

BIBLIA

COLECTIVO  
GUA  
JIN



QUERIDA

PULGÁ,

# Contenido

INTEGRANTES .....	2
FICHA TÉCNICA .....	3
SINOPSIS .....	4
ANIMACIÓN .....	5-614
- moodboard y concept .....	2-8
- color y textura .....	9-10
- diseño de movimiento .....	11-14
POST PRODUCCIÓN .....	15-16
INSTALACIÓN .....	17-30
- concept .....	17-20
- texturas y diorama .....	21-22
- animatic .....	23-24
- lámpara .....	25-26
- sifa .....	27-28
- resultado final .....	29-30
SONIDO .....	31-34
PIPELINE .....	35-36
CRONOGRAMA Y PRESUPUESTO .....	37-38
CIRCULACIÓN .....	39-40
NOTA DE REALIZACIÓN .....	41-48
- Valentino .....	41-42
- Luisa .....	43-44
- Angela .....	45-46
- Marcela .....	47-48

Dirección de arte



Angela Garcia Costano

Valentina Quiñones Corcobor



Dirección de animación

Producción



Luisa Morales Gonzalez

Marcela Quintero Godoy



Dirección en animación

# Ficha Técnica

Título del proyecto: Querida pulga,

Formato: Animación expandida

Técnica: 2D Análogo mixto

Duración experiencia: 00:04:12:00

## SINOPSIS

Querida pulga, es un proyecto de grado que explora el contraste entre el peligro del exterior y la seguridad que ofrece el refugio, representado por el concepto del *Foerie*. Inspirado en la etapa de incertidumbre que caracteriza la transición hacia el futuro del ser humano, el proyecto a través de la nostalgia evoca la añoranza por un tiempo en el que las preocupaciones eran menores y la vida parecía más sencilla.

El fuerte de cobijas, más que un espacio físico, simboliza un lugar de protección y aislamiento emocional donde, durante la infancia, podíamos jugar, imaginar y explorar sin miedo. Este refugio fomentaba la creatividad y se convertía en un escudo contra los problemas externos, otorgándonos una sensación de seguridad que ahora buscamos en medio de la incertidumbre actual.

Ficha Técnica

Título

Forma

Técnica

Duración exp

# ANIMACIÓN



5.

6.



En nuestros referentes trabajamos lo imaginativo sin buscar una narrativa particular; dejamos que todo fluyera, como un niño usa su imaginación al jugar.

Buscamos una conexión entre la materialidad y la infancia y, a través de la animación exploramos estos dos elementos para remitirnos a ese pasado.

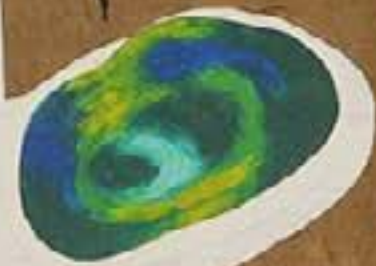


# MOODBOARD & CONCEPTS

Usamos materiales como el crayón, colores, plastilina, entre otros materiales que se usaban para representar en la niñez.



# PRUEBAS DE COLOR Y TEXTURA





Para iniciar la animación decidimos que cada autora hiciera una línea de tiempo con diferentes ideas que incluyeran transformaciones para permitirnos explotar nuestra creatividad.



## DISEÑO DE MOVIMIENTO



Al tener las cuatro ideas, las mezclamos y generamos un rough digital con la línea de tiempo que íbamos a utilizar, con los tiempos determinados, específicamente de sus cambios y movimientos.

Haz clic aquí para ver el rough completo



Haz clic aquí  
para ver la animación  
completa



Hicimos una lista de los  
materiales que queríamos  
incluir en nuestra animación.  
Revisamos el rough digital y  
dividimos los materiales  
en acciones y frames,  
y en los momentos de  
transición de cada material.



Todos los frames se

trabajaron de

manera análoga,

alrededor de 1.000

hojas con

diferentes texturas

Los frames fueron

escaneados en una

empresa de escaneo

profesional para poder

digitalizarlos en la

mejor calidad posible.



Al recibir la digitalización de los frames los dividimos

por planos, y quitamos el fondo de cada fotograma.



sticker que diseñamos para delimitar el borde

del frame.

