SERES MISTERIOSOS

DOSSIER

Trabajo fin de grado

RAÚL GANCEDO MONTALVO
Julio de 2014
Bellas Artes de la UPV/EHU

Indice

Declaración de intenciones 6
Idea general

Influencias: 7
Literarias:
Mitologías:
Mitos de la creación del mundo
Animales mitológicos
Cuentos: 8
Lewis Carroll seudónimo de Charles Lutwidge Dogson:
"Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas" 1865
"A través del espejo y lo que Alicia encontró allí" 1871
"La caza del snark" 1874
Maurice Sendak:
"Donde viven los monstruos" 1963
Cuentos de hadas 9
Novela: 10
Mary Shelley:
"Frankenstein o El moderno Prometio" 1818
Olaf Stapleton:
"El hacedor de estrellas" 1937
Carlo Collodi seudónimo de Carlo Lorenzini:
"Las aventuras de pinocchio" 1882-1883
Artísticas: 11
Patricia Piccinini
Tacita Dean:
Exposición "De Mar en Mar"
Vídeo y Animación: 12
Animación Japonesa:
Satoshi Tajiri:
"Pokémon" o "pocket monsters" 1996
Yuki Urushibara:
"Mushishi" 1999
Studio Ghibli, Inc.: 13
"El viaje de Chihiro" 2001
Artística: 14
Maya Deren:
"Meditation on Violence" 1948
Don Hertzfeldt:
"The Meaning of Life" 2005
René Laloux:
"La Planete Sauvage"
Brother Quay 15
Svankmajer
Phil Mulloy

Programación: 16
Autómatas celulares:
John Horton Conway:
"El juego de la vida" 1970
Videojuegos:
Will Wright:
"Spore" 2009

TRABAJOS PROPIOS REFERENTES ANTERIORES: 17
"Muñecas de papel" (2012) 17
"El ciclo de la vida" (2013) 18
"Seres inesperados" (2013) 19
"Imaginación solidificada" (2011-2013) 20
"Espacios infinitos" (2013) 21
"La comida en el primer plato" (2013) 22
"La diosa de la creación" (2013) 23
"El tierno depredador" (2013) 23

Inicio del desarrollo: 24
2011 (1º DE CARRERA)
2012 EN ADELANTE 25
3º de carrera. Vuelta distinta a la idea
2013-14
Visión realista e idea del proyecto y puesta en marcha del proyecto para el Trabajo de fin de grado
Momento de recopilación de información científica 26
Momento de diseño de elementos a partir de esta información. 28
Story board: 29
Mapa 29
Bosque 30
Agua 31
Rocas 32
Principio y final 33
Bajón 34
Retomando el trabajo:
Montaje de las escenas y retoque de imágenes 35
Dando movimiento 36
Búsqueda rápida de referentes 37
Edición: 38
Vídeo
Sonido 39

Trabajo terminado: 40
CONCLUSIONES
COSAS APRENDIDAS EN EL PROCESO DE CREACIÓN
FUTURO
Bibliografía 41

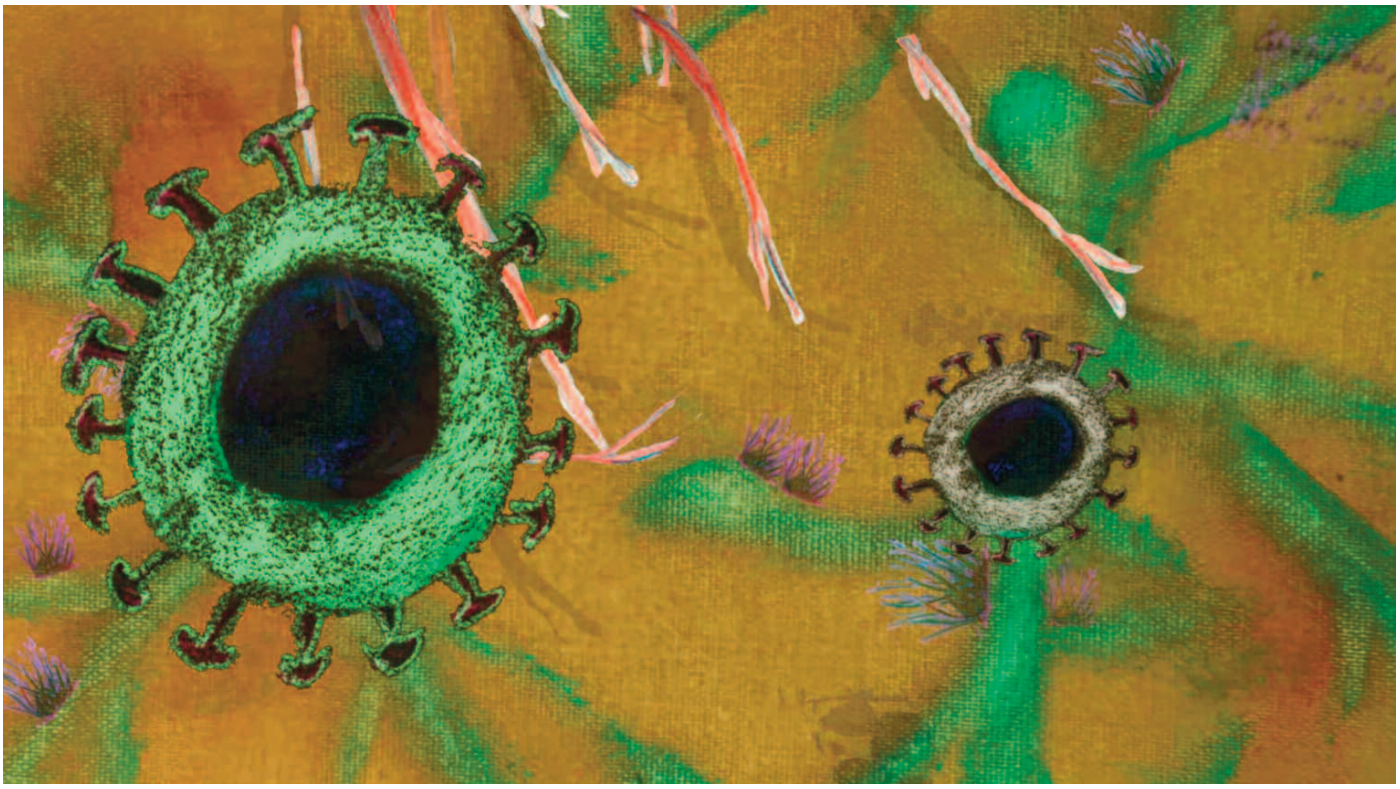
Declaración de intenciones

Idea general

El trabajo que en este dossier se trata es una animación que muestra una parte de una naturaleza inventada, fragmentos de algunos medios ambientes donde los distintos seres se interrelacionan de alguna manera, se vea o no.

Estos seres son creados partiendo de elementos reales como pueden ser las leyes físicas o el mantenimiento de los diferentes reinos (animal, vegetal...). No pretendo dar un cambio drástico con este proyecto a lo que conocemos como vida.

“Estamos en este mundo, por lo que estamos condicionados por él, si no lo estuviéramos seríamos más libres pero, en tal caso, no haríamos lo que hacemos”



Influencias

Literarias

Mitología

Mitos de la creación del mundo

Egipcia

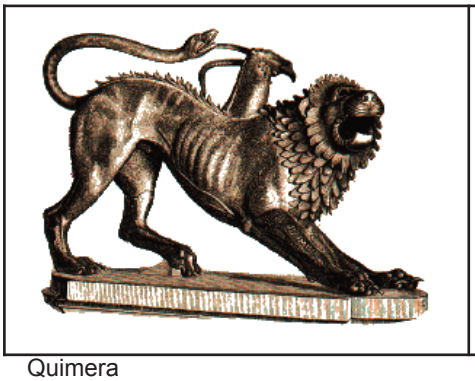
Maya

japonesa

Diferentes modos de crear un mundo. Unas historias lo describen como el único mundo posible, otras como una de muchas posibilidades. Todas son explicaciones inventadas por las personas.

Me interesan porque ponen en la mesa la analogía de creador igual a dios. Siguiendo esta analogía, en un mundo creado por una persona sería esta persona un dios de ese mundo creado.

animales mitológicos


Quimera

Grifo

Serpiente marina

Representación de Ogdóada

El dragón de Babilonia

kappa

Los animales inventados, los seres híbridos, los monstruos, gracias a las historias de diferentes mitologías que me contaban de pequeño y que, con los años, he ido descubriendo fue una de las grandes influencias de mi vida y de mi intención creadora.

Cuento

Lewis Carroll seudónimo de Charles Lutwidge Dogson

"Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas" 1865 y "A través del espejo y lo que Alicia encontró allí" 1871

Ilustraciones de: John Tenniel

Alicia se va a otra dimensión a través de un portal (madriguera o espejo) y se va encontrando con la realidad de ese mundo hasta conseguir salir de él.

Puede que no le veas el sentido a un mundo que no es el tuyo, quizá sea que no lo tiene.

"La caza del snark" 1874

ilustraciones de: Henry Holiday

Este es un poema aleatorio, una canción sin sentido sobre la salida a la caza del snark de un grupo de personas y un castor armados con tenedores y jabón.

No importa el cómo sea ni el qué pase, en una historia, siempre será una historia y eso no es ni bueno ni malo.

Maurice Sendak

"Donde viven los monstruos" 1963

La historia de Max que, tras ser mandado a su cuarto por malo, se va al mundo de los monstruos, donde se convierte en el rey de todos los monstruos. Tras ello vuelve por hambre, dando la sensación de que solo era un juego infantil y siempre estuvo en el mismo lugar. Es uno de mis cuentos favoritos.

Cuentos de hadas

ilustración de: Arthur Rackham

Franz Jüttner – Blancanieves (1910)

Warwick Goble 1862-1943
The Water-Babies 1909

De estos cuentos no me interesan las historias, sino la idea de que en cualquier lugar existan seres (hadas, nomos, diminutos...) que no se dejan ver por humanos pero que están ahí y tienen sus vidas, a veces entrelazadas con las de los humanos. Es la misma idea que la de los monstruos pero que en algunos casos no son malignos como estos. Simplemente son más animales (en este caso medio humanos, como las quimeras) inventados, creados, nacidos y vivientes en y por las mentes de las personas, en sus imaginaciones y en algunos casos en sus creencias.

Novela

Mary Shelley

"Frankenstein o El moderno Prometio" 1818

Devuelve la vida a una persona, una vida dada por el avance de la ciencia, una vida que se supone imposible pero que la consigue y crea con ello a un ser llamado monstruo, pero que más parece un deficiente mental con una gran fuerza al que no pueden controlar.

Lo que me interesa es el uso de la ciencia y el progreso como apoyo para crear seres y la idea del monstruo que no lo es en su inicio sino que lo hacen tras consecutivas persecuciones y el delirio mental.

Olaf Stapleton

"El hacedor de estrellas" 1937

Es un libro raro: describe el viaje espacial de una persona que se va de su cuerpo y encuentra en distintos mundos diferentes sociedades, tipos de animales, plantas, pensamientos, compañeros de viaje, y destrucciones de mundos e incluso galaxias por sus propios habitantes de una manera que, casi, en algunas zonas es puramente descriptiva. Viendo más y más, se pregunta por qué ocurren estas cosas, y acaba por encontrarse con el hacedor de estrellas, una especie de dios fuera de comprensión humana que juega con universos como un niño aprendiendo de cada acto en un juego de construcción en el que él no destruye nada, se cae solo y tras este viaje que describe como miles de millones de años vuelve al mismo instante en el que se fue en su cuerpo para seguir con su vida.

Esta es una de mis grandes influencias y de ella sobretodo me interesa recalcar los posibles mundos que existen y todas las posibilidades de la naturaleza para variar, de una forma casi mágica, creando monstruos como pueden ser los humanos y la manera casi descriptiva de llegar a narrar una historia.

Carlo Collodi seudónimo de Carlo Lorenzini

"Las aventuras de pinocchio" 1882-1883

ilustración: Enrico Mazzanti

El hecho de que algo creado por un humano, como es una marioneta, y que este algo cobre vida, es una de mis fascinaciones. El sentimiento paternal hacia tu propia creación.

Patricia Piccinini

"Beyond our kin" 2010

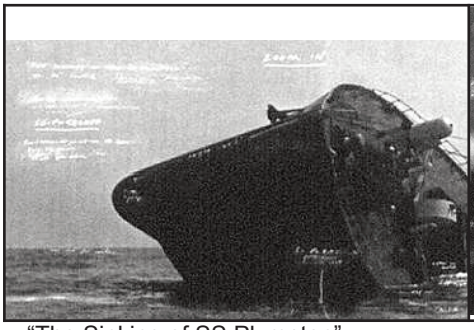
"The Long Awaited" 2008

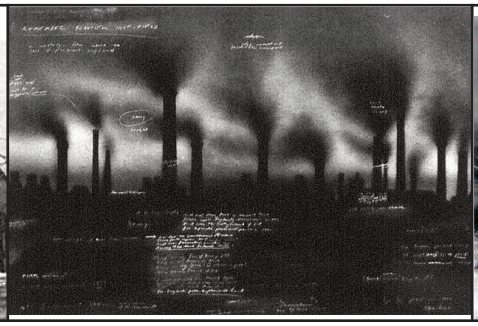
"Doubting Thomas" 2008

Crea seres nuevos, algunos completamente animales, otros con rasgos humanos o con aspecto de objetos como motos pero vivientes. Es una estética grotesca, como de experimento genético fallido pero viviente, a veces totalmente introducido en un medio ambiente y que en algunos casos juega con llegar hasta lo tierno.

Tacita Dean

De Mar en Mar


"The Sinking of SS Plympton" 2001


"Beautiful Sheffield" 2001

"Ship of death" 2001

Estas imágenes están basadas en fotografías de desastres históricos en las que, además de otras manipulaciones, Dean escribe guiones a mano. Incluye en la imagen un elemento externo que saca de la contemplación y paradójicamente hace pensar en lo que muestra la imagen.

