



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES
ESCUELA DE CINE

EL ARTE DE HACER ARTE
Dirección de Arte y estilo visual a través de la mente de Miyazaki

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciada en Cine y Artes Escénicas.

Profesor/a guía
MSc. Diana M. Coryat.

Correctora
MSc. Ana Gabriela Yáñez Moncayo

Autora
Vanessa Gabriela Cabrera Cárdenas

2017

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el (los) estudiante(s), orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

MSc. Diana M. Coryat.
CI 1755909346

DECLARACION DE PROFESOR CORRECTOR

Declaro haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

MSc. Ana Gabriela Yánez Moncayo

CI 172160670-3

DECLARACION DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

Vanessa Gabriela Cabrera Cárdenas
CI 1726364050

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, en especial a mis abuelitos por apoyar mis sueños y siempre creer en mí.

A mis amigos que estuvieron a lo largo de este proceso.

A Christinne por ser mi fiel amiga en este viaje.

DEDICATORIA

Para todos aquellos que comparten el amor a la animación, y a las historias que logran tocar el alma.

“Una lección sin dolor, no tiene sentido”

- Edward Elric

RESUMEN

El cine logra crear diferentes mundos o ambientes que llegan a ser verosímiles para la audiencia, a través del trabajo de Dirección de Arte con la cosmovisión de un autor. Estos estilos se logran a través de un Diseño de Producción que responde a preguntas como ¿qué tiene el autor en la cabeza?, ¿cuál es su cosmovisión?, ¿qué ambiente se quiere crear?

En esta tesis, se realizó un análisis de cómo el arte en una película se liga a las emociones, temáticas y cosmovisión que un autor quiere transmitir. En consecuencia, este estudio indaga sobre si el departamento de arte debe ser un trabajo mecánico ajustado a un guion, o debe realizarse con la inspiración interna. Para esto, se ha tomado como fuerte referente a Hayao Miyazaki, quien ha revolucionado la forma de hacer animación.

A través de este estudio se ha llevado a cabo *The Child's World*, una animación ilustrada a mano, en base a lo estudiado y aprendido de Miyazaki. Este cortometraje responde a mi cosmovisión de usar el metalenguaje para sutilmente despegarse de la animación industrial actual. De tal manera, la atención podrá concentrarse en la belleza de lo simple pero sin olvidar aplicar un mecanismo funcional, ya que para un artista existe una delgada línea entre ajustarse a un mecanismo o dejar que la inspiración interna de un autor envuelva todo el proceso. En base a esto se va encontrando un equilibrio para trabajar de forma eficaz y eficiente, pero sin olvidar el motor interno que inspira a ser creadores audiovisuales.

ABSTRACT

Cinema manages to create different worlds or environments that become credible for the audience, through the combined work of Art Direction department and an author's world view. These styles are the result of the Production Design department responding to questions like: What does the author have in mind? What is your worldview? What environment does the author want to create?

In this thesis, an analysis was made of how art direction and visual style in a film are linked to the emotions, themes and worldview that an author wants to create. The study asks if the art department should be considered a mechanical work that should be adjusted to a script, or should be done with internal inspiration. For this, the work of Hayao Miyazaki, who has revolutionized the way to do animation, has been taken as a strong reference.

Based, in part, on this analysis, I have created *The Child's World* an animation illustrated by hand on the basis of what was studied and learned about Miyazaki. This short film responds to the worldview that I have proposed when using metalanguage to subtly detach itself from the current industrial animation. This way, I can concentrate on the beauty of the simple, but without forgetting to apply a functional mechanism. For an artist, there is a fine line between adhering to a mechanism or letting the internal inspiration of the author permeate the whole process of production. For that reason, it is essential to find a balance between an effective and efficient process, yet without forgetting the internal motor that inspires one to be an audiovisual creator.

