



UNIVERSIDAD
Gabriela Mi

Forget Me Not

Michelle Einat Segal Wasserman

Memoria presentada para cumplir con los requisitos finales para la obtención del título de animador digital 3D
Prof. José Tomás Morandé, Prof. Carlos Puccio.
Universidad Gabriela Mistral
Agosto 2016





UNIVERSIDAD
Gabriela Mi

Forget Me Not

Michelle Einat Segal Wasserman

Memoria presentada para cumplir con los requisitos finales para la obtención del título de animador digital 3D
Prof. José Tomás Morandé, Prof. Carlos Puccio.
Universidad Gabriela Mistral
Agosto 2016



Índice

Página	
3	1. Índice
4	2. Introducción (Breve resumen de la Obra)
5	3. Prólogo
6	4. Agradecimientos
7	5. Presentación idea o tema
8	6. Antecedentes / Estado del arte.
9	7. Objetivos
10	8. Marco Investigativo del proyecto
11	9. Preproducción
	9.1 Planificación
	9.2 Story Line
12	9.3 Color
13	9.4 Story Board/Color Script
14	9.5 Referentes
16	10. Producción
	10.1 Proceso de modelado
19	10.2 Rig
20	10.3 Texturas e iluminación
21	11. Postproducción
22	11.1 Composición
23	12. Análisis de resultado y difusión.
24	13. Conclusión
25	14. Bibliografía

Introducción

El Alzheimer es una enfermedad que produce degeneración de las células nerviosas del cerebro y disminución de la masa cerebral, provocando una pérdida gradual de las capacidades mentales cognitivas. Los datos mundiales que existen sobre esta enfermedad son realmente impactantes ya que van en aumento exponencial. Según el World Alzheimer's Report de 2015 son un total de 46 millones de personas hoy en día y existe una proyección de que en 35 años más, el número superará los 131 millones. En Chile, según una publicación realizada en la Revista Chilena de Salud Pública de la Universidad de Chile en 2013, se estima que alrededor de 200.000 personas presentan demencia, siendo el Alzheimer la principal causa de demencia en la población, y se espera que en 35 años se triplique este número.

No puedo introducir este tema sin mencionar este tema sin mencionar una de las motivaciones o detonantes de que me interesara el tema del Alzheimer. Desde el año 2008 mi abuela Nena empezó con los primeros síntomas de esta enfermedad, los cuales los tomamos como descuidos o falta de atención, pero luego al ir empeorando se fue haciendo más evidente que al igual que sus hermanas, mi abuela sufría de Alzheimer. Para nosotros como familia fue bastante difícil sobrellevar esta situación ya que tuvimos que ir aceptando el deterioro paulatino de nuestro ser querido y amado. Por otro lado toda la información o datos que uno puede recolectar sobre esta enfermedad desde las fuentes cercanas son insuficientes, incompletos y fatalistas, cosa que no es lejana a la realidad de la enfermedad, pero no siempre es el única forma de llevar el día a día. El cariño que siento por mi abuela y el dolor vivido durante el proceso de su pérdida de memoria me hizo pensar y creer que no es necesario ni obligatorio vivir

solo el aspecto de pérdida y sufrimiento que vive el paciente sino más bien podía intentar transmitir esa tranquilidad y sosiego que se alcanza en momentos de la enfermedad.

Para transmitir estas ideas a los familiares y cercanos a los enfermos necesitaba de un medio audiovisual, por lo que elegí el 3d como forma de representación. Por medio de la composición de diversa escenas se creó una pieza audiovisual que denota la progresión de los efectos del Alzheimer a través de la misma pérdida de los entornos y objetos de la realidad de la persona dentro del video.

El proyecto es una pieza audiovisual desde la perspectiva de una persona con Alzheimer. En esta, se ve como las dificultades de la vida cotidiana al padecer esta enfermedad, se van mezclando cada vez más con una realidad alternativa en donde la persona se encuentra en paz.



Prólogo

Por Michelle Segal

Cuando me propuse la idea de realizar un proyecto relacionado con la enfermedad de Alzheimer, que es bastante común en mi familia, sentí que de esta forma podía darle a los familiares como los míos, una forma de vivir en paz con la realidad de la enfermedad, aceptando las etapas del Alzheimer y los desafíos que estas conllevan.