Para poder tener un orden a la hora de

limpiar estos frames, usamos una

nomenclatura que nos ayudó a entender que

hacía parte del rough digital, esta mostraba

en qué fase estaba cada frame

(scn000\_f0000\_elm0000, png000\_f0000\_elm0000,

stk000\_f0000\_elm0000). scn se refiere a el

estado de escáner sin editar; png es el

estado del frame sin el papel del fondo solo

con la textura y stk es la silueta tipo

Al ya tener el frame en formato .png

y su silueta tipo sticker, se

realizó el montaje en la línea del

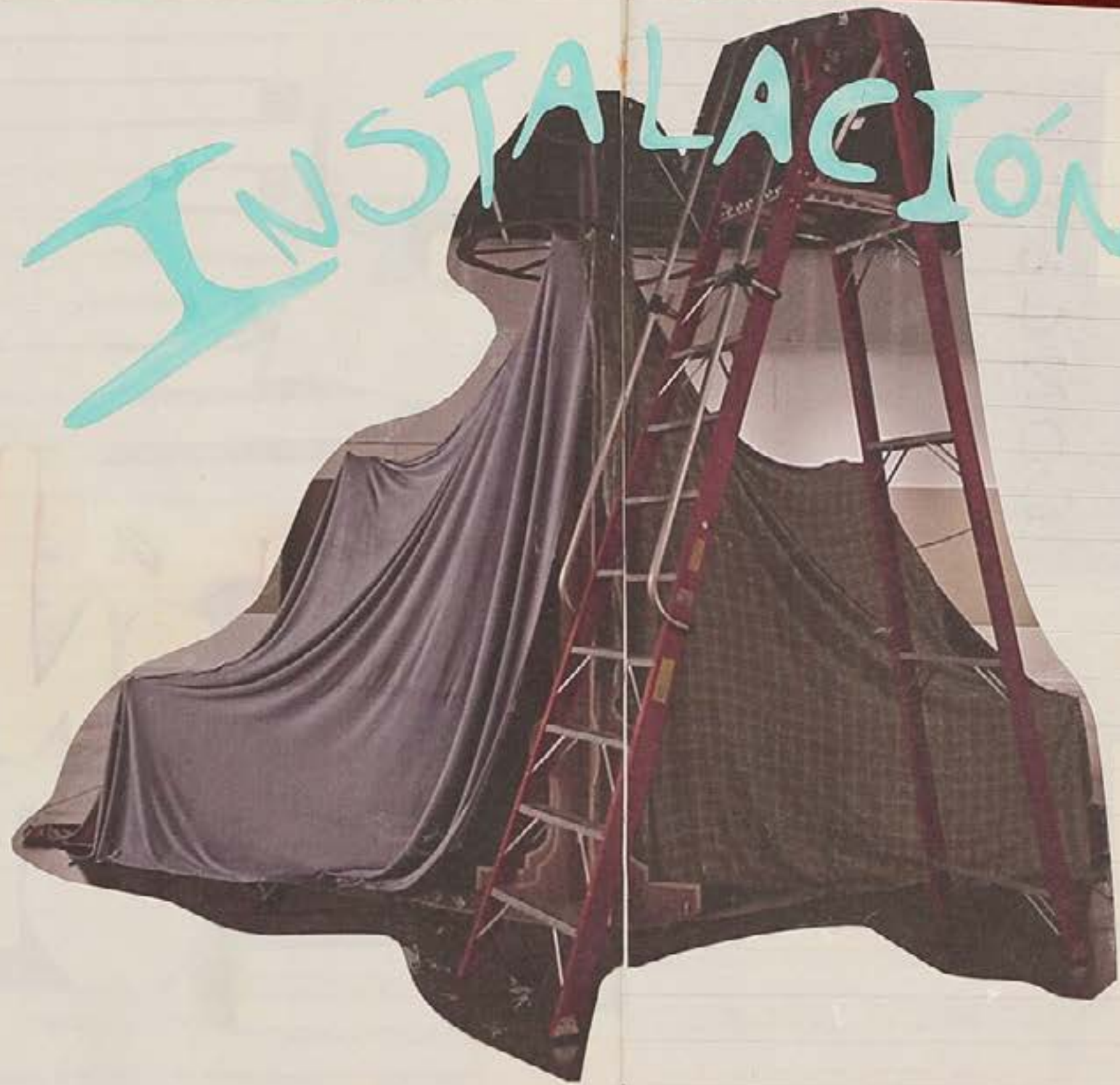
tiempo. El rough digital fue la guía

para saber la posición y el tamaño

de cada frame en la composición.



# INSTALACIÓN





# CONCEPT



Para el concept de la instalación usamos como referente nuestras propias

fotografías de infancia, en donde encontramos los elementos que queríamos

usar como el piso con tapete, los muebles de madera oscura, la paleta de

color de finales de los 2000 en los hogares de Bogotá.

A partir de esas fotografías familiares buscamos referentes de diseño de

interior para poder llegar a esa estética y a la sensación que ella





Al definir la época y el estilo de nuestra instalación (Bogotá, en el 2009 en un estrato socioeconómico medio), hicimos pruebas de cómo se vería la paleta de colores y las texturas juntas. Con este propósito hicimos dos versiones de diorama, y estructuras diferentes materiales pequeñas maquetas con



