

## “No vayas a la luz”

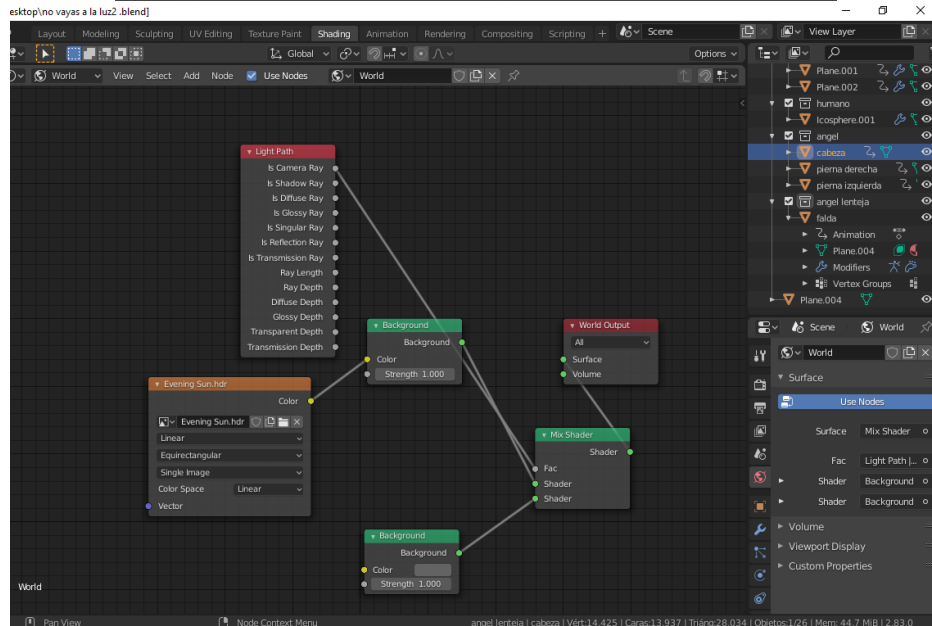
Link Holgué:

<https://alexisiniestra.hotglue.me/>

## Bitácora (Evidencias)

Se investigo acerca de la creación de texturas procedurales con las cuales la animación puede ser más dinámica.

