

EL PIANO VIEJO

Adaptación Animada del cuento:

“El Piano Viejo”

de Rómulo Gallegos

Shome Alexander Londoño Angola

Proyecto de Grado

Director:

Miguel Alejandro Bohórquez Nates



2025

Universidad del Valle

Facultad de Artes Integradas

Programa de Diseño Gráfico

EL PIANO VIEJO

Adaptación Animada del cuento:

“El Piano Viejo”
de Rómulo Gallegos

Shome Alexander Londoño Angola

Proyecto de Grado para optar al título de Diseñador Gráfico
con profundización en Narrativas Visuales

Director:

Miguel Alejandro Bohórquez Nates

2025

Universidad del Valle

Facultad de Artes Integradas
Programa de Diseño Gráfico

Resumen

Este es un proyecto animado, que pretende mostrar un corte del producto final, es también un recopilatorio de todas las capacidades y aprendizajes adquiridos en el transcurso de la carrera de Diseño Gráfico adentrándose en el mundo de la animación, además es un breve vistazo sobre la forma de expresión de emociones y sentimientos encontrados a la hora de escoger el relato en el que se basa este corto, como lo es “El Piano Viejo” escrito por Rómulo Gallegos. La intención es dar una interpretación del cuento lo más fiel posible, particularmente en esos puntos que el cuento no explora (y no hace falta) pero es para dar un añadido, un tinte más a la obra. Por otra parte, es una oportunidad para participar en todo lo que conlleva un proyecto muy grande para una sola persona, y también para expandir las experiencias adquiridas durante el proceso.

Palabras clave: Animación, Adaptación, Corte, Piano, Narrativas, Producción.

Agradecimientos

Primero que todo quiero dar mis agradecimientos a mis padres y a mi hermana por estar pendiente de mi salud que se vio afectada durante el proceso de creación y la producción de este corte. Pero esto fue una muestra de mi fortaleza y voluntad a la hora de realizar lo que me apasiona y eso es algo que me lograron inculcar. También agradezco a los Profesores Miguel Bohórquez y Jose David Cuartas por permitirme usar la Estación Inmedia durante todo el tiempo que estuve desarrollando y produciendo este corte.

Tabla de Contenido

Objetivos	5
Soporte Literario	6
Ficha Técnica	7
Logline	8
Storyline (Sinopsis General).....	9
Descripción de Personajes	11
Universo o Mundo Narrativo	16
Estilo Visual	20
Técnicas de Animación	32
Diseño y Referencias	33
Tono Narrativo	37
Apartado Musical	39
Motivación del Proyecto	40
Etapas de Producción	41
Público Objetivo	66
Conclusiones	67
Bibliografía	

Objetivos

Objetivo General: Presentar un Corte de la Adaptación animada El Piano Viejo.

Objetivo Específico: Adaptar de manera más detallada las acciones presentes en el cuento desde un punto de vista que implique más desarrollo de los rasgos característicos de los personajes, que solo con ver y escuchar lo que dicen los personajes se pueda entender el relato.

Soporte literario

El piano viejo, cuento breve de Rómulo Gallegos, es una obra profundamente simbólica que retrata la decadencia moral y afectiva de una familia burguesa venezolana. A través de una narrativa introspectiva y silenciosa, el autor construye una atmósfera cargada de nostalgia, soledad y sacrificio, personificada en la figura de **Luisana**, la hija abnegada que encarna la lealtad silenciosa frente al abandono familiar.

Justificación de la adaptación animada

La elección de la animación como lenguaje expresivo para esta adaptación responde a la necesidad de representar visual y emocionalmente la subjetividad del cuento. La animación permite crear una atmósfera simbólica, simple y en algunos puntos emocionalmente intensa que traduce en imágenes los silencios, ausencias y la quietud que domina el relato.

Además del hecho de que en estos tiempos la producción de cosas como esta se pierde en el mar de consumo que se maneja en la actualidad por medio de las redes sociales, que a una velocidad incontrolable no permite que haya espacios de contemplación ni quietud, espacios para explorar la sobriedad de lo cotidiano y también para reconocer ciertas dinámicas familiares que son vistas comúnmente pero que poco se indaga o se explora.

Además, la técnica permite resaltar **el contraste entre lo que fue y lo que quedó**; la luminosidad de los recuerdos frente a los tonos apagados del presente, aquellos objetos que usamos para recordar a quienes ya no están; la ausencia y la añoranza por un retorno no anunciado; el sonido del piano en la memoria frente al silencio actual. La animación brinda libertad para estilizar estos elementos sin romper la sobriedad del cuento.

Ficha Técnica

- **Formato:** Cortometraje animado 2D
- **Género:** Drama / Realismo mágico
- **Técnica:** Animación 2D digital
- **Duración:** 15 minutos
- **Target:** Jóvenes y adultos
- **Idioma original:** Español

Logline

En una vieja casa abandonada por el afecto, Luisana, quien fue alguna vez la hija olvidada, cuida a su padre mientras espera en silencio el regreso de sus hermanos. A través de los años, su fidelidad inquebrantable sostiene la memoria de una familia deshecha y a sí misma por medio de un piano, hasta que la muerte la encuentra sola, justo cuando es demasiado tarde para que los demás comprendan lo que han perdido.

Storyline (Sinopsis General)

Luisana la hija mayor de la familia se encarga de vigilar a sus hermanos desde la distancia, desde joven siempre se mantiene apartada pero a la vez presente, hasta que crecieron y se separaron, cada quien velando por sus intereses, todos excepto ella.

Luisana vive encerrada en la casa familiar cuidando a su padre, un hombre paralítico y amargado. La casa permanece en silencio aunque ella aún transmite por sus pasillos, aún habiendo comedor se dispone a comer en su cuarto en la oscuridad, viendo una foto pegada en la puerta, queriendo exhalar alguna palabra. Cuando estaba a punto de expresarse su padre la llama inmediatamente, asustada por el repentino llamado no se percata de dejar caer su plato, representando el punto de quiebre donde Luisana va a pasar de la oscuridad a tener un papel o un propósito para ser la luz.

El padre en sus últimos momentos deja a cargo a Luisana, no solo de la casa si no de sus hermanos siendo esta la parte donde encuentra una aspiración de su vida por medio de esta encomienda, puesto que antes de eso dentro de ella no había ninguna aspiración a comparación de ellos. Ahora Luisana debía mantener la casa en buenas condiciones y con las puertas abiertas a sus hermanos en caso de que vuelvan.

Ya habiendo muerto el padre de Luisana, estando sola e invadida por sus emociones reprimidas, recuerda momentos de su vida cuando tocaba piano con su madre, pero incluso esos breves instantes se ven interrumpidos por sus labores y su gran propósito por el cual se dispone a cumplirlo hasta el final.

La vemos encargarse de las labores domésticas cotidianas, cuando en medio de eso encuentra aquel piano con el que tocaba con su madre, en mal estado pero aún funcionando se dispone a tener un breve encuentro con él, recordando cómo tocarlo y disfrutando del momento. Luisana encuentra consuelo en el piano, aunque esté roto y desafinado. Sentarse ante él y tocar una melodía la conecta con su infancia.

Mientras tocaba ocurre una aparición, su madre se manifestó físicamente y como si nunca se hubiera ido, tocaron juntas como antaño. La madre en su breve momento con Luisana le brinda ánimo y apoyo, esto fue suficiente como para que ella finalmente liberará sus emociones y por primera vez en el corto, habla aunque sea así misma.

Años más tarde, Luisana es encontrada muerta recostada en el piano tocando una tecla, habiendo cumplido su promesa con fidelidad silenciosa. Los hermanos regresan sólo para buscar los papeles de la casa y finalmente cobrar la herencia. Encuentran los papeles pero empiezan a discutir entre ellos, el conflicto escaló tanto que hasta estuvieron a punto de matarse, pero la tecla que dejó oprimida Luisana finalmente suena, asusta a los hermanos calmandolos en el proceso, como si Luisana apareciera brevemente para evitar una tragedia, descubren demasiado tarde el eco del sacrificio de su hermana, pero aunque ya no esté con ellos siempre cumplirara con su deber encomendado, y el piano como su medio.

Todo esto último abarcando un apartado simbólico del corto y como resultado del análisis qué se hizo del cuento.

Adaptación

Ahora en la adaptación animada, moldeamos la historia para poder expresarla por medios audiovisuales, en la labor de modificar o añadir otros elementos narrativos al cuento pero conservando su esencia.

El cuento es atemporal, por lo que no tiene ni tiempo ni lugar específico, ya que se busca que el espectador se sienta identificado, independientemente de la época, lo cual favorece para llevar esto a otros medios de producción audiovisual, pero para la adaptación se decidió darle una ubicación y un tiempo, un elemento de contexto. El lugar y tiempo escogido corresponden a Caracas, Venezuela, específicamente en las parroquias que contiene elementos históricos como lo son las casas coloniales, es ahí donde se desenvuelve la adaptación. Para darle un toque de familiaridad al espectador se fijó una época contemporánea a la nuestra, sin embargo la animación abarca fechas recientes, ya que se dan varios saltos de tiempo hacia acontecimientos puntuales descritos previamente en el cuento.

Descripción de Personajes

Luisana

Edad: 25 años

Personalidad: Silenciosa, introspectiva, devota

Rol: Protagonista

Visual: Menuda, con rostro apagado por la rutina, vestimenta sencilla y austera. Su presencia es discreta, casi invisible, pero su dedicación es profunda.

Madre

Edad: 52 años

Personalidad: Cariñosa, abnegada y dedicada al hogar y a la crianza de sus hijos

Rol: Fue figura central en la vida familiar, transmitiendo valores y enseñanzas a sus hijos

Visual: Una mujer simple, de manos delicadas y rostro amable. Sus arrugas de expresión reflejan una vida llena de emociones y experiencias.

Padre

Edad: 60 años

Personalidad: Amargado, nostálgico, exigente

Rol: Figura ausente pero dominante

Visual: Hombre mayor, parálítico, con rostro marcado por la frustración y el resentimiento. Su presencia es física pero distante.

Ester

Edad: 30 años

Personalidad: Vanidosa, materialista

Rol: Hermana que se ha casado con un hombre rico y ha abandonado la casa

Visual: Mujer elegante, con vestimenta ostentosa, que representa el alejamiento de los valores familiares.

María

Edad: 28 años

Personalidad: Inmadura, influenciable

Rol: Hermana que se ha unido a un hombre de dudosa reputación

Visual: Mujer con actitud despreocupada, que refleja la falta de responsabilidad y compromiso.

Carlos

Edad: 26 años

Personalidad: Aventurero, irresponsable

Rol: Hermano que busca emociones y riquezas a toda costa

Visual: Joven con actitud desafiante, que simboliza la huida del hogar y la búsqueda de fortuna.

Ramón

Edad: 24 años

Personalidad: Solitario, materialista

Rol: Hermano que se ha apartado del mundo por su amor al dinero

Visual: Hombre taciturno, con mirada fría, que representa el aislamiento y la avaricia.

Atributos de los personajes

Luisana:

- **Atributos:** Paciente, dedicada, abnegada, con un profundo amor por su familia y su hogar.
- **Apariencia:** Imagino a Luisana con una figura delgada y delicada, de rostro sereno y manos suaves que reflejan años de trabajo doméstico. Su cabello podría ser canoso y recogido en un moño, y sus ojos, aunque cansados, transmiten dulzura y sabiduría.
- **Estatura y complexión:** Probablemente de estatura media o ligeramente baja, con una complexión delgada debido a las preocupaciones y sacrificios que ha enfrentado a lo largo de su vida.

Carlos:

- **Atributos:** Ambicioso, emprendedor, quizás un poco distante de la familia debido a sus ocupaciones.
- **Apariencia:** Podría ser un hombre alto y corpulento, con un rostro que refleja determinación y seguridad. Su vestimenta probablemente sea elegante y formal, acorde con su posición social.
- **Estatura y complexión:** Alto, con una complexión robusta que denota fuerza y vitalidad.

Ramón:

- **Atributos:** Impulsivo, agresivo, resentido, inestable, desconfiado.
- **Apariencia:** De cabello despeinado y barba descuidada, con una mirada soñadora y una sonrisa melancólica. Su vestimenta podría ser informal y un poco desaliñada.
- **Estatura y complexión:** Estatura media, con una complexión delgada y un tanto descuidada.

Ester y María:

- **Atributos:** Al ser personajes menos desarrollados en el relato de Rómulo Gallegos, es más difícil especificar sus atributos. Podrían ser mujeres alegres y vivaces, o quizás más reservadas y observadoras.
- **Apariencia:** Imagino a Ester con una belleza clásica y elegante, mientras que María podría tener una apariencia más juvenil y moderna.
- **Estatura y complexión:** Ambas podrían ser de estatura media, con una complexión que refleje salud y vitalidad.

Ester y María son dos de los cinco hermanos que conforman la familia protagonista. Aunque el autor no profundiza en sus personalidades tanto como en la de Luisana, se pueden extraer algunos detalles que permiten esbozar sus características individuales:

Ester:

- Se casa con un hombre rico y de posición social elevada. Esto sugiere que Ester busca seguridad y estatus a través del matrimonio.
- Su vida se desarrolla en un ambiente de lujo y opulencia, lo que la aleja del ambiente familiar y sencillo en el que creció.
- Se podría interpretar que Ester representa la ambición y el deseo de ascenso social.
- Se muestra en el texto que su marido es solicitado por Luisana para ayudar a Carlos, esto da una pincelada de que tiene poder de influencia sobre él.

María:

- A diferencia de Ester, María se une a un joven de "nombre sin brillo y de fama sin limpieza". Esto indica que sus elecciones sentimentales son menos convencionales y quizás más arriesgadas.
- Su destino contrasta con el de Ester, sugiriendo que María sigue un camino menos predecible y quizás más problemático.
- Se muestra que Luisana intercede para que Ester invite a María a sus fiestas, dando a entender que entre ellas existe una distancia social.

