



bellas artes

2015-2016



MENCIÓN: Artes Visuales

TÍTULO: “Aún no lo sé”

ESTUDIANTE: Morcillo Rodríguez, Victoria

DIRECTOR/A: García Cuesta, Hugo



PALABRAS CLAVE: Animación, bucle, micro-corto, espontaneidad, angustia

RESUMEN: El propósito del micro-corto que se presenta es hacer una interpretación del sentimiento de la angustia utilizando recursos propios del lenguaje visual, en concreto del video, como es la reproducción en bucle. A través de una estética espontánea y visceral, se pone de manifiesto la importancia de todas las creaciones artísticas, de las personas que desean compartir su percepción de la realidad con el mundo.



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	5 - 5
2. Referentes	6 - 11
3. Justificación de la propuesta	12 - 13
4. Proceso de Producción	14 - 16
5. Resultados	17 - 19
6. Bibliografía	20 - 22

1. Propuesta y Objetivos

Este proyecto consiste en un micro-corto onírico de animación 2D, dónde la autora muestra el sentimiento de angustia provocado por la incertidumbre que despiertan preguntas como: ¿Quién eres? ¿Qué haces? ¿Qué quieres? La pieza audiovisual es una obra de Net.Art, que se difunde de acuerdo a una estructura viral que se extiende por la red a través de plataformas creadas para la difusión de contenido visual.

En la obra, se presenta un personaje femenino con un trastorno de disociación del yo, entendido en psicología como una conducta que ha de corregirse. Es por esto que va enmascarada haciendo alusión a la practica medieval de tapar la cara a los locos. La careta representa un gato que a nivel simbólico, se caracteriza por su independencia y su carácter imprevisible. La mascara se remonta según los etnólogos al momento que se produce la autoconciencia. En muchas culturas es considerada como elemento que permite a los humanos entrar en contacto con el mundo de lo extraterrenal.

Las cuestiones mencionadas anteriormente se exponen empleando distintos recursos visuales como la repetición, la vibración y la alternancia. Nos decantamos por el formato gif, por ser un formato puramente óptico siguiendo las tendencias comunicativas actuales que se dirigen hacia lo visual.

La videocreación, estéticamente parte del pop y progresivamente se va acercando más al estilo underground/psicodélico respaldando la idea de espontaneidad. Al contrario del proceso natural de trabajo, que parte de un dibujo más sucio en clave de boceto y va progresando hacia una ilustración más limpia.

• Objetivos

- Utilizar recursos propios del video, como el bucle, para realizar una pieza artística
- Generar una pieza audiovisual que sirva de reflexión a cerca de la cultura de la inmediatez
- Investigar las técnicas de animación 2D como soporte para la creación artística
- Emplear un estilo gráfico que transmita sensación de espontaneidad y visceralidad
- Impactar al espectador presentándole una serie de recursos gráficos como la vibración cromática, la repetición, etc.

