

© 2023 Carme Soriano Berenguer



# Murakami es pequeña

Carme Soriano Berenguer



Concept Art 2022/23







The Art of  
Murakami es pequeña  
por Carme Soriano  
Concept Art 2023





# Murakami es pequeña

Carme Soriano Berenguer

Este proyecto se impulsa dando origen a algo que sensibilice y empatee con el espectador, con la capacidad suficiente para educar emocionalmente y dar valor a los sentimientos detrás de los actos. Todo aquello que habría agradecido aprender más a fondo cuando era pequeña e incluso a día de hoy. Y qué mejor forma que basarse en la raíz de un aspecto general de mi experiencia personal.

Murakami es pequeña retrata la historia de una niña de 7 años, que en compañía de sus amigos imaginarios, Gunter y Rialto, enfrentados a la realidad a través de la invención de un mundo imaginario que nace en su jardín.

Tiene la intención de tratar temas acerca del desarrollo de la inteligencia emocional desde la empatía y el crecimiento personal, a través de una estética de cartoon 2D, este proyecto pretende adaptarse al campo de la infancia mediante la animación.

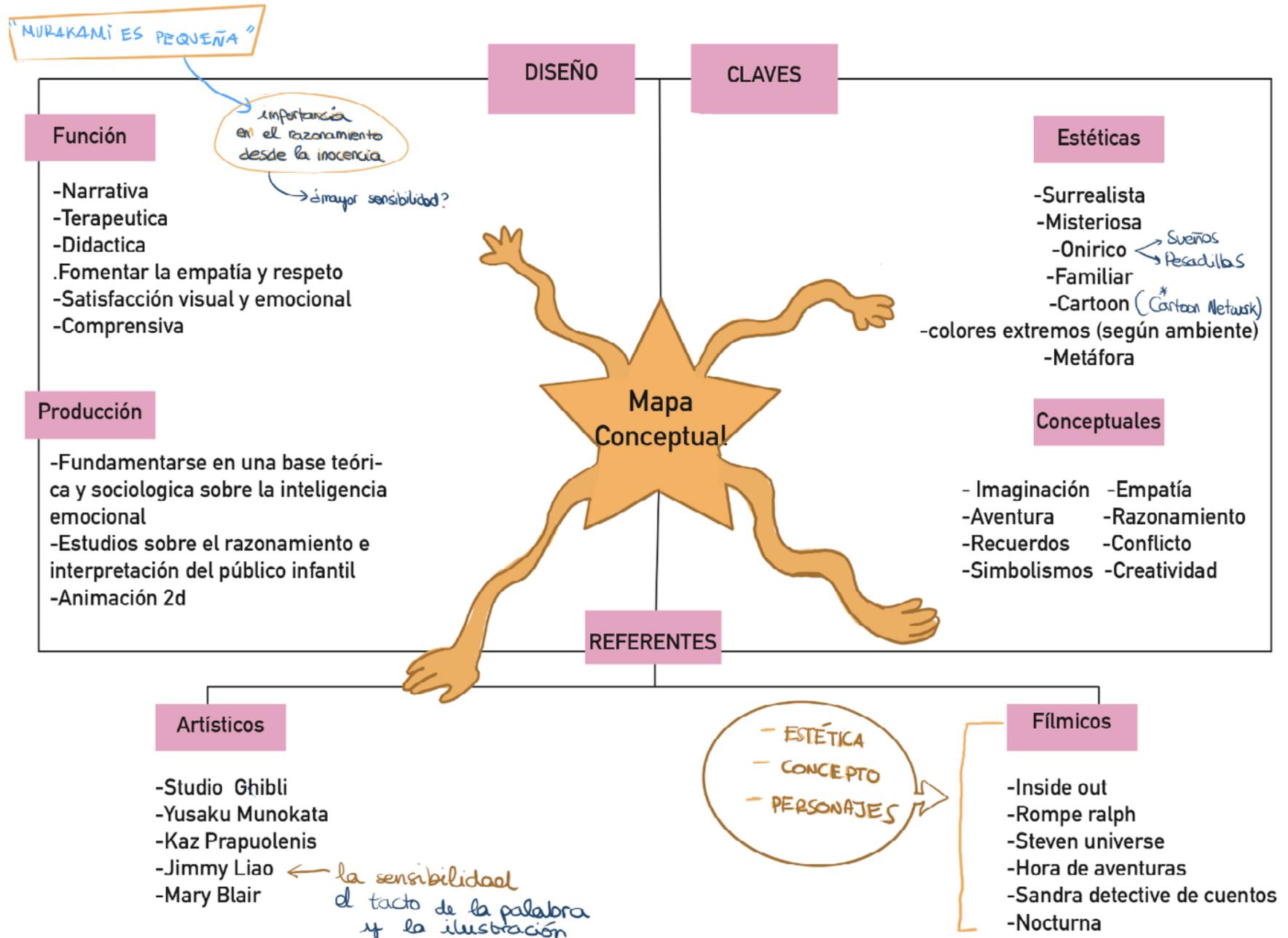
Su implementación esta dirigida a retransmitirse en los canales de series animadas de la televisión o plataformas, como un producto educativo de publico infantil, encaja en canales conocidos como Boing, Clan o Disney Channel.

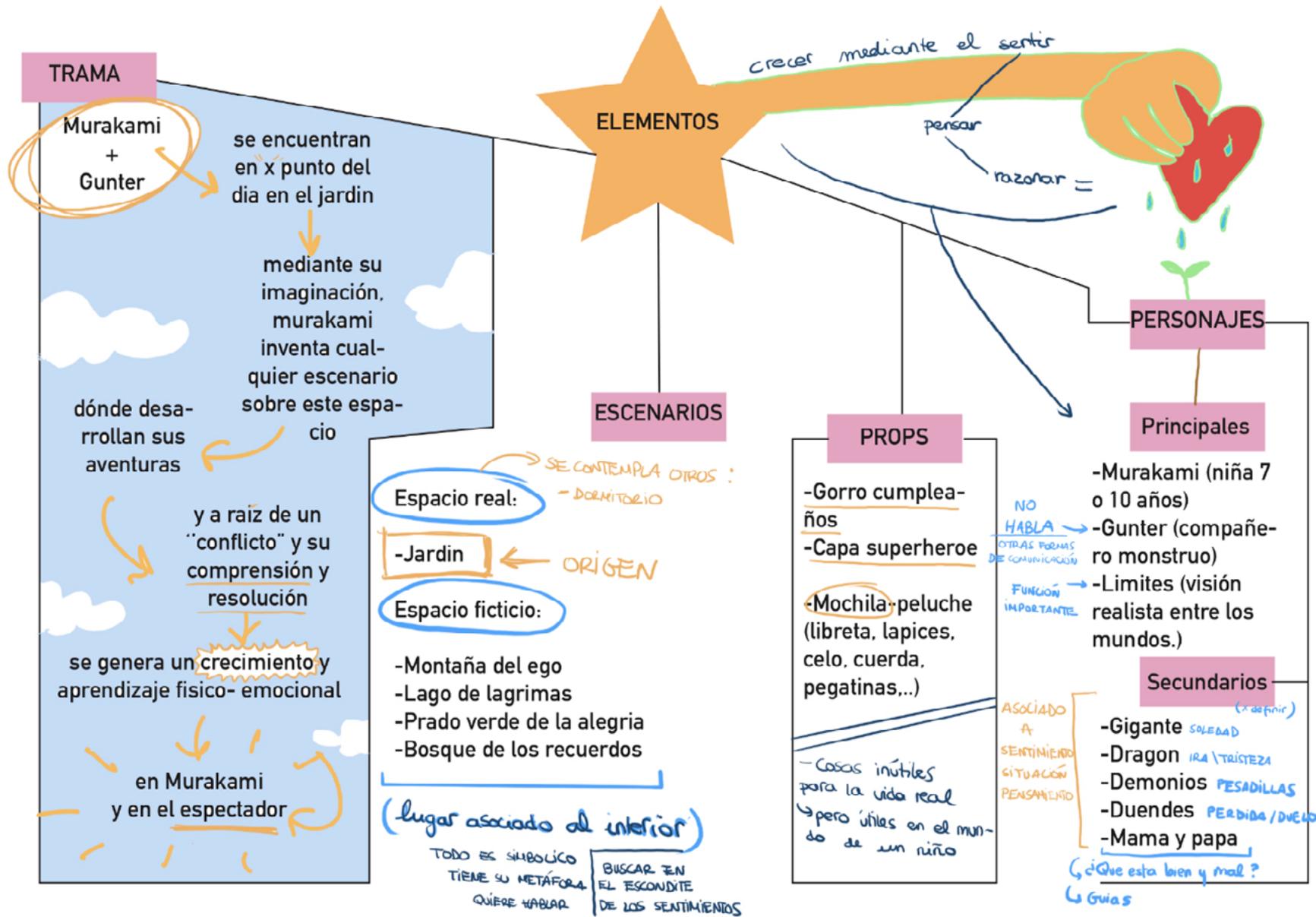




# Índice

<b>Mapa conceptual .....</b>	<b>10</b>	<b>Escenas.....</b>	<b>56</b>
<b>Briefing.....</b>	<b>12</b>	<b>Murakami y Gunter .....</b>	<b>58</b>
<b>Documentación.....</b>	<b>14</b>	<b>Rialto y Murakami.....</b>	<b>62</b>
<b>Personajes.....</b>	<b>16</b>	<b>El recuerdo nunca muere.....</b>	<b>66</b>
<b>Murakami.....</b>	<b>18</b>	<b>Cuando el bosque se enciende .....</b>	<b>70</b>
<b>Gunter .....</b>	<b>20</b>	<b>Explorando el jardín .....</b>	<b>72</b>
<b>Rialto .....</b>	<b>22</b>	<b>El efecto mariposa.....</b>	<b>74</b>
<b>Props .....</b>	<b>24</b>	<b>Conclusiones .....</b>	<b>76</b>
<b>Mochila Perro .....</b>	<b>26</b>		
<b>Gorro de Cumpleaños .....</b>	<b>28</b>		
<b>Capa de héroe .....</b>	<b>29</b>		
<b>Backgrounds.....</b>	<b>30</b>		
<b>El Jardín.....</b>	<b>32</b>		
<b>El Lago de lagrimas .....</b>	<b>38</b>		
<b>El Bosque de los recuerdos .....</b>	<b>42</b>		
<b>La Montaña del ego.....</b>	<b>48</b>		
<b>El pasillo.....</b>	<b>54</b>		





¿Que pasa cuando Mamá y Papá no entienden por que lloro con tanta facilidad, o cuando me enfado por que no puedo salir tanto como el resto de niños por vivir a 20 kilómetros de la ciudad?. ¿Que sucede cuando siento miedo de empezar las clases, o en el momento en que grito de alegría sin motivo?. ¿Por que Mamá y Papá se enemistan entre ellos cuando también nos peleamos mi hermana y yo?. Hay tantísimas cosas que explotan en mi cabeza y que no consigo descifrar, que siento que este mundo pesa mucho para mi.

Por esto y por muchísimas cosas más, cada vez que puedo cojo mi mochila y me voy a explorar el jardín en busca de respuestas. Ras-treo cada rincón del césped, hurgo en el barro, construyo montañas con las piedras más grandes, buceo en la piscina y me escondo entre los arboles.

# ME LLAMO MURAKAMI



# Y SOY PEQUEÑITA

Desde que recuerdo, cada vez que viajo a mi parque personal, me encuentro con mis mágicos amigos, Gunter, una especie de peluche gigante y Rialto, un gusano viscoso, pero también más grande que yo. Digo mágicos porque parece que nadie más los puede ver.

Un pequeño secreto que escondo es que sin saber como, mi tamaño disminuye y el jardín de mi casa se transforma, es ahí cuando consigo encontrar a mis compañeros, y cada vez alguno de ellos me guía en una excursión.

Estos pequeños pero enormes viajes suelen estar relacionados con mi estado de ánimo y algo reflejados metafóricamente con lo que me haya sucedido durante el día. Muchas veces me ayuda a encontrar respuestas y poco a poco siento que crezco, hasta que un día ya no pueda volver a ser pequeña.



En este bloque he expuesto un resumen de la recopilación de imágenes depositadas en los diversos *moodboards* que he construido para cada aspecto de la serie de animación. El resultado de una herramienta a modo de referencia e inspiración.







PERSONAJES



Murakami es una niña de 7 años de edad, con una estatura de 1,30 centímetros, Murakami de piel blanca y pelo negro, corto y en punta, viste con una camiseta de manga corta roja, con una flor blanca estampada, que representa la pureza y es símbolo de luz y caminos que están por llegar. Debajo de esta, cubre sus piernas con unos pantalones cortos azules que combinan con sus leotardos amarillos de rayas. Por último calza unas grandes botas marrones de montaña para proteger sus pies durante sus aventuras.



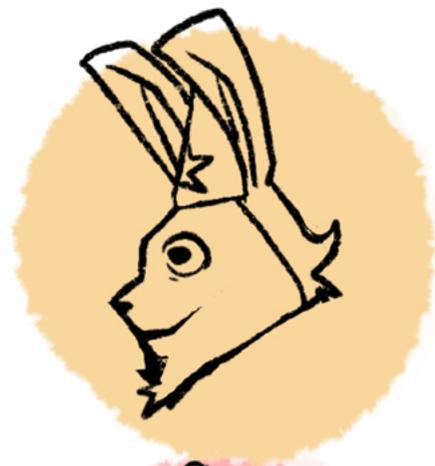
Con una personalidad sensible y vulnerable frente al resto de personas que la rodean, la pequeña Murakami, carismática, amable y cariñosa, intenta ayudar a todo el mundo y nunca deja que una mosca se ahogue si ella puede evitarlo.





