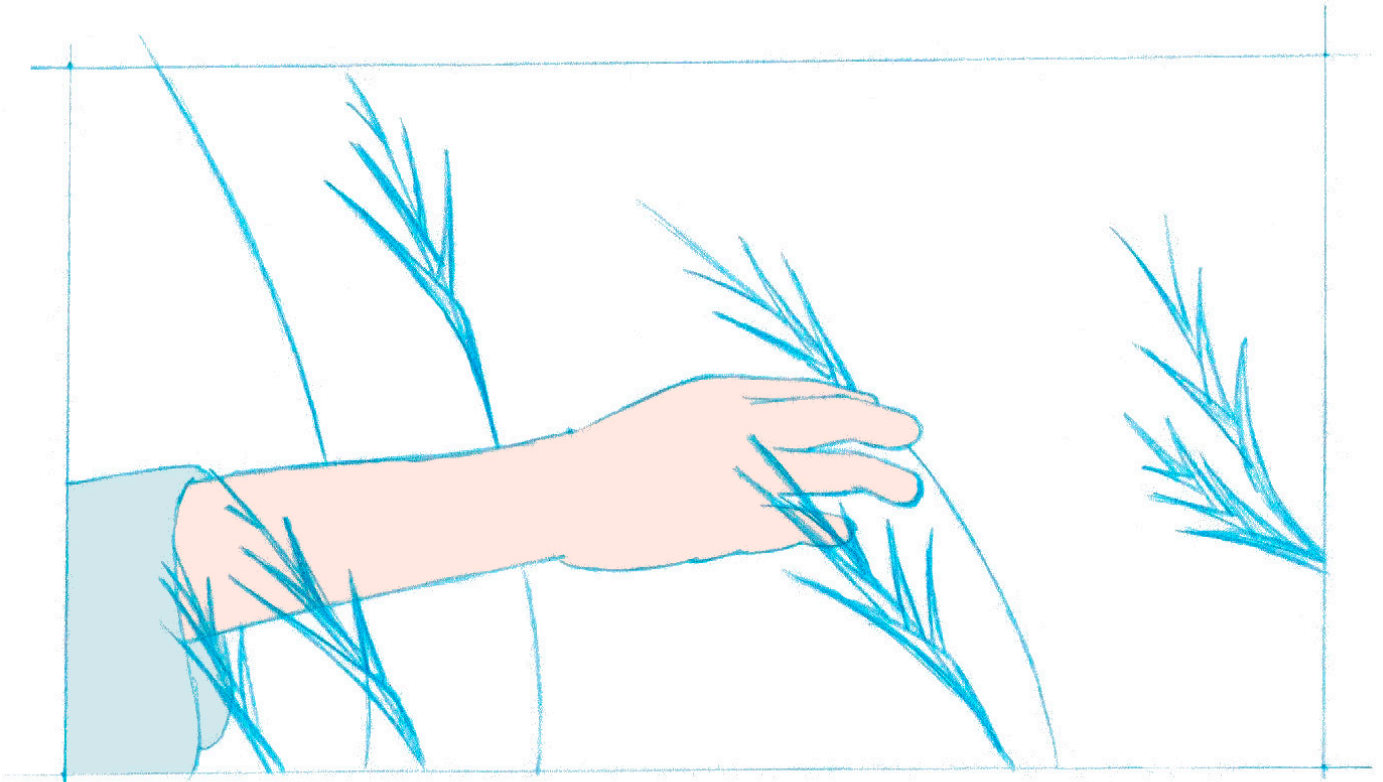


Tutor
Jordi Gratacòs-Roig
Sección de
Dibujo, Ciudad y Patrimonio
Departamento de Artes y
Conservación-Restauración

Despierta



Moisés Garriga Martínez

Junio de 2018



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Facultat de Belles Arts

Índice

Resumen / abstract	5
Introducción	6
Bocetos previos y trabajos anteriores	7
Exposición de la idea	8
¿Por qué animación tradicional?	9
Escenas y significado	13
El proceso del color	23
Referentes visuales y conceptuales	27
Bibliografía / filmografía	28

Resumen

Se trata de una animación realizada con medios tradicionales que será proyectada a modo de pequeño corto, de un minuto de duración.

La animación narra una secuencia de sueño en el cual la protagonista emprende un viaje en el que se ve envuelta de repente. Al ver la puerta cerrarse entre las espigas ondeando, presiente que será su última oportunidad para recuperar aquello que ya no tiene, y corre hacia ella, pretendiendo alcanzar algo que en el fondo sabe que no va a lograr.

Abstract

My work consists in a short animation I made with traditional media that will be presented as a really short movie, of one minute of duration.

The animation tells a dream sequence in which the protagonist starts a journey she just realizes is in. As soon as she sees that door closing in front of her eyes she realizes that could be her last chance to recover her lost happiness, trying to reach something that deep down she knows she cannot get.

Introducción

La idea para la secuencia que quiero narrar tiene que ver con proyectos antiguos en los que trabajé durante otros cursos. El personaje principal sigue siendo el mismo, aunque haya cambiado de rasgos y apariencia en general, con lo que quiero decir que sigue siendo otra forma de retratarme o hablar de mí a través de otro personaje con el que me es más fácil hablar de experiencias o sensaciones.

Mi idea inicial iba a consistir en hacer una narrativa en formato de cómic en el que el tema iba a estar centrado en el *coming-of-age*, es decir en la edad en la que el crecimiento psicológico y emocional nos lleva a la transición entre niños y adolescentes, o adolescentes y adultos. El formato de cómic iba a beneficiar mucho a la narrativa y a la manera de acercarnos a la historia de forma personal.

Al final el punto decisivo para cambiar el formato del proyecto de cómic a una animación lo marcó la decisión de acompañarlo con una banda sonora, que marcaría los tiempos de la narración y acompañaría la secuencia con sensaciones con las que a todos nos resultaría más fácil identificarnos.



Bocetos previos y trabajos anteriores

Mi forma de dibujar ha pasado por muchas etapas, dependiendo siempre del enfoque que le estaba dando a mi trabajo en cada momento. He pasado por formatos como el de la ilustración en acuarela, con un gran énfasis en el detalle, pero poco a poco he ido escogiendo los aspectos que más relevantes me parecían y mi forma de trabajar ha acabado acercándose a la línea del cómic.