2. Referentes

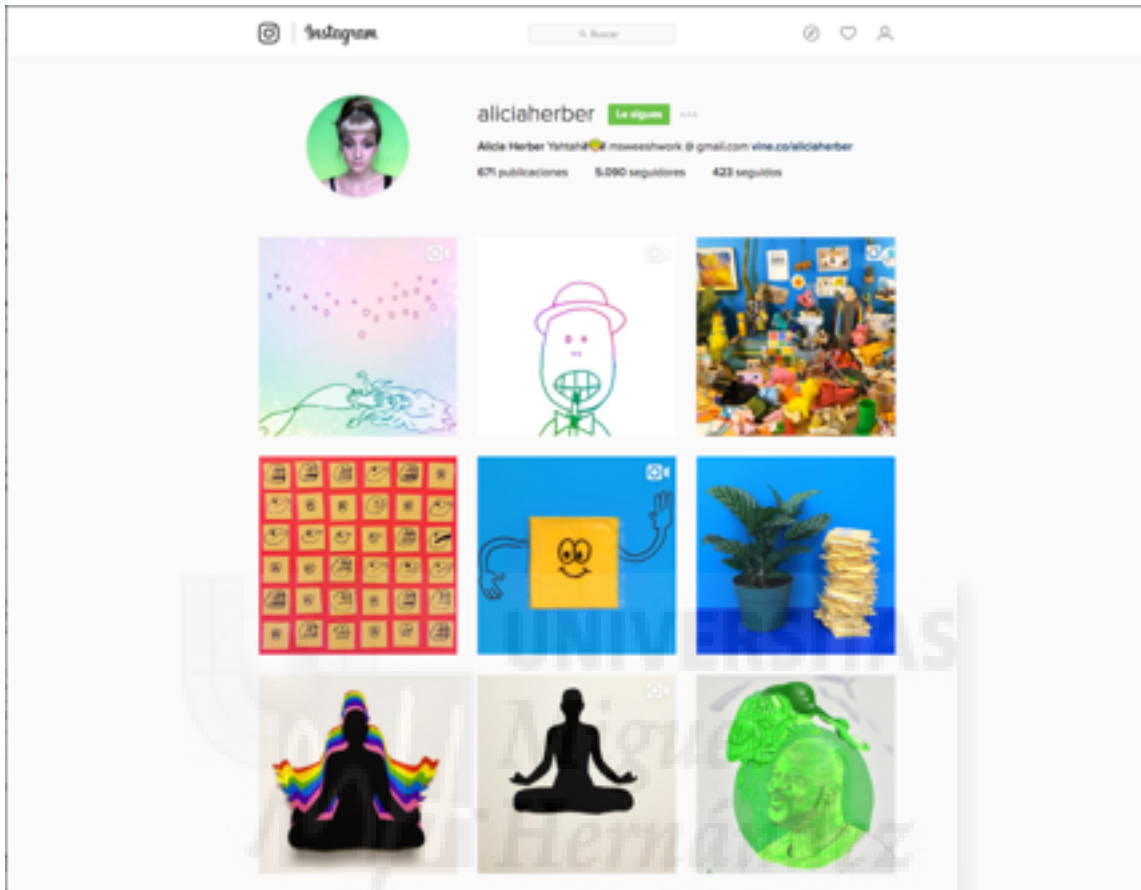
Dax Norman



(Fig. 1. fotograma extraído de uno de sus GIFS de su página web: <http://daxnorman.tumblr.com>)

Artista contemporáneo de Houston, Texas, graduado en publicidad por la universidad de Texas en Austin y titulado en animación por el Ringling College de Arte y Diseño en Sarasota, Florida. Trabaja principalmente en pintura y animación. Utiliza el formato gif, donde presenta sus animaciones en bucle.

Alicia Herber



(Fig. 2. Captura de pantalla de su *Instagram* dónde se aprecia la variedad de técnicas con las que trabaja)

Se define a sí misma como artista de *Vine*, realiza piezas audiovisuales de seis segundos empleando múltiples recursos como: animación surrealista a partir de *loops*. Esta artista contemporánea reinterpreta la cultura pop y el Net.Art. Ha sido ganadora del 7th Annual Shorty Awards Ceremony.

Carlos González Ragel



(Fig. 3. Imagen extraída de la publicación -La “esqueletomáquia” de Carlos González Ragel del blog: <http://goo.gl/d6IZ93>)

Pintor expresionista y fotógrafo español de Jerez de la Frontera, Cádiz. De este artista se conservan muy poquitas piezas rescatadas de sus exposiciones póstumas. A pesar de haber sido internado en el sanatorio mental de Ciempozuelos en Madrid, ha hecho grandes contribuciones a la psicología del arte como el concepto de *Esqueletomáquia* y sus interpretaciones pictóricas de las láminas del *test de Rorschach*.

Peter Blegvad



(Fig. 4. viñetas escaneadas del libro - Arte del cómic. Los cuadernos inéditos de los grandes artistas.)

Músico, cantautor, escritor y dibujante americano, hijo del ilustrador Erik Blegvad.

El artista considera que el boceto es una muestra de arte puro y los temas que suele tratar con más frecuencia en sus bocetos tienen que ver con: el escepticismo, el miedo, el misterio, lo perverso, la inmadurez y la infancia.