ÍNDICE

NOTA DE INTENCIÓN.....	1
SINOPSIS.....	4
1. EL ARTE DE HACER ARTE	5
1.1. Introducción.....	5
1.2. ¿Cuál es el trabajo del director de arte?	6
1.3. ¿Cómo trabaja Miyazaki?	7
1.4. El estilo visual de Miyazaki.....	9
1.5. ¿Cómo se trabajó en The Child's World?	12
1.5.1 New York.....	14
1.5.2 Tokio.....	14
1.5.3 Ciudad amazónica.....	15
1.5.4 Ciudad futurista	16
1.6 El estilo visual de The Child's World.....	17
1.6.1 Diseño de Personaje	17
1.6.2 Color.....	19
1.6.3 Diseño de Ciudades	20
1.6.3.1 New York.....	20
1.6.3.2 Tokio.	22
1.6.3.3 Ciudad amazónica.....	25
1.6.3.4 Ciudad futurista.	26
1.6.4 Texturas	29
1.7. Relación de los textos.....	30
1.8. Conclusión.....	32
REFERENCIAS	35
ANEXOS	36

NOTA DE INTENCIÓN

En la actualidad, la tecnología y lo cosmopolita han brindado grandes opciones de desarrollo, pero a la vez han convertido a la sociedad en una hegemonía dominada por un predeterminado estilo de vida. En esta, los principales afectados son los niños, a quienes se les impone ideales desde su nacimiento. En mi experiencia, he sentido como la sociedad crea estándares, pensamientos e ideales hacia los cuales gran parte de personas se vuelven esclavas. Desde las familias, los centros de educación, y los grupos sociales, ya nos imponen un estilo de vida. ¿Qué es malo?, ¿qué es bueno?, ¿somos libres de elegir? Lo somos, pero con tantos ideales impuestos la realidad es otra.



Figura 1. El principito. Tomado de (Osborne, 2015)

Mi cortometraje surge por mi necesidad de expresar que algunas personas están felices con su diferente estilo de vida, solo buscan tranquilidad en un mundo dominado por la tecnología y lo cosmopolita.

Por otro lado, a lo largo de mi vida siempre he tenido una debilidad por los niños debido a su carisma, pureza, y a lo ingenua que es su forma de pensar. Todos sabemos lo que la inocencia provoca en las personas, y más aún la inocencia de un pequeño niño. La mayor parte de mi persona está construida en base a los valores de un infante, por ello soy una persona infantil, soñadora en todos los ámbitos, y mi filosofía se basa en ver el lado bueno de todo y

nunca rendirse. Esta forma de pensar la he proyectado en Edward, siendo parte de mi cosmovisión.



Figura 2. Kubo y las dos cuerdas. Tomado de (Knight, 2016)

Una de mis grandes influencias viene de la cultura oriental, donde crean personajes que se preguntan cuál es la razón de las situaciones que los rodean. Y en esto me baso para mi historia: ¿qué quiere Edward?, ¿por qué el mundo actual quiere atraparlo?, ¿por qué quiere llegar a su mundo ideal? Todo tiene una razón interna.



Figura 3. El Cuento de la Princesa Kaguya. Tomado de (Takahata, 2013)

Quiero contar esta historia, porque me ayuda a materializar mi idea de libertad. Mi propósito es que la gente que lo vea, se conecte con la historia, e intente recuperar a su niño interior.

Esta es una historia familiar dulce, con la que busco entretener a la audiencia y

dejarlos con un sentimiento. Deseo representar la simpleza de la belleza de la vida, vista a través de los ojos de un pequeño. Creo firmemente que las historias que logran tocar el corazón son obras asombrosas y es lo que espero lograr.



Figura 4. Collage de películas de Studio Ghibli. Tomado de (Tenaga, 2014)

SINOPSIS

Edward, un niño de 6 años, quiere llegar a su mundo ideal, pero deberá enfrentarse a un mundo cosmopolita e industrial que domina a los niños, y quiere atraparlo. Atravesará algunas ciudades llenas de elementos que no son de su agrado, y aunque se distrae con objetos no pierde de vista su objetivo. Si Edward deja de caminar unos alambres provenientes del suelo lo atrapan, por ello siempre tendrá que estar en constante movimiento. Intentará de varias formas llegar a su mundo ideal, y después de reflexionar sobre todo lo que puede conseguir en el mundo actual, avanza rápidamente recolectando las banderas de las ciudades atravesadas. Juntándolas construye una cuerda con la que logra llegar a su mundo ideal. Al subir se siente tranquilo, a gusto y se queda dormido.