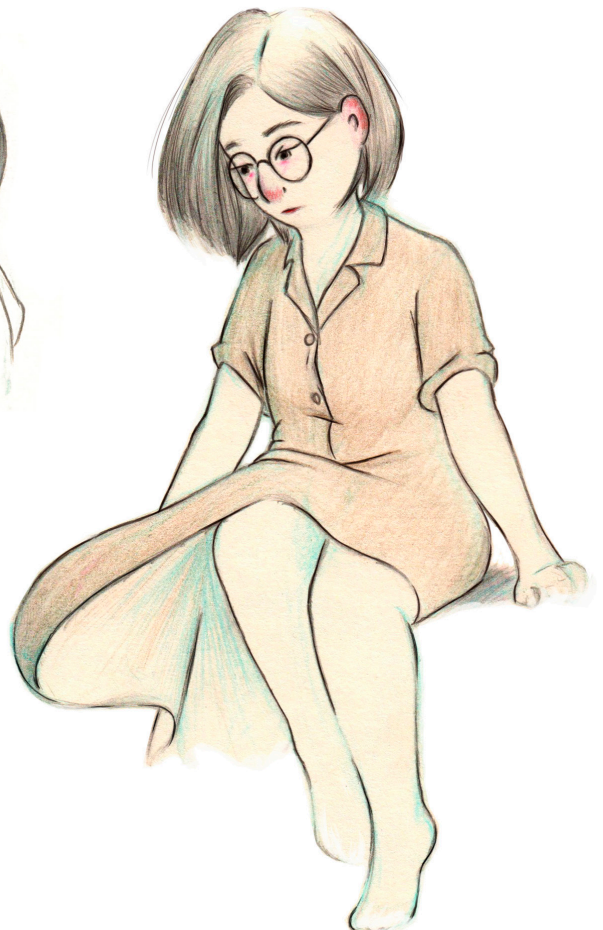
1



2



3



4

1, 2 . *Dentro de la habitación*. 2017 (Ilustración)

3, 4. Bocetos previos realizados a lápiz

Exposición de la idea

La transición ha sido un tema recurrente en mis dibujos desde el momento en que yo fui consciente de mis propias transiciones. Con la pequeña perspectiva que estoy obteniendo en estos años como estudiante me descubro a mí mismo a través de mis ilustraciones, pero nunca utilizando mi propio retrato o parecido físico directo, sino a través de mi personaje, Alicia. Es a través de ella como voy a enfocar este viaje que represento en la animación.

Con la animación intento representar mediante las diferentes escenas y la música la sensación de estar en ese estado de transición entre ser conscientes de que estamos soñando y a la vez deseamos que no sea así, que lo que estamos viviendo suceda de verdad. En este proyecto, la protagonista ve una oportunidad, una señal, una puerta, que seguimos apresuradamente porque intuimos que esta oportunidad no debemos dejarla pasar, que si la seguimos descubriremos ese algo que tanto ansiamos. Sin embargo, cuando parece que hemos alcanzado la señal que perseguimos, descubrimos que todo era una farsa. Detrás de esa puerta no había más que el vacío, la desolación y el desconsuelo, y sólo podemos hacer una cosa: despertar.

Esta historia es como esos sueños en los que desenvolvemos un regalo teniendo muy claro que dentro hay algo que anhelamos profundamente, pero en momento en el que lo abrimos está completamente vacío.

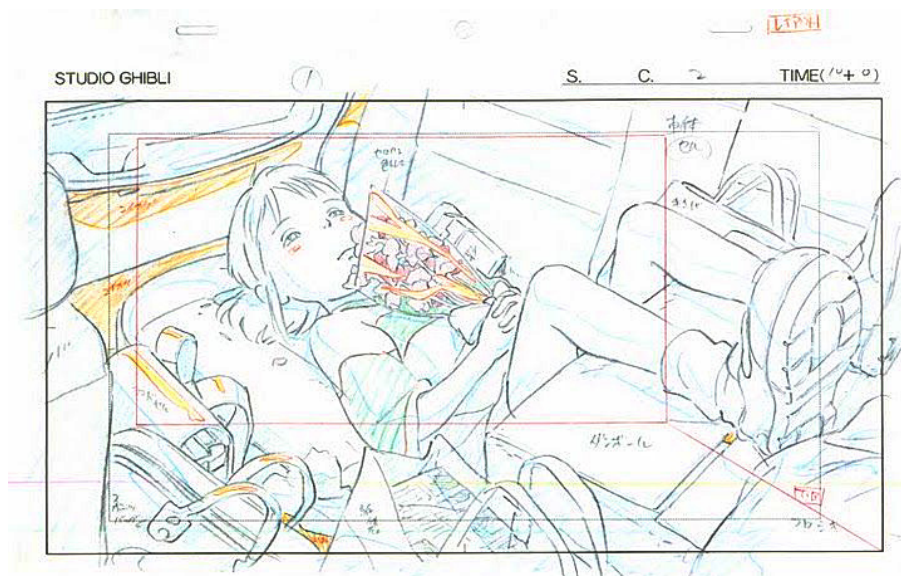
El tema de este proyecto me costaría mucho concretarlo en una sola palabra, pero sí que puedo afirmar que se centra en la búsqueda de los recuerdos felices de la infancia. En la nostalgia de otros momentos de nuestra vida que ya no podremos recuperar y con los que a veces soñamos. La banda sonora es crucial en este aspecto, pues me estructuró las escenas de este corto antes de empezar siquiera a dibujarlas. Una pieza sonora tan breve marca perfectamente los tiempos y podemos relacionar directamente cada escena que vemos con lo que está sonando, apreciando cómo se genera la tensión que desaparece repentinamente con un silencio inesperado.

“Despierta” fue la primera o segunda palabra que se me pasó por la cabeza cuando buscaba un título para mi proyecto personal, pero me funcionaba. Es esa palabra a la que no le das ningún significado especial hasta el momento en que la ves puesta en contexto. ¿Es siendo usada como una orden o te está diciendo que estás despierta? ¿por qué tienes que despertarte?

La transición ha sido un tema recurrente en mis dibujos desde el momento en que yo fui consciente de mis propias transiciones. Con la pequeña perspectiva que estoy obteniendo en estos años como estudiante me descubro a mí mismo a través de mis ilustraciones, pero nunca utilizando mi propio retrato o parecido físico directo, sino a través de mi personaje, Alicia. Es a través de ella como voy a enfocar este viaje que represento en la animación.

¿Por qué animación tradicional?

En una película o vídeo convencional, el escenario del que disponemos nos lo da el espacio físico, el encuadre nos lo dan la lente y la distancia focal, la tasa de *frames* nos la da la cámara y la actuación nos la dan los actores. Pueden parecer muchos factores y de hecho es una tarea muy complicada coordinar todos estos factores para conseguir la toma que deseamos, pero en el campo de la animación, todos los factores anteriores están subordinados únicamente a la imaginación de quien la realiza. En una animación, absolutamente todo lo que vemos en pantalla está hecho expresamente para su aparición; el escenario debe ser dibujado y recreado con fidelidad, las escenas deben reencuadrarse para así recrear el *travelling* y el *zoom* y la actuación tenemos que recrearla paso a paso.