Estudiar las bases de esta enfermedad, y las obras relacionadas con el tema que se han desarrollado a lo largo del tiempo, me ayudó a descubrir que si bien estaba representado desde fuera, en la mayoría de los casos se presentaba como una enfermedad en la que la persona que la padecía sufre bastante. Fue ahí cuando decidí darle un toque de fantasía, para dejar entrever que no todo es negro cuando se habla del Alzheimer. En este corto encontrarán un breve resumen empático de lo que es la enfermedad, planteando que la persona al irse mentalmente, llega a un lugar de serenidad. Espero que el resultado generado sea de su agrado, y que les entregue un poco de serenidad como me la entrego a mi.



Agradecimientos

Quiero agradecer a todos aquellos que me han ayudado a lo largo de este proceso;

A mis padres Ricardo y Viviana que a la distancia me ha apoyado,

A mis hermanos Gabriela y Rodrigo,

A Ariel que ha sido un apoyo incondicional en los momentos en que el proyecto estuvo cuesta arriba,

A mis compañeros, los cuales me ofrecieron su ayuda y consejos para llevar este proyecto a puerto,

A mis profesores José Tomás Morandé y Carlos Puccio que me han ayudado a llegar al resultado que buscaba,

Y más que un agradecimiento, quiero dedicarle este proyecto a mi abuela Nena quien fue mi inspiración y motivación para tratar este tema.





Presentación de la idea

El Alzheimer es una enfermedad que afecta a millones de personas a nivel mundial, pero que no recibe el apoyo de los medios que necesita. Es necesario generar obras audiovisuales que representen la enfermedad para así generar empatía y un mejor entendimiento, ayudando a que familiares, cuidadores y población mundial en general logre ver el mundo a través de los ojos de una persona sufriendo de Alzheimer, y esto genere mayor información y conocimiento.

La razón por la que comenzó este proyecto, fue por mi abuela, que padece de Alzheimer. Luego de años de convivencia, observando el avance y manifestación de la enfermedad, se podía ver que aun

estando ya en un estado muy avanzado de la enfermedad, ella siempre aceptó el afecto, abrazos y manos familiares, aun sin saber realmente quién era, y aunque cada vez se fue yendo, ella está en su "propia realidad". Es por eso que en este proyecto lo que se quiere mostrar es que las personas que sufren de Alzheimer aún necesitan afecto, y que cuando el entorno sufre, el enfermo está en un estado en el que se encuentra en paz, pero en el cual aún se requiere de afecto, el cual está representado en la pieza con manos que aparecen y auxilian al protagonista en los momentos críticos, entregandonos una sensación de apoyo y soporte,

Estado del arte

A lo largo de la historia, las enfermedades deteriorativas a nivel mental han sido invisibilizadas una y otra vez, aun cuando estas han ido en constante aumento, tal como el estudio realizado por el Alzheimer's Disease International señaló que "actualmente existen más de 46 millones de personas que padecen de Alzheimer a lo largo del planeta, más que la población de España. Se espera que este número se eleve a 131.5 millones para 2050"¹ (Alzheimer's Disease International, 2015).

Según una publicación realizada en la Revista Chilena de Salud Pública de la Universidad de Chile en 2013, "el ritmo de envejecimiento en América Latina y el Caribe es más rápido de lo que fue históricamente en los países desarrolla-

dos. La proporción de población de 60 años y más aumentará desde un 8% en el año 200, a 14,1% en 2025 y a 22,6% en 2050"² (Revista Chilena de Salud Pública, Vol. 17, 2013) Actualmente se estima que en Chile existen cerca de 200.000 personas que presentan algún tipo de demencia (siendo el Alzheimer la principal causa en la actualidad) y se espera que para 2050 esta cifra se triplicará.

Esta cifra es algo que preocupa, por lo tanto, es necesario que la población mundial adquiera conocimiento de esta enfermedad, y por sobre todo, de que le sucede al paciente durante el proceso, para así poder apoyar y ayudar de mejor manera a estos.

Vemos en los medios mucho de enfermedades como la depresión, la diabetes o el VIH, sin embargo el Alzheimer continúa escondiéndose sin razón alguna, es por esto, que es necesario promover tal urgencia en la conciencia colectiva mediante representación artística, para así dar a entender a las personas de una manera más didáctica, las sensaciones y sentimientos de las personas que padecen de Alzheimer en las distintas etapas de la enfermedad, propiciando conductas de empatía e inclusión. Es posible, a través de piezas audiovisuales, representar de una manera simbólica que es lo que los pacientes que padecen de esta enfermedad están sintiendo.



