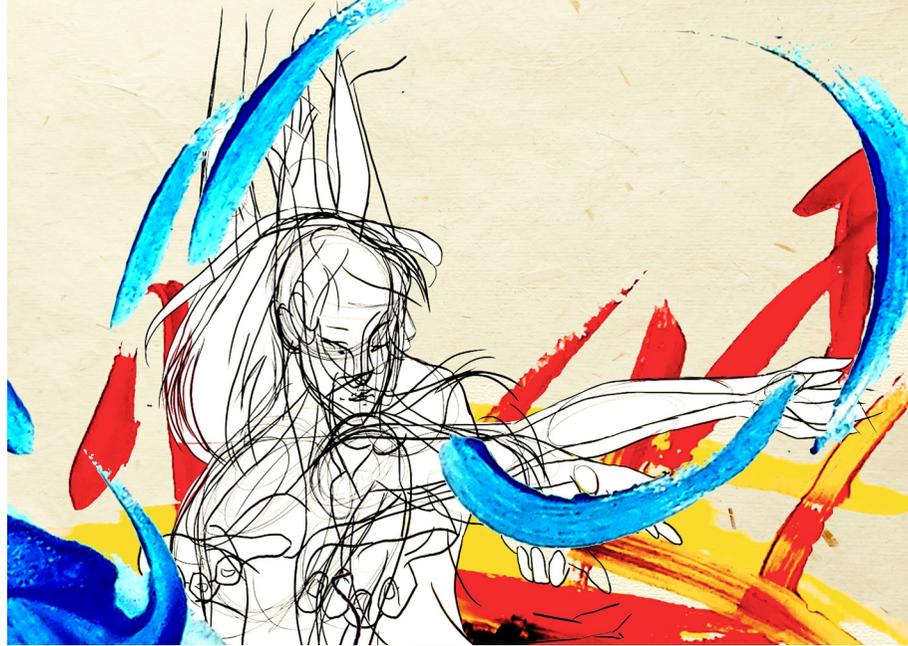


Siente

Raquel Lavilla Martínez





Siente

PROYECTO ANIMADO

Raquel Lavilla Martínez
2020/2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

ÍNDICE

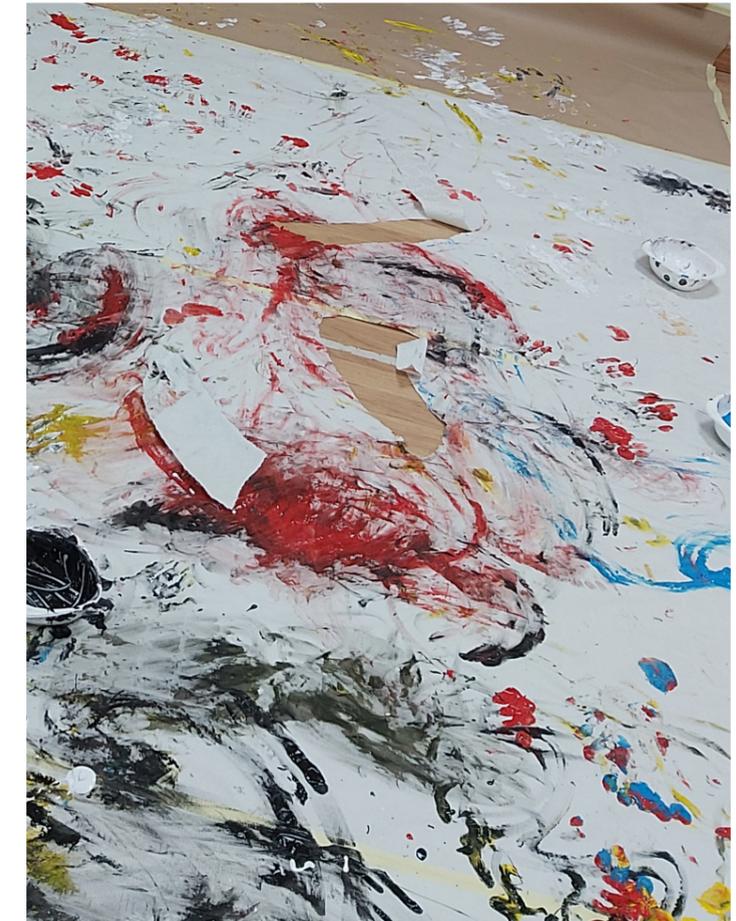
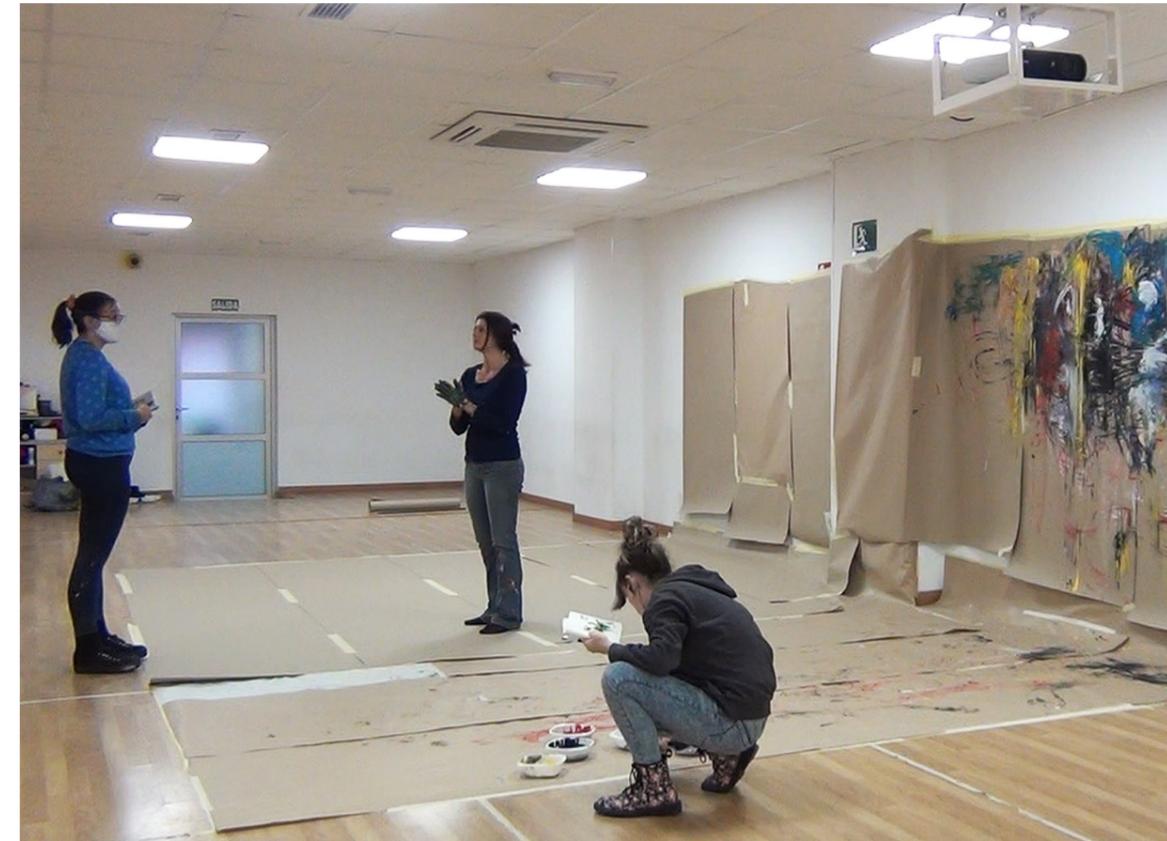
Comienza la aventura- Experimentación.....	4
Concepts y búsqueda de estilo.....	8
Juguetes ópticos.....	12
Moodboard.....	16
Narrativa y storyboard.....	18
Estudios de movimiento.....	22
Trasmitiendo emociones.....	28
Proceso de animación.....	32
Citas y referencias visuales.....	38