1



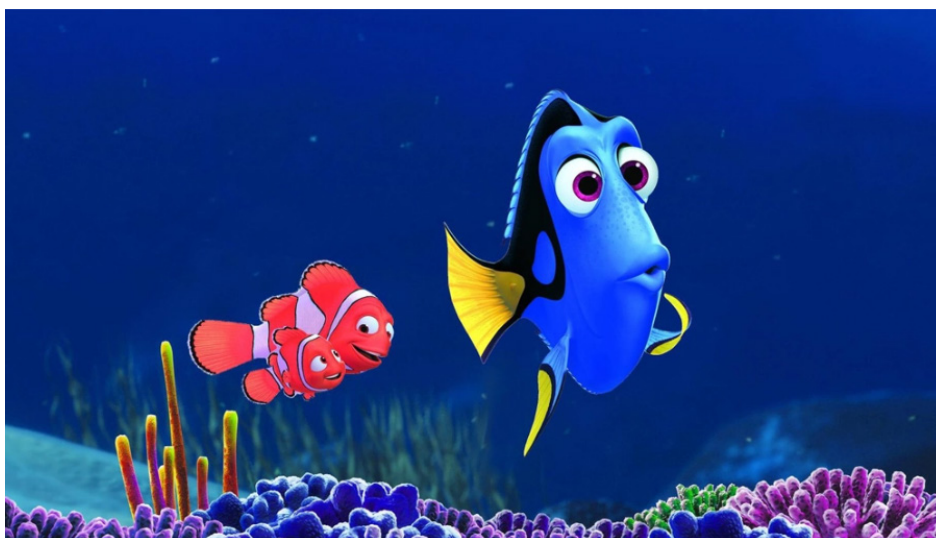
2

1. *Layout* o trazado previo al color
2. *Frame* resultante final. *El viaje de Chihiro*. 2001. Dir. Hayao Miyazaki

No obstante, dentro de la animación como medio, podemos distinguir entre tres técnicas predominantes en las que se realizan la mayoría de proyectos:

Animación digital o animación 3D.

Se caracteriza por un uso intensivo de dibujo y modelo digital con control de un entorno tridimensional también digital y con tendencia al fotorrealismo. Como cualquier producción, todo empieza con dibujos en técnicas tradicionales, pero son luego convertidos y uniformados con herramientas digitales, quedando el producto final convertido en un dibujo completamente digital y ausente de cualquier trazo. Los frames se construyen en estos entornos digitales haciendo ligeros cambios en el movimiento de sus modelos y entornos digitales. Pixar/Disney y Dreamworks son actualmente los dos estudios con más reconocimiento por su uso de esta técnica.



Animación *Stop motion*.

Ésta técnica emplea marionetas articuladas estáticas de reducido tamaño con las que los animadores realizan pequeños movimientos en cada *frame* con cámaras fotográficas que luego son unidos a la hora de la producción. A diferencia de la animación tradicional 2D y 3D, el *Stop Motion* tiene que afrontar más dificultades a la hora de grabar ciertas escenas. Esta dificultad viene dada por el hecho de que al contar con un set que debe estar fotografiado, ciertas transiciones como cuerpos flotantes (pájaros, hojas cayendo, saltos, etc) están limitados a ciertos planos para evitar que sea visible el soporte que mantiene en su lugar a dichos cuerpos, y su consecuente animación. Junto con la animación 2D, es la técnica que más trabajo y meticulosidad requiere para que la audiencia aprecie las sensaciones que los personajes intentan transmitir, y debido al volumen de trabajo que requieren, muchas producciones tardan entre tres y cinco años en estar verdaderamente terminadas.

Aardman Studios y Laika Entertainment son por el momento los dos estudios más prominentes en esta técnica.



1

Animación tradicional/2D.

La animación tradicional fue de las primeras técnicas pioneras de la historia del cine y estaba sobretodo empleada como herramienta para complementar producciones convencionales, especialmente para uso en efectos especiales que no podían ser recreados de otra manera. Entendemos como animación tradicional a la sucesión de *frames* que emplean única o mayoritariamente dibujo tradicional (aunque pueda ser digital) y cuya tridimensionalidad se obtiene con la propia profundidad del dibujo y no con entornos propiamente tridimensionales (como en la animación 3D o *stop motion*). Esta técnica requiere un trazo de los personajes y el entorno hechos completamente a mano.



2

Habitualmente, la animación 2D emplea una tasa de frames reducida si la comparamos con la del cine convencional, debido a que percibimos menos la ausencia de esos frames si optimizamos correctamente nuestras secuencias y hayamos otras formas de dotar de fluidez a nuestra escena. Esto implica que cada parte de la escena debe ser premeditada con mucho detalle para ser ejecutada correctamente, aunque a la vez otorga la libertad creativa

1. *Los mundos de Coraline*. 2009. Dir. Henry Sellick.

2. *El viento se levanta*. 2013. Dir. Hayao Miyazaki.



1

La elección de realizar mi proyecto en la técnica de animación tradicional y dibujada a mano viene dada por la personalidad en el trazo y la libertad creativa que ésta técnica me permite. Utilizar mis propios lápices sobre el papel para recrear el movimiento es la forma más inmediata que tengo para transmitir las emociones que mi personaje vive en esta historia. Utilizar modelos 3D o figuras articuladas me distanciaría muchísimo de los conceptos que intento tratar y me distraería de mis principales inquietudes para centrarme más en la técnica que en la idea. Pese a ser más costoso, considero que la animación tradicional tiene un toque humano y de personalidad que la animación 3D, a mi entender, nunca logrará conquistar. Cada trazo es distinto, por muy uniformado que pretenda ser. Los errores son constantes y es imposible repetir una escena sin que salga algo completamente distinto cada vez, mientras que en la animación 3D o por ordenador, se tienen que cometer fallos conscientes para dotarles de la humanidad que se persigue con sus modelos. No es una cuestión de realismo, sino de sentimiento, y es algo que yo sólo puedo lograr mediante mis propias manos en el papel.

Por otra parte, consideraré eliminar los márgenes seguros del papel y los agujeros del troquelado, pero he decidido hacer que formen parte de la propia narrativa visual. No quiero que se interprete este corto como algo cinematográfico, sino como algo puramente gráfico, del papel al movimiento.