A partir del análisis del cuento, podemos inferir la siguiente descripción general de los padres de Luisana, Carlos, Ramón, Ester y María:

Padre:

- **Apariencia:** Un hombre alto y robusto, con manos callosas por el trabajo. Su rostro, curtido por el sol, refleja una vida de esfuerzo y dedicación. Su mirada seria y protectora denota su responsabilidad como cabeza de familia.
- **Atributos:** Un hombre trabajador, responsable y protector. Se preocupa por el bienestar de su familia y se esfuerza por brindarles un hogar estable. Es probable que haya desempeñado un trabajo físico que le exigía fuerza y resistencia.
- **Vestimenta:** Su ropa sería sencilla y resistente, acorde con su trabajo y su estilo de vida.

Madre:

- **Apariencia:** Una mujer simple, de manos delicadas y rostro amable. Sus arrugas de expresión reflejan una vida llena de emociones y experiencias. Su mirada dulce y maternal transmite amor y ternura hacia sus hijos.
- **Atributos:** Una mujer cariñosa, abnegada y dedicada al hogar y a la crianza de sus hijos. Es probable que haya sido una figura central en la vida familiar, transmitiendo valores y enseñanzas a sus hijos. Su sensibilidad artística se refleja en el gusto por la música, que comparte con Luisana a través del piano.
- **Vestimenta:** Sus vestidos serían sencillos y prácticos, probablemente con un delantal que denote su labor en las tareas del hogar, un vestido clásico y conservador más no con tonos apagados si no acercándose a colores pastel

En conjunto:

- Los padres representan la base de la familia, los pilares sobre los que se construye el hogar. Su influencia se percibe en la personalidad y los valores de sus hijos, especialmente en Luisana, quien asume el rol de cuidadora y protectora.
- La ausencia de los padres en la historia crea un vacío que se llena de nostalgia y recuerdos. El piano viejo se convierte en un símbolo de su presencia, un objeto que evoca los tiempos en que la familia estaba unida.

Adaptación de los escenarios o espacios en el cuento

En "El piano viejo", la casa familiar es más que un simple escenario: es un personaje en sí mismo que refleja la decadencia y la nostalgia que impregna la historia. Aunque no se describe con detalles necesarios acerca de algunos personajes para poder indagar en sus características, podemos hacer una recreación a partir de la descripción en la narración que el autor nos brinda y tomando en cuenta los referentes tomados de lugares reales que compaginan con el cuento.

Aspectos generales:

- **Tamaño y proporciones:** La casa es espaciosa, con techos altos y amplias habitaciones, lo que sugiere un pasado de cierta prosperidad familiar. Sin embargo, se encuentra en un estado de deterioro, con la pintura descascarada y algunos muebles desgastados, lo que refleja la decadencia de la familia.
- **Materiales:** Probablemente construida con materiales tradicionales como adobe o madera, con techos de tejas. Los materiales muestran el paso del tiempo y la falta de mantenimiento.
- **Texturas:** Las texturas predominantes serían ásperas y rugosas: paredes desconchadas, muebles de madera desgastada, tapicería raída. Estas texturas contribuyen a la sensación de decadencia y abandono.

Espacios:

- **Habitaciones:** La casa tiene varias habitaciones, incluyendo una sala principal donde se encuentra el piano viejo, símbolo central de la historia, aunque en la adaptación está cambia de lugar a un espacio menos importante cuando ya el piano se está deteriorando. Es probable que también tenga un comedor, dormitorios y una cocina. Las habitaciones estarían poco iluminadas y con poca ventilación, lo que aumenta la sensación de encierro y tristeza.
- **Ventanas:** Las ventanas serían grandes y antiguas, con marcos de madera posiblemente carcomidos por el tiempo. A través de ellas se filtra una luz tenue que crea un ambiente sombrío y melancólico.
- **Jardín:** Es posible que la casa tenga un jardín o patio dentro de la casa, que en su día fue un espacio de recreo y esparcimiento familiar (aunque en la adaptación los hermanos menores solían jugar afuera de la casa), pero que ahora se encuentra descuidado y cubierto de maleza, reflejando el abandono general de la casa.

Objetos:

- **El piano viejo:** Es el objeto central del cuento por su valor simbólico. Representa el pasado, la música y los recuerdos familiares. Su estado de deterioro simboliza la decadencia de la familia y la pérdida de la armonía.
- **Muebles antiguos:** La casa estaría amueblada con muebles antiguos y desgastados, heredados probablemente de generaciones anteriores.
- **Retratos:** Es posible que haya retratos familiares en las paredes, que muestran a los padres y abuelos de los hermanos, recordando un pasado que ya no existe.

En el exterior:

- Una casa de tamaño considerable, de una o dos plantas, con tejas de barro envejecidas y descoloridas por el sol.
- La fachada mostraría pintura restaurada al igual que las casas alrededor de la parroquia, así contrasta lo que pasa adentro y le añade más importancia al interior
- Unas ventanas grandes y antiguas, con marcos de metal y portones de madera.

En el interior:

- Una sala principal espaciosa, con techos altos, donde el piano viejo ocuparía un lugar central. El piano estaría desgastado, con la madera rayada y algunas teclas amarillentas.
- Muebles antiguos, como sillones con la tapicería raída, mesas con marcas de uso y estantes con libros empolvados.
- Paredes con la pintura desconchada y posiblemente con algunos cuadros o retratos familiares antiguos.
- Una iluminación tenue que se filtraría a través de las ventanas, creando un ambiente sombrío y melancólico.
- Detalles que evidencian el paso del tiempo y la falta de mantenimiento: telarañas en las esquinas, alfombras deshilachadas, cortinas descoloridas.

En general:

- La casa transmitirá una sensación de nostalgia y decadencia, pero también de historia y de un pasado familiar que aún se siente presente.
- El ambiente sería sereno y silencioso, con el piano viejo como testigo mudo de los cambios y las emociones que han transcurrido en la casa.

Universo o Mundo Narrativo

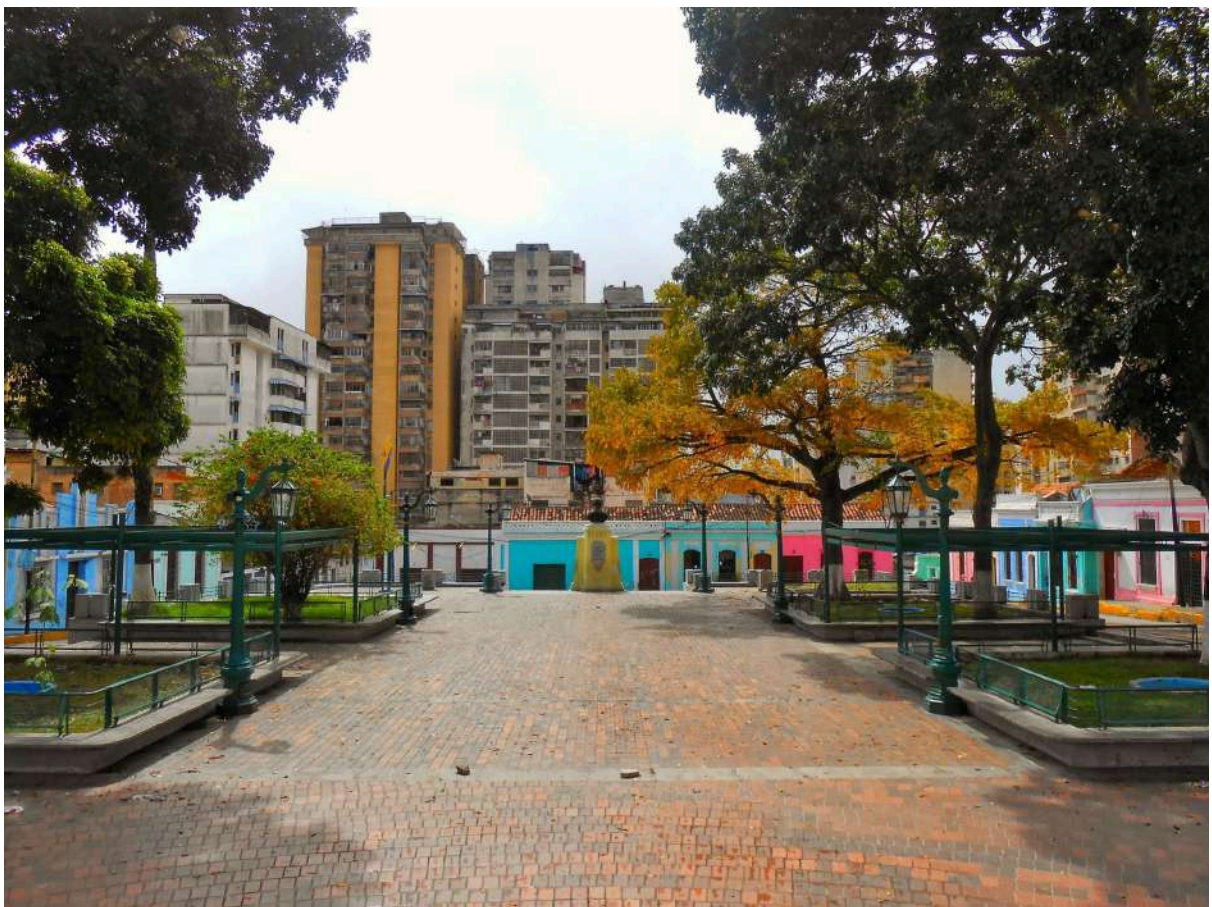
La historia transcurre en una casa antigua y espaciosa, ubicada en un entorno rural venezolano (La Pastora, Caracas). La casa, aunque físicamente intacta, está impregnada de la ausencia de sus habitantes. Los espacios están llenos de recuerdos: muebles cubiertos con sábanas, fotografías en las paredes y el piano viejo en el centro de la sala principal. La atmósfera es melancólica, con una predominancia en paleta de colores cálidos y apagados que reflejan el paso del tiempo y la nostalgia.

Referentes de Ambientación.

En el contexto de la adaptación y del cuento la ubicación del tiempo no se encuentra definida, así que le dimos una ambientación del lugar de nacimiento de quien encabeza el proyecto, originario de Venezuela, la parroquia la pastora, ubicada en caracas, es el punto de partida para todo lo que implica los fondos y escenarios.

Ambientación: Caracas La Pastora, Casas coloniales, época entre los 90s y los 2000







Fuentes: Banco de imágenes para referentes

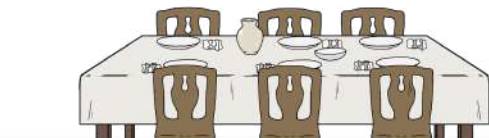
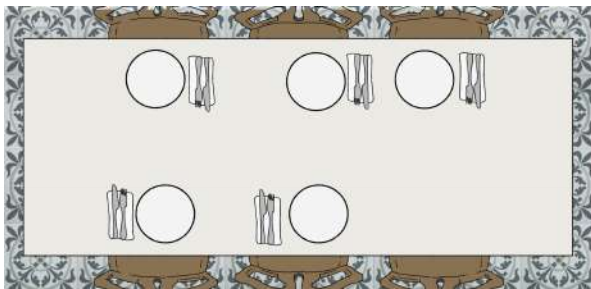
<https://steemit.com/photography/@elbizcochito/a-pastora-entre-calles>

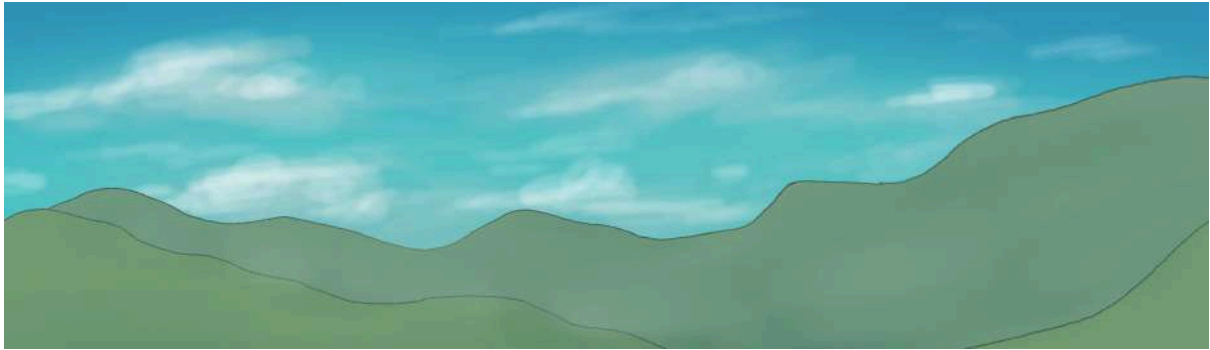
<https://steemit.com/cervantes/@niagt12/la-pastora-caracas>

<https://www.youtube.com/watch?v=vKJcy0rbogA>

Diseño de Escenarios

Basado en los referentes anteriores, estos son algunos de los escenarios realizados para la adaptación





Estilo Visual



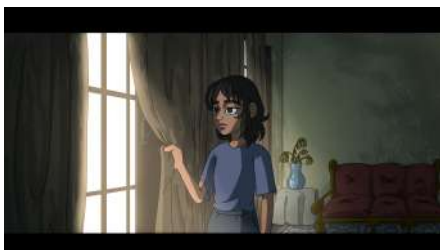
El estilo visual tiene una sutil inspiración/abstracción de las obras del pintor venezolano Arturo Michelena que se caracterizan por su realismo, dominio del claroscuro y la capacidad para representar escenas históricas y costumbristas con gran detalle y emoción. Sus pinturas a menudo retratan figuras y eventos históricos de Venezuela, mostrando un profundo conocimiento de la figura humana y un estilo academicista influenciado por el romanticismo francés.