## TEXTURAS



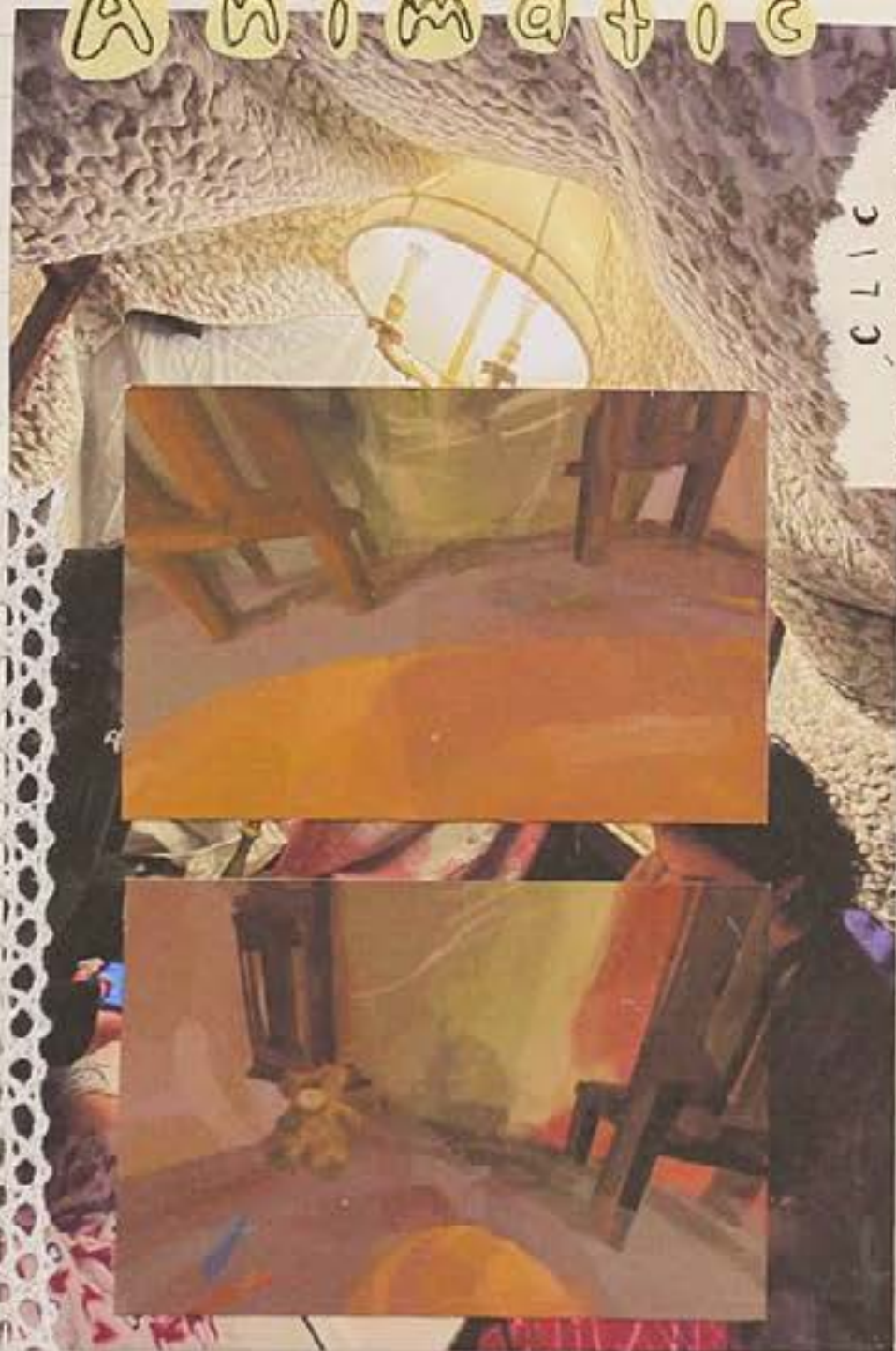
## DIORAMA



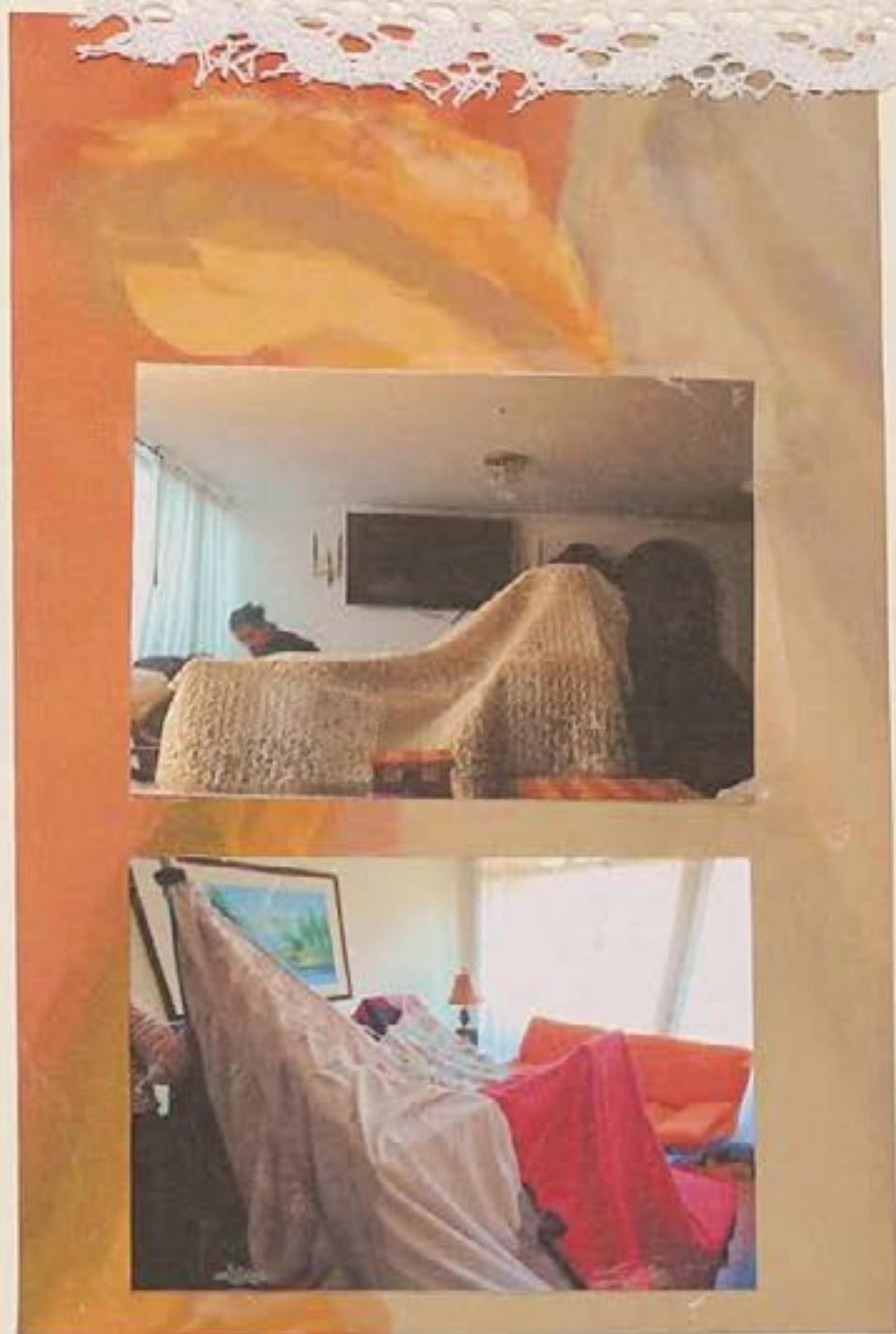
La elección de las telas y sus colores se basaron en la dirección de arte, la paleta de color y el contexto. Estas pruebas nos llevaron a concretar una idea de como podría ser el fuerte finalizado.