1. EL ARTE DE HACER ARTE

Dirección de Arte y estilo visual a través de la mente de Miyazaki

1.1. Introducción

El cine es un arte que traslada a diferentes mundos, y hace a quien lo observa partícipe de distintas historias. La sensación de ser parte de una atmósfera diferente se logra gracias a la cosmovisión que tiene el autor del film, junto con el trabajo del director de arte. La dirección de arte en una película va de la mano del tono y la temática que se quiera contar, basándose en preguntas como ¿qué tiene el autor en la cabeza?, ¿cuál es su cosmovisión?, ¿qué ambiente se quiere crear? Partiéndose de estas preguntas en *The Child's World* se ha creado un estilo visual que va acorde a la cosmovisión de la autora.

Para este estudio se ha escogido el texto *Diseño de producción y dirección de arte (2007)* Escrito por *Sergio Hernández*, este texto trata de cómo funciona y se desarrolla el trabajo del director de arte. Por otro lado, el análisis se ha concentrado en uno de las cineastas de la última década que ha revolucionado el mundo de la animación con su forma tan peculiar de crear mundos, Hayao Miyazaki. Estas observaciones se han hecho usando el texto *A través de la mente de Hayao Miyazaki (2015)*, Escrito por *Pedraza, I. y Matey, S.* Asimismo, para apoyar esta investigación se ha tomado referencias de *The Kingdom of Madness and Dreams (Kawakami y Sunada, 2013)*, un documental que muestra cómo trabaja Miyazaki a través del Studio Ghibli. Con estas tres piezas claves se realizó un análisis de cómo el arte en una película se liga a las emociones, temáticas y cosmovisión que un autor quiere transmitir. Indagando sobre si el departamento de arte debe ser considerado un trabajo meramente mecánico que se debe ajustar a un guion, o debe realizarse a través de la inspiración interna que Miyazaki establece.

1.2. ¿Cuál es el trabajo del director de arte?

Hernández escribe sobre el director de arte que este “*Diseña y construye los decorados para el diseño de producción.*” (2007, p. 9) .

En otras palabras es quién logra llevar la idea de un atmosfera o ambiente a la pantalla. A lo largo de la trayectoria de Miyazaki se puede identificar un patrón en los ambientes que crea a través de su fascinación por el cielo, que se ligan a sus ideales, tales como el pacifismo, el respeto y conservación de la naturaleza, la defensa de las técnicas artísticas tradicionales y el feminismo. Por ejemplo las protagonistas femeninas en sus obras *El Viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no kamikakushi, 2001)*, *La Princesa Mononoke (Mononoke Hime, 1997)* o *Ponyo (Gake no ue no Ponyo, 2008)*, transmiten una imagen fuerte sobre las mujeres que creen fielmente en sus ideales y luchan por ellos. Su fascinación por el cielo y los aviones se encuentran en *El Castillo en el Cielo (Tenkū no Shiro Rapyuta, 1986)* o *El Viento se Levanta (Kaze Tachinu. 2013)*, representativos del encantamiento que Miyazaki tiene por el volar. La mirada pacifista y ecologista que posee e intenta transmitir en sus obras, se la puede encontrar creando contrastes en *El Viento se Levanta* con la guerra y la libertad o en *Nausicaä del Valle del Viento (Kaze no Tani no Naushika, 1984)* con el progreso y la destrucción de la naturaleza. De forma recurrente, en sus obras Miyazaki está siempre intentando ver la parte pura e inocente del mundo que vale la pena mantener.