Salvador Dalí



(Fig. 5. fotogramas extraídos de la película de *Disney* “Dumbo”)

Pintor, escultor, escenógrafo y escritor español. Uno de los máximos representantes del Surrealismo. Conocido por sus impactantes y oníricas imágenes surrealistas ha abordado recursos plásticos como el cine y la fotografía. Dentro de sus aportaciones al séptimo arte me gustaría destacar en las que colaboró con Disney.

Tim Burton



(Fig. 6. Cartel publicitario de la película “La novia cadáver”)

Reconocido director, productor, escritor y diseñador estadounidense. Su amplia producción se caracteriza por la presencia de mundos imaginarios con una estética gótica y siniestra, cuyos protagonistas suelen ser seres inadaptados y enigmáticos.

3. Justificación de la propuesta

Nos encontramos en un contexto social basado en la inmediatez. En el momento histórico que vivimos, muchos nos encontramos en la encrucijada de que queremos hacer con nuestras vidas, con la presión de que más vale ser productivo. Llegamos a este mundo y lo primero que se espera de nosotros es que crezcamos como individuos rentables y competentes. Esa presión puede inducirnos a intentar alcanzar metas a corto plazo, que a veces son inaccesibles. Este hecho provoca en los sujetos estrés que con frecuencia desemboca, según la ciencia de la psicología, en trastornos que perturban las funciones psíquicas y del comportamiento.