Ese texto es un elemento que decidí meter en mi trabajo tras ver y recordar a esta autora.

Vídeo y Animación

Animación Japonesa

Satoshi Tajiri

"Pokémon" o "pocket monsters" 1996

Satoshi Tajiri,
Junichi Masuda y
Ken Sugimori

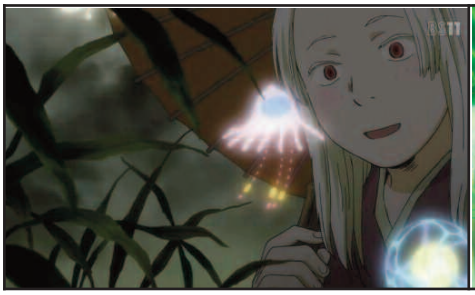
Esta serie no me gusta, pero por su popularidad la he tenido presente desde pequeño ya que me crié con ella.

Se trata de un mundo donde la gente puede capturar animales (pokémons) con unos contenedores especiales esféricos, convirtiéndose automáticamente el poseedor de este contenedor en su amo (entrenador) y siendo utilizados estos "Pokémon" para luchar contra los de otro "entrenador".

Lo que me interesa rescatar de aquí es la gran variedad de animales ajenos a la realidad (aunque muy basados en animales u objetos reales) y unas prácticas culturales diferentes a las nuestras como la lucha de animales que tanto se ha intentado erradicar de la nuestra. De esta forma se crea un mundo diferente aunque tenga humanos

Yuki Urushibara

"Mushishi" 1999



Animación dirigida por Hiroshi Nagahama.

Los mushi son seres entre lo vivo y lo muerto que siempre han estado ahí, aunque solo los puedan ver algunas personas especiales, entre los que están los Mushishi. Éstos tratan a las personas que se ven afectadas por los mushi, provocando enfermedades o eventos extraños catalogados como sobrenaturales. Estos coexisten y se relacionan pasiva o activamente (atrayendo a los humanos para convertirles en mushi por ejemplo) con los humanos haciendo un medio ambiente completo y explicando el por qué pasan algunas enfermedades o eventos como ruidos o atracciones extrañas a través de su existencia.

Es casi una mitología (explica eventos que no suceden en la realidad por lo que no es una mitología) muy basada en la japonesa (procedencia de la autora) y eso es algo interesante para mí, además de toda la variedad de seres y sobretodo sus funciones y relaciones entre sí y su medio.

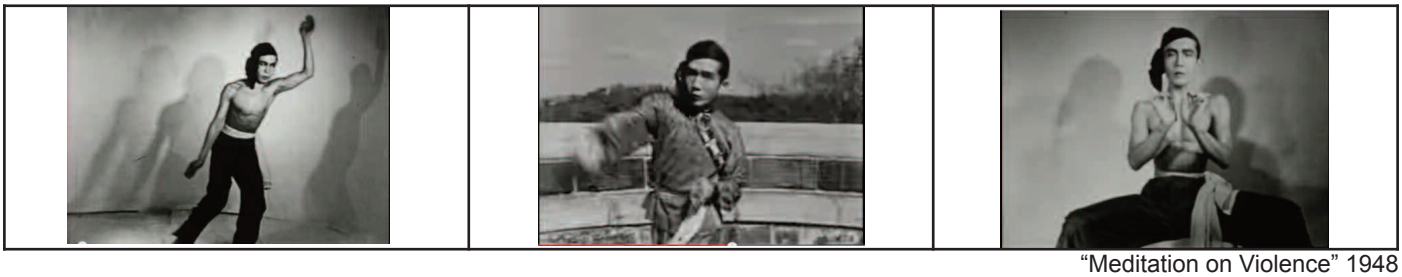
Studio Ghibli, Inc.

"El viaje de Chihiro" 2001

Tras el túnel está otro mundo, uno que puede llegar a ser aterrador, acogedor, bello, grotesco, feo y sobre todo extraño para las personas del mundo humano a pesar de ser similar a este en cuanto a funcionamiento, esto es lo que ve Chihiro al entrar como Alicia en la madriguera hasta poder salir tras ser liberados sus padres de un hechizo de uno de esos seres.

Artística

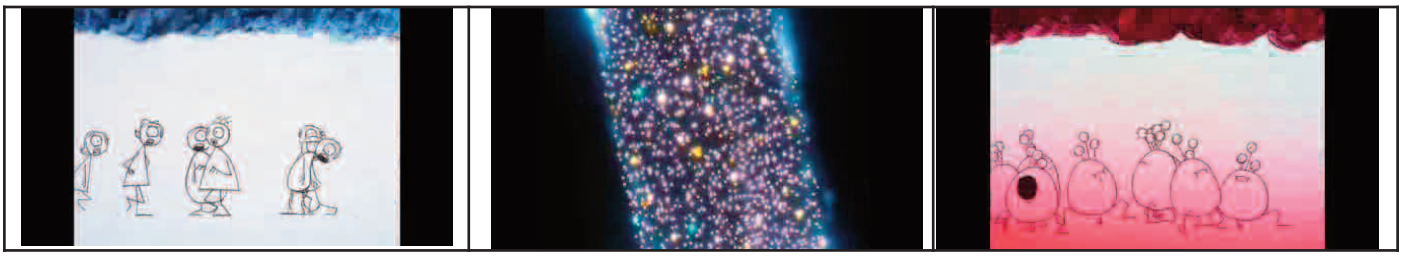
Maya Deren



"Meditation on Violence" 1948

La estructura de este vídeo es muy geométrica, consta de tres partes no la continuidad del mismo artista marcial practicando ; la primera y la última son la misma, una marcha adelante y la otra con la marcha invertida y la parte intermedia, es parecido pero en exterior.

Don Hertzfeldt



"The Meaning of Life" 2005

En esta animación Hertzfeldt utiliza una estructura temporal simétrica para comparar una sociedad humana de una alienígena y verlas muy similares incapaces de casi de hablar de preguntas que se hacen.

Por otro lado me agrada mucho su estética de dibujo casi infantil.

René Laloux

"La Planete Sauvage"

Laloux es un creador de mundos. Se ve muy bien cómo está basado en El Bosco y en el surrealismo, con los que crea mundos extraños y situaciones inesperadas.

Brother Quay

"Street of Crocodiles" 1986

Me resulta curiosa su capacidad para crear un mundo con ambiente propio y característico aun utilizando elementos del nuestro. La relación con los sueños y la pesadilla que, al menos, yo encuentro en sus obras me parece algo que apreciar.

Svankmajer

Možnosti dialogu 1982

El manipulado orgánico de los elementos es algo que me ha afectado en gran medida.

Phil Mulloy

"Intolerancia" 2000

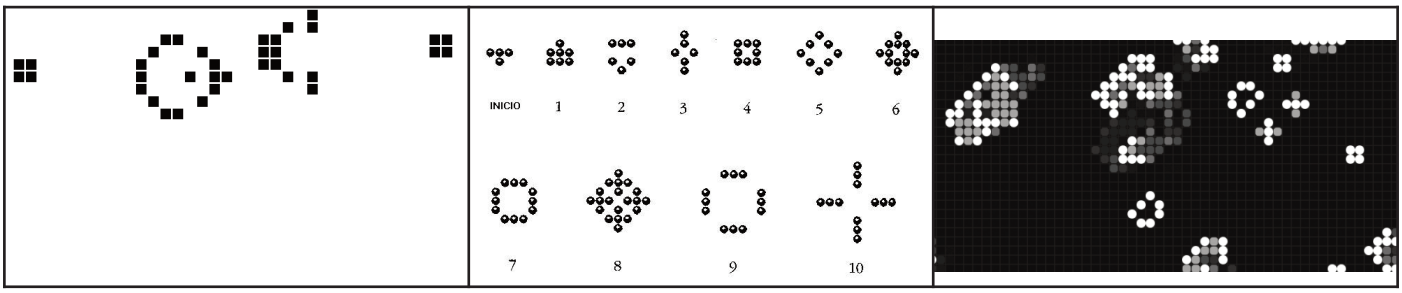
De este autor me interesa la estética feísta, los dibujos aparentemente infantiles y duros y el ruido de la imagen.

Programación

Autómatas celulares

John Horton Conway

"El juego de la vida" 1970



Es un mundo simulado por ordenador basado en una maya de cuadrados con unas leyes de vida y muerte muy simples: si un cuadrado muerto tiene 3 vecinas vivas esta nace y estas solo viven mientras tengan dos o tres vivas a su alrededor exactamente.

Esto es la creación de un mundo totalmente diferente al nuestro (aunque sea parte de él) con unas leyes muy simples y que a gran escala surgen estructuras muy complejas, las cuales necesitan de la existencia de todas para poder coexistir.

Videojuegos

Will Wright

"Spore" 2009

Esta referencia me la dieron cuando ya había empezado hacía bastante el trabajo y la incluyo por su parecido en la idea más que por la influencia que haya podido tener en mí ya que yo no lo conocía hasta ese momento.

Es considerado un juego de vida y estrategia, en el que creas a una especie nueva unicelular y la haces ir evolucionando al gusto del jugador por diferentes fases de juegos diferentes hasta conquistar galaxias.

Trabajos propios referentes anteriores

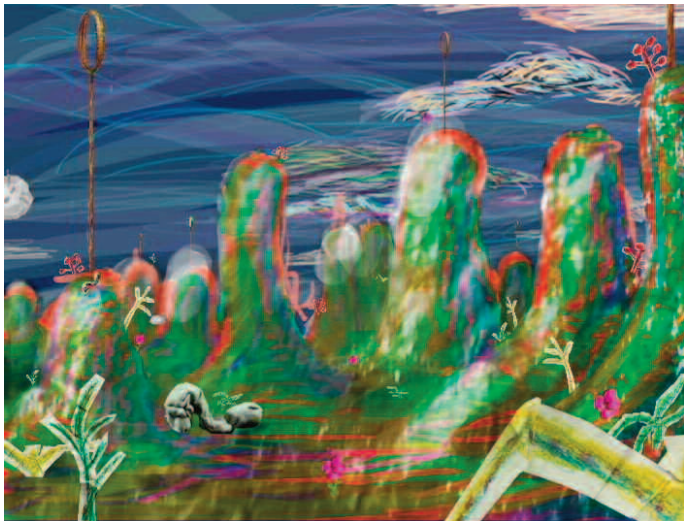
Me he fijado en que muchos de mis trabajos anteriores se relacionan o tienen puntos en común con este trabajo, y por eso haré un repaso de algunos de mis anteriores trabajos en los que veo tal relación.

“Muñecas de papel” (2012)

Es una proyección en bucle de una animación tridimensional de un minuto de duración sobre un cuadro-pantalla-escenario.
El cuadro tiene elementos móviles, tiras que cuelgan, el propio plano de fondo es plegable, los planos de distintos materiales que se colocan delante del plano principal..., estos elementos los puede mover el público a placer (con cuidado de que no se rompa nada) cuando haya luz, manipulando así la proyección. Además, cuando se apaguen las luces, se les invita a incluir elementos que ellos deseen, como puede ser el tirar pedazos pequeños de papel por ejemplo, en el momento que deseen. Esto hace que sea diferente tanto la animación como el cuadro volumétrico cada vez.

Esta fue la primera vez que introducía algo de animación en algún trabajo, además de ser esta de una estética a base de planos en sobreposición, inspirados en ilustraciones infantiles y de cuento de hadas, con un elemento impropio a lo real como puede ser el pez volador como se ve en una de las imágenes.

“El ciclo de la vida” (2013)



En este caso es una animación cíclica de un minuto, la cual es únicamente video, al contrario de todos los anteriores trabajos que yo había hecho hasta el momento.

Es un paisaje en el que diferentes entidades van apareciendo y relacionándose describiendo un nuevo medio ambiente. Un medio ambiente que fácilmente puede ser cambiado, puesto que es una animación pensada para ser repetida creando más partes similares, cambiando los elementos que la conforman para dotarla de una transición en la historia del lugar creado.

Es un video compuesto de numerosas capas de Adobe Premier.
La mayor parte de los elementos han sido creados de manera experimental, siendo mayoritariamente de forma manual y volcada a digital por diferentes medios. El resto han sido creados como pintura digital por medio de software como Adobe Photoshop o Krita.

El estilo de las imágenes han sido pensadas para contrastar entre sí y crear un ambiente natural irreal y chocante comparándolo con el real.

“Seres inesperados” (2013)

Este es un cuadro interactivo que consta de: una plancha blanca donde los participantes puedan pintar con lo que quieran de los materiales ofrecidos; una cámara que visualice esta plancha; un ordenador conectado a dicha cámara, este ordenador, por medio de un programa propio (creado en el lenguaje Processing), transforma los colores vistos por la cámara en el cuadro a unos seres digitales que interactúan entre ellos; y un proyector que muestra lo que está sucediendo en el ordenador.

Esta obra se presenta en un ambiente similar a una habitación infantil, con juguetes y mantas de colores. La plancha se muestra blanca y todos los espectadores pueden ser participantes, todos pueden pintar lo que quieran en la plancha y pueden mover cualquiera de los elementos del espacio (excepto la plancha y la cámara). El proyector está situado dentro de este ambiente, pudiendo ser movido a cualquier lugar de la sala.

“Imaginación solidificada” (2011-2013)

1a

2a

Estas imágenes son dos detalles de una serie de fotografías realizadas y modificadas por dibujo digital. Mi intención con ello era de crear paisajes en miniatura donde hubiese indicios de haber residido seres similares a los humanos. Esto lo plasmé introduciendo estructuras de construcción como, por ejemplo, puentes, pasamanos o casetas, por ejemplo.