Como plantea Pedraza y Matey, “*se trata de un artista que ha volcado su sensibilidad y su punto de vista crítico en su producción fílmica y se ha expresado a través de sus historias y personajes.*” (2015, p. 75) .

En la carrera de cine, se brindan herramientas para convertir una idea en un proyecto audiovisual. Personalmente, tengo una preferencia hacia la construcción de estilos visuales que se ligen a la atmósfera y contexto de la narración. Por ello, cuando construyo una historia mi mente comienza a lanzar ideas visuales de cómo quiero que se vea en pantalla. De estas parto para

conseguir referencias, hacer bocetos, storyboards, establecer colores, texturas que se ajusten al tono, al *mood* y al estilo visual que quiero para mi proyecto. El proceso de creación visual que realizo se ajusta a lo que Hernández escribe sobre la función del director de arte: “*El director de arte, es el responsable de la construcción, pintado, ambientación, texturas, utilería, colores, locaciones, construcciones de decorados, vehículos, jardinería, etc.*” (2007, p19)

A través de las decisiones que se toman en este proceso se va dando vida al estilo visual de una idea. Asimismo Hernández establece que *el director de arte es quien “tiene que estar entre el guión y el director del film, para ir convirtiendo la página impresa en un lugar real o imaginativo.”* (2007, p. 30)

Con todo lo mencionando anteriormente se puede definir que el trabajo del director de arte es crear una atmósfera que apoye visualmente al propósito del guion. De esta manera, se traslada al espectador hacia el mundo y contexto de una obra, convirtiéndolos en parte de este entorno. En otras palabras, como escribe Hernández, “*el director de arte debe convencer a espectadores que el mundo de la película es indisputablemente real.*” (2007, p. 66)

En *The Child’s World* se ha puesto en práctica lo mencionado con una fuerte influencia del estilo de animación japonesa (Anime), y de Miyazaki. En consecuencia, este proyecto parte de la cosmovisión de la autora para crear un sutil estilo visual que se liga a su propósito y crítica que se desarrollará en las siguientes secciones.

1.3. ¿Cómo trabaja Miyazaki?

Hernández (2007) tiene una postura muy “hollywoodense” sobre el trabajo que se debe realizar en el departamento de arte, mientras que Pedraza y Matey (2015) difieren en este punto, ya que Miyazaki se ve involucrado en todo aspecto del film para supervisar que sus ideales sean plasmados. En una escena de *The Kingdom of Madness and Dreams*, se observa a Miyazaki trabajar en un storyboard, mientras comenta a la documentalista:

Realmente no trabajo siguiendo ninguna guía, sabes. Honestamente, no sé qué tipo de película vamos a terminar. Como si la película se escribiera a través de mí. He tenido empleados que no tienen idea de lo que pasa en mis películas. Cuando hicimos *El viaje de Chihiro*, ni yo lo sabía. (Kawakami y Sunada, 2013)

Miyazaki establece personajes, escenarios, situaciones y poco a poco las va integrando para dar forma a una peculiar historia. En el documental se puede apreciar el proceso de realización de *El Viento se Levanta* desde bocetos que realiza sobre el personaje, hasta momentos de extraña inspiración donde sube con todo su equipo a la azotea a la hora del ocaso y les pide que observen el cielo, las nubes, las plantas, para que encuentren texturas y colores. Prácticamente el envuelve todo su trabajo y a su equipo para que puedan sentir la historia, sin necesidad de darles un guion. A pesar de no ser el director de arte por título, ya que siempre tiene una persona que se encarga de este departamento, Miyazaki es quien diseña, realiza bocetos y establece el *mood* del film, trabajando como un co-director de arte que crea la atmosfera. Su proceso de arte de una película es mucho más sensible de lo que Hernández (2007) establece. Para él, el director de arte tiene que construir a base de un sistema, mientras que para Miyazaki se debe entender la atmósfera y sentirla. Como escriben Pedraza y Matey:

Durante las producciones de sus películas, Miyazaki se encontraba en todos las fases de la animación, es decir, no sólo se dedicaba a dirigir las como todo realizador de cine, sino que también dibujaba, escribía guiones, animaba, etc... De esa forma, puede revisar todas sus películas de forma muy personal, bajo un control absoluto de todo proceso creativo. (2015, p. 7).