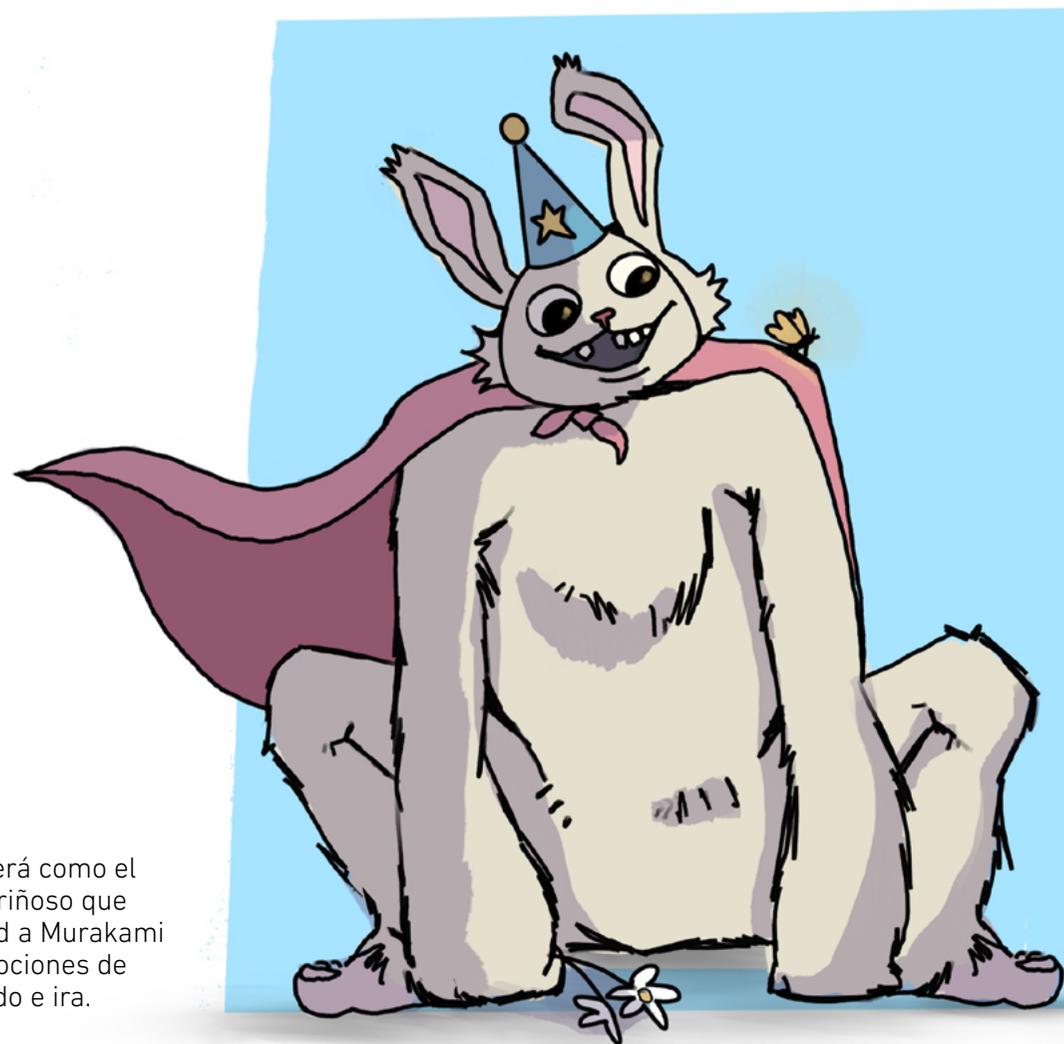
Murakami siente que algunas palabras, o incluso comentarios, se presentan delante suyo con tal inmensidad que ella se vuelve insignificante.



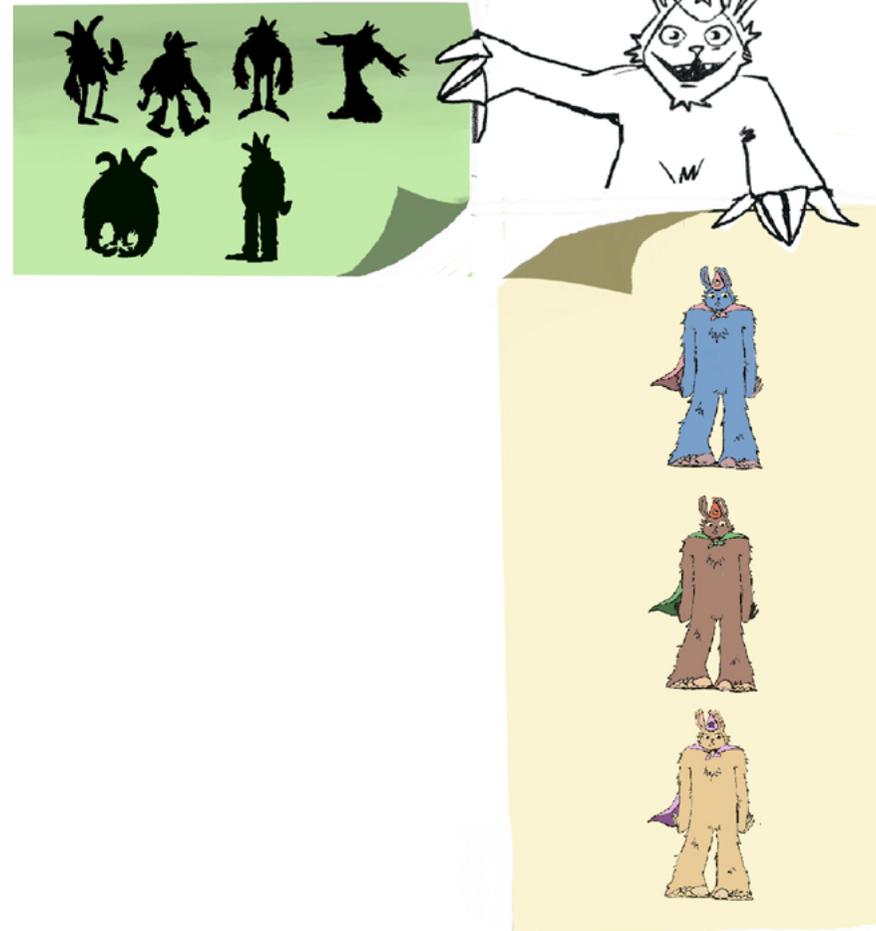


Gunter siempre se verá como el amigo empático y cariñoso que transmitirá seguridad a Murakami y se le asociarán emociones de tristeza, alegría, miedo e ira.

Gunter es un conejo de peluche de casi 2 metros de alto. Se caracteriza por sus rasgos de yeti, que van desde su forma corporea hasta sus enormes y humanos pies, pero teniendo en cuenta las zarpas de sus manos que más bien imitan a las del perezoso. De pelaje beige, luce una ondeante capa rosa a modo de héroe y un gorro de cumpleaños de cartón color azul. Los dos compañeros imaginarios de Murakami presentan el curioso rasgo de ser mudos enseñando un tipo de comunicación distinta a través de la expresión corporal y los gestos.



Gunter significa el sitio donde desearias estar cuando todo se vuelve desagradable. Un lugar al que abrazar, un lugar que conforma paz. Y digo lugar porque Gunter existe unicamente en el espacio más creativo del cerebro de Murakami.

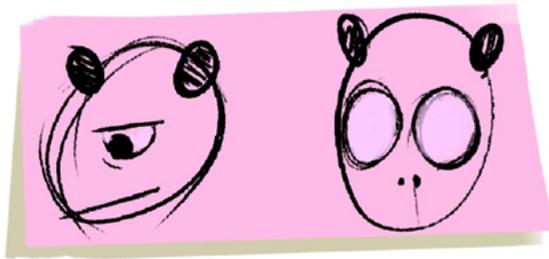
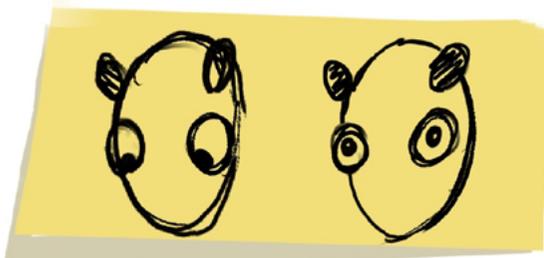




Rialto, un gusano pegajoso de variable tamaño, empezó siendo una figura fantasmal. La idea era que su cuerpo mutara para que su forma se adhiriera a cualquier espacio, pero terminó mostrándose como una lombriz morada, permitiendo lucir la longitud de su cuerpo.



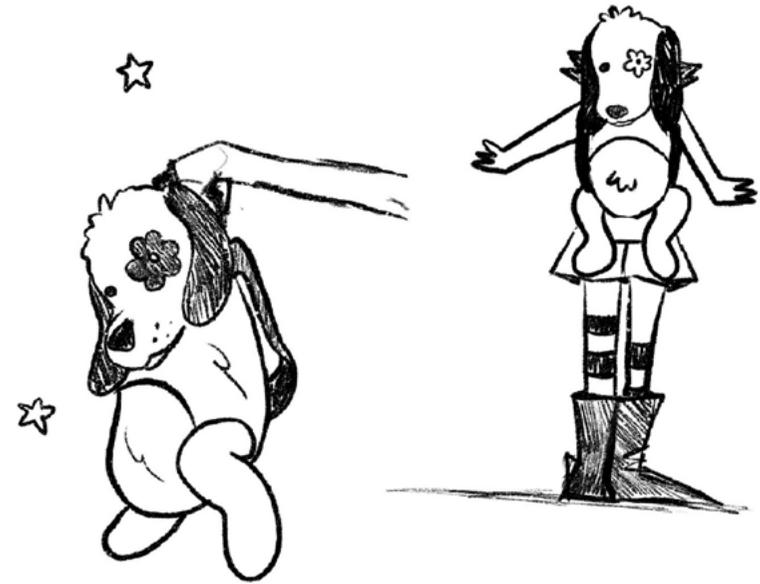
Rialto pretende aludir a la parte más cruda de la realidad. Con una actitud más seria, ejerce de guía en emociones como el asco, el miedo y la sorpresa. Su aspecto también recuerda a una serpiente, con el propósito de enrollarse sobre Murakami hasta asfixiar.



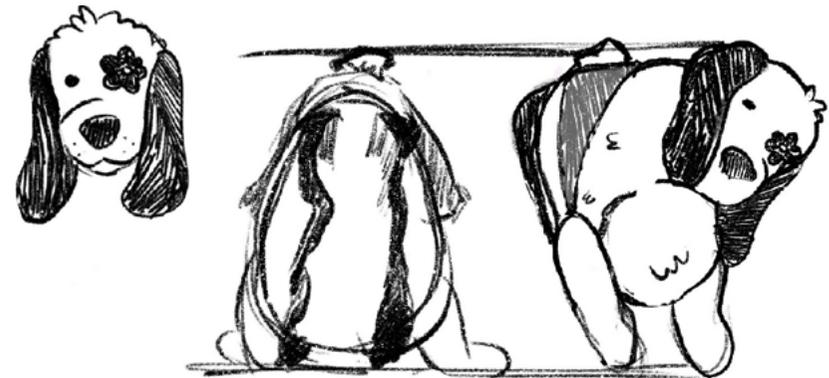




PROPS



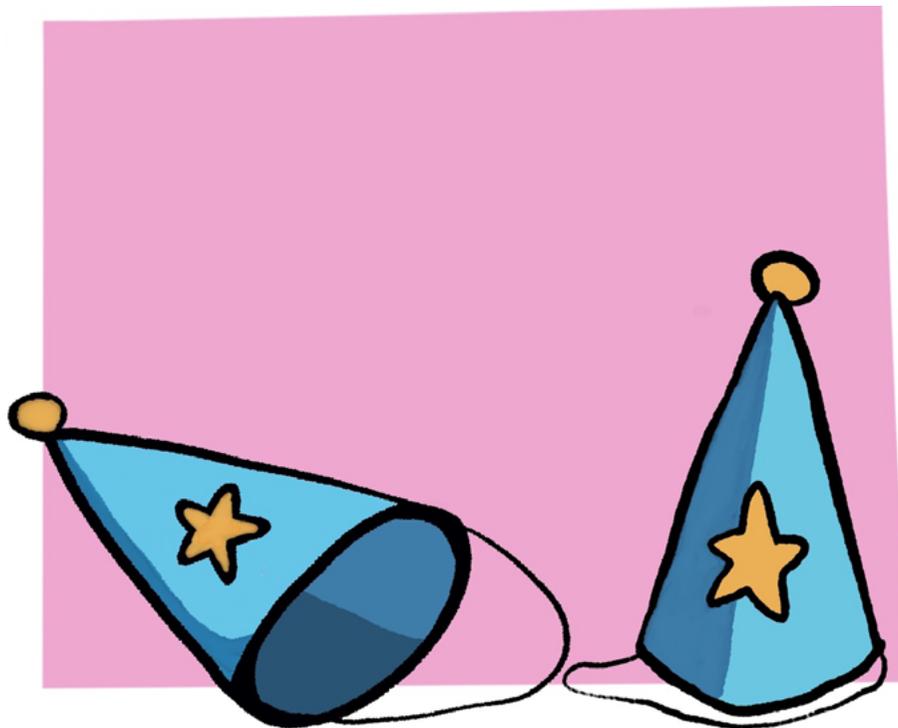
La divertida Mochila Perro es el accesorio que acompaña a Murakami, luciendo como un peluche, cumple la función de transportar herramientas básicas para un niño; lapices, cinta adhesiva, tijeras, cuerda, libretas y otras tantas que considere importantes en su aventura.