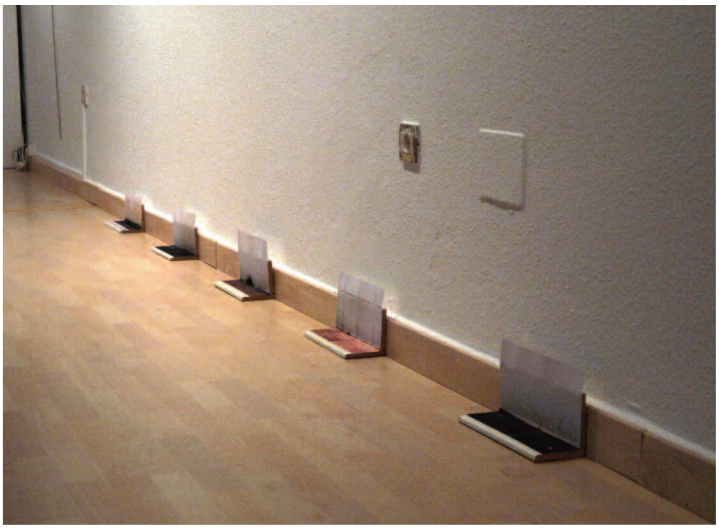
Esta serie la empecé en 2011 (1a) con unos conocimientos muy reducidos de edición de imágenes digitales, y retomé dicho proyecto en 2013 (2a) con unos conocimientos mayores y la introducción de los elementos tridimensionales al aprender a utilizar software específico (en este caso Blender, el mismo utilizado para el trabajo de este dossier “seres misteriosos”)

Aquí se aprecia la representación de lo escondido o de lo que no se puede ver, haciendo referencia a los cuentos de hadas y a las cosas que son claramente inventadas por humanos pero que pueden llegar a parecer reales.

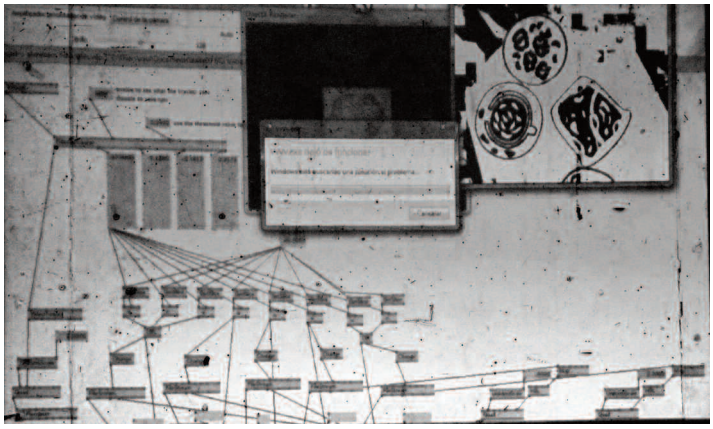
“Espacios infinitos” (2013)

Se trata de una secuencia de imágenes en las que permanece la perspectiva de suelo-pared teniendo en todas la misma proporción de ambos y estando en la misma altura la línea que lo separa.

La idea de la repetición infinita es lo que me interesa en este caso como referencia para este dossier.



“La comida en el primer plato” (2013)



En este proyecto se trata el tema de la producción en cadena en la sociedad.

Es una mesa con unas fichas en las que se encuentra una representación de un alimento en cada ficha. Al colocar una de las fichas en el plato de la mesa, se activará una secuencia de imágenes en la que se representan los pasos necesarios para que puedas tener este alimento en tu mesa, desde el transporte hasta tu hogar, pasando por el reparador de la cosechadora hasta una secuencia aleatoria de imágenes a gran velocidad, representando el cómo son necesarios todos los elementos de la sociedad para este fin. Esta secuencia de imágenes es distinta en cada uno de los alimentos.

Estas imágenes de alimentos están construidas a partir de esquemas fiducciales por lo que un software como VVVV puede identificarlos.

Lo que me interesa recalcar de aquí es la idea de la internecesidad de las personas siendo todos necesarios para algo, alguna vez, para la sociedad y relacionándolo con el efecto mariposa de la teoría matemática del caos.

“La diosa de la creación” (2013)

Es una figura similar a Prometeo, una diosa de la creación, de figura casi humana, que da vida a muñecos de barro.

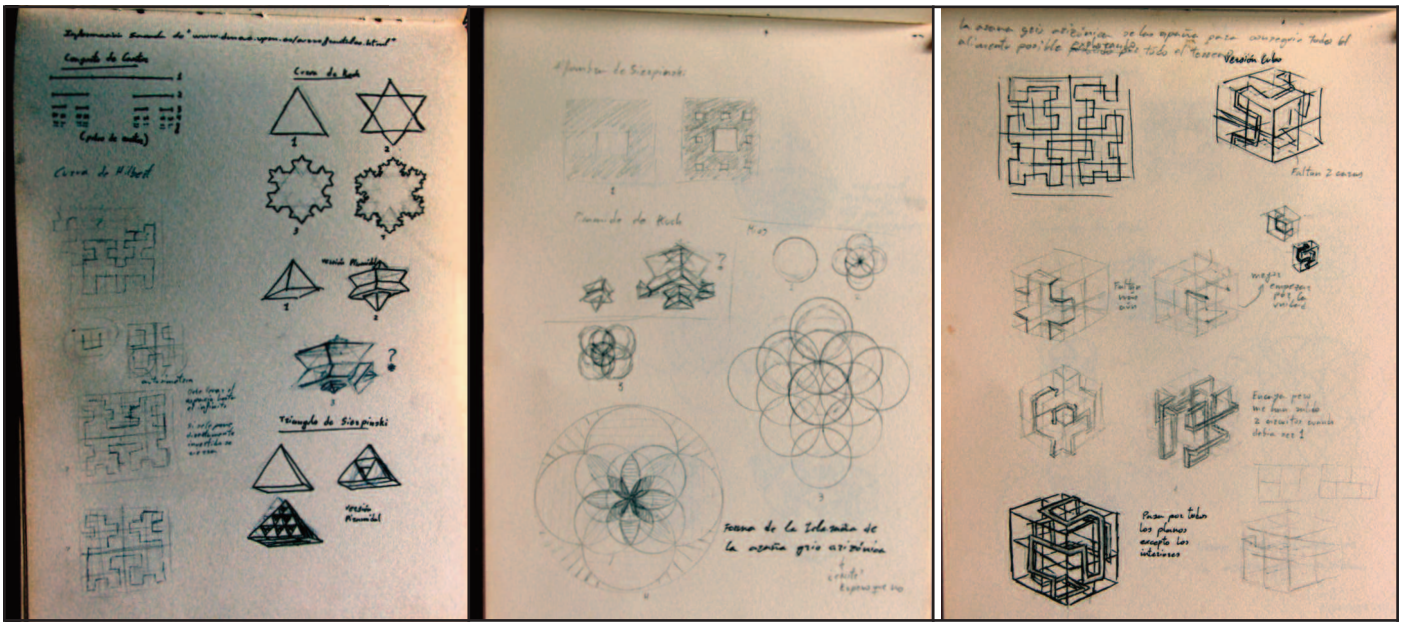
“El tierno depredador” (2013)

La figura del monstruo es un peluche desproporcionado que se calienta en un fuego. El problema viene cuando se empiezan a ver partes de carne, huesos y siluetas en la oscuridad del fondo del pantano.

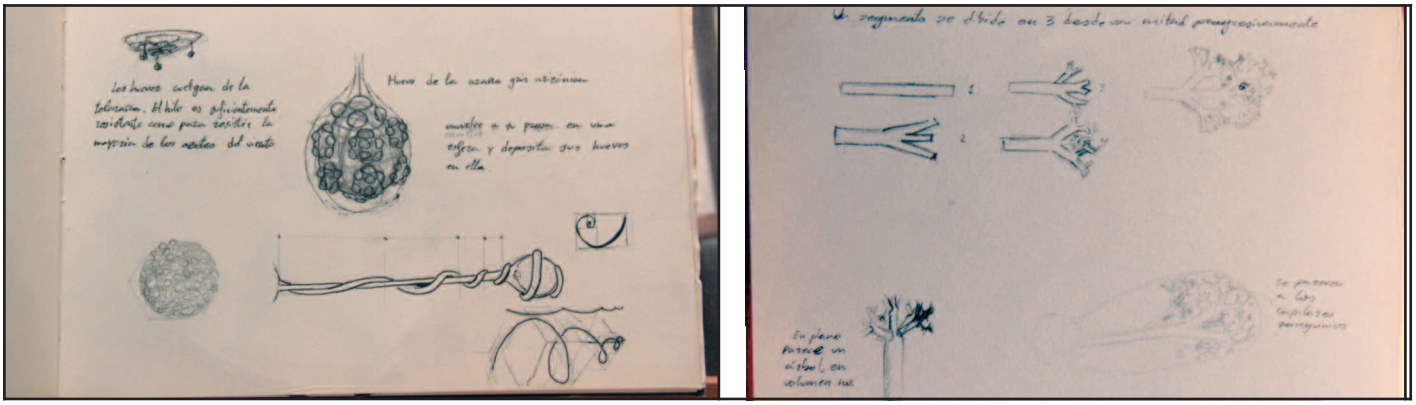
Inicio del desarrollo

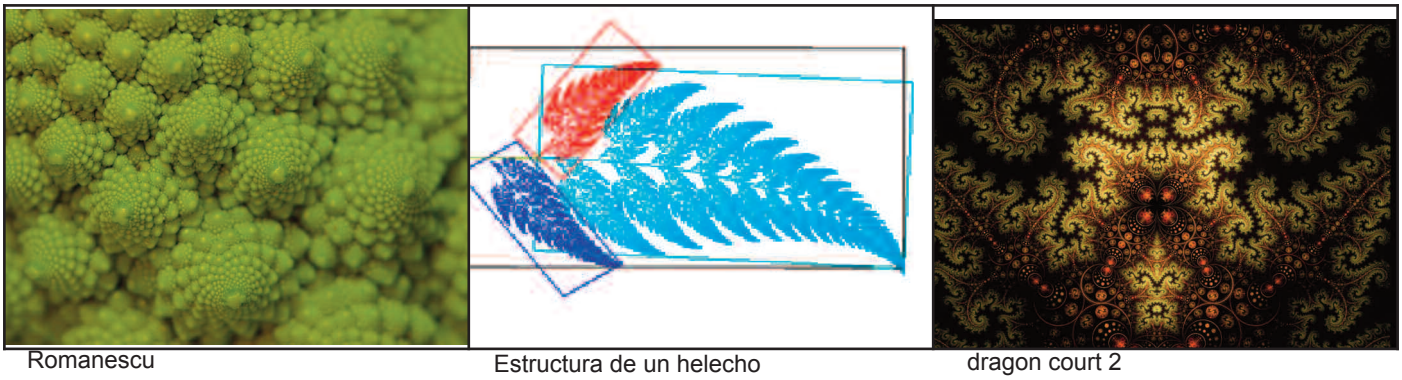
2011 1º de carrera

En esta época no tenía claro el qué hacer, no tenía ningún proyecto definido y para clase, más concretamente de clase de dibujo, pedían un proyecto. Viendo esta situación empecé a hacer dibujos aleatorios y me salían animales y plantas extrañas, por lo que me decidí a inventarme un sistema simbiótico con ellas.



Para ello empecé a investigar estructuras de animales y encontré las figuras fractales (imágenes que tienen la misma estructura viéndolas a cualquier proporción, ya sea en su totalidad o solo una pequeña porción de esta). Me propuse crear elementos naturales a partir de estas estructuras. Hice una pequeña investigación y creé un animal pero abandoné el proyecto momentáneamente por saturación de otras obligaciones y, sobre todo, porque llegué al punto en que me saturé de ese tipo de estructuras, cada vez que volvía a ver una me daba vértigo.





Romanescu — Estructura de un helecho — dragon court 2
pure fractal flame by Cory Ench © 2008

2012 en adelante

3º de carrera. Vuelta distinta a la idea

En este caso tenía la intención de volver a la idea de crear una naturaleza, de inventarme unos medios ambientes. Pero esta vez no con el dibujo como finalidad, sino un entorno virtual. Un entorno en el que los seres y el medio pueden ir evolucionando por su interacción, transformando el terreno, creando simbiosis y medios ambientes complejos donde los animales van cambiando con el tiempo, utilizando la teoría de la evolución. Esta idea la desarrollé tras conocer el "Juego de la vida" de Conway y otros software, como videojuegos de construcción donde el mundo es editable, por ejemplo "Terraria" o videojuegos como "Los Sims" o "Black & White", donde casi eres o simplemente tienes el papel de un dios.

Para hacer esto, busqué información de la mejor manera de llevarlo a cabo, aprendí lo básico de programación en lenguajes Java y Pithon pero no conseguí hacer ningún avance. Busqué otros medios como pueden ser entornos de desarrollo de videojuegos, como "Unity", pero no he sido capaz de hacer avances hasta el momento, Este camino sigue abierto, pero no tengo mucha insistencia por el momento. Lo más aproximado que he conseguido es mi proyecto nombrado anteriormente llamado "Seres inesperados" de 2013.

Sin embargo, a pesar de estar parado en este medio, estoy buscando información sobre cómo poder hacer una pequeña visión a través de un servidor de internet donde cualquier persona pueda ver qué es lo que está pasando.

2013-14

Visión realista e idea del proyecto y puesta en marcha del proyecto para el Trabajo de fin de grado

En octubre del 2013, una profesora que tuve el año anterior me propuso hablar con un profesor de matemáticas amigo suyo para que me contara una propuesta para el trabajo de fin de grado que le había comentado. Esta propuesta era utilizar los diferentes grupos de simetría posibles, algo que en principio me pareció bien aunque no sabía en qué utilizarlo, todavía no había decidido hacer este proyecto. Solo hasta hacer el proyecto de animación explicado anteriormente "El ciclo de la vida" no se me ocurrió seguir con la idea de este trabajo utilizando la animación.