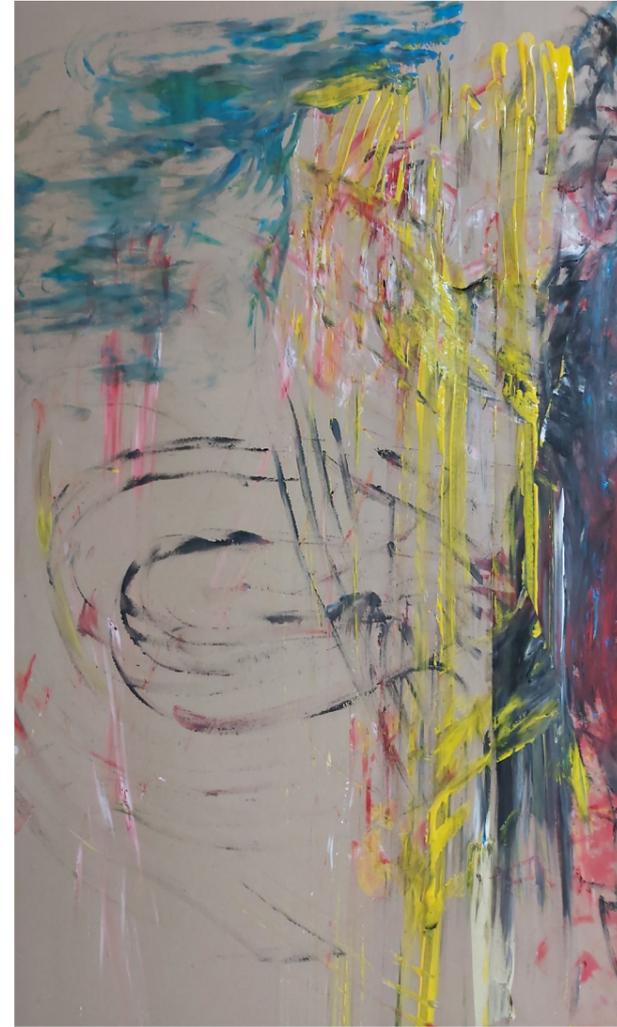
COMIENZA LA AVENTURA

LA IMPORTANCIA DE LOS SENTIDOS SOBRE LAS EMOCIONES.

La realización de la práctica corporal mostrada a continuación es el sustento para el cortometraje animado. En una sala acondicionada, los voluntarios encuentran pintura de colores para su libre uso. Su cuerpo es el que manda siguiendo los impulsos emocionales que les transmiten las melodías que escuchan.

El interés hacia este tema surge a partir de la unión de dos elementos diferentes. Por un lado, la utilización de la pintura y sus posibilidades, y por otro el arte de la animación y su capacidad expresiva.





SIENTE

Proyecto animado

CONCEPS Y BÚSQUEDA DE ESTILO



El compromiso entre la música y su influjo emocional con la materialidad de la pintura permiten un resultado espontáneo que se ha llevado al movimiento.



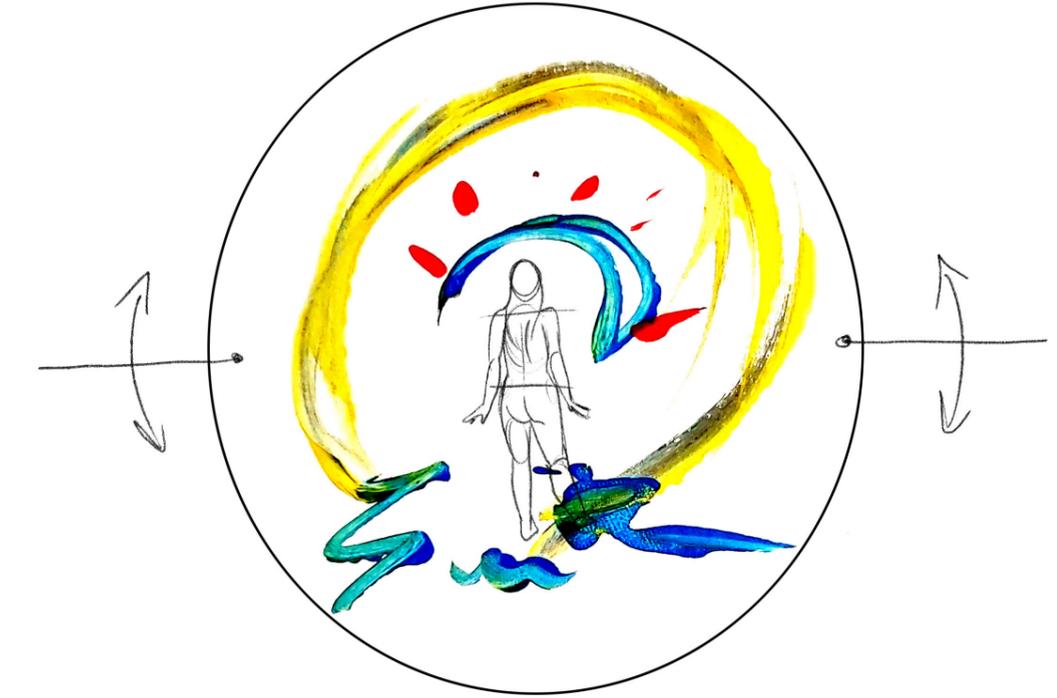
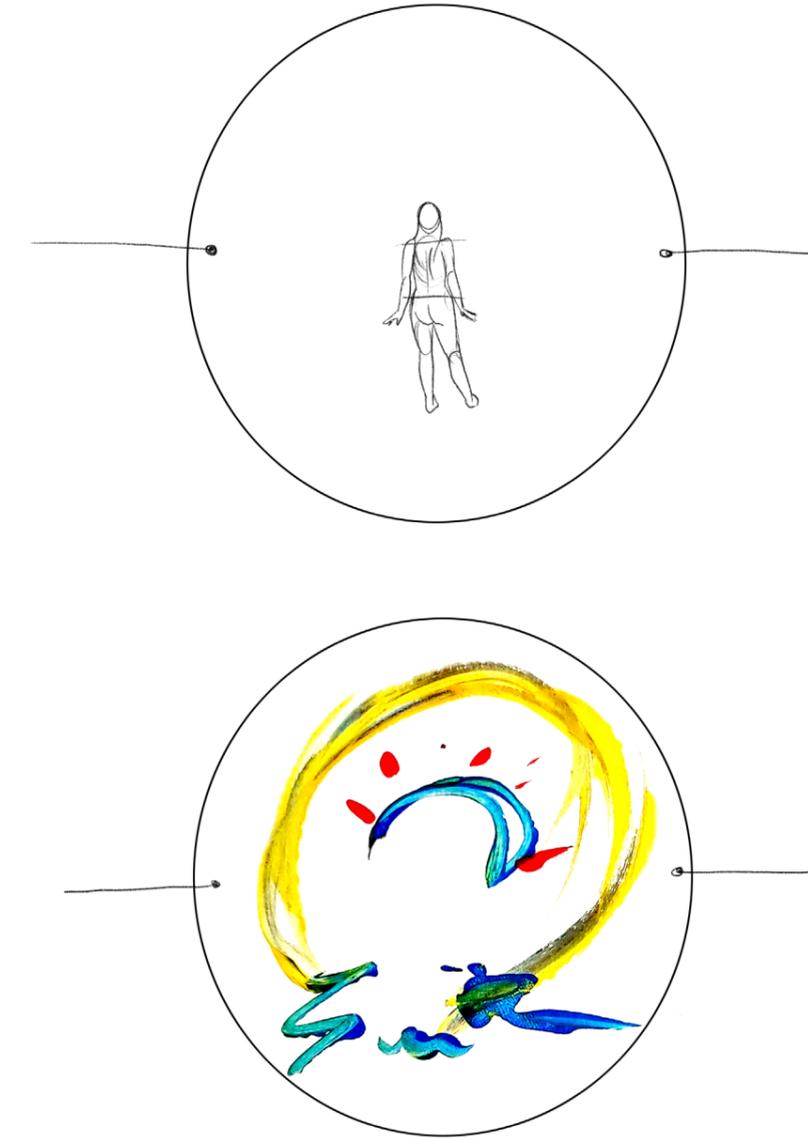
Después de realizar la práctica los voluntarios eran entrevistados para conocer cuales eran sus sensaciones. Estas imagenes son trazos rápidos captando las partes destacadas de las respuestas que nos daban.