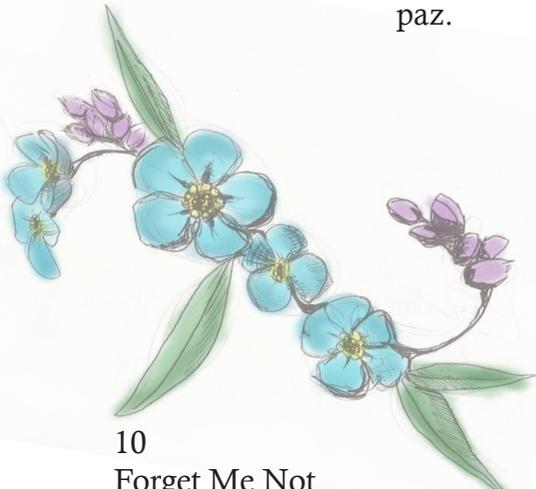
Objetivos

General

Crear una pieza audiovisual que ayude a los familiares de personas con alzheimer a sobrellevar la enfermedad aportando esperanza y serenidad

Específicos

- A través de las herramientas de animación 3d mostrar en primera persona la perspectiva del enfermo
- a través de la narración de fantasía Generar situaciones o escenarios que denotan sensación de serenidad
- Usar la dirección de arte y de narración en primera persona con el fin de que el espectador sienta empatía
- Desarrollar la tesis de que los enfermos de Alzheimer viven en su propia realidad, en la cual están en paz.



Marco Investigativo

Este proyecto y su investigación, si bien están enfocados en una enfermedad neurodegenerativa, tiene como objetivo abordarla desde una mirada artística y comprensible para el común de la gente que convive con esta enfermedad

Representar esta enfermedad de modo artístico no es algo simple, ya que lo que se quiere generar no es un entendimiento de la enfermedad en sí, sino empatía hacia la persona con Alzheimer.

Luego de convivir con una persona con Alzheimer, es posible desprender que todos los que viven y conviven con esta, sufren frustraciones y enojos, los cuales son inevitables reacciones al ver que la mente de persona a la que aman se está escapando, y es gracias a las representaciones artísticas de la enfermedad, que es posible cuestionarse el cómo hacemos las cosas alrededor de estas personas.





Preproducción

Planificación

Para la planificación del proyecto, fue necesario definir cuáles serían las áreas fuertes del proyecto, y cuáles eran las más relevantes para la realización de este. Se le asignó una gran cantidad de tiempo al storyboard y animatic, para así tener una idea establecida y sólida, y también a la cámara y su movimiento, ya que esta es el personaje del corto.

	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Storyboard	█	█	█	█	█	█	█	█												
Animatic	█	█	█	█	█	█	█	█												
Cámara					█	█	█	█	█	█										
Modelado									█	█	█	█	█							
Animación										█	█	█	█	█						
Textura											█	█	█	█						
Iluminación													█	█	█					
Sonido														█	█					
Post Producción																	█	█	█	█

Story Line

El proyecto que se realiza es un cortometraje visto desde el punto de vista de un paciente con Alzheimer, y cómo su mundo se va desvaneciendo con el paso del tiempo.

Viviremos la evolución de la enfermedad a través de los ojos de una mujer de edad, que lentamente se va adentrando a esta nueva realidad.

