



Encontré Monos

Mis procesos durante la universidad y como llegué a lo que hago.

Memoria para optar al grado de Licenciatura de Artes Visuales

LUKAS IAN PADILLA GALARCE

Profesora guía: Paz López

FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTE Y DISEÑO
Escuela de Arte

Santiago, Chile
2021

Índice

- Introducción.....pág.2
- Procesos en la escuela.....pág.3
 - El paso del objeto al objeto digital.....pág.3
 - De la mano al mono.....pág.5
- Encontré monos.....pág.8
 - Los monos y espacios virtuales.....pág.8
 - Humor y monos.....pág.12
 - Singerie.....pág.14
- Intereses personales.....pág.16
 - Animación.....pág.16
 - Animación e internet, mi experiencia.....pág.19
- Ultimo proyecto en la escuela de Arte.....pág.21
 - Obra de grado Cortometraje animado.....pág.21
 - Como se hizopág.23
- conclusiónpág.28
 - Post presentación de la obra en la muestra Taller de Grado 2022
- Índice de imágenes.....pág.29

Introducción

En esta memoria escribo sobre mis procesos, inspiraciones, referencias y conocimientos. Los procesos que experimenté en la escuela y que me han llevado a lo que hago hoy. Mi imagen de interés que se han vuelto los primates, principalmente los chimpancés y monos como musas y personajes protagonistas de mis obras. Mis intereses personales e inspiraciones dentro de la animación o monos animados, y el proceso de mi obra de grado, proyecto culmine de mi etapa universitaria y muy significativa porque me llevo a lanzarme de lleno a lo que buscaba hacer hace mucho tiempo que es la animación y esta obra un cortometraje animado.

THE LAST CLASS

Animated Short Film
by LUKAS PADILLA

Procesos en la escuela

El paso del objeto al objeto digital.

Madera, fierro y yeso eran los principales materiales que estaba acostumbrado a usar al momento de hacer objetos escultóricos. Es hasta el segundo semestre del año 2020, a causa de la pandemia, la falta de materiales y la imposibilidad de conseguirlos, me vi obligado a en vez de buscar más material, comenzar a usar todo lo restante a otras cosas, principalmente arreglos dentro de mi casa, materiales sobrantes que fui reciclando para hacer esculturas con madera y tornillos que encontraba en mi patio. Pero luego de haber llegado a reciclar los mismos materiales una y otra vez me vi algo cansado de la práctica y del material en sí mismo. El segundo semestre del 2020, decido por diversas razones congelar la universidad, pude tener bastante tiempo libre donde reflexioné sobre las cosas que hacía y las cosas que quería hacer en el futuro como estudiante y artista.

Para mi suerte la universidad ofreció un curso online dedicado a los "espacios virtuales", para el aprendizaje básico del uso del software de Unity 3D, programa dedicado a la creación de videojuegos. Esto es una de las grandes cosas que me interesaban antes de entrar a estudiar artes y uno de los motivos para hacerlo. Junto con aprender a realizar espacios virtuales, comienzo a utilizar otro software dedicado más al modelado en 3D, llamado Blender. El aprender a usar estos dos softwares era algo que quería hacer mucho rato y que deseaba usar para hacer arte, por lo cual me mantuve realizando cosas en digital, donde la única materia es el computador. En su momento y al ver mis trabajos desde hace un par de años pensé que había un corte en el flujo de lo que hacía, pero la verdad es que es todo un continuo: pasar de hacer escultura material/ física / tangible a hacer escultura/modelado digital porque al fin y al cabo realizo las mismas acciones, las mismas técnicas y conocimientos aprendidos, pero en un medio distinto. Las esculturas digitales están a su vez está volviendo a ser materiales, ya que he ido trabajando igualmente impresiones en 3D, lo cual da la posibilidad de llevar a lo físico las cosas digitales que hago. ¡Lo digital me da una cantidad tan grande de oportunidades en comparación al trabajo físico! En mis trabajos de taller del primer semestre del 2020 tenía varias limitaciones: la cantidad de material, los tamaños y el espacio para montar. En lo digital todas estas limitantes ya no están, puedo hacer el objeto que quiera del tamaño y forma que imagine. Puedo pintarlo, reproducirlo, cortarlo, pegarlo y todo en un tiempo que no se compara con el que me toma hacer algo "real" o tangible. Pero obviamente también hay que ver otras maneras de mostrar estas cosas, ya no es llegar y ponerlas en el espacio, hay que buscar otro medio ya sea igualmente digital o si se quiere volver a un espacio de exhibición, utilizar medios como pantallas, monitores, proyecciones etc. pero aun así se pueden traducir las cosas digitales a cosas tangibles con la impresión 3D pero esto implica nuevamente pensar en lo que implica hacer algo físico o tangible, lo que es pensar



De la mano al mono.

Me da mucha gracia esa oración, es como leer ir de la mano con un mono. Pero me refiero al paso de las imágenes que hacía a las que hago ahora, pasar de una iconografía a otra.

Cuando aprendí a realizar copias en yeso de mi propia mano quedé bastante interesado en la mano en sí, en las formas que se pueden hacer y las imágenes que se pueden formar. La copia y reproducción en yeso me interesaba mucho como práctica, justamente por la reproducción de un objeto. Y luego de este paso del objeto al objeto digital comienzo a tener un interés por los animales primates, simios, monos chimpancés, gorilas, etc. Porque en sí mismo me gustan, me parecen interesantes, chistosos y evolutivamente llamativos el ver qué son tan parecidos a nosotros. Pero los monos que hago son parte de una fantasía que imagino al pensar en que el mono viene del hombre y no al revés. Imaginario que surge cuando cursé el taller de espacios virtuales. Los monos que hago son locos, extraños y chistosos, principalmente en las esculturas 3D que hago y en los dibujos y animaciones el mono es el personaje principal. También me entretiene leer mano y mono y pensar en manos y monos, es solo un cambiar la a por una o.





Encontré Monos

Los monos y espacios virtuales

¿Por qué se tiende a mononizar a los personajes, personas, entes, de cualquier medio, dibujos, pinturas, animación, cine, videojuegos? A las caricaturas o dibujos animados se les dice monos animados. Cuando alguien señala a un personaje le dice el mono ese. ¿Por qué se dice pintar el mono? Ser pintamonos. ¿Soy pintamonos, si me pongo a dibujar y pintar simios?, que por cierto es otro tema el declarar monos a todos los primates. De dónde vienen estas cosas características del lenguaje que tanto me han llamado la atención desde mi interés por los dibujos animados/animación y los primates como personajes?

mono

m. y f. Animal del suborden de los simios. U. en m. ref. a la especie.

m. coloq. Dibujo rápido y poco elaborado.

elem. compos. Significa 'único' o 'uno solo'

El mono referente al dibujo es uno y el mono animado es el dibujo animado entonces es animación, imagen en movimiento. Un mono animado pienso en un mono (animal) con ánimos, contento, alegre, moviéndose.