JUGUETES ÓPTICOS

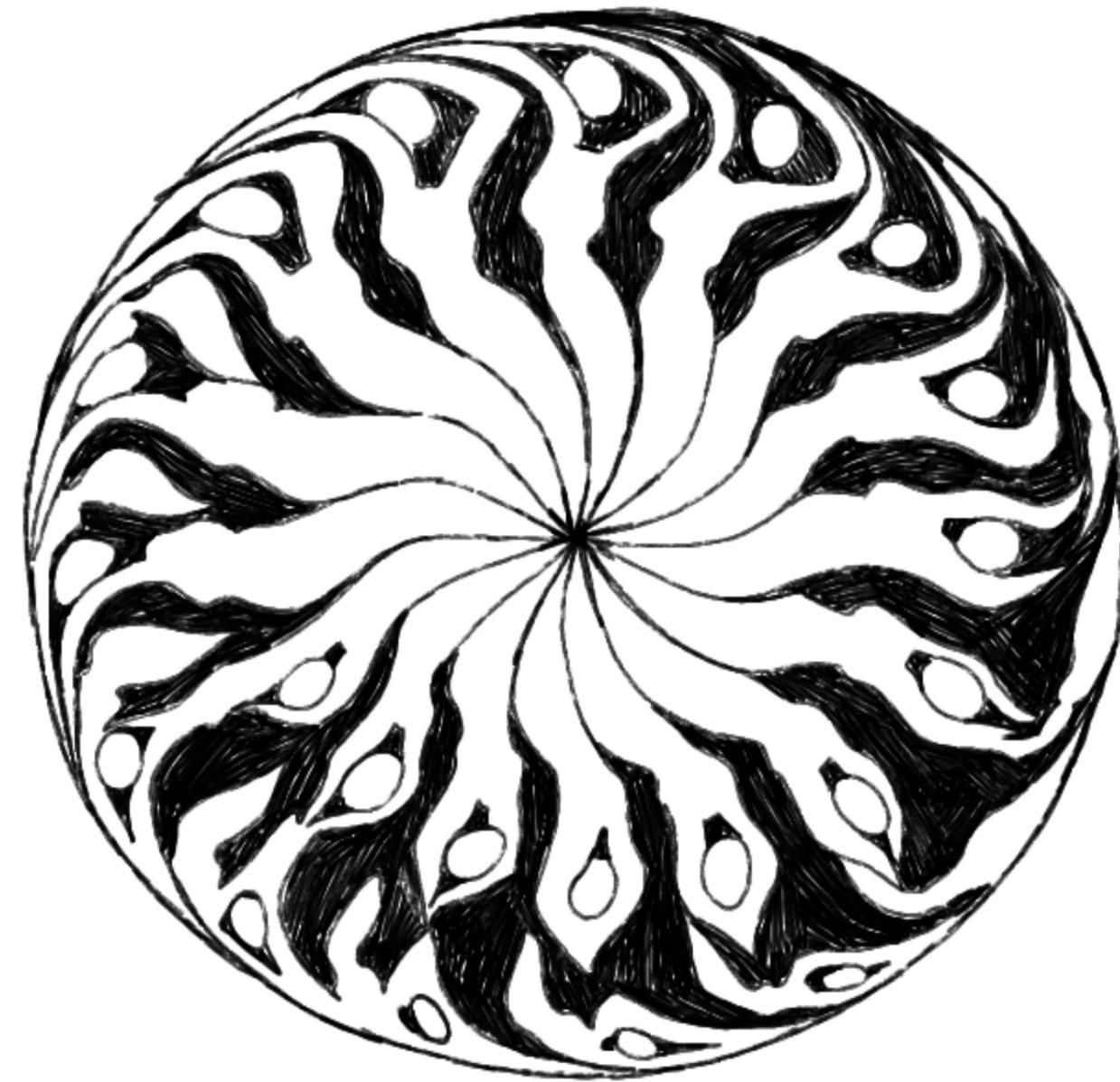
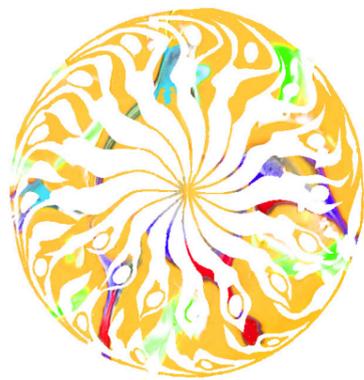


Sin realidad no podría haber ficciones y sin ficciones no podríamos vivir. Desde los orígenes remotos de los teatrillos de sombras hasta la aparición del cinematógrafo, el ingenio fue dando formas diversas al deseo de jugar con lo que vemos, o, lo que aún es más, al deseo de jugar a ver lo que no vemos.
-Francisco Boisset