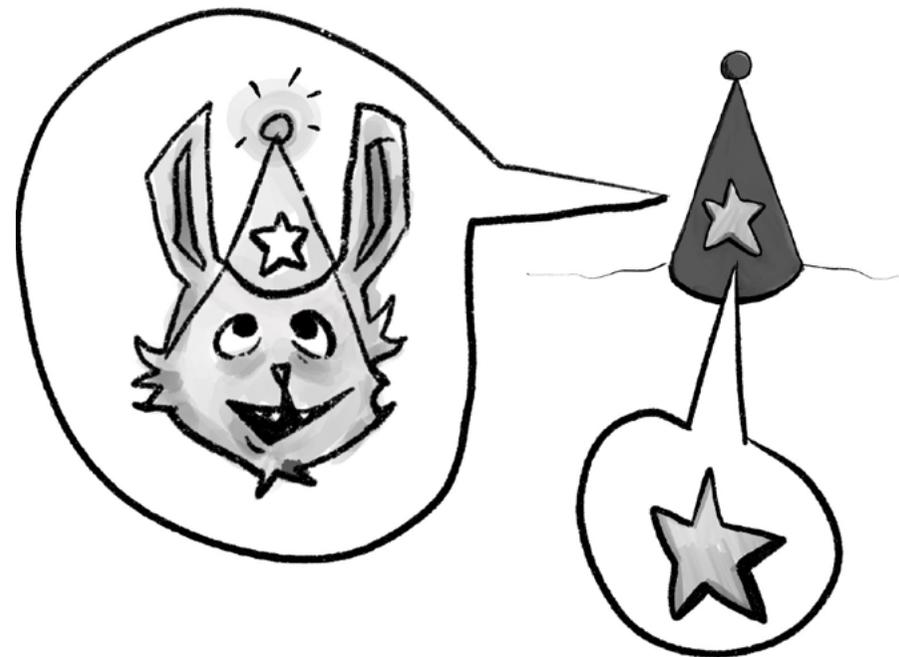


La bolsa luce un color beige parecido a Gunter, con manchas negras en orejas, ojos, asas y abdomen, Tiene un aspecto y tacto peludo, esta mochila ha sido escogida por su significado en la realidad. Y es que este complemento ha sido el peluche que ha acompañado mis noches desde que tengo 3 años.



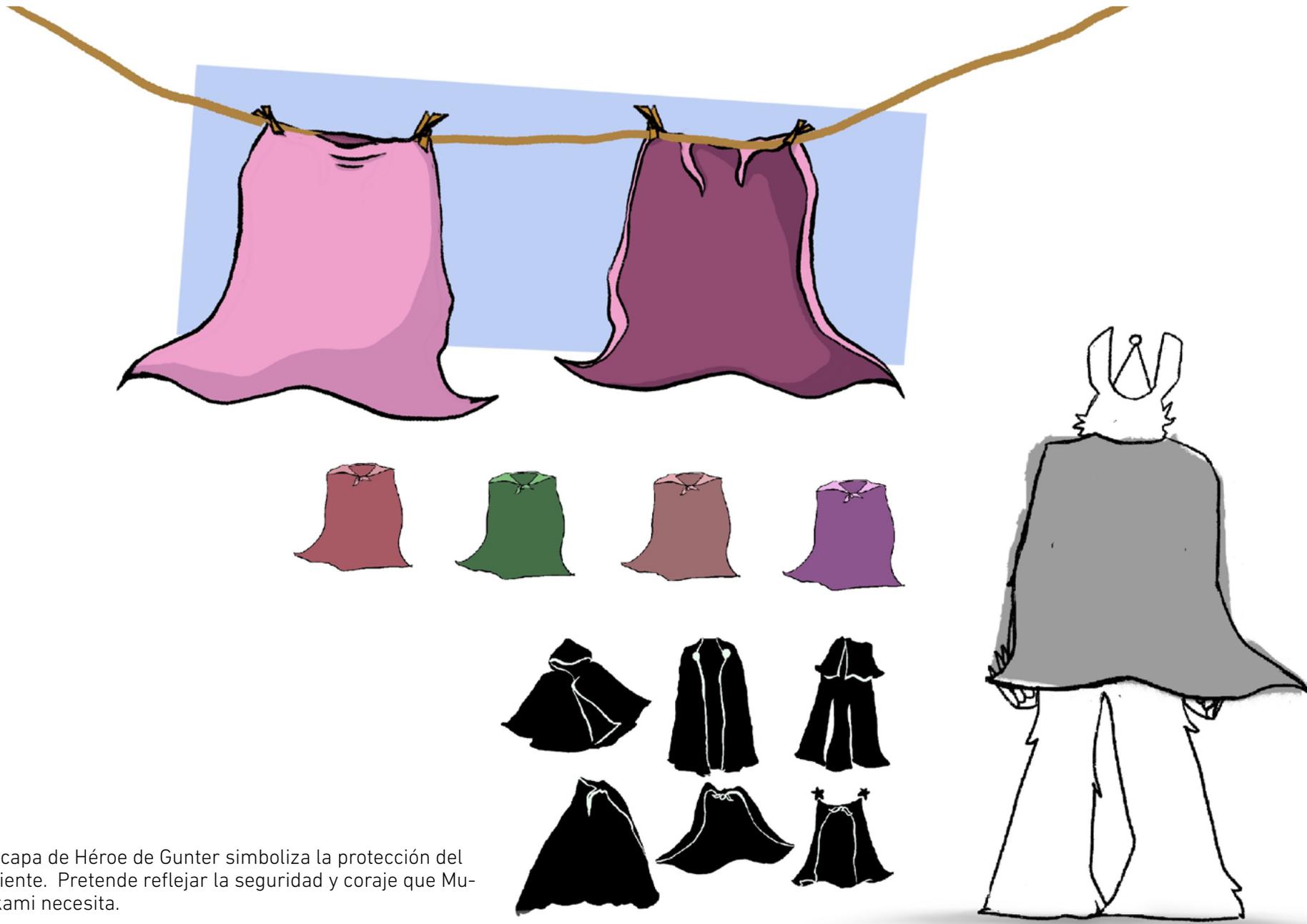


El gorro de Cumpleaños de Gunter representa el entusiasmo de la protagonista por la festividad de los aniversarios. Significan una excusa para reunir a todos sus seres queridos en una fiesta donde se le permite ser prioridad.



La estrella que luce en su centro es simbolo de luz que guia el camino de Murakami, el alo de esperanza y el deseo por cumplirse.





La capa de Héroe de Gunter simboliza la protección del valiente. Pretende reflejar la seguridad y coraje que Murakami necesita.





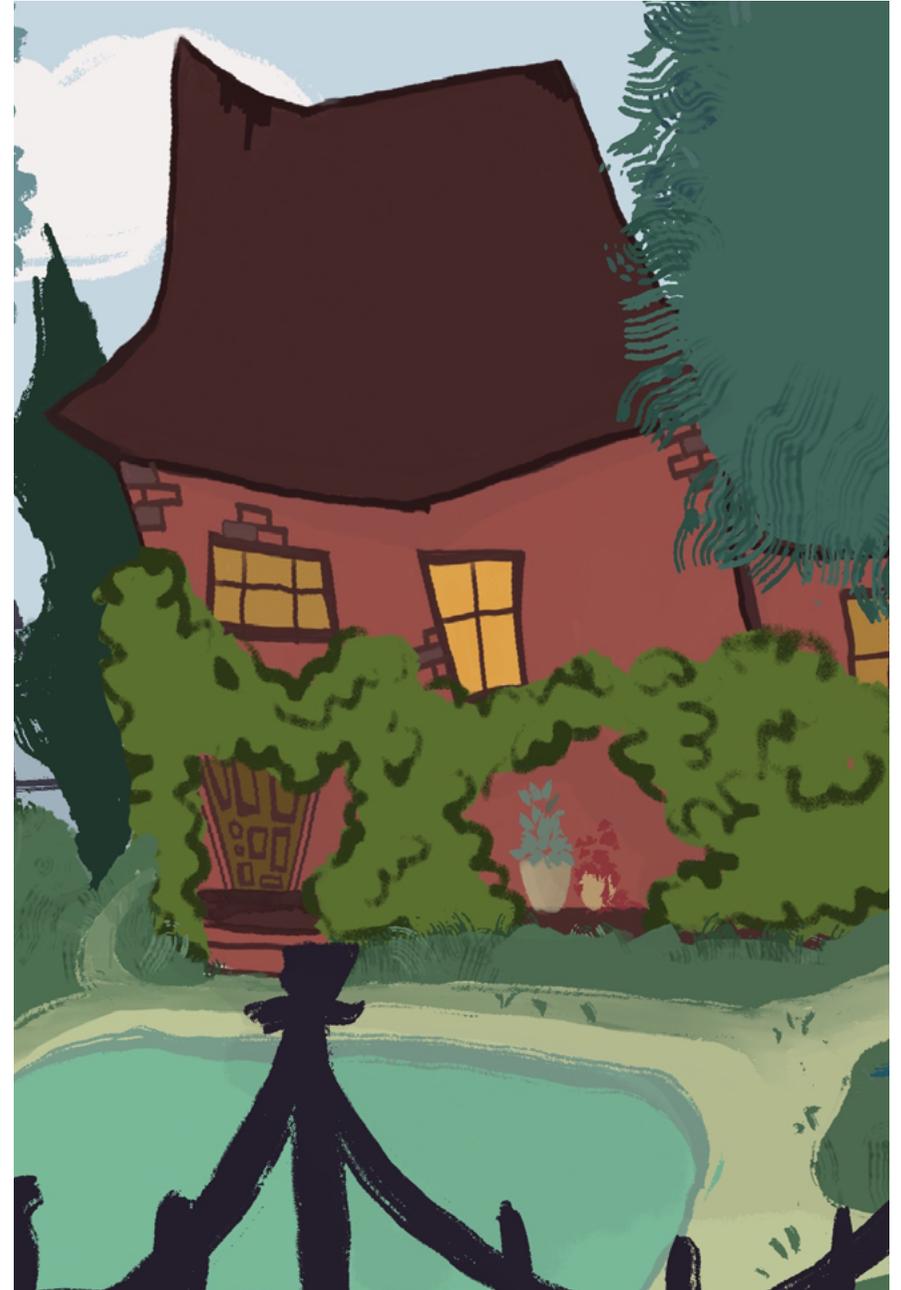
**BACKGROUND**

El jardín es el escenario principal, dónde se originan las hazañas de Murakami.

Aquí se representa una imagen que pretende ser fiel, desde un punto de vista ilustrativo, a la realidad.

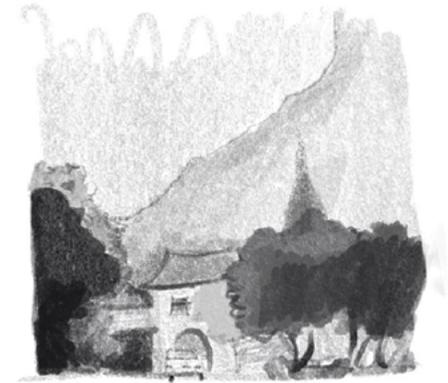
Se describe como un decorado verdoso donde abunda una multitud de vegetación que sugiere una metáfora de vida, alegría y paz. Sobre este terreno se instala una roja e intencionadamente torcida casa de campo. En ella se aloja la protagonista junto a sus padres y hermana, así como una diversa multitud de animales.

Se describe como un decorado verdoso donde abunda una multitud de vegetación que sugiere una metáfora de vida, alegría y paz. Sobre este terreno se instala una roja e intencionadamente torcida casa de campo. En ella se aloja la protagonista junto a sus padres y hermana, así como una diversa multitud de animales.





En este espacio se muestran los primeros bocetos, de estética más realista, sobre lo que conformaría el jardín en su totalidad.



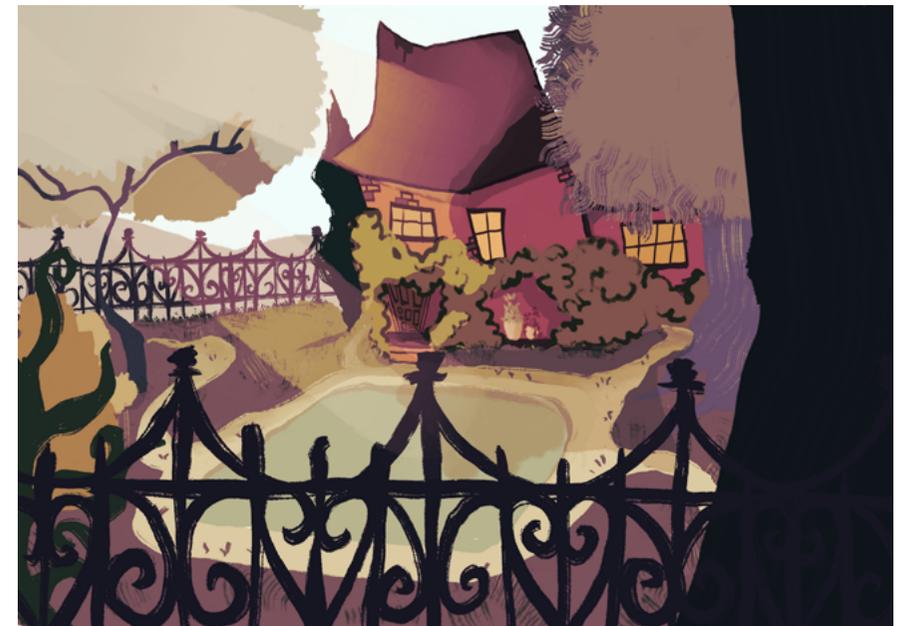


Una vez conformada la grisalla del espacio así como su evolución, se muestran cuatro paletas cromáticas que intentan acercarse al estilo del ambiente. Aunque tal vez demasiado saturadas, pretendían encaminarse a un terreno propio de *Cartoon Networks*, exagerando sus gamas. Finalmente la opción más viable fue la visualizada anteriormente, ya que sus colores resultan más fieles a la realidad.