El Granizo de Reims 1886

Lo que se tomó de sus obras fue el estilo de sombreado, al menos para dar focos de lectura de la imagen, pero tratando de mantener la solidez de los objetos y el entorno que está conformado en su mayoría con planos de colores sólidos. La animación será fluida con un toque artesanal en la forma del trazo, utilizando técnicas digitales donde el trazo en el movimiento no suele ser del todo pulido. La iluminación jugará un papel crucial, con contrastes entre la luz natural que entra por las ventanas y las sombras que llenan los rincones de la casa.



Estilo de dibujo: Para hablar de este punto es necesario dejar en claro que se maneja una estética muy simple, un estilo de dibujo algo caricaturesco pero que a su vez contiene rasgos más sobrios, sin exagerar tanto gestos para lograr enfatizar las emociones profundas. Yo Shome Alexander Londoño Angola, uso mi estilo de dibujo “*para más comodidad y buena comunicación de lo que se quiere mostrar en pantalla*”.



El desarrollo de este estilo de dibujo en cuanto a la figura humana es en parte un intento de mostrar expresión tanto a las manos como los ojos, siendo

estos últimos que adquieren una mayor intensidad en momentos dados en la animación, un elemento visual que permite al espectador reconocer el estado en el que se encuentre dicho personaje, por otra parte las manos tienen un papel importante para contar aquello que el personaje no dice, por medio de sus acciones e interacciones con objetos, un ejemplo de esto es Luisana que siempre está cuidando y manteniendo la casa, sus manos siempre se muestra con objetos de limpieza o acomodando cosas, pero también sus manos también interactúan con el piano dando a entender su pasión por este y los recuerdos que evoca.

En la adaptación también utilizamos las paletas de colores vistas en la cotidianidad, pero lo más importante es remarcar la luz y las sombras en la personalidad de los hermanos y Luisana, también en los escenarios que se prestan para momentos de contraste, tristeza, lo cotidiano, el misterio y las revelaciones. Los fondos que se enmarcan a veces con líneas de contorno para encerrar al personaje o patrones como texturas en estilo achurado para remarcar las esquinas de la casa, son un recurso visual para dar una sensación de ruido que se traduce en susurros, claramente visibles en cada fondo y como estos contrastan con la luz vivida que se destaca en cualquier escenario por más apartado y oculto que este se encuentre.

Diseño de Personajes

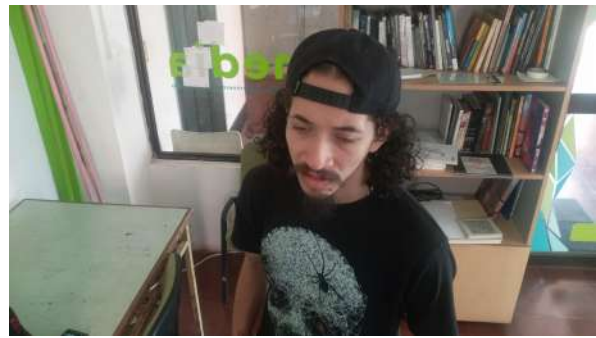
A través de una selección de personas a las cuales se toma referencia para los personajes, tomando fotos del rostro y varias expresiones características de cada personaje 7 personas fueron cruciales en esta etapa del proyecto.

Cast de Personajes:

- Laura Ospina Maya / Luisana
- Heidi Gisseth Sánchez Trejos / Ester
- Juan José Sepulveda Trujillo / Carlos
- Carolina Camelo / María
- Julian David González Aguirre / Ramon
- Valentina Sarmiento Laguna / Gloria (Madre)
- Juan David Núñez / Ricardo (Padre)



Carolina Camelo / María



Julian David González Aguirre / Ramon



Juan David Núñez /
Ricardo (Padre)



Heidi Gisseth Sánchez/
Ester



Juan José Sepulveda Trujillo/
Carlos



Laura Ospina Maya / Luisana



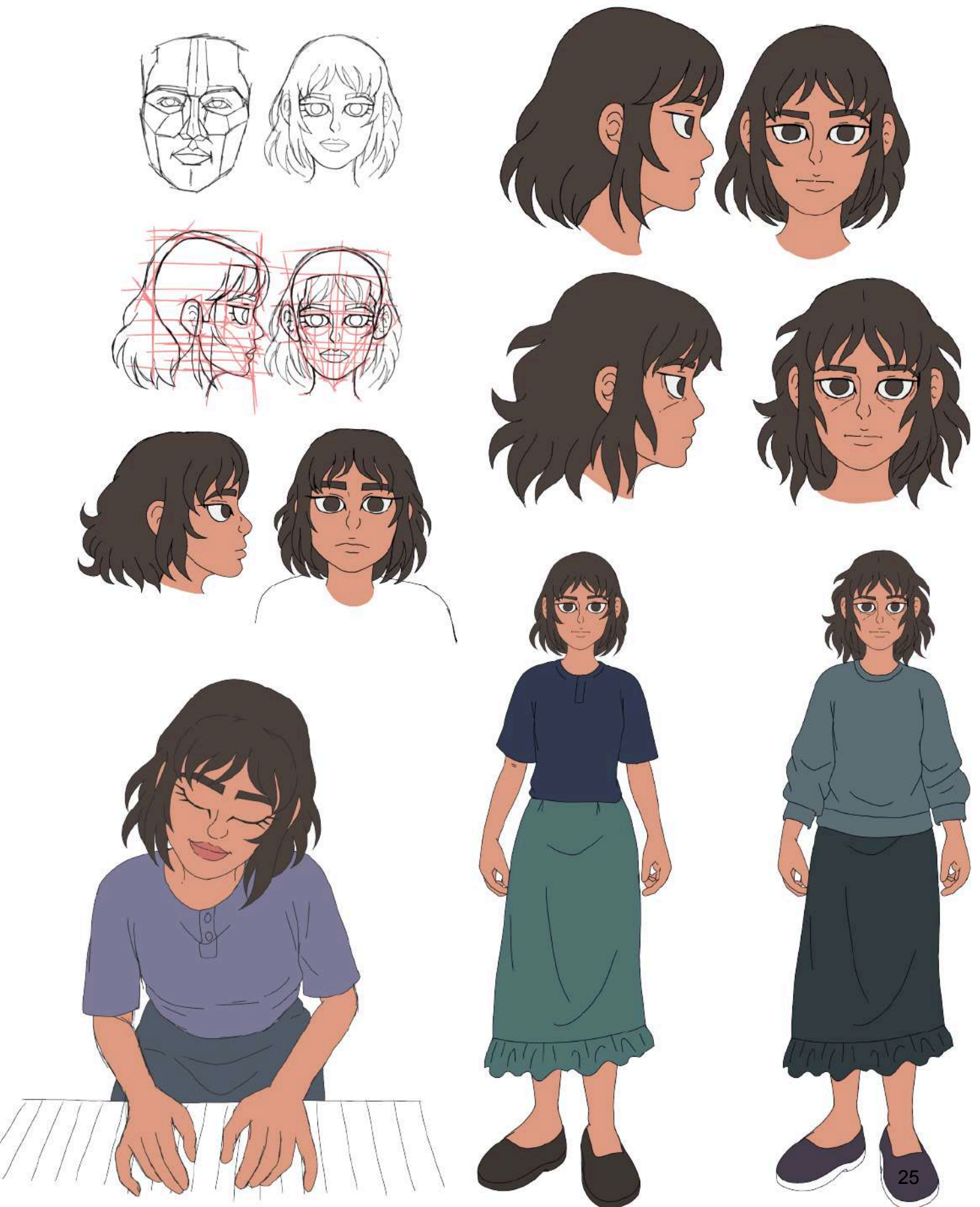
Valentina Sarmiento Laguna / Gloria (Madre)

Luisana: Laura Ospina Maya

Es el diseño de personaje inicial y al que más desarrollo tuvo, ya que aparece gran parte del corto.



El Desarrollo del personaje en distintas etapas de su vida
Aca se muestra el cómo se realizó la abstracción
del rostro y adaptarlo al estilo de dibujo.



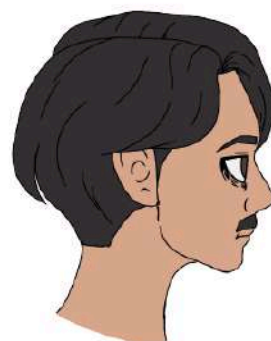
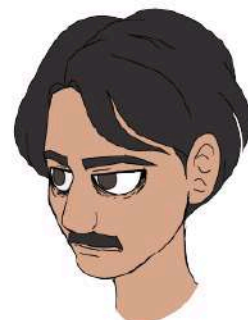
Ramon: Julian David González Aguirre

Para este personaje, no fue tan necesario hacer tanta abstracción pero si fue necesario remarcar su personalidad en las vistas del rostro.



Carlos: Juan José Sepulveda Trujillo

Al igual que Ramón, solo hizo falta hacer la caracterización del personaje y reflejarla en los gestos en este punto añadido la importancia de que hayan parentescos entre los personajes siendo referenciados de personas que no tienen ese tipo de relación.



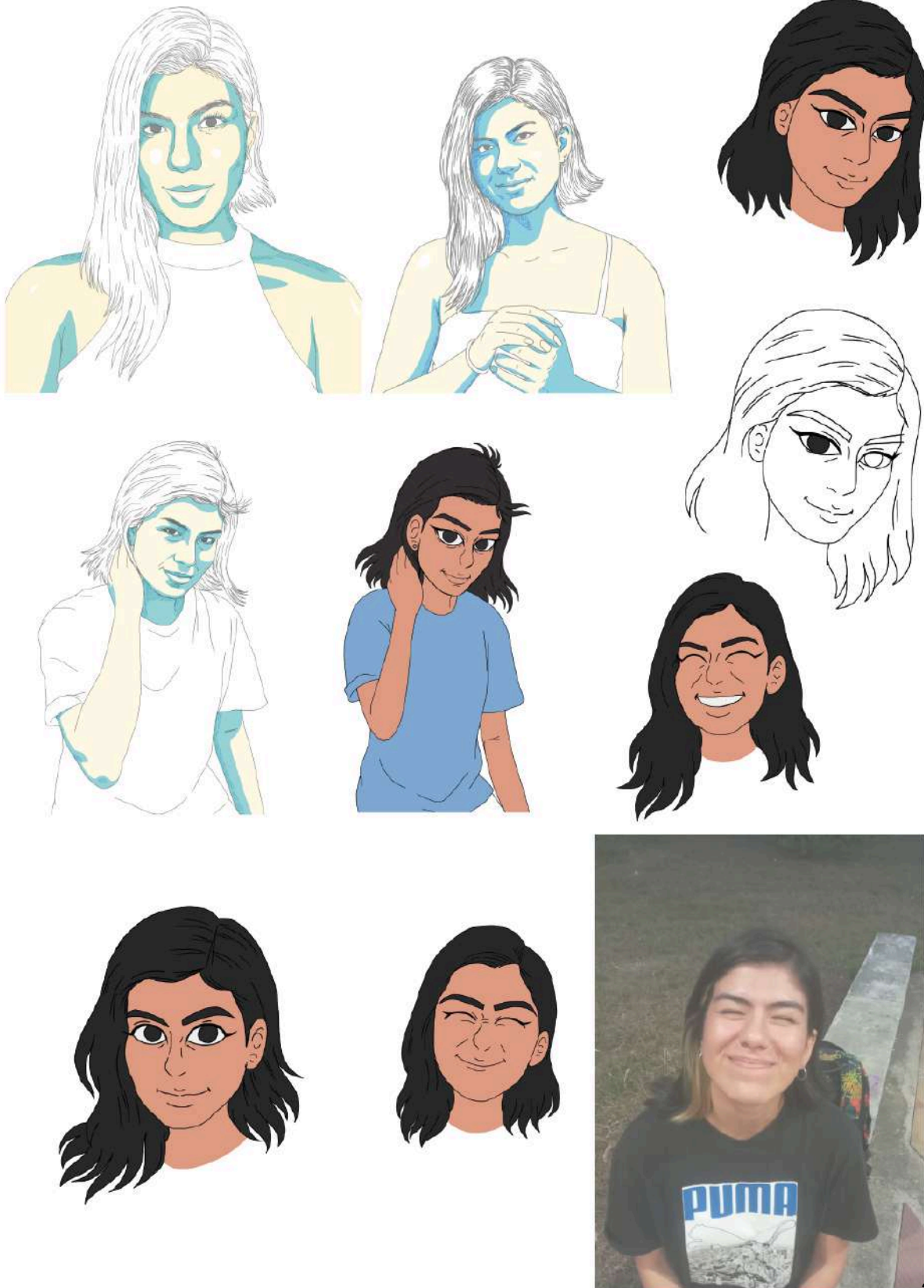
Padre: Juan David Núñez

En este caso fue necesario plantear desde un principio la apariencia del personaje en distintas etapas de la vida en concreto para su única aparición en escena de la adaptación, pero también en otros apartados como fotografías.



Madre: Valentina Sarmiento.