TAUMATROPO

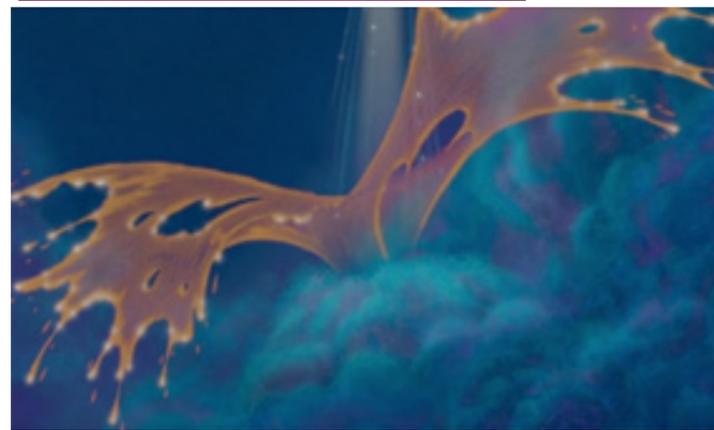
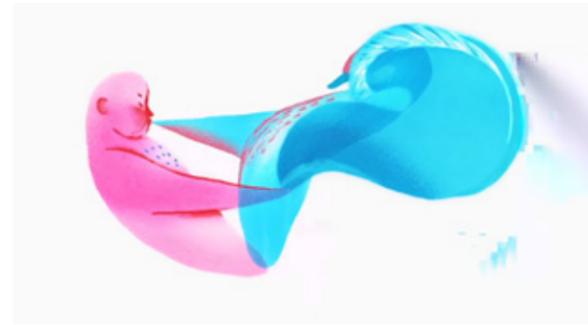
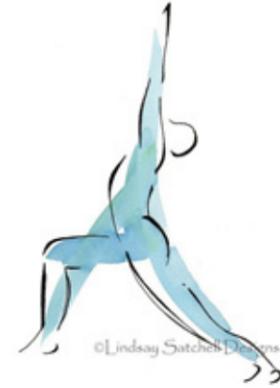
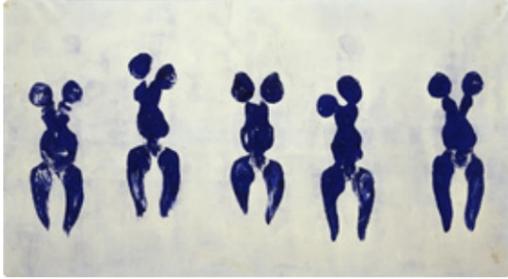


FENAQUITISCOPIO



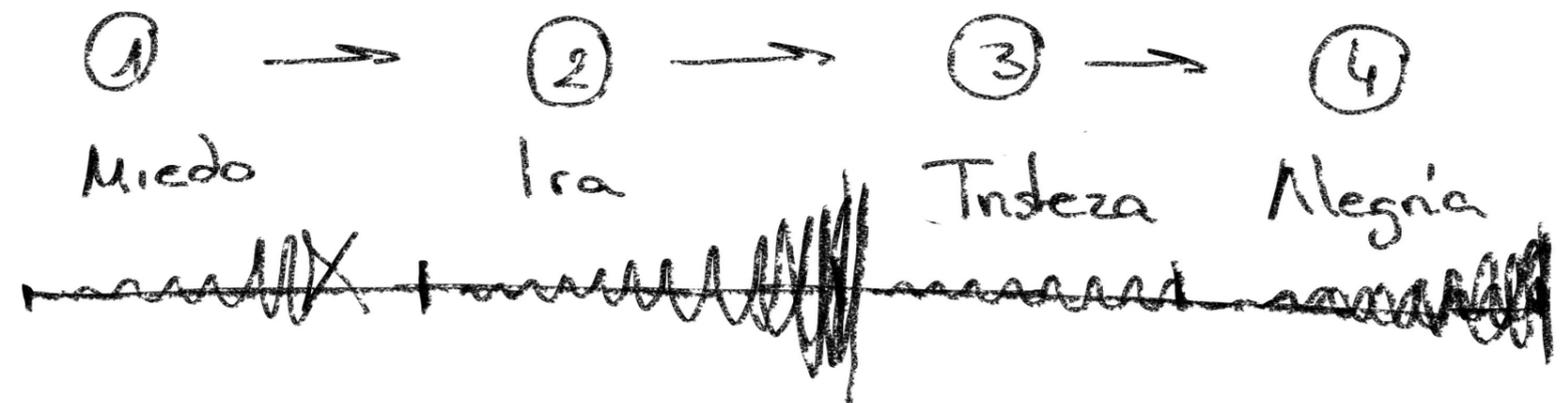
MOODBOARD

TODO PROYECTO NECESITA DE INSPIRACIÓN



NO ES NECESARIO UN NARRADOR PARA CONTAR

LA RECUPERACIÓN EMOCIONAL A LA PÉRDIDA



IDEA NARRATIVA ANIMACIÓN

Evolución de emociones.

1. MIEDO

Melodía de chelo.

La música cambia en un golpe fuerte - el despertar.

2. IRA

Melodía de guitarra.

Éxtasis máximo para pasar al silencio total con la figura encogida sobre sí misma.
La soledad y el miedo se convierten en ira que hace estallar al personaje hasta llegar a la calma.

3. TRISTEZA

Melodía de piano.