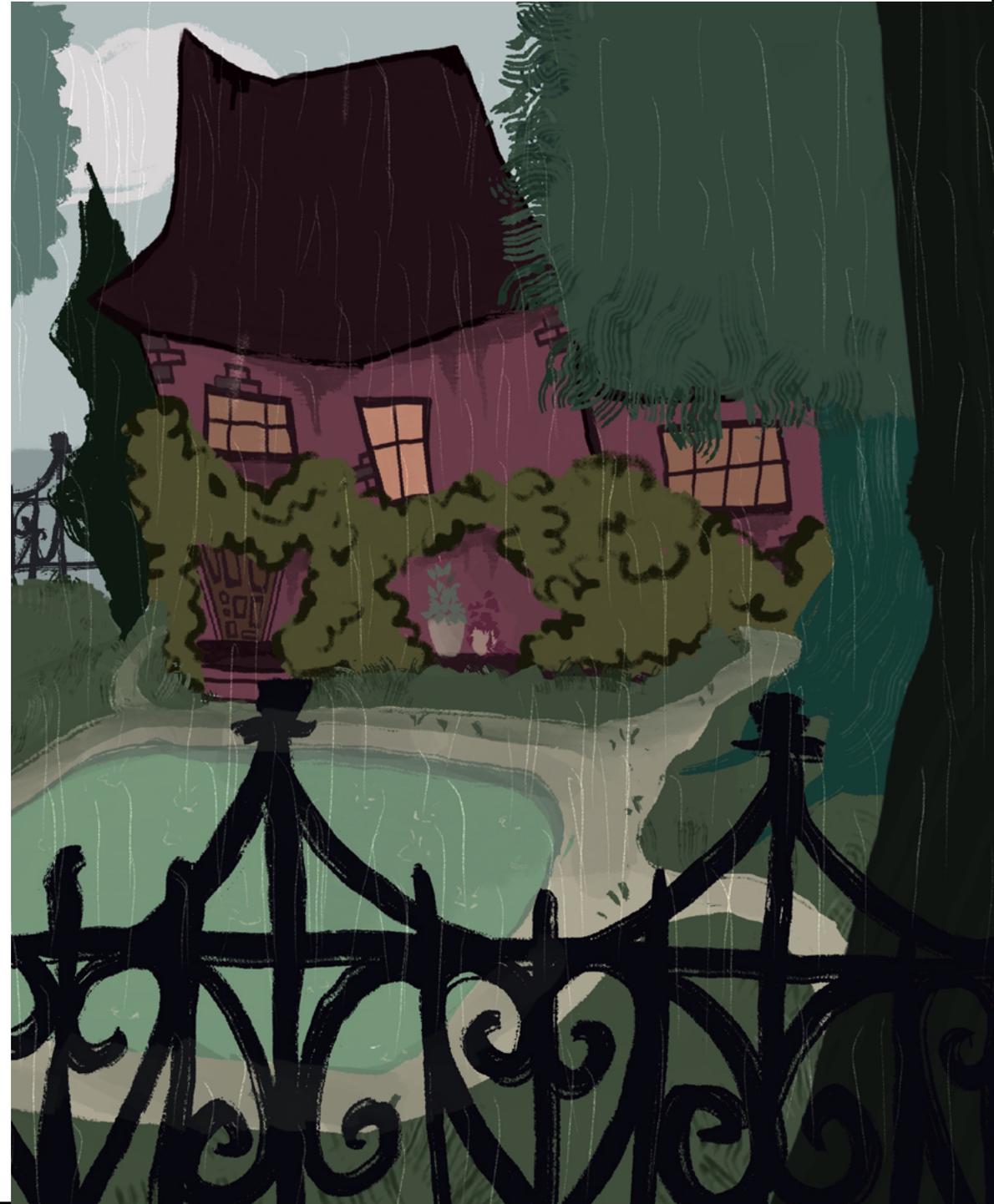
La representación del amanecer con un tono de calidez que pretende aludir a algo más nostálgico.



El objetivo de conformar una atmósfera nocturna desde una perspectiva más siniestra o macabra por los verdes, aunque con intención de presentar la noche como un entorno de terror para los niños.

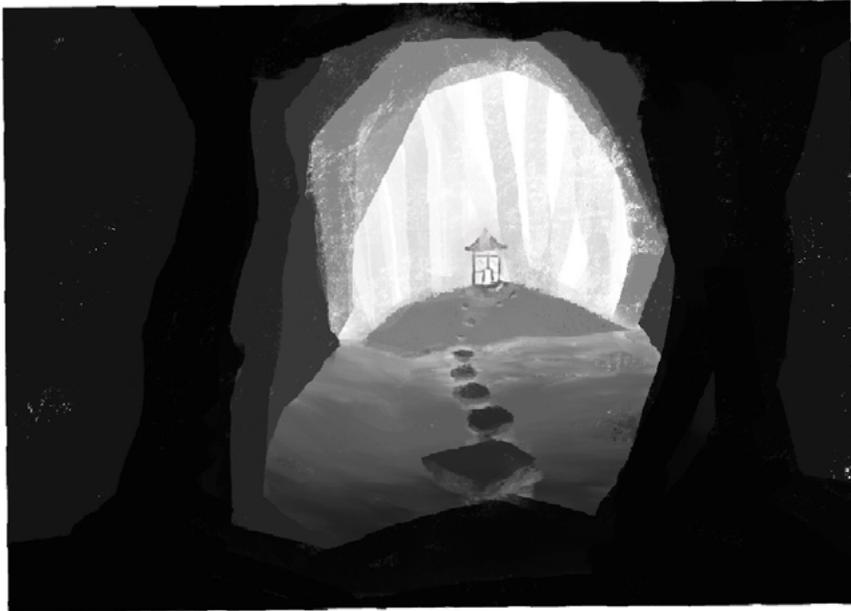
La lluvia evidencia la imposibilidad de salir a jugar, la pena y frustración ante situaciones que a veces resultan indescifrables. Algunas veces Murakami no concibe la posibilidad de entender sus sentimientos, prefiere evadirse y pasarlos por alto. Esto encarnaría su decisión.

<https://www.instagram.com/p/CsY-Wc0PcT5/>  
(un clip animado de la lluvia)



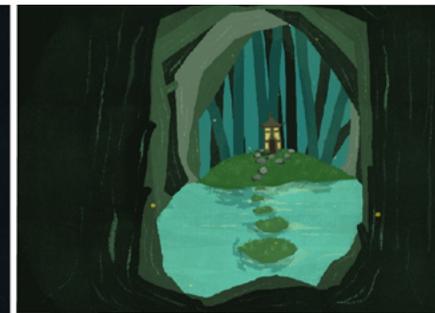
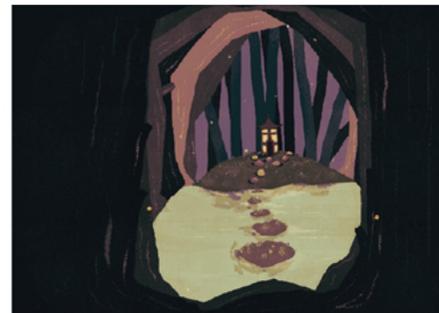
El lago de las lagrimas supone el espacio donde se construyen y aglomeran las penas e incluso miedos.



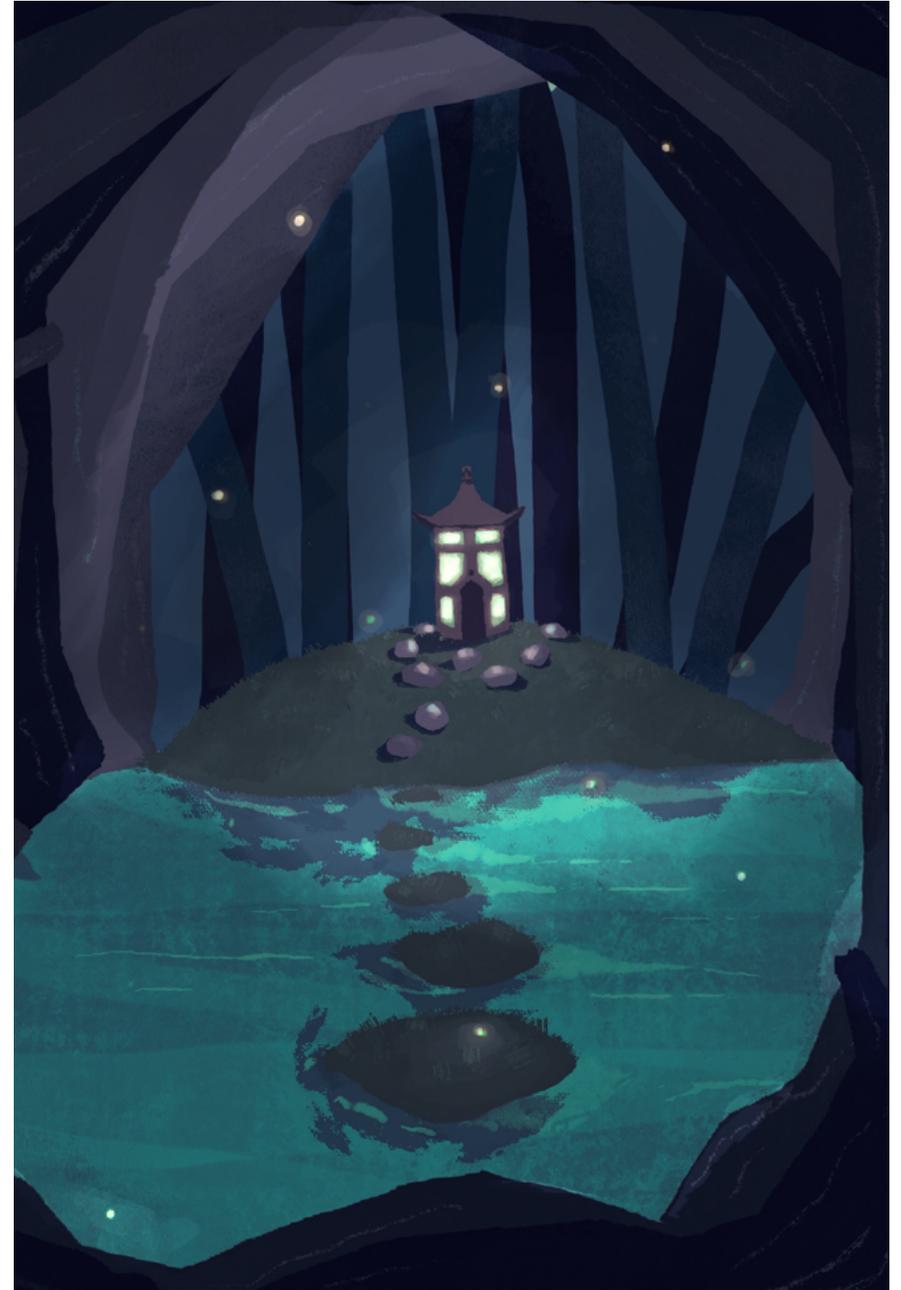


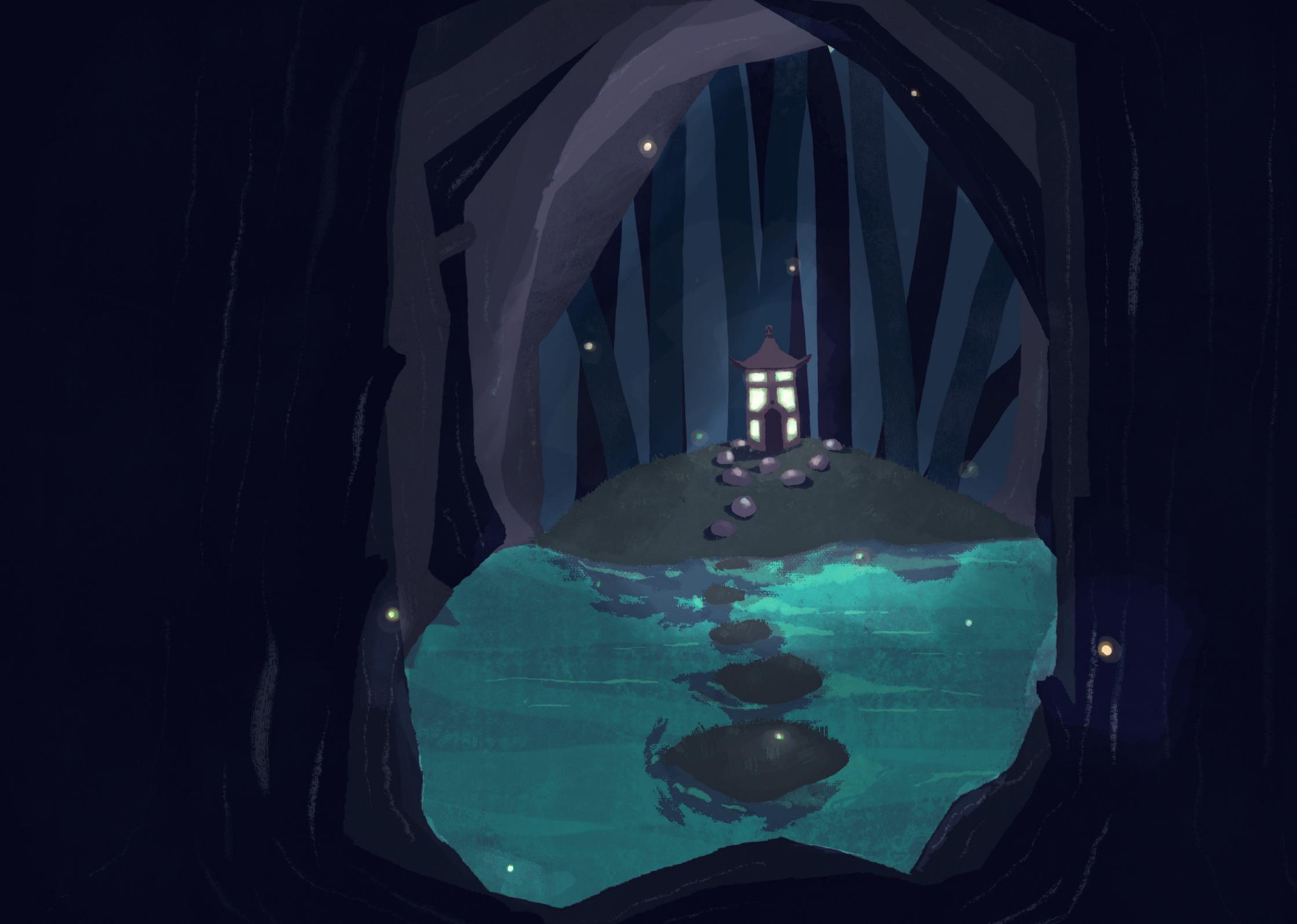
Resultó el escenario que menos problemas trajo desde el principio, sencillo y con una idea fija en lo que resulta ser una multitud de arboles que parecen representar un túnel.

