

BESTIARIOA / BESTIARIO

2021 / 44' / 16:9 / 25fps

Erakusketa
Arte Ederren Fakultateko
Erakusketa Aretoa (UPV/EHU)
2022/02/01-2022/02/14

Exposición
Sala de Exposiciones de la
Facultad de Bellas Artes
(UPV/EHU)
01/02/2022-14/02/2022



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Universitatea



BESTIARIOA/ BESTIARIO

Erakusketa Arte Ederren Fakultateko Aretoan /
Exposición en la sala de la Facultad de Bellas Artes

Zuzendaritza eta koordinazioa / Dirección y coordinación
Izibene Oñederra y Bego Vicario

Datak /fechas

2022 Otsailaren 2tik 14ra / Del 2 al 14 de Febrero.

Deskargarako esteka / Versión para descargar:

<https://www.ehu.eus/ehusfera/bbaa/2022/01/26/exposicion-bestiario-bestiarioa-erakusketa/>



Bestiarioa 2 minututako animaziozko piezez egindako collagea da, 7 herrialdetako 50 ikasleen artean egina. Bere 45 minutuetan, indar handiko forma figuratibo eta abstraktu, esperimental eta narratiboen bitartez azken urteotan gure eguneroakoan izan diren aldaketa sozial eta kulturalak islatzen dira.

6 fakultateren arteko ikasgela ireki eta partekatu gisa sortu zen: Alemaniako KHM, Indiako NID, Txinako CAFA, Lituaniako VAA, Bartzelonako El Palmeral eta EHUKO AAEE. Onlinez egindako talde-tutoretzatan egin genuen lan, ikasleen lanaren faseak koordinatu ahal izateko. Lehenik, beren soinu-bandak sortzeko eta, horiek trukatu ondoren, beren film laburrak osatzeko beharrezkoak diren prozesu guztiak burutzeko.

Gure fakultatetik, Izibene Oñederra eta Bego Vicario irakasleen tutoretzapean, 4 errealizadorek hartu zuten parte proiektuan: Andrea Mencia, Amaia Etxaniz, Karmele Bringas eta Mairi Olabarriak. Tutore izan ziren gainerako irakasleak, Tania de Leon Yong, Isabel Herguera, Zilvanas Lilas, Marcel Kolvenbach, Sekhar Mukherjee, Wangliming eta Chengkemei izan ziren.

Bestiario es un collage de piezas de animación de 2 minutos cada una, elaboradas por un total de 50 estudiantes de 7 países. En sus 45 minutos se reflejan los cambios sociales y culturales que vienen marcando nuestro día a día estos últimos años, en formas figurativas y abstractas, experimentales y narrativas, de una gran fuerza visual.

Se concibió como un aula abierta y compartida entre 6 facultades: KHM de Alemania, NID de India, CAFA de China, VAA de Lituania, El Palmeral de Barcelona y BBAA de UPV/EHU. Trabajamos online en tutorías grupales para poder coordinar las distintas fases del trabajo del alumnado a la hora de crear primero sus bandas sonoras y después, tras intercambiarlas, llevar a cabo todos los procesos necesarios para completar sus cortometrajes animados.

Por parte de nuestra facultad fueron 4 las realizadoras que tomaron parte en el proyecto: Andrea Mencía, Amaia Etxaniz, Karmele Bringas y Mairi Olabarria, tutorizadas por las profesoras Izibene Oñederra y Bego Vicario. El resto de profesores que tutorizaron fueron Tania de Leon Yong, Isabel Herguera, Zilvanas Lilas, Marcel Kolvenbach, Sekhar Mukherjee, Wangliming y Chengkemei.

Film laburrik / Cortometrajes:

"TALK TO ME". Julia Jeisonek, Milan Haupt.

"RAIN". Saioa Fischer Abaogar, Jana Marzi y jacob El Deeb.

"PIECE OF PEACE". Wayne Zhang, Tanming.

"TLAHUEL PUCHIS" de Mariana Acevedo Erdman, Brenda Lilian García Martínez, Eduardo Tapia.