Siempre escucho hablar de los personajes como monos, “el mono ese del dibujo”, “el mono que sale en la tele”, estudiando escuchaba mucho “que se pare el mono” refiriéndose a algún trabajo.

También pienso en el mono como “uno”, “único”, “uno solo” es curioso cómo los significados de las palabras van uniendo los intereses “antiguos y nuevos” dentro de lo que voy trabajando.

En 2020 entré a un workshop titulado “espacios virtuales” donde el objetivo era el aprendizaje básico del software Unity, herramienta para crear espacios virtuales. Me fascina este tema desde hace tiempo, pero nunca había entrado a trabajar con ello. Este taller llegó en el momento justo para mí. El objetivo era que cada alumno realizara un espacio virtual propio con lo aprendido en el taller y yo siempre fui pensando en los monos, simios, gorilas. Quería hacer algo con ellos, monos virtuales. Me surge esta intriga por estos animales luego del siguiente pensamiento: Si el hombre viene del mono, ¿qué tal si es al revés y el mono viene del hombre? Esta teoría devolutiva o realmente evolutiva me comenzó a generar más ideas y a ver a los monos de otras maneras y posibilidades, pero ya sabía que quería hacer para este espacio virtual, una ciudad de monos, bajo la ley del mono viene del hombre.

Y fui realizando esta ciudad que se basa en el caos donde los edificios saltan, rotan y se desplazan, las calles están plagadas de diversos tipos de simios, de múltiples formas, tamaños y colores. Los anuncios y publicidades son más imágenes de monos sacados de internet. (anotación: los monos son de los animales más famosos en internet, en un sentido de “memes” estando primero los gatos.) Pero en esta ciudad con sus propias leyes físicas todo funciona (hasta cierto punto).

En este espacio virtual el espectador puede recorrer dentro de los límites del espacio. Todo lo que se escucha son los pasos del personaje en primera persona, la interacción es solo del espectador ante lo que se encuentra en el espacio virtual, no hay cosas que agarrar, objetivos por lograr, solo el punto inicial donde parte el movimiento y un grupo de monos te da la bienvenida a su ciudad, hasta el final que es cuando cierras el programa o plataforma donde ejecutes el espacio virtual. Estás a la deriva en una ciudad surreal, con sus propias reglas, habitantes quietos e historia inventada de una posibilidad científica de un universo alterno.





Humor y monos

Me interesa trabajar con el humor. Me gusta que mis trabajos tengan alguna gracia, un chiste, algo que llame la atención de forma graciosa. No puedo tratar temas altamente sensibles como la pena, el sufrimiento, el enojo o la rabia de una manera seria.

Si llego a hacerlo tendrán un guiño de humor que hará que parezca una ironía o sátira sobre el tema y difícilmente se dará un significado serio al receptor. Tampoco me agrada hacer cosas serías en un sentido sentimental, político o social.

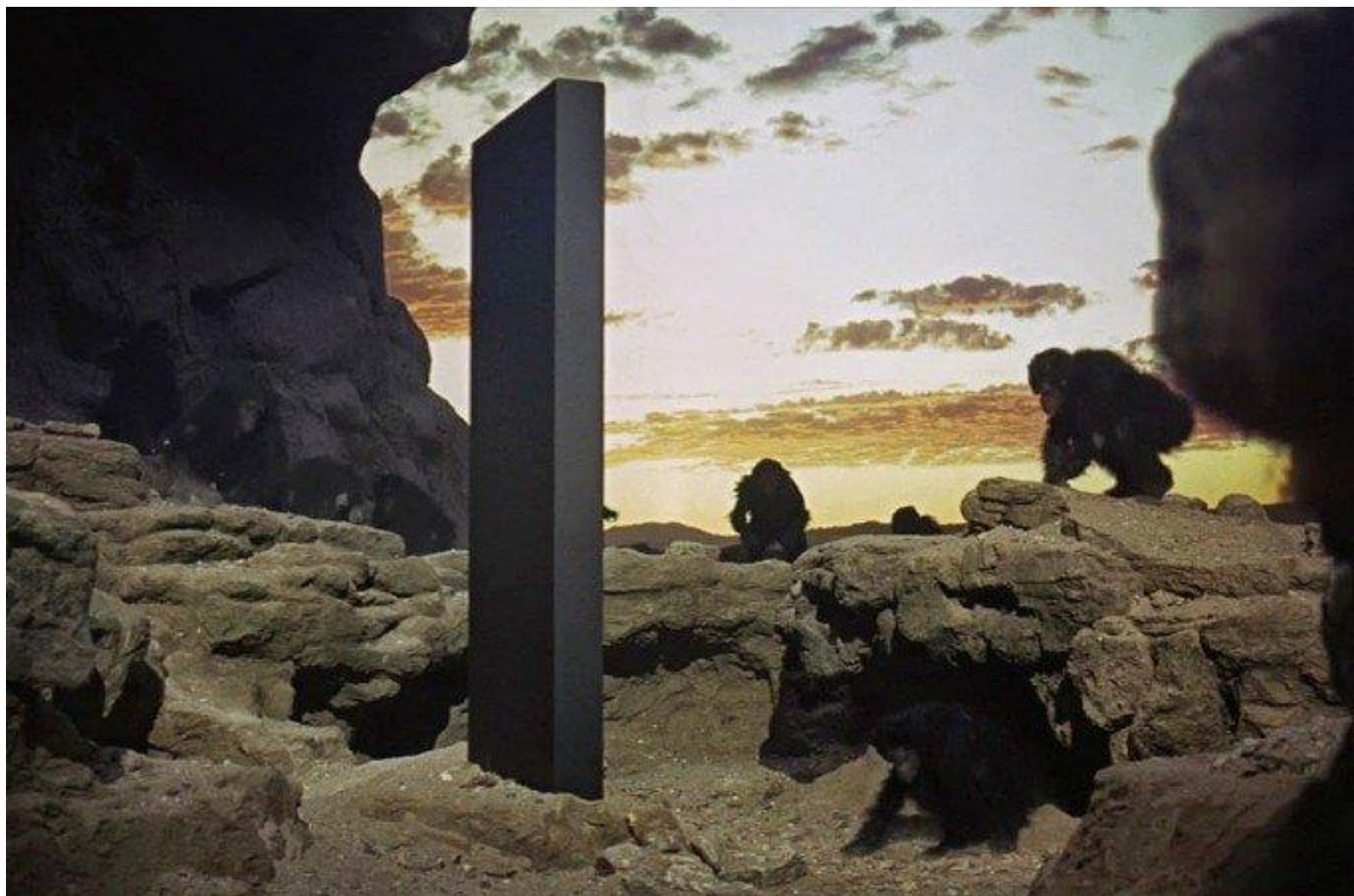
Mi trabajo parte de mi imaginación y en mi mente siempre hay humor, no soy una persona excesivamente alegre que va por la vida, pero sí puedo decir que ando de buen humor, por irónico que sea ya que siempre ando por la calle, serio, con cara de póker.