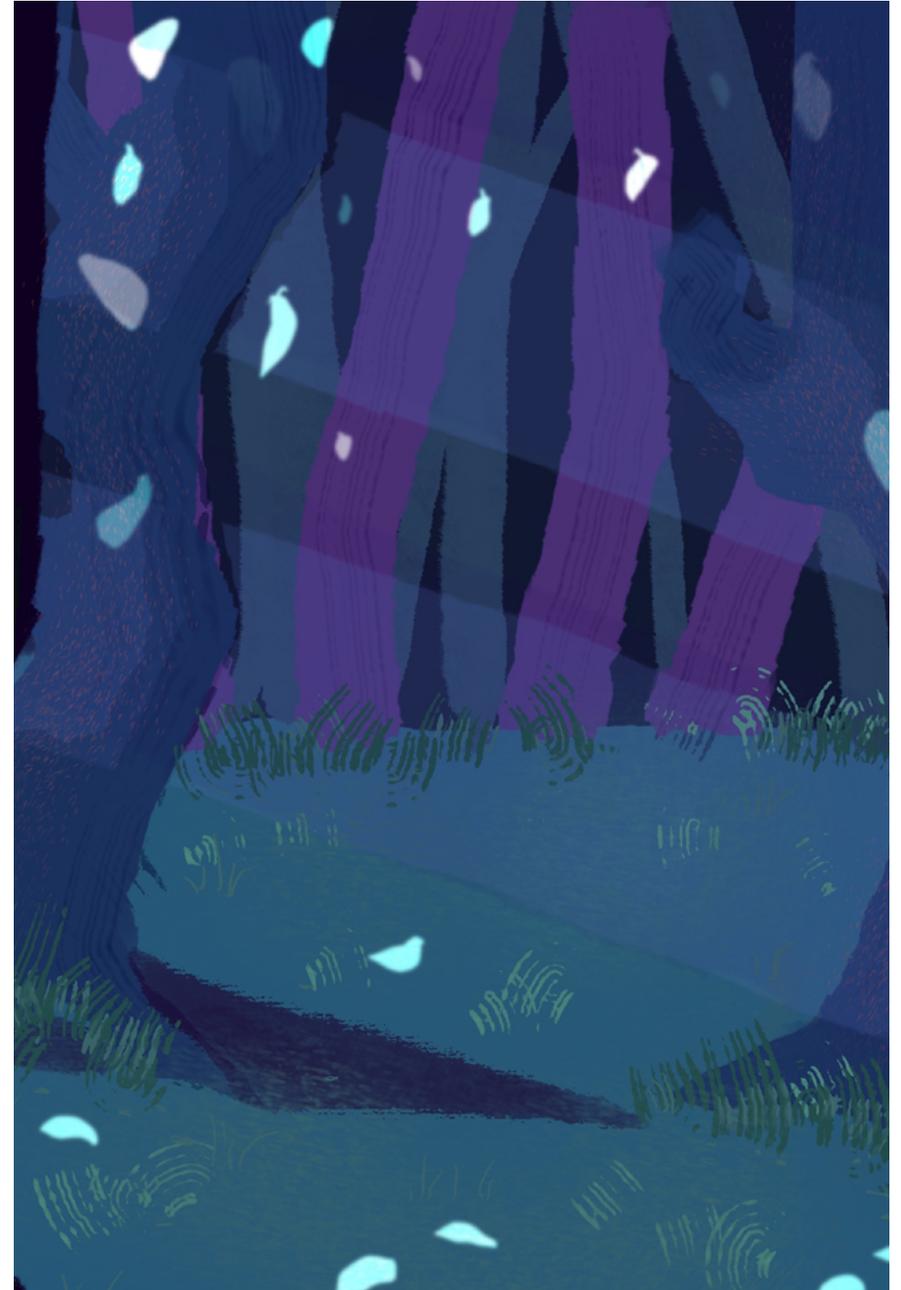
Dentro de este corredor, sobre el agua, un camino de frondosos fragmentos de tierra. Se marca la dirección hasta una especie de isla que sostiene una caseta de metal y cristal que alumbra este paso casi en su totalidad.



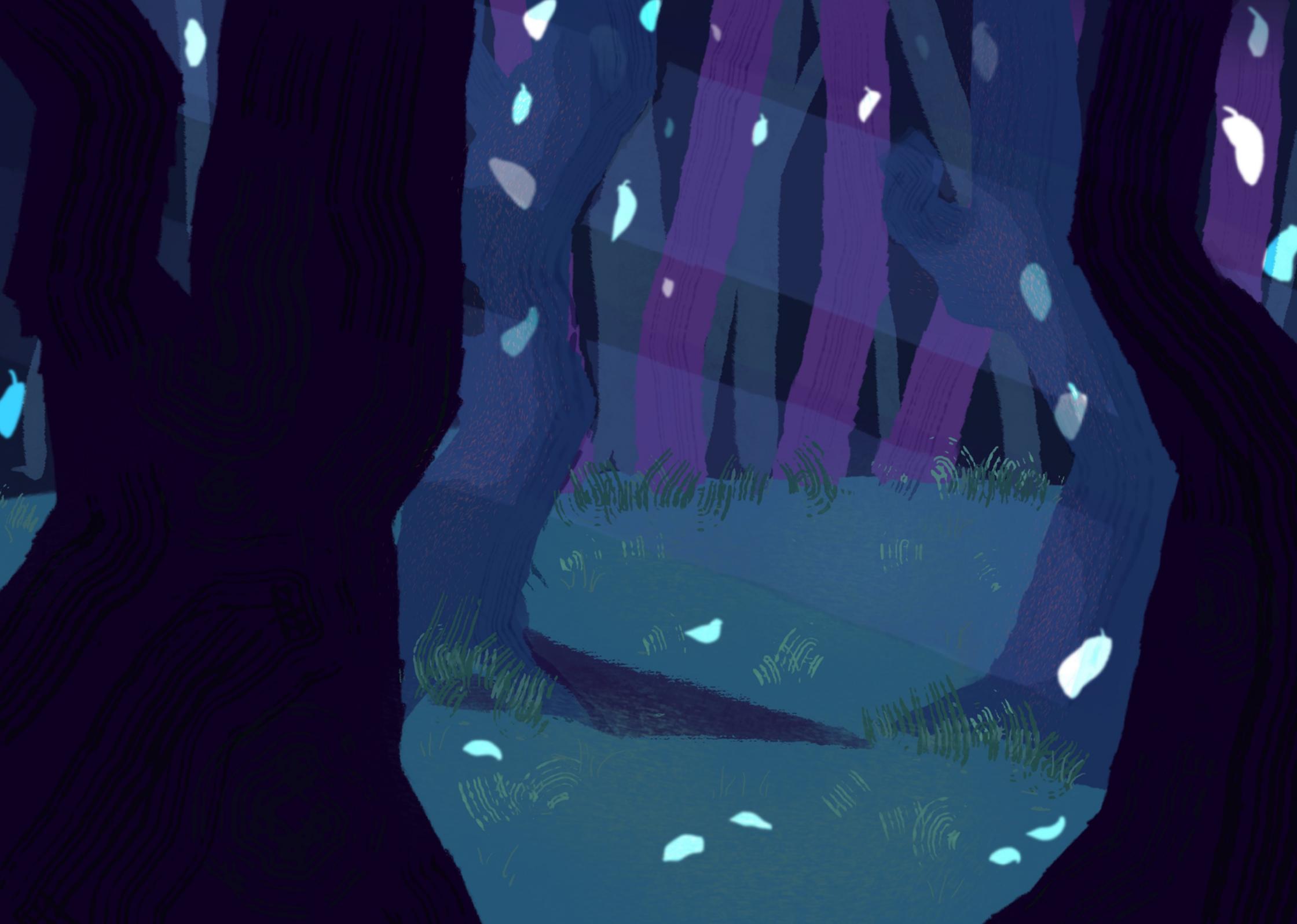
¿Que se encuentra en su interior? La estructura de aspecto oriental al final del camino guarda, desde un sentido más bien poético, la paz sobre la tristeza, sobre el acto de arrancar a llorar. Pero desde un punto físico, almacena un amuleto mágico sin forma establecida. Este amuleto se crea a raíz de comprender y asimilar esta pena de la que hablamos, y su forma se construye según la manera de comprenderse.

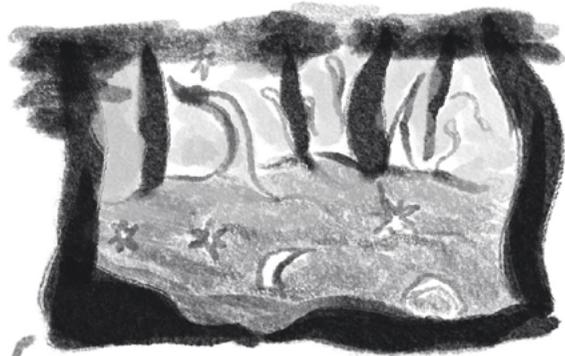




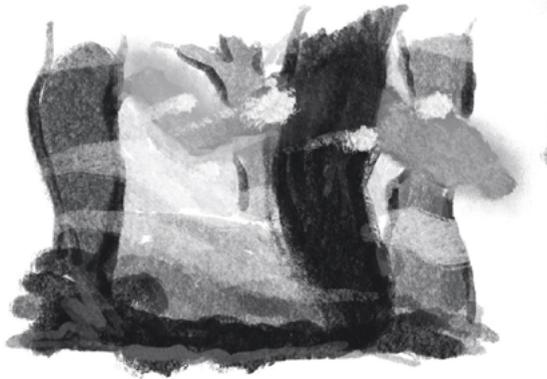


El bosque de los recuerdos tiene su afinidad con la mente. Se refleja como un laberinto , en el que en ocasiones Murakami se pierde. Cada árbol significa un pensamiento o reminiscencia, cuanto más grande y viejo, más tiempo tiene dicho recuerdo. Las hojas que lo arrojan desprenden una luz, embriagando de magia el ambiente.



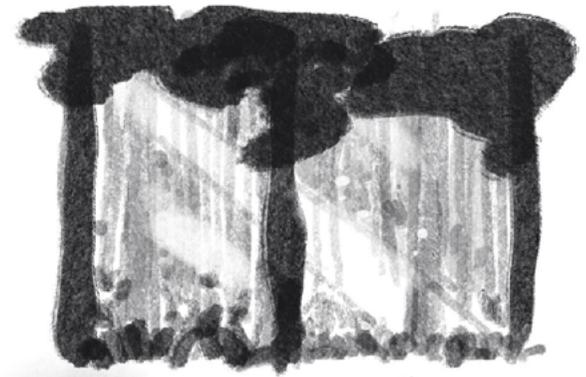


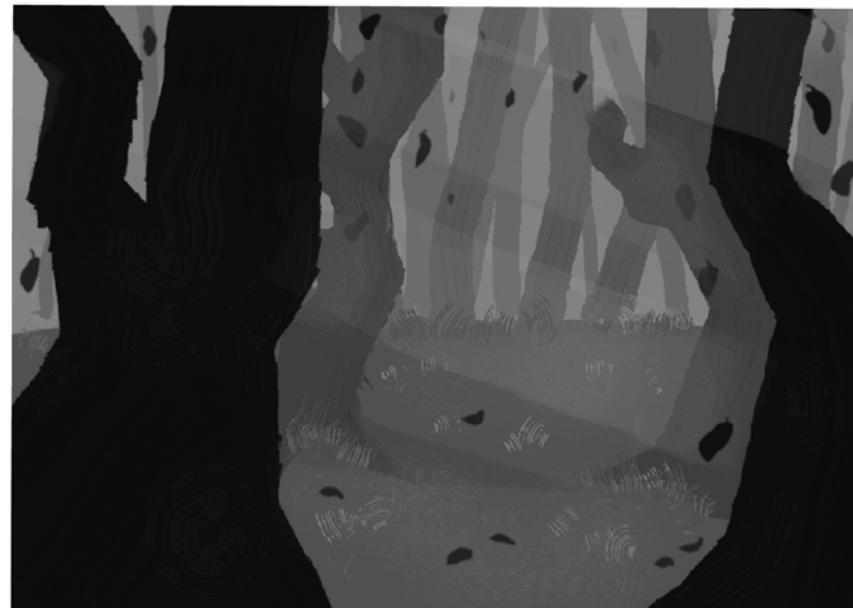
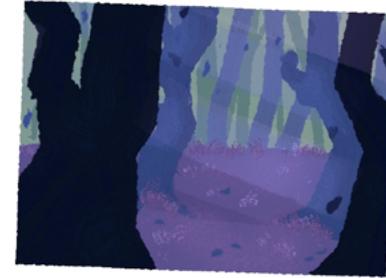
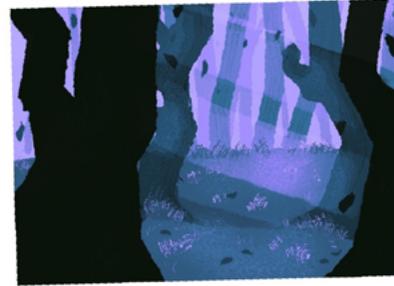
Como recuerdos  
abstractos