"ONE ONLY NEEDS EGGS". Karthik SS, Priyanka V, Sree Sriya KM, Nachiket Kamtekar, Tanmay Sanwal, Shruti Sudha Sahu, Shivani Rege.

"CHICKENS". Candela Carroceda, Raquel Gálvez, César Augusto García, Inés G. Aparicio, Toni Planas, Diego Herguera.

"RUIDOS". Shipeng Ouyang, Yuantian Gao, Soojin Ok, Johannes Dreibach.

"GET IN GET OUT". Olga Abramova, Rüta Vizbaraité, Margarita Valionnyté.

"HILOS LITERALES". Brenda Guillermina Martinez González, Javier Moreno, Kotik Villela.

"RADIO FLOP". Zilvinas Baranauskas, Violeta Tvrogal, Martyna Kairaityte.

"LOCALIZADO". Candela Carroceda, Raquel Gálvez Soto, César Augusto García, Inés G. Aparicio, Toni Planas, Diego Herguera.

"ASSIMILATION". Han Dan, Rongyu Zhang, Zhuojun Duan, Yutong Su, Anita.

"COMMUNICATION MECHANISM". Aadil Adnaan Gazzazi, Anoop AI, Deepak Paul, Gargi Chavan, Rohan P Anil, Thanmay Pasupuleti, Priyanshu Thaku.

"WE HUNT". Amaia Etxaniz.

"PIXELAR-T". Andrea Mencia.

"CHECK , CHECK!". Karmele Bringas.

"COLD NOODLES". Aayush Agarwal, Anushree Agarwal, Attrayee Gogoi, Disha Agrawal, Rati Sulay, Sachi Mahajan.

"EHM". Mairi Olabarria.

"¿WHAT DO YOY THINK?". Xuehui Lin, Ruzhuo Qian, Ni Huo, Aowen Lu, Chuwen Rong, Mengtong Yan.

"CONSUMED". Adeeb Hawa, Avijit Arora, Bratadeep Sahoo, Deepshikha Kharat, Jalaxi Dulera, Shivani Rege.

"PARRUCAS MENU". Eva Rodz, Marija Litosh, Milda Trimakaite.

"EVENING TALK". He Zhouyi, Ba Yu, Fang Xuhuan, Zhao Chen, Jiangnan Lee, Zhou Ma, Yuton Xu.

WE HUNT

Amaia Etxaniz

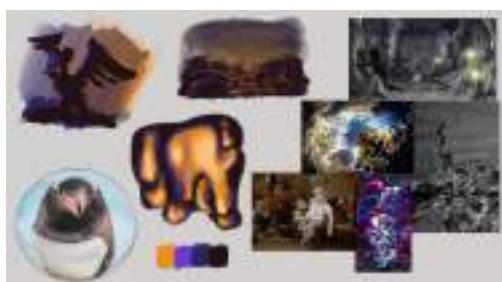


WE HUNT digitalki egindako 2D teknikako animazio bat da. Krita softwarea erabiliz egin zen, prozesuaren hasieratik bukaeraraino.

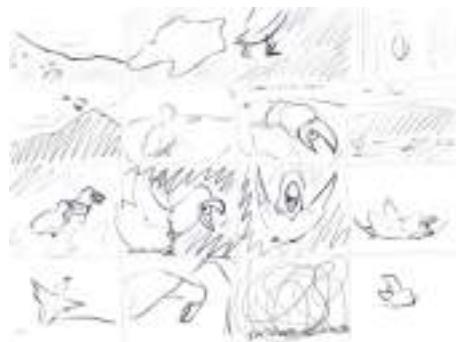
WE HUNT es una animación digital de técnica 2D. Se hizo usando el software Krita desde el inicio del proceso hasta el final.