Mis trabajos de la universidad que más recuerdo tienen un grado de humor y otros que he ido encontrando en fotos y registros que había olvidado igualmente tienen algún chiste entre medio. No trato de contar chistes mediante mis obras, por lo menos no de los que te harán sacar carcajadas, pero sí me gusta que la gente los vea y diga qué buena, que chistosa, ¡ja!

Me gusta hacer lo que de mi imaginación sale y por lo general tiene sentido del humor.

Si ahora trabajo con monos quiero que el mono se vea chistoso, quiero que veas a un mono y no pienses en el animal que es, en la jungla o bosque que habitan o zoológico, quiero que sea vea un personaje humorístico que viene del mono animal. No una representación del animal mono, sino que una representación del mono en mi mente.

Me resulta encantador lo que les pasa a los monos en 2001 odisea en el espacio: son monos que dejan de serlo, en un “instante” luego de tocar el monolito pasan a ser un mono distinto, “superior” se transforman en hombre. Se ven como monos, siguen actuando como monos, pero no son monos. El avance cognitivo que les da mágicamente el monolito los transforma. Y después venimos nosotros, homo sapiens que se ve como humano, actúa como humano, ¿pero es humano? No sé, yo creo que vamos más como el mono de 2001 post monolito, pero al revés.

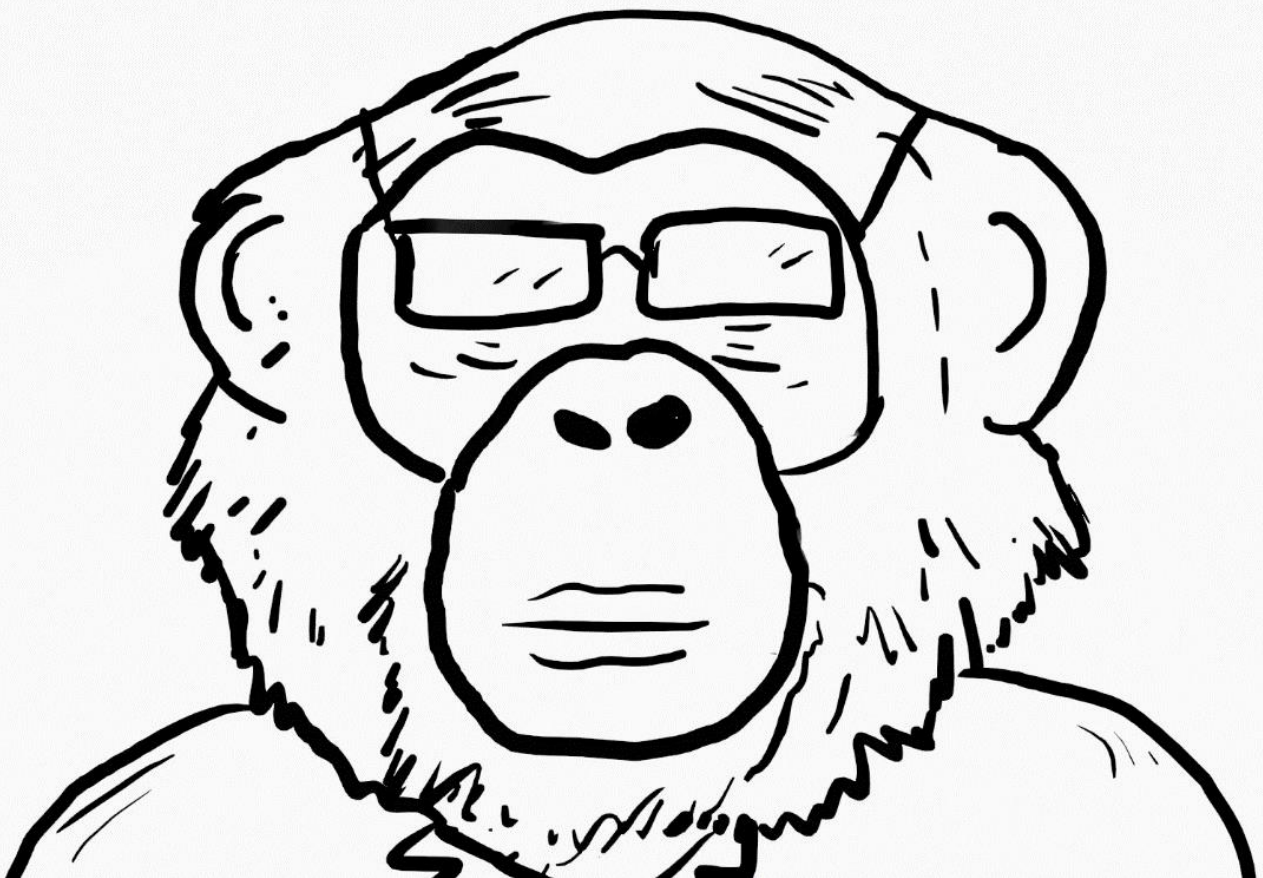


En mi cortometraje animado, trabajo el personaje de un mono (chimpancé) que se ve como mono, pero actúa como humano. Es el mono basado en el cuento de Kafka Informe para una academia, que traumatizado por una situación de captura su única manera de liberarse es dejando de ser mono y volverse humano. Pero yo tomo a este personaje y lo imagino luego de años, en que su fama de mono parlante ya pasó, se dedicó a enseñar en la universidad y ya lleva muchos años en eso. Está cansado de las clases monótonas, pero sigue con ello, los alumnos ya no tienen interés en su clase ni en él como profesor. Es por eso por lo que esté cortometraje muestra su última cátedra ya que luego de un ataque emocional, tiene su momento de furia y se desquita con su entorno. Para salir de su captividad como persona, profesor, como mono que es humano, deberá volver a ser mono y escapar.

Singerie

Se denomina singerie (en francés, «monería») a un género pictórico consistente en la representación de escenas protagonizadas por monos, generalmente con actitudes humanas.

Hace poco descubrí este concepto y me hace un sentido total a lo que he estado haciendo últimamente con los monos como personajes. Es muy chistoso e interesante como durante la historia la imagen del mono ha sido usada con distintos significados desde valores negativos debido a que representan los instintos más bajos y primarios del hombre, pero después se fue transformando en una imagen satírica y humorista, debido a las similitudes entre el ser humano y los simios. Da para pensar en cómo hoy son más aun un símbolo de humor por esta razón y como se han tornado en un ser de favoritismo en Internet pensando en el mono como memes, como imagen de risa y simpatía hacia ellos. Justamente veo que la singerie ha evolucionado a nuestros días para transformar la imagen de los simios a lo que es hoy, en la visualidad, son personajes que nos llaman la atención por sus similitudes a nosotros, nos vemos reflejados en ellos pensamos que de ahí venimos y que en el mundo de hoy hay un sentimiento de volver a ser como ellos.