A N I M A T I O N



CLIC  
AQUÍ PARA VER  
PRUEBAS EN VR





• l á m p a r a •

Luego de contratar a una diseñadora industrial que diseñó los planos que se adecuaban a nuestras necesidades, se hizo un prototipo para probar la estructura de la lámpara y luego de corregir los errores en este, se imprimieron los planos en láminas de MDF. La lámpara tiene dos veces su tamaño convencional, se puede desarmar y está hecha en materiales económicos.

Se usó un bombillo inalámbrico para evitar el proceso de cableado.



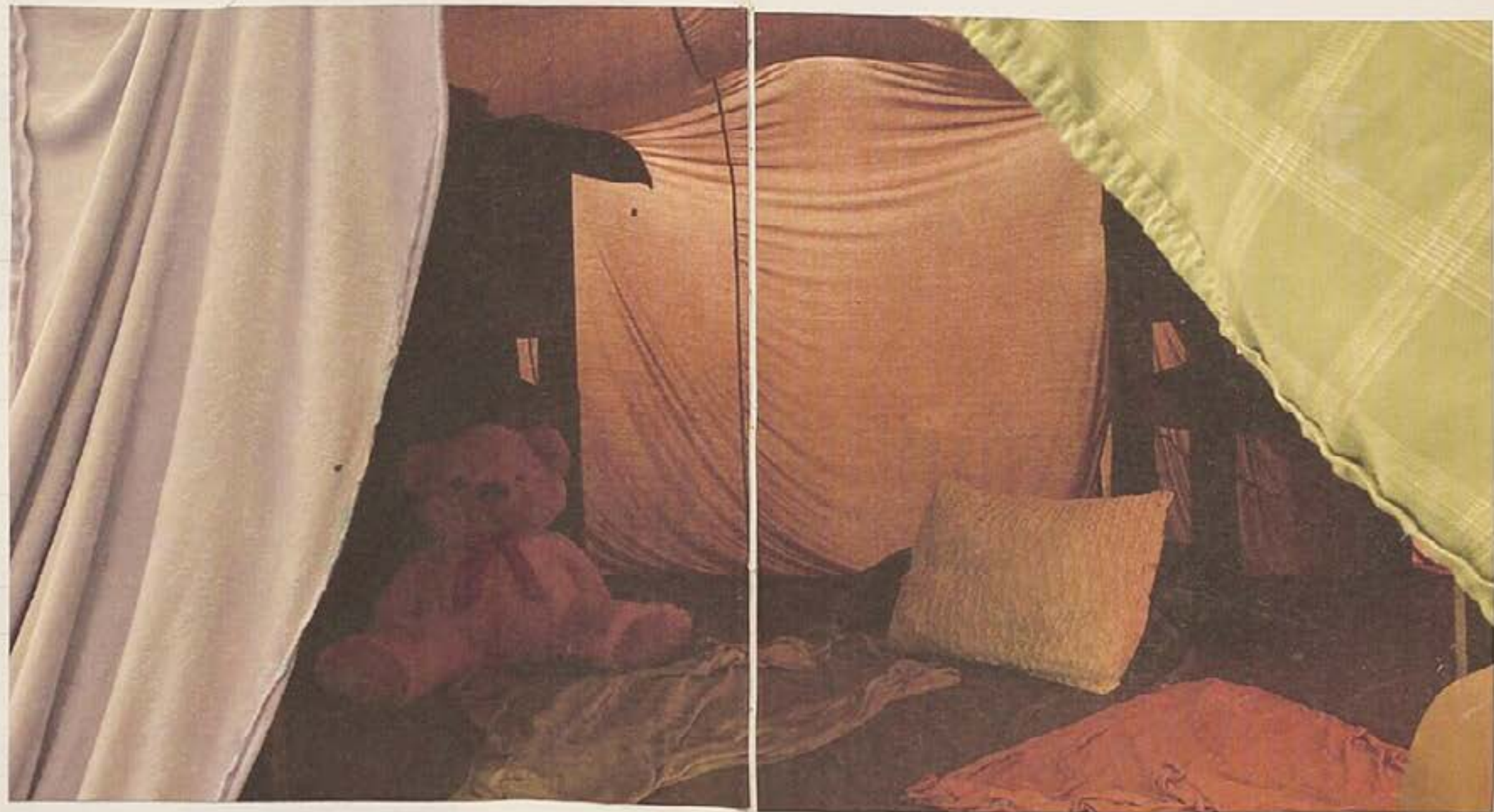
Seguimos el mismo proceso de la lámpara para armar la silla que consta de dos partes básicas, el asiento y el espaldar.