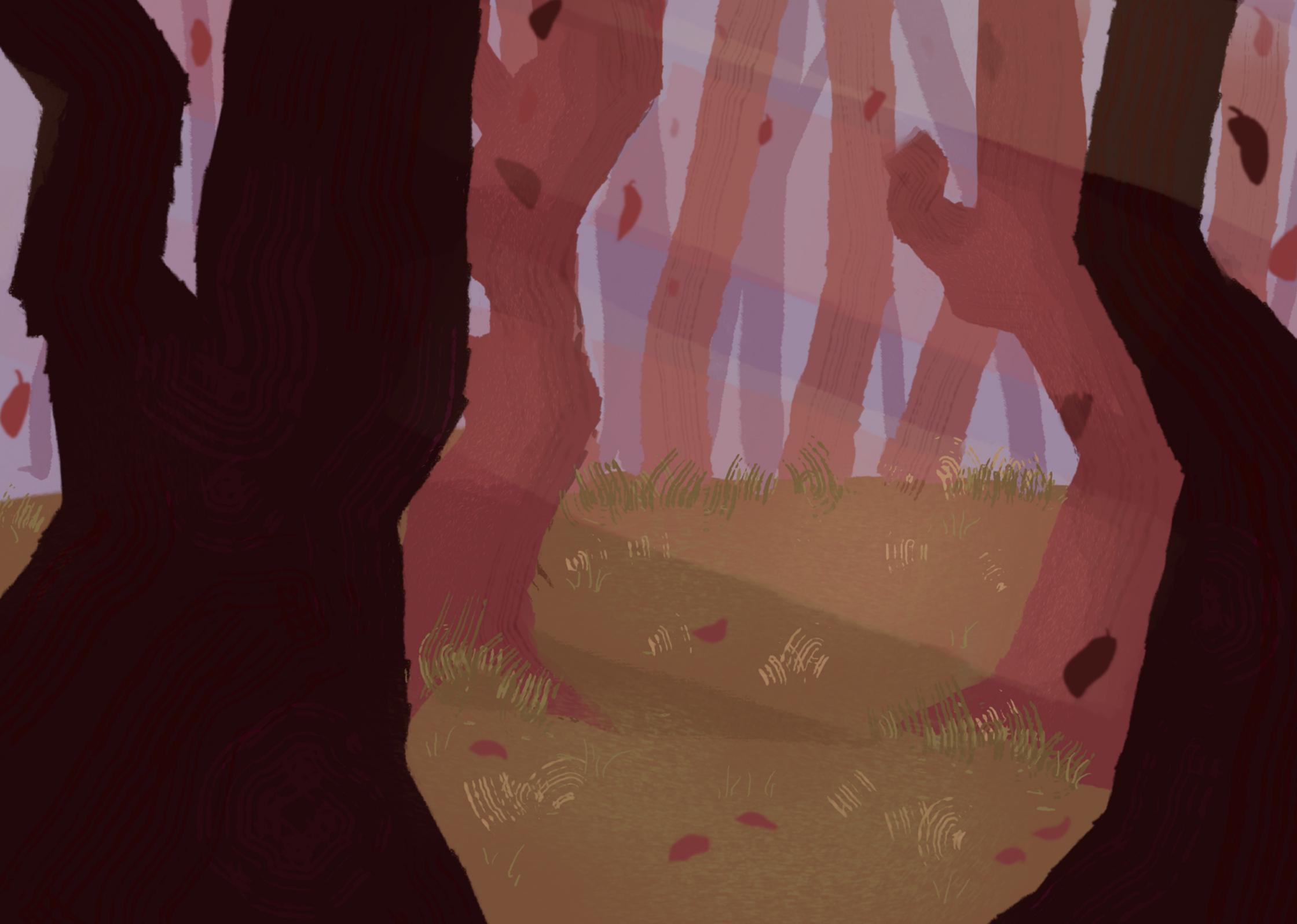
Como animales  
gigantes

Algunas veces, de este bosque surgen seres gigantes que destruyen los arboles cuando pierden el control, pero otras tantas, el espacio esta totalmente tranquilo.



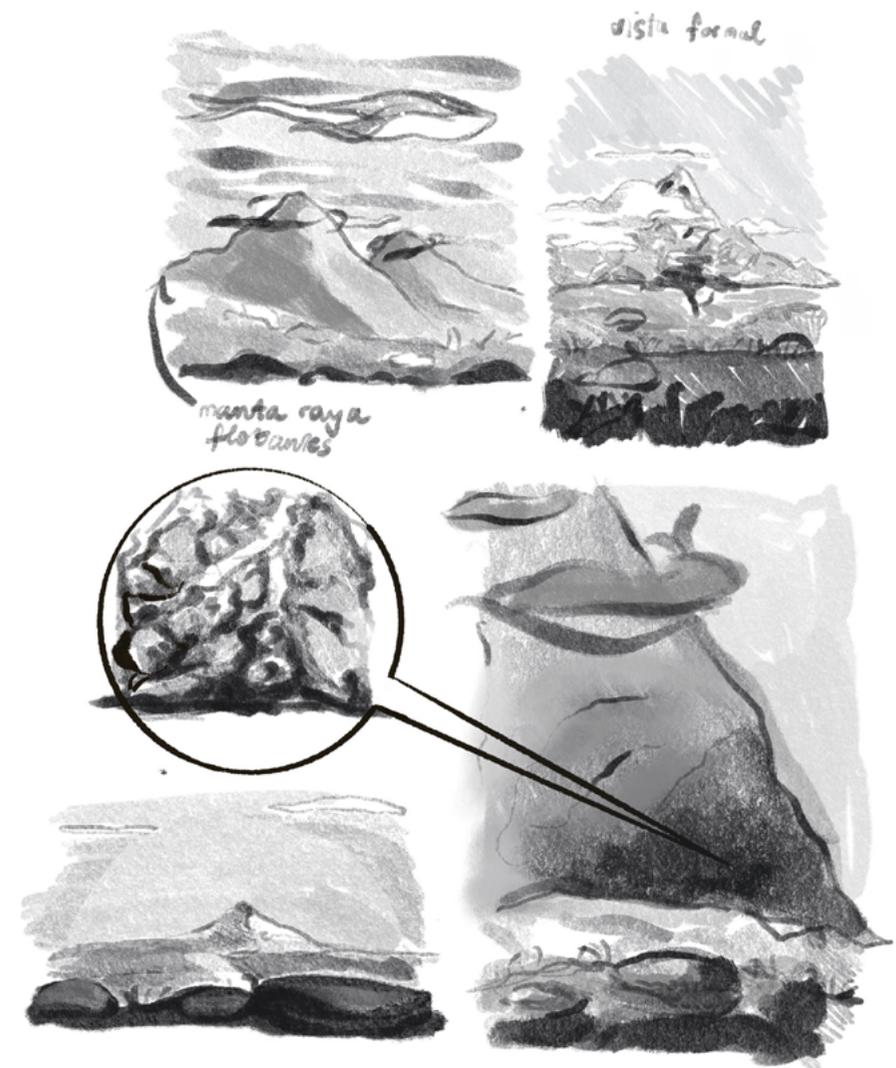


De este arbolado de recuerdos también nacen formas abstractas que aluden a la confusión de la memoria.



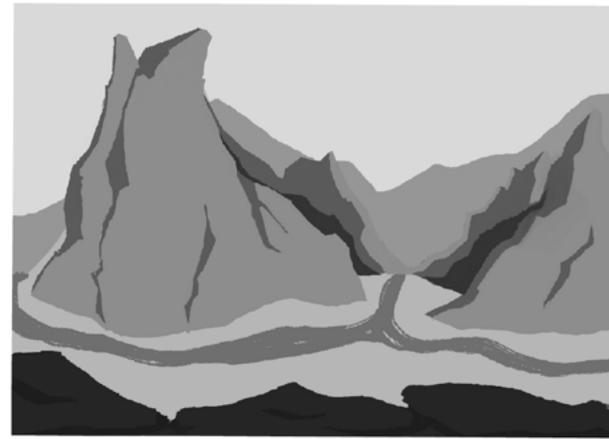
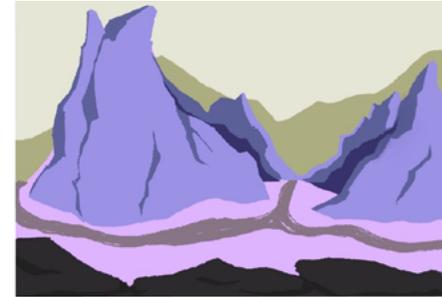


Finalmente se conformó una gran montaña en serie con otras de aspecto inferior, reflejando esta como el origen del problema principal. ¿Como derrotar al ego sin pensar que eso supone destruirse a uno mismo?. En la cima de esta se pretendía exponer unas manta raya flotando a su alrededor, sugiriendo un sentimiento de terror en su punto más alto. Esta idea se descartó, la cumbre se valía por si sola para enseñar lo que supone la confrontación ante el reconocimiento de un "error".