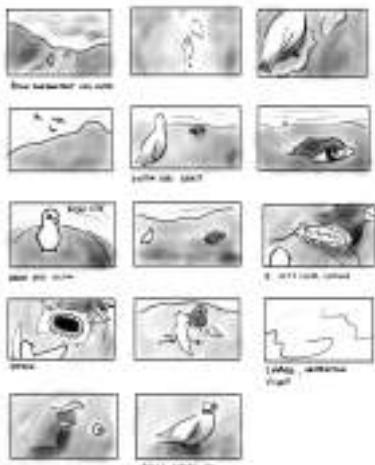
Alemaniako Yakob el Deeb ikaslearen audioa aukeratu ondoren, moodboard bat sortu nuen istorio eta animazioaren itxurarako nituen ideiak jasoz. Horien artean, atmosfera iluna, organikoa, txoriak eta erabili nahi nituen testura eta koloreak agertzen ziren. Bidean zehar gauza batzuk aldatzen joan arren, oinarri bezala oso baliotsua izan zen.



Después de decidirme por el audio del alumno alemán Yakob el Deeb, creé un moodboard que recogía todas las ideas que tenía sobre la historia y la animación. Entre ellos se encontraban una atmósfera oscura, orgánica, pájaros y texturas y colores que quería usar. Fue una base muy valiosa, aunque luego algunas cosas fueran cambiando en el proceso.

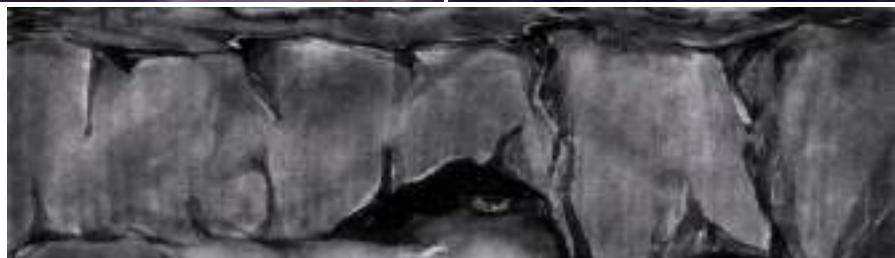
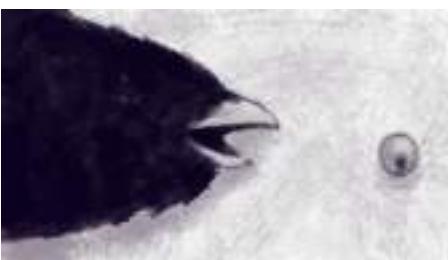


Storyboarda ere prozesuaren zati oso garrantzitsu bat izan zen, honekin istorioa zehaztu behar izan zen eta. Storyboardaren ondoren animatika bat sortu nuen erritmoa erabaki eta hobetzeko, eta hauek oinarri bezala izanda, animazio finala egin nuen. Fotograma bakoitza eskuz marratztuta dago, elementu desberdinak kapa differentetan marratzuz eta bukaeran guztia bateratuz.



El storyboard fue una parte importante del proceso, ya que tuve que concretar la historia. Después vino la animática, con la que tuve que determinar el ritmo, y con estos dos elementos me puse a trabajar en la animación final. Cada fotograma está dibujado a mano; cada elemento de la secuencia lo dibujaba en diferentes capas y al final los juntaba todos.





PIXELAR-T

Andrea Mencía

Pixelar-T animaziozko laburmetraia da, bere gai nagusia teknologia berrien erabilera txarra da eta sor ditzakeen identitate-krisi arazoak.

Esparru internautikoan, pertsona guztiak bilatzen dute indartsu, gustora eta onartua sentitzeko moduko talde bat.
Kasu horietan, mundu digital deitzen dugun mundu irreal batean, lagun deitzen ditugun web cam batez aparte, ezagutzen ere ez ditugun pertsonak.

"Pixelar-T" es un cortometraje de animación en el que su principal tema es el mal uso de las nuevas tecnologías puede generar un problema de crisis de identidad en un individuo.

En el ámbito internáutico, toda persona busca un grupo al que atenerse para sentirse agusto, fuerte y aceptado. En estos casos, es en un mundo irreal, también llamado mundo digital en el que llamas amigo a una persona que nunca has conocido más allá de una webcam.





Bestalde, animazioa lagun dituen soinuak ere teknologikoak dira, egunero erabiltzen ditugun plataforman soinu bereziak, Netflix edota PornHub bezalakoak. Internetak guk geuk baino kontrol handiagoa du gure bizitzetan, are gehiago pandemia garai honetan.

