Piko 3

dossier

CONTENIDOS

LOGLINE 4

SINOPSIS 4

ACTO 1 6

ACTO 2 11

ACTO 3 14

ACTO 4 20

DISEÑO DE PERSONAJES 25





























CHISPA 27

22 33

STORYBOARD 39

GRÁFICOS 40

NOTA DE PRODUCCIÓN 43

NOTA DE DIRECCIÓN 44

HOJAS DE VIDA 46


HANDBOOK 46


PIPELINE 47


DESGLOSE 48


CRONOGRAMA 49


PRESUPUESTO 50


PLAN DE FINANCIACIÓN 51


PLAN DE DISTRIBUCIÓN 52

LOGLINE

Chispa y 22 recorren los paisajes emocionales de su vínculo donde la melancolía, el juego, el éxtasis y la tristeza conviven para dar forma a un vínculo afectivo.

SINOPSIS

Piko 3 es un viaje sensorial en el que acompañamos a Chispa y 22 por los paisajes emocionales que conforman un vínculo afectivo. Entre la melancolía, el juego, el éxtasis y la tristeza, este poema visual en técnicas mixtas explora cómo los recuerdos transforman la manera en que nos encontramos con quienes amamos.

Propuesta de dirección de arte

La dirección de arte de Piko 3 presenta un universo en el que la animación no solo representa la materia, sino que pone en evidencia las emociones. Cada técnica fue elegida por su potencial para expresar un momento específico de la vida. El corto propone un diálogo constante entre procesos análogos y digitales. Todo el cortometraje está construido como un collage: las técnicas coexisten y dan a la imagen una sensación constante de tactilidad análoga.

El lenguaje gráfico de Piko 3 está compuesto por líneas rectas y estructuras geométricas. Chispa, 22 y los elementos que habitan su universo conservan esta lógica visual a lo largo de los cuatro actos, permitiendo que, a pesar de los cambios de técnica y de material, el cortometraje mantenga una identidad gráfica.

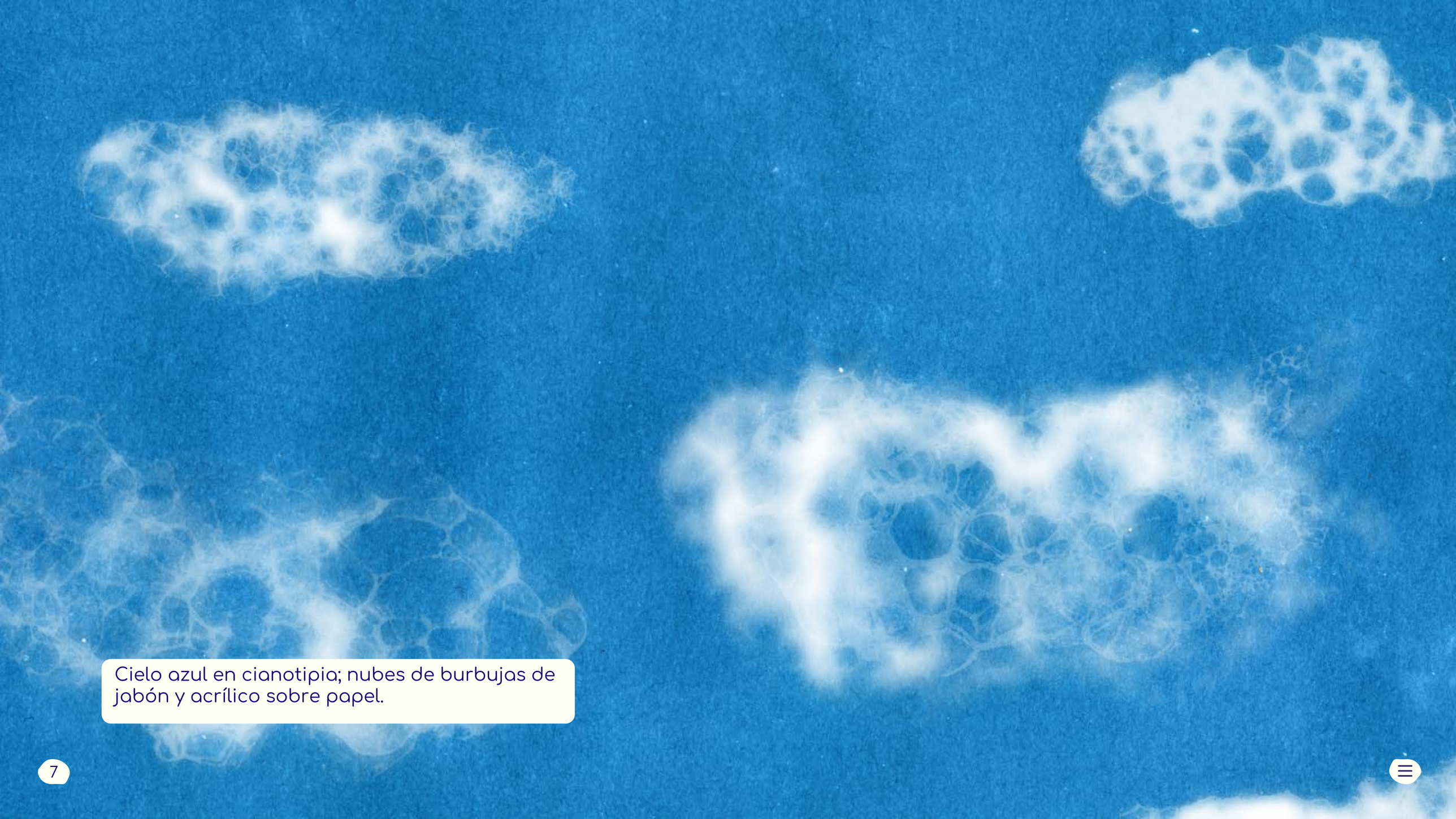
La propuesta cromática se organiza a partir de la relación complementaria entre el azul y el naranja. Los contornos que definen el universo visual se construyen en azul, mientras que Chispa aparece en naranja, un tono que concentra su energía y refuerza su capacidad de iluminar el entorno. 22, por su parte, se representa en violeta, dentro de una gama fría que acompaña su carácter sereno e introspectivo. La distribución y el contraste de estos colores diferencian a los personajes y hacen visible la dinámica que se establece entre ellos.

Los títulos y los fondos forman parte activa de esta propuesta de dirección de arte. Cada acto desarrolla una solución gráfica distinta, utilizando técnicas y materiales específicos que dialogan con su contenido emocional. Los fondos y las transiciones contribuyen a la construcción del universo visual y fortalecen la sensación de recorrer un espacio compuesto por recuerdos, texturas y emociones materializadas.

ACTO 1

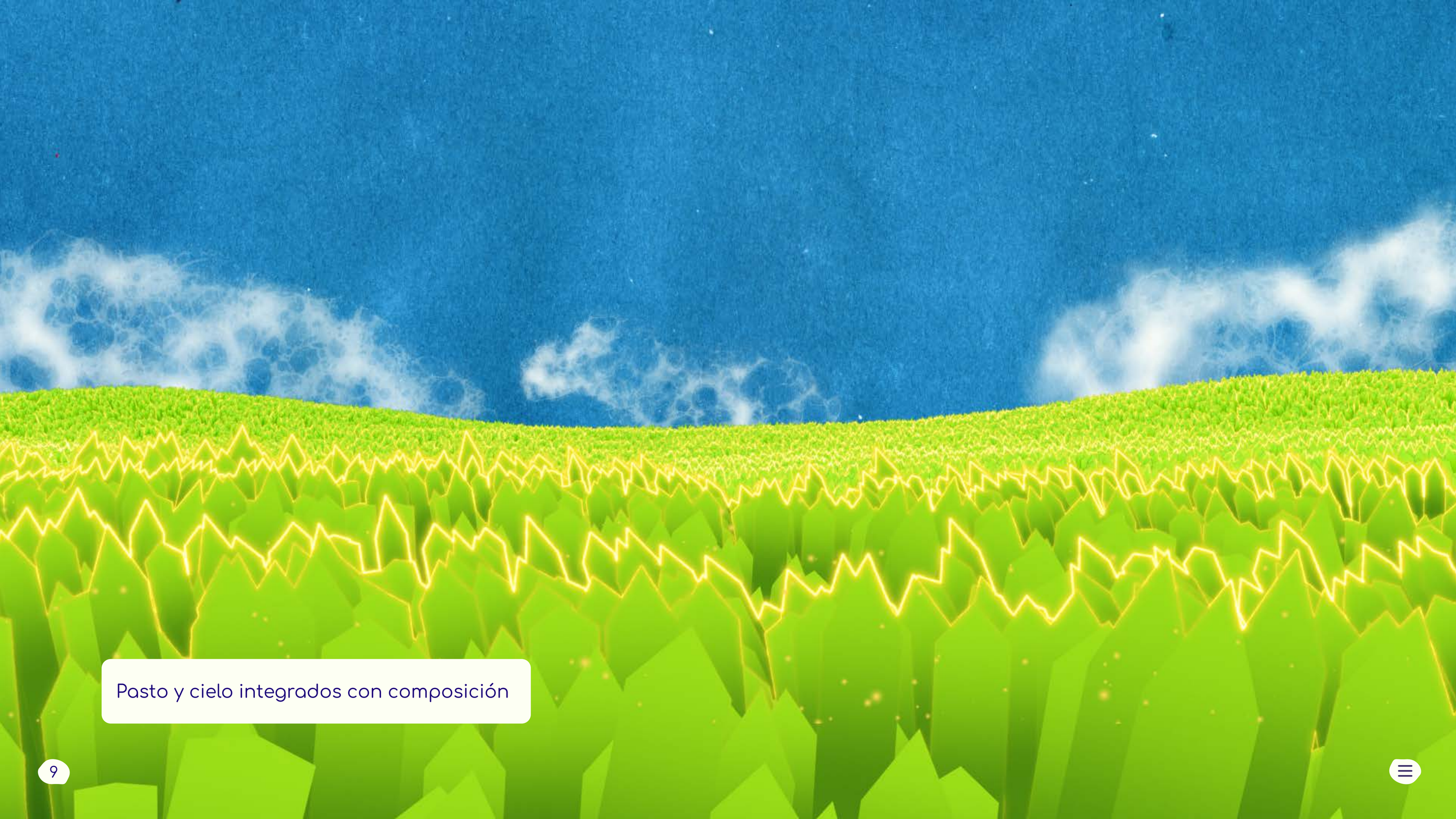
El primer acto introduce a Chispa y 22 en un estado de aburrimiento. El ritmo pausado permite observar el espacio. La animación 2D de los personajes se integra con un cielo en cianotipia. El paisaje combina pintura acrílica y elementos modelados en 3D, estableciendo un diálogo entre superficies estáticas y movimiento. Desde el inicio, el espectador comprende que el universo de Piko 3 está compuesto por materiales que pertenecen a distintos lenguajes, pero que conviven dentro de una misma sensibilidad visual.





Cielo azul en cianotipia; nubes de burbujas de jabón y acrílico sobre papel.