Desde que tenemos conciencia nos planteamos las preguntas existenciales que se exponen en el micro-corto. Es en las etapas más tempranas de la vida, cuando comenzamos a plantearnos dichas preguntas, dónde somos más influenciables. La sociedad de consumo nos arrastra a la máxima de "usar y tirar" dentro de una obsolescencia programada, todo se vuelve superficial, no tenemos tiempo de profundizar en nada. Utilizamos el formato GIF para hacer alusión a que nos encontramos dentro de un proceso cíclico, además de hacer un guiño a los principios de la animación, ya que un gif podría considerarse como la versión actualizada del Fenaquitoscopio. A día de hoy los jóvenes pasan la mayor parte de su tiempo navegando por la web, es por esto que tenemos que llenarla de piezas artísticas.

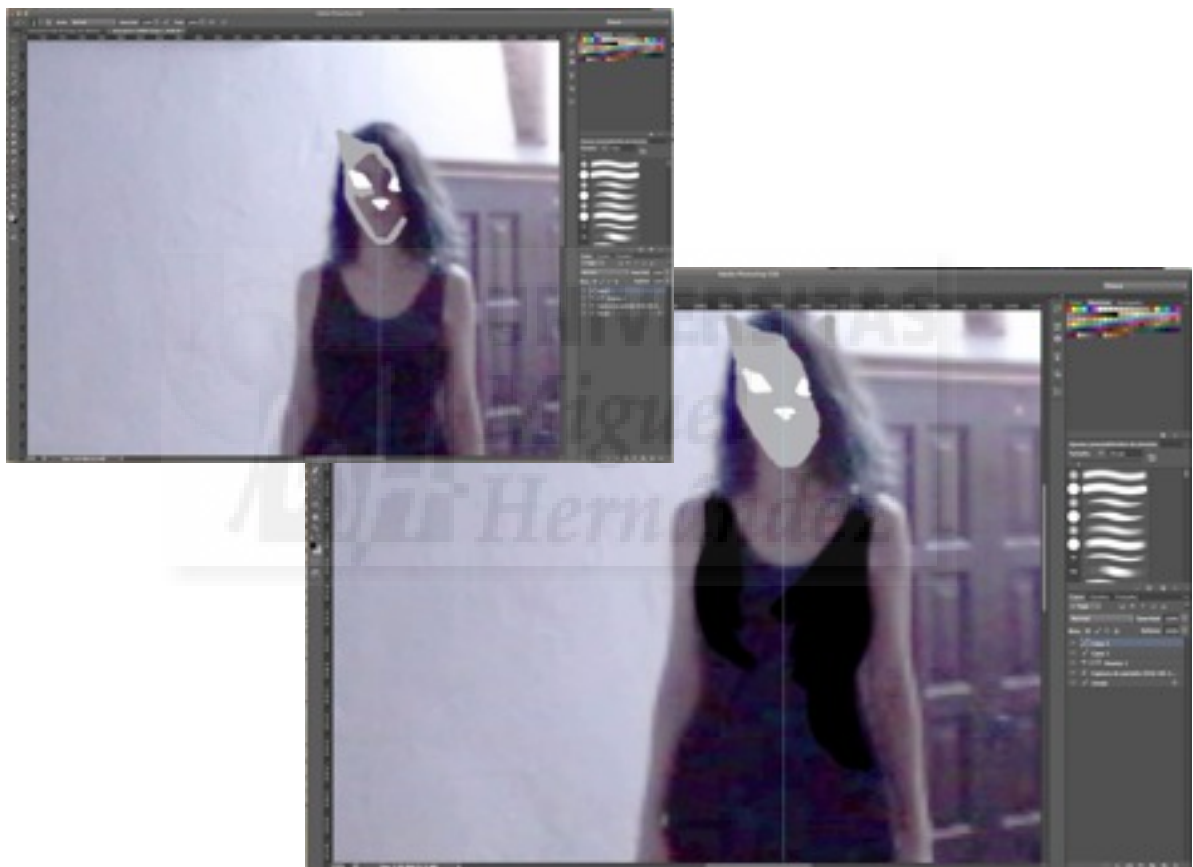
Por eso, este proyecto defiende un proceso creativo visceral y espontáneo que se desmarca de parámetros y justificaciones. Poniendo en valor la estética del boceto que es la emanación del lado más auténtico del artista. Es el utensilio con el que la idea pasa del plano ilusorio a uno perceptible. Y a través de la sucesión vertiginosa de tintas sobresaturadas se intenta reflejar un estado alterado de la conciencia. En esta pequeña pieza audiovisual los colores forman parte de un imaginario personal. Y con la transmutación de los trazos gráficos se muestra la transición de lo correcto a lo incorrecto.