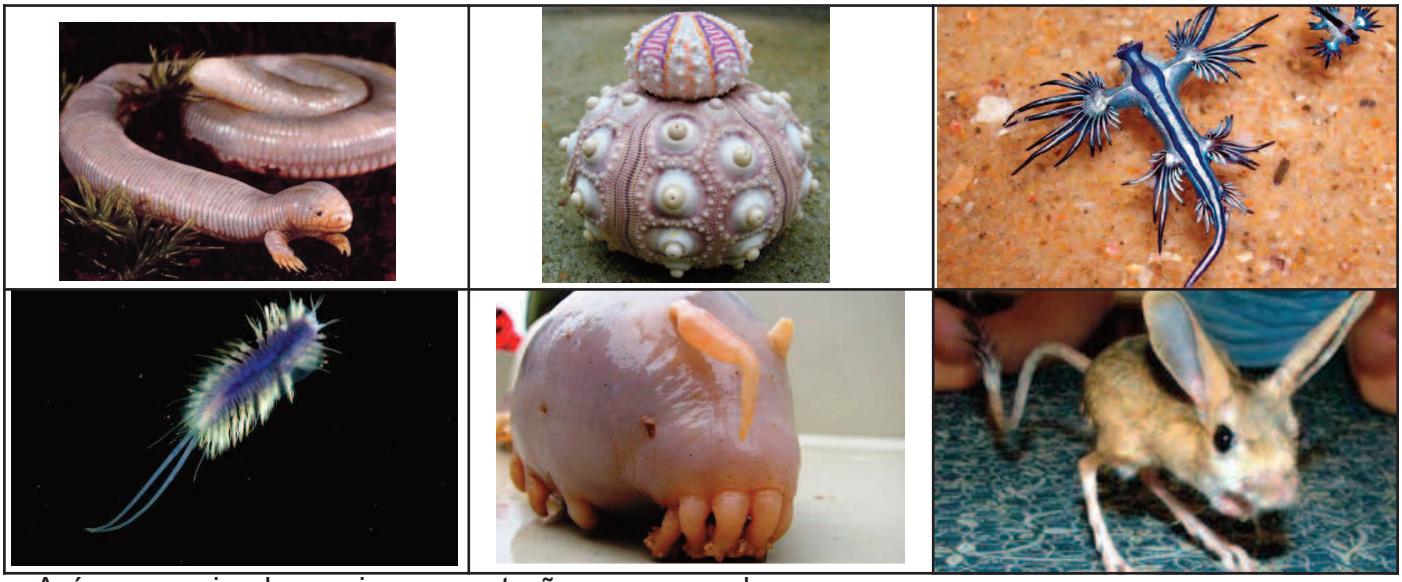
Al ver mi imposibilidad para realizar el trabajo utilizando la programación (el medio que yo creo más idóneo) al menos hasta un plazo largo de tiempo, y la cercanía del trabajo de fin de grado, decidí reducir los objetivos para amoldarlos a las posibilidades que tenía en el momento y utilizar un medio que ya controlaba un poco como es la animación.

Ahora ya no era importante el hecho de que se desarrollen por sí solos (siguiendo unas órdenes dadas). Ya no importa la evolución de los seres en la propia obra.

Lo que sí me interesa es que se vea cómo son los seres, su estructura y escala, utilizando estructuras reales como pueden ser las simetrías, los fractales o los movimientos gaussianos, ya no tanto la relación entre distintos elementos. Además, también me interesa una visión temporal bien estructurada.

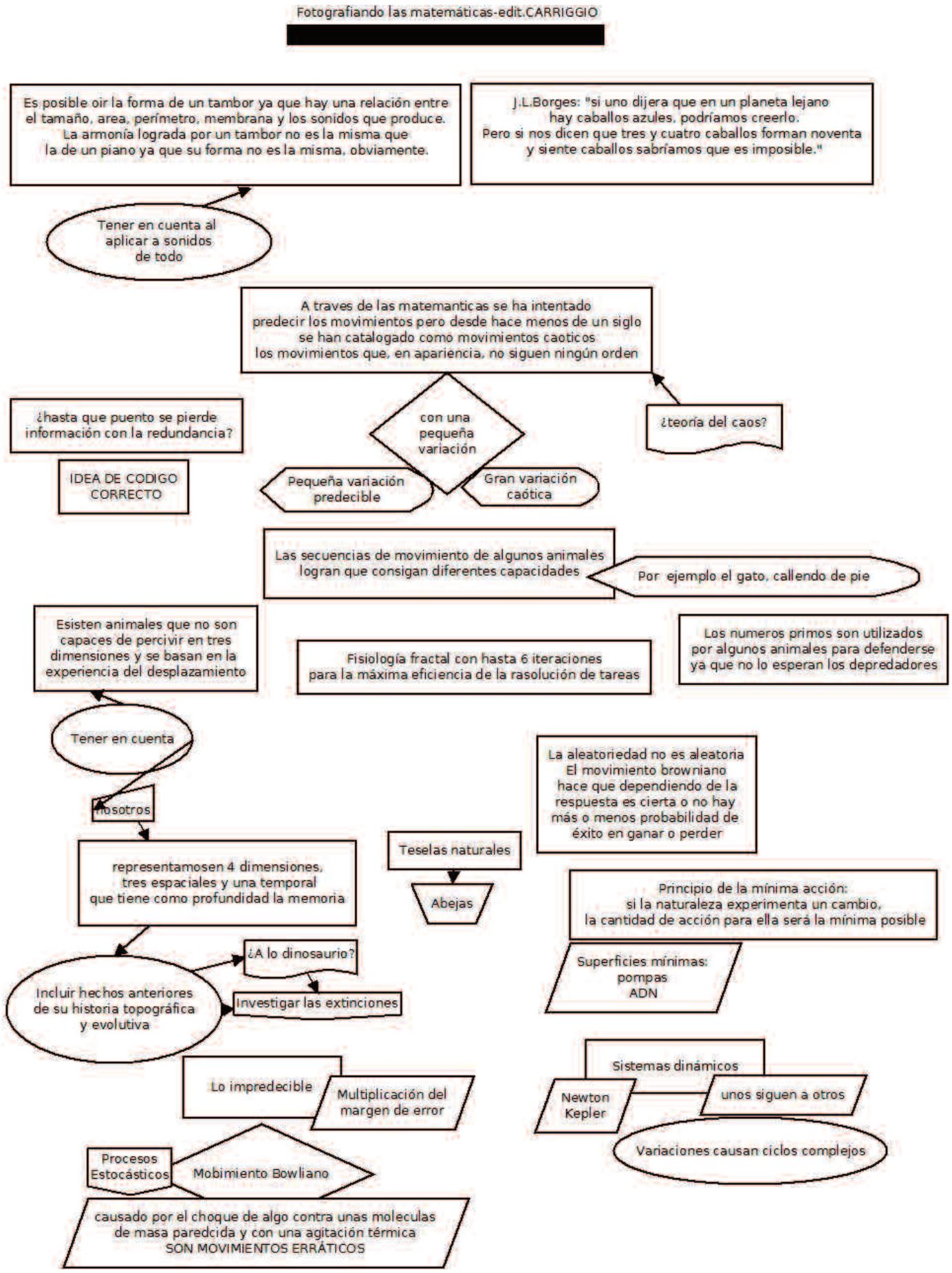
Momento de recopilación de información

Al empezar el proyecto me dediqué a recoger imagenes de elementos naturales con simetría



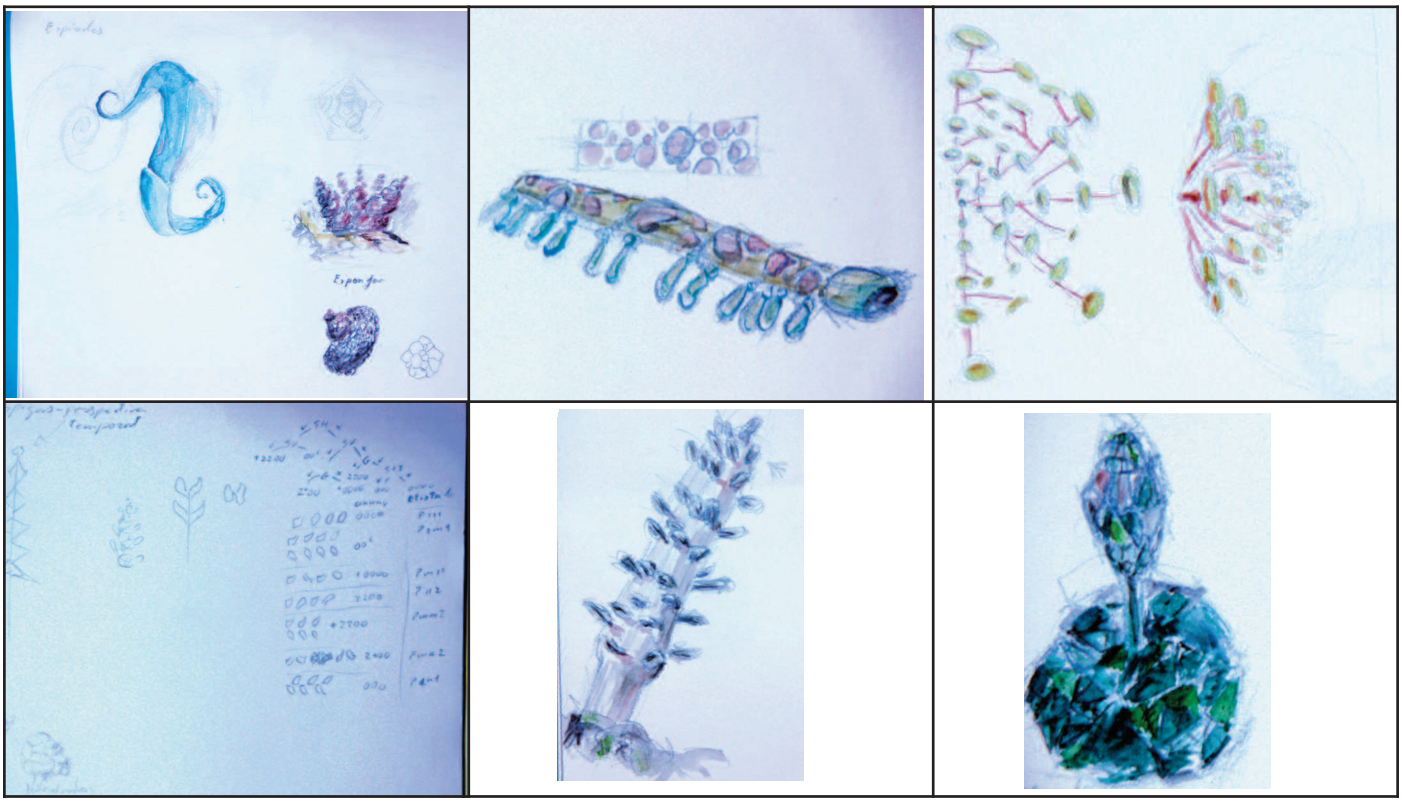
Así como animales curiosos y extraños en general

Junto a esto busqué libros como referencia que me dieran alguna información sobre la formación matemática de los elementos orgánicos.

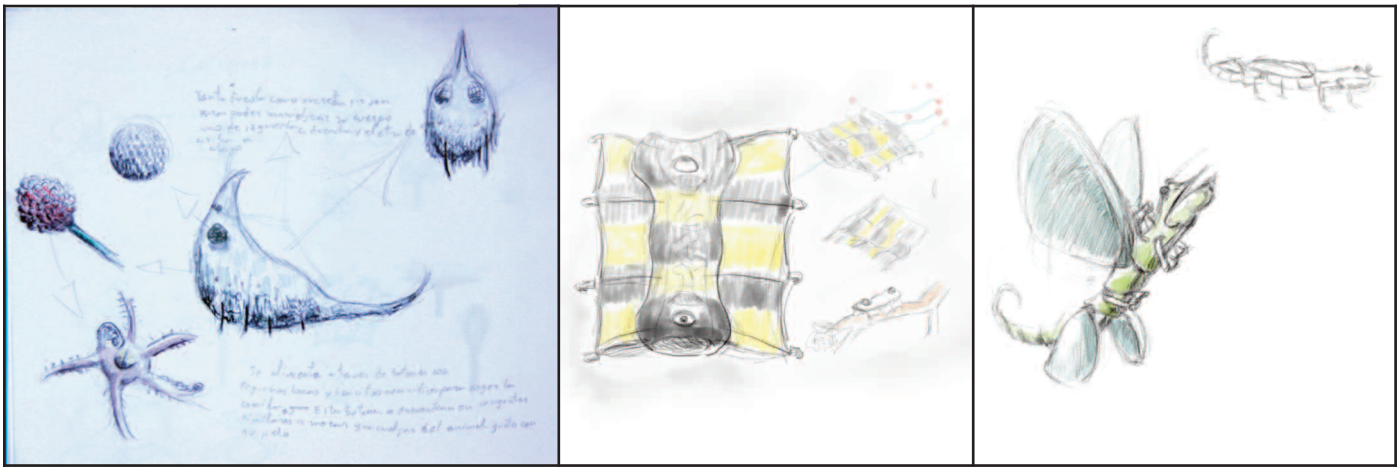


Momento de diseño de elementos a partir de esta informa-

Del libro anterior y otro he sacado diferentes conceptos para hacer los diseños de los elementos para la animación, así como las acciones de cada uno y sus movimientos.