<https://www.youtube.com/watch?v=qF3TYBFgwUg>

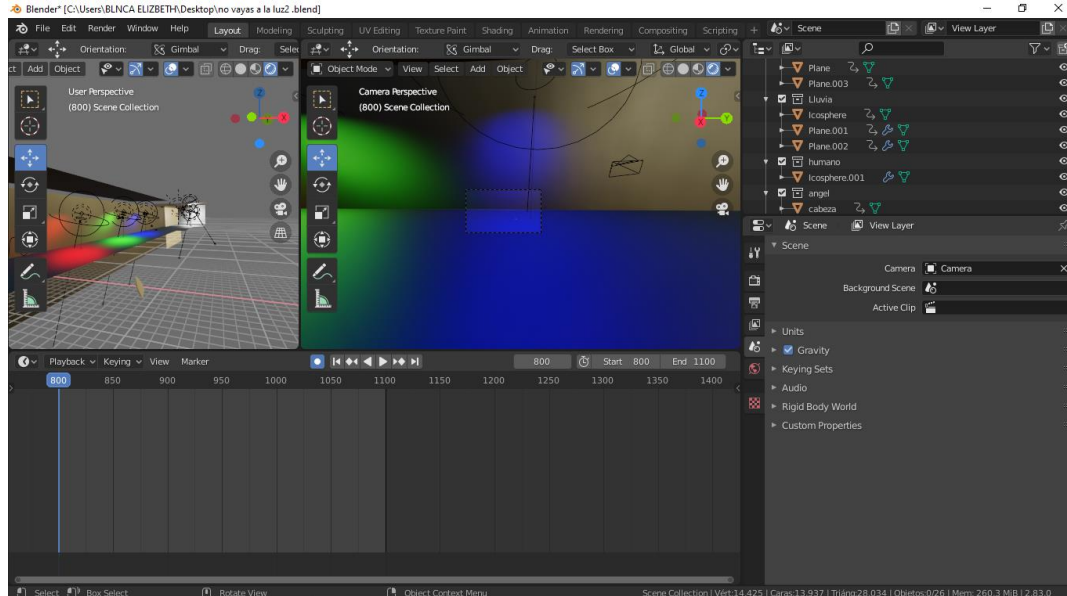


Se investigo acerca de formas de edición de videos

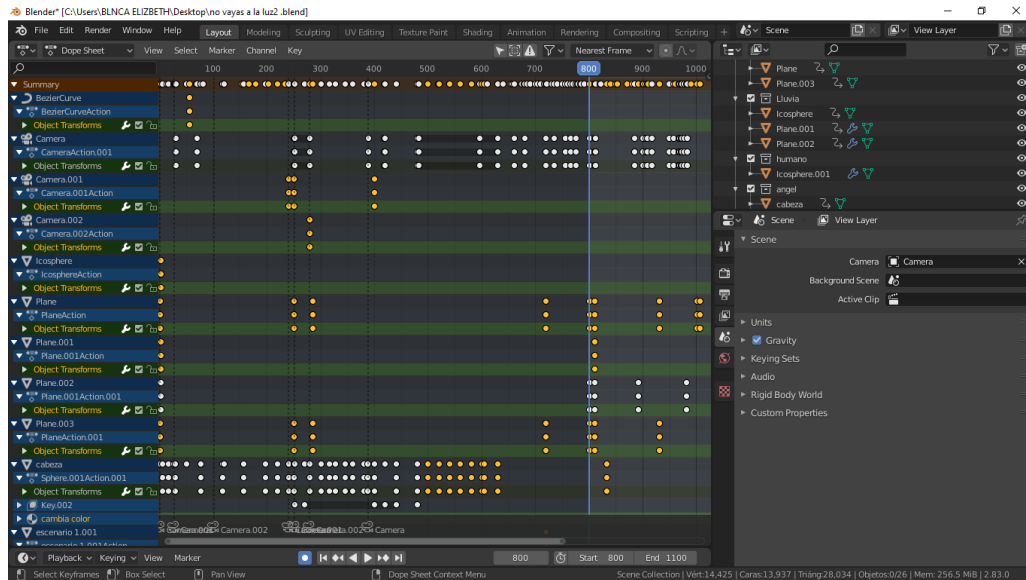


Se realizó la intro en stop motion usando plastilina verde para su futura edición

Se realizaron los personajes, los escenarios y las luces son 1160 frames en total 60 del intro y 1100 de la animación.



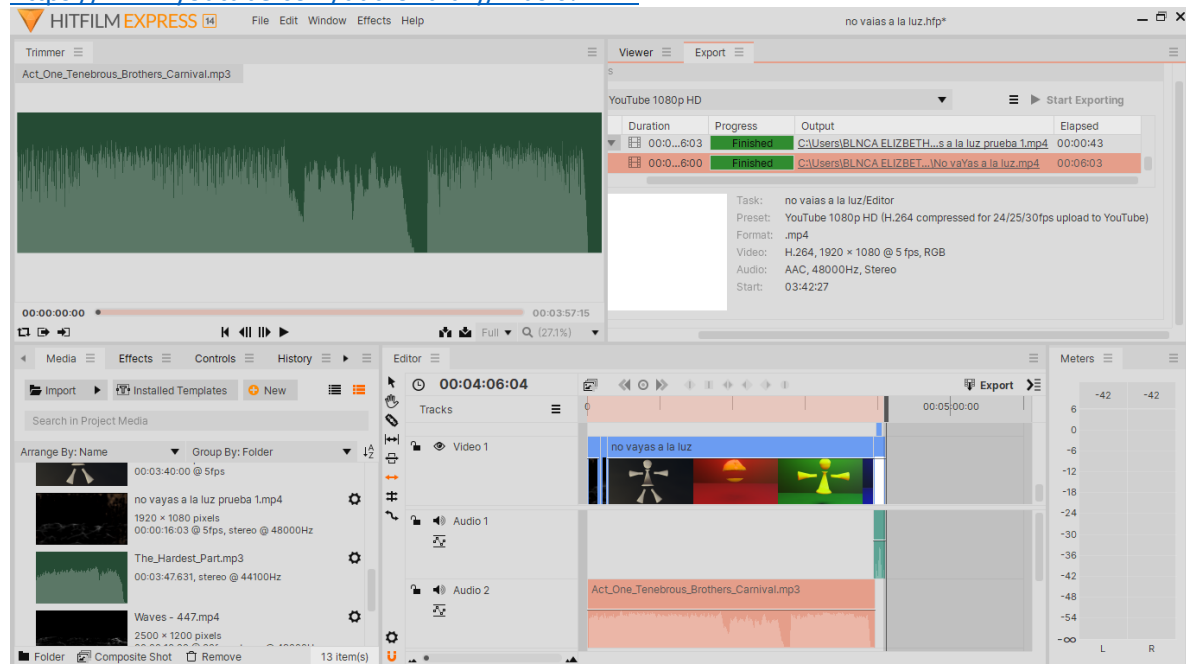
Se investigó sobre cómo se realizan diversos tipos de animaciones en este caso encontré que se pueden realizar por medio de armature y shape keys



Se encontraron paginas con música libre de derechos de autor como artlist.io y YouTube library para películas

<https://artlist.io/>

<https://www.youtube.com/audiolibrary/music?nv=1>



Se realizó la composición y la edición del video

Se ocupó la canción

*Act One - Tenebrous Brothers Carnival* de Kevin MacLeod está sujeta a una licencia de Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Fuente: <http://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=USUAN1100643>

Artista: <http://incompetech.com/>

## Metas planteadas

Aprender a manejar mejor los programas que se ocupen.

- Conocer más films open source.
- Conocer más programas open source para el apoyo del film.
- Aprender más sobre la animación dirigida al cine.
- Generar un proyecto audiovisual con una historia poco común y con elementos experimentales.
- Mejorar habilidades en el modelado y animación 3d.

