

BESTIARIOA / BESTIARIO

2021 / 44' / 16:9 / 25fps

Erakusketa

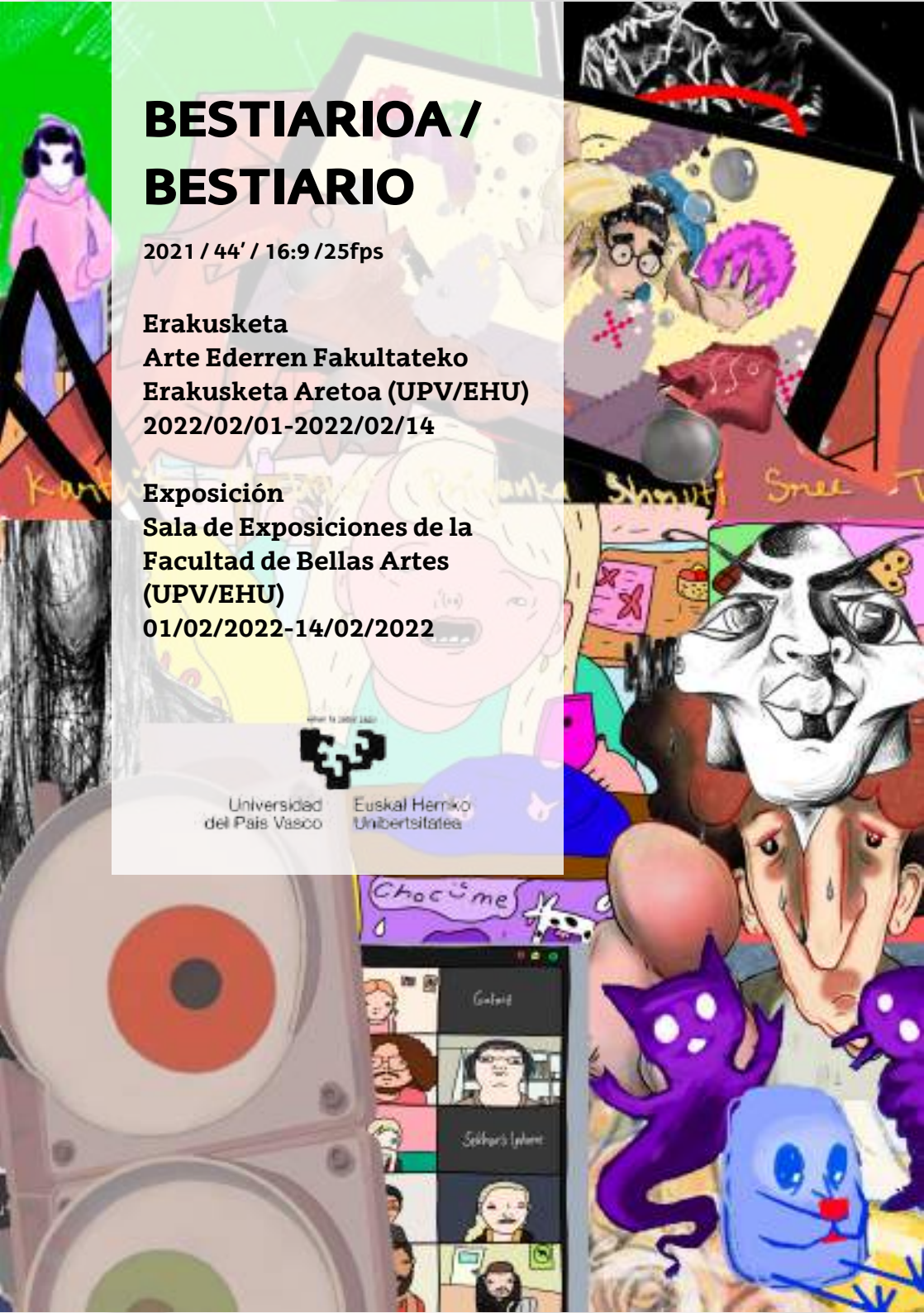
Arte Ederren Fakultateko
Erakusketa Aretoa (UPV/EHU)
2022/02/01-2022/02/14

Exposición

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

Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea



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 egunerokoan 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-tutoretzetan 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 Mencia, 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 laburrak / Cortometrajes:

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

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

OIECE OF PEACE. Wayne Zhang, Tanming.