Intereses personales

animación

Realicé un cortometraje animado en 2d, dibujado digitalmente. Luego de cuatro años de universidad terminaré presentando una animación, una de las principales razones por la cual entré a estudiar arte. Antes de entrar a la universidad pensaba en ir a otras carreras como cine, Ilustración, animación digital, pero con cada una me quedaba pensando en las otras, quería algo que me enseñara de todo un poco para poder desarrollar algo, ese algo vendrían a ser obras o las entregas de taller. Miraba artes visuales en las mallas curriculares y me dije esto debe ser, aquí es. En el primer semestre del primer año me di cuenta de que estaba en lo correcto, estaba donde quería y aprendiendo lo que deseaba, creatividad. Pasando por distintas formas de producción, las distintas técnicas y los distintos talleres centrales, todo me fue entregando algo esencial para poder desarrollar lo que estoy haciendo ahora. En primer año no me sentía capaz de realizar una animación, en los años siguientes fui realizando pequeños acercamientos a esto, con ejercicios o entregas. El año pasado uno de mis exámenes de taller fue un stop motion. Al empezar este año teniendo en mente la última obra para egresar tenía fija la idea del cortometraje animado, tenía la historia que quería contar y ya estaba entrando a un software digital para realizarla.

La animación, los dibujos animados, los monos animados han sido importante para mí porque toda mi vida los he visto, crecí viendo monos animados en la tv. Me di cuenta de que la gente a cierta edad dejaba de ver dibujos animados, se iban a los canales de deportes, noticias, música o películas. Yo me mantuve viendo animación, pase de caricaturas infantiles, luego para niños y después para adultos y ahora mezclo todas. Pero ahora es distinto es más fácil seguir viendo dibujos animados por la cantidad de espacios de streaming. Y la valoración actual de la animación tanto en el cine como en series. Las nuevas formas de producir animación que cada vez es más fácil el hacerlo uno mismo, los nuevos softwares el posible aprendizaje con internet, guías, videos hace que la animación prolifere, haya más animadores y más contenido.

Desde mi infancia que veo dibujos animados, pase por los canales discovery kids, nickelodeon, disney, foxkids y mi favorito cartoon network, ahora ya soy más de los servicios de streaming netflix, amazon prime y páginas dedicadas en internet. Comencé viendo programas infantiles, educativos, para niños, jóvenes y ahora para adultos, quizás vea dibujos para ancianos cuando sea viejo, aunque lo más

probable es que sean los mismos dibujos que veía cuando chico, pero ahí los vere con alta nostalgia.

Es interesante ir creciendo, viendo dibujos animados porque van cambiando los contenidos, los objetivos del programa, los chistes, tramas, etc. y pasa igualmente cuando uno ve con más edad cosas que veía cuando chico, empieza a entender cosas que antes se pasaban por alto, esto pasa mucho con chistes de doble sentido, que quienes hacen estas series animadas escabullen en los diálogos/imágenes. Con la animación para adultos ya es totalmente lo que dice, para adultos, los temas, chistes e imágenes son +18. Cuando chico vi más de una vez alguna serie para adulto, lo hacía bien tarde en la noche, horario permitido para transmitir, aguantando el sueño y bajando el volumen porque temía ser pillado viéndolas, me daban risa, entendía algunas cosas y otras no. también está el caso de series que veía y que eran para un público menor pero que al ver ahora me voy dando cuenta de imágenes bastante retorcidas y que ahora me hacen una reacción pero que cuando chico en lo más mínimo me extrañaban, Ren y Stimpy se me viene a la mente y Bob esponja.

Ahora veo de todo, para niños, jóvenes y adultos, pero ahora lo analizo y lo disfruto me quedo pensando en las imágenes, las composiciones, los colores, los diálogos, los diseños de personajes, los fondos y pienso en el proceso de creación, en la gente detrás de estas producciones y las ganas de hacer algo similar.

Animación e internet, mi experiencia.

Cuando fui descubriendo la animación en internet, que principalmente eran cortos enfocados en el humor, o videojuegos hechos con los mismos programas para animación digital. Fui descubriendo a personas que se dedicaban a esto y muchos tienen en común que venían de un lugar en común la página web newgrounds un sitio en que se enfocaba en la publicación de animaciones y videojuegos hechos por cualquier persona en internet, a quienes yo comienzo a seguir por su trabajo, se había hecho conocidos por hacer contenido en newgrounds. Cuando vi que eran simples jóvenes que a eso de sus 16-18 años descubren esta página comienzan a aprender a cómo hacer animaciones por cuenta propia y se dedican a subirlas a sus propios perfiles, esto me animo mucho a hacer lo mismo, pero me sentí desfasado temporalmente ya que todo esto partió entre el año 2000 a 2010 donde en el 2010 ya estaba ocurriendo una migración del sitio newgrounds a youtube por parte de los animadores más seguidos. Este desfase de tiempo lo digo en un sentido que mis intenciones de animar se parten más o menos al mismo tiempo que ocurre esta migración y pensaba porque no descubrí antes este lugar y estas personas para ir a la par con ellos. Es un poco tonto, pero fue así igualmente en ese entonces recuerdo haber experimentado con un programa muy sencillo para hacer animaciones con stick figures o monos de palo. Recuerdo haber hecho varios videos y pasarlos a mi celular y compartirlos con mis compañeros en el colegio, pero nunca pensé en subirlos a internet quizás de haber pensado en newgrounds y subirlos mi entrada a la animación en internet habría sido más temprana.