- Plazos originales
- Plazos reales

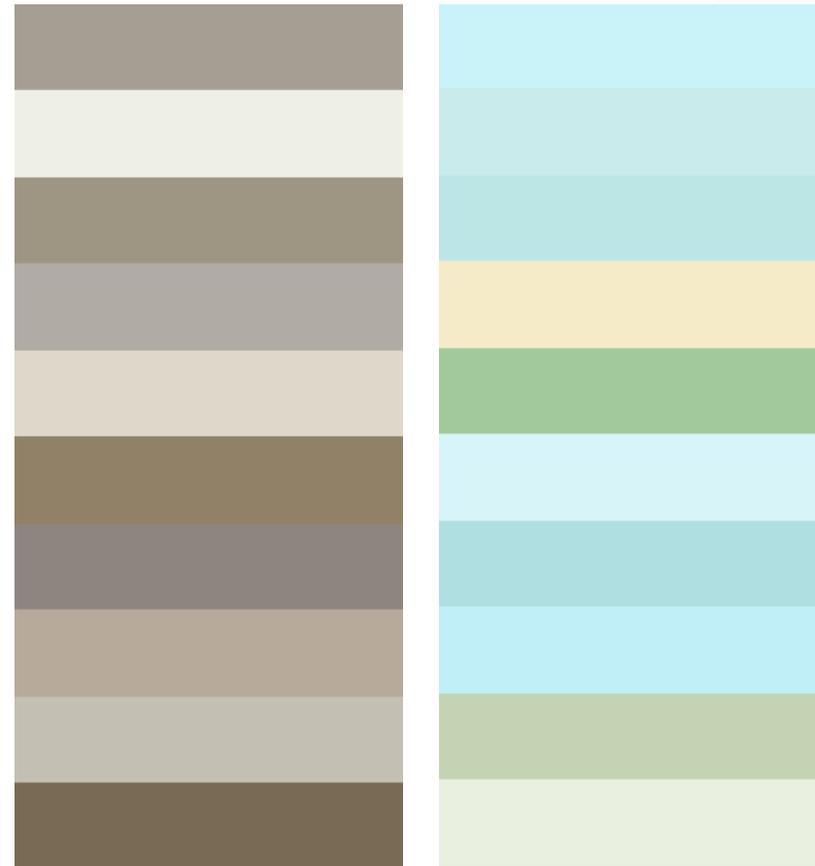
	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Storyboard	█	█	█	█	█	█	█	█												
Animatic	█	█	█	█	█	█	█	█	█											
Cámara					█	█	█	█	█	█										
Modelado									█	█	█	█	█							
Animación										█	█	█	█	█	█	█	█			
Textura											█	█	█	█						
Iluminación													█	█	█	█	█			
Sonido														█	█					
Post Producción																	█	█	█	█