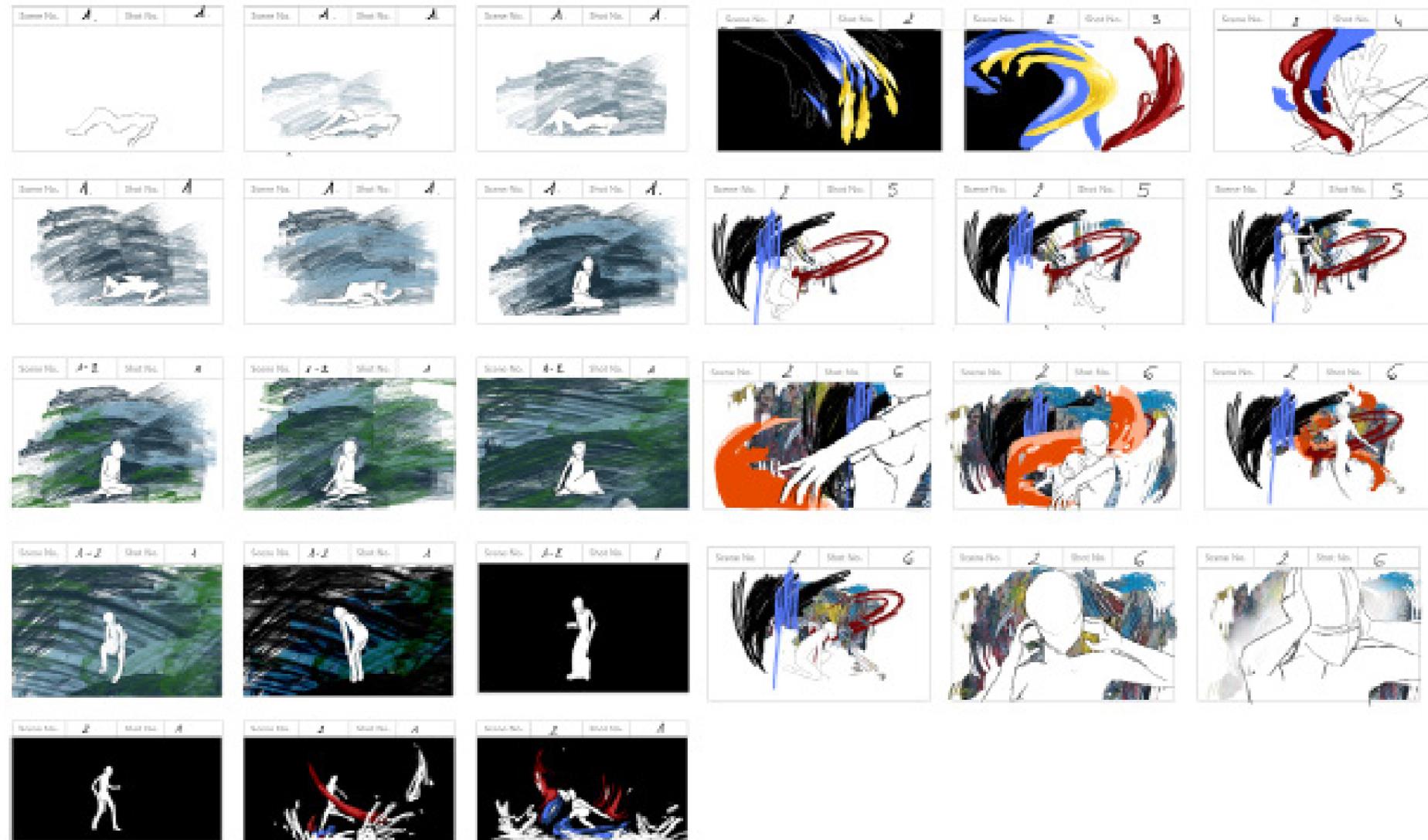
Pasada la explosión de enfado, la calma deja paso a la añoranza, a la tristeza. *seres queridos, infancia, amores...*

4. ALEGRÍA

Melodía de piano.

Recuperación emocional.

PRIMER STORYBOARD

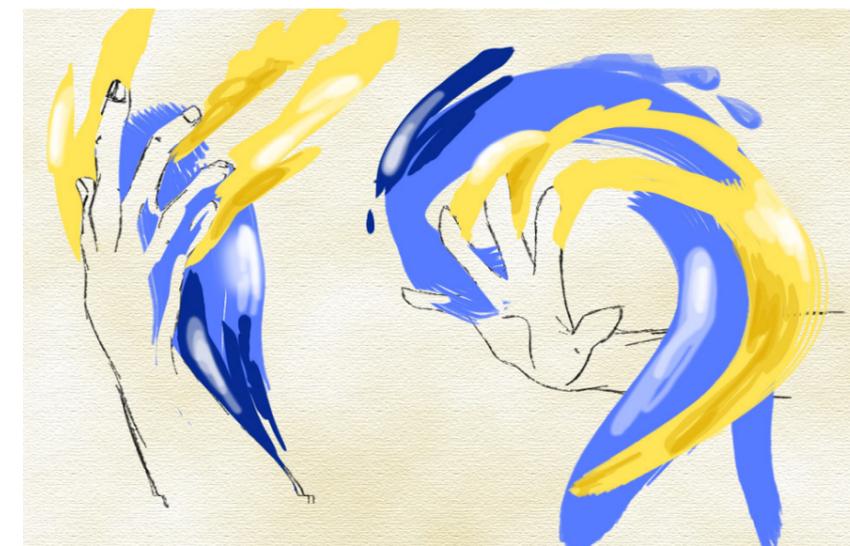
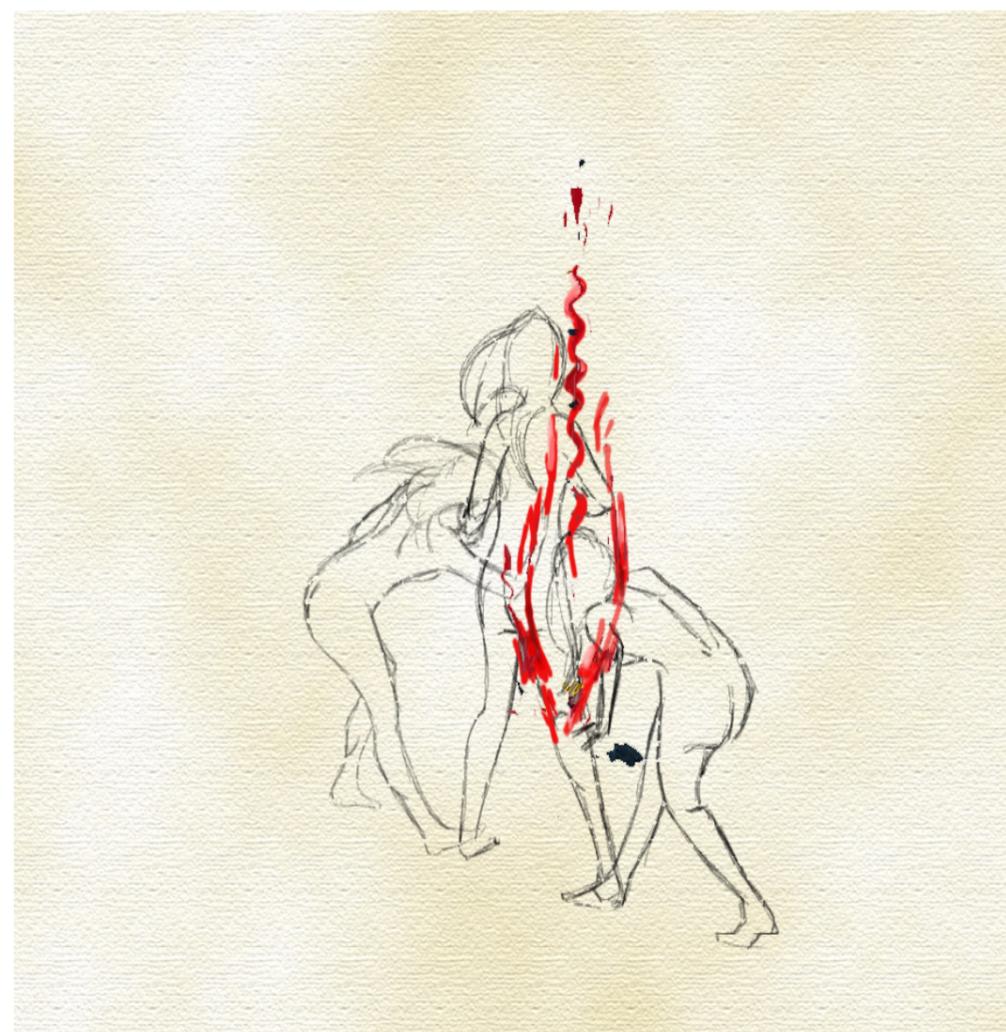