El asiento y el espaldar tienen cojines, se tomó esta decisión porque entre menos madera se viera era más sencillo falsear este acabado.

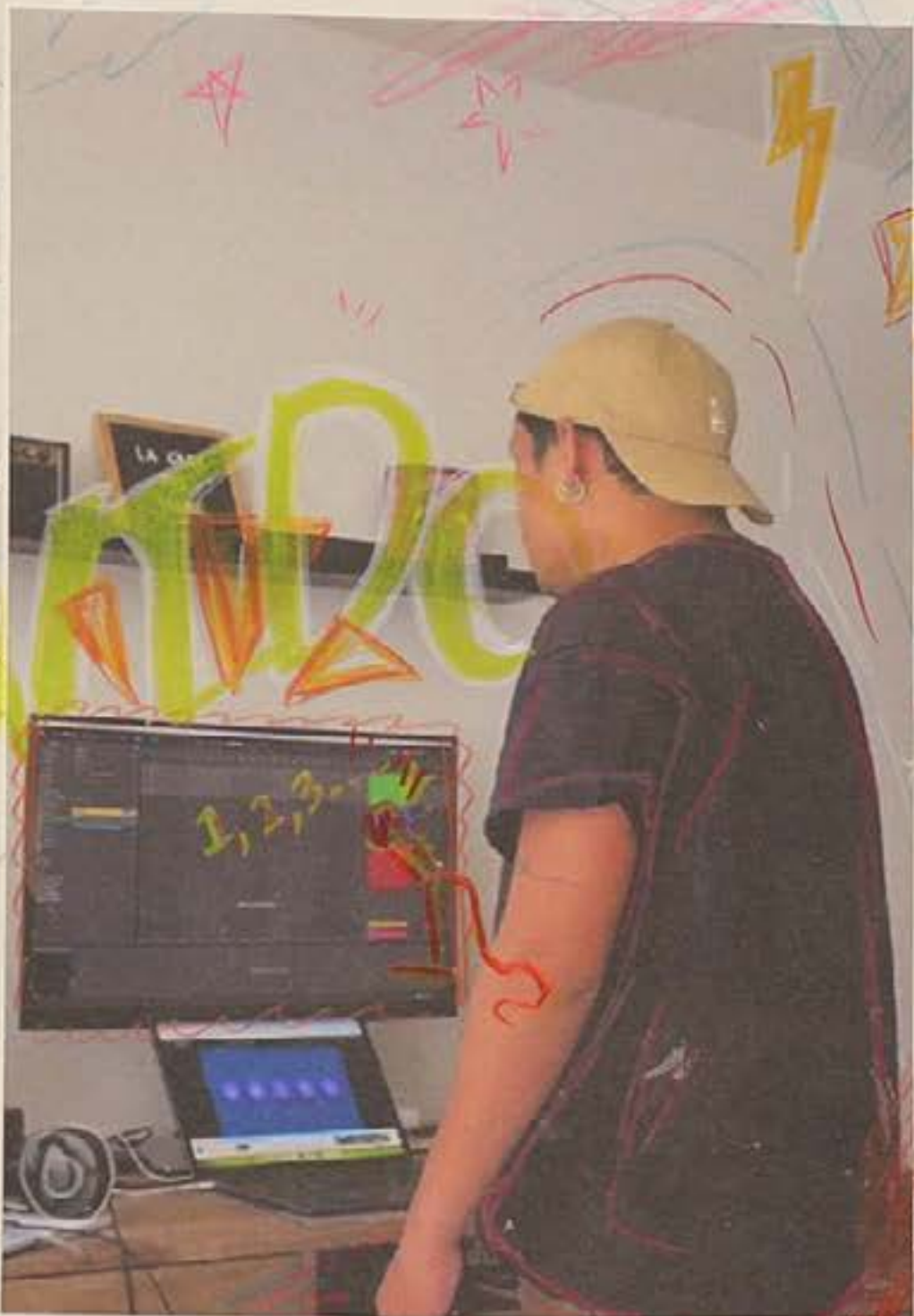
El espaldar de las sillas es hueco para mejor ajuste de las cobijas que van sobre ellas.