## Metas realizadas

Considero que fui capaz de mejorar mis habilidades, en el modelado, sobre todo conocimiento en la animación 3D

Considero que se logró crear una historia poco común

Aprendí mas sobre la animación digital encontré varios artistas digitales en Instagram

Conocí otros films open source, pero no eran animados, aunque me dieron algunas ideas

[https://en.wikipedia.org/wiki/Sita\\_Sings\\_the\\_Blues](https://en.wikipedia.org/wiki/Sita_Sings_the_Blues)  
<http://stationtostation.com/30-day-film>  
<https://www.dougaitkenworkshop.com/galleries>

Se creó un proyecto audio visual con elementos experimentales utilizando herramientas procedurales, utilizando programas como blender y hitfilmstudio.

Se utilizaron audio, imágenes o videos libre de derechos de autor.

## La importancia del proyecto

No vayas a la luz, es un open film con una duración aproximada de 4 minutos incluyendo intro y créditos, la historia cuenta con 2 personajes la luz y el ser, en donde el ser despierta confundido del lugar oscuro donde se encuentra, el cual debe pasar por 3 luces para llegar al final del camino. Cuando se dice no vayas a la luz se hace referencia a una persona para que no se rinda a desistir por la vida. Las 3 luces son las transiciones por las que una persona que se quiere suicidar puede pasar como el no reconocerse, la felicidad que sube y baja, y por último la soledad que permite tomar la decisión de dejar el mundo. La ultima luz espero que represente mi esperanza, que después de esa terrible decisión existe una reencarnación para que la persona que vuelva al mundo lo disfrute más.

Las luces rojo, verde y azul son así debido a lo que quiero representar al principio se encuentra en una luz roja en donde se deforma el ser, posteriormente una luz verde que lo jala hacia arriba referencia a algunas naves alienígenas, donde busco representar la felicidad falsa o momentánea, y por último la luz azul percibe la soledad en la que se encuentra el ser, siendo así la luz, con la cual decide si reencarna o se queda en sus sentimientos.

Originalmente se tenía en mente que contara con una extraña conexión en el ombligo que hiciera referencia a un cordón umbilical dirigida hacia una luz blanca, donde la luz muestra el camino hacia la reencarnación y la luz no permite ser alcanzada hasta que sea el momento de tomar la decisión. En donde mientras trata de alcanzar la luz llega a sentir palabras, de aliento como esfuérzate, no te rindas en la vida, te esperamos, te escucho, te queremos. Después de escuchar esas palabras la luz se hace más grande haciéndose alcanzable, el ser tiene la oportunidad de decidir seguir su conexión e ir a la luz o quedarse generando nuevos sentimientos, pero por cuestiones de tiempo se tuvo que descartar la opción.

Cuando el ser se decide la luz lo rodea, y empieza a escucharse el ruido de un bebe de este modo quiero dar la idea de la interpretación, ya sea del renacimiento, o del proceso de parto de un ser, ya que lo primero que vemos al nacer es una luz. Este film fue realizado con blender y hitfilm studio con música de la librería de youtube.

Sobre la historia si bien el titulo indica que se hablara sobre la muerte al ser una frase conocida igual, se hace con el objeto de que se pueda apreciar algunas situaciones que pueden vincularse con esta idea de la muerte, se toca un tema del cual no se sabe demasiado, ya que la muerte es un misterio que se vive en la naturaleza, y la mayoría de personas juegan con ella, por ejemplo hay niños que juegan con la muerte al momento de hacer un juego de espadas buscando normalizarla, creo que es un tema del cual hay que hablar, para normalizar, ya que la tristeza que causa la partida de un ser querido por cualquier razón, al hablar más del tema, nos puede ayudar a aliviar el sufrimiento, más rápido asimilando lo sucedido, aunque también cuando el ser decide irse a la luz se puede pensar en la decisión de ya no querer vivir siendo otro tema por el cual se puede discutir.

Para mí la historia se puede extender aún más y me agrada que pueda tener distintas respuestas no solo la de la reencarnación, sino también la de traer a un ser al mundo o la de la decisión de dejar de vivir, que como ya lo he dicho pueden ser temas de debate.

El proyecto resulta importante para mi debido a lo mucho que me ayuda a entender que hay detrás de lo que me gusta ver, que es la animación, además de ayudarme a crear historias que he tenido en mente desde hace mucho tiempo o que me dan ganas de mostrar y por diversas razones no he podido plasmarlas en algo.

Gracias al proyecto puedo hacer algo que me gusta además de entender la complejidad en la animación, debido a que en la práctica uno se percató de los contratiempos que se puede tener y las áreas de oportunidad en los diversos campos que tiene la animación 3d, como lo es la iluminación, la animación, el modelado, el diseño de personajes, el diseño de escenarios, el audio, la narrativa, la edición y la composición.

Con el proyecto aprendí a organizar mejor mis ideas y encontré una comunidad muy grande de aprendizaje sobre la animación 3D en blender, además de herramientas para la edición de videos, lo cual me ayudara a lo largo de mi carrera universitaria para futuros proyectos.