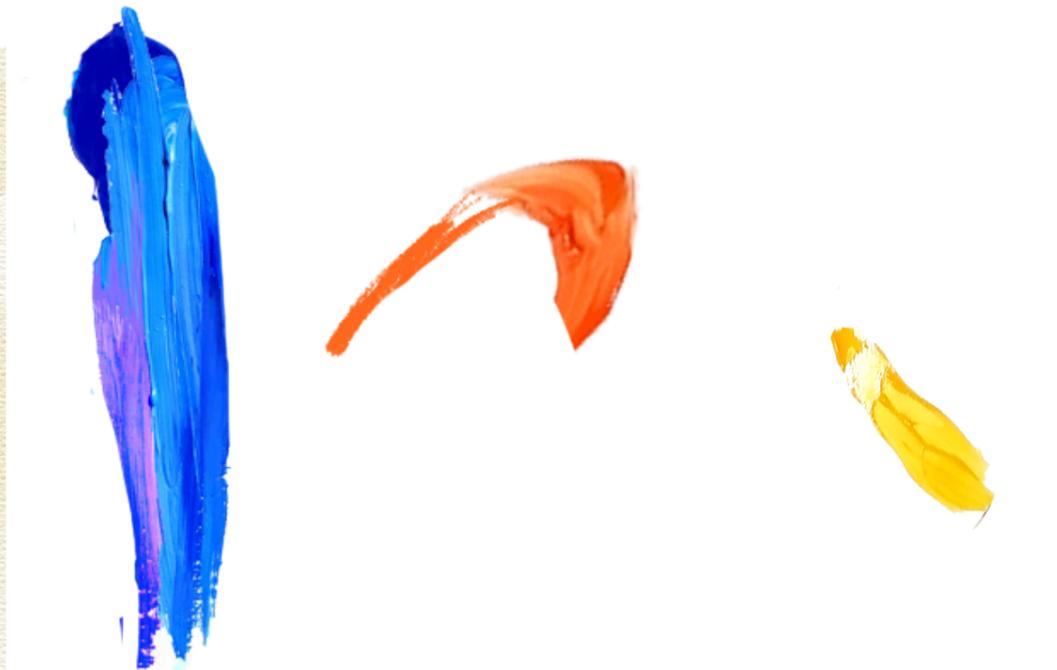
La primera aproximación a la idea global del corto era así pero la animación es un continuo cambio, replanteamiento y mejora de la narrativa audiovisual. Por todo ello, las modificaciones van produciéndose hasta el final.

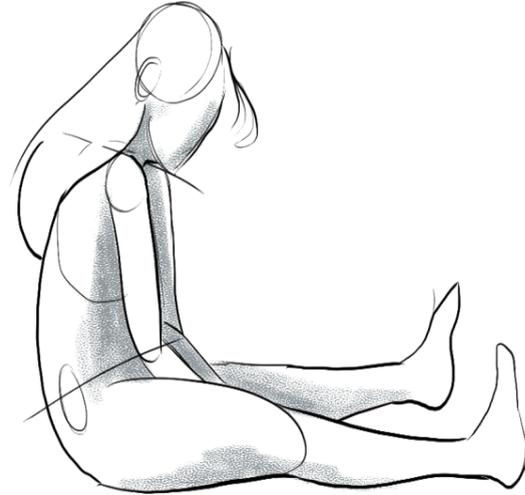
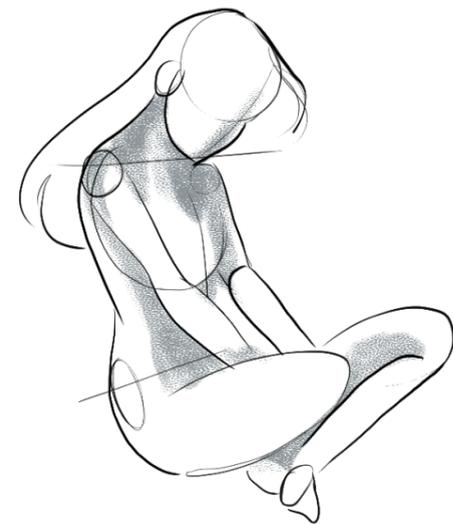
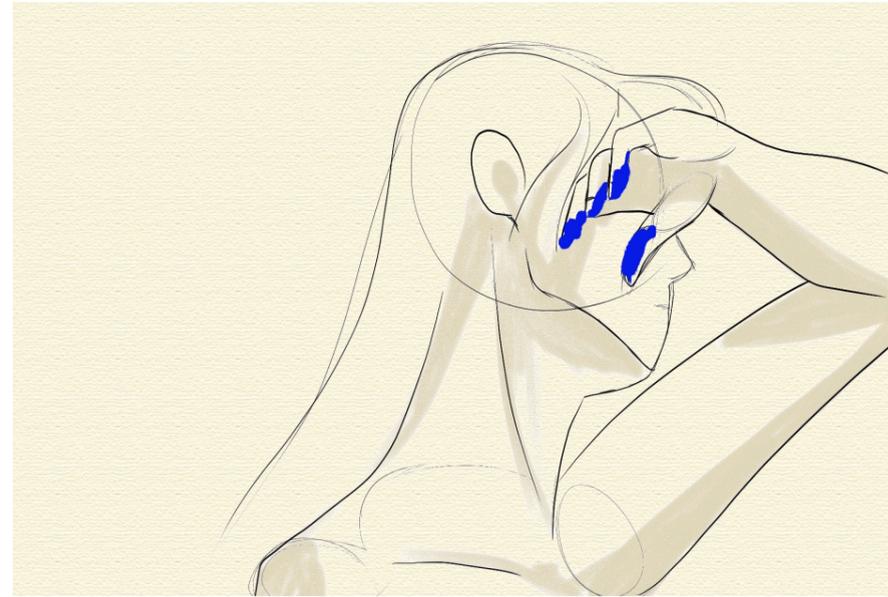
“Construir una figura de manera que su pose cuente el alma de la misma.
Un gesto no es un movimiento de un cuerpo sino de un alma “.
Leonardo DaVinci