Entzunezko paisaia honek sareak pertsonengan sortzen duena, bere eragin ezkorra eta weben atzaparretan sentitzen dugunaren isla izan nahi du.

Por otra parte, el audio que acompaña a la animación nos traslada a la época de tecnología, con sonidos reconocibles de plataformas que se suelen usar a diario como Netflix o PornHub. Internet tiene más control sobre nuestras vidas que nosotros mismos, y más en la época de pandemia que nos ha tocado vivir.

Este paisaje de audio intenta capturar la esencia de lo que Internet hace a las personas, su influencia negativa y lo que se siente al estar en las garras de la web.



Teknika aldetik, errotoskopia izan zen gehien erabili nuena, mugimendu ahalik eta naturalenak lortze aldera, bukaera estilizatu bat ematen banien ere. Bestalde, After Effects bezalako programak erabili nituen 2D eta animaziozko irudien azkenburuko posprodukziorako, eta zenbait eskenetan 3Dko efektuak sortu nituen ere bai.

En el tema de la técnica, hice uso de la rotoscopia con la intención de conseguir movimientos más naturales y correctos, aunque en ocasiones los acaba estilizando. Además, use programas como el After Effects para las postproducción de las imágenes 2D y las animaciones, incluyendo momentos en el que use el 3D para ciertas escenas.

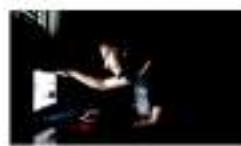


The animation begins with the introduction of the main character, a child hidden in the dark in his room with only the car from outside to the lighting previously to the camera.

This character has a very mean and cold attitude due to his technology, such as, it has a mask that covers his entire face, he has a very cold and hard feeling. From the moment he arrives to the village, the first time he interacts with the town, and when he begins to realize the beauty of the village, he starts to like what is around him.

Once he arrives and in that place, he begins to learn the culture of the community previously unknown, as when he takes a light up candle and starts to light the village.

At the end, he begins to love the effects of the community previously unknown, as when he takes a light up candle and starts to light the village.



CHECK,CHECK!

Karmele Bringas



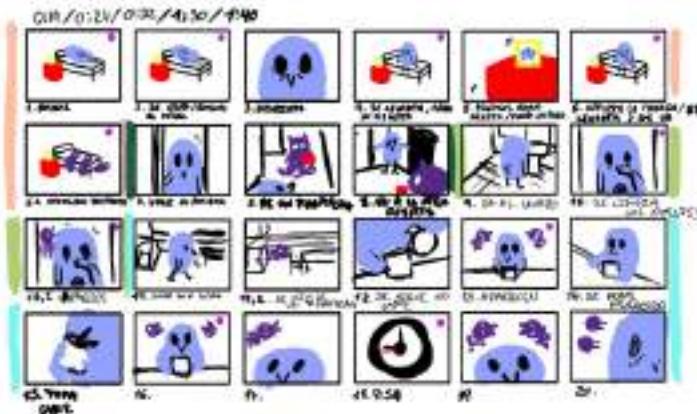
Check,Check! Mutiplano teknikarekin eta animazio digitala erabiliz egindako 2d laburmetraia da.

Soinua aukeratzean, "Viva la Dinosaur" Indiako taldearen audioa hautaztea erabaki nuen, sare sozialen soinuen errepikamenean oinarritzen zellako: Facebook, Instagram, etc...

Goizeroko rutina bat errepresentatzen du, non pertsonaiak sare sozialeen nekea jasatzen duen sakelakoaren erabilera konstantearengatik. Honek dakaren neke emozionala islatzen du.

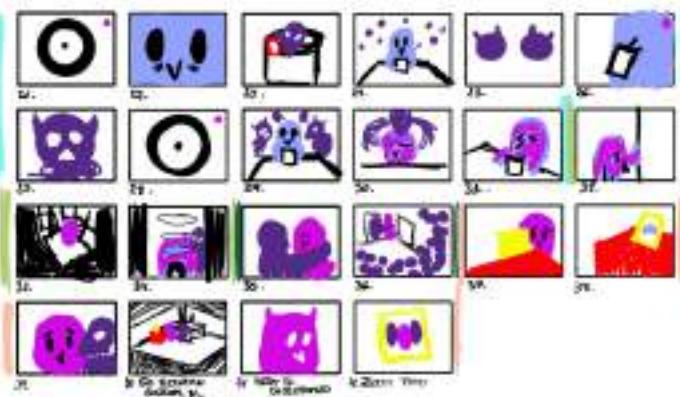
Check,Check! Es un cortometraje de animación 2D realizada con la técnica del Multiplano y animación digital.