Hubo una migración de los artistas más seguidos en la plataforma newgrounds, hacia YouTube y esto provocó una ola de más popularidad en la animación, con los cambios en los algoritmos y los intereses de YouTube los animadores se vieron más incómodos con la plataforma ya que con estos cambios los videos animados, que por ser más cortos y subidos con menos frecuencia por sus creadores, ya que la animación es trabajo y tiempo, se veían menos recomendados para las personas en la página, los videos en promedio en YouTube duran 10 minutos que es el estándar hoy en día gracias al algoritmo que prefiere videos de mayor duración (que te mantienen más tiempo en la plataforma). Aun así, la animación en YouTube se ha sabido mantener y adaptar, los creadores se ven ayudados de otras plataformas principalmente de streaming en vivo y de crowdfunding, como patreon para así poder vivir de su arte. He ido conociendo varios artistas por estas plataformas, los sigo en sus varias redes sociales y estudio sus estilos y técnicas. Está el caso de un animador, TwistedGrim es su seudónimo digital, que luego de seguirlo por un buen tiempo, me enteré de que es chileno, aun no lo conozco en persona, pero si al conocer su caso de haber estudiado animación pero que se salió de la carrera por que sentía que sabia y se aprende más mediante internet y este creador es de los más conocidos y admirados dentro de los círculos de los animadores más antiguos y populares de internet. Hace muy poco me ha cautivado igualmente un youtuber animador de origen holandés llamado Cas Van de Pol, cuyas animaciones son principalmente parodias de películas animadas de Disney/DreamWorks, su estilo, su animación y como produce sus videos me llamo mucho la atención sobre todo porque en muchos de sus proyectos él es más el director y gestor de la animación ya que llama a otros artistas de internet, conocidos o no, para realizar las labores de storyboard, backgrounds, voces y animación. Esta movida de hacer animación, de dirigir y trabajar en conjunto con más gente mediante internet me fascina mucho. También puedo decir que uno de mis mayores referentes e inspiraciones para hacer animaciones es un artista y youtuber llamado Chris O'Neill conocido por su seudónimo de Internet Oney u OneyNG quien comenzó realizando contenido en Newgrounds. Tanto sus animaciones como sus tutoriales me han inspirado y ayudado a hacer mis propias creaciones, tanto en 2d como en 3d ya que utiliza el mismo software de modelado Blender. Descubrí este programa gracias a él al ver sus personajes y renders con un estilo muy propio que van en personajes muy bizarros y grotescos, pero con un estilo humorístico notable.

Ultimo proyecto en la escuela de Arte

Obra de grado Cortometraje animado

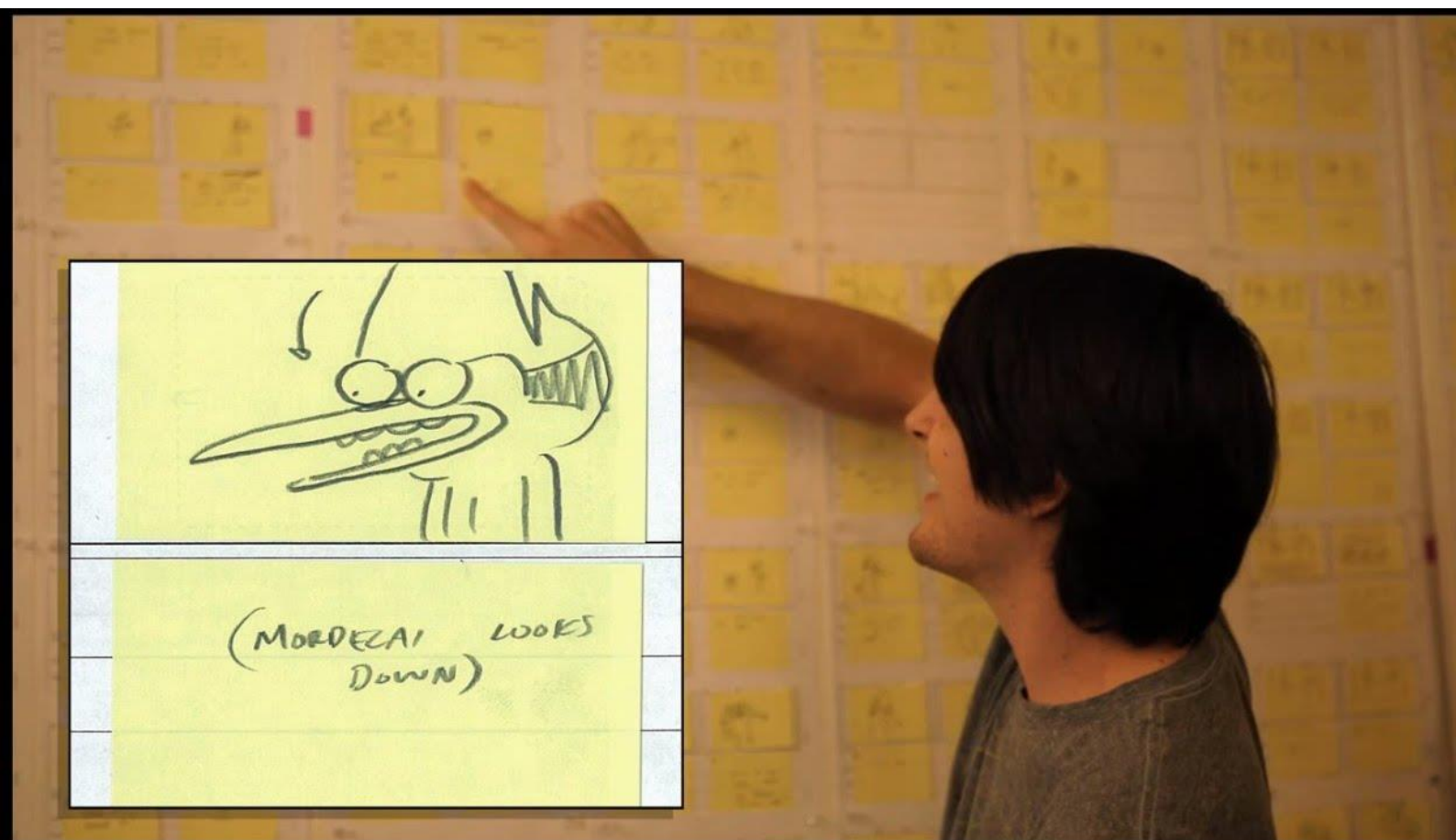
Mi cortometraje animado surge luego de leer informe para una academia de Franz Kafka donde me quede pegado con la imagen de un mono que habla, más específico un mono académico, un profesor. Formulé la historia alrededor de este personaje. Donde entramos a una universidad y al salón de clases de este profesor que es un mono, pero no hay sorpresa alguna por que este mono lleva años ahí. Su momento de fama paso hace tiempo, cuando lo descubrieron y estuvo en todos los medios, cuando comenzó sus clases el auditorio se llenaba hasta más de su capacidad por el interés en él como profesor y como mono parlante. Pero entrando a su clase hoy llegamos a un salón casi vacío un puñado de alumnos que van a su clase porque no tienen nada mejor que hacer o tomaron esa catedra porque no les quedaba otra. El profesor ante esto es indiferente, ya se acostumbró, años haciendo lo mismo y sigue ahí, antes era por enseñar ahora es por un pago a fin de mes. El sigue con su clase o por lo menos lo intenta, pero se ve interrumpido por un grupo de alumnos metiendo ruido, el trata de llamar su atención y silencio, pero ellos lo ignoran. El profesor mono trata igualmente de comenzar su clase, pero le llama la atención un alumno que se acerca a su escritorio y deja algo sobre él. El profesor piensa que es un regalo y le sonríe, pero al ver lo que dejaron en su escritorio su cara se pone seria, es un plátano el cual se queda mirando fijamente luego mira al grupo de alumnos molestos y ve como se ríen de él, fue obra de ellos y entiende que era una burla a él como mono, pensando que era el clásico gesto de la manzana que un alumno lleva a su profesor, pero en verdad era el de una banana para el chimpancé del zoológico. Este hecho provoca un flashback donde vemos como era la vida del profesor antes de ser un mono parlante, estaba tranquilo sin que nadie lo molestara sentado en la jungla, con un plátano en la mano a punto de comérselo, vemos la imagen de un cazador con su arma y... ¡Bang!, se escucha un balazo, vemos al mono en el piso inconsciente. Pasamos a ver un barco pesquero responsable de su captura, lo encerraron en una jaula, escuchamos las voces de personas alrededor en el entorno, un marinero en particular le da una botella de vino y como por arte de magia comienza a hablar. El mono dice hola, el marinero se sorprende y comienza a darle libros y un par de lentes simbolizando su comienzo al aprendizaje. Esta historia de origen es una referencia al mono de Kafka el cual tiene un origen similar donde es capturado, sacado de su ambiente natural, donde para ser libre de su captura decide dejar de ser mono y comenzar a ser hombre, partiendo por aprender a tomar vino y luego aprender a hablar. Después vemos al mono recibir un diploma producto de sus estudios y como es alabado con aplausos por ello. Volviendo del flashback vemos al profesor con la mirada fija en el horizonte luego de recordar, aquí es cuando se quiebra y tal como lo hizo para liberarse de sus captores volviéndose hombre, para liberarse de su cotidiano monótono y