A este personaje se le hizo un tratamiento casi similar al de Luisana, pero la mayor dificultad fue representar los ojos y que estos hagan parentesco con el resto de personajes y al mismo tiempo conservar similitud con la base de origen, es decir que pueda conservar algunos rasgos de la intérprete



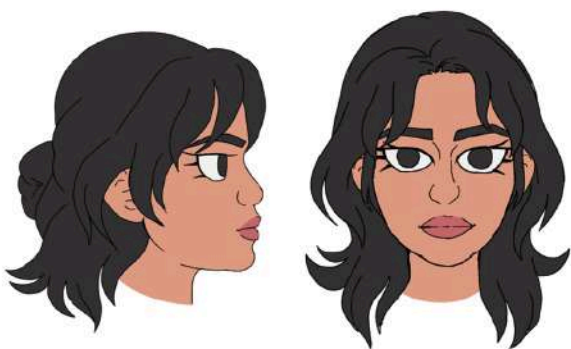
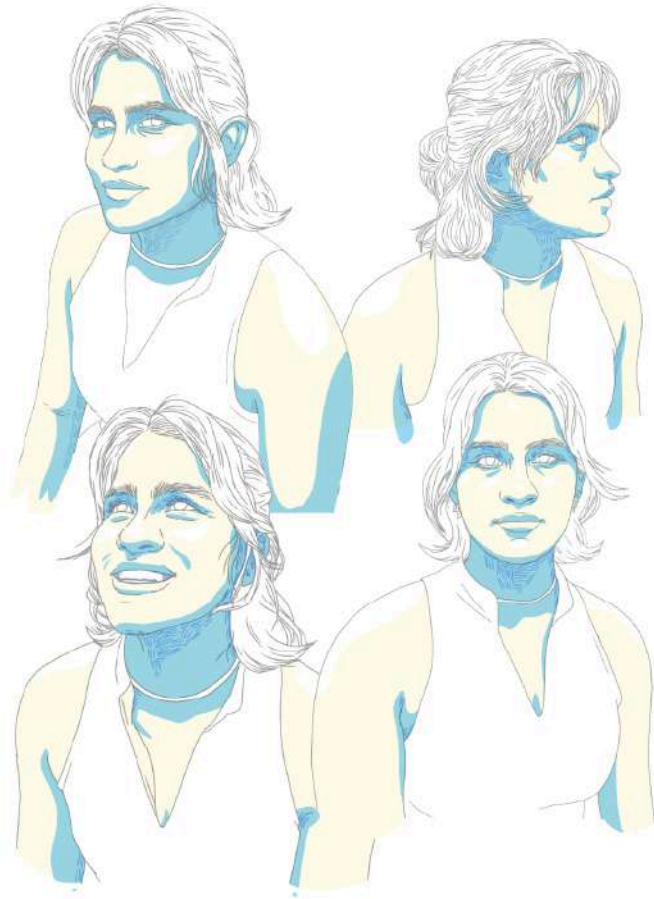
Maria: Carolina Camelo

En este caso sí fue necesario tomar en dos ocasiones referentes fotográficos para adecuar expresiones necesarias para la interpretación del personaje en la adaptación.



Ester: Heidy Gisseth Sánchez Trejos

Este fue un caso muy curioso, no se tenía contemplado llamar a Heidy para interpretar a este personaje, pero su apariencia se alinea con el parentesco que se quiso lograr entre personajes, resultó mejor de lo que se había esperado.



Técnica de Animación

- Animación 2D digital cuadro a cuadro a 12 cuadros usando la herramienta Krita, utilizando también animación limitada y movimientos de cámara en After Effects.

Uso de capas para crear profundidad y atmósfera.

- El piano, la casa y los objetos familiares (como un plato rompiéndose, el comedor, las cortinas, las teclas del piano) serán tratados casi como personajes. Se utilizarán técnicas de **“acting” de objetos** (interacciones físicas por medio de las manos, por ejemplo: tocar una tecla del piano y que tanto se hunde) para darles presencia emocional sin necesidad de animarlos antropomórficamente.
- Movimiento lento y expresivo, con énfasis en los gestos mínimos.

Diseño y Referencias

Referentes Audiovisuales

Durante el proceso de investigación visual y narrativa para la adaptación animada de *El piano viejo*, se han identificado una serie de obras animadas que ofrecen inspiración tanto en el **tratamiento temático**, como en el **lenguaje estético y emocional**. A continuación, se detallan los referentes más significativos:

1. *The Boy, the Mole, the Fox and the Horse* (El niño, el topo, el zorro y el caballo)

- **Director:** Charlie Mackesy y Peter Baynton

- **País:** Reino Unido

- **Año:** 2022

- **Motivo de referencia:**

Esta animación destaca por su tono apacible y reflexivo. La calidez de los diálogos y la sencillez visual proyectan una atmósfera emocional que resuena con la melancolía y la ternura contenida en la figura de Luisana. Su estilo acuarelado y narración pausada son claves para explorar el silencio emocional de la protagonista.



2. *Nacer*

- **Directores:** Roberto Valle y Gala Hernández López

- **País:** España

- **Año:** 2022

- **Motivo de referencia:**

La obra destaca por su uso dramático de **contrastes de luz y sombra**, lo que subraya estados emocionales internos de los personajes. Es especialmente útil para concebir la iluminación emocional en escenas de interiores, como el cuarto de Luisana o el entorno del piano. La calidad visual y el ritmo narrativo apoyan el tono introspectivo de la adaptación.



3. *El abrazo*

- **Directora:** Marina Palomares
- **País:** España
- **Año:** 2021



- **Motivo de referencia:**

Este corto breve pero poderoso trabaja el duelo, el afecto y el vacío desde una narrativa íntima. Su estilo monocromático y su economía de diálogos son una gran referencia para representar la **melancolía persistente** en la vida de Luisana y su entorno, donde el afecto no se expresa con palabras sino con gestos sutiles.

4. *Kirikou et la Sorcière* (Kirikú y la hechicera)

- **Director:** Michel Ocelot
- **País:** Francia
- **Año:** 1998



- **Motivo de referencia:**

Aunque proviene de un contexto cultural distinto, este film aporta una mirada interesante al uso simbólico del **color**, la **sabiduría ancestral** y la **narración mítica**. En especial, la escena donde Kirikú sube un escalón por cada pregunta a su abuelo puede inspirar cómo representar la **profundización emocional de Luisana** a través del entorno (la casa, el piano, la luz).

5. *Chico y Rita*

- **Directores:** Fernando Trueba, Javier Mariscal y Tono Errando
- **País:** España, Reino Unido
- **Año:** 2010



- **Motivo de referencia:**

La relación entre personajes, el contexto latino, la arquitectura y el uso de la música como motor narrativo hacen de esta película un referente directo para trabajar **una ambientación que evoque una Venezuela de época**, con elementos culturales similares a los de Cuba. Su estética cálida y evocadora aporta mucho para las escenas de recuerdo o flashback.

6. Soledad

- **Director:** Mango Rolo
- **País:** Argentina
- **Año:** 2020 (estimado, corto independiente)



- **Motivo de referencia:**
Este corto explora visualmente el aislamiento y la introspección de un personaje femenino. La animación 2D, el uso de **miradas, reflejos y espacios cerrados**, se alinea con la representación emocional de Luisana: una mujer atrapada entre el deber y la pérdida de sí misma.

7. Capstone

- **Directora:** Coffteaa
- **País:** Internacional (proyecto independiente)
- **Año:** 2022



- **Motivo de referencia:**
El estilo visual —particularmente el diseño de cuartos y atmósferas— ofrece inspiración directa para el **diseño del espacio íntimo de Luisana**, donde el deterioro físico del entorno refleja su mundo interior. La animación se caracteriza por tonos suaves y texturas que evocan un sentido de soledad estética.

8. The White Wolf

- **Directora:** Chiara Moreni
- **País:** Italia
- **Año:** 2017



- **Motivo de referencia:**
La presencia simbólica de la figura del lobo blanco como guía entre la vida y la muerte puede servir como inspiración para **elementos simbólicos en el tramo final del cuento**, en especial cuando se representa la muerte de Luisana o el regreso tardío de los hermanos. Su atmósfera mística es evocadora y poética.

9. Era Yo

- **Directora:** Andrea Casaseca Ferrer
- **País:** España
- **Año:** 2015



- **Motivo de referencia:**
Este cortometraje de acción real retrata a una joven problemática y su proceso de confrontación emocional. Es útil para construir los perfiles de los hermanos de Luisana, especialmente en sus **actitudes frías, distantes y negadas al cuidado familiar**, que contrastan con la entrega total de su hermana.

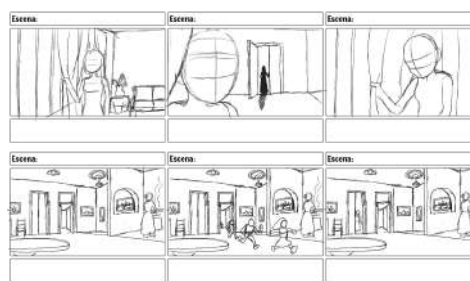
Tono Narrativo

El tono narrativo es melancólico y reflexivo, con momentos de luz que contrastan con la sombra de la ausencia y la pérdida. La historia se centra en la quietud, la introspección y el silencio, explorando temas como el sacrificio, la memoria y el legado familiar, pero sobretodo en un último análisis, se refuerza la idea o “el misticismo de los vínculos más allá de la vida y la muerte” con elementos sonoros que engloban la narración del cuento.

Las modificaciones y añadidos al cuento

Se llevan a cabo a partir de la lectura, pasando por guión el storyboard, la labor era componer visualmente como queremos que se vea la animación. uno de los elementos que sugerimos es evitar el recurso del narrador omnisciente que describe, como en el cuento original para hacer que el espectador se adentre en la historia.

La protagonista y el resto de personajes tienen diálogos, aunque para remarcar la personalidad y los contrastes de cada personaje, la protagonista Luisana no habla mucho, esto se hizo para dar ese sentido de soledad y vacío pero también para dar más fuerza a sus acciones de principio a fin.



Otra de las modificaciones es la inclusión de escenas que remarquen la actitud de los hermanos, cómo se relacionan con Luisana y viceversa, para dar algo de contexto audiovisual de ese contraste que hay entre ellos. A través de los recuerdos de Luisana como una forma en la que carga con el peso que le han tirado sus hermanos y como ella lidia con eso, manteniéndose siempre en la sombra mientras que sus hermanos salen a la luz. En las primeras escenas se muestra claramente que Luisana solo observa desde lejos a sus hermanos jugar, en señal de que no se permite disfrutar como ellos, esa insignificancia pero sostenida con una virtud en un principio doblegada.

También incluimos más interacción por parte de los padres con Luisana, sobretodo su madre que en el cuento solo es mencionada en un recuerdo a través del piano, en la adaptación se convierte en una figura importante que influye en Luisana, en su vida, en su mente y en el tocar el piano, mostrando cómo comparten juntas ese instrumento musical.

También mostrando el peso que dejó su ausencia al fallecer, este acontecimiento hunde aún más a Luisana en las sombras dándole más peso a su sin sentido de vivir que se muestra a través de su mirada serena pero con algo de desdén, sin embargo al morir también su padre, este le encomienda un propósito, algo que para Luisana le brindaba deseo por vivir para cumplir su deber, tanto para la casa y la familia como para sí misma.

En ese cumplimiento encuentra algo de dificultad pero la constante de recordar su propósito la hace seguir. Es como un proceso para salir de la depresión y que conlleva dificultades, pero más adelante encuentra el piano donde tocaba con su mamá y al ir tocando va desglosando de esa sombra que la mantenía en la oscuridad, aproximándose a la luz.

Misticismo

El realismo mágico en esta animación es el resultado de la sensación de misterio y revelación que nos deja el cuento original, representado por la oscuridad del espacio lleno de estrellas en cada momento impactante y a su vez esclarecedor, así como relacionarlo con la parte espiritual que conlleva a una especie de contacto entre la vida, la muerte y lo que haya entre ellas e incluso lo que esté más allá.

Por eso esas escenas se ven representadas por medio del cosmos, el universo desconocido profundo e inquietante. Es el origen y el final de todo ser, se podría decir que es una zona que funciona a modo de vínculo persona - objeto - lazos familiares.

El misticismo de los vínculos más allá de la vida y la muerte:

En este punto, queremos compartir una forma de visualizar esos momentos culminantes mediante lo oculto, lo desconocido del espacio y el cosmos, como una metáfora de cómo se presenta la brecha entre el estar vivo y presenciar la muerte, entrar a espacios que surgen de nuestro ser y que manifieste esos vínculos que alguna vez estuvieron en vida y como lo puede presenciar alguien que va a morir.

La muerte está presente en todo momento y no se sabe con certeza cómo podría llegar a ser en realidad, al menos para quien no le toca aún. Ese aire de misterio que produce el cuento, sobretudo al final fue lo que tomamos como base para que la muerte tuviera presencia sin ser visto como algo lúgubre e incómodo, que sea fluido y que vaya al ritmo de la vida, pero que también se muestre aquello que a simple vista no podemos ver de por sí, como apariciones o sueños que se han formado por los anhelos de volver a ver a quienes ya no están con nosotros físicamente, es un valor agregado que sigan presentes con nosotros en su descanso eterno.

Apartado Musical

En cuanto a sonido se refiere, era necesario tener una idea en concreto para la pieza musical de piano, qué es el corazón o el ritmo del corazón que define la adaptación animada. Desde el título se dice que debe haber composición musical o debería ser el foco y por eso, primero se pensó en utilizar piezas compuestas por la intérprete de Luisana: Laura Ospina Maya, por su acercamiento a la música por medio del piano, qué fue un factor fundamental a la hora de realizar las poses claves, sin embargo la pieza musical nunca vería la luz de este modo. Por otra parte se optó por utilizar al menos para la entrega de este producto, banda sonora y música instrumental Michel Legrand, que es uno de los referentes musicales utilizado en el Animatic realizado para montar en la línea de tiempo los planos y las escenas del storyboard, de un momento a otro llegó a la producción del corto el estudiante Álvaro Rodríguez Salamanca a proponer con este referente una nueva banda sonora original para el desarrollo del proyecto, después unas breves pero fructífera reuniones, se dispuso encantado por lo que se lleva a cabo, a realizar sus labores en el cargo como Editor, Diseñador de Sonido y Compositor Musical. Con muchos agradecimientos a su participación casi repentina para presentar sus propuestas musicales para la adaptación animada.

Y ahora unas palabras de Álvaro Rodríguez Salamanca y sus breves comentarios acerca de la realización de las piezas sonoras.