En la producción audiovisual, el personaje se funde parcialmente con el fondo fusionándose en la nada que forma parte de un todo. Se está meciendo, creando un choque visual entre la alternancia de tintas sobresaturadas creando una vibración cromática que destaca sobre el ritmo calmado al que se mueve la figura. A lo largo del micro-corto se presentan las preguntas ¿quién eres? ¿qué haces? ¿qué quieres? escritas, empleando diferentes recursos gráficos como la repetición, la vibración y la alternancia. Una vez planteadas estas preguntas la imagen del personaje comienza a alterarse exteriorizando los estados alterados de la consciencia.

El tipo de arte que estamos poniendo de manifiesto se ha estado considerando durante años por parte de la psicología como un arte de locos, de gente trastornada. Por suerte a día de hoy este tipo de manifestaciones artísticas proliferan por la red invitándonos a dejar volar nuestra imaginación. Y una de las cosas buenas del avance tecnológico, es que podemos compartir nuestro arte con el mundo obteniendo una visualización que muchos de nosotros jamás habríamos conseguido a través del sistema de las galerías de arte. La sociedad que nos rodea está hambrienta de novedades, tenemos que mutar y transformarnos tan astutamente como aquello que intenta consumirnos.

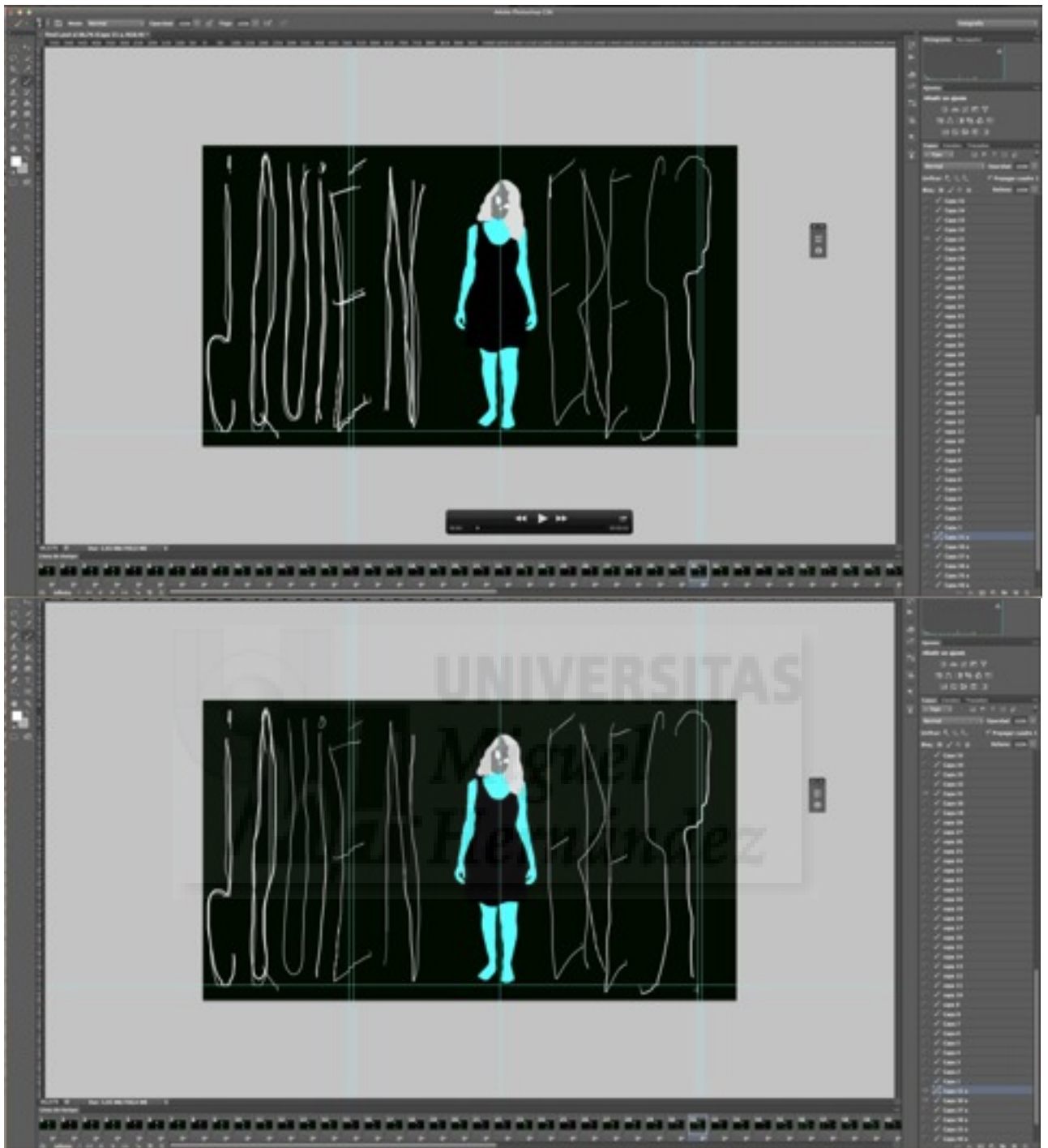
4. Proceso de producción

Partimos de una búsqueda de contenido gráfico y escrito que nos ayudase a marcar el rumbo de la producción. Hemos experimentado con diferentes técnicas de animación como el *stop-motion*, la creación de una marioneta en flash y la rotoscopia entre otras para concretar la técnica adecuada con la que llevar a cabo nuestro micro-corto.