Color

Busqueda de color

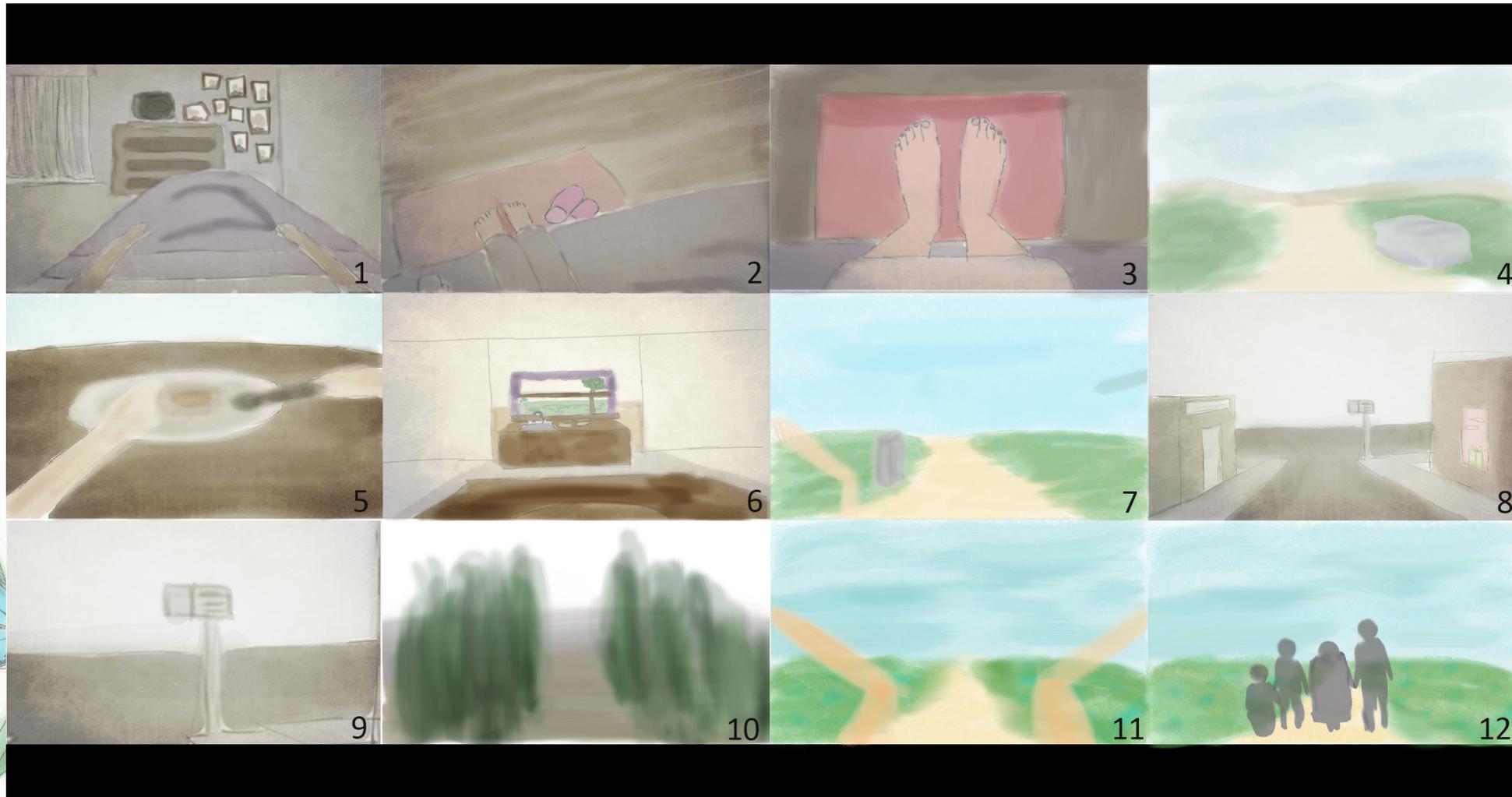


Paletas



Color

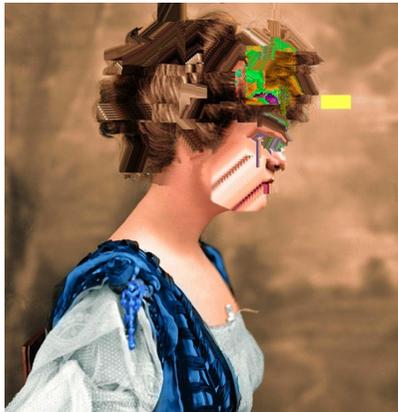
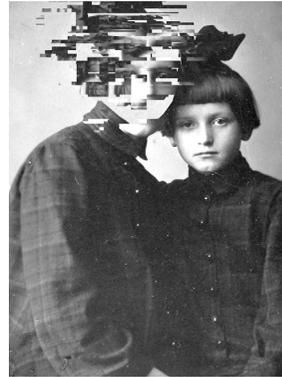
Storyboard/Color Script



Referentes

Artistas que han abordado el tema

David Szauder es un artista húngaro, que realizó la serie “Failed Memories” donde explora la naturaleza imperfecta de la memoria y que es lo que pasa cuando por alguna causa, física o emocional, se pierden trozos de ésta.



William Utermohlen fue un artista estadounidense que padeció de la enfermedad de Alzheimer, lo cual no lo detuvo para seguir pintando, y realizó una serie de obras, dentro de las cuales destaca la serie de autorretratos en los que se refleja el avance de la enfermedad.