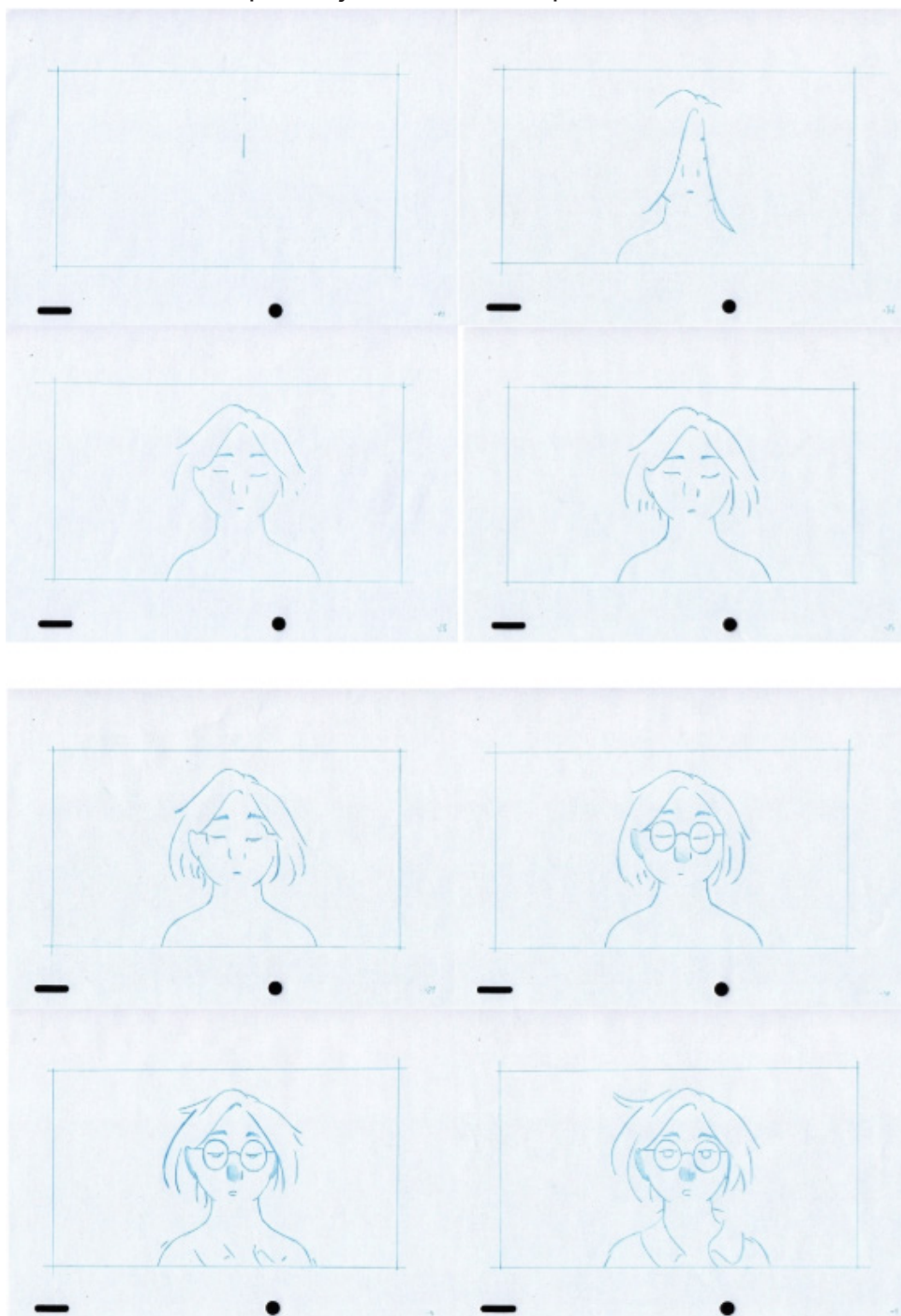
Escenas y significado

Escena 1

Aparecer

La primera escena nos introduce en la acción dando forma a la protagonista. Dibujando desde el centro hacia los bordes como si el pelo se tratase de un telón que abre el rostro. Comenzando por las formas más básicas del pelo y seguidamente el rostro, el cuerpo desnudo, los colores de la nariz y orejas y por último, la ropa. Es la secuencia que contiene más *frames* seguidos únicos, sin utilizar *loops*, y la última que realicé.

Esta fue la mejor solución que encontré para que la acción no se entendiese como algo demasiado evidente. Es una secuencia de sueño, pero prefiero que sea el espectador quien con el desarrollo de la acción pueda juntar todas las piezas a su manera.



Escena 2

Mirar

Alicia mira de frente. Aún no está del todo dormida, y sus pensamientos empiezan a mezclarse poco a poco con su percepción y sus recuerdos. No sabe dónde está, pero tampoco se lo ha preguntado todavía.

Esta escena contiene los primeros *frames* de todo el proyecto, y fue por aquí por donde empecé. El resultado de procesar este primer conjunto de dibujos dictaría si seguía adelante con este proyecto, o lo desechaba para encontrar una alternativa, y por suerte funcionó. El diseño final de Alicia, aún estando basado en trabajos anteriores, está muy marcado con el que utilicé para realizar el primer *storyboard*. Quedé muy satisfecho con el resultado que me dió ese primer intento de plasmar la idea en papel, y fue el modelo final de referencia para realizar esta primera escena.