S i l l a

R e s u l t a d o  
*final*



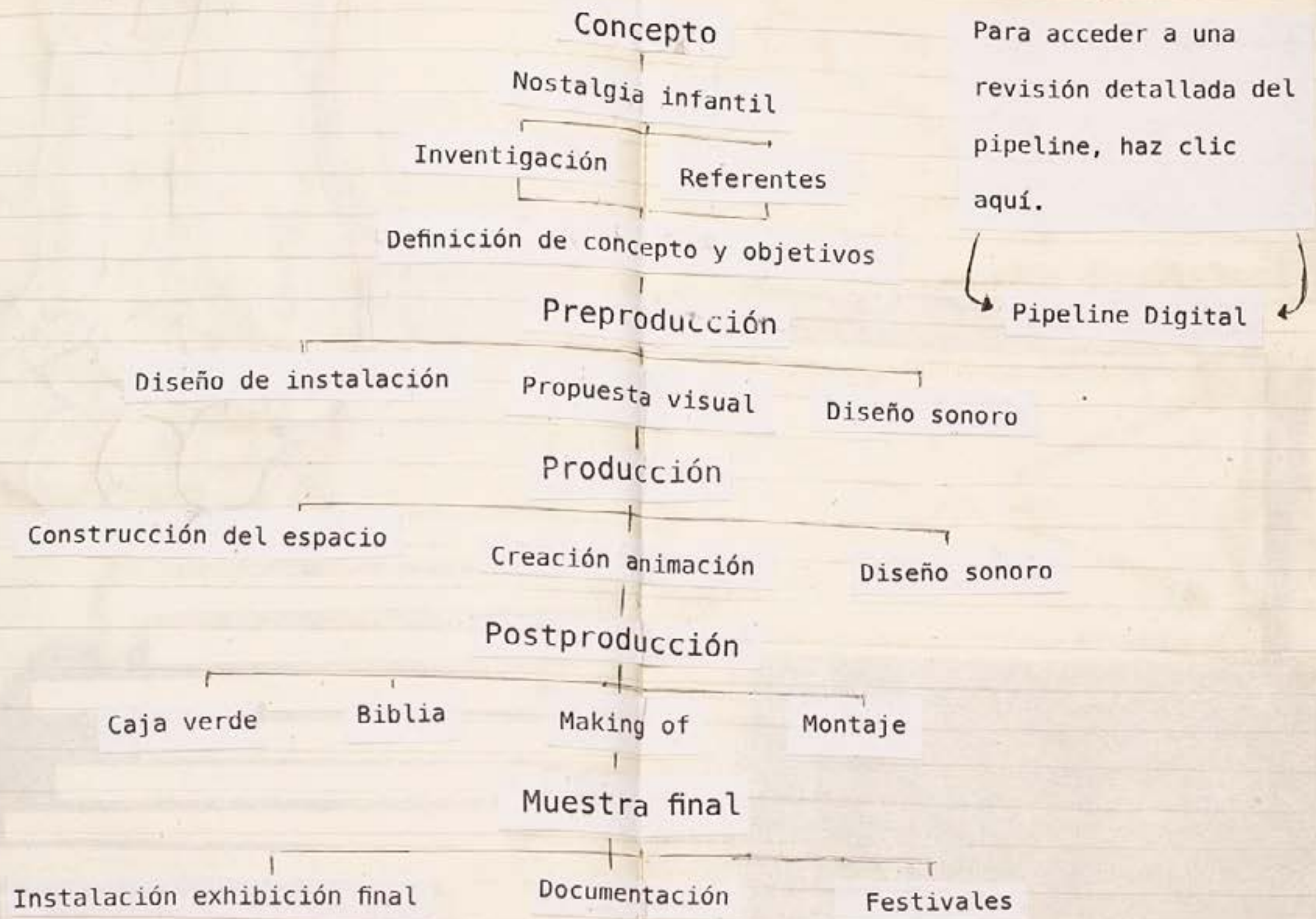
CLICK AQUI  
para descubrir  
el fuerte.  
😊



Desde un inicio queríamos crear un ambiente que fuera cálido y que se sintiera seguro, por esto acordamos crear un ambiente sonoro que fuera hogareño donde se escucharan sonidos cotidianos y típicos de la hora del almuerzo. Para reforzar esta sensación de calidez del interior del hogar, se escucha lluvia en el exterior.



Nos dimos cuenta de que para que el fuerte fuera un refugio era necesario hacer un contraste con algo que representara un "peligro", por esto decidimos que afuera del fuerte se escucharía una discusión entre los padres. Esta no tendría resolución pues el fuerte es quien protege al espectador de ese peligro que supone estar afuera. Escribimos el guion que luego grabamos con actores de voz. Por último, pasamos todo el material a la persona encargada de realizar la pista final.





L  
I  
N  
K

La preproducción comenzó en junio, enfocándose en el desarrollo del concepto, dirección de arte, animación y sonido. La producción inició en noviembre y duró tres meses, abarcando animación análoga, postproducción y diseño sonoro, además de la construcción del fuerte y pruebas de montaje con mapping. La postproducción avanzó en paralelo con la producción.



C  
R  
O  
E  
S  
T  
I  
V  
A  
M  
A

Iniciamos con un presupuesto de 12.000.000 sin fondo para imprevistos.

El presupuesto real se distribuyó en:

Instalación (7.294.600), Animación (3.731.100), Sonido (550.000) y materiales (3.015.290).

Aprendimos la importancia de un margen para imprevistos y de evaluar gastos esenciales para buscar alternativas más eficientes.