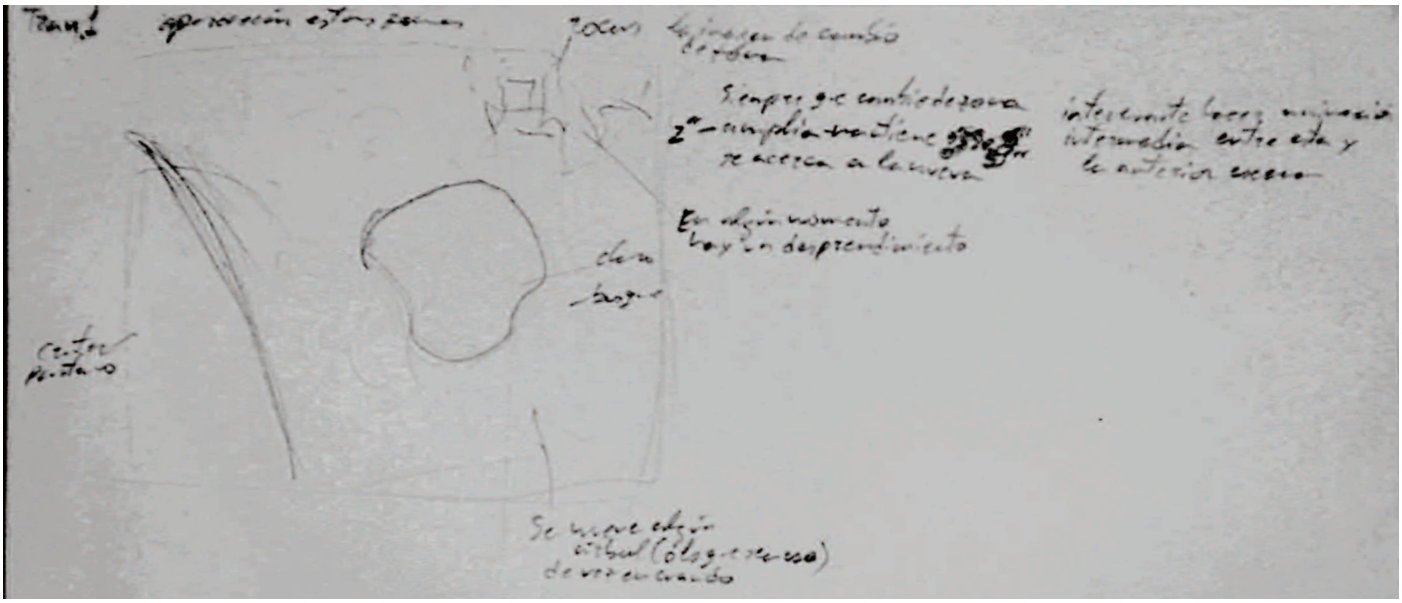


Además de estos dibujos más dirigidos, realicé a la vez algunos animales intuitivos por medio del dibujo digital con el software “Mypaint” y tableta gráfica. Uno de ellos lo borré sin querer, lo dibujé en papel y lo coloreé a acuarela.



Story board

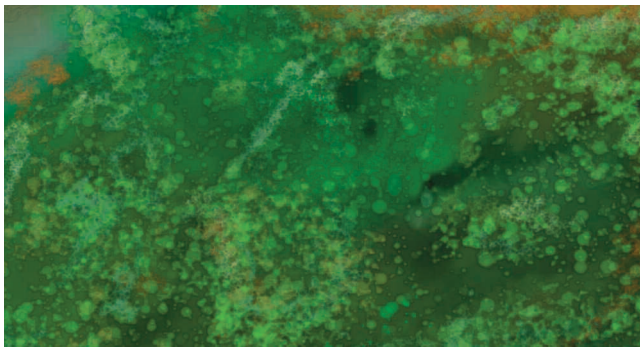
Mapa

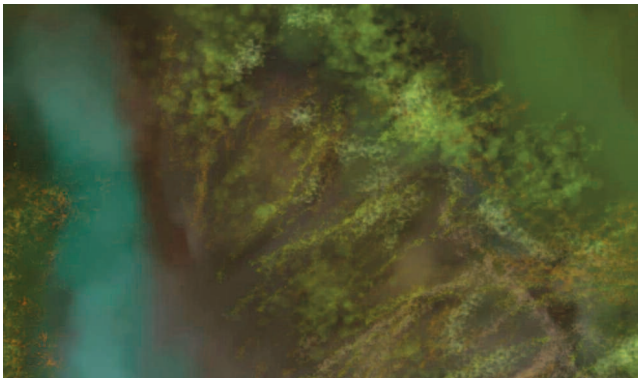


Este apartado se concibió como una escena de transición entre los distintos territorios presentados. Cada vez que se termina las vista de uno de los biomas. Ello se concibió con cuatro de los siguientes biomas: bosque, claro, rocas y un cráter de meteorito que se llenó de agua con los siglos.

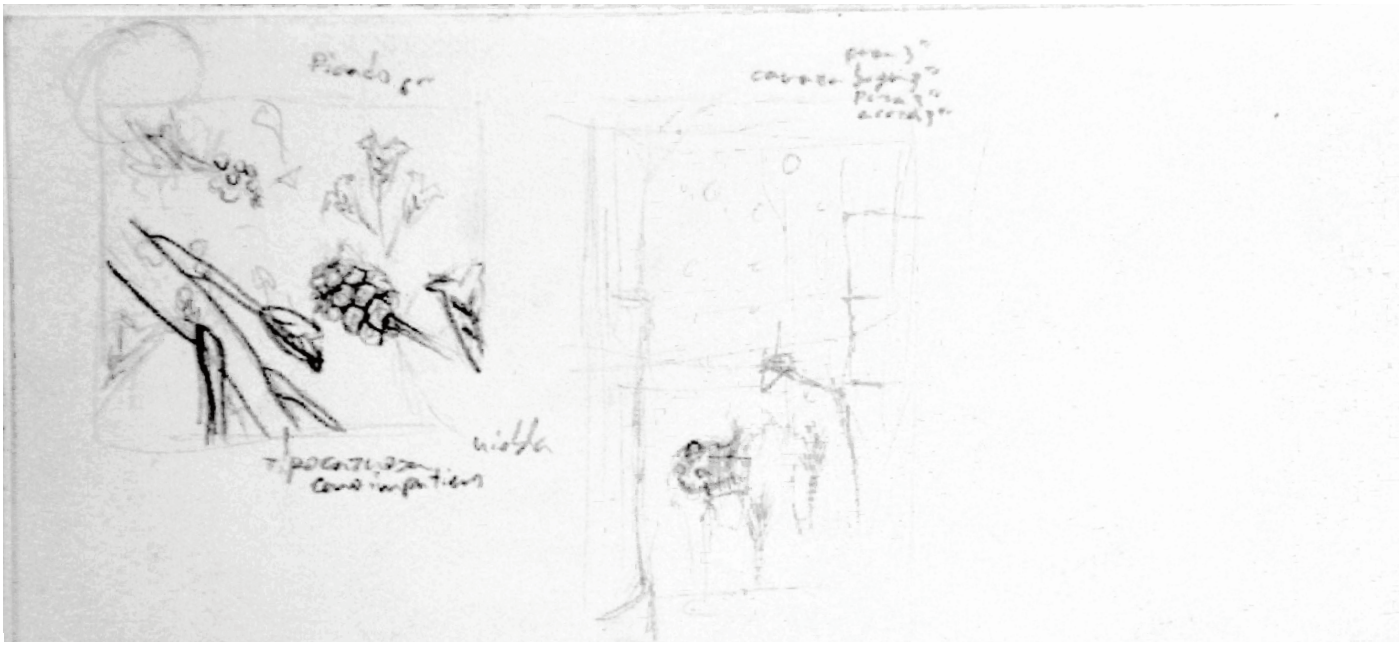
El mapa se cambió por uno con mayor amplitud llegando a biomas diferentes: el pantano, donde estaba el lago en el cráter aunque conservando la forma arqueada y una pequeña parte de la destrucción al dejar cortada una cadena montañosa; el bosque, que pasa a ocupar solo una menor parte de la zona; las montañas, anteriormente inexistentes pero que permiten simular una extensión mayor; el prado, que sustituye al claro y es más extenso conteniendo grandes zonas más extensas, algo más natural; y el desierto, que ocupa una pequeña parte para dar más variedad.

Se pretendía hacer una parte de la animación por cada bioma, haciendo un total de cinco. Sin embargo, decidí acortarlo a tres eliminando el prado y el desierto por tema de tiempo.





Bosque

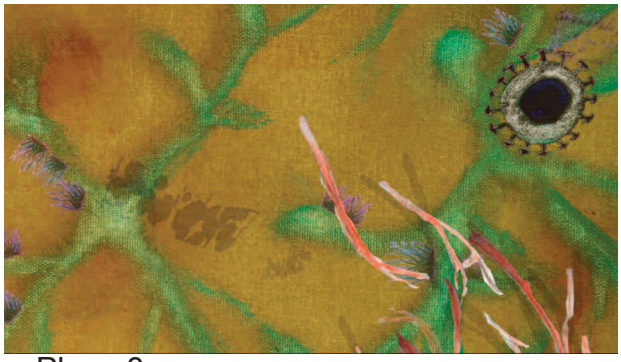


Empieza por la parte superior de los árboles con la cámara en picado y baja (plano uno) al suelo, donde se ve el bosque y se acerca la cámara a un animal que pasa (plano 2). Se ve este animal de cerca, y entre sus pelos tiene bocas con las que va alimentándose de todo lo que toca (plano 3).

Se ha cambiado parte del plano 2 y todo el plano 3. Tras bajar la cámara al suelo se ven troncos similares a los de los bambúes y están cayendo motas rojas (plano 2). La cámara se acerca a uno de estos troncos, donde se ven seres microscópicos, tras lo que vuelve al mapa (plano 3).

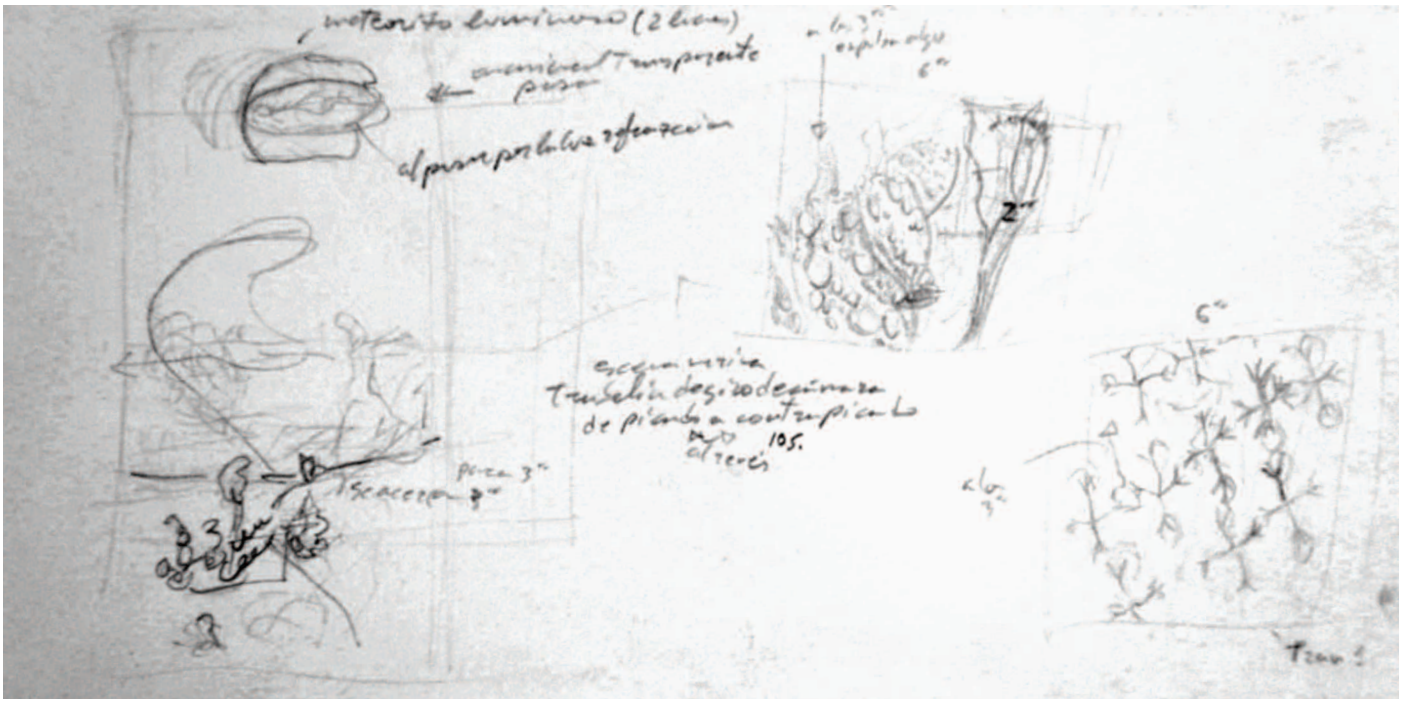
Plano 2

Plano 1



Plano 3

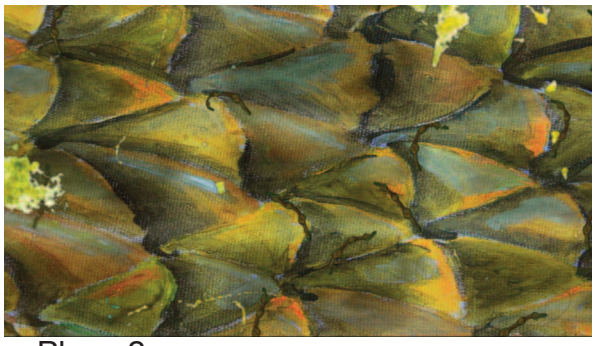
Agua



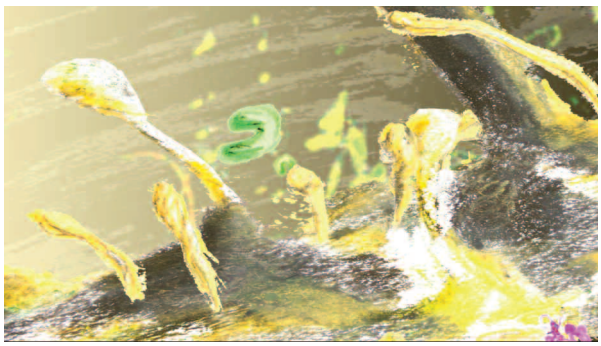
Esa escena empieza con la cámara en contrapicado, mirando a un animal translucido, pasando por encima. La cámara va girando hasta ver el suelo (plano 1) y se acerca al extremo de una esponja, viendo su estructura fractal con una planta al fondo (plano 2). La cámara se acerca a la planta apreciando la simetría de su superficie y vuelve al mapa(plano 3).

