

Lo Coloco

Films

en vivo en la UAM-X

Daniel Juárez Gregor
Diseño de la Comunicación Gráfica

colocofilms.com

D.R. © Lo Coloco Films, S.A. de C.V. México, 2010.

Imágenes tomadas de la película *Ana*.

NEn la UAM Xochimilco se presentó Lo Coloco Films, el pasado 13 de junio del 2011, en el auditorio Tania Larrauri, evento que estuvo muy concurrido. Apoyados por Martha Isabel Flores Ávalos, coordinadora de la Carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica, se llevó a cabo esta actividad, donde se presentaron Pablo Baksht (productor), Alejandro Solórzano (director de producción) y Oscar Juárez (director técnico) como conferencistas.

Pablo Baksht presentó el proyecto *Ana*, que surgió a partir de un buen guión de Daniel Emil, y en la búsqueda de director se encontró con Carlos Carrera, con quien habría trabajado en *El héroe*, ganador de la Palma de Oro al mejor cortometraje en el festival de Cannes de 1994.

El productor presentó una serie de imágenes de los bocetos para la película, en la que participaron diferentes artistas. también mostró parte de los cinco mil dibujos que hizo Carlos Carrera para ésta.

Mencionó que se ha logrado bajar el costo de la película de 10 millones de dólares a casi seis millones gracias al uso de un nuevo software. De cualquier modo, es una película muy barata

en comparación con otras producciones con las que se intenta competir en el ámbito internacional, llámese Pixar y Dreamworks. Sin embargo, para México sigue siendo una película cara, no obstante ha provocado muchas expectativas por parte de los sectores tanto privado como público, ya que le está tocando abrir brecha, como en su momento le tocó a *El héroe*. Ha sido un trabajo arduo desde 2005 a la fecha y esperan terminarla en 2013.

Parte del atractivo de la conferencia fue que se mostró una escena casi terminada del film, que se seguirá trabajando con el software Bakery Relight™ de iluminación; así como Zbrush® software para esculpir polígonos y MARI para pintar directamente sobre modelos 3D, junto con otro programa para diseñar ciudades. Además de esa escena nos presentaron diferentes pruebas: desde animatic y diseño de los 80 personajes hasta el diseño de la ciudad. Como mencionó Óscar Juárez: “Todo se diseña, nada se hace automáticamente”. Se hace todo en proporciones tomando como base a Ana, personaje principal de la película, para los siguientes personajes y elementos que constituirán la película.

Me pareció muy interesante e importante ver la reacción de los asistentes cuando se pre-



Autodesk® **Softimage**® 2012

Creativity Decoded.

Autodesk Softimage 2012 software delivers innovative new creative toolsets enhanced interoperability, and tools that embrace emerging technology trends.

Softimage ICE gave us the bandwidth to include a lot of effects and magic, allowing us to deliver a level of quality that exceeded initial expectations. After building our ICE trees and toolsets we were able to easily customize and add effects to shots in an extremely labor-efficient way.



Ana. Image courtesy of Lo Coloco Films, SA de CV.

guntó qué computadoras utilizaban: a lo que Oscar respondió que se usaban PC con plataforma Windows® y Linux. Al ver la expresión en los rostros y escuchar los murmullos, él continuó diciendo que no hay que dejarse llevar por lo que dicen que es lo mejor o por lo que está de moda: si algo te funciona, eso es lo que usas. Otro ejemplo es que, contrario a lo que muchos piensan, utilizan Softimage® en vez de Maya®, ambos de Autodesk®. Lo que les valió ser la imagen de Softimage® 2012.¹

1. <http://la.by/netcatfiles/doc/softimage2012whatsnew-brochureus.pdf>





Boceto de Ana.

Referencias

- <http://www.thefoundry.co.uk/products/mari/> MARI
- <http://www.pixologic.es/caracteristicas.php?desc=overview> Zbrush®
- <http://www.bakery3d.com/overview/> Bakery Relight™
- <http://www.locolocofilms.com/qwWZ>
- <http://www.facebook.com/BrunoFilmANA>
- TOMA Revista Mexicana de Cine*, edición especial: Ilusiones que se mueven, un vistazo al arte de la animación. Año 2, número 10, mayo-junio, 2010.
- <http://vimeo.com/17104537> Carlos Carrera Master Talk at Metro Screen

Alejandro Solórzano, director de producción, explicó la importancia de seguir el proceso de animación, basados siempre en el trabajo hecho por Carlos Carrera y supervisados por él, ya que es muy difícil cambiar algo ya hecho, desde el guión, el storyboard, animatic o story reel, hasta el diseño de personajes. Además de eso, encargarse de conseguir el dinero para que la producción de la película avance. Mencionó que en un principio el motivo principal para hacer la película era el dinero y generar una ganancia económica.

Por su parte Óscar Juárez explicó que si se quiere lograr un buen resultado, no se puede buscar únicamente el beneficio económico, pues así no se llegará a ningún lado.

Seguir un riguroso y estricto orden es lo que garantiza que las cosas se hagan como se deben hacer, evitando costos de producción innecesarios.

Actualmente la película se encuentra en desarrollo, con avance de más del 30 por ciento; es difícil decir cuánto falta exactamente, pues una película no se construye linealmente, sino en varias fases al mismo tiempo o en diferente orden, por ejemplo, si ya se tienen todos los personajes, ahora sólo falta animarlos.

Hablaron de la necesidad de especializarse. Si bien es bueno saber hacer de todo (animación, modelado, iluminación y coloreado), es mejor tener un área de especialización. Un proyecto de este tipo –dicen– requiere de mucha gente; en este momento están trabajando cerca de 35 personas, y esperan que se duplique en los próximos meses. En este sentido, cualquier interesado puede mandar su *demo reel*. El fin de Lo Coloco Films es crecer, instalarse como una empresa competitiva internacional y seguir produciendo películas de animación para generar empleos y ganancias que les permitan mantenerse en la industria, tanto nacional como internacional. ●