Miyazaki no abandona ninguno de los momentos de la realización del film porque entiende que para transmitir su cosmovisión debe ser cercano a todo el proceso. Él comprende que el estilo visual marca el *mood* de sus historias y por

ello le dedica suma importancia al diseño de sus personajes, escenarios y contexto. De este modo, logra crear una obra audiovisual que puede entenderse en cualquier sociedad contemporánea. Hay que tener en cuenta que los japoneses tienen un inmenso respeto por la estética y un profundo sentido de la belleza, y al mismo tiempo de la fugacidad de las cosas en la vida.

Miyazaki al ser un artista lleva esto a otro nivel, con su sensibilidad por la naturaleza diseña personajes como *El castillo ambulante* (*Howl no Ugoku Shiro*, 2004) que aun siendo una maquina respira y tiene un alma propia.

Igualmente, crea contextos donde una pequeña niña tiene que enfrentarse y superar sus miedos para conseguir su objetivo como en *El Viaje de Chihiro* o *Ponyo*.



Figura 5. Ilustración de Castillo Ambulante. Tomado de (Miyazaki, 2004)

1.4. El estilo visual de Miyazaki

The Child's World se ajusta a los contextos recurrentes de Miyazaki, en especial en los dos films mencionados anteriormente. En estos, sus estilos visuales van ligados a las narraciones. En *El Viaje de Chihiro* los diseños son más definidos, la paleta de colores se ajusta a tonos nostálgicos y pasteles que

se vinculan con los sentimientos melancólicos que Chihiro atraviesa. Este estilo visual provoca que el espectador comprenda la transición y evolución de la protagonista. Este *mood* que crea Miyazaki se ajusta a lo que Hernández escribe: “Los diseñadores de producción o directores de arte, confían en la textura y en color para la visión de la película.” (2007, p. 72)

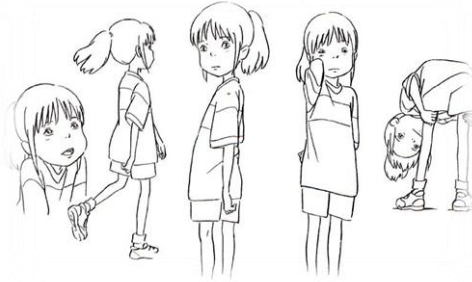


Figura 6. Diseño de Chihiro. Tomado de (Miyazaki, 2001)



Figura 7. Paleta de color inicial. Tomado de (Miyazaki, 2001)



Figura 8. Paleta de color de transición del personaje a comparación con la figura 2. Tomado de (Miyazaki, 2001)

Por otro lado en *Ponyo*, siendo una historia más simple, dulce y en algún punto más infantil, tiene diseños sencillos, y una paleta de color más viva. Sin embargo, mantiene tonos pasteles que nos acerca a la felicidad y la activa actitud de Ponyo. Este estilo visual nos hace cómplices de las aventuras de la protagonista, a diferencia de *El Viaje de Chihiro* donde el ambiente provoca que nos conectemos sensiblemente con el interior de Chihiro.

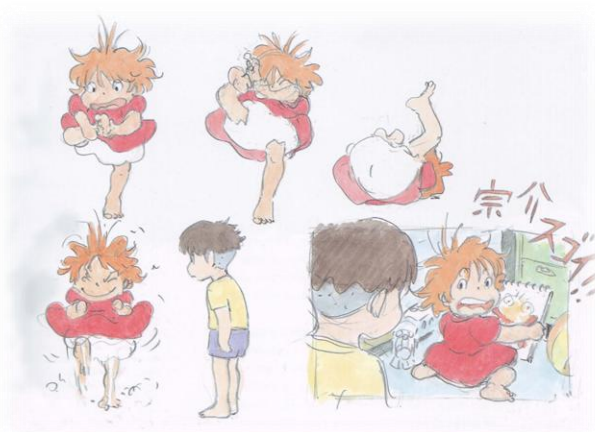


Figura 9. Diseños de Ponyo. Tomado de (Miyazaki, 2008)