En este caso se ha realizado como se planeó en un principio el plano 1, pero no en el resto puesto que de acercarse a la esponja pasa a verse su superficie con una clara trama geométrica, la cual tiene filamentos que sobresalen (plano 2). La cámara se acerca más a la superficie de la esponja y se ve cómo aún hay filamentos más pequeños, viéndose una geometría fractal (plano 3).

Plano 1

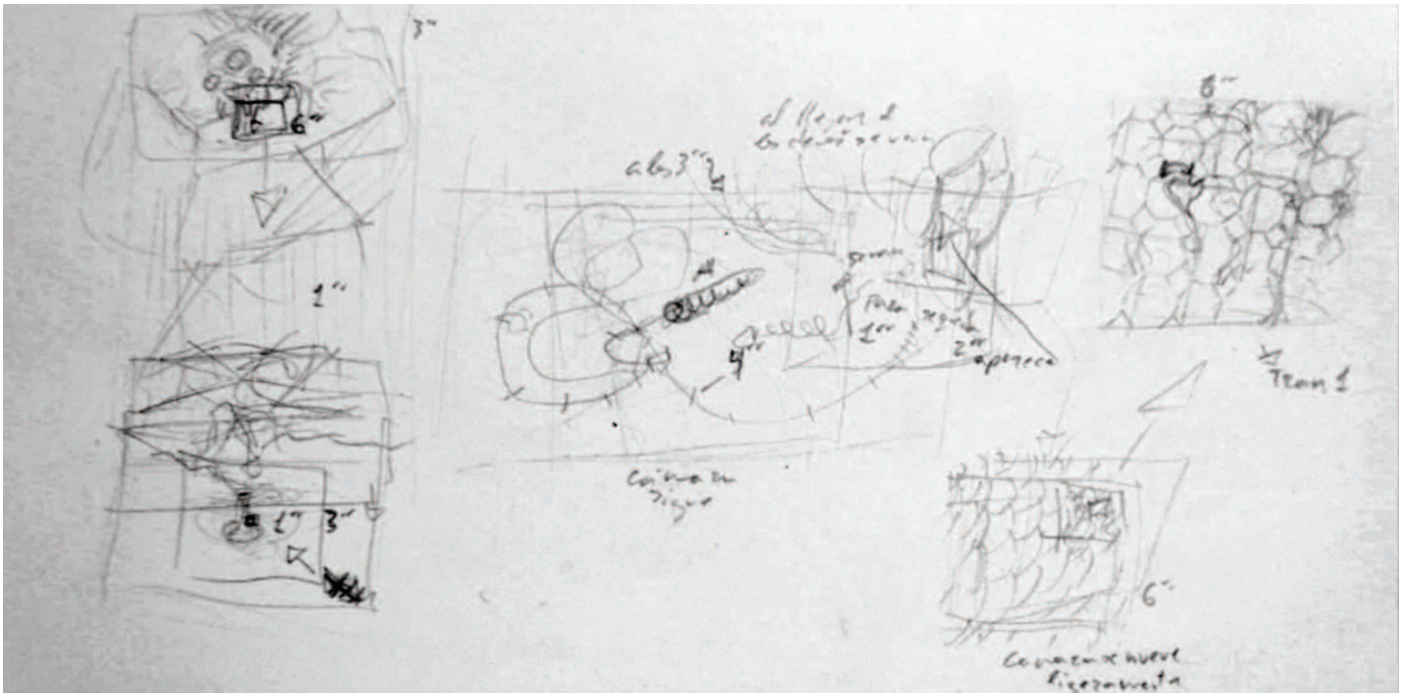


Plano 2



Plano 3

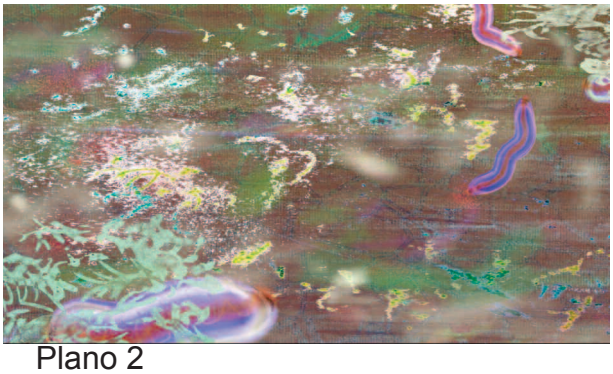
Rocas



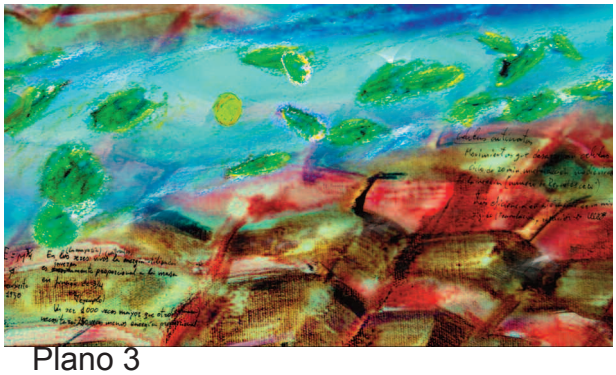
En esta zona se empieza con un animal sobre una piedra alta que tira algo al estanque. La cámara sigue lo que ha tirado hasta que cae y se va acercando (plano 1). Se ven unos seres como gusanos que se mueven por el agua y pasa algo por un lateral, que la cámara sigue (plano 2). Esto que sigue tiene unos gusanos por su superficie, con lo que se vuelve al mapa (plano 3).

Al final, esta ha sido la escena de la montaña. Se ha eliminado el agua del plano 1 pero se ha mantenido la misma idea que ya había para el plano 2, excepto que en este caso no pasa nada por el lateral (Plano 2). La cámara se acerca a una planta cercana y se ven cómo se mueven los cloroplastos a través de sus hojas.

Plano 1

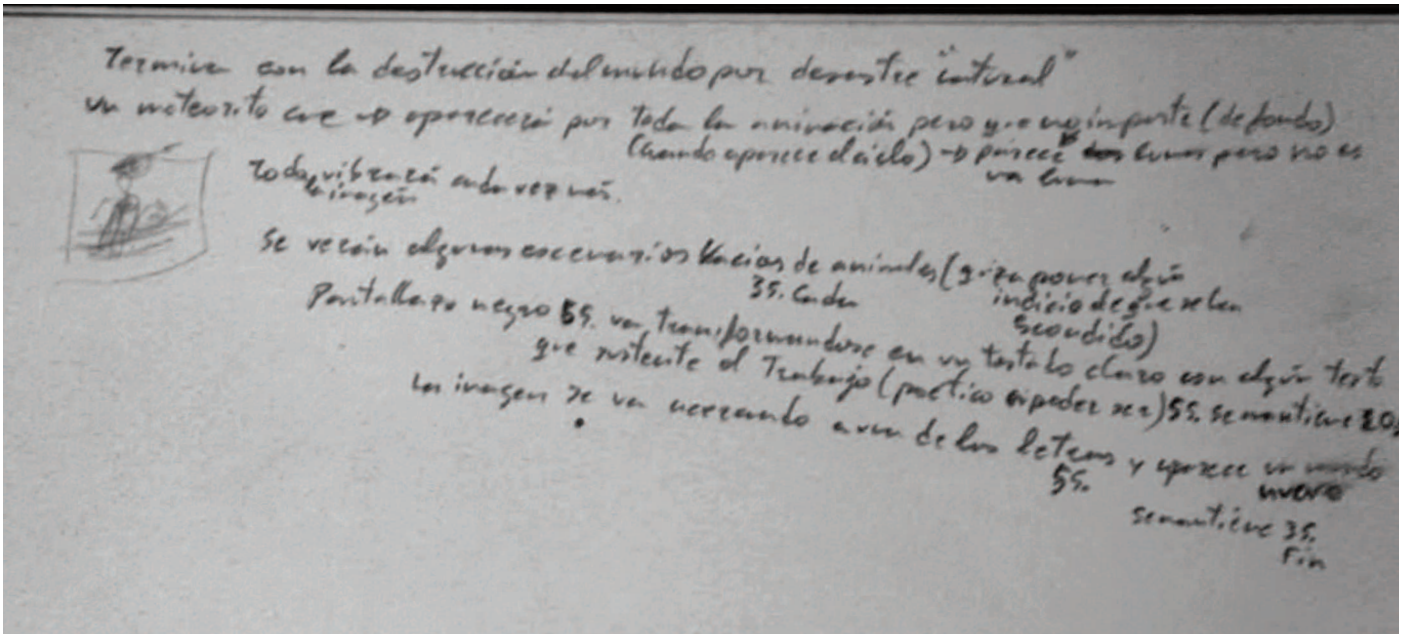


Plano 2



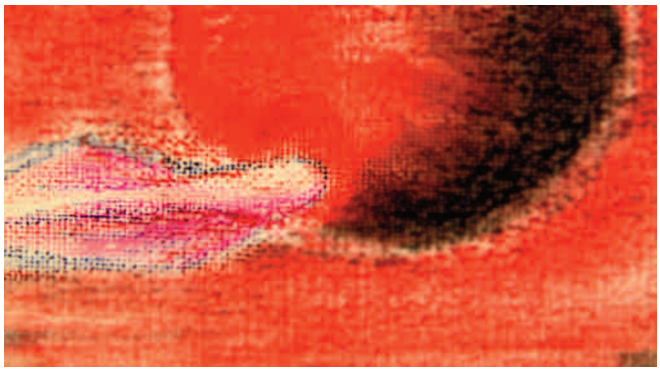
Plano 3

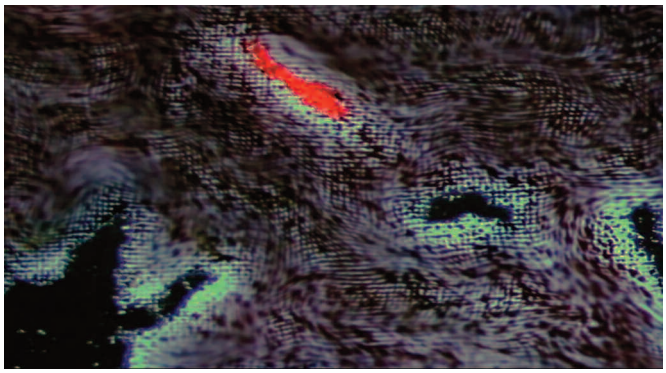
Principio y final



Al principio del video y al final aparece una animación similar. Al terminar, en un principio, todo iba a vibrar, aparecerían los escenarios sin animales y después pasarían a un plano negro con un texto poético. Habría caído el meteorito que se veía varias veces en la animación. Al empezar empezaría con un texto poético, tras lo que empezaría el vídeo.

Al final, el principio y el final son iguales con algunas excepciones: al principio de la animación, aparece el nombre del autor lo primero y al final de la animación, lo último. Además, la frase poética, al principio de la animación, es lo segundo en aparecer y al final de la animación, lo penúltimo. El resto es una escena de un meteorito cayendo, unos segundos de vídeo abstracto y oscuro y por último una planta que brota de una tierra seca en un lugar tenebroso hasta florecer.





Bajón

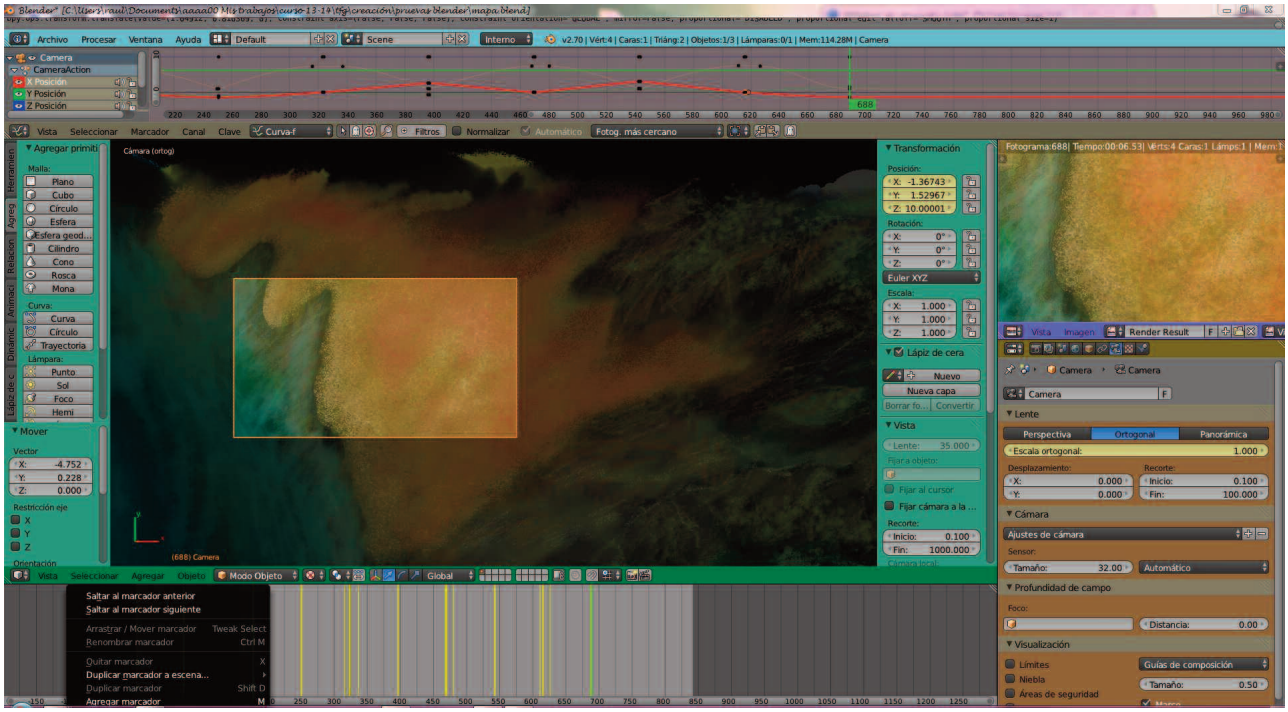
Tras hacer el Story board estuve bastante tiempo leyendo libros como el anterior nombrado y otros sobre la teoría del caos o de matemática fractal. Por lo que el trabajo se empezó a ralentizar, poco a poco, cada vez más. Primero por recibir tanta información, algo que ya me advirtieron y yo no hice caso en el momento, que podía ser contraindicado si no se dejaba madurar lo que se leía dejando de leer por una temporada. Y después, por empezar a hacer un trabajo de búsqueda de referentes y continuidades en mis trabajos, hasta que llegué a un parón de como un mes por falta de motivación. En este parón llegué a replanteándome dejar el trabajo y ponerme a realizar otro. Llevaba meses haciendo dibujos y estudiando y no había visto ningún resultado, aunque mirándolo desde esta perspectiva podía haberlos tenido habiéndome organizado mejor. Si me gusta la animación es más que nada por el hecho de ver que algo que he hecho se mueva, me da una gran satisfacción, en ese momento no lo había y no veía cómo podía haberlo.