Pasto 3D en Blender



Pasto y cielo integrados con composición



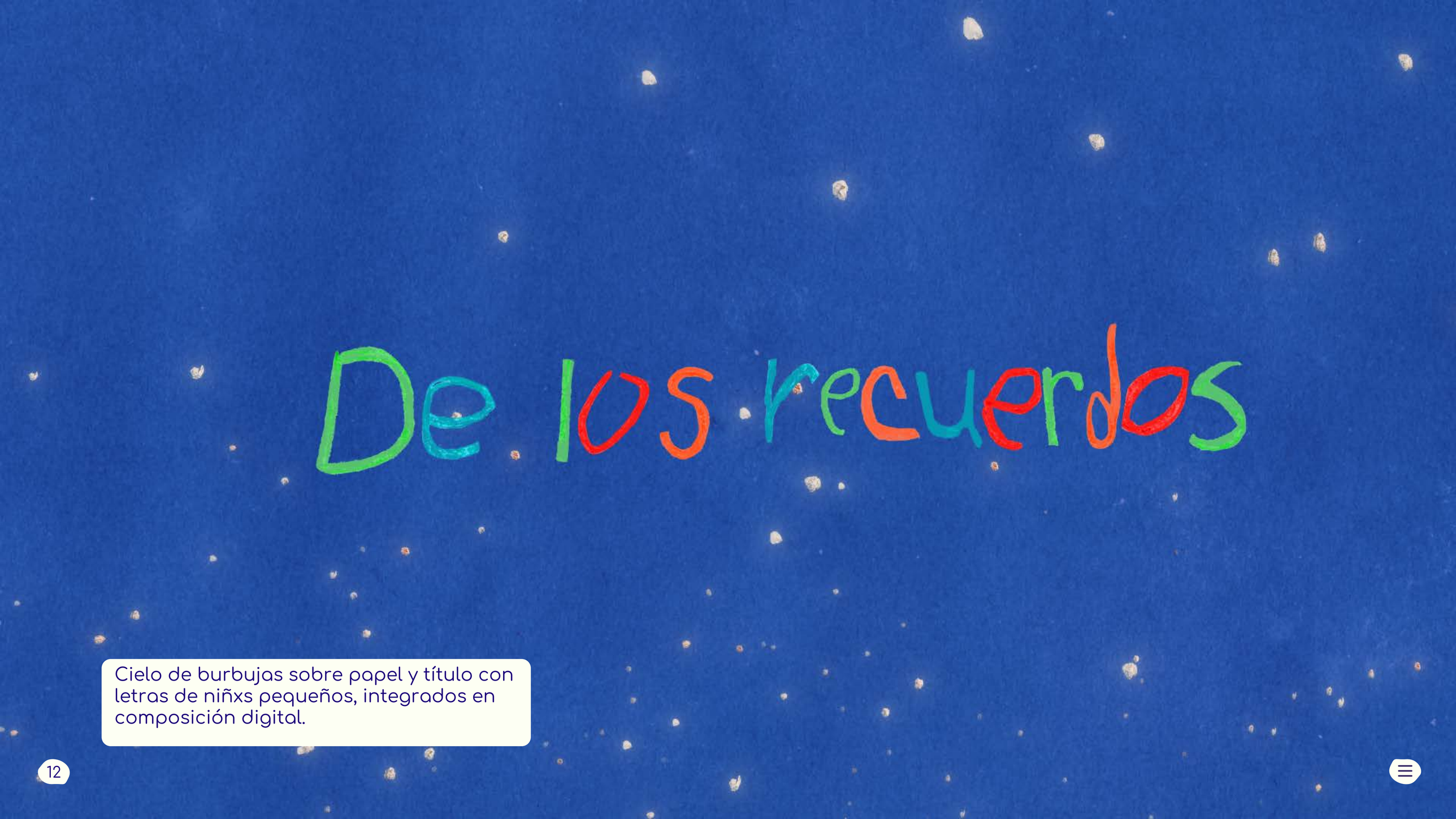
Fondo verde en acrílico, pasto en 2D digital y sombra de árbol en acrílico, integrados en composición digital.



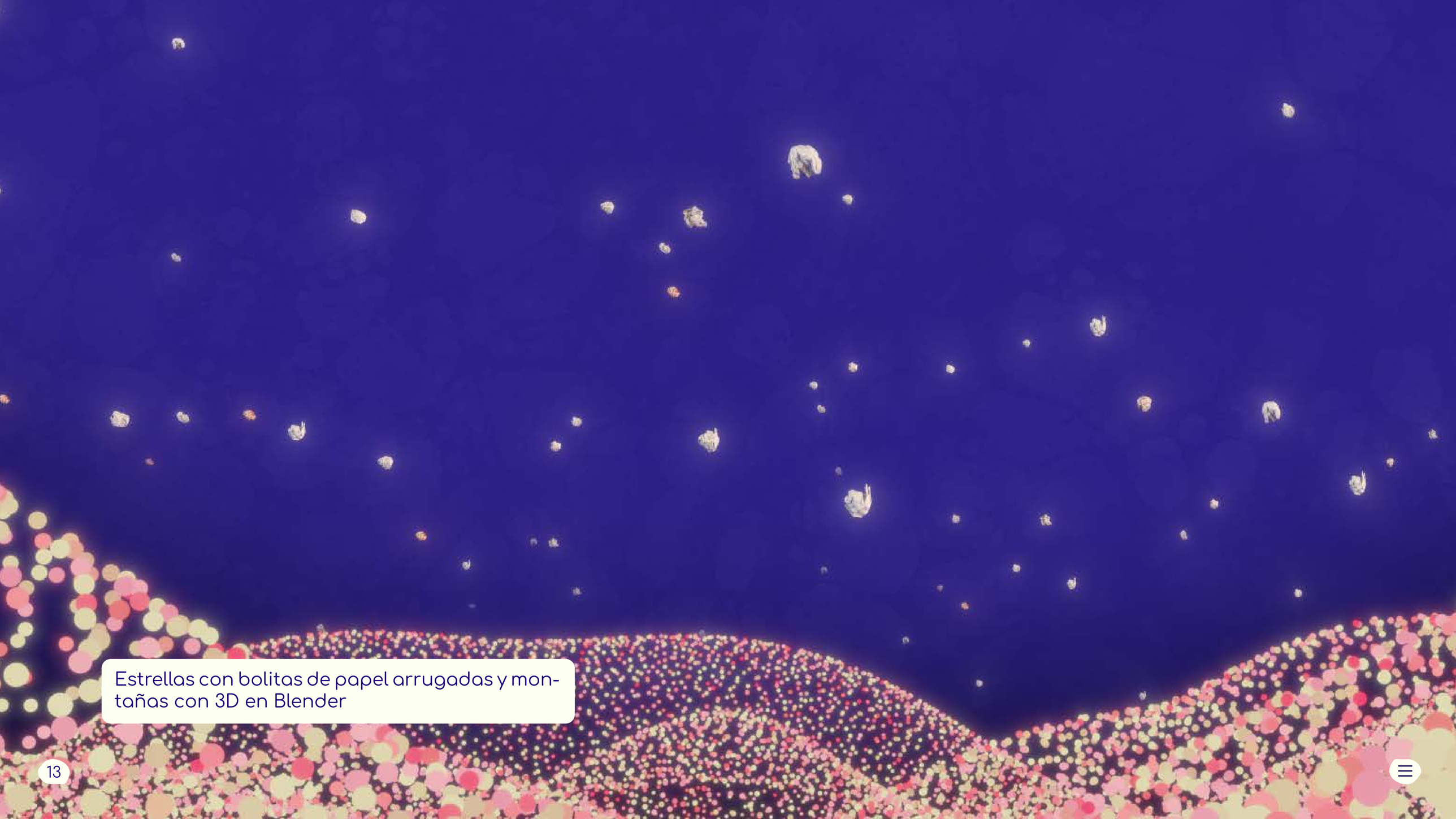
ACTO 2

La infancia se representa desde la experiencia de crear con las manos, como un primer acercamiento al arte. Los materiales remiten al juego, al dibujo escolar y a la exploración espontánea. Las letras del título se construyeron a partir de un alfabeto infantil escaneado e intervenido digitalmente.

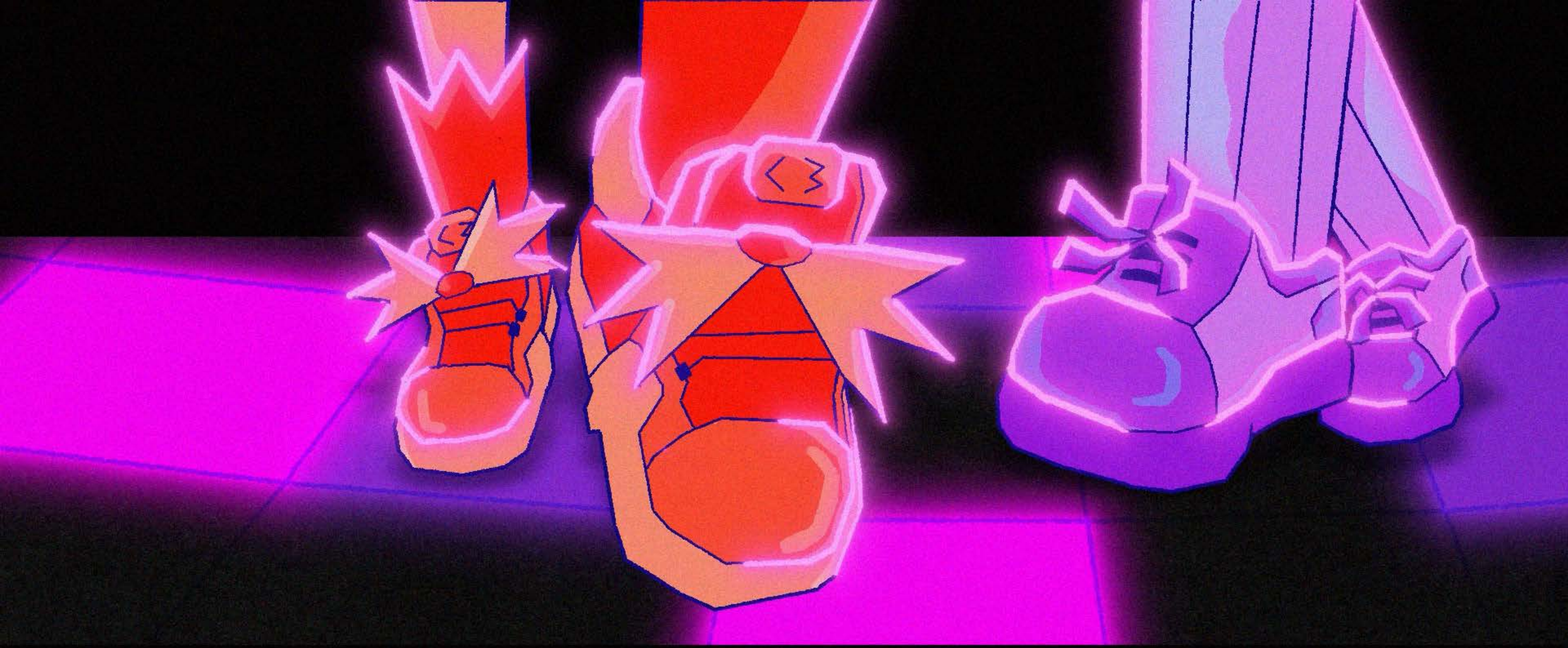
Las bolitas de papel, los rayones de cuaderno, las crayolas y los lápices de colores conservan las marcas del gesto manual. Las montañas modeladas en 3D se integran a este universo.



Cielo de burbujas sobre papel y título con letras de niñxs pequeños, integrados en composición digital.