P  
R  
E  
S  
U  
P  
U  
E  
S  
T  
O

L  
I  
N  
K





Feria del millón



Arte joven Bacánika



mac (Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá)



Cinemateca de Bogotá



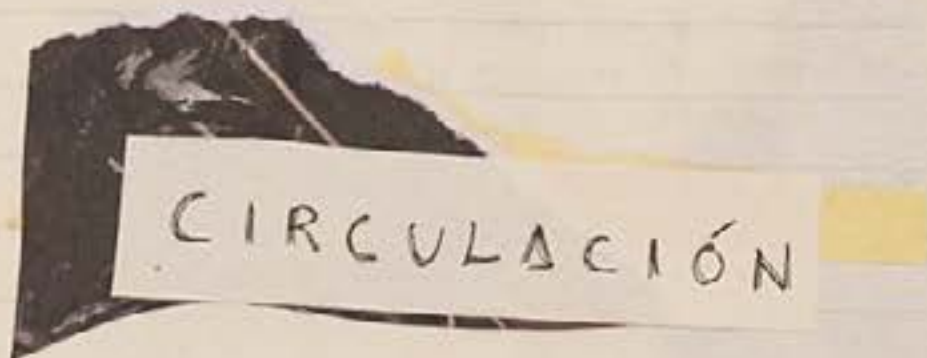
Espacio la barca



MAC - Museo de Arte contemporáneo Chile



Voltaje - Salón de Arte y Tecnología



## Dirección General

Asumí el rol de directora general en este proyecto de grado fue una experiencia aterradora pero enriquecedora que me permitió explorar mis capacidades de liderazgo, mi fuerza hacia los retos que se atravesaban en el camino y mi batalla entre una ansiedad al fracaso a la éxito. Desde el inicio, mi participación estuvo enfocada en coordinar y supervisar todos los áreas del proceso y asegurar que cada componente del proyecto se alinea con la visión global y se ejecutaba dentro de los plazos y recursos disponibles.

Uno de los mayores desafíos fue poder encontrar un equilibrio entre la exploración creativa y la necesidad de mantenernos fieles al concepto que queríamos mostrar. Existía una ambición de ampliar el concepto para darle mayor profundidad. Pero también con el miedo de desviarnos demasiado de lo que originalmente se había planeado. Fue fundamental establecer un margen que nos permitiera explorar sin comprometer la integridad del proyecto, lo cual siempre fue un proceso que nos hacía dudar sobre el proceso y a mi, dudar de mi capacidad de poder manejar un proyecto de tal magnitud.



A lo largo de este proceso fue compleja la toma de decisiones en momentos críticos. Como directora general, muchas veces me vi ante la presión de tomar decisiones sobre cambios estéticos o ajustes importantes sin perder la visión del proyecto. En algunos momentos, estas decisiones fueron difíciles, ya que, aunque la responsabilidad recaía sobre mí, también era crucial escuchar opiniones del equipo y ser flexible en la toma de decisiones. Esta experiencia me enseñó a confiar más en mi juicio y, al mismo tiempo, a valorar el aporte colectivo del equipo. A nivel personal, este proceso me enseñó a confiar en mis habilidades y a mantener una compostura emocional, lo cual me resultó complicado pero con el tiempo lo difícil se convirtió en fortaleza.

El apoyo y la interacción constante con mis compañeras aportó una perspectiva que ayudó tanto con mis dudas internas y como con el proceso de este proyecto al cual siento que pusimos todo nuestro entusiasmo, trabajo y orgullo.



## Producción:

Desde la producción de Avenida Bulga, mi principal intención fue garantizar que la visión creativa y conceptual del proyecto se materializara de manera efectiva y buscar un equilibrio entre la creatividad y la viabilidad del proyecto.

Mi rol implícito coordinar las distintas etapas del proceso asegurando una experiencia inmersiva.

La administración de tiempos, procesos y recursos era muy importante. Desde la experiencia de crear cronogramas y presupuestos para cada parte del proyecto hasta la organización del colectivo.

En el proceso surgieron dificultades técnicas y logísticas, como la integración del contenido animado con el espacio



físico de la instalación. Estas dificultades las solucionamos remontándonos al concepto y al hacer pruebas y ajustes sobre estas.

Aprendí la importancia de la flexibilidad en la producción, la capacidad de resolución de problemas y la necesidad de comunicación efectiva dentro del colectivo.

Parte de esta experiencia fue cometer errores, pues aunque quisiera hacer todo a la perfección tuve fallos en algunas áreas como el presupuesto, donde no dejó un extra para imprevistos. Lo positivo es todo lo que aprendí a partir de estos.

La experiencia me mostró la importancia de anticiparse a los desafíos, adaptarnos a ellos y encontrar soluciones.



## DIRECCIÓN DE ARTE

Como directora de arte, mi principal trabajo fue representar visualmente los conceptos de refugio y nostalgia que guían el proyecto. Realizar toda la investigación y asegurarme que cada decisión fuera la mejor para escenificar nuestra infancia, la seguridad y el juego fue bastante complicado.

Durante todo este proceso, un desafío fue reducir las técnicas que usábamos en la animación. Al principio, nos costaba mucho sacrificar algunas de las técnicas que teníamos en mente, ya que estábamos muy apegados a ellas. Sin embargo, entendimos que para lograr ejecutar el proyecto de manera efectiva y en el tiempo estipulado, era necesario simplificar y concentrarnos en las técnicas más viables.