Figura 10 y 11. Paletas de color de Ponyo. Tomado de (Miyazaki, 2008)

Hernández escribe:

El director de arte, tiene que tener muy claro, que no diseña ni crea las cosas a su gusto, sino que por el contrario sus gustos personales tienen que quedar atrás muchas veces, en beneficio de elegir lo que mejor se presta para la película. (2007, p. 103)

Aquí Miyazaki difiere, dándonos la clave de porque sus obras son tan excepcionales. Sin duda cada uno de sus films posee un aura que va a la par de los gustos personales que él tiene. Él no se priva o tiene miedo de que estos interfieran con la película porque para él lo importante es expresarse y sobre todo, es director y tiene el control. En *The Kingdom of Madness and Dreams* se nota la pasión que él tiene por crear vínculos con sus películas. En varias escenas se observa a Miyazaki tomar referencias reales de movimientos, objetos para plasmarlos, dibujarlos con una dedicación y pasión que en pantalla envuelve a la audiencia en su maravilloso mundo. Si bien en la creación y diseño de la parte artística de una obra, se debe ser profesional y dejar de lado favoritismos o debilidades como escribe Hernández (2017), no se debe olvidar el motor interno que inspira a ser autores. Miyazaki lo tiene muy claro defendiendo su visión y eso se nota en sus obras a través del estilo visual y contextos que crea. Como escriben Pedraza y Matey sobre Miyazaki: “Solo los verdaderos humanistas saben defender su visión del mundo más allá de los condicionamientos que limitan sus principios.” (2015, p. 75).

1.5. ¿Cómo se trabajó en *The Child's World*?

La cosmovisión de la autora parte de hacer una crítica al mundo actual, la tecnología y lo cosmopolita que brindan un supuesto desarrollo, pero a la vez han convertido a la sociedad en una hegemonía dominada por un predeterminado estilo de vida. En este estilo hegemónico, los más afectados son los niños, a quienes se les impone ideales desde su nacimiento.

Este cortometraje surge por la necesidad de expresar que algunas personas están felices con su diferente estilo de vida, y solo buscan tranquilidad a su manera. Y al igual que Miyazaki, se busca lograr una obra audiovisual que se entienda en cualquier sociedad contemporánea.

Partiendo de los principios inculcados a través del trabajo de Miyazaki, se creó un propio proceso de producción que se ajustó a las necesidades de este cortometraje. La propuesta estética se basó en crear un estilo visual que

mantenga un tono dulce e infantil, ligado a la cosmovisión de la autora de crear un inocente escenario abstracto. En este mundo se cuenta la aventura de un pequeño niño por llegar a su mundo ideal. La estética empleada deja en claro que lo que el espectador observa es algo artesanal.

Por ello, se escogió la técnica de desdibujado-acuarelado ya que tiene la característica de mantener la impresión de que se está frente a láminas de dibujo, para fortalecer la sensación de lo artesanal. Esta técnica parte de diseños con líneas suaves, trazos simples, y con colores que al disolverse transmiten la sensación de ser una pintura. En este caso la estética de ilustración es caricaturesca, creando el efecto de que es un dibujo de un niño pequeño. De esta forma, la sensibilidad de una persona crece para intentar entender que nos dice este pequeño.