Estrellas con bolitas de papel arrugadas y montañas con 3D en Blender

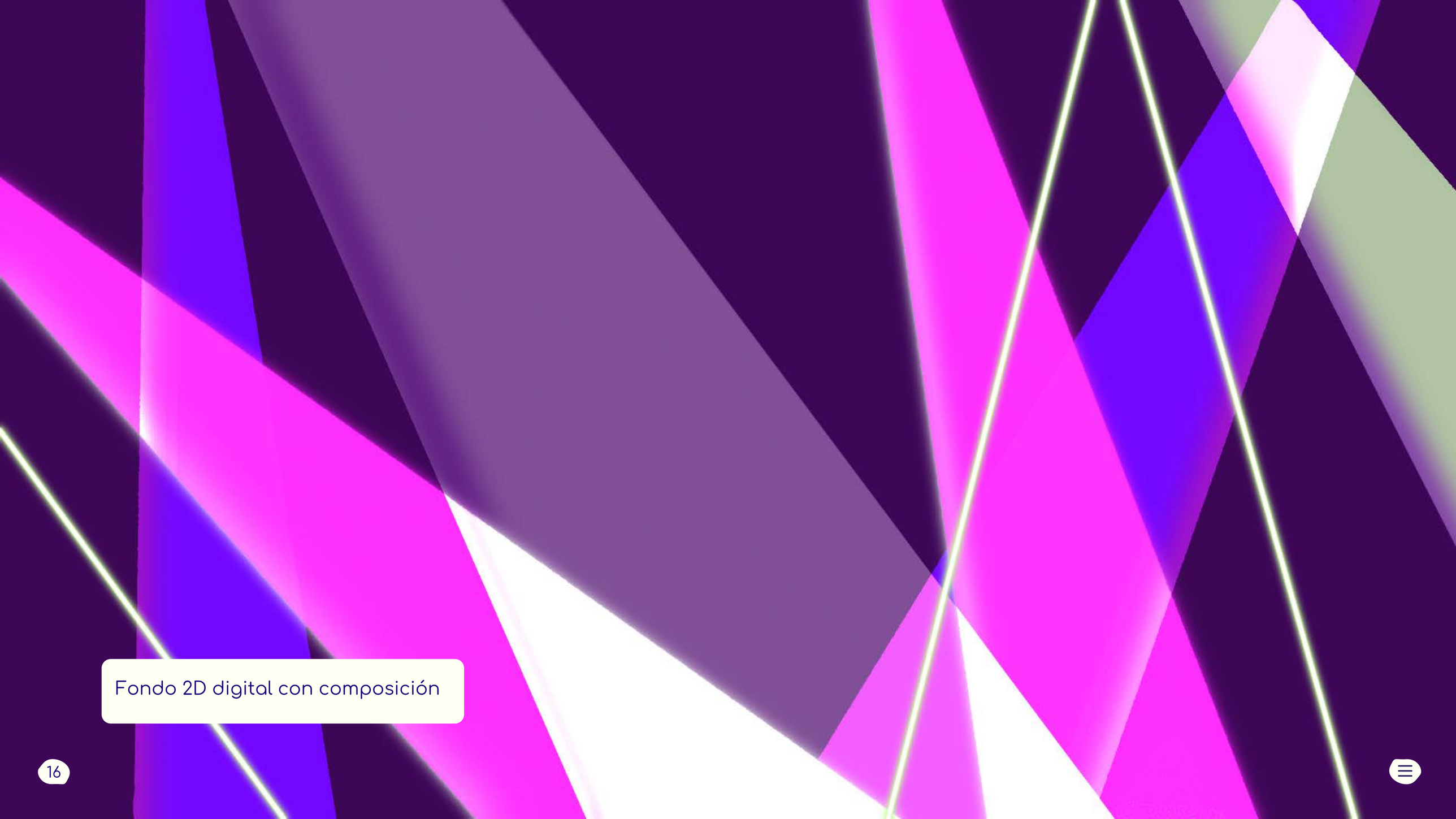


ACTO 3

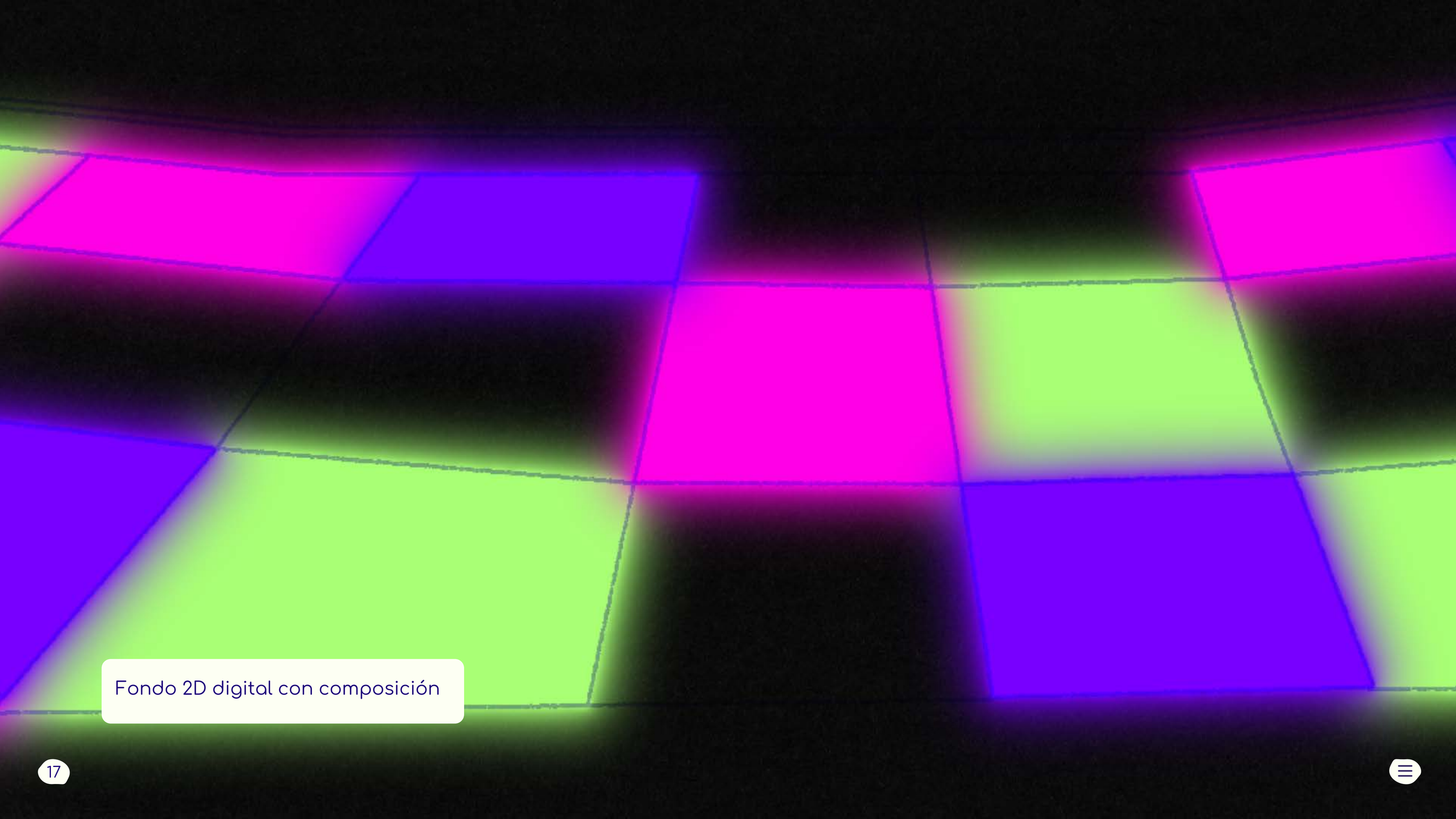
En este momento el vínculo alcanza su mayor intensidad. La animación adquiere un ritmo más dinámico y la imagen se llena de luz y movimiento. Los efectos de brillo, los glows y las luces inspiradas en ambientes festivos convierten el espacio en una celebración compartida. Una capa roja aplicada sobre toda la imagen incrementa la saturación de los colores y transforma la atmósfera emocional, mientras que los acentos en verde neón generan tensión visual y potencian la energía del momento.