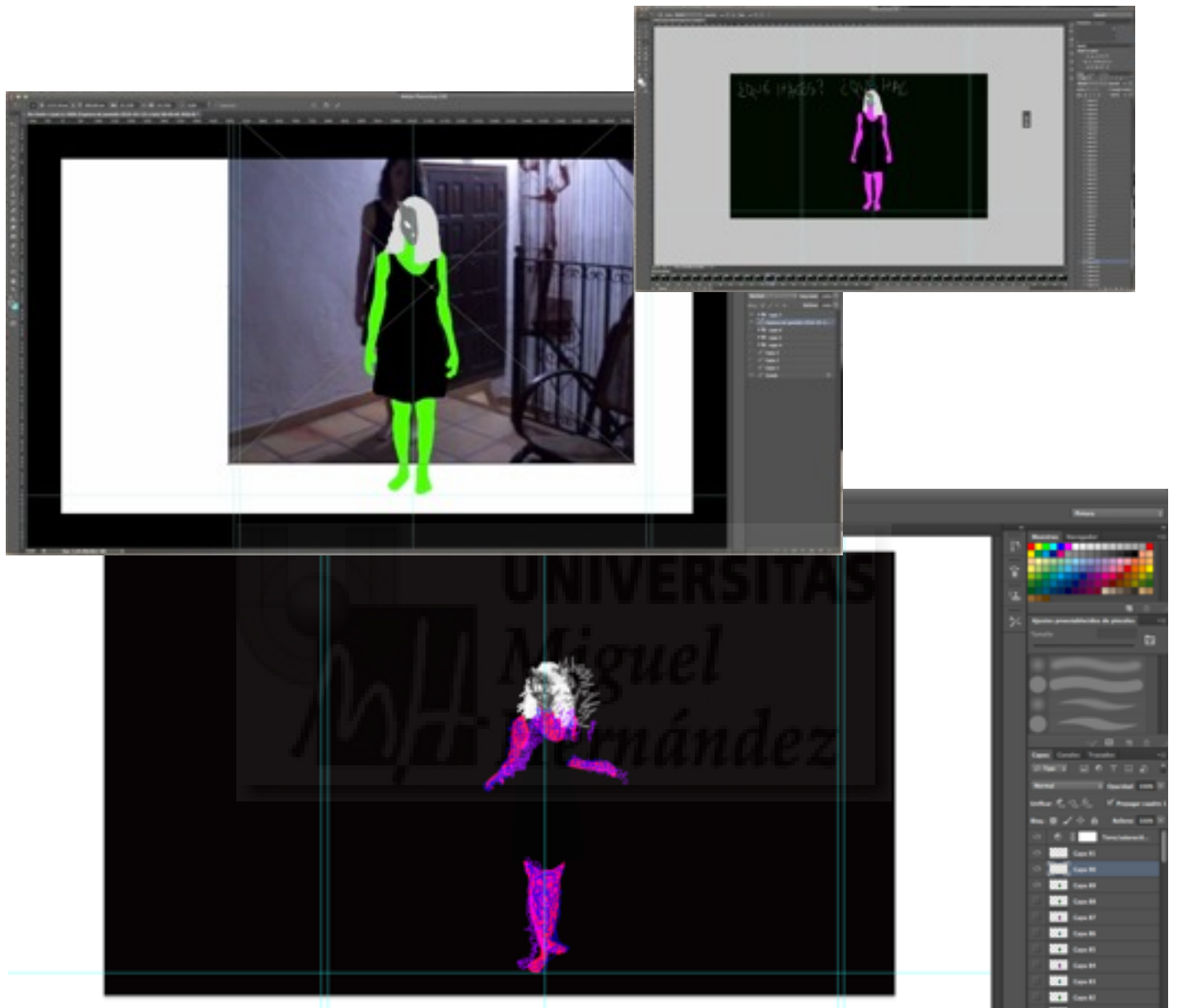
(Fig. 7. Capturas del proceso de rotoscopia en photoshop)

Finalmente nos decantamos por la rotoscopia, técnica de animación en la que se redibuja fotograma a fotograma sobre una referencia de video real. Este procedimiento nos ha permitido plantear la acción clave que se desarrolla dentro de la producción, y a su vez entrar en un proceso de automatismo surrealista. Para ello, previamente hemos grabado las escenas necesarias para extraer los fotogramas.



(Fig. 8. Capturas del proceso de rotoscopia en photoshop)

Para trabajar esta técnica hemos optado por el programa *Adobe Photoshop CS6* en el modo de pintura. Así hemos trabajado simultáneamente el grafismo, empleando los diferentes pinceles que nos ofrece el programa (en algunos casos hemos modificado sus ajustes para acercarlos más a nuestras necesidades), y la animación dentro de la línea de tiempo con la animación por cuadros.



(Fig. 9. Capturas del proceso de rotoscopia en photoshop)

Las preguntas se integran a modo de texto haciendo una producción totalmente visual.