Para El Piano Viejo se compusieron 6 piezas musicales que buscaron aportar en la construcción de valor simbólico en la narrativa de la historia, buscando reforzar emociones de nostalgia, resiliencia, valentía, temor, incertidumbre, añoranza y ensoñación. En particular destacamos la composición para el piano, pieza que le enseña la Madre a Luciana. La música del piano está presente en gran parte de la adaptación, en el sentido de la obra, el piano en esencia es eje que impulsa la revelación de la verdad en Luisana y su rol como pilar de la casa, un vínculo que comparte con su Madre y más tarde un vínculo que comparte con sus hermanos, para el público esto traduce en un hilo conductor, una motivación que nace del alma, un llamado a la calma para los conflictos en familia y más tarde se presta para un espacio de reflexión y aceptación.

La composición de la pieza del piano se estructuró en el modo musical “mixolidio”, reconocido en el ámbito musical como una organización de sonidos que evocan sentimientos de resiliencia, calidez y seguridad. Un método parecido se implementó en la composición de las otras canciones a la hora de buscar las emociones requeridas. En cuanto al diseño sonoro y la ambientación se usaron en algunos casos audios royalty free, y otros fueron producidos por la colaboración de la Espiral de la Caracola.

La canción “Quien ama no sabe lo que ama” que suena en el corto pertenece a “La eterna novedad del Mundo”. La temática de esta canción es sobre la importancia del hogar, de los recuerdos que se construyen y en la importancia de la reconciliación.

“Por Álvaro Rodríguez Salamanca, Editor Diseñador de Sonido y Compositor Musical”

Motivación del Proyecto

Es cuento de Rómulo Gallegos en un principio se trató no más que una tarea del colegio, que consistía en hacer una ficha bibliográfica y un resumen, pero tiempo después el cuento tomó otro significado, viendo el sacrificio de la hermana mayor, su entrega a cumplir con su deber predestinado por su padre al morir, como si le pasará la antorcha, precisamente a alguien que no la buscaba pero que no tenía nada que buscar, le dio un propósito cuando antes no lo tenía y más un, a través de esa labor se reencontró su pasión por el piano, que se mantenía reprimida, esa “Liberación” fue el factor decisivo para a la hora de decidir hacer esta adaptación y una oportunidad para explorar otras cosas que se hablarían desde la experiencia personal, como el vínculo de la vida más allá de la muerte qué más adelante se explora.

Trabajar en este proyecto da a lugar a dar rienda suelta a las capacidades creativas, narrativas y expresivas de los estudiantes para fomentar esta clase de contenidos, qué pueden ser un gran añadido dentro y fuera del territorio. Estos relatos y cuentos qué pueden trascender muchas fronteras aquí en Latinoamérica.

Pese a estar fuertemente ambientada en una ubicación fuera del país, es una oportunidad para hacer una especie de “compartir cultural”, ya que esta adaptación animada es producida contando con la participación en su mayoría de estudiantes originarios del Valle del Cauca, inscritos en la Universidad del Valle, jóvenes originarios de Venezuela qué así como yo Shome Alexander Londoño Angola, residen en el país y que por desafortunados acontecimientos sus familias han sido fragmentadas por la crisis, el propósito es rescatar relatos que posiblemente queden en el olvido. pero reitero que esta historia esta hecha para todas las personas, familias, hermanxs, amigxs, compañerxs, etc.

Etapas de Producción

A continuación se muestra un breve resumen de cada una de las etapas de producción, las que ya llevamos a cabo y las que estamos por concretar.

Parte 1: lectura e investigación del cuento

En esta sesión se hizo una lectura del cuento y a dar lluvia de ideas de como llevar de mejor manera la adaptación, indagando en los personajes de forma individual, investigando Referentes visuales y narrativos implementando propuestas e ideas que han ido surgiendo, desde el 19 de marzo del 2024, la última semana la usamos para planeación de la estructura de la animación hasta ese momento.

Parte 2: bocetos e storyboard

Primero comenzamos haciendo el storyboard como forma de bocetos previos al guión, ir desarrollando el guión en conjunto plasmando aquellas ideas que en escrito resultaba difícil de abordar en un escrito, pero por sobretodo para que se logre coherencia entre escenas, movimientos, acciones, planos, colores y ambientación, al momento de tener un guión preliminar pudimos concretar varias escenas el storyboard, aún faltaban varias pero en conjunto nos pusimos de acuerdo para tener tanto el guión como el storyboard nivelados, esta etapa nos tomó desde el 10 al 31 de enero del 2024.

Parte 3: Diseño de personajes y pruebas de animación

Los personajes se han estado planteando desde el principio partiendo de la investigación y ya están parcialmente diseñados, tenemos fotos y poses claves que pueden contribuir a la animación, en este punto abarcamos un período de tiempo muy corto, una semana del 19 de marzo al 11 de junio del 2024.

En este punto teniendo dos personajes diseñados se comenzó a realizar pruebas de movimiento que posteriormente formarán parte del corto.

Parte 4: Apuntó de comenzar la producción

Como en un principio no hubo equipo de trabajo, yo Shome Alexander Londoño Angola me he encargado de fungir en todos los cargo en las distintas tareas a la hora de realizar la animación.

Aquí es donde corresponde asignar las distintas tareas para cada uno de los cargos establecidos.

1. Keyframes: 4 meses de trabajo (2 horas a la semana)
2. Rigging: (aún no se ha explorado)
3. Intermedios: 4 meses de trabajo (2 horas a la semana)
4. Coloreado: 4 meses de trabajo (2 horas a la semana)
5. Background: 4 meses de trabajo (2 horas a la semana)
6. Edición: 3 meses de trabajo (2 horas a la semana)
7. Diseño Gráfico: 3 meses de trabajo (2 horas a la semana)
8. Sonido: 2 meses de trabajo (2 horas a la semana)
9. Comunicación: 4 meses de trabajo (2 horas a la semana)

En esta etapa se ha abierto un semillero donde los estudiantes participaran en cada una de las labores, aunque se designaran acorde a las habilidades y disposición del o la estudiante.

Parte 5: Producción del cortometraje animado.

Ya teniendo pruebas de animación realizadas para probar cómo se manejan el estilo y la calidad en el movimiento, se puso en producción de lleno las escenas posteriores a las pruebas, usando la herramienta de animación de software: Krita y también para organizar, realizar movimientos de cámara, paneos, filtros y efectos se utilizó la herramienta Adobe After Effects.

Por fortuna para ambos programas había cierta experiencia previa en producciones anteriores, producciones que a pesar de no ser de la talla de este proyecto resultaron útiles para desempeñar un excelente trabajo.

Parte 6: Corte de contenido en el Storyboard

Estos números corresponden a la cantidad de plantillas de storyboard usadas para el proyecto, en total son 36.

Producción del 20 al 36 (todos en 2 meses de trabajo)

Producción del 12 al 19 (Coloreado en 2 meses de trabajo)

Producción del 01 al 03 (preliminar, todos en 2 meses de trabajo)

Al punto en el que escribió este documento se contó con el apoyo de 3 estudiantes integrantes del semillero para cubrir varios puntos a la producción de esta etapa: John Alexander Sinisterra, Gabriel Martinez y Stephania Orozco, anterior a eso solo yo: Shome Alexander Londoño Angola, me he encargado de gran porcentaje del proyecto en cada etapa de la producción.

Hay que tener en cuenta que estos estudiantes ya habían tenido experiencia previa al semillero así que no fue difícil que se involucraron en la producción

a estas alturas y realizar los trabajos en plazos aunque rigurosos, fueron posibles, gracias a ellos este corte se percibe completo.

Parte 7: Post-producción

Pasamos a montar los clips de animación de cada escena realizada en Krita, divididos en partes para mayor manejo de los archivos una vez subidos en After Effects, ahora que todo está puesto en la línea de tiempo, llega la hora de renderizar la animación y después de corregir y arreglar escenas en la parte final de la pieza, se pudo lograr exitosamente terminar una prueba de animación con color.

Proceso Creativo

El Proceso Creativo y la producción se dio casi en simultáneo, debido a que no se contaba con todos los recursos necesarios (Diseño de personajes, entornos, etc), pero gracias al pdf de un artículo de escrito por Luisa Isabel Rodríguez Bello y María Antonieta Flores llamado: **“Paradigmas significativos en ‘El piano viejo’ de Rómulo Gallegos”**, fue publicado en 1984 en la revista Letras (n.º 44, pp. 127–134). El estudio realiza un análisis semiótico y estructuralista del cuento El piano viejo de Rómulo Gallegos, con el objetivo de identificar los paradigmas simbólicos y las estructuras profundas que configuran el relato. Las autoras examinan cómo el texto construye una red de oposiciones fundamentales (como presencia/ausencia, lealtad/abandono, femenino/masculino, vida/muerte), en torno a los espacios narrativos (la casa), los objetos simbólicos (el piano) y los personajes, especialmente Luisana, quien es presentada como un eje moral y estructural del texto.

El artículo aporta herramientas interpretativas clave para una adaptación animada, ya que desnuda las capas simbólicas del cuento, lo que permite representar visualmente con mayor intención las tensiones internas del relato y sus metáforas esenciales. Además, ofrece una lectura crítica que consolida a Luisana como personaje central, lo cual justifica plenamente su papel como protagonista en la propuesta de adaptación audiovisual.

Esto facilitó las cosas a la hora de abarcar por completo el proceso creativo.

Primero observamos el storyboard en la aplicación que se usa para hacer la animación (Krita), en la línea de tiempo se calculaba cuánto duraría cada plano de cada escena, fue ahí donde algunas cosas del material fueron cambiadas para mayor comprensión del movimiento, escenas que descritas en el guión no logran ser del todo posible de plasmar en la animación aún teniendo los conocimientos previos.

Hubo muchos cambios en el diseño de los personajes tratando de encontrar ese balance entre la caracterización, seguir la línea del estilo de dibujo, pero con cada avance se lograba definiendo cómo iba a quedar al final para montar en la animación. Pero además entre tiempo hubo pausas para reflexionar y refrescar la mente para así ver otras perspectivas.

El constante desazón que daban algunas escenas e inconformidades con el guión tuvieron que hacer que descarta mucho material, seguir al pie de la letra el guión y el storyboard

limitan mucho el proceso de producción, es por eso que se siguió adelante con el storyboard que ofrece muchas posibilidades a comparación con las descripciones del guión. No todos los diseños de personajes estaban listos para cuando empezó este proceso, solo el principal en una etapa intermedia de su vida, para evitar correcciones exhaustivas, se comenzó animando fragmentos que no están nunca sujetos a cambios drásticos, como se maneja un estilo de dibujo y con el apoyo de referentes fotográficos se logró un resultado impecable.

Hay un punto importante a destacar, el uso de IA como apoyo para realizar algunos fondos o material correspondiente a los fondos, cosas que en circunstancia normales no hubiera sido necesario usar esta herramienta, pero como no se contaba con mucho personal ya que yo, Shome Alexander Londoño Angola me propuse preparar un primer corte para presentar el proyecto en los plazos de tiempo establecidos.

Guión

El guión y el storyboard fueron realizados casi al mismo tiempo, de hecho este último tuvo más desarrollo, pero gracias al guión se logró una organización más limpia y cómoda para plasmar con facilidad cada plano de la animación, sin embargo no se cumplió tal cual lo que se escribió ahí. A continuación aquí está el guión literario.

EL PIANO VIEJO

GUION LITERARIO

Escrito por Shome Alexander Londoño Angola

DE NEGRO ABRE A

1. INT CASA/MESA DE LA SALA DIA

Se observa una mesa de mueble ubicada en una esquina de la sala, sobre ella hay un cuadro con todos los miembros de la familia, MAMÁ(42), PAPÁ(45), los hijos menores ESTER(12), MARÍA(8), CARLOS(13), RAMÓN(10) y la hija mayor LUISANA(16).

Inicia Musica.

2. EXT CALLE LA PASTORA/PLAZA FRENTE LA IGLESIA DIA

Continúa la música.

Los hijos menores de la familia están jugando en Plaza frente a la iglesia: Carlos monta cometa, Ester y María juegan con las manos, Ramón juega canicas con otros niños. Desde la perspectiva de la canica traslúcida y refleja a luisana qué mira desde la ventana de la casa, Ramón retira de la vista la canica con su mano y se muestra a luisana a la verdadera distancia que se encuentra.

Se detiene Música.

3. INT CASA/SALA DIA

Luisana sigue sentada en la ventana qué da hacia la calle, observa a sus hermanos con Serenidad, detrás de ella aparece su madre y le habla con tono dulce.

MAMÁ(42)

luisana, ¡amor, hazme el favor de traer a los niños a almorzar!

Luisana(16) voltea y mira a su madre con una expresión serena, se ven unos girasoles marchitos en un florero qué está sobre una mesa de mueble.

4. INT CASA / SALA - COCINA - PASILLO PRINCIPAL DIA

Los hermanos entran a la casa, corren, hacen Ruido y Gritan, corren por la sala , la cocina, hasta pasar por el pasillo principal .

Luisana (16) después entra, camina serena y callada, se detiene cuando la MAMÁ le da una indicación.

MAMÁ(42)

Mami, anda a servirle a tus hermanos que acá yo te sirvo, ¿si?

Luisana(16) atiende a su pedido y sigue su camino por el PASILLO PRINCIPAL.

5. INT CASA/PASILLO PRINCIPAL DIA

Luisana(16) pasa por una columna del pasillo principal y sucede un cambio de tiempo se muestra que han pasado varios años, Luisana(24) ya no es una joven, camina por el pasillo hasta llegar al cuarto de Ester.

6. INT FLASHBACK/CUARTO DE ESTER DIA

Frente a Luisana(24) aparece su hermana Ester(20), ella empaca sus pertenencias, entre ellas sus joyas.

ESTER(20)

Bueno Hermana, me voy de la casa. ¿Sabes?, deberías buscarte un novio para que te mantenga y te saque de aquí.

luisana(24) no contesta, pero con una actitud paciente toma las manos de ester , como señal de despedida y ve como sale de su cuarto y ester indiferente a este gesto le contesta con una actitud Soberbia .