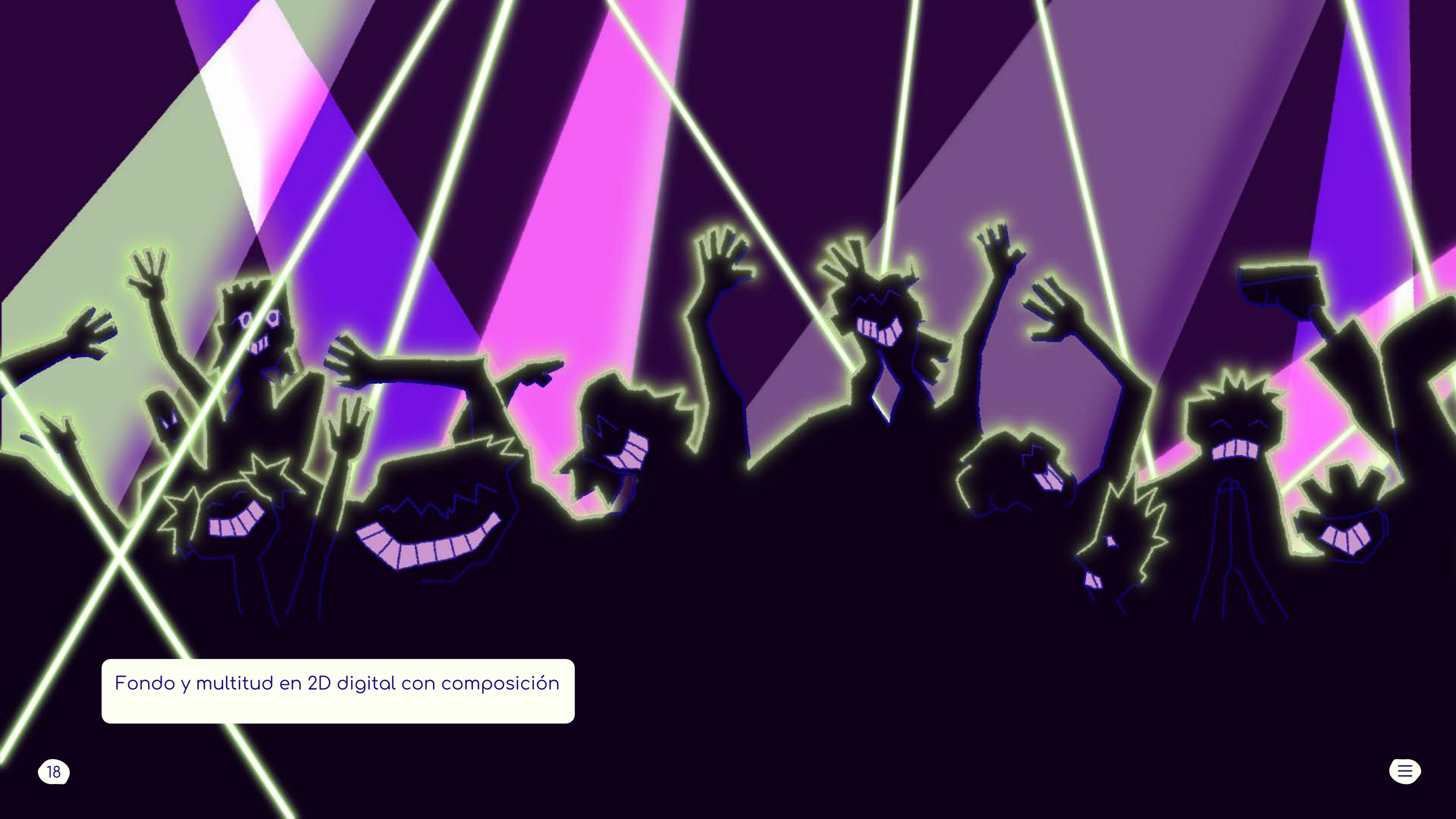
Título 2D digital con composición



Fondo 2D digital con composición



Fondo 2D digital con composición



Fondo y multitud en 2D digital con composición



Fondo 2D digital con composición



ACTO 4

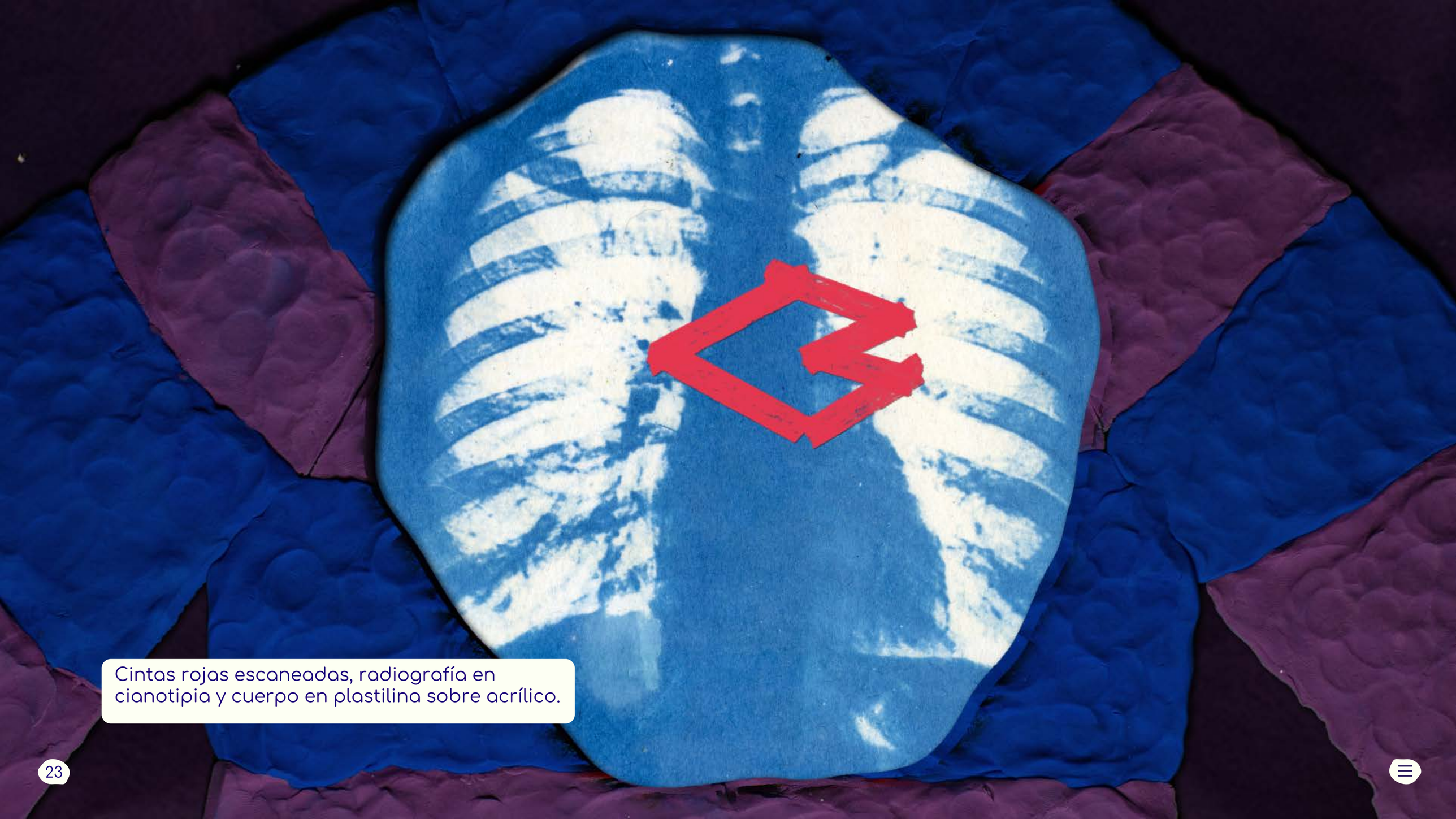
El cuarto acto abandona la representación bidimensional para construir una experiencia táctil. La plastilina se convierte en el material predominante por su capacidad de deformarse, romperse y volver a moldearse. Así como las emociones cambian constantemente de forma, este material permite que la tristeza se perciba como algo blando, vulnerable y físicamente presente.
Sobre este universo aparecen distintas capas que representan la complejidad emocional del personaje. La cianotipia transforma el corazón en una especie de radiografía, revelando aquello que permanece oculto; los escaneos de cintas construyen nuevas texturas, los rayones hechos con marcadores introducen gestos impulsivos asociados al dolor. Cada material aporta una lectura distinta del mismo sentimiento.
El cortometraje concluye con el título "Tu amistad todo lo cura", realizado mediante bordado y animado en stop motion.
La elección del bordado responde a su capacidad simbólica de reparar. Coser implica unir aquello que fue rasgado, reforzar las partes frágiles y dejar visible la marca del proceso.



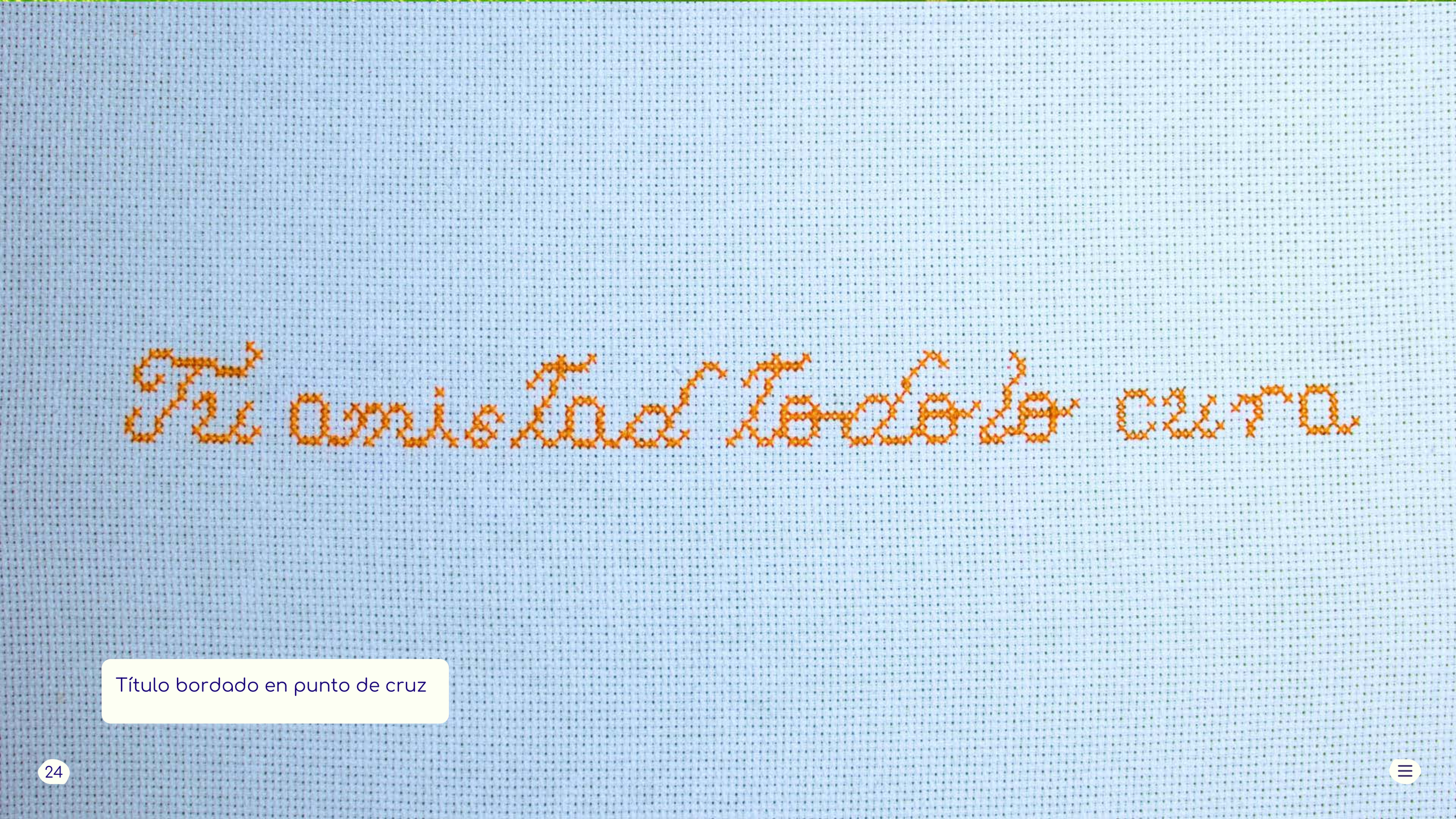
Fondo en plastilina sobre acrílico



Fondo en plastilina sobre acrílico



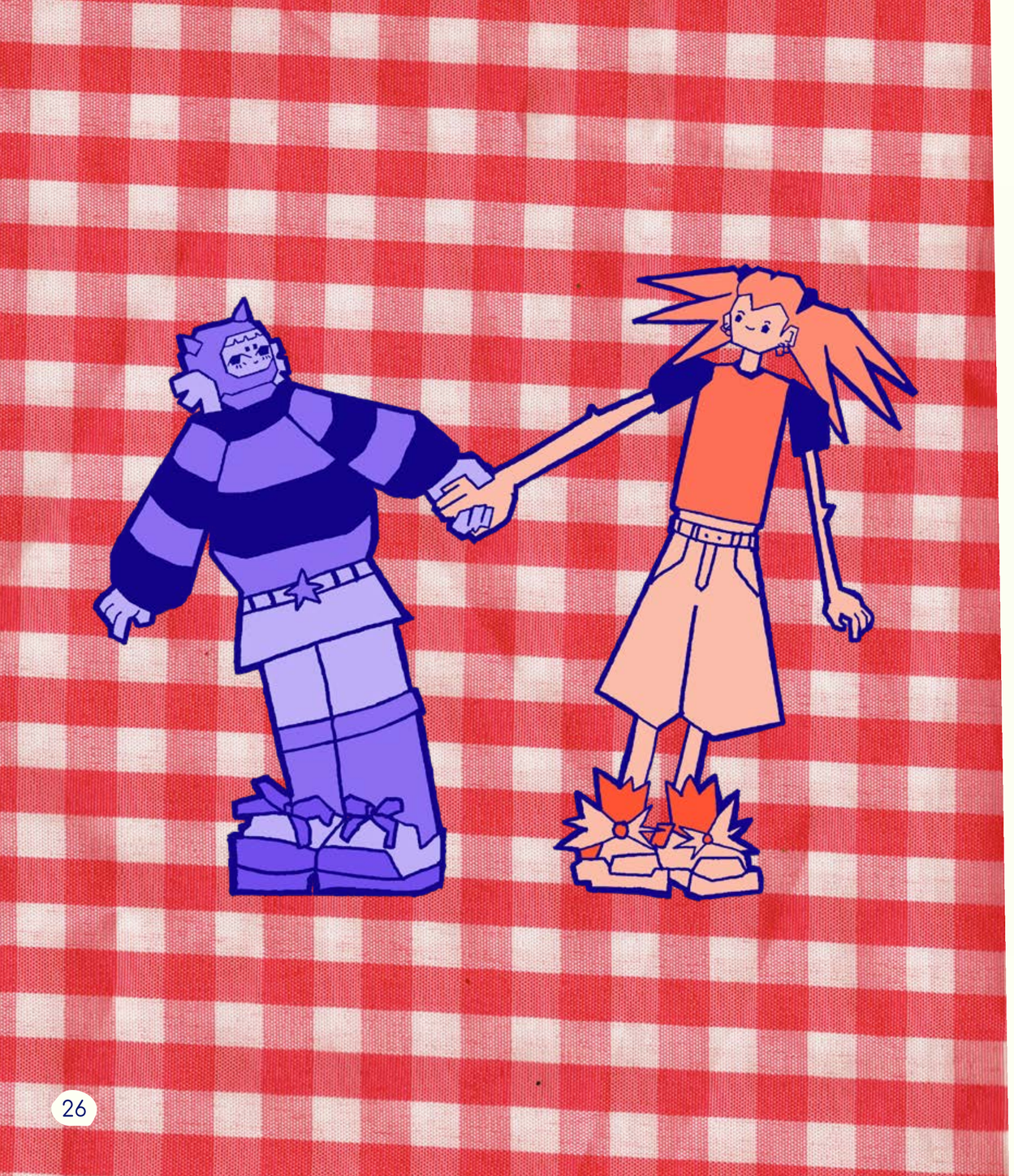
Cintas rojas escaneadas, radiografía en cianotipia y cuerpo en plastilina sobre acrílico.