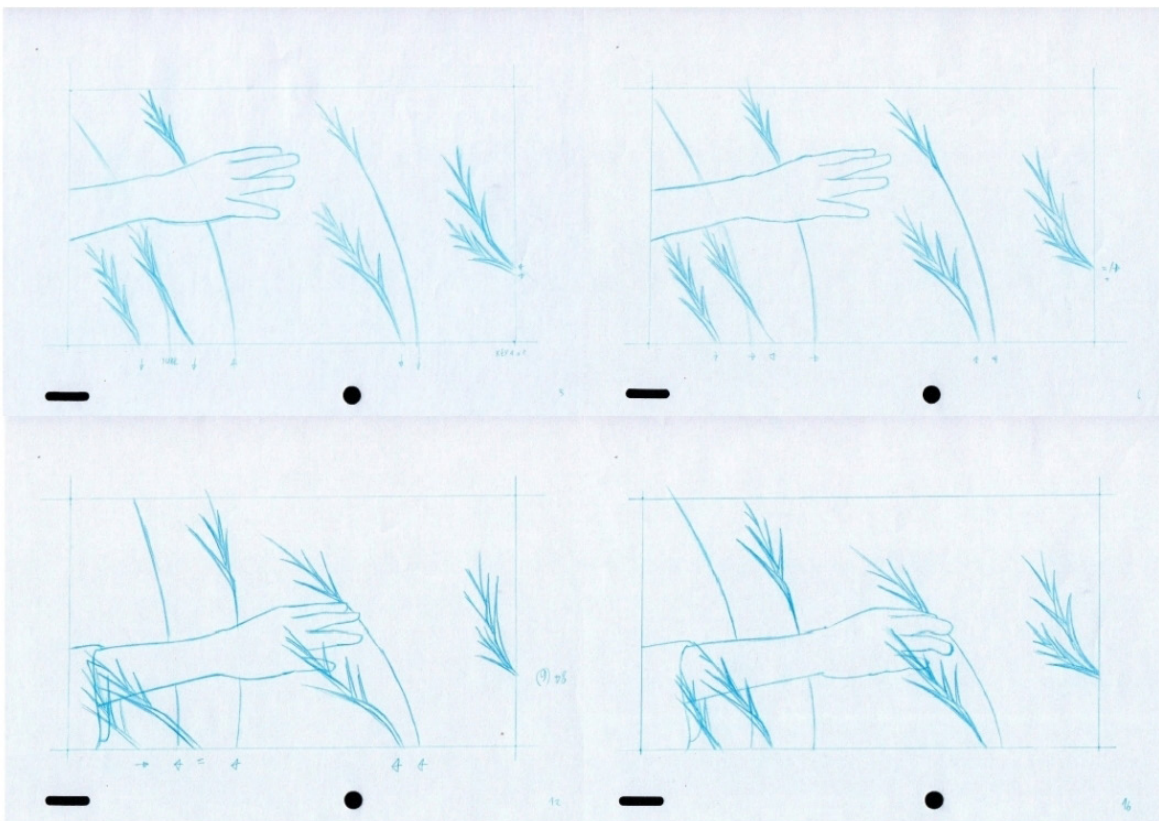


Escena 3

Tocar

Toca el campo de espigas con los dedos. Es una sensación familiar, pero se siente como algo muy lejano, como si formase parte de otro momento.

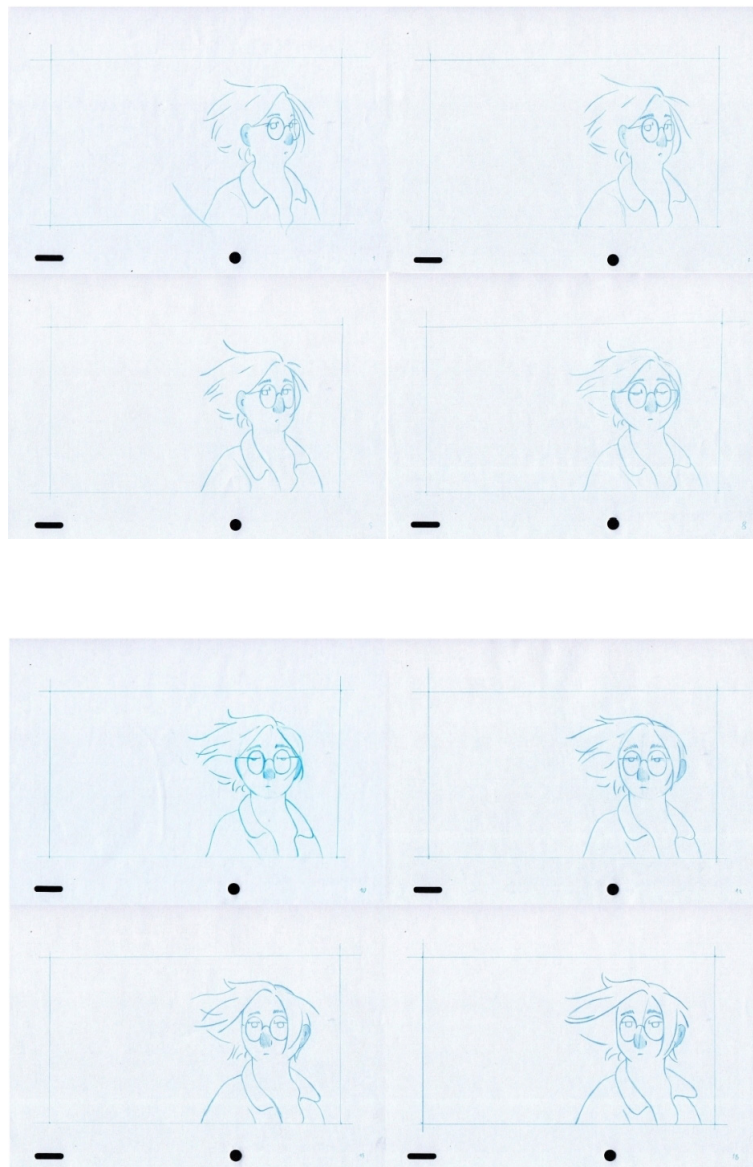
Fue todo un reto sincronizar todos los movimientos de las espigas para que no diese una sensación monótona al mirarlas. Para ello la solución más sencilla era ir anotando en las esquinas de cada frame la dirección de cada una de ellas para el siguiente. De esta forma siempre podía anticipar qué sentido iba a tener cada una



Escena 4

Girar

Algo capta su atención, y gira lentamente la cabeza. El viento sigue soplando. Desde un punto de vista puramente técnico, esta escena suponía mucho esfuerzo. Cada movimiento cambiando el ángulo de la cabeza implica que la base de cada dibujo debe ser completamente nueva, y el anterior frame está como referencia aproximada de su situación. Para que saliera bien, debía estar muy seguro del conocimiento de mi propio personaje y su fisionomía desde todos los ángulos, para hacer la transición sin que se viese raro a ojos del espectador. Seguí añadiendo movimientos adicionales a la escena como los de la camisa y el pelo.

