

Esferas
Juan Mazzara
Graduado de Animación
Digital, Universidad ORT
Uruguay.



EL LENGUAJE 3D

*UNA MIRADA DESDE LA
LICENCIATURA
DE ANIMACIÓN Y
VIDEOJUEGOS DE LA
UNIVERSIDAD ORT
URUGUAY*



LA HERRAMIENTA 3D LLEGÓ A LA ANIMACIÓN Y A LOS VIDEOJUEGOS EN LA DÉCADA DEL 80 Y SE FORTALECIÓ HACIA PRINCIPIOS DE LOS 90. ACTUALMENTE ALCANZA NIVELES DE HIPERREALISMO QUE FASCINAN AL ESPECTADOR Y ELIMINAN EL LÍMITE CON EL MUNDO REAL. EL SECRETARIO DOCENTE DE LA ESCUELA DE DISEÑO DE LA UNIVERSIDAD ORT URUGUAY, OSCAR AGUIRRE, PLANTEA EL ENFOQUE DE ESTE TEMA DESDE LA LICENCIATURA EN ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS

Como toda técnica, al principio no estaba formalizada y se expresaba en espacios plásticos. Hoy en día está aterrizada, no solo en el arte, sino en la industria y en los espacios productivos de otras disciplinas que usan el 3D para dar realidad a sus creaciones en forma de proyectos y prototipos (por ejemplo la arquitectura, la publicidad, la ingeniería, el diseño industrial y la moda, entre otros). A los efectos de comunicar un mensaje, el uso de la tercera dimensión tiene beneficios claros, pero también limitantes. Como cualquier otra técnica, el 3D está asociado a la estructura estética que necesita el mensaje. Todo mensaje precisa un soporte estético: a veces se ve potenciado por el 3D y, en ocasiones, se ve invadido, tal vez por el propio exceso de información que a veces supone el uso de la tercera dimensión. Lo que hace el 3D, muchas veces, es

 **Ninja**
Didier Surka
Graduado de Animación
Digital y estudiante
de la Licenciatura
en Animación y
Videojuegos, Universidad
ORT Uruguay.



colocar al producto -ese que es centro del mensaje- en una situación de realce o de hiperrealismo; algo que no se logra por otro camino. Por ejemplo, una botella de agua puede correr, transpirar y, de repente, beber su propio líquido y expresar su satisfacción, demostrando que su sed fue saciada. Eso solo se puede lograr con el uso de la animación empleando herramientas de modelado en tercera dimensión, sonido y efectos especiales.

Los gráficos en 3D, al principio, eran simples formalizaciones de figuras geométricas comunes, como cubos, esferas, conos, con menor o mayor grado de psicodelia o color. Esas figuras se integraban o se fusionaban con el video analógico, recogido por muchos artistas del pop-rock. Esas volumetrías luego se aplicaron a la arquitectura y derivaron en el diseño gráfico 3D por computadora. Ese es uno de los abordajes del 3D, la lectura lineal del desarrollo del computer graphics. Consideramos importante hablar de una segunda lectura, la cual aplicamos en la Universidad ORT Uruguay. Para entender el concepto, se puede hacer una analogía entre los ejes cartesianos (X, Y, Z) y las ideas de diversión, conocimiento y emprendimiento. Estas tres ideas articulan cómo entendemos al 3D desde el punto de vista de la Licenciatura en Animación y Videojuegos.

En la actualidad el dominio de las técnicas 3D implica la incorporación de la teoría, el desarrollo de habilidades técnicas y el conocimiento aplicado al trabajo y al emprendimiento. En este campo el elemento lúdico juega un rol central que no significa necesariamente crear para el ocio. El entretenimiento puede también educar, desarrollar destrezas que requieren de mecanismos más sofisticados, contribuir al desarrollo de los vínculos interpersonales a través de juegos en red e incluso generar acciones de bien común.

Animación y Videojuegos: su mercado es el mundo

La industria de la Animación y los Videojuegos en Uruguay comenzó a fortalecerse en los últimos años, generando oportunidades en materia de empleos y negocios. Se trata de una industria de contenidos de carácter global por lo que su mercado es el mundo. Esto significa que los profesionales locales pueden desarrollar su actividad sin fronteras, con estructuras organizativas flexibles, ya sea para la venta directa de sus productos a través de la red o trabajando on line para corporaciones internacionales de Estados Unidos y Europa principalmente.

Hace 11 años nuestra universidad lanzó la primera carrera en Animación Digital del país. Hoy a través de la licenciatura somos pioneros en América Latina en la formación universitaria en Animación y

La Estatua
Juan Mazzara
Graduado de
Animación Digital,
Universidad ORT
Uruguay.



Odio cíclico
Juan Mazzara y
Eduardo Granadsztein
Graduados de
Animación Digital,
Universidad ORT
Uruguay.

Videojuegos. Nuestra participación en la esfera académica internacional nos permite vincularnos con los principales centros de estudios del mundo; en especial hemos firmado un convenio -único en Latinoamérica- con +(CalArts), institución fundada hace casi medio siglo por los hermanos Roy y Walt Disney. Este convenio nos permite traer a docentes y profesionales de la industria de Estados Unidos a dictar talleres a nuestros estudiantes, fortaleciendo los estudios de 3D con las últimas prácticas a nivel internacional. Estos docentes visitantes dictan además seminarios de especialización dirigidos a la industria local: productoras, estudios de animación, empresas de diseño de videojuegos y creadores independientes.

Festival Internacional de Animación

Una importante contribución a la integración de creadores locales y mundiales es el Festival Internacional de Animación (FIA) que organiza nuestra universidad, en el que ya han participado más de 200 cortos (muchos de ellos en técnicas 3D) de escuelas de animación y de profesionales de las Américas, Australia y Europa. La quinta edición tendrá lugar los días 17 y 18 de octubre en la Facultad de Comunicación y Diseño.



Koi
Rodrigo Varela
Graduado de Animación
Digital, Universidad ORT
Uruguay.