamente la base de investigación centrada en el valor emocional de los objetos no había cambiado mucho, sin embargo, sí que se había ampliado durante el proceso de creación, lo que requirió hacer una búsqueda que sustentara varias de las decisiones narrativas tomadas, para que se entendiera con mayor facilidad mis intenciones y objetivos en la realización de esta obra artística.

4. Conclusiones: reflexiones y aprendizajes

Para concluir este proyecto, he de destacar que comprender la relación entre los personajes de una historia y los objetos puede llegar a ser realmente enriquecedora. Nuestro comportamiento de apego a objetos ya sea tangible como algún accesorio o juguete o intangibles como palabras, reglas, principios, es muestra de nuestra naturaleza sociable, lo importante que es para nosotros el tener modelos a seguir y formar vínculos inquebrantables que nos motiven a vivir. Así mismo, dicen mucho de nosotros como individuo, son contenedores de emociones y recuerdos, porque nuestro pasado

Las memorias personales y anécdotas contadas por mis padres fueron especialmente complejas de integrar al proyecto, porque no son cosas registradas, la mayor parte de mi conocimiento es obtenido de conversaciones casuales y no soy de las que suelen registrar todo lo que ocurre, además tampoco confié mucho en mis memorias, pero al darme la oportunidad de observar y entrar en ese mundo, pude descubrir muchísimos elementos de inspiración para esta y muchísimas más historias en el futuro.

Me queda la incógnita de cual hubiera sido el resultado si me hubiera involucrado a más personas en la realización del proyecto, pero me alegra haber tenido el valor de desarrollar este proyecto sola, descubrir mis habilidades y comprender la importancia de cada etapa del proceso de creación.

Lista de Referencias

- CLAMP. (2004). *xxxHolic*[manga]. Kodansha. Japón
- De la Viña, M. *SILENCIO Y DUELO. El trabajo de elaboración psíquica en las generaciones de la postguerra.* Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4830137.pdd>
- Urizar, M. (2012) *Vínculo afectivo y sus trastornos.* Recuperado de <http://www.avpap.org/documentos/bilbao2012/DesarrolloAfectivoAVPap.pdf>
- Horton. A (1999) *Writing the character centered screenplay.* Estados Unidos. University of California Press.
- Jung, C. (2013) *Tipos Psicológicos.* Editorial Trotta. Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com.biblioteca.unimagdalena.edu.co:2048/lib/bibliotecaunimagsp/reader.action?docID=3217592&query=jung+carl>.
- Level 5. (2011). *Professor Layton y la mascara de los prodigios* [Videojuego]. Nintendo 3DS.
- Pinzón, C.(2009) *Elaboración de duelo en la perdida simbólica: El caso de la dignidad.* Recuperado de <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co:8080/bitstream/10893/2229/1/Elaboracion%20de%20Duelo%20en%20la%20Perdida%20Simbolic.pdf>
- Rudin, S (Productor), Daldry, S. (Director). (2011). *Tan fuerte, tan cerca* [Cinta cinematográfica]. País: Estados Unidos
- Serata, A. Endo, R. (Productores). (2017). *ACCA: 13-ku Kansatsu-ka*[Serie de televisión]. País: Japón
- Urasawa, N. (1999) *20 century Boys.* vol.1 [manga]. Shogakukan. Japón.
- Mukulincer, M. Shaver,O. (2007) *Attachment in adulthood, Structure, Dynamics and Change.* Nueva York. Estados Unidos The Guilford Press.

McElwain, Nancy L. "Attachment Theory." Encyclopedia of the Life Course and Human Development, edited by Deborah Carr, vol. 1: Childhood and Adolescence, Macmillan Reference USA, 2009, pp. 30-35. Gale eBooks, link.gale.com/apps/doc/CX3273000019/GVRL?u=unimagdalena&sid=GVRL&xid=48bbcc4a. Accessed 18 Dec. 2020.

Taryn Bell & Penny Spikins (2018) The object of my affection: attachment security and material culture, *Time and Mind*, 11:1, 23-39, DOI: 10.1080/1751696X.2018.1433355

Silverman, Phyllis R. "Continuing Bonds." Macmillan Encyclopedia of Death and Dying, edited by Robert Kastenbaum, vol. 1, Macmillan Reference USA, 2002, pp.184-188. Gale eBooks, link.gale.com/apps/doc/CX3407200070/GVRL?u=unimagdalena&sid=GVRL&xid=b68df0b6. Accessed 18 Dec. 2020.

Pinzón, C. (2010). Elaboración de duelo en la pérdida simbólica: el caso de la dignidad. *Revista de Psicología GEPU*, 1 (2), 129 - 173.

Feldman, P. (2012). *Desarrollo humano* (12.^a ed.). McGraw-Hill Education.