1967

1996



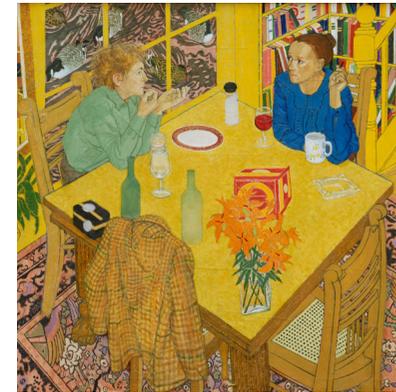
1997

1998



1999

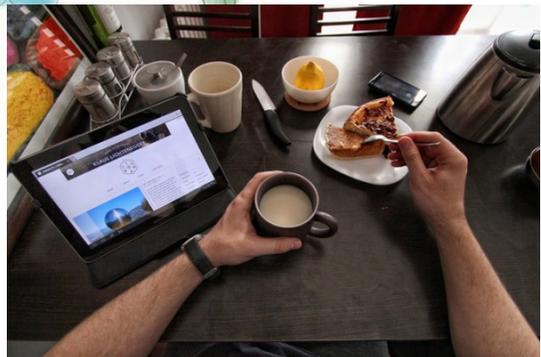
2000





Referencias de estilo

Timur Zhansultanov
Fotografía de punto de vista



What dreams may come
Estilo onirico



Matthew H Sharack
Arquitectura y formas



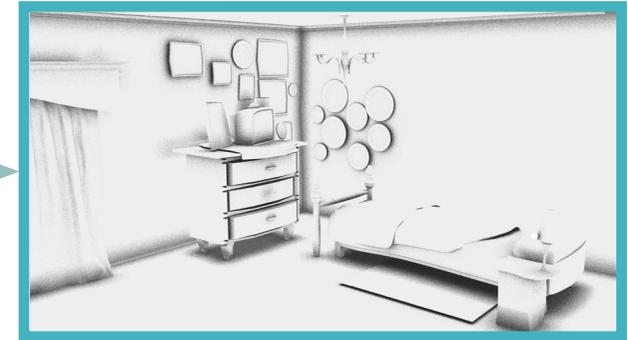
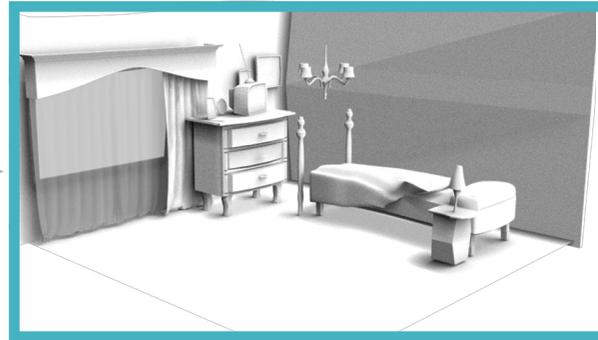
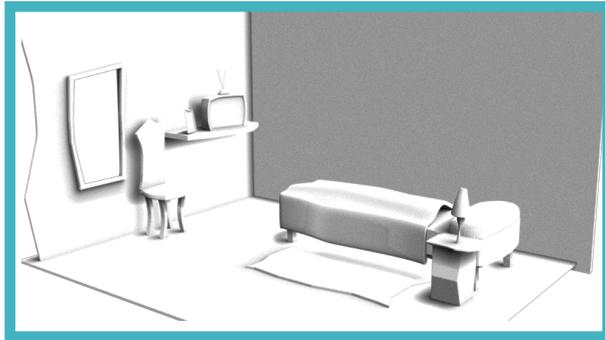
Producción

Para la producción, se realizó una enumeración de planos a modelar, texturizar y renderizar, para así tener una idea general de la cantidad de tiempo que se debía invertir en cada plano.

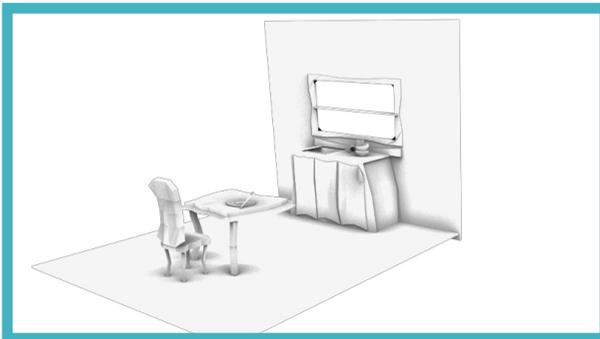


Proceso de modelado

Pieza



Cocina

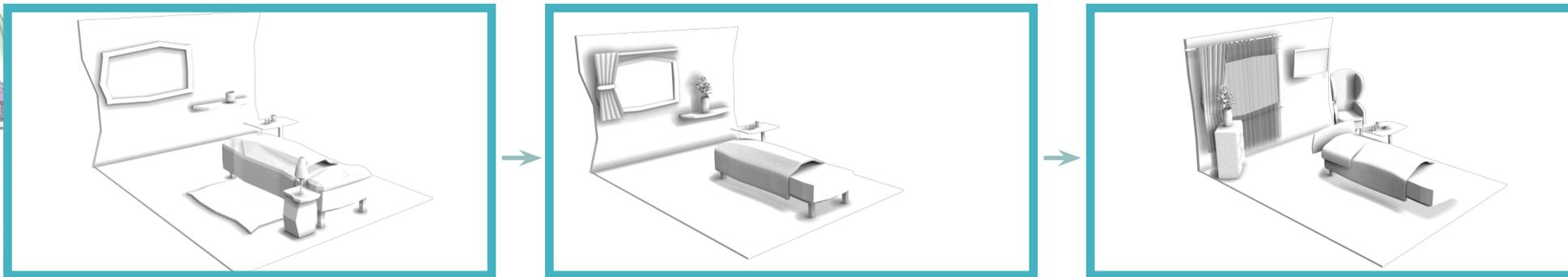


Se optó por un estilo de modelado apegado a la realidad, pero con dejos de formas que no corresponden al lugar en el que están, aunque con texturas realistas.