Título bordado en punto de cruz



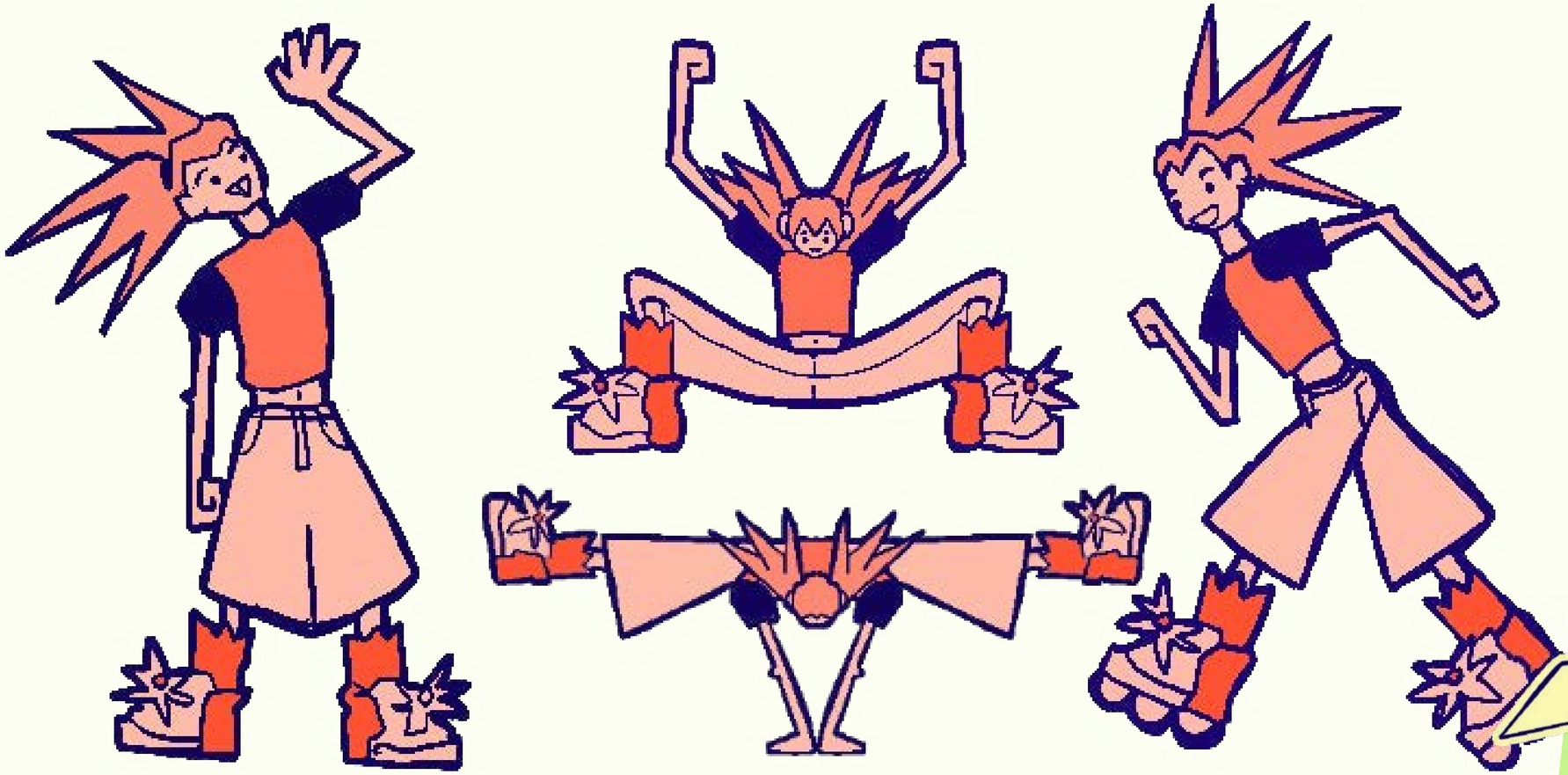
DISEÑO DE PERSONAJES



La dirección de arte de Piko 3 parte de principios geométricos presentes en el diseño de sus personajes. Ambos están construidos a partir de líneas rectas y formas sencillas que permiten mantener una identidad visual a lo largo de todo el cortometraje.

Chispa está definida por el triángulo: su silueta, basada en puntas y ángulos, refuerza su personalidad dinámica, luminosa y en constante movimiento. En contraste, 22 se construye mediante formas más cuadradas y la presencia constante de sus cuernos. El color funciona como un elemento de continuidad: Chispa mantiene su paleta naranja y 22 conserva sus tonos morados. Así, ambos personajes pueden ser reconocidos en cualquier versión y contexto.

Chispa y 22 tienen tres versiones visuales: jóvenes adultas, aves e infantiles. Aunque cada metamorfosis corresponde a necesidades narrativas diferentes, todas conservan los mismos principios de diseño.

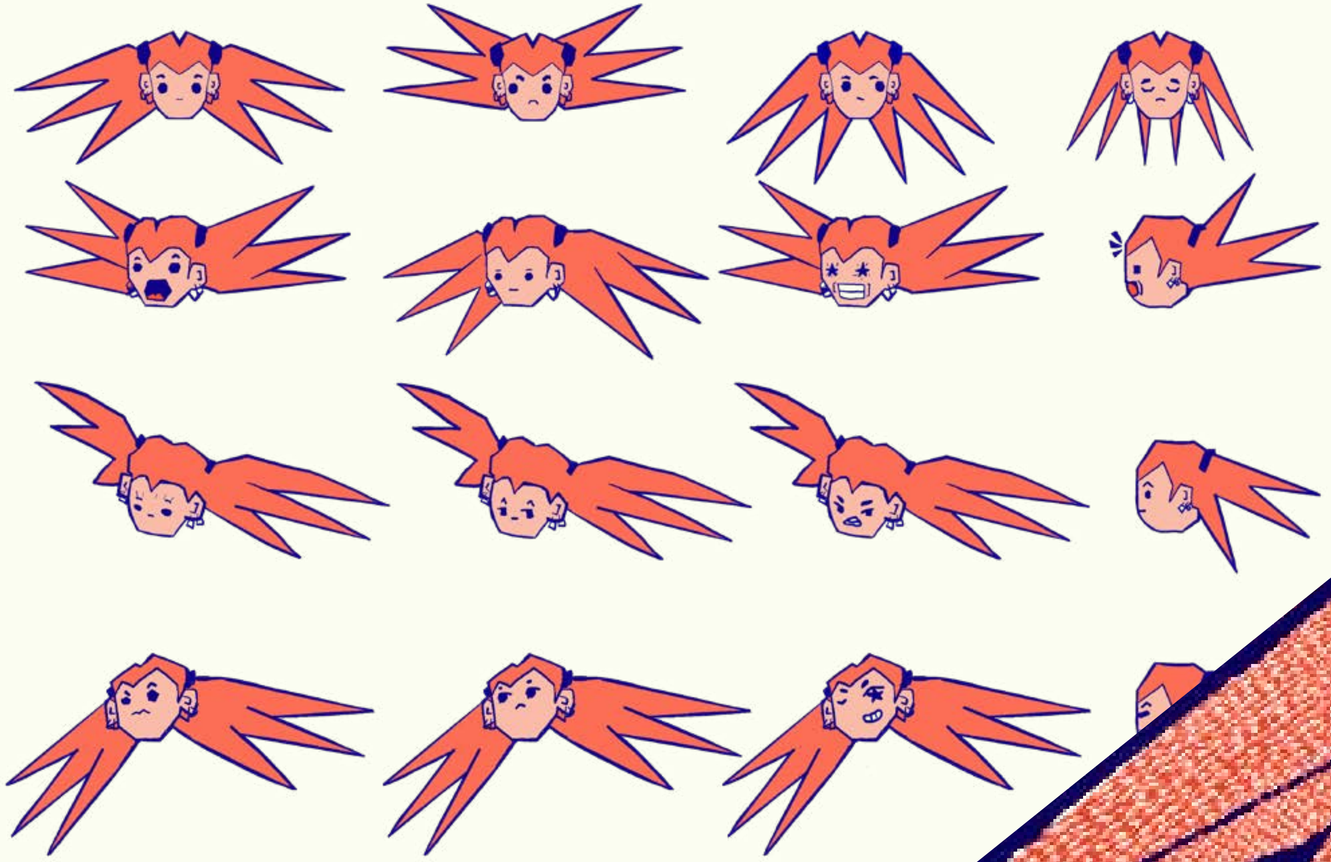


CHISPA

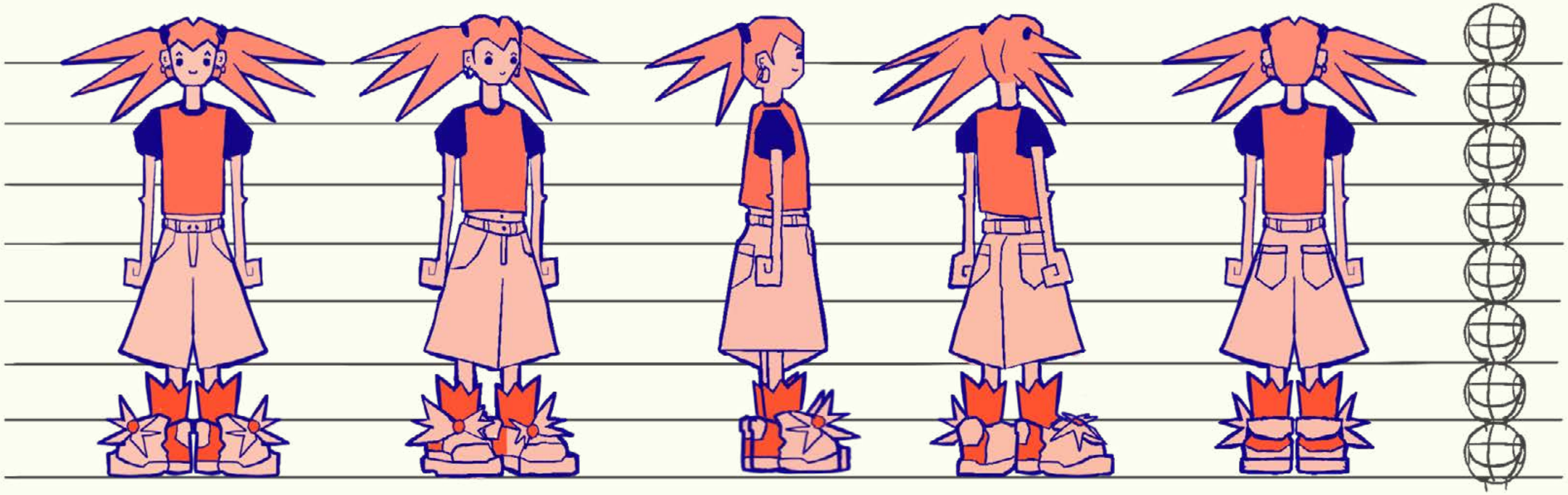
Es una artista queer de 22 años, impulsada por una energía y estamina casi sobrenaturales. A pesar de su dieta informal y su higiene ocasional, posee una astucia natural y un gran instinto. Su rasgo dominante es una actitud optimista de "yes person" que, paradójicamente, la lleva a ignorar los límites. Agnóstica y proveniente de una familia fracturada, su historia está marcada por la falta de aceptación de su padre pastor. Sueña con fundar una casa cultural para apoyar a otros artistas, luchando constantemente contra su propia ansiedad y los prejuicios de las "personas odiadoras".



