

Evitando el Valle Inquietante: Un ejercicio académico para la consolidación de un aprendizaje duradero en modelado tridimensional.

Por: Juan Carlos Díaz Olarte. Docente Programa de Animación y Posproducción Audiovisual.

El presente artículo expone los resultados de reflexión de los Proyectos Pedagógicos de Aula (PPA) de la Fundación Universitaria del Área Andina, programa de Animación y Posproducción Audiovisual, en las asignaturas MODELADO 3D, CREACION DE PERSONAJES 3D, ANIMACIÓN 3D AVANZADA Y ESCULTURA DIGITAL, tomando como referencia para el trabajo en el aula el ensayo publicado en 1970 por Masahiro Mori, profesor de robótica y automatización en el Instituto Tecnológico de Tokio.

La hipótesis central de su ensayo, trata sobre cómo las personas cambian su reacción de agrado a repulsión frente a un robot humanoide que se acerca demasiado a parecer humano sin conseguirlo por completo.

En el campo del modelado tridimensional al igual que en otros campos de la expresión artística como la pintura y la escultura, también se ha perseguido incansablemente el hiperrealismo como muestra de maestría y dominio de la técnica. Pero, ¿Hasta dónde nos ha llevado esta búsqueda?. En la actualidad, sin importar el presupuesto, el talento o la experiencia, seguimos sin superar ese Valle Inquietante, lo que nos puede llegar a recordar un antiguo problema proverbial sobre árboles y bosques.

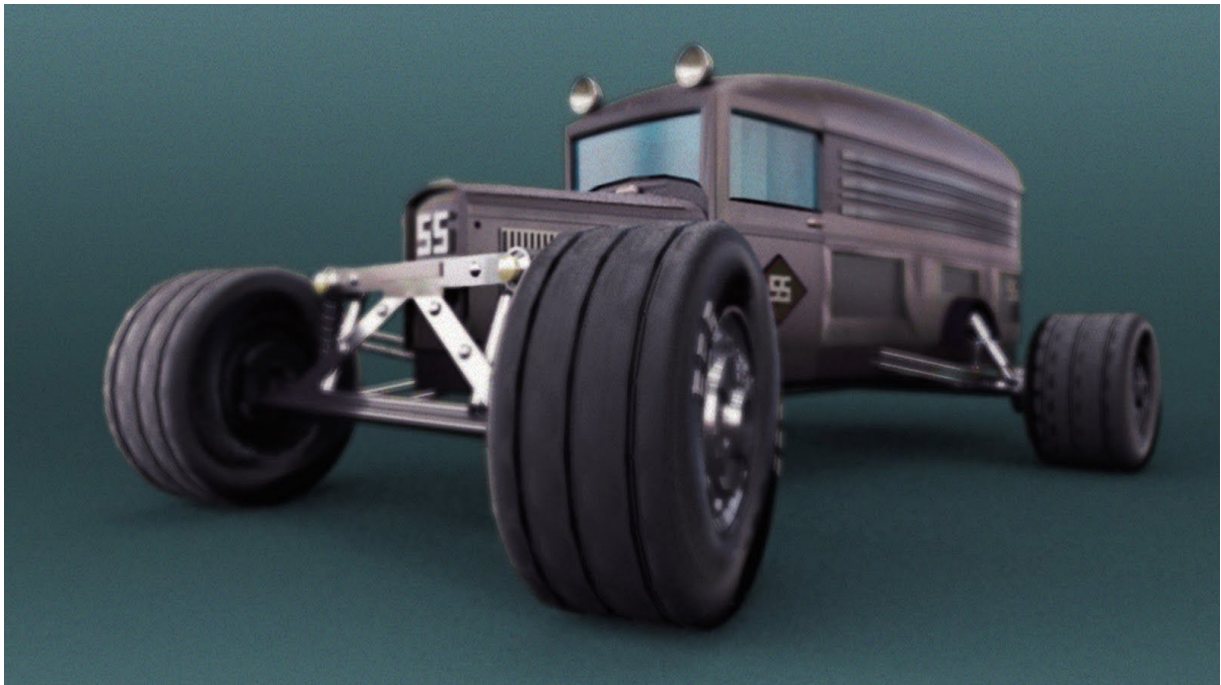
La búsqueda del hiperrealismo y la superación del Valle Inquietante es una gran aventura, pero no es la única, ni mucho menos la más importante, y desde la academia somos responsables de fomentar otro tipo de odiseas que llenen de conocimiento y satisfacción a todos nuestros aprendices.

El Valle Inquietante deja de ser un problema si se camina en otra dirección.

Por eso en las asignaturas de Modelado 3D, Creación de Personajes y Escultura Digital hemos enfocado nuestros esfuerzos en explorar el espectro de la estilización, dejando de lado la recreación de una realidad ya existente, para dar paso a la creación de nuevos universos a través de la interpretación, la búsqueda estética y la expresión creativa.

Con esta práctica se ha conseguido liberar tensiones, al valorar la credibilidad por encima del realismo, y se reducen los niveles de frustración, desempeñando tareas de complejidad incremental, mejorando la comprensión de conceptos fundamentales y el dominio técnico de las herramientas, a la vez que los estudiantes van obteniendo resultados positivos y desarrollando capacidades que de otra forma podrían permanecer esquivas.

Los resultados de este ejercicio, lejos de ser concluyentes, son una íntima colección de historias de satisfacción y piezas dignas de portafolio.



Con estrés, lágrimas y risas, disfruté el proceso, aprendí y me sentí feliz con el resultado.

Luisa Santos, Automóvil estilizado en la asignatura Taller de Modelado 3D



Ha sido mi proyecto más ambicioso y durante el proceso tuve la oportunidad de aplicar todo lo que he aprendido hasta el momento. Juan Felipe Salinas, Orco en la asignatura Taller de Creación de Personajes.



En un proceso evolutivo lleno de alegría, pasión y esfuerzo, surge una nueva raza de esta reconocida criatura mitológica. Santiago Pérez, Dragón en la asignatura de Escultura Digital.



El reto de interpretar un concept art y aportar un toque especial desde el modelado, concluye con un resultado muy satisfactorio. Juan David Villamil, Escenario fantástico en la asignatura Taller de Modelado 3D

*<https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>