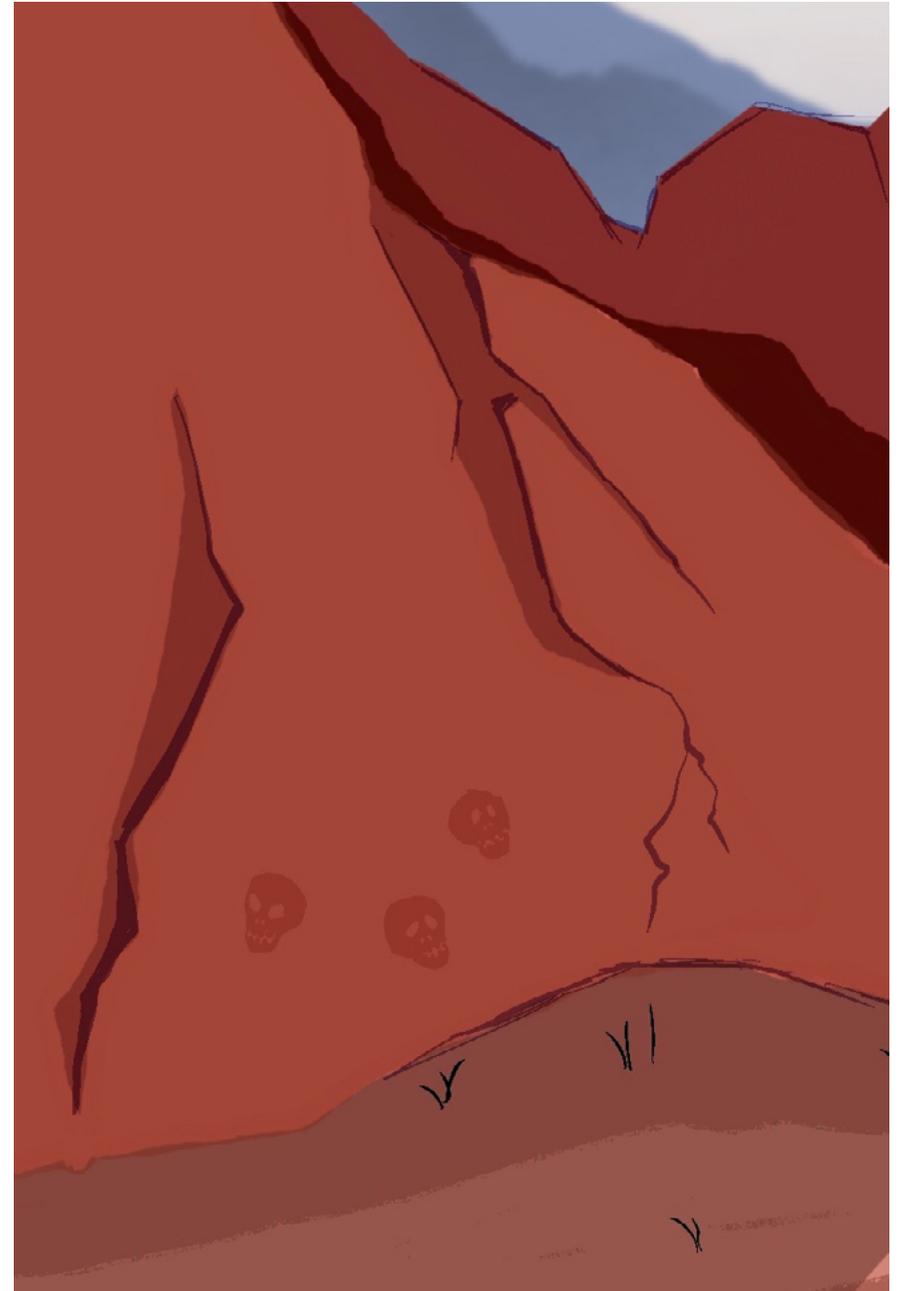


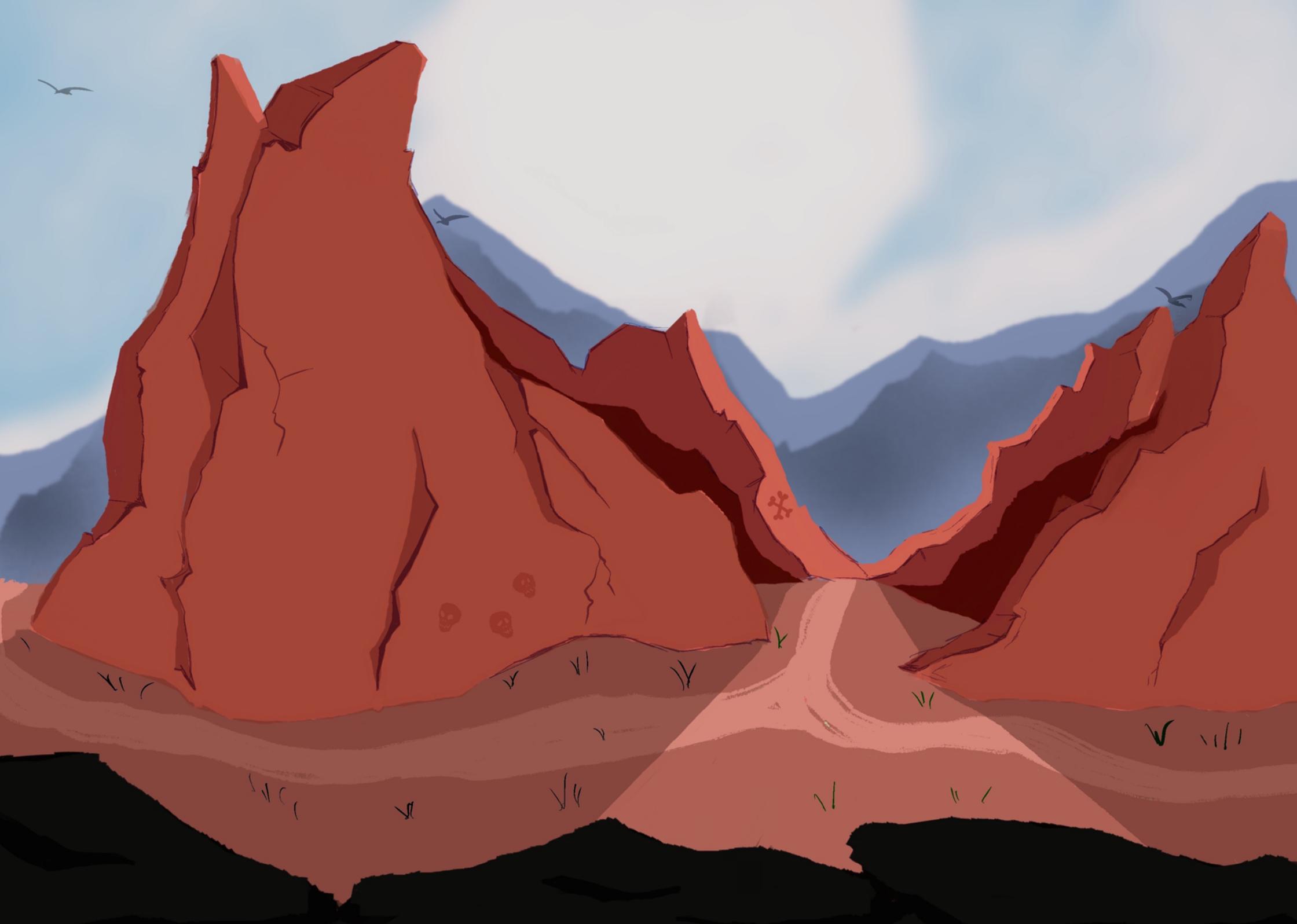
La montaña del ego es un planteamiento divertido para categorizar las emociones de la ira o el asco, que en realidad esconden miedo. Su ejecución no resultó tan divertida. La construcción de un lugar terroso, algo desértico y queriendo aludir a la soledad del individuo tras el ego, resultó compleja.

Desde un planteamiento visual más pictórico la imagen de este lugar se transformó en algo de aspecto más sintético, intentando seguir la línea del resto de diseños.



Algunos detalles, como las pinturas rupestres de las paredes de la montaña quieren revelar aspectos simbólicos acerca de la muerte, la perdición, el abismo y sobretodo infundir miedo sobre lo que supone adentrarse en estos espacios.





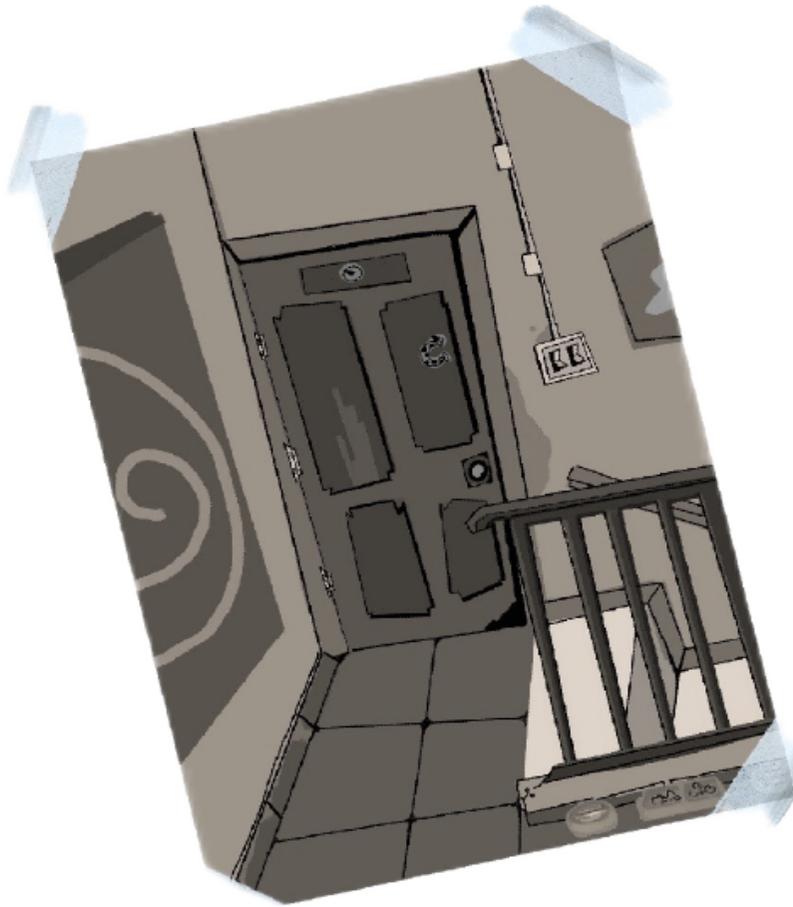
La necesidad de representar la noche evocando lo lúgubre, desde un aspecto de verdes en contraste con morados.



Planteando otras perspectivas y aspectos de la montaña dentro de un espacio parecido y cambiando gamas cromáticas.







Este sencillo escenario tanteaba la necesidad de mostrar un pequeño espacio del interior, con intención de averiguar el inicio de cada aventura, antes de salir al exterior del jardín.

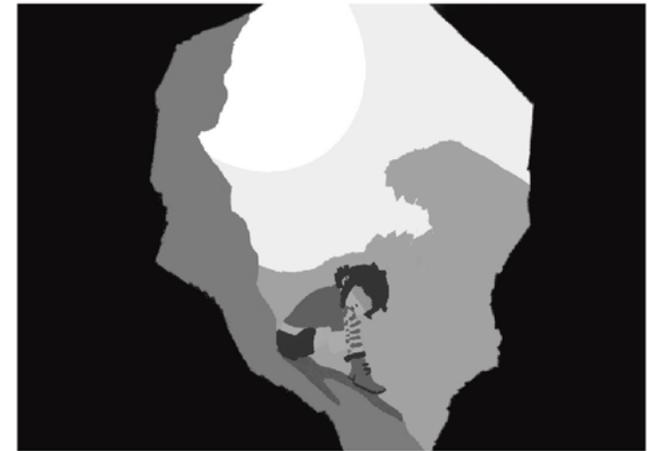
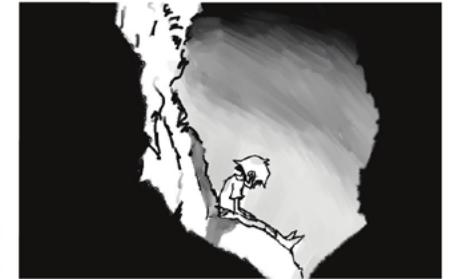








ESCENAS



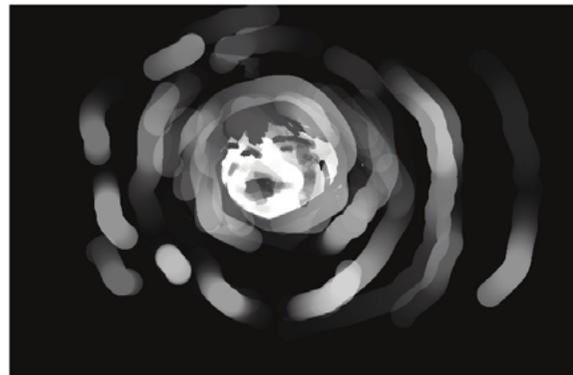
Durante la ejecución de esta escena se pretendía explorar la pérdida del ego a través de reconocer el sentimiento de malestar. La intención en los bocetos es la de exponer a Murakami ante las montañas como si estas fueran terribles y enormes monstruos, por ello se plantearon diversas situaciones como; el aislamiento, el significado de una acogida, la inmensidad y la incertidumbre.



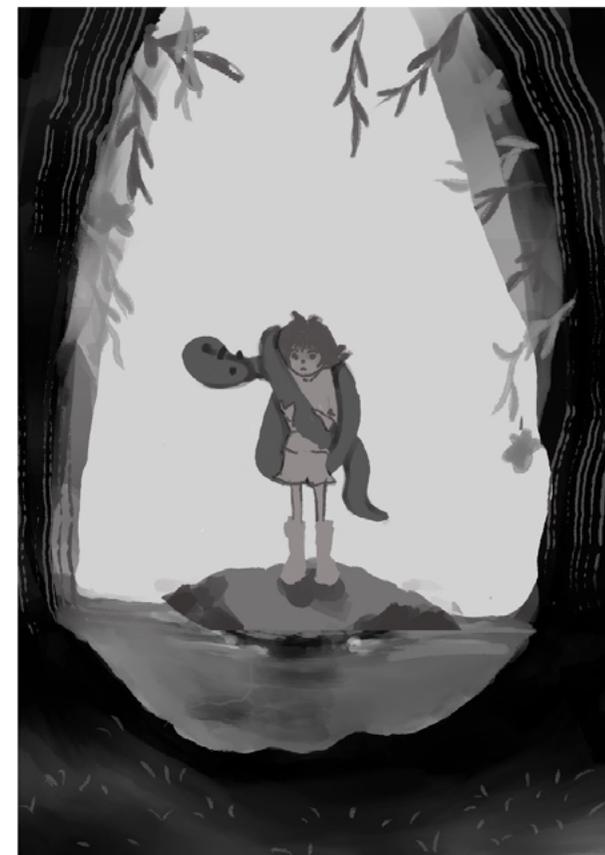
En consecuencia con esta propuesta se conformo la imagen de Murakami a hombros de Gunter, con un gesto frustrado y manipulando el rostro de su amigo, quien a pesar de ello la levanta y le facilita el camino, de hecho le cede su capa, para proporcionar la valentía de la que carece para afrontar su pesadumbre.







En esta escena se buscaba explorar la inquietud y sorpresa ante una emoción tan vulnerable como la tristeza. Se trató de representar a Rialto asfixiando a Murakami.





Murakami decide dejar caer su primera lágrima, permitiéndose llorar, y por ello, al caer la gota sobre el lago se desencadena el llanto, el agua se enciende y empieza a fluir con ella.