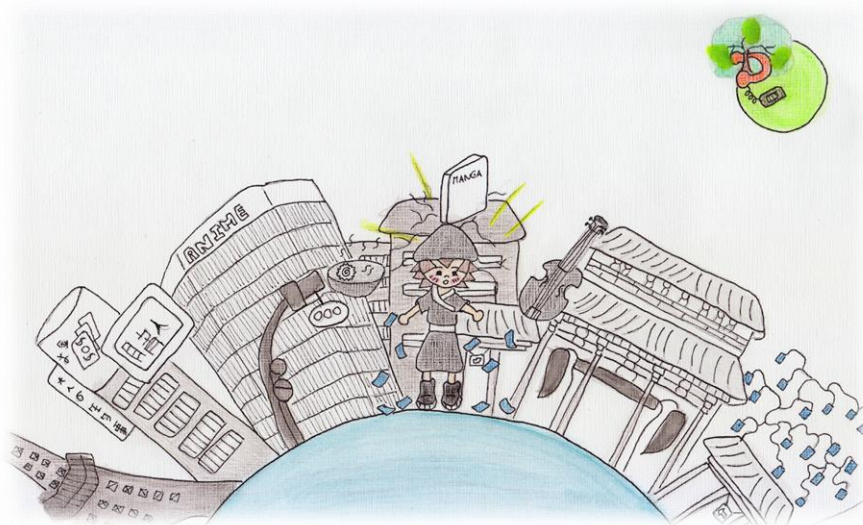


Figura 12. Cuadro de *The Child's World*, donde se observa la técnica aplicada.

Así como Miyazaki sale a su azotea a contemplar el cielo y la naturaleza para plasmar un ambiente en su película, la directora de *The Child's World* realizó un proceso de conceptualización a través de un estudio arquitectónico y rítmico de las ciudades a cuales hace referencia. A partir de este análisis, la directora construyó y elaboró el diseño visual de cada ciudad, incorporando características propias de estas, de forma caricaturizada y volviéndolas

verosímiles para el mundo abstracto que creó. De esta forma colocó en cada ciudad un objeto, o tema que simbólicamente apoya a su cosmovisión:

1.5.1 New York

La televisión, la radio, el teléfono celular, y el mp3 con auriculares representan el avance tecnológico. Edward se queda con el mp3 con auriculares, mostrando que no toda la tecnología es mala.

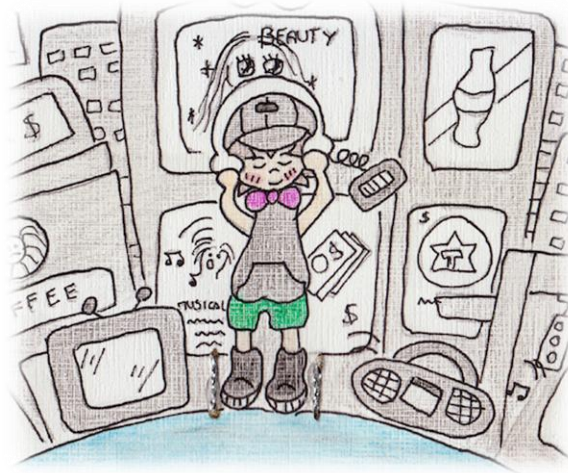


Figura 13. Momento en que Edward observa los elementos mencionados.

1.5.2 Tokio

El violín, el tazón de ramen, y el manga representan la diversidad de lo híbrida que se ha vuelto la sociedad, presionando desde pequeños a elegir un camino. Edward se queda con el manga, mostrando que siempre habrá algo que sea de interés.



Figura 14. Momento en que Edward lee el manga. Se observa el violín y el ramen.

1.5.3 Ciudad amazónica

Es un lugar donde Edward se siente a gusto, pero las consecuencias de la explotación de los recursos naturales no le permiten quedarse. Edward se encariña con un perrito, mostrando su amor por la naturaleza.



Figura 15. Momento en que Edward se encariña con el perrito.

1.5.4 Ciudad futurista

Edward interactúa con un cohete, pero este se rompe desatando una nube de humo que va creciendo hasta envolver a toda la ciudad. Mostrando que los avances tecnológicos benefician pero a su vez contaminan.