Retomando el trabajo

Tras más o menos un mes de no tocar el trabajo, lo volví a ver y decidí terminarlo pero seguía sin ganas, mucho trabajo para algo que, en ese momento, no veía que fuese a funcionar. Por ello pregunté a ver si alguien quería que le regalase este vídeo y como me dijeron que sí me puse de nuevo por compromiso. Ese fue un truco tonto que funcionó, me puse ha terminar algunos elementos y a hacer pruebas para hacer los vídeos con Adobe Premier.

Al hablar de ello en una tutoría, me dijeron que era normal lo que me había pasado y me propusieron que si la forma de animar que estaba haciendo era muy cansada mentalmente para mí, me pusiera a practicar otras maneras. También que en vez del Premier (qué usaba por haberlo utilizado en el trabajo anterior a este) usase el After Effects. Le probé y me contaron las ventajas sobre el Premier y me di cuenta de que esas ventajas ya las tenían en otra herramienta que además ya conocía y había utilizado: el software Blender.

Directamente me puse a realizar pruebas con este programa, que nunca había usado para una animación bidimensional. Al ser un software de animación tridimensional requiere un tratamiento diferente, a veces más complejo, pero le fui cogiendo el truco y terminé todo el proceso con ese programa.



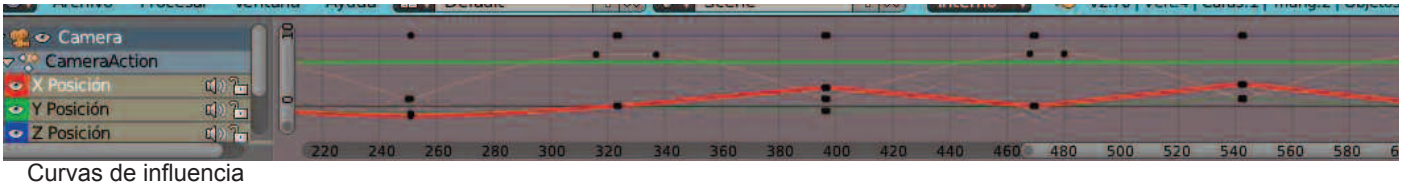
Montaje de las escenas y retoque de imágenes

Para crear las escenas yo ya había pintado algunos fondos a acrílico sobre lienzo y hecho los dibujos de los elementos, tanto fijos como móviles, a acuarela, tinta, cera y lápices sobre papel, y les hice fotografías. Estas las modifiqué con photoshop para limpiarlas de sombras, ponerlas transparencias en sus límites y modificarlas para que quedaran como yo deseaba, contrastándolas saturándolas o pintando sobre ellas, por ejemplo.

Para crear los fondos, recorté las imágenes, ya limpias y editadas con photoshop por planos de profundidad y en el programa de composición los fui colocando en orden unos sobre otros, y con transparencias, haciendo que unos elementos puedan pasar por delante de unos y por detrás de otros. Tras esto, los dispuse en el programa para empezar a integrar más elementos, ya sea de manera intuitiva o que ya había pensado de antemano.

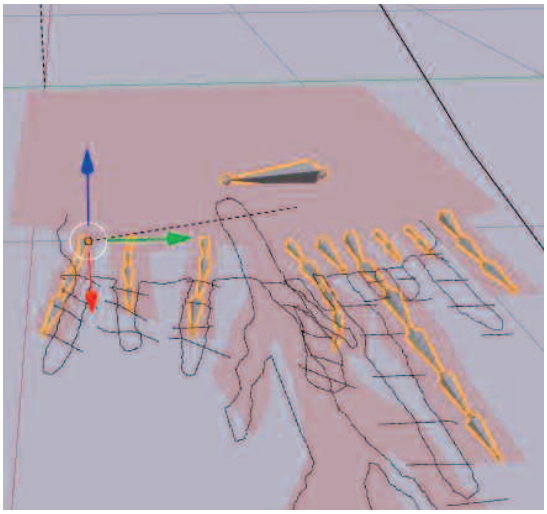
Dando movimiento

Estos elementos son de dos tipos: los móviles y los fijos. Los fijos solo es colocarlos en su lugar, guiándome por repetidas imágenes de procesamiento de bajo nivel y por un dibujo de los límites de las capas del fondo vistas desde la perspectiva de la cámara. Los móviles son un poco más complejos al tener distintos lugares con el transcurso del tiempo. Hay que hacer lo mismo que con los fijos pero teniendo en cuenta los segundos y la duración de las secuencias. Para ello utilicé, sobretodo, curvas de trayectoria como guía, por las que los elementos van moviéndose desde un fotograma clave hasta otro con una velocidad decidida por unas curvas de influencia.

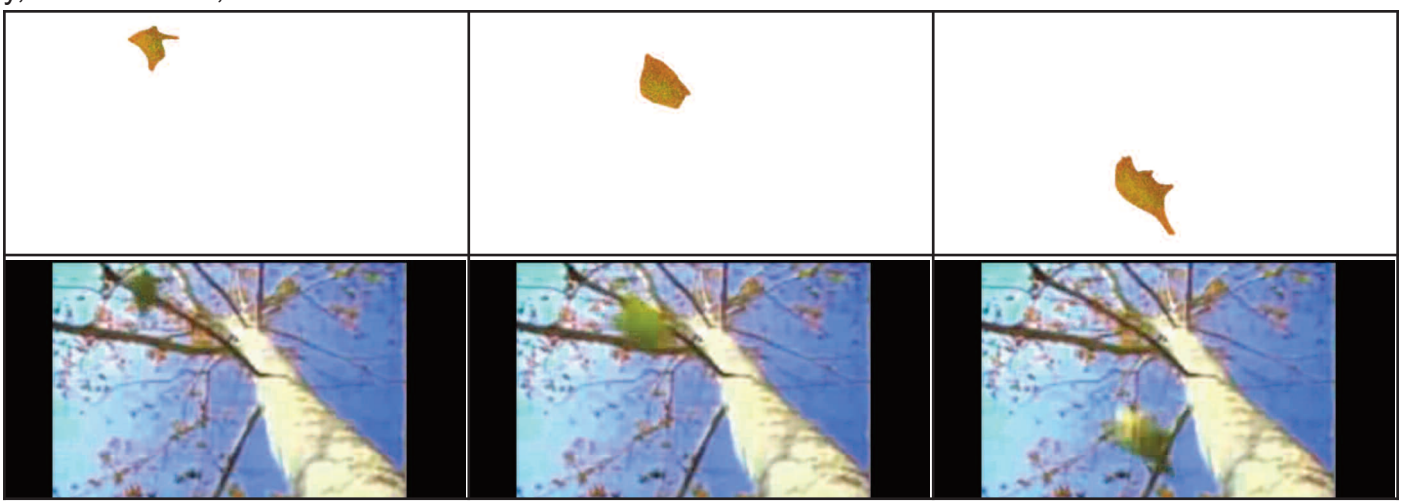


Curvas de influencia

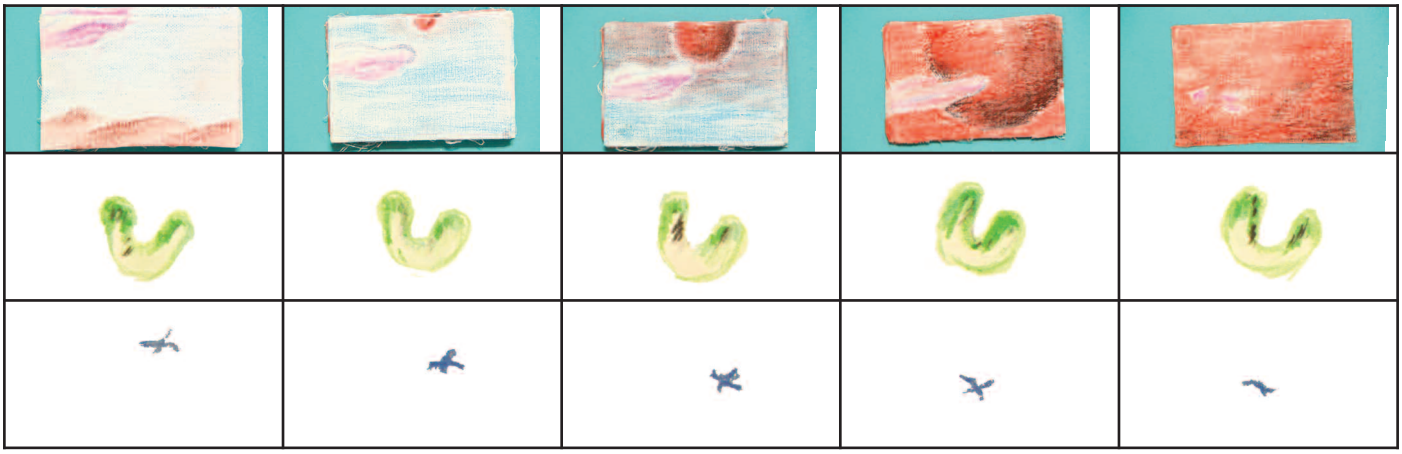
Además de estas curvas de trayectoria, utilicé huesos: estructuras que modifican una maya (en este caso para mover una imagen que la ha sido asignada) según su posición e influencia, siendo útiles para planificar movimientos complejos de manera sencilla.


Creando huesos para modificar de manera rápida la imagen de una especie de medusa

También tenía planeado utilizar la rotoscopia, el dibujo de un movimiento real, a través del vídeo. Pero terminé utilizando solo una por falta de ganas y tiempo, ya que es una técnica muy laboriosa y, en este caso, no me era tan necesaria.



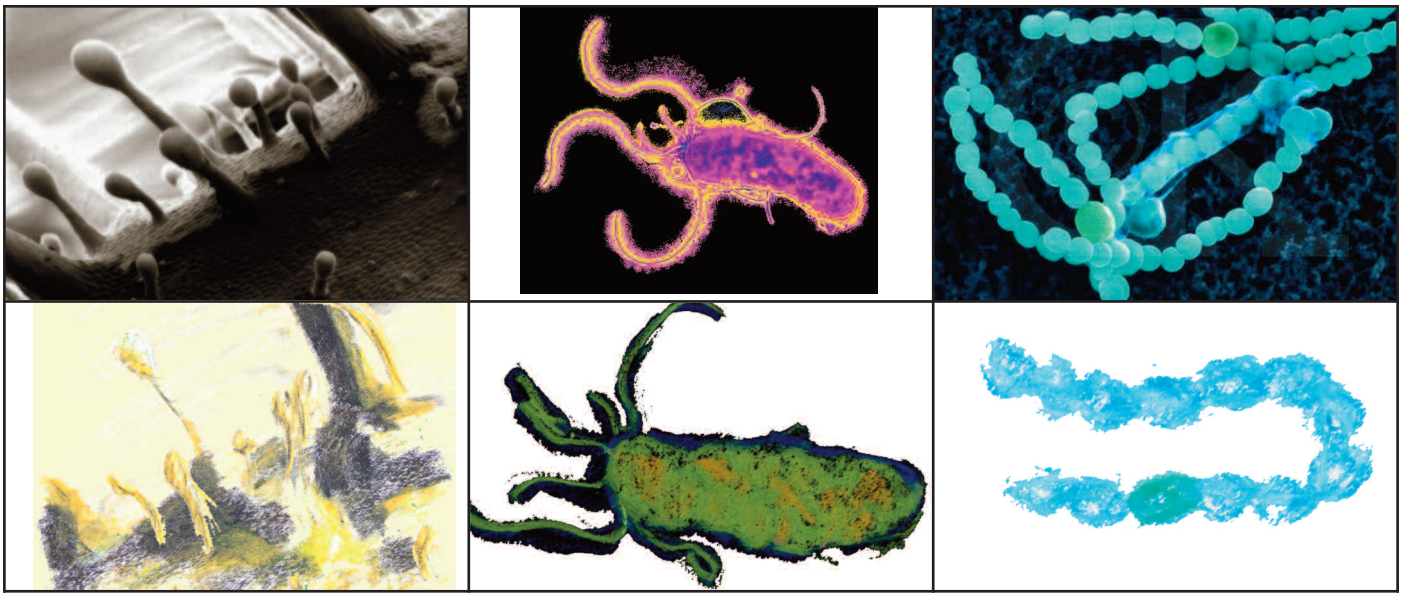
Otro método de animación que he utilizado para este proyecto es la animación tradicional. Dibujando fotograma a fotograma para hacer la secuencia que utilicé para la parte del inicio y del final además de otras pequeñas animaciones de animales que llegué o no a incluir.



Búsqueda rápida de referentes

A mitad del proceso de composición y creación de las animaciones vi que me faltaban elementos para algunas escenas y no tenía muy claro de dónde sacarlos.

Decidí recopilar imágenes reales de perspectivas microscópicas (algo que no había hecho hasta el momento).