Ciudad



Pieza hogar

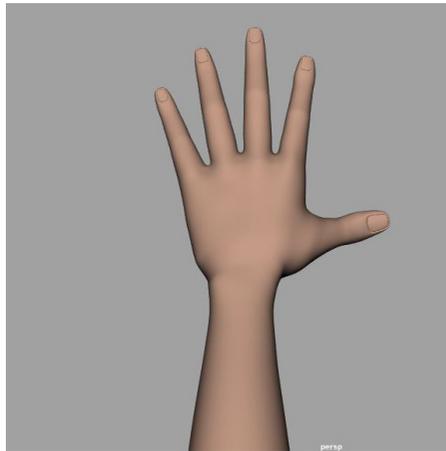


Rig

Fue necesario modificar un Rig existente para utilizar en la animación, ya que el actual tenía un modelado de manos muy estándar, por lo que luego de una búsqueda de referentes, se llegó a un modelo con más identidad y carácter.



Mano de Rig original



Busqueda de referentes de modelado



Enredados



Valiente



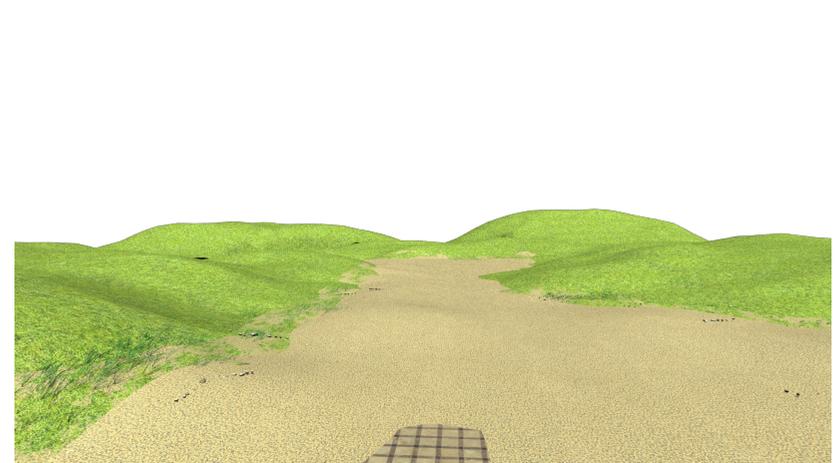
Los Croods

Mano de Rig final



Texturas e iluminación

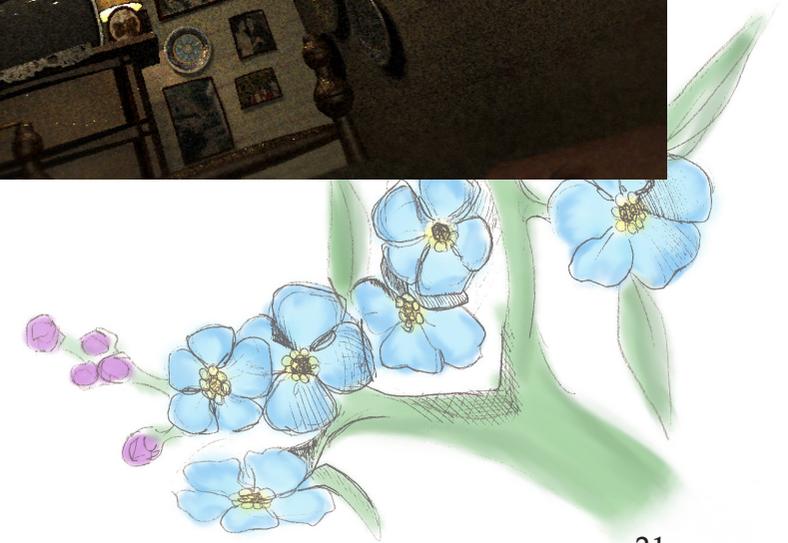
Para el estilo de render, este se separó en dos grandes áreas, el área de la realidad, con iluminación y look realista, y el área del ensueño, donde la iluminación y texturas entregan una sensación más bien onírica.



Post Producción

La postproducción fue realizada en after effects, para luego componer en adobe premier. Se utilizaron dos estilos para realzar las características de la realidad y el ensueño, los cuales fueron granulado y glow, para así destacar más las diferencias entre un ambiente y otro.