Sánchez, A. F. (2016, 17 septiembre). Entre la invención y la realidad: animación como técnica de expresión de la memoria. *Calle 14 revista de investigación en el campo del arte*.
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/c14/article/view/11856>

Arango, S. (1990). *Historia de la arquitectura en Colombia*. Alianza Editorial.

Minski, S., & Diana, A. (2015). *Memoria gráfica de Barranquilla 1890-1950*. La Iguana Ciega.

García, O., & Falcó, L. J. I. (2018, 15 noviembre). *Dipòsit Digital de la Universitat de Barcelona: Representaciones de Europa en el anime japonés*.
<http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/126160>.



MINISTERIO DEL INTERIOR
DIRECCION NACIONAL DE DERECHO DE AUTOR
UNIDAD ADMINISTRATIVA ESPECIAL
OFICINA DE REGISTRO

CERTIFICADO DE REGISTRO DE OBRA AUDIOVISUAL

Libro - Tomo - Partida

4-24-42

Fecha Registro

30-abr.-2021

Page 1 of 2

1. DATOS DE LAS PERSONAS

AUTOR

DIRECTOR

Nombres y Apellidos DIANA CAROLINA GARCÍA FERREIRA No de identificación CC 1083025700

Nacional de COLOMBIA
Dirección CARRERA 4 # 31 - 71 Ciudad: SANTA MARTA

AUTOR

AUTOR DE LOS DIBUJOS

Nombres y Apellidos DIANA CAROLINA GARCÍA FERREIRA No de identificación CC 1083025700

Nacional de COLOMBIA
Dirección CARRERA 4 # 31 - 71 Ciudad: SANTA MARTA

AUTOR

AUTOR DEL GUIÓN

Nombres y Apellidos DIANA CAROLINA GARCÍA FERREIRA No de identificación CC 1083025700

Nacional de COLOMBIA
Dirección CARRERA 4 # 31 - 71 Ciudad: SANTA MARTA

PRODUCTOR

--

Nombres y Apellidos DIANA CAROLINA GARCÍA FERREIRA No de identificación CC 1083025700

Nacional de COLOMBIA
Dirección CARRERA 4 # 31 - 71 Ciudad: SANTA MARTA

2. DATOS DE LA OBRA

Título Original FIGURAS DE LA MEMORIA

Año de Creación 2020 Duración 05 MINUTOS Y 35 SEGUNCI País Origen COLOMBIA

FORMATO AUDIOVISUAL VIDEO

GENERO CORTOMETRAJE ANIMADO

TÍTULOS DE LAS OBRAS ANTERIORES

3. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

DANTE RECORRE LA CIUDAD DE SUS RECUERDOS PARA REPARAR SU PRECIADO RELOJ, CON AYUDA DE LUCIEN UN RESTAURADOR DE OBJETOS. SUS RECUERDOS DE LA INFANCIA LO GUÍAN POR LA CIUDAD HASTA LLEGAR A SU ANTIGUA CASA, LA CUAL SE DA CUENTA QUE YA NO EXISTE. SONIA, UNA POLICÍA, LO DETIENE Y LO LLEVA DE REGRESO AL TALLER. EL RELOJ ES REPARADO CON UNA CAJA MÁGICA QUE TRASFORMA UN ÁLBUM CON LAS MEMORIAS DE DANTE Y LAS TRASFORMA EN PIEZAS. DANTE SE VA DE LA CIUDAD EMOCIONADO PORQUE EL RELOJ FUNCIONA DE NUEVO.

4. OBSERVACIONES GENERALES DE LA OBRA

5. DATOS DEL SOLICITANTE

Nombres y Apellidos DIANA CAROLINA GARCÍA FERREIRA No de Identificación 1083025700
Nacional de COLOMBIA Medio Radicación REGISTRO EN LINEA
Dirección CARRERA 4 # 31 - 71 Teléfono 3003242982 Ciudad SANTA MARTA
Correo electrónico DICAROLINA1@GMAIL.COM Radicación de entrada 1-2021-19705

En representación de:



MINISTERIO DEL INTERIOR
DIRECCION NACIONAL DE DERECHO DE AUTOR
UNIDAD ADMINISTRATIVA ESPECIAL
OFICINA DE REGISTRO

CERTIFICADO DE REGISTRO DE OBRA AUDIOVISUAL

Libro - Tomo - Partida

4-24-42

Fecha Registro

30-abr.-2021

Page 2 of 2



MANUEL ANTONIO MORA CUELLAR

JEFE OFICINA DE REGISTRO

GCS

Nota: El derecho de autor protege exclusivamente la forma mediante la cual las ideas del autor son descritas, explicadas, ilustradas o incorporadas a las obras. No son objeto de protección las ideas contenidas en las obras literarias y artísticas, o el contenido ideológico o técnico de las obras científicas, ni su aprovechamiento industrial o comercial (artículo 7o. de la Decisión 351 de 1993).