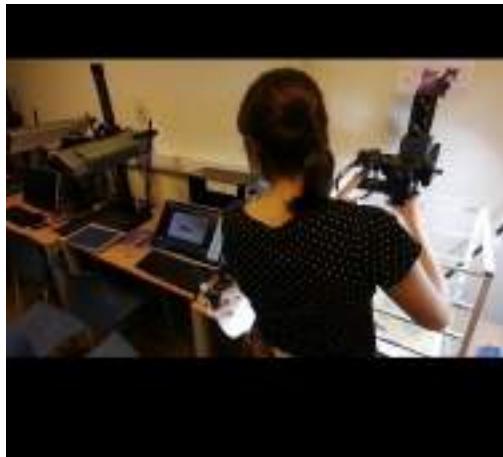
En la elección del audio, decidí usar el del grupo "Viva la Dinosaur" que pertenecen a la India, porque su audio consiste en sonidos que se repetían de las diferentes redes sociales: facebook, instagram, etc. Era una rutina de mañana en la que el personaje acaba sufriendo una especie de estrés por el uso constante del teléfono móvil, las redes sociales y el agotamiento emocional que esto supone.



Punto honestatik abiatuta, nire animazioaren argumentua eta honen estetika eraikitzen hasi nintzen. Niretzako digitala eta errealauren arteko jolas bat sortzea zen garrantzitsuena. Horregatik teknika nahasketabat egin nuen: alde batetik material plastikoak (kartulina, pintura akrilikoa...) multiplanoen teknika erabiliz animatu nituen, eta bestetik Krita eta After Effects programekin alde birtuala landu nuen.

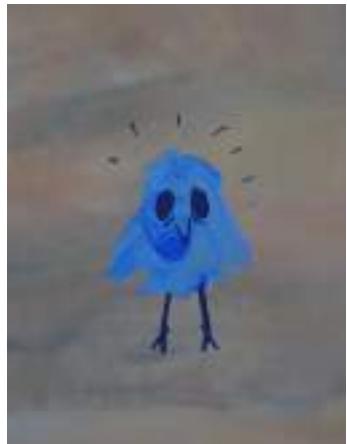
A partir de eso fui construyendo el argumento de mi animación y la estética que tendría. Para mí lo más importante era jugar con lo que era real y digital, por eso decidí hacer una fusión de técnicas: lo material, que sería usando el método de la multiplano, animando con cartulinas, acrílicos... resumiendo objetos plásticos; por otro lado, lo virtual, utilizando programas de animación como el Krita y trabajando con el Croma en After Effects.





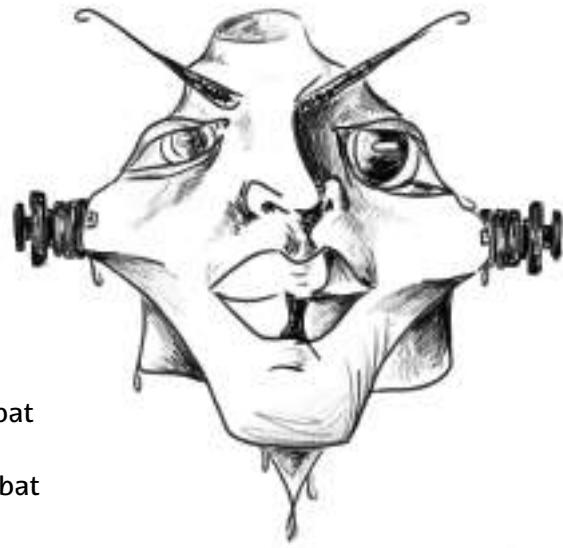
Laburbilduta, Bob izeneko nire protagonistak , sare sozialen adikziotik ateratzeko saiakeran, hauetan murgilduta bukatzen du, izaki digital bihurtuta eta familia faltsu berri batekin.