ESTUDIOS DE MOVIMIENTO

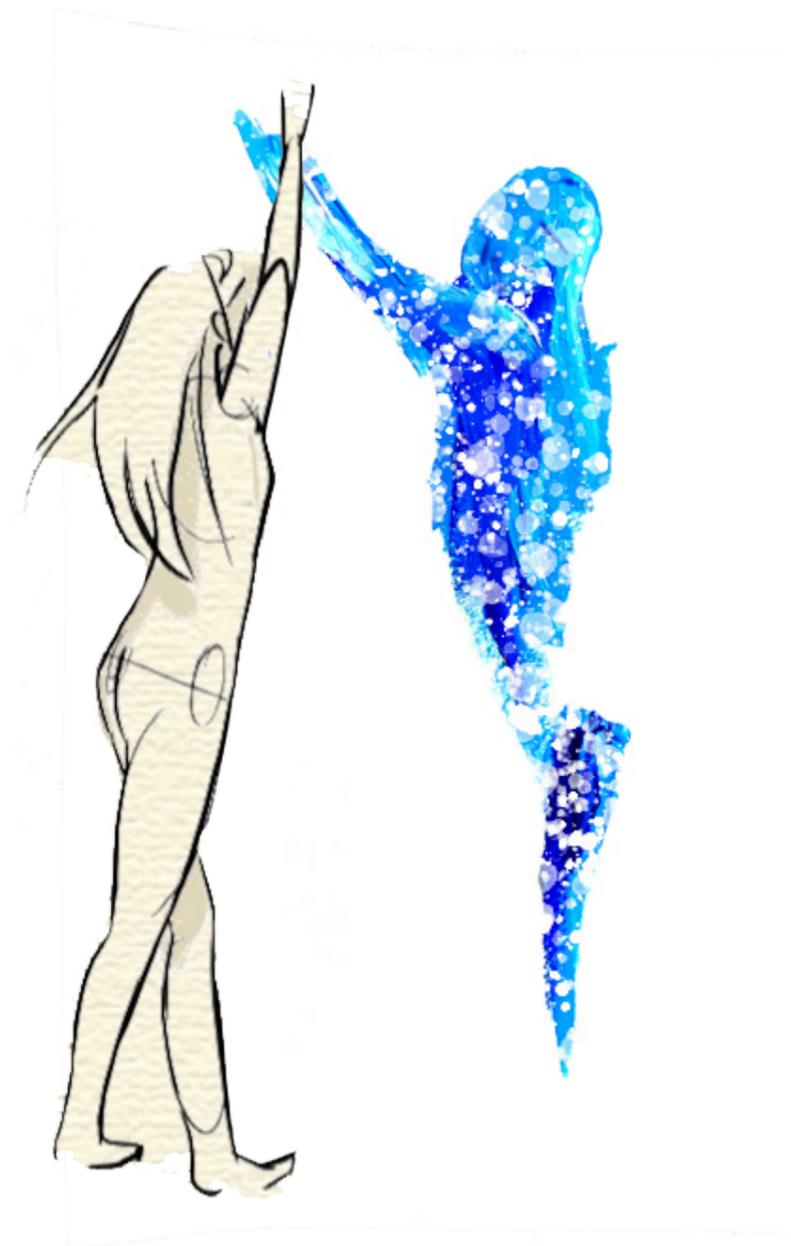






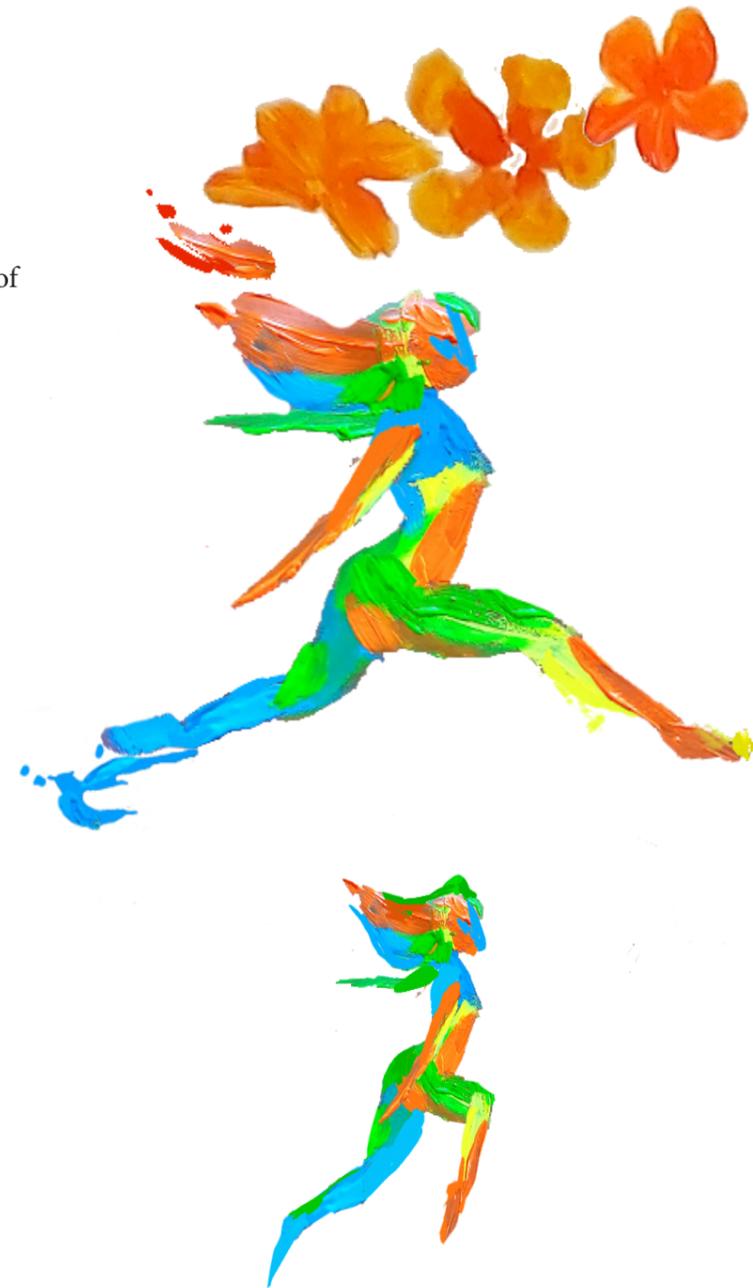
“You might think of drawing as composed of two elements of life: mental and physical. The physical part is the knowledge of anatomy, and the mechanics of how that anatomy works

...





...
The other part is the mental, which involves the whole gamut of
moods and emotions.”
-Walt Stanchfield, Gesture drawing for animation, p.183.



