



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



DISEÑO DE ANIMACIÓN EN COLOMBIA 2010-2017

Una poética en Desarrollo

Doctor Jesús Alejandro Guzmán Ramírez

Director de tesis: Doctor Sergio Hernán Sierra Monsalve, Doctor Marcelo Dematei

Línea de investigación: Diseño y desarrollo de productos interactivos

Introducción

La presente tesis parte de la preocupación con respecto a las dificultades y limitaciones en la producción y en las posibilidades e intenciones de desarrollo que se presentan en Colombia en los últimos años en el campo de la animación, evidenciadas y experimentadas de manera directa a través del ejercicio inmersivo que he tenido desde hace más de una década y media como animador y como docente del área. Esta preocupación comenzó a germinar en la segunda mitad de la década de los 90 a partir del acercamiento derivado de clases con programas de computador como Strata o Director dentro de la carrera de Diseño Visual en la Universidad de Caldas. La dificultad para acceder a capacitación de mayor nivel, así como a la tecnología necesaria para hacer eficiente el proceso de animar fueron una constante en mi ejercicio profesional a inicios del siglo XXI, situación que compartía con la mayoría de mis colegas.

La experiencia por un lado, como docente universitario a partir del año 2003 en diferentes universidades y programas de diseño industrial, visual y gráfico, en asignaturas relacionadas con los sistemas tridimensionales, la multimedia y la expresión gráfica en ciudades como Manizales, Pereira y Bogotá, sumado, por otro lado, al haber sido parte de procesos de desarrollo de producción animada, y, finalmente los estudios desarrollados en el exterior en el área de la animación 3D y configuración de personajes, me permiten tener un contexto sectorial a partir del cual se evidencia el contraste de las lógicas y procedimientos que se



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



imparten en las academias con las cuales he tenido contacto a nivel nacional. Es por esto por lo que se genera un profundo cuestionamiento sobre las dinámicas que se emplean en las diferentes empresas y estudios en el país, en relación con los productos generados, versus, las intenciones iniciales reales que tenían los realizadores.

Para dimensionar los alcances de la investigación, se determinan, en primer lugar unos marcos históricos propios de los momentos en los que se da una validación institucional a la producción animada en Colombia y, en segundo lugar, se establece como soporte de la investigación las construcciones teóricas que han surgido en las últimas décadas sobre el fenómeno animado. En cuanto al objeto de estudio, se buscó una aproximación metodológica a partir del constructivismo propuesto por Bruno Latour desde la nueva sociología de la ciencia, que parte del entendimiento de la investigación sobre el diseño (Findeli, Brouillet, Martin, Moineau, & Tarrago, 2008, pp. 70-72). De igual manera, se utiliza la Teoría del Actor-Red (Latour, 2008, pp. 249-366) como una aproximación sociológica para el análisis de la realidad, articulada al diseño de investigación cualitativa de la teoría fundamentada para el análisis de datos a partir del método comparativo constante y el muestreo teórico que le son propios (Cuñat Giménez, 2007, p. 2; G. D. La Torre et al., 2004, pp. 6-14). Lo anterior busca comprender el problema no desde supuestos y prejuicios personales, sino desde las realidades de quienes hacen parte de la consolidación del sector de la animación en Colombia, con lo que se busca plantear un documento que retrate de la manera más fiel posible la idea de animación que se tiene en el país, que sirva para posteriormente identificar las rutas que se trazan para la emergencia de una posible industria animada colombiana.