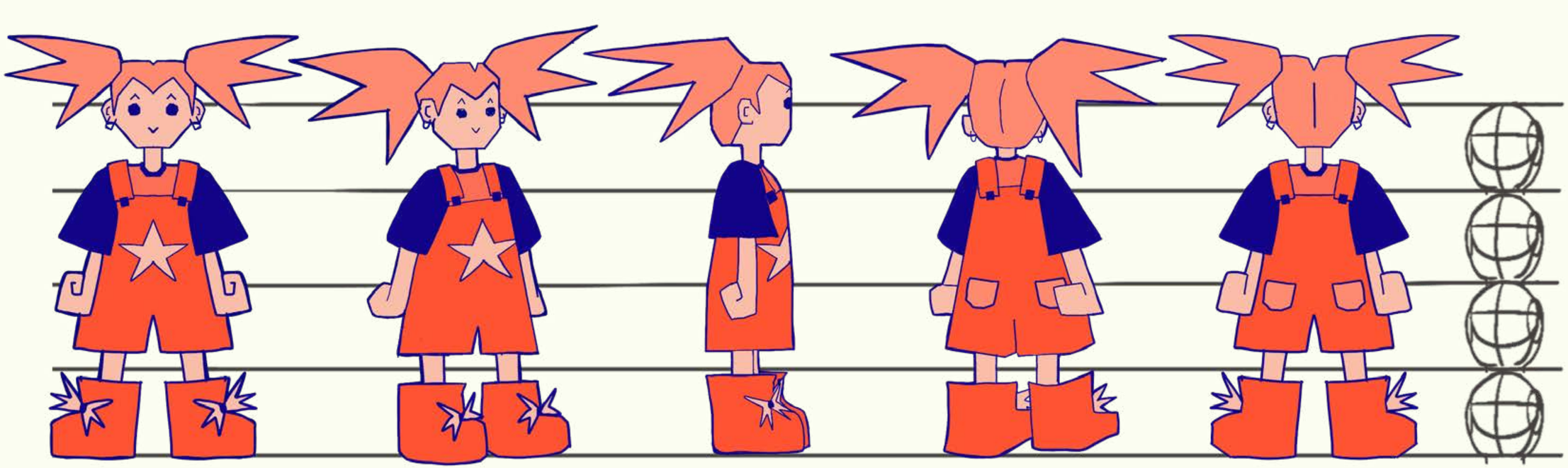
Expresiones



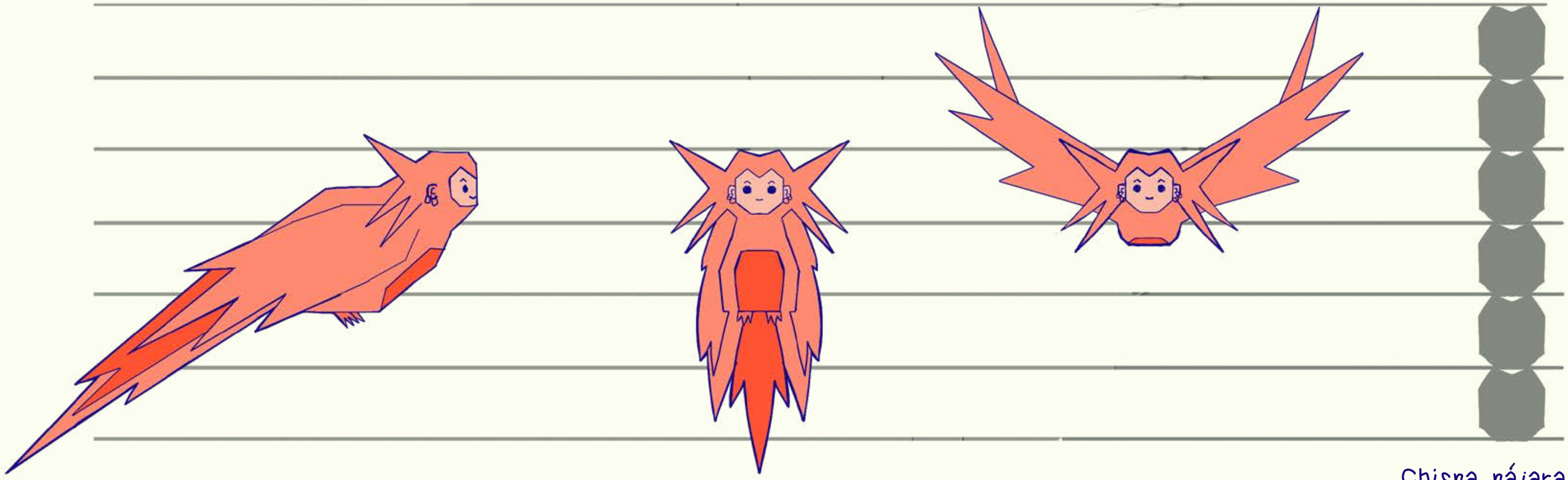
CHISPA



Turnaround



Chispa peque



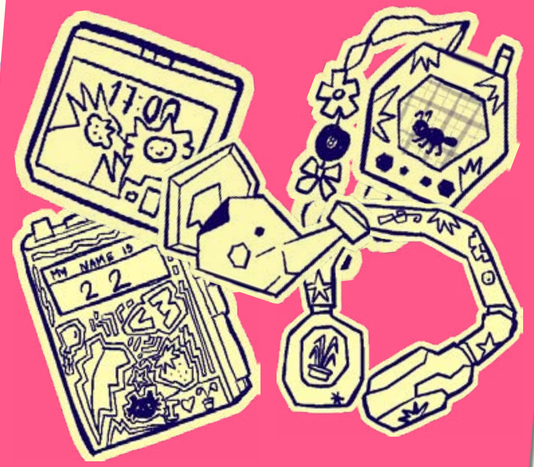
Chispa pájara



Chispa pájara crayola

22

Ilustradora botánica/entomológica queer de Bogotá (Tauro). Dominada por la timidez extrema y la sensibilidad, 22 compensa con una higiene y un orden impecables. Su alta inteligencia se enfoca en lo naturalista: el mundo vegetal y los insectos son su refugio y su fe. Es una observadora brillante con "mano verde", pero socialmente es inexpresiva y se paraliza ante el conflicto. Sueña con un invernadero propio donde pueda vivir en paz, lejos de su principal enemigo: la ansiedad social. Su familia es su único apoyo estable.