"TLAHUELPUCHIS" 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, Rūta Vizbaraitė, Margarita Valionnyte.

"HILOS LITERALES". Brenda Guillermina Martínez 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 Al, 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 YOU 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 Xuhan, 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.



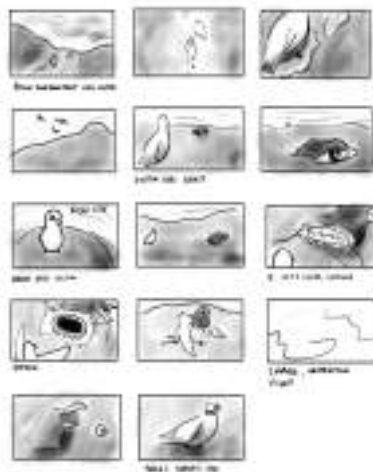
Alemanianoak Yakob el Deeb ikaslearen audioa aukeratu ondoren, moodboard bat sortu nuen istorio eta animazioaren itxurarako nituen ideiak jasoz. Horien artean, atmosfera iluna, organikoa, txoriak eta erabili nahi nituen testura eta koloreak agertzen ziren. Bidean zehar gauza batzuk aldatzen joan arren,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



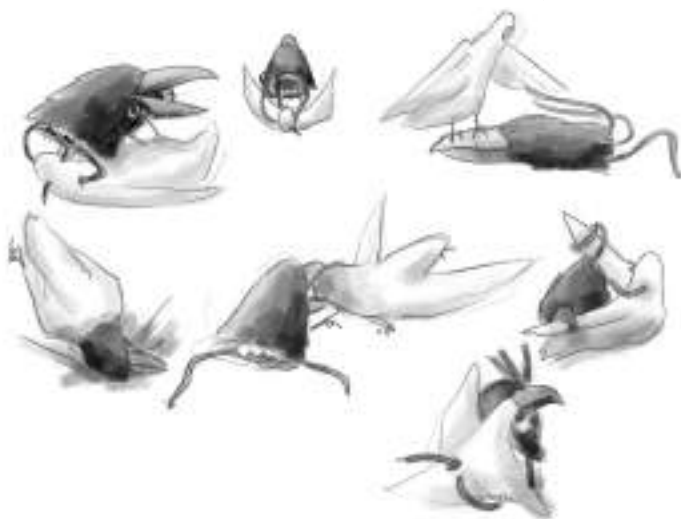
Después de decidirme por el audio del alumno alemán Yakob el Deeb, creé un moodboard que recogía todas las ideas que tenía sobre la historia y la animación. Entre ellos se encontraban una atmósfera oscura, orgánica, pájaros y texturas y colores que quería usar. Fue una base muy valiosa, aunque luego 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 marraztuta dago, elementu desberdinak kapa diferentetan marraztuz 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 guztiek 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 posprodukzioarako, eta zenbait eskenetan 3Dko efektuak sortu nituen ere bai.

En el tema de la técnica, hice uso de la rotoescopia 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 de las imágenes 2D y las animaciones, incluyendo momentos en el que use el 3D para ciertas escenas.



CHECK,CHECK!

Karmele Bringas



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

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

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

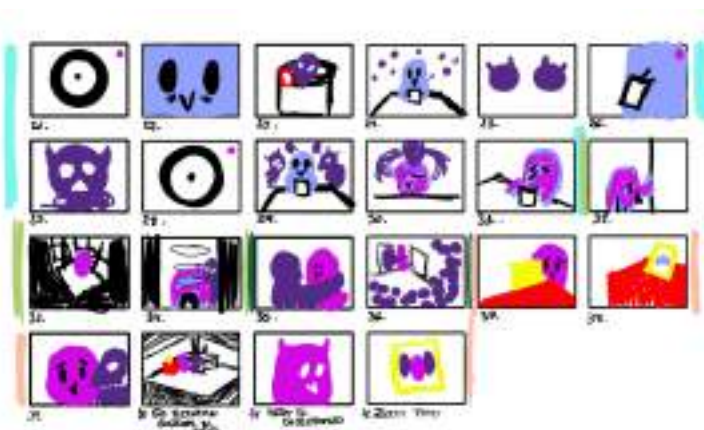
Goizeroko rutina bat errepresentatzen du, non pertsonaiak sare sozialeen nekea jasaten duen sakelakoaren erabilera konstantearengatik. Honek dakarren neke emozionala islatzen du.