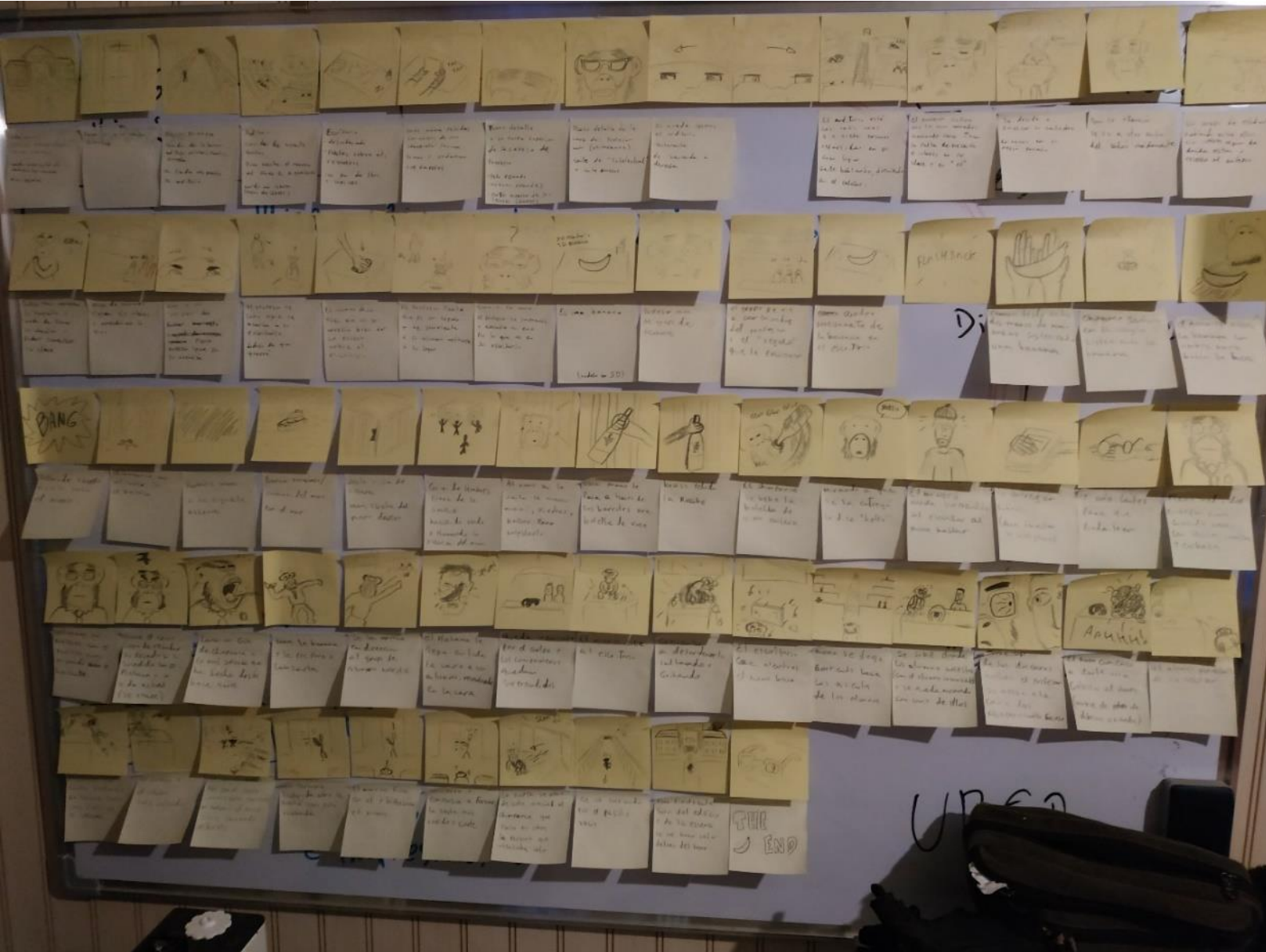
cansado, decide volver a ser mono. El profesor lanza un grito de chimpancé furioso como nunca lo había hecho desde hace años, agarra la banana y se la lanza con todas sus fuerzas a un estudiante del grupo que se burló de él, le llega con tal fuerza que la fruta se destroza en su cara y él queda inconsciente. El chimpancé se dirige a los asientos del auditorio y se sube a la mesa de otro alumno lo mira fijamente con odio y comienza a darle una paliza, luego se va donde un alumno que estuvo todo el tiempo mirando su teléfono y salta sobre él para golpearlo, pasamos a una escena de violencia entre la mano del mono tirando del pelo de una alumna. Vemos como se formó un caos en el auditorio con gritos y gente corriendo, siendo perseguida por el mono, es ahí que se dan cuenta que estuvieron encerrados en un salón con un chimpancé todo este tiempo. Pasamos a ver como un alumno intenta abrir la puerta principal, pero ésta está atascada, el mono se da cuenta y el alumno asustado intenta abrirla con aun más desesperación. Vemos por el otro lado como la puerta se abre de golpe gracias al mono que empuja al alumno, lo deja en el suelo y él logra escapar, corre por el pasillo y sale por la puerta principal del edificio del cual vemos salir humo desde el fondo, el mono sale de la escena y fin.