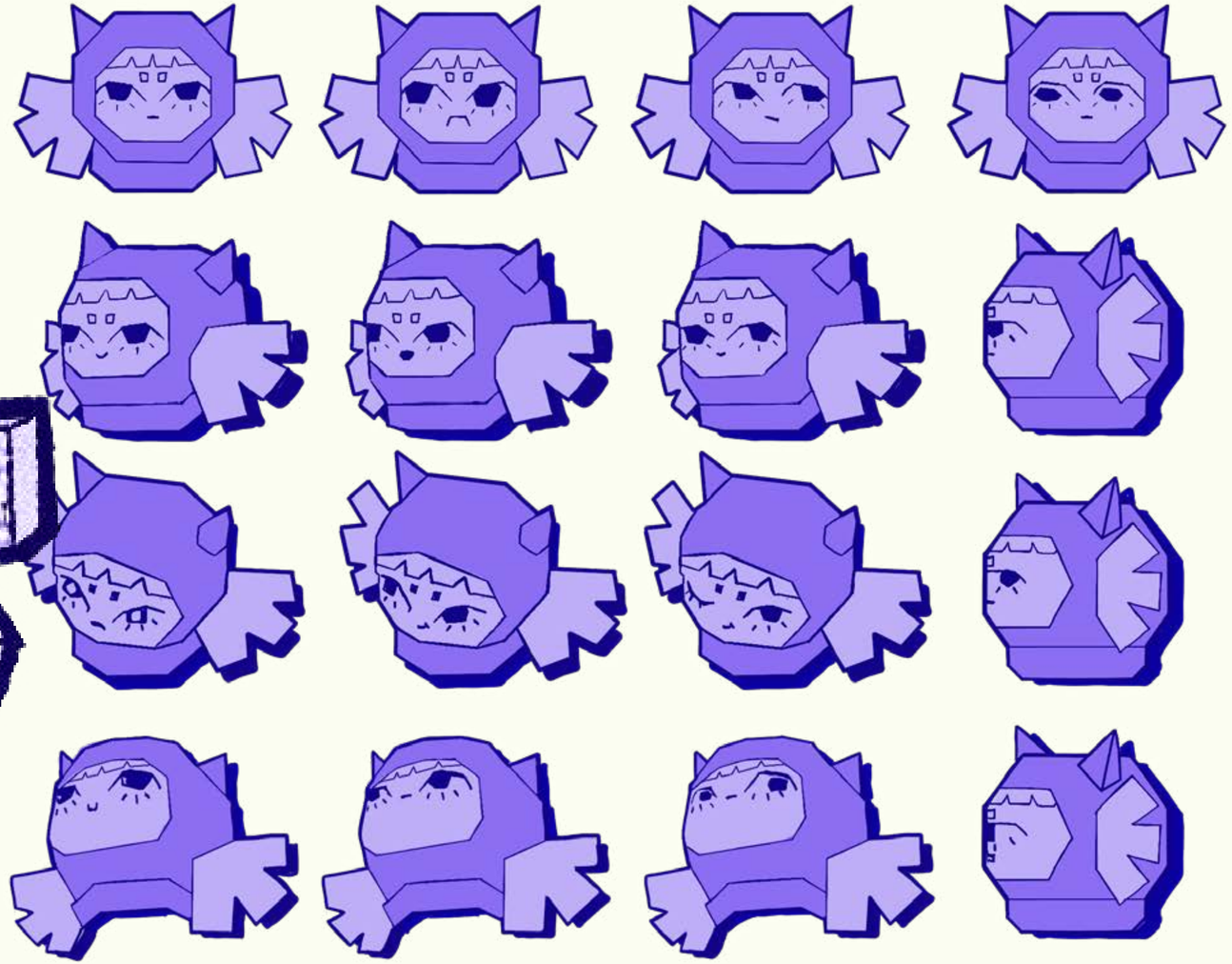


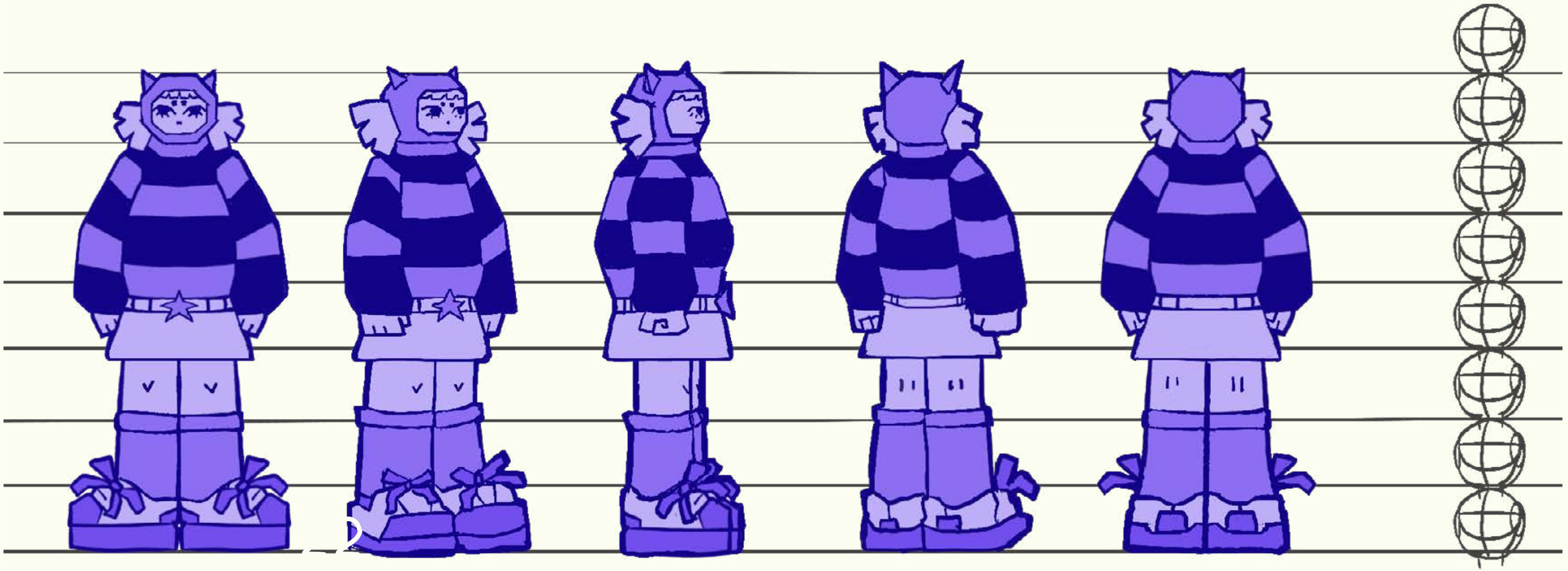


Expresiones

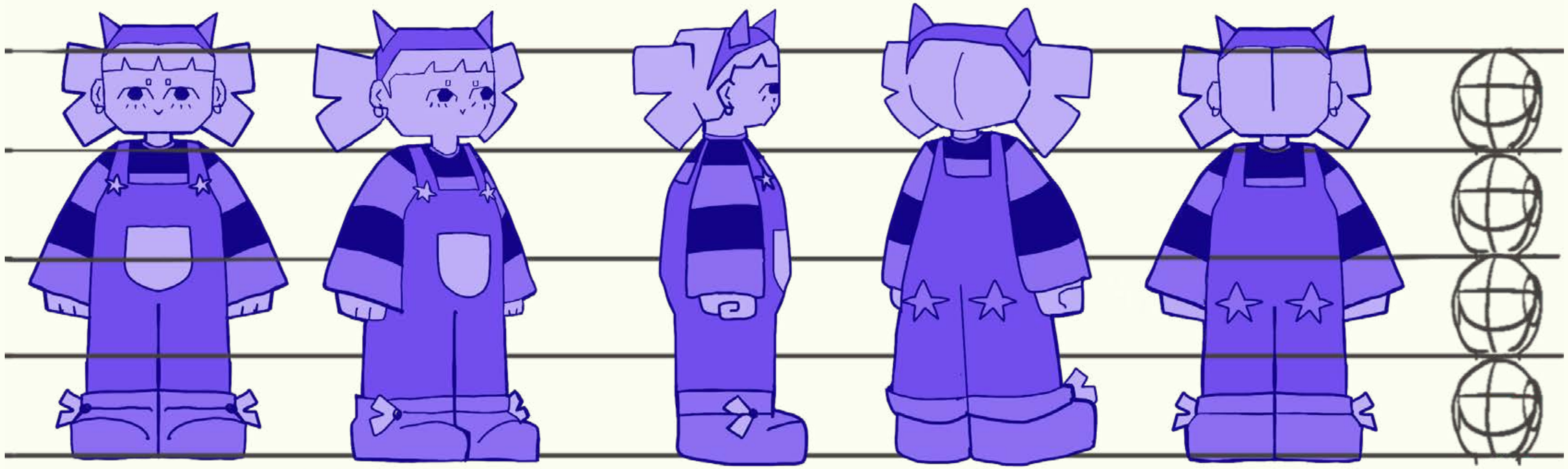


22

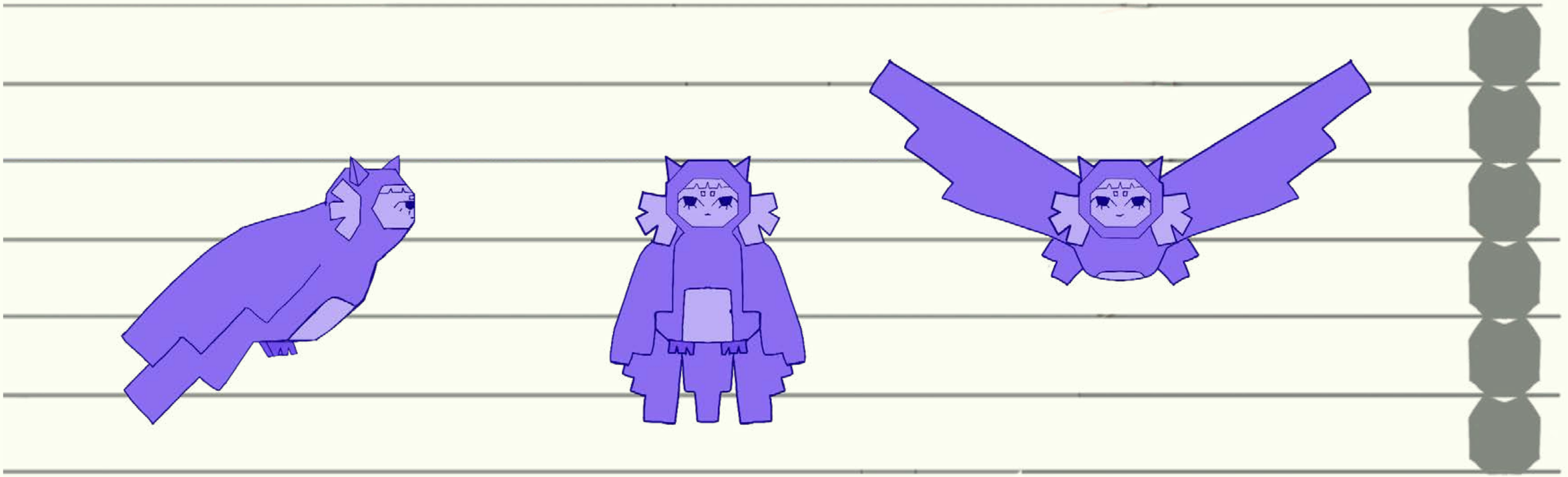




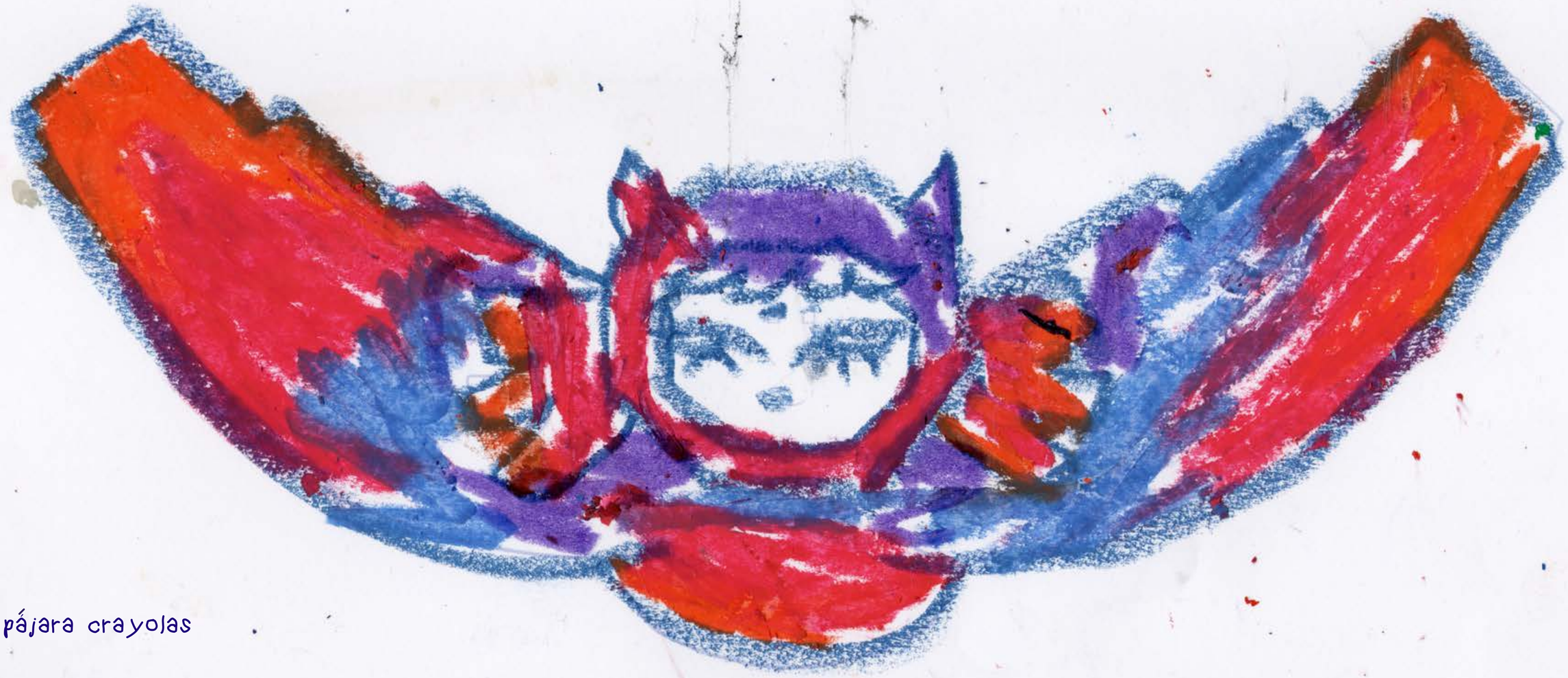
Turnaround



22 peque



22 pájara

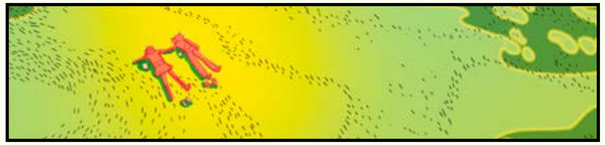


22 pájara crayolas

STORYBOARD



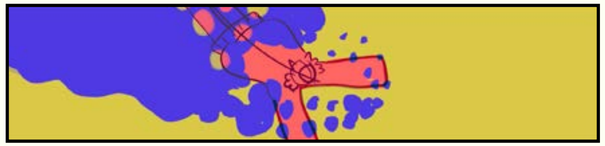













De los recuerdos

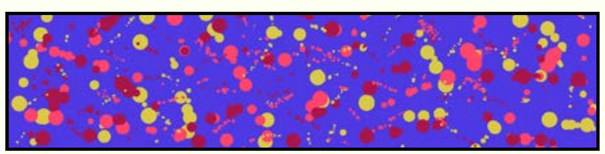




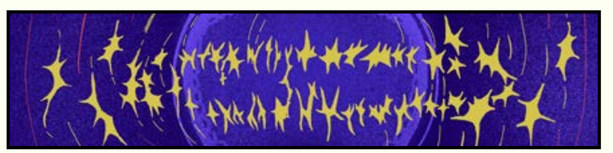


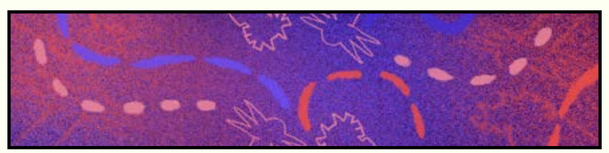




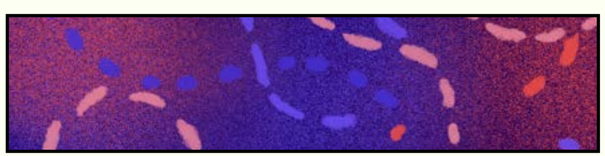



DE CUANDO BRILLASTE





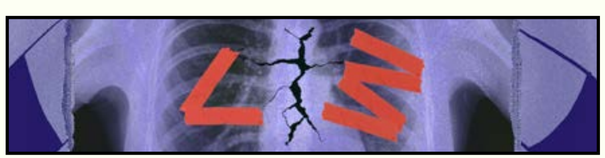







Tu amistad todo lo cura



















Ver piezas gráficas

PÓSTER


STICKERS

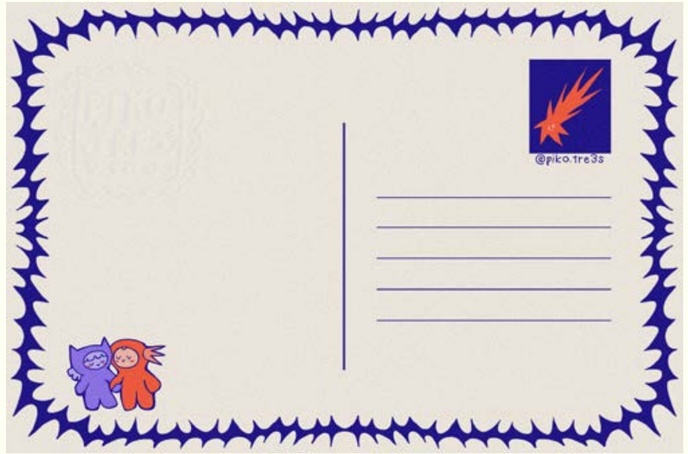




POSTALES







NOTA DE PRODUCCIÓN

Piko 3 es un cortometraje animado de medios mixtos que combina animación tradicional, animación digital 2D, stop motion, cut out, modelado 3D y diversas técnicas plásticas. La producción del proyecto representó el reto de integrar múltiples lenguajes visuales dentro de una propuesta estética unificada, respetando los tiempos y necesidades particulares de cada técnica.

El proyecto comenzó en agosto de 2025 como una exploración realizada por Laura y Nicolás, quienes compartían el interés por desarrollar un cortometraje experimental que abordara las emociones desde la materialidad y el lenguaje de la animación. Durante la preproducción, el trabajo se centró en la investigación visual y la experimentación. Las pruebas de técnicas, materiales, personajes, composición, color y animación permitieron que el proyecto encontrara su identidad de manera orgánica. Piko 3 fue construyéndose a través del ensayo y el error.

En su primera etapa, el cortometraje fue concebido con una duración aproximada de dos minutos, principalmente porque el equipo era reducido. A medida que el proyecto creció y su lenguaje visual se consolidó, aumentaron sus posibilidades narrativas y técnicas. Esto permitió ampliar su duración hasta superar los seis minutos.

Esta ampliación implicó coordinar simultáneamente diferentes procesos de animación y elaboración de materiales. El equipo principal creció con la incorporación de animadores y colaboradores en áreas como animación, color, intermedios (inbetweens), stop motion y composición. La producción se organizó por frentes de trabajo según cada técnica, permitiendo que distintas secuencias avanzaran en paralelo mientras el sonido y la composición final se construían a partir del material terminado.

La naturaleza experimental de Piko 3 supuso importantes desafíos técnicos. La convivencia entre múltiples materiales exigió desarrollar flujos de trabajo específicos, realizar numerosas pruebas de integración y repetir varias secuencias hasta conseguir una relación visual coherente entre todas las técnicas.

La producción de Piko 3 fue, al igual que el corto mismo, un proceso de experimentación constante: un collage de personas, técnicas y aprendizajes que encontró su unidad a través del trabajo colectivo.