Durante el proceso creativo, ha sido de vital importancia la concentración para poder observar atentamente al inconsciente. Dónde la música, de Jimmy Hendrix, Pink floyd o Félix Kubin, entre otros muchos, ha jugado un papel fundamental para el desarrollo del proyecto.

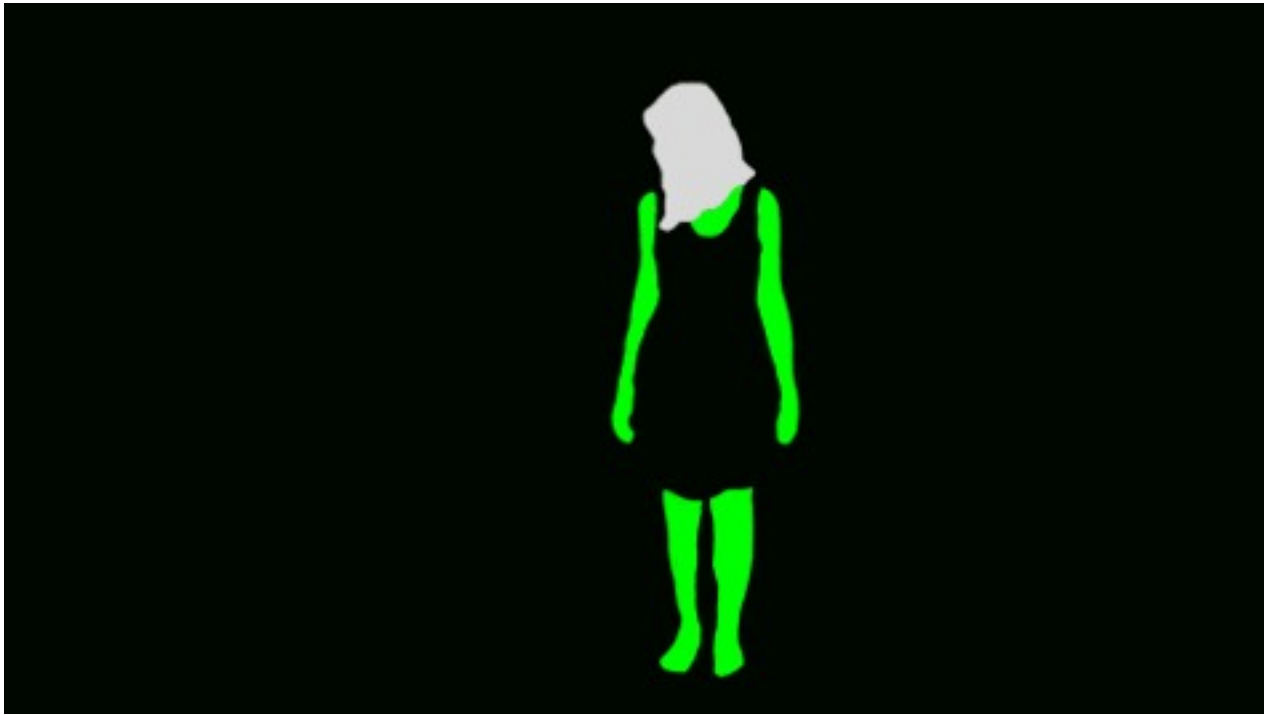
5. Resultados

A través de la ilustración, los artistas visuales podemos plasmar situaciones o personajes que residen en nuestra imaginación, y así compartir con el mundo nuestra visión particular de la realidad que nos rodea. Con la animación no sólo le damos forma a nuestra imaginación, sino que somos capaces de darle vida.

Hemos elaborado este micro-corto en *full animation* mediante técnicas de animación tradicional en dos dimensiones, dibujando cuadro por cuadro en soporte digital a una tasa de 24 fotogramas por segundo. Esta breve pieza lleva detrás un largo proceso de trabajo y es una laboriosa tarea para una única persona. Llevar a cabo este proyecto en ocasiones ha sido una tediosa tarea llena de ensayos y errores. Pero el resultado final ha sido muy satisfactorio y el proceso ha sido enriquecedor. Resulta maravilloso dar vida a lo inanimado.