Como se hizo

Mi proceso con esta obra ha sido muy nuevo y gratificante en cada paso que he tomado. comencé con storyboard de la historia, los storyboards son de los procesos que más me han llamado la atención en la producción de series o películas muchas veces me ha gustado más el storyboard que el producto final, es cosa de ver los storyboards de starwars. La banda gorillaz para su álbum plastic beach de 2010 lanzaron una serie de videos que seguían una historia narrativa junto con sus respectivas canciones, videos animados de los miembros de la banda, pero el ultimo video que cerraba esta narrativa quedo inconcluso dejando solo el storyboard el cual se tomó y junto igualmente con la canción, entendiendo la historia, pero dejando con

ganas de haber visto eso animado. Hasta que un artista decide por cuenta propia animar este video basándose en el storyboard trabajando así por 6 años mientras tenía tiempo libre y logró completar esa obra siguiendo el mismo estilo y calidad de los videos oficiales y siendo reconocido por tanto fans como la banda misma. también tengo una fascinación con los storyboards de J.G Quintel creador de la serie “Un show más” del canal cartoon network, quien hacia cada panel de escenas en sticky notes, para el pitch de la serie se presentaron paneles con estos sticky notes donde J.G quien hace la voz de uno de los personajes principales, va contando el capítulo escena por escena.





Es esta manera de hacer un storyboard que planteé hacer y así llené una pizarra blanca con un storyboard en sticky notes algo que de por sí se vuelve una obra más, es muy bonito verlo así desplegado parte por parte que en hojas comunes. Lo siguiente fue digitalizar este storyboard papel por papel. Posteriormente a partir de cada imagen, hice el dibujo digital, completando el storyboard en digital viene la primera animación, simple y sin mucho detalle para poder entender la composición inicio, desarrollo, clímax, final.

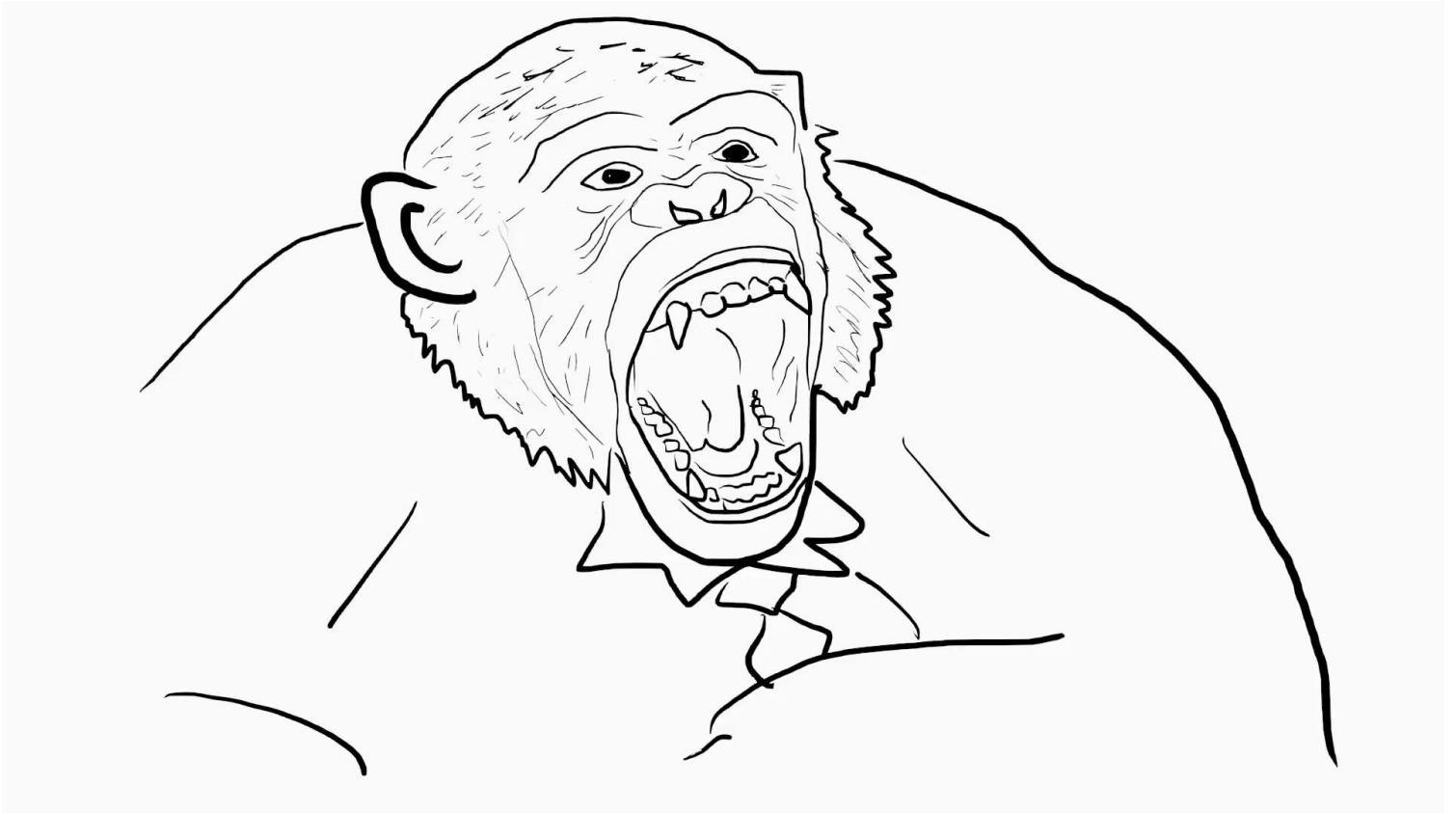
Teniendo esto y habiendo presentado, sigue el proceso de ir modificando cada escena, dibujando las de nuevo ya con más detalles y cuidado para tener el resultado final, junto con esto viene el proceso de edición juntando cada escena y añadiendo el sonido.

Mi proceso de animación lo comparo con la construcción de una casa. Primero los planos (storyboard), después los primeros cimientos, piso, paredes levantadas (digitalización, dibujo digital del storyboard), después viene el hacer la red de agua, electricidad, cubrir las paredes, poner puertas y ventanas y colocar el piso que la casa ya tomó forma por dentro y este casi habitable (primer animación y avance posterior de ésta escena por escena) y ya cuando este todo listo llegan los muebles, la cocina, baño, camas etc. (sonidos + últimos retoques, detalles de la animación final) y tenemos la casa/cortometraje animado.

En todo este proceso junto con cada presentación de avances y feedback de los profesores, le ha ido provocando variaciones a la historia original, obviamente, el ir viendo cada vez como va quedando, que se me ocurran o sugieran nuevas cosas, etc. El punto es que el objetivo de este proceso es ir construyendo de a poco armando por partes el resultado final, no podía llegar y dibujar/animar de 0 necesitaba esta planeación, porque es el estándar de cómo se hacen estas cosas y por qué lo deseaba hacer así, vivir este proceso.