ESTER(20)

Ay Luisana, bueno, tú verás cómo resuelves uu, ya me voy, te me cuidas.

Ester(20) sale de su cuarto y deja a Luisana (24) sentada en su cama

Disolvencia a

Luisana(24) sale del Cuarto de Ester y camina por el pasillo principal. Luisana(24) camina y llega a la puerta del Cuarto de María.

7. INT FLASHBACKS/CUARTO DE MARÍA DIA

Maria(16) se encuentra molesta y llorando ,hablando consigo misma en un espejo tras,empacando su ropa y su Maquillaje se le cae,en ese momento Luisana(24) entró para apaciguarla.

MARÍA(16)

¡Yo no entiendo por qué a Ester si la deja irse de la casa y a mí no, solo porque es la "favorita" y su marido es de plata! ¡Yo conseguí a alguien que sí me ama por quien soy,y eso él no lo ve!

Luisana(24) intenta recoger su maquillaje para entregárselo pero María(16) quita su mano y lo toma, ve a Luisana(24) y le habla de forma Engreída.

MARÍA(16)

¡¿Tú crees que necesito de tu lastima?!
¡jajajaj,No hermana!, tú siempre serás la boba de la casa!,yo me voy ya,¡con permiso!

Maria(16) sale del cuarto y Luisana(24) sostiene una mirada firme ante sus comentarios, sin intenciones de reclamo alguno.

Disolvencia a

Luisana(24) pasa por el Estudio de Carlos, está vacío y con mucho Desánimo se recuesta en la puerta y empieza a recordar el día que se fue.

8. INT FLASHBACKS/ESTUDIO DE CARLOS DIA

Luisana(25) entra a ver a Carlos(22), acomoda sus Papeles en su maleta, estaba muy Decidido a irse, Carlos(22) habla con Luisana en un tono arrogante.

CARLOS(22)

¡Bueno Hermanita! ¡Es hora de que tu hermano se vuelva uno de los empresarios más importantes del país y por eso no puedo quedarme aquí!, ¡este lugar solo me retrasa!

Luisana(25) con un poco de anhelo por sus palabras le da la mano a Carlos(22) y lo persigna, pero Carlos le dice nuevamente con tono Arrogante.

CARLOS(22)

¡Yo no necesito ni a Dios ni a la suerte!, ¡yo confío en mi mente para los negocios, pero no creo que lo entiendas!.

Luisana(25) lo mira con desdén.

CARLOS(22)

¡bueno!, ya que mi Papá no quiere decir para quién será la herencia, me toca hacer fortuna pa' otro lado, ¡nos vemos hermanita!

Carlos(22) va saliendo del cuarto y habla en tono sarcástico.

CARLOS(22)

¡Que te vaya bien cuidando a ese viejo!

Disolvencia a

Luisana(25) sale del Estudio de Carlos, camina hasta llegar al cuarto de Ramon, entra y cierra los ojos con desánimo y empieza a recordar como Ramon se terminó yendo de la Casa.

9. INT FLASHBACKS/ CUARTO DE RAMÓN NOCHE

Luisana(26) entra preocupada al Cuarto de Ramon que está desordenado e intenta acercarse para saber qué le sucede, Ramon(21) estaba buscando plata en cada rincón de su cuarto, solo responde de forma Brusca.

RAMON(21)

¡No te me acerques!

Luisana(26) se aleja un poco y Ramon(21) se prepara para salir con una maleta llena de dinero y con mucho resentimiento le habla.

RAMON(21)

No tengo nada que hacer aquí

Luisana(26) está algo triste, solo pudo observar como su hermano sale de la puerta, sin decir más.

Disolvencia a

luisana(26) se repone del desánimo que le producen sus recuerdos de la última vez que sus hermanos estaban en la CASA, sale al pasillo principal

10. INT PASILLO PRINCIPAL/CUARTO DE LUISANA DIA

luisana(26) camina y llega a su cuarto, se queda en la puerta posa la mano en la orilla, suspira y observa su cuarto en oscuras, con la comida, pasa y se sienta en su cama, toma su plato y empieza a comer, luisana(26) se queda mirando una foto pegada detrás de la puerta, observa detalladamente a su mamá(42) que la abraza y sonríe, luisana(26) empieza a recordar el día que su mamá falleció

11. INT CUARTO DE LUISANA/CAMA DE LUISANA DIA

Luisana(26) con un nudo en la garganta por aquel recuerdo trata de decir algo, pero es interrumpida cuando escucha a su Papá(55)la llama, grita y tose.

PAPÁ(55)

¡Luisana! (tose) ¡Luisana!

Luisana(26), alarmada por el llamado sale, corre al cuarto de su padre(55) sin fijarse que dejó caer el plato y se parte.

12. EXT CUARTO DEL PAPÁ/CAMA DEL PAPÁ DIA

Luisana(26) llega al cuarto de su papá(55) que está acostado, enfermo, con mucha tos y se encuentra agonizando, él le pide que se acerque.

PAPÁ(55)

Escúcheme con atención por favor, Luisana(tose)

PAPÁ(55)

No me queda tiempo mijita, no creo poder aguantar más, gracias por cuidarme, pero te pido de favor que cuides nuestra casa.(tose)

Luisana(26) toma la mano de su PAPÁ.

Tu sabes como son tus hermanos, por eso se(tose), se que tú puedes(tose), manténganse unidos, es era deseo de su madre, y el mío, así como aparece en el testamento,(tose más fuerte)lo dejamos todo en tus manos.

El papá(55) con su último aliento de dice a luisana

PAPÁ(55)

¡Luisana!(agoniza) ¡tú serás nuestra paz, la paz de esta casa!

El papá(55) muere y luisana(26) ésta conmocionada por sus últimas palabras, aún sostiene su brazo, las cortinas del cuarto se elevan en el aire, el Cuarto se oscurece mientras la luz se intensifica a través de la ventana, el cuarto se llena de estrellas.

FUNDIDO A NEGRO.

ABRE A

13. INT CUARTO DE LUISANA/CAMA DEL LUISANA DIA

Habían pasado unos años desde la muerte del papá, luisana(32) ya es una adulta completamente y se encuentra acostada durmiendo, pero se despierta al oír un goteo que proviene de la cocina , luisana(32) se sienta en la orilla de la cama aun con sueño, empieza a observar la foto de su mamá(32) y ella(16), pero enfoca la vista en un piano que se encuentra al fondo y cierra los ojos, se pone a recordar nuevamente, esta vez es un dichoso recuerdo de cuando su mamá(32) estaba viva y practicaba piano con ella.

14. INT FLASHBACKS/ESTANCIA DE LA CASA DIA

Inicia música del piano de mamá

Luisana(12) abre una puerta de la Estancia ya que siente curiosidad por ver a su Mamá(42), toca el piano pero no se muestra del todo su rostro, luisana por pena, solo se queda en la puerta,

Se detiene música del piano de mamá

Su mamá(42) sigue tocando hasta que se percata de que alguien abrió la puerta, voltea y ve a Luisana, la mamá(42) habla con un tono suave pero animado.

MAMÁ(42)

¡Ven Luisana!, practiquemos juntas

Luisana(12) se sienta al lado de su mamá y empiezan a tocar juntas. ester(10) está por entrar la estancia pero se oculta detrás de la puerta para ver a mamá(42) y a luisana(12)

Continúa música del piano de mamá

Mamá(42) y Luisana(12), tocan el piano al principio, Luisana(12) se detiene por equivocarse y desafina, se asusta por equivocarse y se desanima un poco, la mamá(42) habla con tono dulce .

MAMÁ(42)

Luisana, fijate en esto un momentico

Mamá(42) señala con sus manos los dedos con los que debe tocar el piano, Luisana(12) aun cabizbaja se anima a tocar el piano nuevamente, está por oprimir una tecla

Se detiene música del piano de mamá

CORTE NEGRO

ABRE A

15. INT CUARTO DE LUISANA/CAMA DEL LUISANA DIA

Luisana(32) sale del recuerdo abriendo los ojos, debido a el goteo qué viene de la cocina , se queda en la orilla de la cama y ve la foto de ella y Mamá pegada en su puerta quitándose la somnolencia se levanta de su cama y sale de su cuarto.

16. INT CASA/COCINA - ESTANCIA DE LA CASA DIA

Luisana(32) va al lavaplatos de la cocina y recoge un perol qué se había llenado de agua del goteo qué sale del grifo, se dirige a la estancia y allí llena un aguamanil con agua, Luisana(32) decide mirar hacia donde estaba el piano de mamá pero en su lugar se encontraba un mueble cubierto por una sábana, retira la vista de ese lugar, cerrando sus ojos con algo de desilusión y sale de la estancia.

17. EXT CALLES DE LA PASTORA/FRENTE CASA DIA

Luisana(32) sale de la casa, pasa un tiempo mientras va atardeciendo se dirige de vuelta a la casa con algo de ansiedad, llega y cierra la puerta de la calle, se recuesta de la puerta y se sienta en el piso, cierra los ojos en busca de calma , luego se escucha un SUSURRO desde la mente de luisana una parte de las últimas palabras s de su papá.

SUSURRO

Tu seras la paz...

Luisana respira con calma, se pone una mano en el pecho y abre los ojos, con serenidad y determinación.

18. INT CASA DIA

luisana(32) enciende una radio qué se encontraba encima de un gavetero pequeño de la estancia y se pone hacer los quehaceres, trapea el piso de la sala, huele unos girasoles qué están en un florero ubicado en el centro de la mesa del comedor, Tiende las camas de sus hermanos, en este caso la cama qué se encuentra en el cuarto de carlos, limpia el pasamanos de la escalera qué va al segundo piso donde se encuentra el ático donde guardaban cosas sin usar o cosas viejas, luisana(32) va subiendo y limpiando cuando se percata de un sonido del viento qué venía del ático y levanta las cortinas de la puerta, entra y ve con mucho asombro aquel piano de mamá.

19. INT ÁTICO/PIANO DE MAMÁ - PASILLO PRINCIPAL DIA

luisana(32) se acerca Impactada de ver el Piano de mamá, estaba en mal estado y algunas teclas apenas sonaban, busca una butaca para sentarse y tocar.

Inicia música del piano de mamá

Luisana(32) toca el piano con mucho cuidado, recordando las notas de aquella tonada qué tocaba con su mamá, algunas teclas no suenan, así que improvisa para lograr que suene bien. De repente el viento sopla con fuerza, levantando las cortinas de la salida al balcón dejando ver los rayos del sol, el ático se oscurece y se llena de estrellas mientras que Luisana(32) hace una sonrisa con los labios y los ojos cerrados. La luz se intensifica mientras que Luisana(32) sigue tocando cuando escucha unas tonadas qué no provienen de sus manos.

Se detiene música del piano de mamá

Luisana abre los ojos y nota una mano con un anillo en el dedo anular que se le hacía familiar. Se trata de su mamá(42), se encuentra donde provenía la luz como una suerte de aparición y esta vez si se llega a ver su rostro, le habla a luisana(32) con mucha suavidad y ánimo

MAMÁ(42)

¡Bueno luisana!, como habíamos practicado
Continúa música del piano de mamá

Luisana(32) continúa tocando y su Mamá(42) le sigue las tonadas del Piano completando las notas que faltan en ella, la mamá(42) habla con Luisana(32) mientras su figura se desvanece junto a la luz, el espacio y las estrellas, la madre habla con un tono suave, dulce.

MAMÁ(42)

Así es mi vida, llega hasta esa tecla, hazlo
con toda tu virtud, siempre estaremos contigo
Luisana...

La mamá(42) le da un beso en la frente a luisana(32) y se Desvanece por completo, luisana(32) empieza a soltar lágrimas de sus ojos, sosteniendo una sonrisa con labios cerrados, la tonada llega hasta el final hasta que toca una tecla que se queda Oprimida y sin emitir sonido alguno

Se detiene música del piano de mamá

20. INT CASA/PASILLO PRINCIPAL DIA

luisana(32) se retira del lugar y baja hacia el Pasillo principal, camina hasta que finalmente escucha sonar una tecla a destiempo, con alegría contenida y un rostro de satisfacción, luisana(32) finalmente habla y se muestra lo que dice.

FUNDE A BLANCO

LUISANA(32)

¡Pero oigan a Luisana!, ¡ahora es que viene a sonar!

ABRE A

21. INT CUARTO DE LUISANA/CAMA DE LUISANA DIA

Han pasado varios años, Luisana(46) ha envejecido, se encuentra durmiendo en su cama y el sonido del goteo le despierta y se sienta en la orilla de la cama, aun somnolienta y cansada, cierra los ojos y se pone a tocar un piano imaginario, rememorando la tecla que suena a destiempo y habla consigo misma de forma placentera

LUISANA(46)

Esa tecla se parece a mi, no más servimos para romper armonías

**22. INT PIANO DE MAMÁ/APARTAMENTO - METRO - PREFECTURA
DIA**

Inicia música del piano de mamá

Luisana(46) toca el piano, mientras se muestra que hace varias diligencias , yendo a ver a alguien a un apartamento , viajando en el metro y haciendo una llamada en la prefectura.

Continúa la música del piano de mamá .

23. INT ÁTICO/PIANO DE MAMÁ DIA

luisana(46) aun toca el piano,tose pero toca pero con mucha pasión y virtud .

Se detiene música del piano de mamá

Del cansancio, decide recostarse en el piano , oprime la tecla que tanto le fascina. El ático se pone blanco ,Luisana habla sintiendo placer pero con agonía.

LUISANA(46)

Como me encanta este piano...

Luisana(42)cierra los ojos y sonríe con serenidad

FUNDIDO A BLANCO.

Se nos muestran las palabras que había dicho su papá(55) al morir, tú serás la paz, la concordia de esta casa.