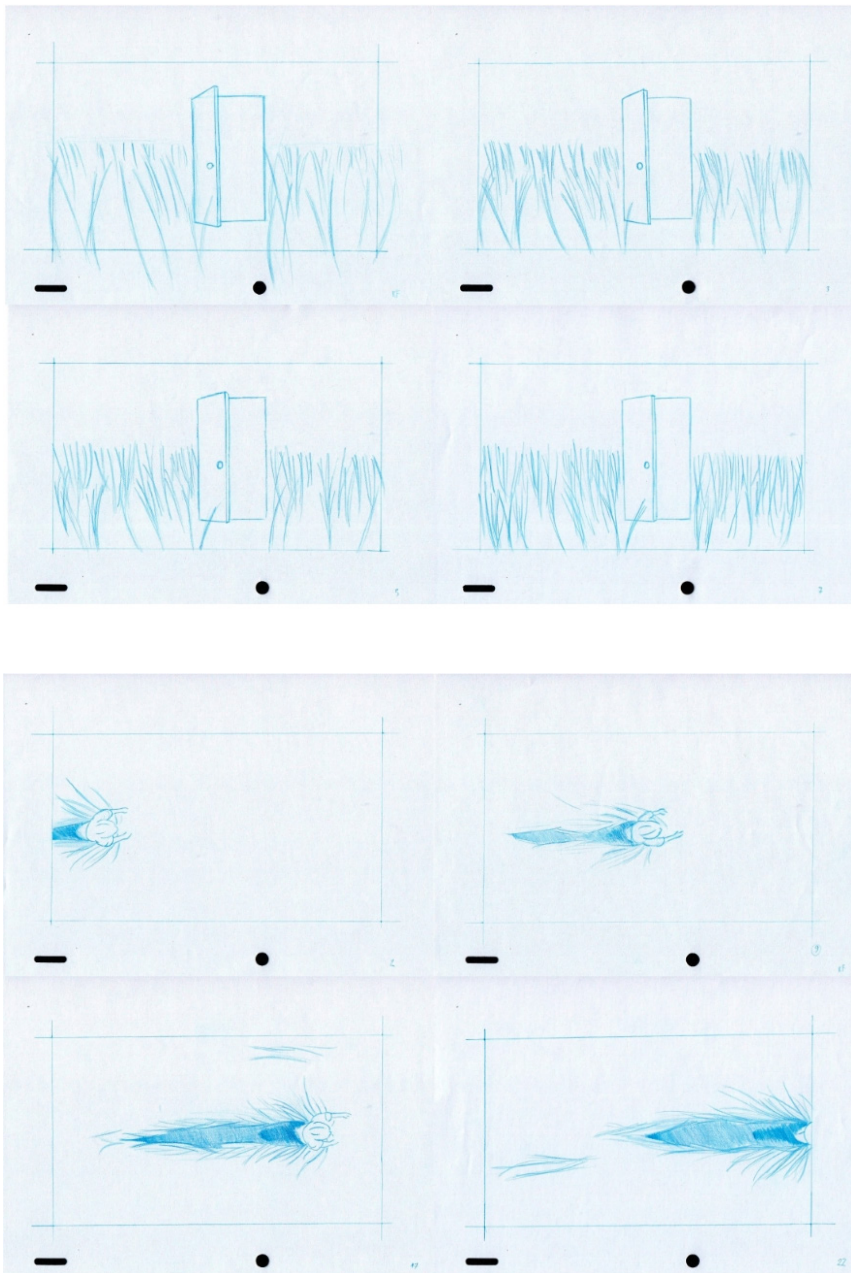


Escenas 5 y 6

Encontrar

Una puerta junto a ella se está cerrando. Debe llegar antes de que sea demasiado tarde, o nunca podrá alcanzar a ver qué había al otro lado. El campo de espigas es espeso, es como si estuviese nadando.

Los movimientos de la hierba mientras ella avanza intentan imitar a la textura del mar, como si se abriera paso en el agua y dejase un rastro de espuma.



Escena 7

Temer

Avanza rápidamente hacia la puerta. Cree que sabe lo que podría haber detrás y con cada paso se impacienta un poco más.



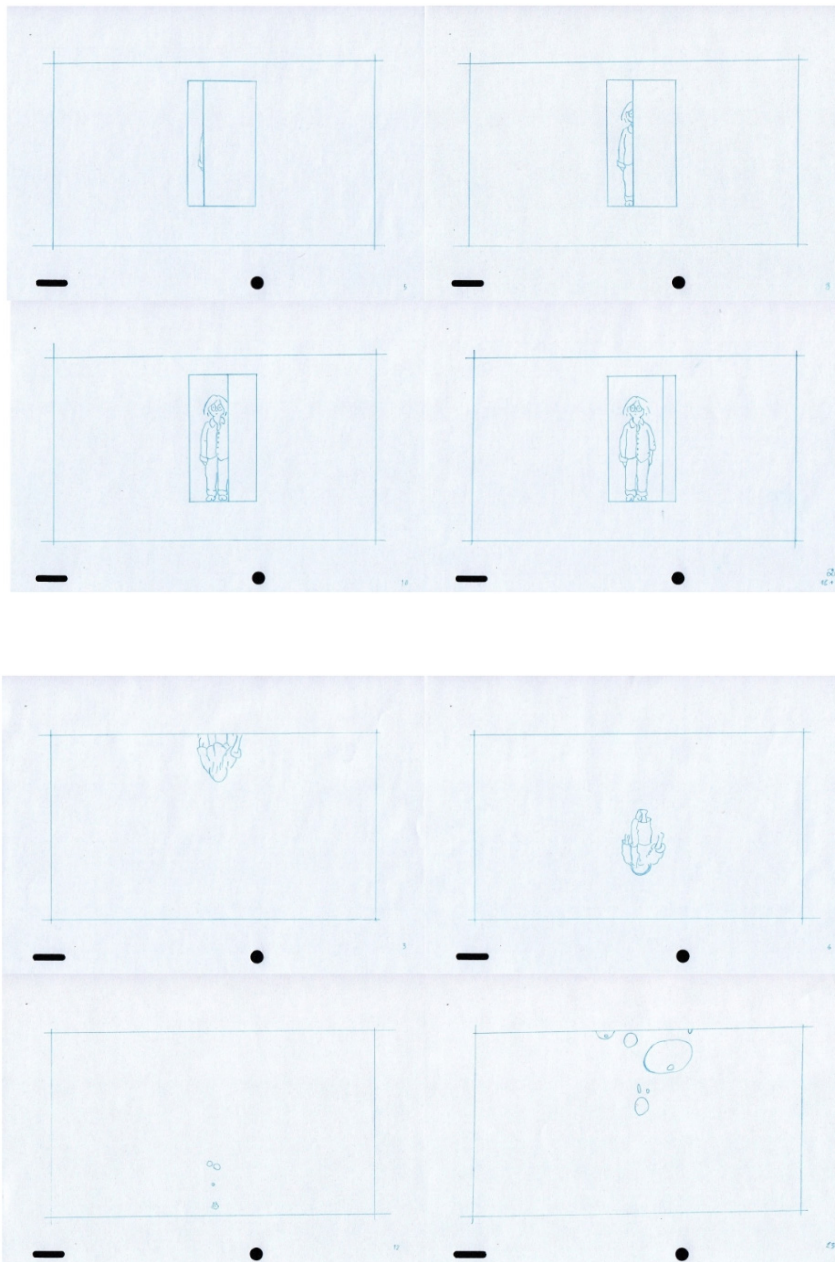
Escenas 8 y 9

Comprender y caer

Al llegar delante de la puerta e impedir que se cierre, sólo hay desolación, el vacío, la nada más abrumadora. Es como esos sueños en los que desenvolvemos un regalo teniendo muy claro que dentro hay algo que anhelamos profundamente, pero en el momento en que lo abrimos está completamente vacío.