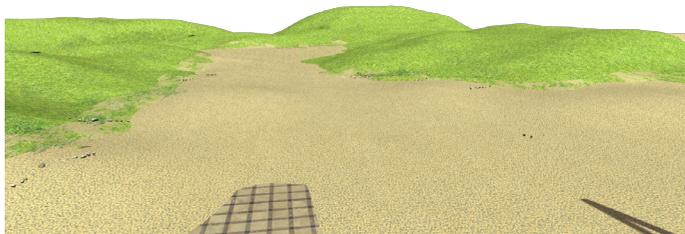
Se optó por trabajar en HD 1080, para tener una pieza de calidad que pueda entrar a distintos festivales





Composición

En algunas escenas fue necesario renderizar en distintas capas para luego componer, para así poder acentuar lo necesario para generar la intención deseada y a la vez facilitar el trabajo de iluminación y render



Análisis de resultado y difusión



La disciplina de la animación es mayormente conocida por sus aplicaciones en el mundo del entretenimiento. Pero a través de este proyecto se quiere mostrar que esta disciplina también puede ser usada con fines educativos y generadora de conciencia.

Luego de conversar con psicólogos y terapeutas ocupacionales expertos en el tema, se entendió que era posible realizar una pieza que ayudará a las familias de las personas con Alzheimer a entender y aceptar de mejor forma esta enfermedad, ya que esto no era algo que

los profesionales tuvieran para mostrar, y fue señalado que una pieza de estas características sería de inmensa ayuda para ellos. Es por esto, que uno de los puntos principales de difusión es a través de los profesionales pertinentes, aprovechando sus contactos con familiares en el día a día.

Es posible diversificar las aplicaciones de los conocimientos entregados en animación 3D, y eso es lo que se pretende hacer en este proyecto, mostrar que la disciplina puede ser usada para optimizar la comunicación ante problemas

de difícil comprensión, utilizando los conocimientos y herramientas para crear piezas que sirvan para ayudar a instituciones a mostrar o enseñar sobre problemáticas y sus soluciones de una forma más didáctica.

Conclusión

Es necesario visibilizar las enfermedades de la vejez y no dejarlas en el baúl del olvido y como parte de nuestro pasado, para así ayudar a las personas que las padecen y a sus familiares y amigos a entender y apoyar de mejor manera, esto se puede lograr a través de una pieza audiovisual que nos permita expresar de forma libre nuestra visión y plasmar nuestra propuesta personal y creativa con el fin de aportar serenidad y paz a nuestro entorno.

Es por eso que, haciéndose cargo de un estilo narrativo visual, se puede comunicar de forma más clara y entendible el proceso degenerativo de la enfermedad del Alzheimer y cómo este afecta todo lo que la persona comprende y ve, además de entregar un mensaje de ayuda.

Siento que es posible usar animación 3D como medio visual para transmitir de una forma no literal un mensaje al entorno o espectador. Por todo lo señalado anteriormente, creo que como artista 3D tengo las herramientas y el conocimiento necesario para tomar todo lo aprendido durante los años de estudio y de formación y aplicarlo a temas de contingencia de forma creativa, didáctica y personal, permitiendo entenderlos y abordarlos de mejor manera. Mi experiencia con este proyecto me enseñó que los años de universidad no solo sirven para aprender técnicas, sino que para encaminarnos hacia el futuro profesional que nos proponemos.

Para que la población mundial genere conciencia sobre la enfermedad y cómo

esta afecta a un gran número de personas, es posible utilizar la animación, creando así educación a través de medios audiovisuales, los cuales pueden ser asimilados de manera sencilla y amigable para todos.

Me encantaría sentir que este proyecto puede tener un alcance mundial y que generará cambios reales y visibles en las comunidades y entornos, pero lamentablemente el Alzheimer está presente en el final de la vida y esto lo aísla y aleja de los intereses económicos y sociales, por lo que aspiro, como dije anteriormente, a afectar y ojala tocar el corazón de los más próximos a los enfermos y ayudarlos a sobre llevar el dolor.







Bibliografía

Alzheimer's disease International, (2015) World Alzheimer's Report 2015 en www.alz.co.uk

Gajardo, J. & Monsalves, M. J. (2013) Demencia, un tema urgente para Chile. *Revista Chilena de Salud Pública*, 17, 22-25

Nicci Gerrard (2015) "Words fail us: dementia and the arts" en www.theguardian.com

Patrice Polini "William Utermohlen – The late pictures 1990-2000 en www.williamutermohlen.org