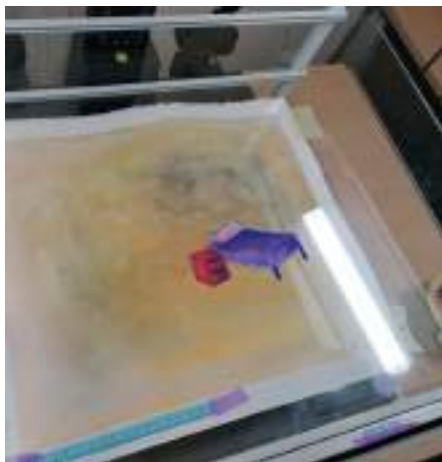
En la elección del audio, decidí usar el del grupo "Viva la Dinosaur" que pertenecen a la India, porque su audio consiste en sonidos que se repitían de las diferentes redes sociales: facebook, instagram, etc. Era una rutina de mañana en la que el personaje acaba sufriendo una especie de estrés por el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



Punto honetatik abiatuta, nire animazioaren argumentua eta honen estetika eraikitzen hasi nintzen. Niretzako digitala eta errearen arteko jolas bat sortzea zen garrantzitsua. Horregatik teknika nahasketa bat 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.





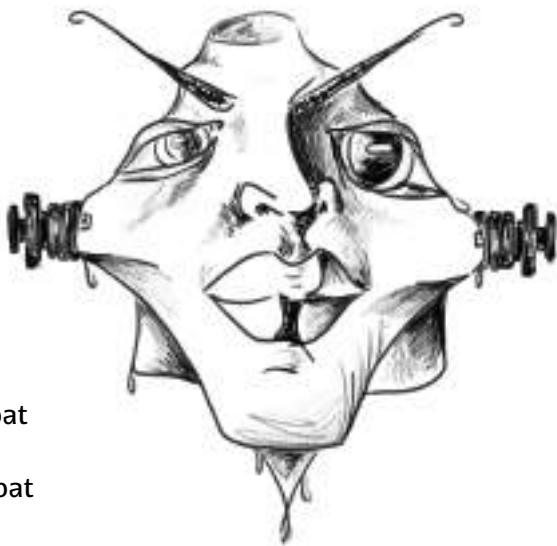
Laburbilduta, Bob izeneko nire protagonistak , sare sozialen adikziotik ateratzeko saiakeran, hauetan murgilduta bukatzen du, izaki digital bihurtuta eta familia faltsu berri batekin.

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

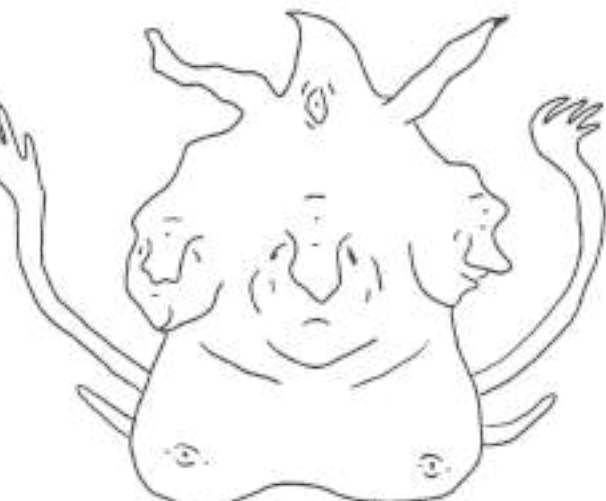


“Ehm” animazioko film labur bat da, non piztia eta munstro desberdinen arteko eraldatze bat gertatzen den.

Laburmetraia audio batez lagundua dago, bertan aleman informal eta nahiko nahasi batean mintzatzen den pertsona baten ahotsoa 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
genuenok 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 ente
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 segitzea 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.