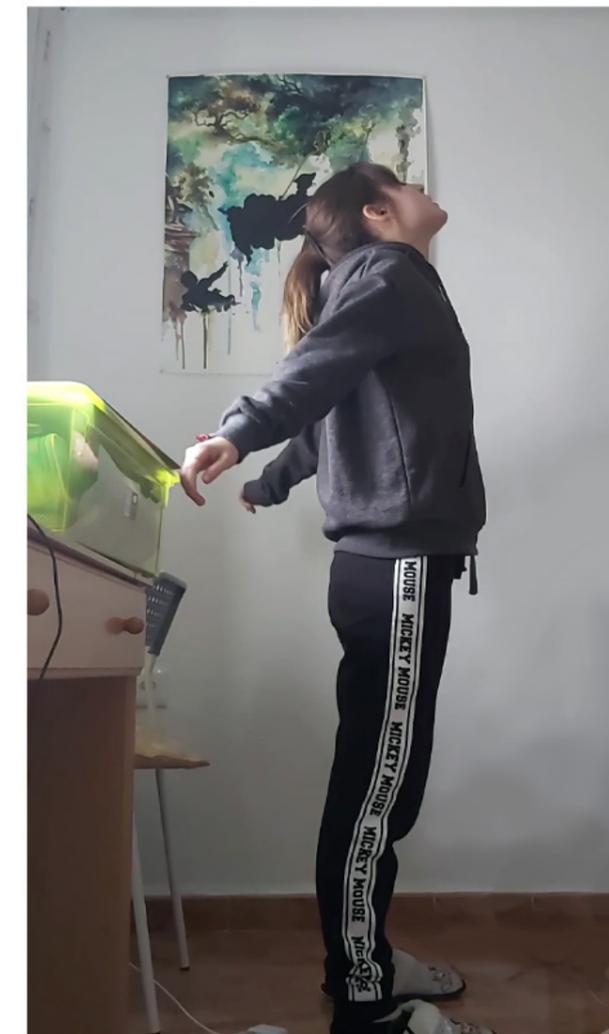
PROCESO DE ANIMACIÓN
PINTURA DIRECTA BAJO CÁMARA



Preparando un set de animación improvisado, utilizando dos focos y sujetando la cámara del móvil en alto, la pesadilla del inicio toma vida.



VÍDEO-REFERENCIAS



Una de las bases de la animación es el acting. El animador no solo dibuja, da vida a sus personajes.

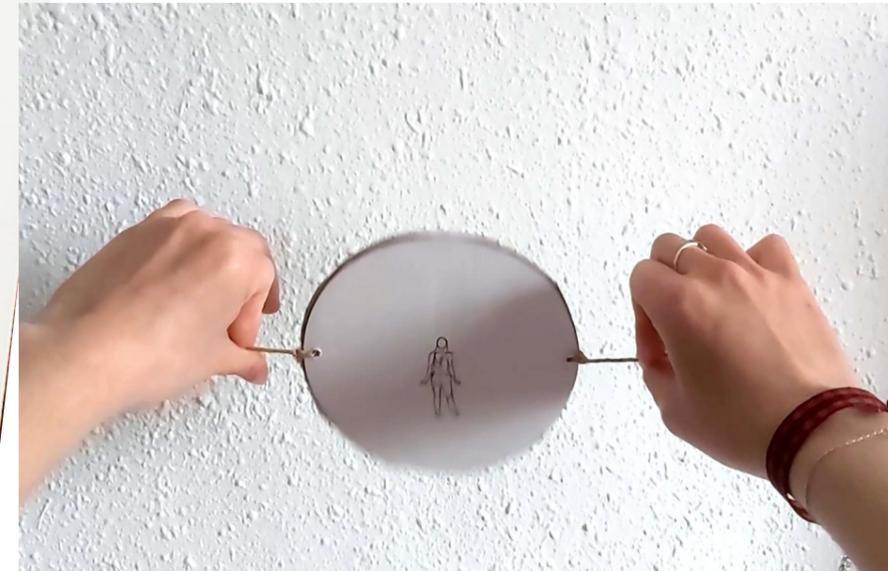
“The purpose of working with a live model is to sharpen your awareness of the possibilities of the human figure to tell a “story” with body language.”

-Walt Stanchfield, Gesture drawing for animation, p.72.

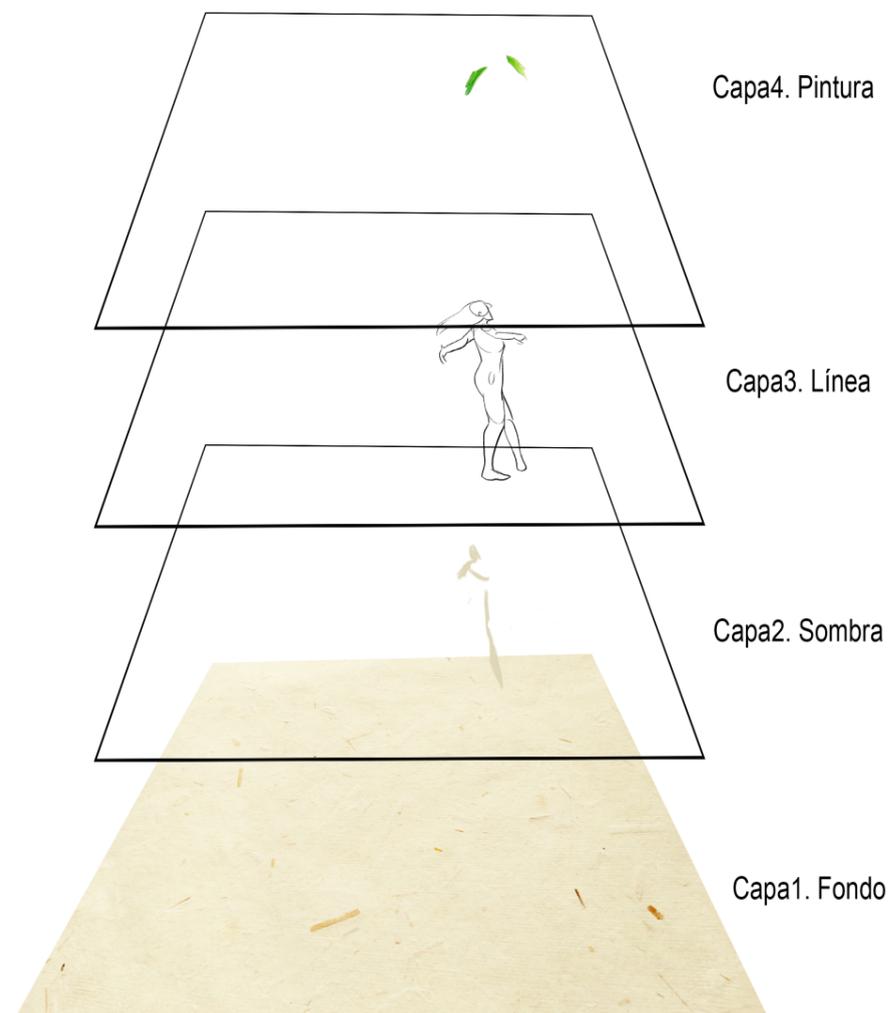


Siente

Handwritten text in a notebook, including a drawing and some illegible text.



PASOS PARA REALIZAR ESTE TIPO DE ANIMACIÓN



LA INTENCIÓN COMO CONTADORA DE HISTORIAS ERA TRASMITIR
PARTE DE LO QUE LAS VOLUNTARIAS SINTIERON.



“La melodía me transmitía la sensación de estar encarcelada. Utilicé las manos para presionar contra la pared como método de escape. definitivamente sin pintura no hubiera sido lo mismo”

“Me habéis dado un regalo, un momento para llorar”.



“Quería evitar el negro y eliminar toda la rabia que sentía”

“Te ayuda a dar color a todo lo que está pasando. Me ha llevado a la niñez, la naturaleza y al amor por estar viva”





PIENSA QUE LO QUE SENTIMOS
SE PARECE A UN JUEGO DE COLORES