Era importante que hubiese un breve tiempo de contemplación delante del vacío antes de caer. Es el momento en el que se da cuenta que lo que busca no se puede recuperar, que detrás de esa puerta no podía haber otra cosa que no fuese vacío.

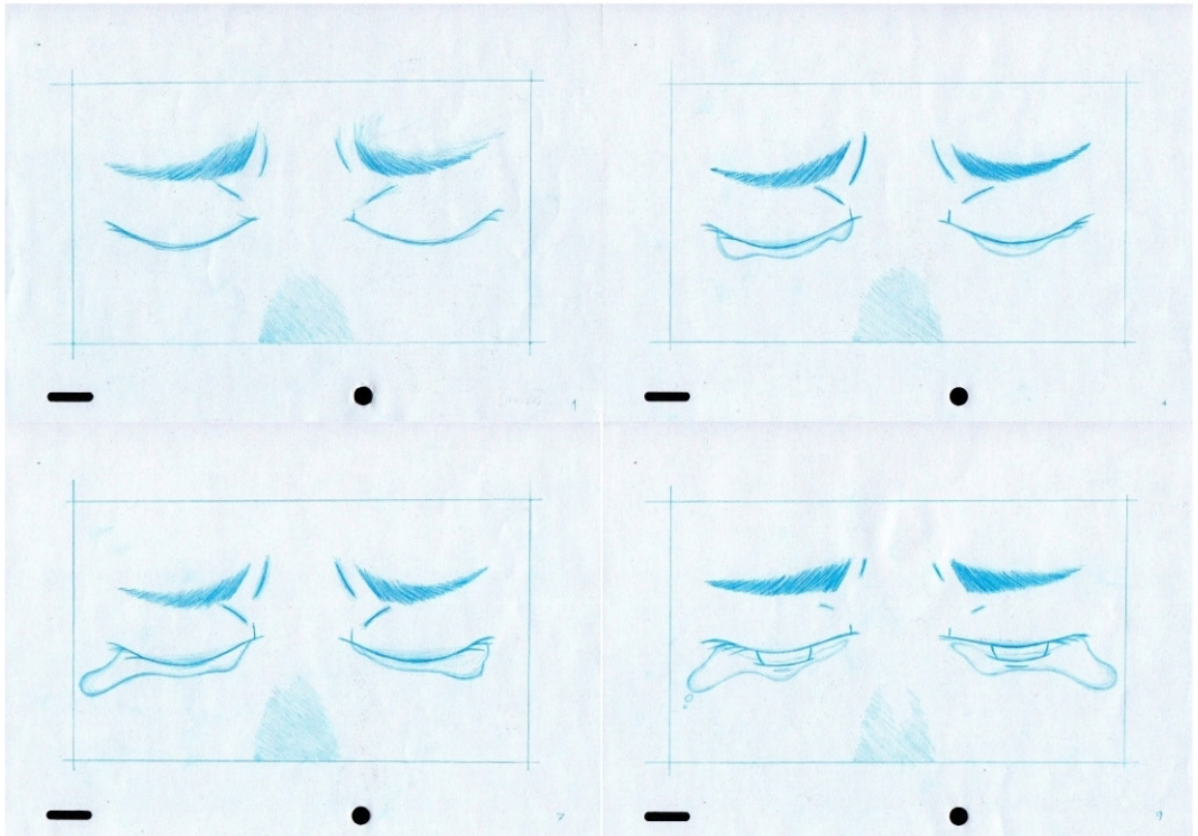
Una vez se deja caer, sus lágrimas caen detrás de ella.



Escena 10

Despertar

Alicia abre los ojos. Ya no está cayendo en el vacío, ni en el campo de espigas. Está finalmente despierta.



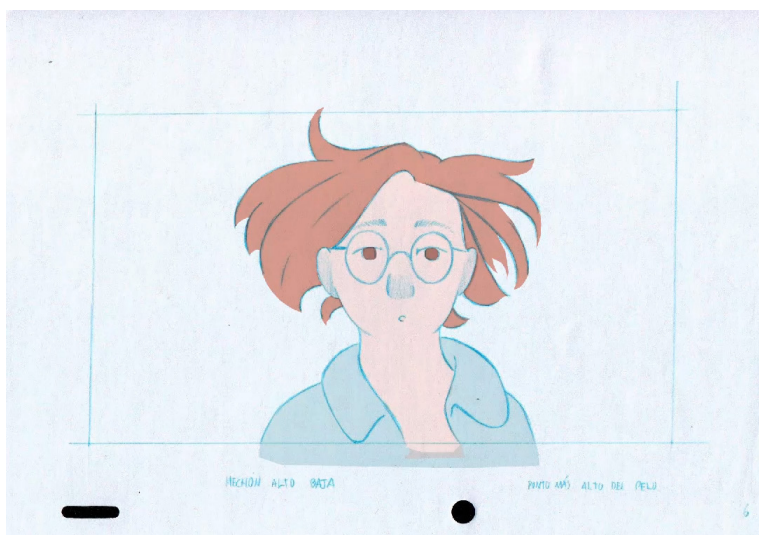
El proceso
de color

Este trabajo comenzó con la meta de conseguir un dibujo monocromo, de lápiz azul sobre fondo blanco, pero para añadir profundidad a la narrativa, decidí utilizar una paleta de colores muy minimalista que acompañaran parte de las escenas.

Las primeras pruebas que realicé pretendían colorear todos los aspectos del corto, pero probando distintas opciones, finalmente opté por sólo colorear a Alicia, la protagonista, y en algunos momentos el fondo para dar más énfasis a la diferenciación entre personaje y fondo.