Mi conclusión con todo esto es que el protagonista, llamado Bob, en un intento de desengancharse de su adicción de las redes sociales acabará siendo absorbido por ellas y volviéndose un ser digital, con una nueva falsa familia.



EHM

Mairi Olabarria

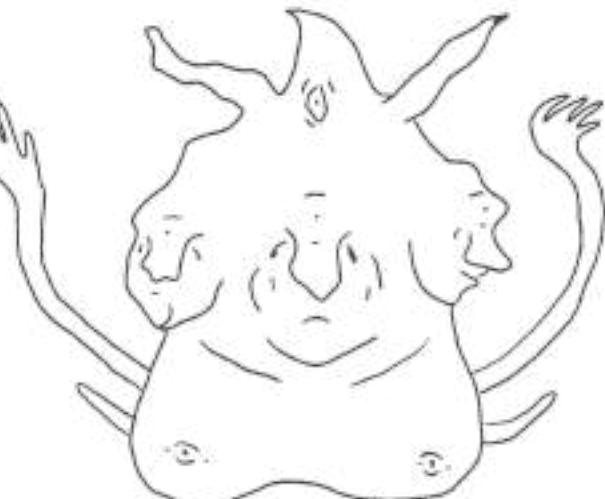


**"Ehm" animazioko film labur bat
da, non piztia eta munstro
desberdinen arteko eraldatze bat
gertatzen den.**

**Laburmetraia audio batez
lagundua dago, bertan aleman
informal eta nahiko nahasi batean
mintzatzen den pertsona baten
ahotsa entzuten dugu, zeinak
irudiaren erritmoarekin batera
lana aberasten duen.**

"Ehm" es un cortometraje de animación donde se sucede una metamorfosis entre diferentes bestias y monstruos.

El corto es acompañado por un audio donde una persona habla en un alemán coloquial y entrecortado, ayudando al ritmo de este.

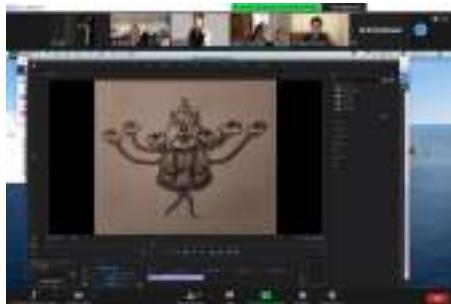


**Filma sortzeko orduan,
kontuan izanik
proiektuan parte hartu
guenenok piztario bat
sortu genuela bakoitzak
bere piztiak gehituz,
guztiak begiratu eta
hauekin beraien arteko
metamorfosi bat egitea
erabaki nuen.**

**Hau honela izanik,
guztien marrazkiak batu
eta antzekotasun edo
joko bat izan zezaketela
pentsarazten zidatenak
bata bestearen ondoan
jarriz ordenatu nituen,
Storyboard antzeko bat
sortuz.**

A la hora de la creación, decidí hacer uso de todos los monstruos y las bestias que teníamos en nuestro bestiario, el cual fuimos creando entre todas las personas que participamos en este proyecto y así generando una metamorfosis entre todas nuestras bestias. Para ello reuní los dibujos que teníamos y relacionándolos ya fuese por parecido o porque veía que podría generar algún tipo de juego entre ellos los ordené, creando así el storyboard.





Hasiera batean munstroen diseinuak eskuz marrazten hasi nintzen arren, segituan erabaki nuen modu digitalean lanean segitza izango zela aukerarik onena. Era honetan, storyboardaren laguntzarekin eta digitalean lan egiteak gehitzen duen inprobisatzeko erraztasunaz baliatuz honako film labur atera da.

A pesar de que al principio empecé a hacer los dibujos y diseños de los personajes a mano, al poco tiempo opté por probar a hacerlo todo de manera digital y acompañándome del storyboard y de la improvisación que el trabajar en digital me aportaba acabé creando este cortometraje.