La producción está pensada para su difusión por la web en plataformas conocidas por ofrecer contenido visual, como por ejemplo *Tumblr*. El micro-corto sienta las bases de una futura producción artística que se compartirá a través de los medios anteriormente citados.

Todos los aspectos estéticos de esta producción están enfocados a experimentar tanto con la técnica, como con el medio y forman parte de un proceso de auto-conocimiento como generador de contenido visual. Donde revelo imágenes que viven en mi inconsciente y que necesitan tiempo y más trabajo hasta alcanzar la madurez artística que me permita entenderlas y saber de dónde vienen. A día de hoy ¿por qué dar una explicación a algo que siempre estará abierto a la libre interpretación?



(Fig. 10. Fotograma del GIF “Aún no lo sé” de Victoria Morcillo)



(Fig. 11. Fotograma del GIF “Aún no lo sé” de Victoria Morcillo)



(Fig. 12. Fotograma del GIF “Aún no lo sé” de Victoria Morcillo)



(Fig. 13. Fotograma del GIF “Aún no lo sé” de Victoria Morcillo)

Victoria Morcillo: “Aún no lo sé” (2016), animación digital *frame a frame*, 30seg reproducidos en bucle < <http://frankenstoria.tumblr.com/image/145978624397> > [fecha de consulta: 22/06/2016]

6. Bibliografía

Libros:

- Boudelaire, C. (1988). *Lo cómico y la caricatura*. Madrid: Visor dis., S.A editores/ La balsa de Medusa.
- Williams, R. (2009). *The animator's survival kit. A manual of methods, principles and formulas. For classical, computer, games, stop motion and internet animators*. New York: Faber and Faber, Inc editores.
- Castañeda, J. (2009). *Patologías urbanas. Escenografía de una sociedad desestructurada*. Barcelona: UOC editores.
- Heller, S. (2012). *Arte del cómic. Los cuadernos inéditos de los grandes artistas*. Barcelona/Madrid: Lunwerg, S.I editores.

Referencias tomadas de internet

- Bookchin, N. / Shulgin, A. (1994-1999). *Introducción al Net.Art* [en línea], URL: <http://aleph-arts.org/pens/intro-net-art.html> [última consulta: 07/06/2016]
- Martín, P. *El net.art, o la definición social de los nuevos medios* [en línea], URL: http://aleph-arts.org/pens/definicion_social.html [ultima consulta: 14/06/2016]
- Muñoz, A. *Disociación y trastornos disociativos* [en línea], URL: <http://www.cepvi.com/index.php/psicologia/articulos/disociacion-y-trastornos-disociativos> [ultima consulta: 05/05/2016]
- Lodoño, N. *Cuando un GIF se convierte en una obra de arte* [en línea], URL: <http://www.elmundo.es/f5/2016/03/31/56f9258c268e3e537a8b4630.html> [última consulta: 17/05/2016]
- El Huffington post. (2013). *El "abuelo" de los GIFS animados: las alucinantes ilusiones ópticas con el fenaquitiscopio*. [en línea], URL: http://www.huffingtonpost.es/2013/11/06/gifs-animados-antiguos_n_4223793.html?utm_hp_ref=es-gifs-animados [última consulta: 10/06/2016]
- López Navarro, MJ. (2013) "El Surrealismo Pop" Análisis de la historia del Surrealismo Pop y el Low Art. [en línea], URL: http://septimovicio.com/tendencias/el_surrealismo_pop_26032008#.V2GDD6sQZz9 [última consulta: 27/05/2016]
- Referencias audiovisuales
- Mr.Modo / Ugly Mc Beer. (2014). *Invasión*. URL: <https://vimeo.com/88989551> Paris: Moustache studios. 4min
- Stenhouse, E. (2016). *Zedd ft. Troye Sivan - Papercut (Grey remix)*. URL: <https://vimeo.com/154036942> London: Golden Wolf. 3,47min
- Merc, K. (2015). *The Peach Kings - Mojo Thunder*. URL: <https://vimeo.com/141435428> London/Amsterdam/New York: Not To Scale. 3,42min