ABRE A.

24. EXT CEMENTERIO/LAPIDA DE LUISANA DIA

Se muestra el cementerio que abarca muchos campos llenos de lápidas, entre esas están juntas las lápidas de mamá(51), papá(55) y la de luisana(46) recientemente enterrada, con unos girasoles adornando su tumba.

25. INT CASA/ESTANCIA DE LA CASA DIA

Todos los hermanos de la difunta Luisana(46) regresan a la casa y se reúnen, Ester(40), María(36) y Ramón(41). Los tres con caras con algo de tristeza empiezan a reflexionar en sus mentes sobre lo que ha hecho Luisana por cada uno, mientras Carlos busca unos papeles.

Carlos(42) encuentra los papeles con mucha alegría y desesperación en una Gaveta.

CARLOS(42)

¡Ah, aquí estaban!

Carlos(42) llega a la estancia para hablar con sus hermanos, hay tensión entre ellos, se miran las caras con resentimiento, así que es complicado que hablen, pero Carlos(42) decide tomar la iniciativa.

CARLOS(42)

OK, voy a decirles cómo va a ser la cosa, acá hay que firmar para que quede en consenso que yo quedare a cargo de los bienes y de la administración de la herencia, ya que los veo indecisos, más bien firmen para llevar esto a la Prefectura.

Ester(40) replica las exigencias de Carlos, siendo también conflictuada con María(36), seguido de los comentarios misántropos de Ramón(41).

ESTER(40)

¡Pues No Carlos!, ¡No me parece que tu estés a cargo, después de que tu llevaste a la bancarrota tu "negocio" junto con mi esposo!

MARIÁ(36)

¡¿No habrá sido por el karma, Ester?! (fumando) Siempre buscando que te resuelvan, por eso tu esposo acudió al inútil de Carlos para gastar en tus vacaciones mientras él hacía quien sabe que. A ver si aprendes a escoger con quien te vas a casar

ESTER(40)

¡¿De qué hablas, María?! ¡Si tu todavía te la pasas con el chandoso ese, y de no ser por Luisana ¡Otro poquito y te ibas a la cárcel con él!

RAMON(41)

¡Bueno está claro que esta herencia en sus manos no va durar ni para el circo que tienen montado ustedes tres, ¡no sirven pa' nada, puro bochinche!

ESTER(40)

¡Aagh, Callate RAMON!

MARÍA(36)

¡Qué pereza este tipo!

CARLOS(42)

¡Aahg que bonito!, ¡yo no tengo que aguantar
sus opiniones obtusas! ¡Sobretudo la suya
RAMÓN!, ¡usted me da asco!

En ese momento Ramón(41) saca una pistola y amenaza a
Carlos(42), Ester(40) y María(36) tratan de detenerlo
Suplicando.

RAMON(41)

¡Aquí el que da asco eres tú!, ¡dame esos
papeles!

ESTER(40)

¡NO!, ¡¿Qué estás haciendo?!

MARÍA(36)

¡NO!, ¡por favor ramon!

CARLOS(42)

¡Hacele pues!, ¡yo a ti no te tengo miedo!

26. INT CASA/PIANO DE MAMÁ DIA

Todo se detiene en la casa, la estancia se oscurece y aparecen
estrellas, en el ático también sucede lo mismo, añadiendo un
viento que mueve las cortinas de la ventana que se abre
dejando ver una luz que se intensifica, aquel viento afecta al
piano de mamá y con este, la tecla que luisana(46) había
dejado oprimida tras su fallecimiento, esta tecla se levanta y
suelta aquella tonada que suena a destiempo que llega a oídos
de los hermanos, quienes se quedan paralizados y asustados por
lo que acaban de suceder. Ramón(41), tembloroso deja la
pistola sobre una mesa de la estancia y sorprendido pregunta a
sus Hermanos.

RAMÓN(41)

¡Pero!, ¡¿qué fue eso?!

Carlos(42) y María(36) miran a Ramón(41) y se miran entre sí, conmovidos, María(36) no alcanza a articular la pregunta que dice con lágrimas en sus ojos .

MARÍA(36)

¿No será que?!

27. INT CASA/PASILLO PRINCIPAL DÍA

Los hermanos empiezan a calmarse y sus miradas denotaban dolor por la pérdida de Luisana , ESTER(40) rompe en llanto y se dirige al pasillo principal, se detiene y mira hacia el cielo con el viento soplando, habla con un nudo en la garganta pero con una expresión de alegría.

Inicia música llanera

ESTER(40)

¡Pero oigan a Luisana!

FUNDE A NEGRO

TÍTULO: EL PIANO VIEJO

INICIAN CRÉDITOS

TERMINAN CRÉDITOS

TERMINA MUSICA LLANERA

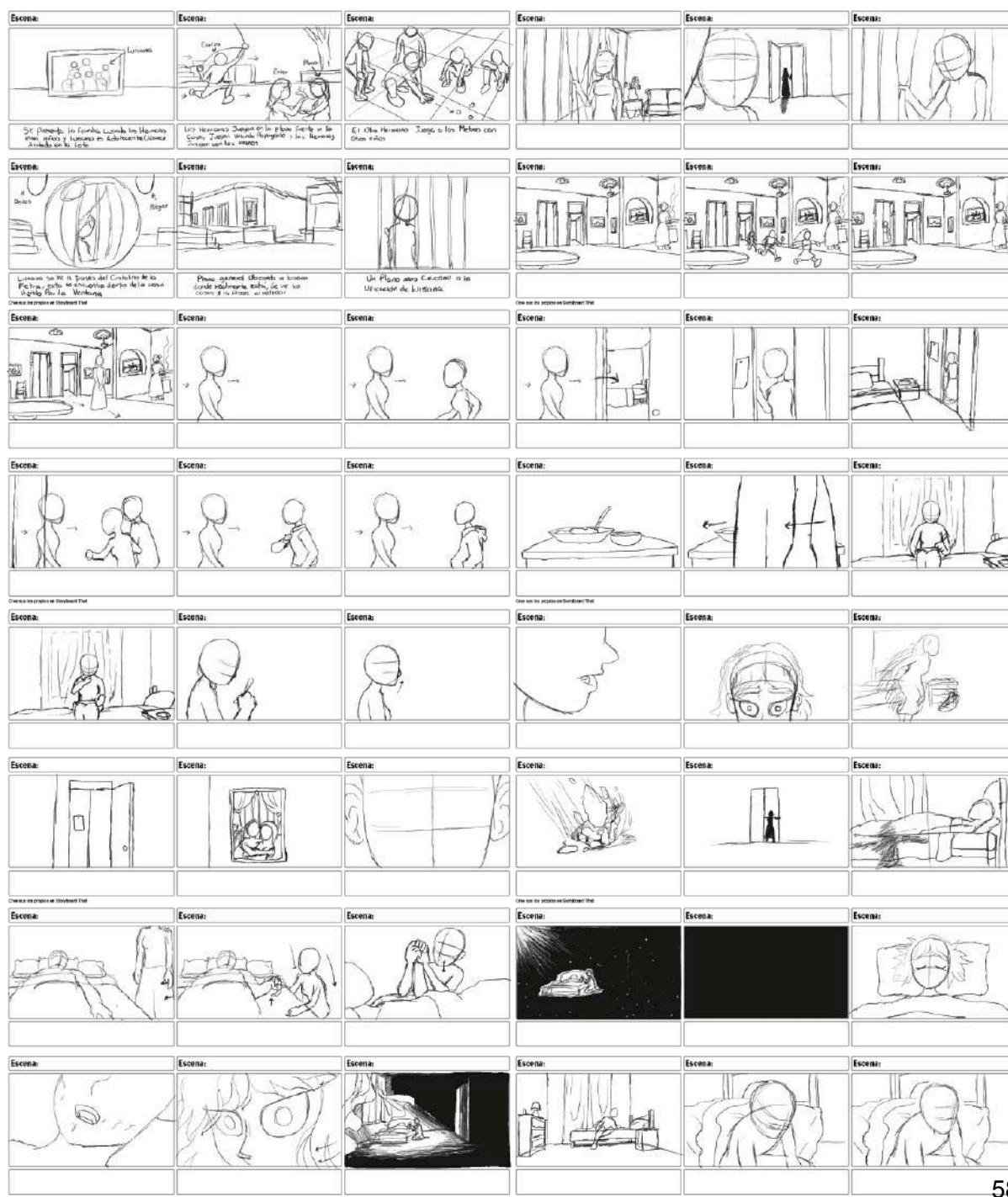
FIN DEL GUIÓN

Si logran examinar detalladamente el guión, se nota que no concuerda en casi todo con el material final audiovisual, pero en esencia se mantiene aún con los cambios que también sufrió el storyboard. Ha sido la parte del proyecto con más dificultad al tratar de expresar lo que se quiere en la animación, es un lenguaje muy importante para aprender y así en caso de haber equipo de trabajo haya mayor entendimiento de lo que se quiere realizar, pero una lectura por medio de imágenes resulta mejor, por eso el apoyo visual de la animación se lo lleva el storyboard, mientras que la organización de los diálogos, las narrativas y la esencia de las escenas se lo lleva este guión.

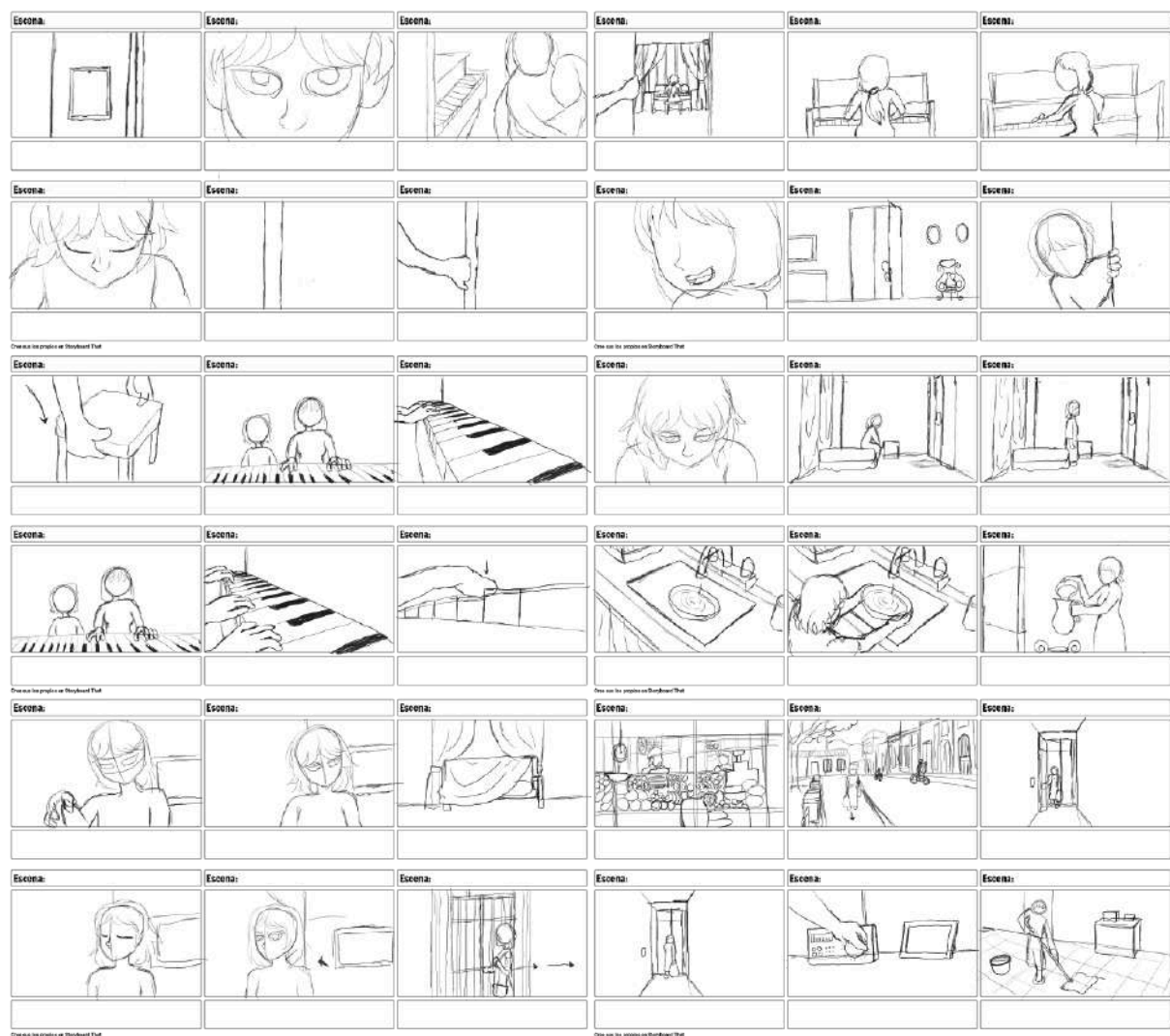
Storyboard

El storyboard fue complicado de hacer sin tener el storyboard concretado, pero con lo que había del guión sirvió bastante para darle el peso visual adecuado a cada escena y a cada plano, junto con el Animatic, para llevar los tiempos de duración de cada uno. Aunque había flexibilidad en ese apartado, dependiendo del peso de la escena podría durar más o durar menos, también sirvió para calcular dibujos eran necesarios para crear el movimiento deseado. Tal fue así que para evitar inconvenientes al producir la adaptación se pudo descartar escenas del guión y del storyboard, para poder lograr con los tiempos asignados para desarrollar el proyecto sin contratiempos en medida de lo posible.

