

POP WUJ

CRONOLOGÍA DE PRODUCCIÓN

A continuación se detalla cómo se ha ido desarrollando este proyecto, que fue suspendido debido al robo del equipo de producción, pero ha sido retomado y se espera terminarlo para finales de 2011.

Nombre original del proyecto: POPOL VUH, EL OCASO DE XIBALBA

I ETAPA

Traducción del Guión	Octubre, 2004	Diálogos traducidos al idioma Maya Quiché por Matías Gutiérrez, del Concejo Indígena de Educación
Selección del Elenco de Voces	Noviembre, 2004	13 actrices y actores mayas de la región de Quiché en Guatemala
Grabación de los Diálogos	Noviembre, 2004	En los estudios de Enlace Quiché, Santa Cruz del Quiché, Guatemala
Diseño de Decorado de los Templos de Xibalbá	Diciembre, 2004	Las pinturas de las paredes de los templos son glifos que van narrando partes del libro Pop Wuj, creados por la especialista maya Romelia Mo.
Modelado de Personajes	Enero, 2005	Se empiezan a modelar los personajes en 3D
Diseño de audio de las primeras escenas	Febrero, 2005	Se crea la línea de audio con diálogos, música y efectos de sonido para las primeras 2 escenas del cortometraje
Modelado de Escenarios y Utilería	Marzo, 2005	Se empiezan a modelar los escenarios y utilería en 3D
Animaciones	Marzo - Mayo, 2005	Comienzan a realizarse las primeras pruebas de animación de las secuencias.
[ROBO DE EQUIPO]	Junio, 2005	<p>El equipo de la producción fue robado, incluyendo las computadoras en las que estaba el material de Pre-Producción y el material de Producción 3D,</p> <p>Como resultado el proyecto fue suspendido y el personal de producción tuvo que buscar otros trabajos.</p>
Material respaldado	Octubre, 2006	Parte de las pruebas de animación estaban respaldadas en CD y se publicaron en Internet. Actualmente una prueba de la secuencia inicial puede verse en este link .

II ETAPA

Se retoma el proyecto	Octubre, 2010	<p>Se decide retomar el proyecto partiendo de las grabaciones de los diálogos respaldadas en CD, y rehaciendo completamente la animación 3D desde cero.</p> <p>Para celebrar la decisión, se crea un video con parte del material rescatado, el video puede verse en este link</p>
Cambio de nombre y Blog de Producción	Octubre, 2011	<p>Se decide cambiar el nombre del cortometraje a POP WUJ, por sugerencia de la población maya quiché, que indican que es el nombre original del libro y que “Popol Vuh” debe ser una castellanización.</p> <p>También se crea el Blog de Producción donde se detalla cada paso del proyecto, desde la idea inicial y la creación del guión. Leer Blog de Producción.</p>
Nuevos Personajes	Octubre-Diciembre, 2010	<p>Se diseñan y modelan nuevos personajes, más detallados que los originales. Ver nuevos personajes.</p>
Código Abierto	Enero, 2011	<p>Se decide realizar el proyecto como un cortometraje de código abierto para que cualquiera pueda aportar trabajo a la producción.</p>
Respaldo en línea	Enero, 2011	<p>Para evitar cualquier pérdida de material, todo se respalda automáticamente en servidores de Google Code y SourceForge.</p> <p>Esta es la manera en la que se trabaja en desarrollo de software y se está implementando en el desarrollo de producciones audiovisuales, utilizando un repositorio de archivos en línea.</p> <p>En el caso del Pop Wuj, por ser un cortometraje de código abierto, este material además está disponible al público y puede ser utilizado como referencia para aprendizaje,</p>
Documentación detallada	Febrero, 2011	<p>Se comienza a crear un Wiki para el proceso de producción, donde se recopila toda la información necesaria para llevar a cabo este tipo de proyectos.</p> <p>Esta información también está completamente disponible en línea como material educativo o de referencia. Ver Wiki del Pop Wuj.</p>

- Actualmente se trabaja en el modelado de escenarios y accesorios, para luego pasar a la etapa de animación.
- El proyecto está abierto a la participación de profesionales y estudiantes de animación o producción.
- Se espera tener listo el cortometraje para finales de 2011.