A nivel instalativo, fue esencial que todas las decisiones tuvieran una intención clara y no se sintieran como errores. Esto incluyó aspectos como los tamaños grandes de ciertos elementos, que no eran aleatorios, sino que fueron escogidos con un propósito para reforzar la idea de la importancia y la presencia de esos objetos en la infancia.

La coherencia entre la estética general y el contexto temporal, lo cual fue complejo ya que muchas veces la comunicación de las ideas y las intenciones.



estéticas podría ser confusa y podría ser interpretada de distintas maneras por el equipo

Además, otro desafío fue lograr que todas las integrantes del equipo se conectaran con un trazo más expresivo y juguetón, alejándose de formas rígidas y tradicionales.

Al principio costaba liberar la mano para explorar dibujos más espontáneos.

Para superar esto, implementamos ejercicios prácticos, donde la exploración permitió que poco a poco surgieran trazos más libres y dinámicos.

Este proceso me dejó aprendizajes sobre la importancia de la adaptabilidad en la dirección de arte, la capacidad de tomar decisiones prácticas. A pesar de las dificultades, logramos materializar una experiencia audiovisual que dialoga con los conceptos de nuestro proyecto y superarnos profesional y personalmente.



## DIRECCIÓN EN ANIMACIÓN

Durante la realización de "Avenida pulga," hubo muchos altos y bajos al decidir qué se animaría y cómo se vería esa animación.



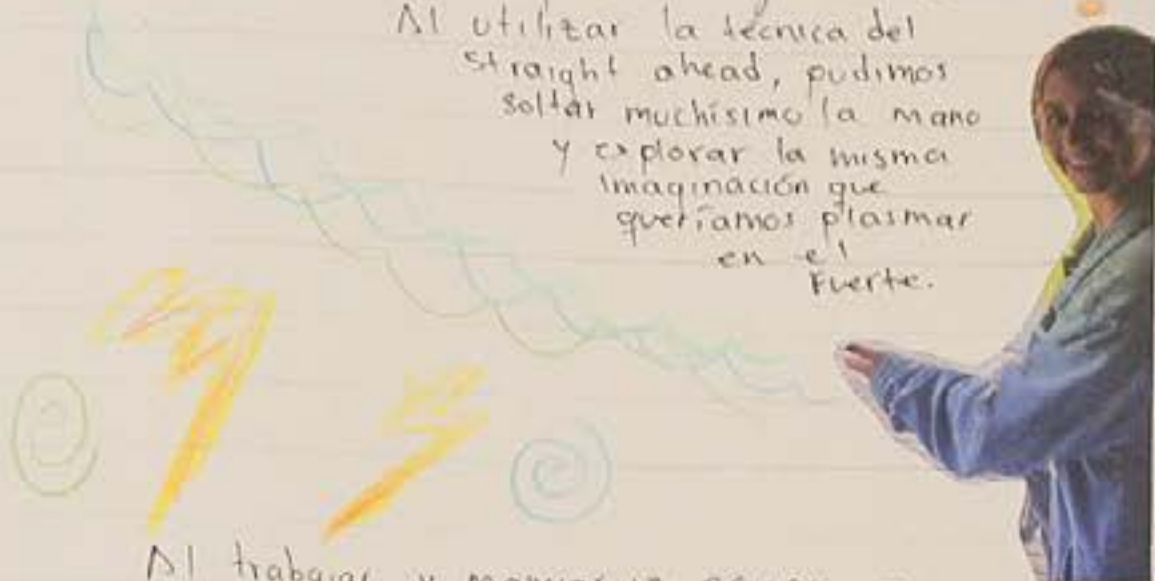
Dudamos sobre hacer una animación que fuera algún personaje, si debería ser un POV en primera persona, sobre las posiciones de las cámaras, si sería un plano secuencia o tendría una cinematografía por planos. Decidir qué animar y cómo animarlo creo que fue lo más difícil de todo el proceso, pues, al querer salir del formato convencional y buscar hacer del proyecto una instalación, ambas cosas tenían que relacionarse de manera orgánica e intencional.

No podía existir una cosa sin la otra, y llegar a esa co-dependencia y conexión entre el soporte y lo que presenta fue una tarea que nos tomó muchísimo tiempo.

Después de tener clara esa relación entre ambas cosas y de decidir que la animación iría mucho más enfocada a la imaginación y a lo que

Imaginamos en nuestras cabezas a partir de la seguridad del fuerte, animar se volvió un proceso muy divertido.

Al utilizar la técnica del straight ahead, pudimos soltar muchísimo la mano y explorar la misma imaginación que queríamos plasmar en el fuerte.



Al trabajar y manejar un equipo que animaba en straight ahead, era muy importante aclarar y establecer acuerdos para que, aunque no se animara en conjunto, al unir todas las piezas se viera intencional y fluido. Como parte de mi rol, hice la composición final y acomodé de la mejor manera todas las animaciones digitales, para luego hacer (si hacía falta) algunas conexiones entre animaciones o pasar directamente a todo el proceso analógico.

Aprendí mucho sobre delegar y estar pendiente de los procesos de los demás y de los míos. Simultáneo, lo que me ayudó a mejorar en el manejo del tiempo y a tener paciencia al momento de exteriorizar mis ideas y explicar cuantas veces fuera necesario la visión y el resultado que se quería lograr. Siento que crecí enormemente con este proyecto, y ahora puedo enfrentarme mucho mejor y con mucha más preparación a los proyectos que vaya en el futuro.