Esta animación es digital, en un momento pensé hacerla análoga inspirándome nuevamente en JG Quintel cuyo proyecto final estudiando artes fue una animación titulada 2 in the AM PM, historia en la cual nos presentará el diseño de 2 personajes que vendrían a ser parte de la serie animada que produjo en cartoon network. Pero decidí hacerla digital por el manejo que tengo con el software de modelado 3d Blender, que tiene también un apartado para animación 2d, tenía ganas de usar esa opción del software y usar igualmente mi tableta gráfica que me regaló Cristóbal Cea con quien hice la pasantía en la universidad y quien fue gran fuente de aprendizaje del programa blender y sobre artes visuales por su puesto.

Tenía las ganas de trabajar, las herramientas, la historia y el modo de producción y comencé el segundo semestre trabajando en este proyecto que ha sido "The last class" este cortometraje animado de un chimpancé, docente universitario que tiene un día de furia en lo que sería su última clase.



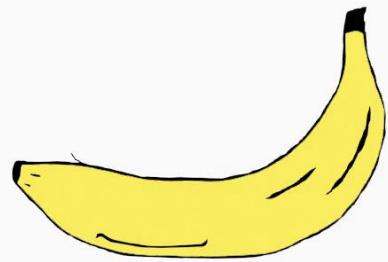
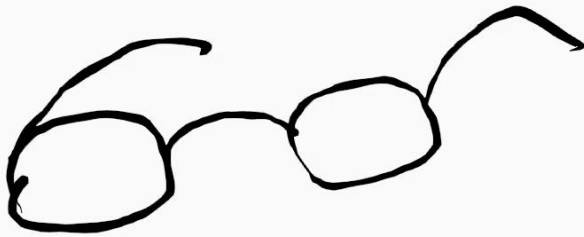
Conclusión

Post presentación de la obra en la muestra Taller de Grado 2022

Completando una etapa y comenzando otra, durante los días que el mi corto fue presentado en la U, se me vinieron varios pensamientos en torno a este trabajo. El lugar donde se presentó, el auditorio de la universidad espacio muy acordé ya que la animación transcurre en un auditorio igual. El hecho que se llame last class y sea mi último proyecto de universidad el haberlo presentando de los últimos el día de la exposición, para los profesores que iban recorriendo las obras y que, en este primer día de mostrar la obra en su primera presentación con público, al terminar el vídeo los aplausos posteriores y las reacciones mientras la gente lo veía fue algo sensacional. El que este personaje del mono profesor tomado del mono de Kafka, sea un reflejo de mis profesores en algunas ocasiones o el cómo me pondría en sus zapatos. El feedback que me dio la comisión de profesores el día de examen fue interesante que uno de ellos dijera algo clave que yo quería, pero no sabía hasta escucharlo o más bien lo tenía oculto y fue que esta persona al ver el vídeo quedó con "hambre" en un sentido de ver más, que pasa con el personaje y es justamente la sensación con la que parto para generar esta historia y este cortometraje. El querer saber cómo continúa la historia de un. Personaje de una obra ya "concluida", en este caso el mono de Kafka que habla y relata su historia a una academia, yo quedé pensando que sería de ese mono luego de ese informe, se dedicó a hacer clases me dije y fue muy famoso por varios años, sus clases eran las con mayor asistencia y solitas en la universidad pero llegó un momento en que paso de ser la atracción del mono profesor y paso a ser solo un profesor dictando una clase más, su fama pasó y pasamos a verlo en el último momento de su carrera. Ese sentimiento se hambre que provoca los fanfiction, los fandom y toda la cultura en torno a alguna obra, literaria, película, serie o cualquier cosa que se vuelva de culto. cuando recién comencé a plantearme esta historia visualizaba al mono escapando de la universidad y luego recorrer la ciudad provocando caos por dónde pasaba y llegar a un escenario como el planeta de los simios (las versiones más nuevas) donde el mono trata de liberar a más de su especie y a más compañeros animales cautivos. Pero reduje esta historia a la primera parte y lo que se quedó en el cortometraje, su clase en la universidad, su backstory y el momento de caos en qué busca libertad.

Es importante para mí en la animación, esto de querer ver más, que continúe, que sea serializado. Que haya más capítulos tal como los tienen las series que más he visto y me gustan porque deseo hacer eso. Pero es verdad también que todo debe concluir, pero esto no quiere decir que otro no pueda continuar desde su punto de vista, tal como lo hice con la historia que imaginé y animé en este cortometraje.

THE END



Bibliografía

1. Altamirano, Carlos. (2021) Unas fotografías, Editorial UDP. Chile
2. Aceptaciones de la palabra Mono Diccionario de la lengua española
3. Real Academia Española. <https://dle.rae.es/mono>
4. J.G. Quintel Pitches "The Power" Episode of Regular Show
5. https://www.youtube.com/watch?v=eAMMQ9Gwbaw&ab_channel=JairekHenry
6. Gorillaz - Rhinestone Eyes [Storyboard Film] (Official Music Video)
7. https://www.youtube.com/watch?v=yYDMAexVHic&ab_channel=Gorillaz
8. <https://www.youtube.com/c/TwistedGrimTV/about>
9. <https://www.youtube.com/c/OneyNG/featured>
10. <https://www.youtube.com/user/CAS>
11. <https://www.sartle.com/artwork/it-is-very-queer-isnt-it-james-henry-beard>
12. <https://es.wikipedia.org/wiki/Singerie>

Índice de Imágenes

Carta de título de mi cortometraje animado “The Last Class”.....	pág.2
fotografía de impresión en 3d	pág.4
Render del modelo que hice para imprimir en 3d.....	pág.4
fotografía de mi obra “Distanciamiento”. 2020.....	pág.6
fotografía de mi obra “secuencia de puños”	pág.7
fotografía de mi obra “péndulo de puños”.....	pág.7
Screenshot de espacio virtual “city monkey”.....	pág.10
Render de modelo 3d “banana” de mi autoría.....	pág.11
Escena de la película “2001: odisea en el espacio”.....	pág.13
Pintura “It Is Very Queer, Isn't It?” James Henry Beard.1885.....	pág.15
Escena de mi cortometraje “The Last Class”.....	pág.15
Logo y personajes de series de Cartoon Network.....	pág.18
Logo pagina web Newgrounds.....	pág.19
Escena de storyboard del videoclip de “Rhinestone eyes” de Gorrillaz.....	pág.24
J.G Quintel Haciendo su Pitch de la serie animada “Un show más”.....	pág.24
fotografía del storyboard que realicé para mi cortometraje.....	pág.25
Escena de mi cortometraje “The Last Class”	pág.27
Escena de mi cortometraje “The Last Class”	pág.27
Carta de final de mi cortometraje “The Last Class”	pág.28