⊹ ₊ ˖ ⁺·₊ ˚ ♡ ପ(๑ •-•๑)ଓ ♡ ˚₊·⁺ ₊ ⊹



NOTA DE DIRECCIÓN

Piko 3 es un cortometraje animado en medios mixtos que se plantea como una experiencia sensorial y afectiva. El proyecto entiende la animación como un espacio de encuentro, donde el movimiento, el sonido y la imagen se articulan para construir una experiencia que no busca explicarse, sino sentirse.

Este corto nace del amor, los recuerdos y la diversión, temas que son pilares para Laura y Nicolás. Ambos creen que el amor debe estar en cada cosa que hacen. Los recuerdos de momentos pasados con amigos son un motor que los motiva a crear y experimentar. Piko 3 se sitúa en el territorio de la juventud, donde el juego, el baile y la vulnerabilidad conviven. Entre sus referentes técnicos y visuales están Olivia y las nubes (2024), del animador dominicano Tomás Pichardo, que explora la animación como un juego de técnicas, texturas y movimientos; y Mind Game, de Masaaki Yuasa, que utiliza perspectivas exageradas y transformaciones imposibles para intensificar la experiencia emocional.

A través del lenguaje visual y el diseño sonoro, nuestro cortometraje construye un universo donde la compañía se expande y se exagera.

Piko 3 está construido como un poema visual dividido en cuatro actos. Cada uno nace de la exploración de un sentimiento específico y está acompañado de técnicas, ritmos, sensaciones y paisajes sonoros que responden a su emocionalidad.

El corto comienza en un momento de aburrimiento y melancolía, los dos sentimientos que priman en el primer acto. Este momento busca generar en el espectador un estado de tranquilidad, con animaciones lentas y tomas largas acompañadas de sonidos ambientales y contextuales.

El segundo acto, De los recuerdos, aborda la niñez y el mundo de la imaginación. La imagen se transforma en un juego construido con técnicas mixtas: crayola, colores, papeles diversos y un ritmo ágil.

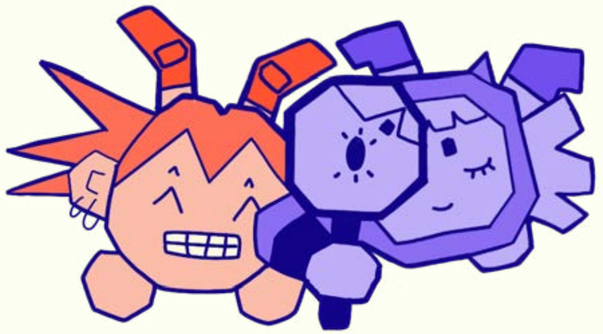
Volar como pájaros, correr como si fuera lo único importante. El sonido es lejano, como los recuerdos, oculto bajo el agua. Las risas y las burbujas fortalecen los símbolos de la imagen. El juego infantil y la variedad de técnicas presentes en La canción de Sussie, de El increíble mundo de Gumball, son una referencia para este momento.

Como contraste aparece el tercer acto, De cuando brillaste: una fiesta de colores y cuerpos que chocan, bailan y se transforman. La música de un DJ local acompaña las animaciones rápidas y rítmicas, haciendo que la saturación de movimientos y colores converja en un éxtasis animado. La animación limitada y las luces estroboscópicas de Dancers, de The Motion Animation School, son referentes para esta secuencia.

Esta búsqueda del contraste de emociones y momentos nos lleva al último acto: tristeza, ruptura y compañía. Aquí, 22 aparece sumergida en una crisis emocional, atravesada por la angustia y el ahogo. La plastilina, la cianotipia y el collage digital construyen una materialidad inestable, que se deforma y se descompone de manera caótica, reflejando su estado interno. El sonido lo refuerza con una amalgama de voces, gritos y ecos. Finalmente, la amistad aparece como un gesto de contención: una presencia que ofrece calma, luz y refugio. Un pequeño contacto permite el retorno.

Con ese gesto, las protagonistas vuelven a la escena inicial, cerrando el ciclo y dando fin a este viaje a través de los recuerdos.

Piko 3 no busca resolver la experiencia afectiva, sino insistir en ella: en la fragilidad de los vínculos, en su capacidad de transformarnos y en la posibilidad de que, incluso en la ruptura, el otro siga siendo un lugar al que volver.



HOJAS DE VIDA



HANDBOOK



PIPELINE



CONCLUSIONES

Debido a la naturaleza de medios mixtos del proyecto, el pipeline de producción se estructuró en múltiples líneas de trabajo: fondos en stop motion, fondos análogos, digitales y 3D, animación 2D, efectos análogos y digitales, además de sonido y composición.

El pipeline se diseñó para que el desarrollo y la composición de los distintos actos avanzaran en paralelo a la animación 2D. Esta organización permitió que los integrantes del equipo crearan assets de forma simultánea mientras el área de composición integraba progresivamente los elementos en cada escena, optimizando el flujo de trabajo y reduciendo los tiempos de espera entre etapas.

El diseño sonoro se desarrolló en paralelo durante toda la producción, utilizando diferentes versiones del stringout como referencia para ajustar y sincronizar los elementos sonoros conforme avanzaba el montaje.

Esta estructura favoreció una producción continua y coordinada entre las distintas áreas, permitiendo cumplir con el plazo establecido gracias al avance constante y la colaboración sostenida de todos los integrantes del equipo.

CONCLUSIONES

El proceso de desglose representó una de las etapas más complejas de la producción, ya que implicó diversos ajustes y revisiones a lo largo de su desarrollo.

Esta experiencia evidenció que un desglose bien elaborado constituye una parte fundamental del proyecto y requiere un trabajo colaborativo, así como una revisión constante antes de avanzar hacia etapas posteriores, como la elaboración del tracker y el cronograma.

Durante el desarrollo del desglose se buscó alcanzar el mayor nivel de detalle posible. Para ello, el cortometraje se dividió por actos y, dentro de cada uno, por composiciones (escenas).

En cada composición se identificaron y describieron los assets necesarios para construir el resultado final, incluyendo fondos, animaciones y las diferentes técnicas requeridas para cada escena. Este nivel de especificidad permitió establecer con mayor claridad las necesidades de producción y facilitó la planificación de las etapas posteriores.

DESGLOSE



CRONOGRAMA Y TRACKER





CONCLUSIONES

El cronograma se construyó a partir de la integración del pipeline de producción y el desglose del proyecto. Su principal objetivo fue garantizar que cada integrante del equipo tuviera tareas asignadas de manera continua, evitando tiempos de inactividad. Para ello, se diseñó una estructura escalonada que permitiera generar, al final de cada semana, nuevos elementos para integrar en la composición final.

La planificación contempló el desarrollo de la mayor parte de los elementos análogos durante los dos primeros meses de producción, para dedicar los tres meses siguientes a la animación 2D y a la integración progresiva de todos los componentes.

El cronograma se concibió como una herramienta dinámica, actualizada con las metas alcanzadas y las pendientes. Este seguimiento permitió mantener una visión clara del estado del proyecto. El registro periódico de las cuotas de producción facilitó identificar retrasos y determinar cuándo era necesario reforzar determinadas áreas del equipo.

Por su parte, el tracker constituyó el eje central de la gestión del proyecto. Concentró las tareas asignadas a cada integrante, el seguimiento del estado de producción y el intercambio de archivos. Su diseño priorizó la claridad y la facilidad de uso, para que todos los miembros del equipo pudieran consultar y actualizar la información de manera eficiente.

Esta experiencia evidenció que el rol de producción es fundamental en un proyecto de animación. La persona encargada debe mantener un seguimiento permanente de los procesos, coordinar el flujo de trabajo entre disciplinas y garantizar que el proyecto avance de manera organizada hacia el cumplimiento de los objetivos y los plazos establecidos.

CONCLUSIONES

La elaboración del presupuesto permitió dimensionar la complejidad de producir un proyecto de animación. Aun tratándose de una propuesta experimental e independiente, el proceso implica una inversión significativa de recursos, tiempo y dedicación en cada etapa.

Asimismo, este ejercicio evidenció la importancia de identificar y gestionar fuentes de financiación que hagan viable la producción. También resaltó el valor de conformar un equipo comprometido con la visión del proyecto, capaz de adaptarse a las limitaciones presupuestales de una producción independiente sin comprometer la calidad del resultado final.

En conjunto, el presupuesto se consolidó como una herramienta fundamental para comprender el alcance real del proyecto, planificar de manera responsable la asignación de recursos y tomar decisiones acordes con las posibilidades de producción.

PRESUPUESTO



PLAN DE FINANCIACIÓN

Si este no fuera un corto realizado como parte de un proyecto de aprendizaje, el plan de financiación sería el siguiente:

1. Desarrollo del dossier del proyecto:
Logline, Sinopsis corta, Sinopsis larga, Guion / Storyboard Statement del director, Statement artístico, Propuesta visual, Concept art, Moodboard, Diseño de personajes, Pipeline de animación, Cronograma, Presupuesto, Plan financiero, Público objetivo, Estrategia de circulación, Biofilmografía del equipo.

2. Una vez cumplidas estas metas, presentaríamos el proyecto a diferentes convocatorias nacionales de financiación dirigidas a proyectos en etapa de desarrollo, como:
Programa Nacional de Estímulos
- IDARTES (Bogotá)
- Instituto de Cultura de Antioquia
- Secretaría de Cultura Ciudadana de Medellín

3. También buscaríamos apoyo a través de becas, laboratorios o residencias latinoamericanas orientadas al desarrollo de proyectos en etapa de creación, tales como:
- ANIMA – Festival Internacional de Córdoba (Argentina)
- Chilemonos (Chile)
- Pixelatl Bootcamp (México)

4. A futuro, la idea es continuar creando cortos de animación, shorts y contenido para redes sociales desde nuestras cuentas personales, con el objetivo de construir una audiencia interesada en proyectos independientes de animación. De esta manera, cuando llegue el momento de desarrollar un nuevo proyecto de mayor magnitud, podríamos acudir a esa comunidad mediante campañas de Kickstarter u otras plataformas de crowdfunding.

Con su apoyo, sumado a los materiales desarrollados durante la etapa de financiación, podríamos contar con una fuente de ingresos independiente que nos permita seguir creando proyectos de animación.



PLAN DE DISTRIBUCIÓN

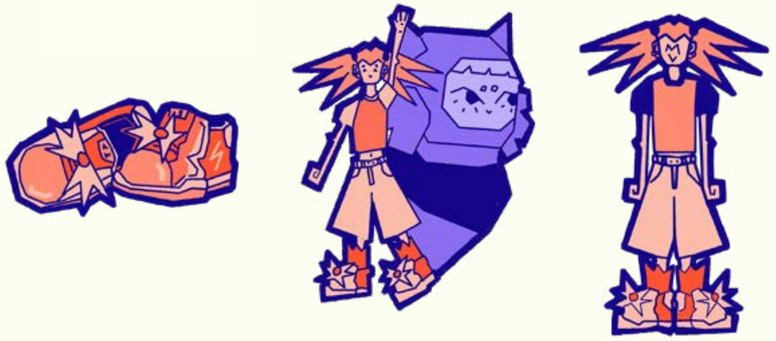
La estrategia de distribución de Piko 3 busca ampliar la circulación del cortometraje más allá del circuito de festivales. Su carácter experimental y su propuesta de medios mixtos permiten generar diálogos en distintos espacios de exhibición.

El cortometraje ha sido seleccionado en Anibia, ENERC se Proyecta y Aynimation Fest en 2026. También se ha inscrito en el Festival de Cine de Jardín, el Festival Internacional de Cine Corto de Cali y Puebla Cine Fest, y continuará postulándose a convocatorias que se ajusten a su perfil.

Uno de los principales objetivos de Piko 3 es acercar el proyecto a espacios de formación, reflexión y encuentro. Se busca gestionar proyecciones en universidades, por ejemplo en la ASAB con el colectivo Destello o en la Tadeo con el festival Eureka, así como en casas culturales y espacios independientes, acompañadas de conversatorios y encuentros con otras personas interesadas en la animación.

También se busca desarrollar una estrategia de difusión digital en redes sociales. Se compartirán fragmentos del corto, fotografías del proceso, pruebas de animación y contenidos dedicados a los personajes, cuya recepción durante la primera proyección evidenció gran interés por parte del público.

Con esta estrategia buscamos generar comunidad en torno a Piko 3 y llevar el cortometraje a nuevos espectadores, proyectos y espacios.




Gracias
<3