Edición:

Vídeo:

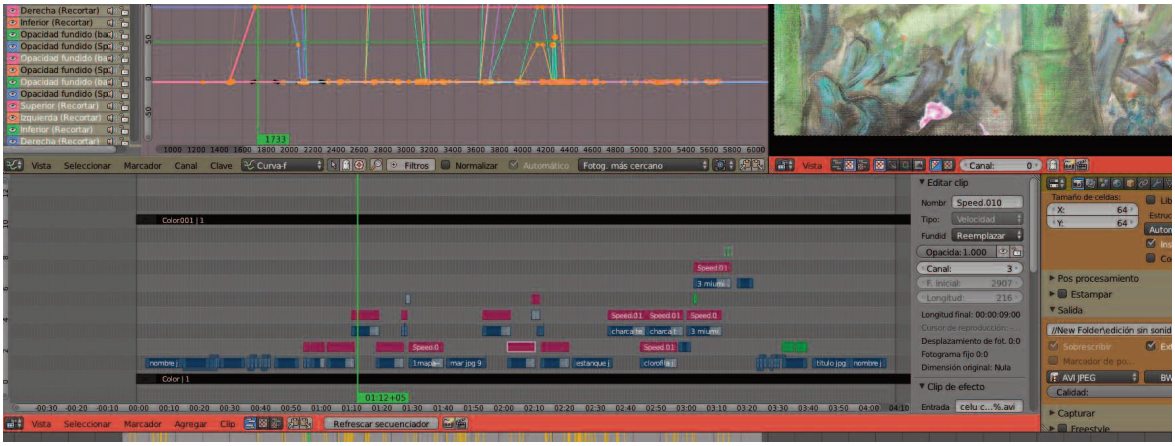
Lo primero que tuve que hacer fue volcar todos los videos a un formato en el que se pudiera trabajar (elegí un .avi a 90% de compresión), ya que las secuencias las renderizaba a un formato sin compresión. De esta manera tenía la máxima calidad por cualquier cosa, pero no podía moverme con facilidad por ellas, ya que el ordenador con el que trabajo no tiene esas capacidades (son secuencias demasiado pesadas). Entonces ya podía trabajar bien.

Lo primero a lo que me enfrenté fue a algo que ya estaba viendo hacía semanas:

En la planificación de las secuencias tuve ciertas dificultades, causadas por el hecho de no seguir a rajatabla el story board, como ya mencioné anteriormente al decir cómo eran y cómo terminaron siendo las escenas.

En el Story las escenas son de 8 segundos cada una, Al empezar a hacer las escenas decidí que 3 segundos por escena era suficiente, algo que con la primera ya decidí aumentar a 6 y, tras hacer varias, terminé haciéndolas de hasta 12 segundos. Para remediar esta diferencia, comprobé que se podía aumentar la duración de los vídeos en la mitad de su duración sin que diese un mal efecto ya que, sin pretenderlo, realicé los vídeos con movimientos demasiado rápidos haciendo que fuese perfecto este aumento de duración.

Además de esto, también está el que las primeras secuencias que procesé tenían en ellas un acercamiento y un movimiento de cámara para “no tener que hacerlo al editar” Lo que me di cuenta después, y por eso dejé de hacerlo con las demás, es que en el vídeo completo hay una pequeña parte de todas las secuencias centrales en las que la cámara se aleja. Eso me impidió incluir más movimiento en dos secuencias. A pesar de esto, evité tener que renderizar de nuevo estos clips de vídeo pasándolos y haciendo que estén menos tiempo en pantalla, lo cual me convenció.



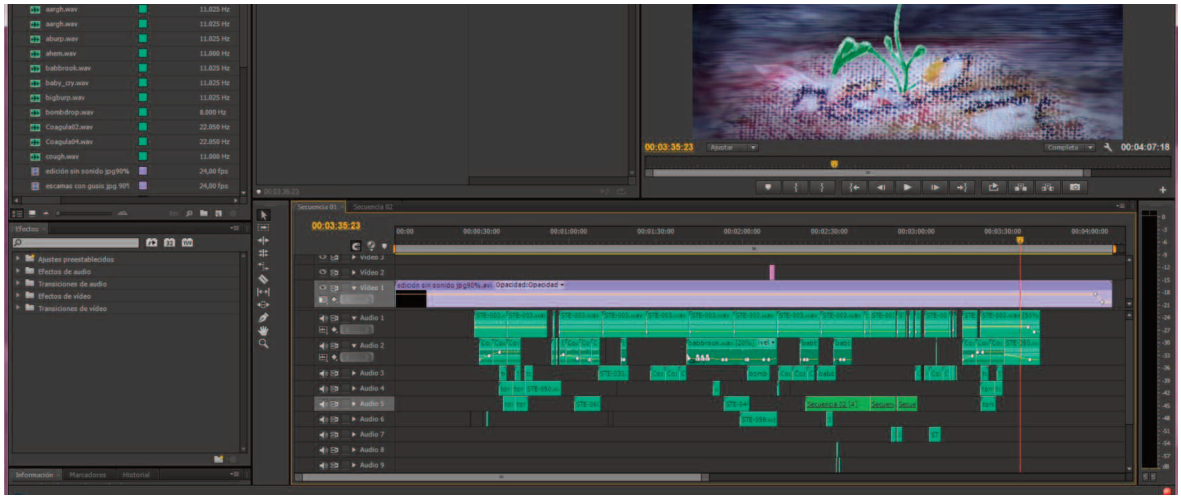
Algo que no había planeado pero que hice al realizar la edición del vídeo es el incluir ruido en las imágenes, modificarlas con filtros y cortarlas y dejar unos fotogramas en negro, sobretodo cada más cerca del momento de la caída del meteorito, y una ligera transición de más claro, en el centro, a más oscuro, en los extremos.

Por otro lado, yo esperaba tener como mucho dos minutos de vídeo, pero ha salido el doble, y si he de ser sincero, todavía no tengo muy claro de dónde han salido. Al principio de ver esto, miré a ver si podía quitar alguna parte pero no encontré nada relevante y aunque me sorprenda, me gusta.

Sonido:

La mayor parte de los sonidos han sido creados a partir de grabaciones reales, unas hechas por mí y otras dadas por la tutora, colocadas de manera intuitiva, según lo que cada caso podía suceder. Además de estos, el resto han sido creados por medio del software Coagula, que convierte imágenes en sonido, el cual lo conocí al ser nombrado por una compañera.

Para introducir los sonidos utilicé Adobe Premiere, ya que no me apañaba con Blender al no ver dónde se encontraban algunas herramientas que me eran necesarias, como la de ampliar el tiempo de los clips de sonido. Aunque en Premier también tuve un problema similar aunque asimilable, no sabía cómo modificar el tono de los sonidos sin tocar el tiempo, algo que sí sabía en Blender.



A mí nunca me había interesado realmente el sonido, pero para este proyecto era fundamental Veía que no funcionaba como a mí me hubiese gustado y necesitaba un componente cohesionador entre los clips y algo con lo que relajar al espectador y hacer que se fije menos en los cambios de la animación.

Me sorprendió mucho al comprobar lo que iba cambiando mientras iba añadiendo sonidos distintos. Incluso me emocioné y llegué a meter demasiados. Se apreciaba perfectamente al pasar el vídeo de principio a fin, llegaba a haber partes en las que no se entendían sonidos o te sacaban de la visión porque sorprendían en un lugar que no era el indicado. Tras quitar bastantes y recolocar algunos me convenció bastante como quedó, daba un ambiente que difícilmente podría dar de otra manera. Además, incluyo más elementos que no se ven pero que están ahí y se aprecian y eso me gusta.

Por otro lado, mantuve el incluir ruido alrededor de la caída del meteorito y de hecho saturé de sonido ese lugar precisamente para dar la sensación de destrucción y contrastar con el resto del vídeo.

Trabajo terminado

Conclusiones

Yo no creía que fuese a quedar tan bien al final el vídeo, al menos no unido, a pesar de que eso era lo planeado. Como nunca había hecho un vídeo tan terminado y consistente, no tenía demasiadas esperanzas.

Al final me esforcé y lo hice a pesar de las dificultades, y me gusta el resultado. En otras ocasiones habría desistido por hacer otras cosas. Supongo que la presión de la entrega le ha venido bien al vídeo, y precisamente por ello estoy un poco preocupado. Seguramente hubiera desistido en otra situación, sin esperanzas de que quedase bien cuando en realidad ha quedado bien.

En definitiva estoy satisfecho, pero la necesidad de la presión de que alguien te pida algo no me convence para hacer cosas propias, y en este caso ha sido determinante.

Cosas aprendidas en el proceso de creación

La seriedad de la organización y la estructuración de la planificación del proyecto, si hubiese hecho las cosas como las planeé desde un principio, habría hecho todo muchísimo más rápido, con menos cosas innecesarias. Al fin y al cabo, he realizado numerosos elementos que he dejado sin incluir, y seguramente no hubiera tenido tantos problemas.

Ahora controlo más la creación de animaciones y la edición por lo que, además de esto, ahora valoro más algunos trabajos de otras personas.

Futuro

La verdad es que ahora me siento mucho más cómodo con este tipo de animación que con otros medios de creación, así que voy a aprovecharlo para hacer otra animación. Esta vez sería una animación más narrativa, que pretendía hacer en el 2012 y la dejé aparcada por ser demasiado complicada para mis conocimientos de ese momento.

Por otro lado, no abandono el proyecto de crear un medio que se desarrolle por sí solo, como es la idea original de este proyecto, como ya expliqué.

Bibliografía

Mitología:
Mito maya: http://mitologiasdemexico.wordpress.com/2013/02/16/la-creacion-del-mundo-mito-maya/
Mito egipcio: http://www.absolutegipto.com/mito-de-la-creacion/
Mito Japonés: http://elgrancielo.blogspot.com.es/2013/01/mito-de-la-creacion-japones.html
Representación de Ogdóada: http://html.rincondelvago.com/mitologia-egipcia.html
El dragón de Babilonia "el Sirrush o Mushusu" de la Puerta Ishtar de la antigua Babilonia: http://tejiendoelmundo.wordpress.com/2010/06/01/criaturas-mitologicas-el-sirrush-de-babilonia/
kappa: http://neko-city.foroes.org/t302-mitologia-japonesa-owo

Cuentos y novelas:
http://es.wikipedia.org/wiki/Pinocho
http://es.wikipedia.org/wiki/Las_aventuras_de_Alicia_en_el_pa%C3%ADs_de_las_maravillas
http://es.wikipedia.org/wiki/La_caza_del_Snark
http://imaginaria.com.ar/22/2/donde-viven-los-monstruos.htm
video animado de "Donde viven los monsturos"https://www.youtube.com/watch?v=0PNdFpLOdYY
imagen de Franz Jüttner – Blancanieves (1910):
http://bibliotecavilareal.wordpress.com/2013/09/17/170913-las-fabulas-y-cuentos-de-hadas-clasicos-se-modernizan-en-su-salto-al-cine-y-la-television/
imagen de: Arthur Rackham:
http://lamanoblancadelaluna.blogspot.com.es/2011_02_01_archive.html
imagen de: Warwick Goble:
http://www.gutenberg.org/files/25564/25564-h/25564-h.htm
http://rz100.blogspot.com.es/2014/04/ilustracion-clasica-warwick-goble-2.html

Animación japonesa:
Studio Ghibli:
http://es.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli
http://www.highdefdigest.com/blog/studio-ghibli-bluray-contest/
imagenes de "El viaje de Chihiro":
http://fundacionlumiere.org/13/04/2013/hoy-recomendamos-el-viaje-de-chihiro/ http://ahoracriticoyo.blogspot.com.es/2013/02/el-viaje-de-chihiro-cine.html

http://es.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_(anime)
imagenes pokemon:
http://f0.pepst.com/c/31E683/634640/ssc3/home/011/anime.y.fabulas/pokemon1.jpg_480_480_0_64000_0_1_0.jpg
http://sugoitime.com/wp-content/uploads/2013/11/maxresdefault9-700x357.jpg
http://es.wikipedia.org/wiki/Mushishi
imagenes, mushishi:
http://www.hypnopixel.com/content/standard_v2.asp?name=Tomes_Archives_MushishiReview
http://bugfox.net/fun/tag/mushishi/

vídeo:
Vídeo "The Meaning of Life" Don Hertzfeldt: https://www.youtube.com/watch?v=xMsyOowMaEY
Video "La Planete Sauvage" René Laloux: http://vimeo.com/63167
Página oficial de Tembe coperativa http://www.animacionquebracho.org.ar/
Phil Mulloy http://babel36.wordpress.com/2008/07/11/intolerancia-phil-mulloy-2000/
imagenes piccinini: http://www.roslynoxley9.com.au/artists/31/Patricia_Piccinini/1124/
Tacita Dean http://hormigaciones.blogspot.com.es/2010/06/photoespana2010-tacita-dean-russian.html

Software:
http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_la_vida
versión online de “El juego de la vida” de Conway: http://www.bitstorm.org/gameoflife/
Pagina web de Terraria: http://www.terraria.org/
Pagina web de unity: http://unity3d.com/
http://es.wikipedia.org/wiki/Spore
Imágenes Spore: http://www.levelup.com/previews/3229/Spore/
Página de Coagula: http://www.abc.se/~re/Coagula/Coagula.html

Fractales:
http://es.wikipedia.org/wiki/Fractal
http://www.enchgallery.com/fractals/fractalpages/dragon%20court%202.htm

Simetrías:
GRUPOS DE SIMETRÍA EN EL ESGRAFIADO SEGOVIANO.PDF: oa.upm.es/4704/1/P10.pdf

Libros utilizados:
VVAA. “Fotografiando las matemáticas” Editorial Carroggio.
ILYA PRIGONE “Las leyes del caos” 1ª edición 1999. Editorial Biblioteca de bolsillo. Biblioteca de la UPV/EHU facultad bellas artes
ANTONIO ESCOHOTADO “Caos y orden” 4ª edición 2000 1ª edición 1999. Editorial Espasa.
BENOÎT MANDELBROT ”Los objetos fractales“ 5ªedición 2000 1ª edición 1985 Editorial Matemáticas 13 Libros para pensar la ciéncia.