Primera prueba

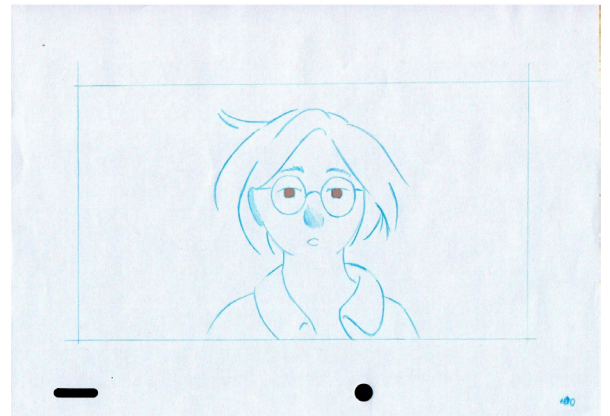


Versión final

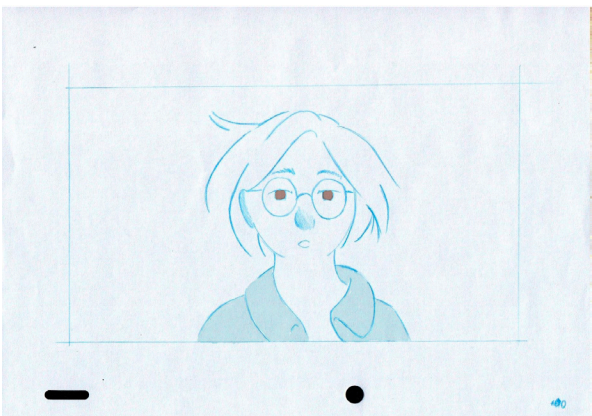
También decidí que en lugar de colocar capas de color plano, utilizaría los colores de manera que superpusieran y utilizasen la propia textura del dibujo para fusionarse. De esta forma, los colores que se aplican no quedan como partes nuevas, sino que parecen formar parte del propio dibujo, y no distraen de lo que está sucediendo.



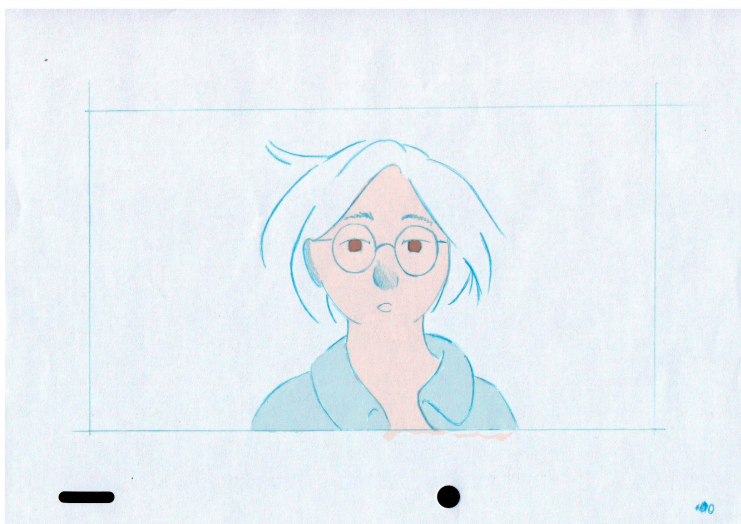
Base



Ojos

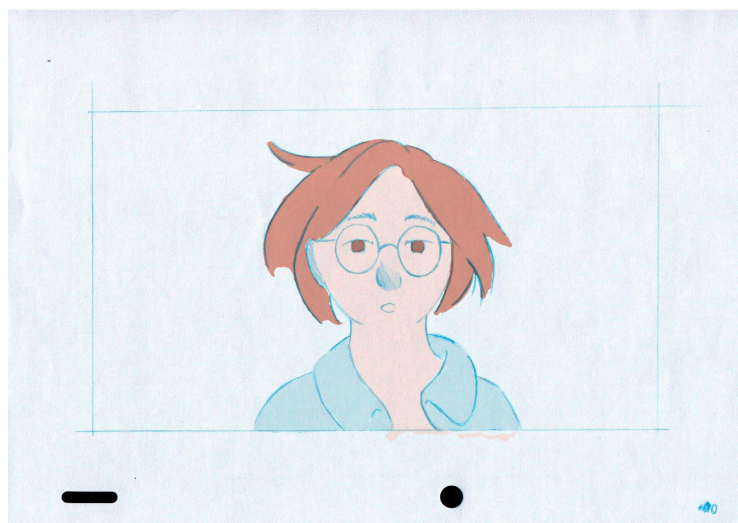


Ojos y camisa



Ojos, camisa, y piel

Ojos, camisa, piel y pelo



Fui cambiando la tonalidad general de la paleta de colores hasta adoptar una que fuese lo bastante suave para no distraer demasiado de la acción pero nos permitiera identificar los elementos más característicos de la protagonista.

Para este proceso, previa digitalización de todos los *frames*, utilicé una tableta gráfica para, desde Adobe Photoshop, colorear uno a uno todos los *frames* que componen este pequeño corto.

Referentes visuales y conceptuales

El cine y el cómic siempre han sido mis grandes fuentes de inspiración, y son los medios que consiguen siempre transmitirme su mensaje y su forma de contar de la forma más directa. En el cine, el director que desde niño me ha influenciado con sus películas, es Hayao Miyazaki (Osaka, Japón. 1944)



1

Sus películas, en las que también trabaja como dibujante y animador, causaron un profundo impacto en mi forma de observar el dibujo. No es sólo la calidad de cada una de las imágenes que se suceden en la pantalla, sino el cómo la imagen nos narra la historia. En sus films, Miyazaki casi siempre ha hablado desde la perspectiva de los niños y las niñas, y cómo ellos ven el mundo. Desde estos puntos de vista, muchas de sus películas que aparentemente tienen una trama que podríamos calificar de infantil, resultan en dramas que tocan más a los adultos que a los propios niños a los que van dirigidas.

Es en películas como *Nicky, la aprendiz de bruja* donde más evidente se hace esta narrativa del *coming of age*, pero es un tema que nunca desaparece del todo en ninguna de sus obras. Sus personajes siempre están cambiando, evolucionando, e intentando ser conscientes de sus cambios. Esto no quiere decir que sean perfectos, sino más bien terriblemente humanos, y es algo que se percibe entre otras cosas en la forma que dibujan sus historias. Éstos personajes tropiezan, lloran desconsoladamente, cometen errores y les apreciamos por toda la empatía que consiguen transmitirnos.

Es por sus películas que creo firmemente que la animación tradicional es de los recursos expresivos más poderosos de los que un artista puede disponer. No hay reglas sobre cómo debe representarse algo. La exageración, la potenciación de las expresiones, los movimientos imposibles, y todos lo imaginable, puede existir en el mundo del dibujo

Bibliografía / Filmografía

Nagata, Kabi. (2016) *My lesbian experience with loneliness*.

Walden, Tillie. (2016) *A city inside*.

Walden, Tillie. (2015) *I love this part*.

Tout en haut du Monde.(2015) Dir. Rémi Chayé.

El viento se levanta. (2013) Dir. Hayao Miyazaki.

Los mundos de Coraline. (2009) Dir. Henry Sellick.

Buscando a Nemo. (2003) Dir. Andrew Stanton.

El viaje de Chihiro. (2001) Dir. Hayao Miyazaki

Nicky, la aprendiz de bruja. (1989) Dir. Hayao Miyazaki.