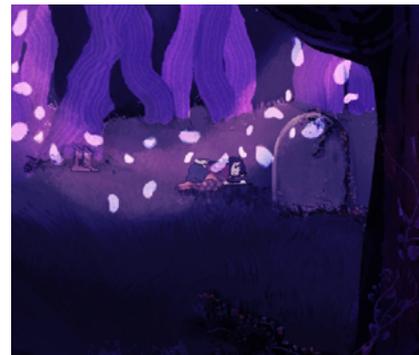


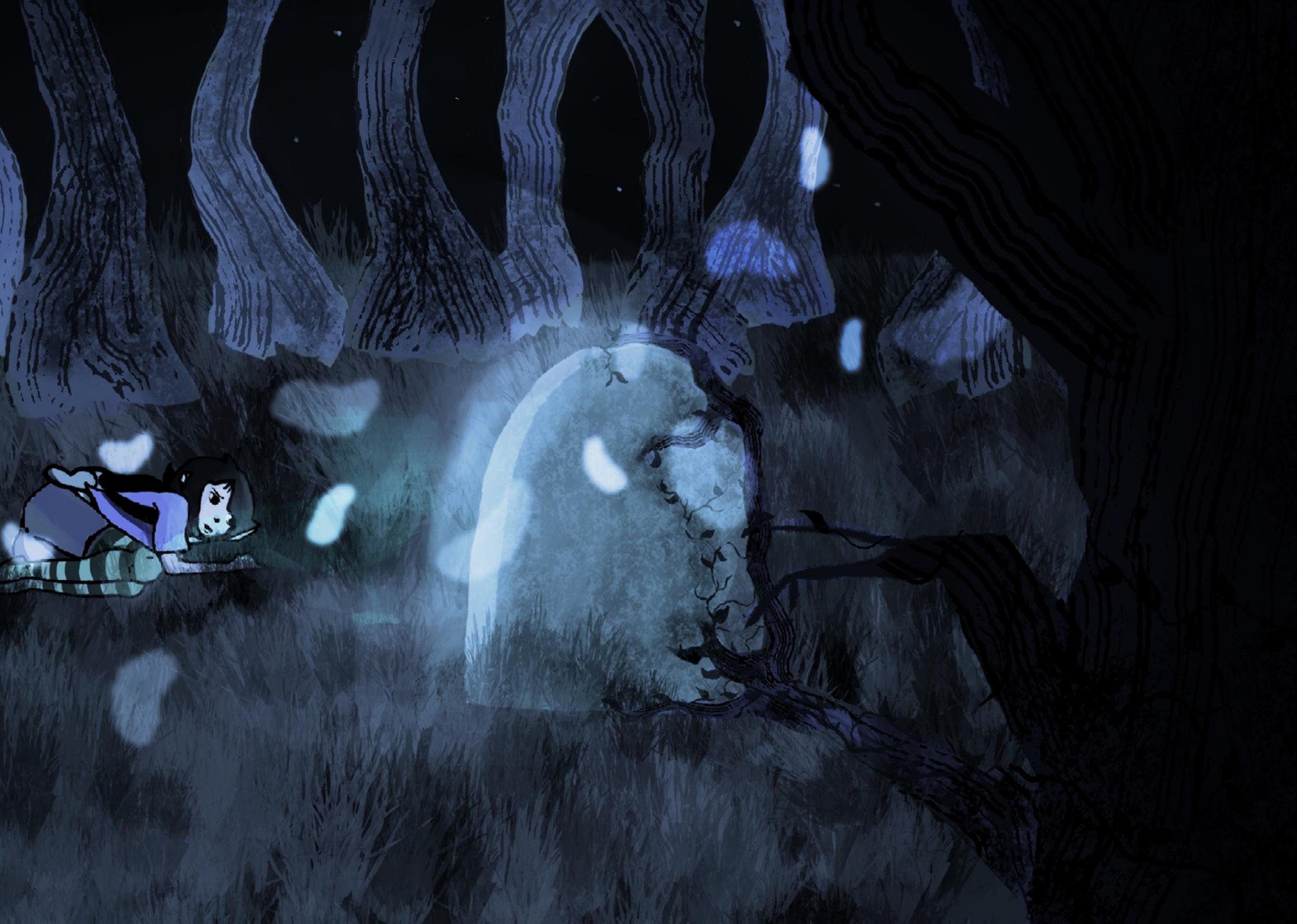




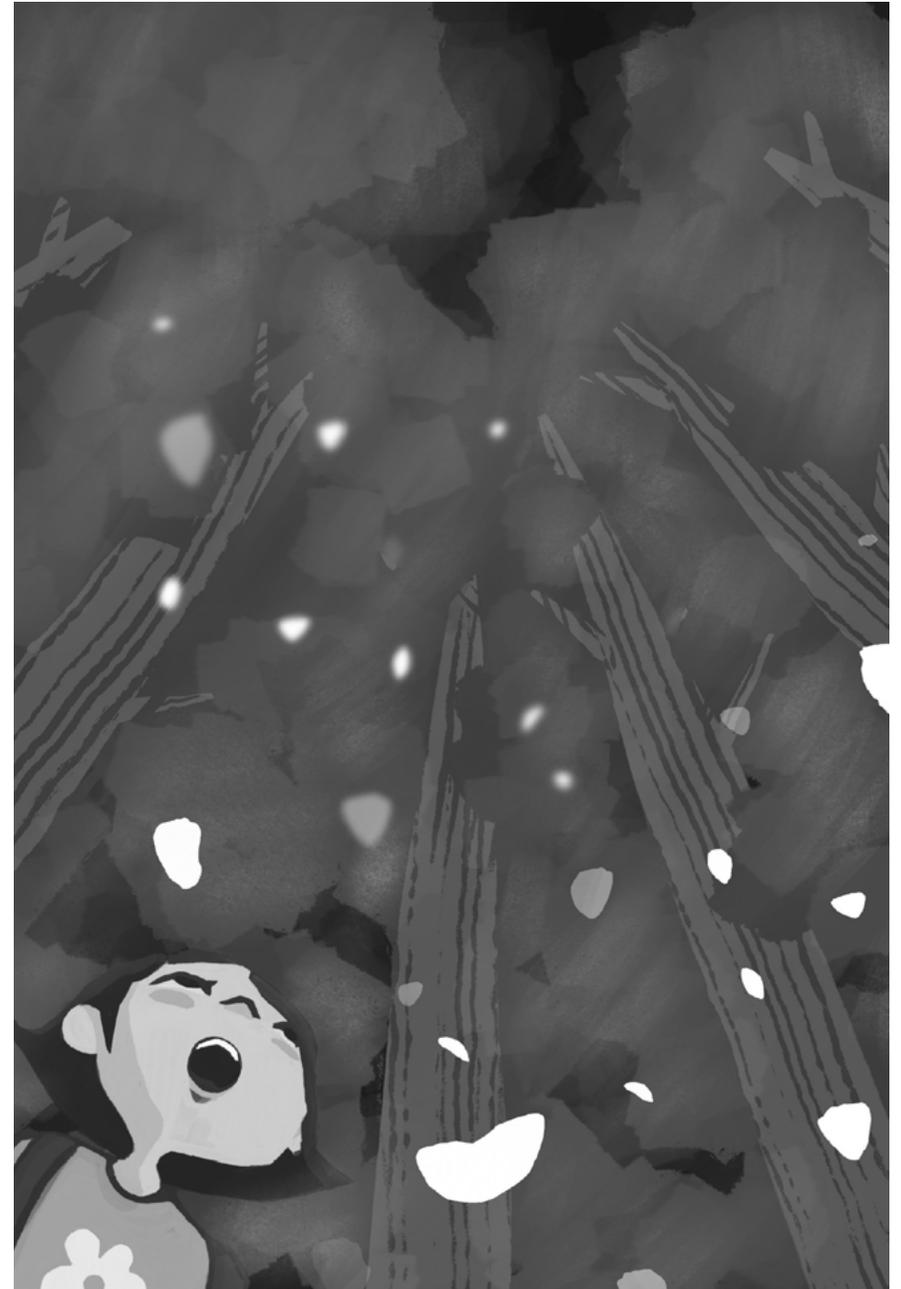


Para la construcción del bosque de los recuerdos, se pretendía tomar el camino hacía lo más vulnerable de su memoria, la evocación a la pérdida. La importancia de recordar a una persona que ya no esta. Hablamos de la muerte de la madre de Murakami, aunque con sentido trágico, esta escena pretende evocar un sentimiento de compañía.











*Quando el bosque se enciende* quiere exponer el asombro de la primera vez en que Murakami observa los grandes arboles y a sus hojas caer sobre ella.



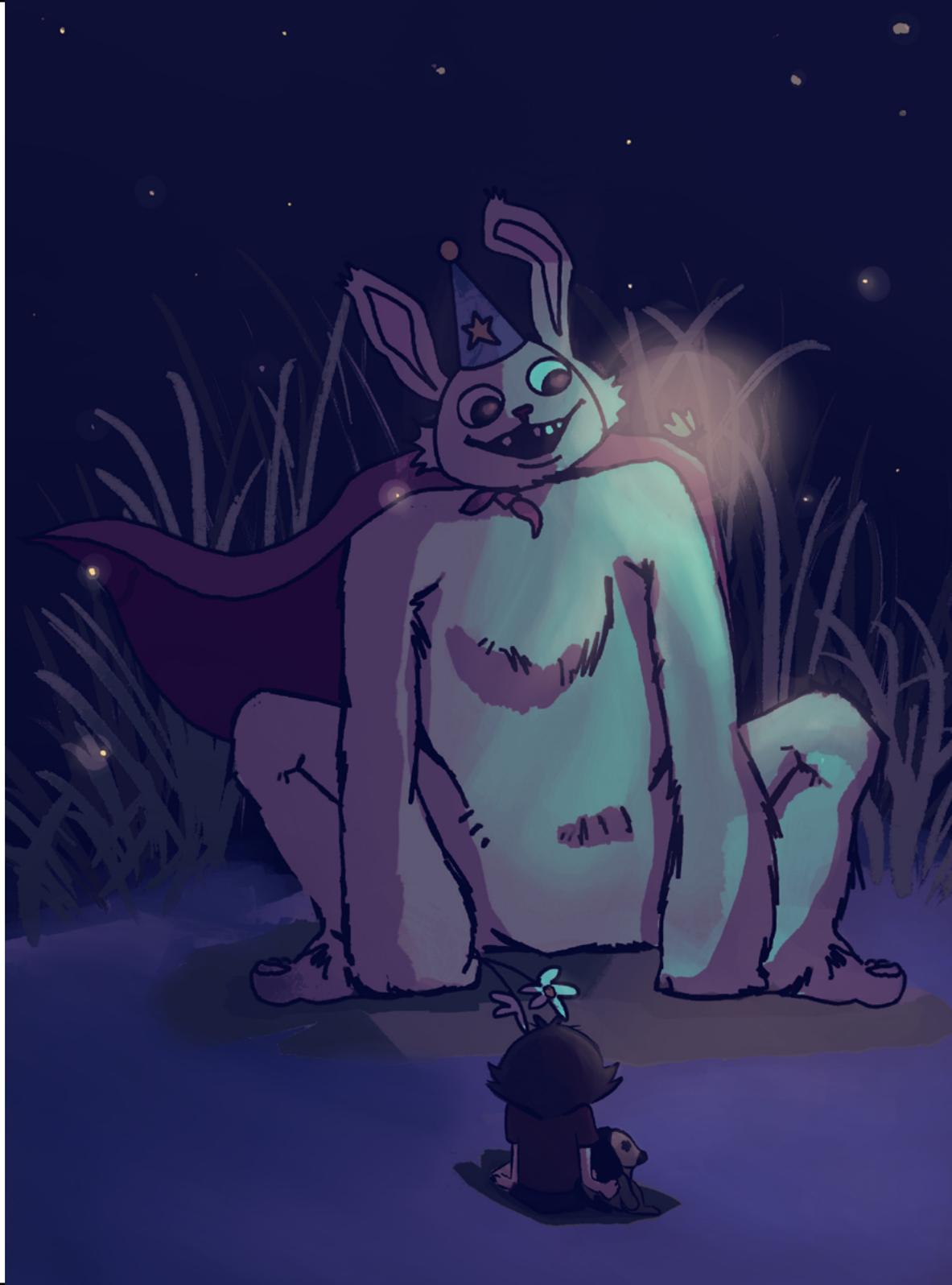


*Explorando el jardín* es una muestra del ejercicio de Murakami encontrando asombroso cada detalle sobre este.

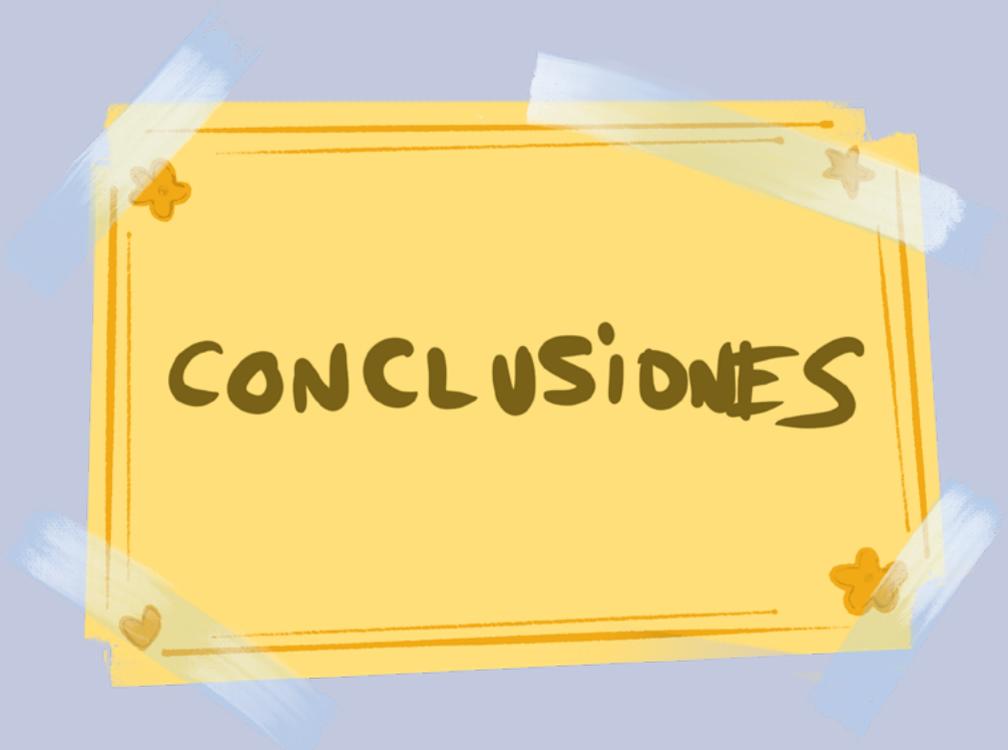




En *el efecto mariposa*, Gunter se fascina por el posar de una mariposa sobre su hombro, y esto pretende aludir al impacto que supone algo tan pequeño y simple en consecuencia con el cambio de algo más complejo.







CONCLUSIONES

*“I love thinking of cartoon characters feeling really real feelings. And I love to do that, not just as a fan, but as a creator, so if people want to look for those levels, they’re actually there.” (Rebecca Sugar).*