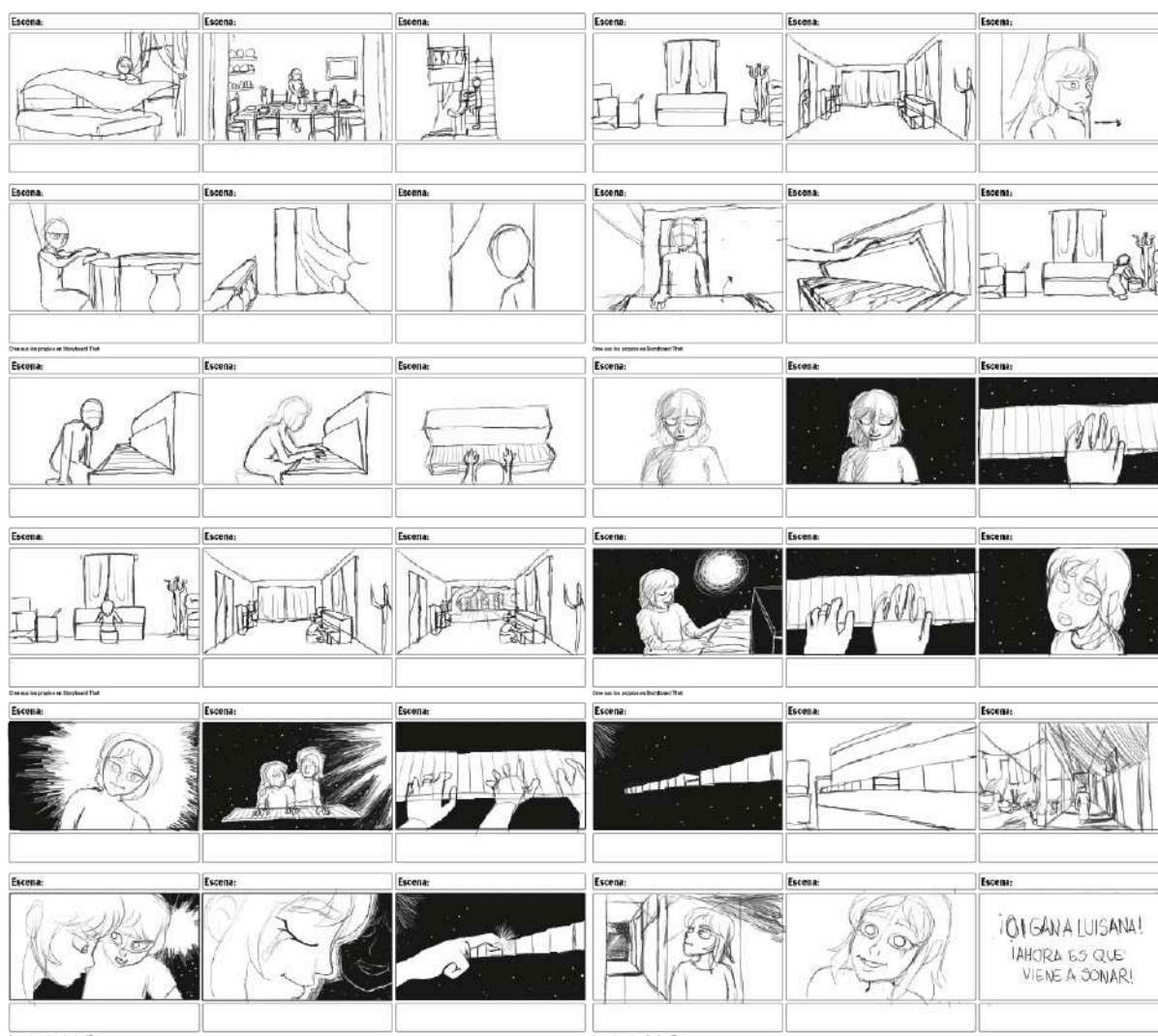
Esto corresponde al primer acto del cortometraje, introducción y presentación de los personajes por medio de sus acciones, expresiones y diálogos



El segundo acto trata acerca de los recuerdos de Luisana, un momento de introspección, aquí entra en escena el piano que es uno de los ejes principales del cuento.



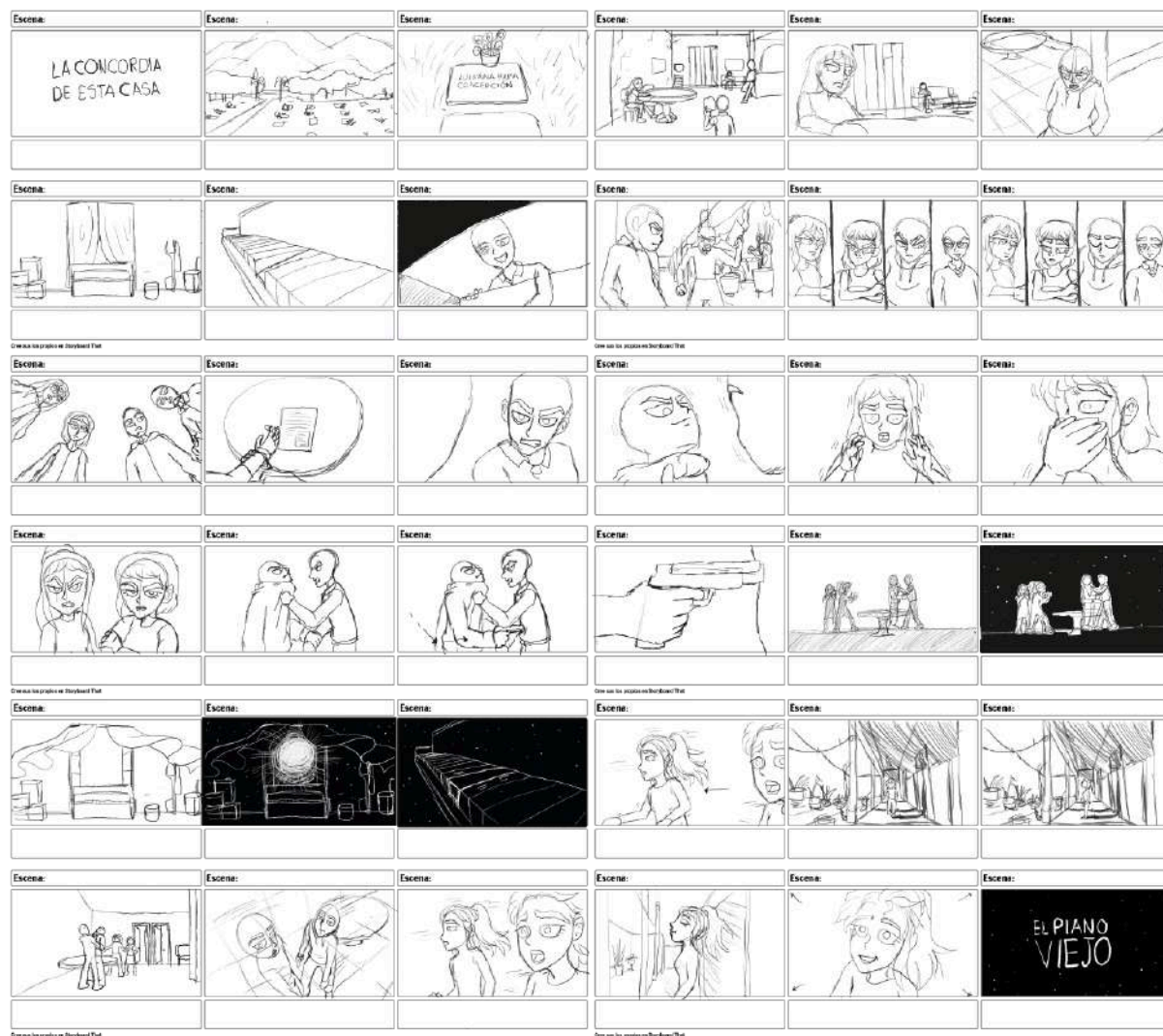
En este punto se enfatiza el cuidado y la encomienda de Luisana, aquí es donde sucede el encuentro con el piano que libera a Luisana. En la animación se realizaron cambios para hacer que la llegada al lugar donde se encuentra el piano sea más natural, casi como si fuese una aparición misteriosa.



Si se hubiera logrado terminar esta pieza la animación, podría haber abarcado casi 20 minutos, pero desde un inicio se indicó que duraría alrededor de 15.



Aquí, en el epílogo del corto, varias cosas fueron modificadas para dar más coherencia con la construcción del guión y también para más comodidad a la hora de animar.



Unos apuntes del Director

El Cuento del Piano Viejo, se puede considerar como una reflexión o un llamado a reflexionar sobre esos vínculos familiares que aun con sus defectos posiblemente se alcance la redención y la reparación de aquellos vínculos. Como una persona que no se permitió vivir, encuentra sentido a su vida cuando se le confiere un propósito, una tarea que llevará a cabo hasta el fin de sus días, de cómo una persona encuentra gran significación o revelación de su ser por medio de una tecla de piano en malas condiciones.

También el cómo encuentra su “zona” al tocar el piano, como su refuerzo de su mundo interno que le ayuda a cuidar lo externo, en este caso la casa donde habita, siempre centrada en su propósito, permitiéndose vivir por medio de ese piano, que representa todo de ella y lo más maravilloso es que en la animación no busca desesperadamente el piano para entrar en su zona, sino que es por medio de su propósito de cuidar la casa que finalmente lo encuentra. Como si en medio del camino que no se sabe a donde va, se encuentra con uno mismo.

Yo Shome Alexander Londoño Angola soy estudiante qué cursa los últimos semestres en la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad del Valle, quiero presentar esta adaptación animada como parte de mi trabajo de grado, motivado para exponer esta obra, para abrirme paso a muchas posibilidades y experiencias que pueda añadir al historial, la hoja de vida y el portafolio.

Créditos:

Créditos iniciales(antes de la película)

Logo Universidad del Valle: Facultad de Artes Integradas

Logo Laboratorio de Investigación Inmedia

Logo Nobus: Investigación en Diseño

Logo La Candela 17 y La espiral de la Caracola

“Basado en el cuento original de Rómulo Gallegos”

Epigrafía: "Una nota suspendida en el tiempo, uniendo los fragmentos rotos"

Créditos Finales (después de la película)

Título de la película: El plano Viejo

Dirección y Guión

- **Director y Guionista:** [Shome Alexander Londoño Angola]

Asesor de Proyecto

- Miguel Alejandro Bohorquez Nates

Producción y Diseño de Arte

- **Productor y Diseñador de Arte:** [Shome Alexander Londoño Angola]

Animación y Storyboard

- **Animador Principal:** [Shome Alexander Londoño Angola]
- **Animadores Secundarios:** [John Gabriel Martínez, John Alexander Ruiz Sinisterra, Stephania Orozco]
- **Artista de Storyboard:** [Shome Alexander Londoño Angola]

Edición y Sonido

- **Editor y Diseñador de Sonido:** [Álvaro Rodríguez Salamanca]

Música Original y Voces

- **Compositor Musical:** [Álvaro Rodríguez Salamanca]
- **Director de Voces:** [Shome Alexander Londoño Angola]

Cast de Personajes:

- Laura Ospina Maya / Luisana
- Heidi Giseth Sánchez Trejos / Ester

- Juan José Sepulveda Trujillo / Carlos
- Carolina Camelo / María
- Julian David González Aguirre / Ramon
- Valentina Sarmiento Laguna / Gloria (Madre)
- Juan David Núñez / Ricardo (Padre)

- **Voces de personajes:**
 - **Voces Principales:**
 - [Laura Ospina Maya] como [Luisana]
 - [Heidy Giseth Sánchez Trejos] como [Ester]
 - [Juan José Sepulveda Trujillo] como [Carlos]
 - [Carolina Camelo] como [María]
 - [Julian David González Aguirre] como [Ramon]
 - [Valentina Sarmiento Laguna] como [Gloria (Madre)]
 - [Faber Zuñiga] como [Ricardo (Padre)]

Público Objetivo

El cortometraje está dirigido a un público adulto joven y adulto, especialmente aquellos interesados en historias profundas y emotivas, también para exponer cuentos o relatos de otras tierras, otras culturas que comparten similitudes con las de la localidad. Es ideal para festivales de cine de animación, muestras culturales y plataformas de contenido independiente.

Conclusiones

Es satisfactorio el resultado, aunque la idea de tener una fecha límite para entregar limitó que se explorarán más cosas, otras más quedaron en el tintero, sin embargo había que terminar este proyecto en este lapso de tiempo, ya que prolongarlo genera mucho más desgaste del que generó. Que una sola persona cargue con un proyecto tan pesado y al lograr entregar un producto presentable es de lo más maravilloso. Siempre se puede aspirar a llegar más lejos, pero el haber llegado hasta aquí es motivo de celebración.

Honestamente resultó adictivo crear este corto, casi terapéutico y esclarecedor para una mente cuando esta se encuentra abrumada. Fue un espacio de creación libre, pero con ideas aterrizadas que en un futuro se puedan mejorar así como cada día que se realizaba la animación las capacidades y habilidades mejoraron, a tal punto que se vuelve casi como respirar. simplemente maravilloso realizar este proyecto.

Bibliografía

Rodríguez Bello, Luisa Isabel, y María Antonieta Flores. 1984. "Paradigmas significativos en 'El piano viejo' de Rómulo Gallegos." *Letras* 44: 127–134.

<https://www.researchgate.net/publication/267928047>.

Whitaker, Harold, and John Halas. *Timing for Animation*. 2nd ed., with a foreword by John Lasseter, Focal Press, 2002

Legrand, Michel. *Il était une fois... l'espace: bande originale de la série télévisée*. Disques Adès, 1982.

Banda sonora original compuesta por Michel Legrand para la serie animada francesa dirigida por Albert Barillé. La música refuerza el tono épico y educativo de la serie, con una mezcla de estilos sinfónicos y electrónicos.

Canción: "Quien ama no sabe lo que ama" de La eterna novedad del Mundo

 Quien Ama Nunca Sabe Lo Que Ama

ENLACE AL CORTO ANIMADO

 PIANO VIEJO COMPLETO master.mpeg