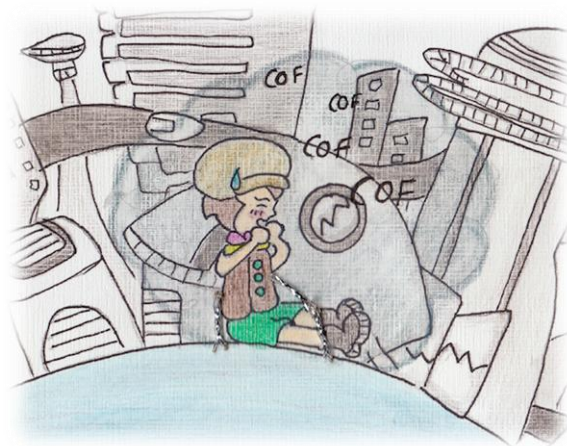


Figura 16. Momento en que se desata la nube de contaminación.

La directora, al igual que Miyazaki estuvo presente desde la pre-producción hasta las post-producción, en todos los departamentos para poder compartir su visión al equipo. La producción de la animación se dividió en cuatro fases: dibujado, pintado, delineado, y colocación de texturas.

A pesar de ser un pequeño equipo, cada trazo, pincelada, o textura puesta en cuadro fue trabajado bajo la supervisión de la directora para lograr el estilo visual que deseaba.

1.6 El estilo visual de *The Child's World*

Como se vio en un anterior capítulo, Miyazaki establece un estilo visual que va a la par de lo que sienten y atraviesan sus protagonistas. Siendo este cortometraje una ovación a *El Principito* (Saint-Exupéry, 1943), por la peculiar forma en la que los niños ven al mundo, se ha tomado este libro como una fuerte referencia. Del mismo se adoptan su contenido, diseño visual y forma en la que se cuenta como partes clave para el proyecto.



Figura 17. Ilustración de *El Principito*. Tomado de (Saint-Exupéry, 1943)

1.6.1 Diseño de Personaje

En *The Child's World* el protagonista es Edward, un niño de seis años. Su diseño es una versión en caricatura de un niño pobre de la época victoriana. Este personaje hace referencia a *Oliver Twist*, que se observa en su vestimenta: chaleco, pantalón corto, y una gorra parecida a una boina.

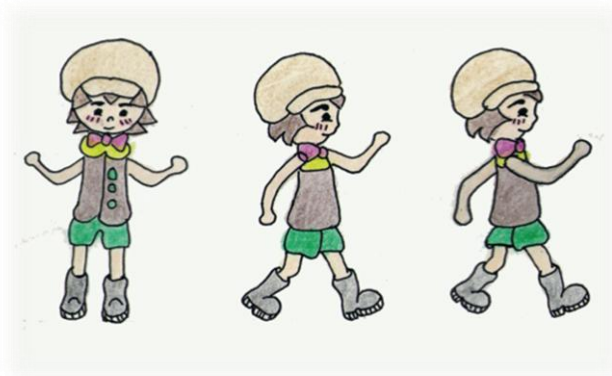


Figura 18. Diseño de Edward.



Figura 19. Ilustración de Oliver Twist (n/a, s.f)

Se escogió este diseño para aludir a las épocas pasadas donde la tecnología no reinaba, resaltando con el estilo de las ciudades modernas, que se liga a su deseo de despegarse del mundo actual. Al ser caricaturesco le da un toque infantil y dulce que va a la par de la cosmovisión.

Las expresiones de Edward fueron diseñadas a base del género anime *Kodomo* (término para referirse al género infantil), ya que son más fáciles de diferir para cualquier público.



Figura 20. Expresiones de Edward.

Para darle movimiento a mi personaje he partido de las bases de la animación clásica, realizando modelos para entender el movimiento y dibujarlo.



Figura 21. Modelos de Edward.

1.6.2 Color

Al igual que Miyazaki crea contraste en *El Viaje de Chihiro* a través de la paleta de color para mostrar la transición interior que e sufre el personaje, en este cortometraje la paleta de color pone en evidencia lo diferentes que son los mundos:

El mundo actual, con excepción de las banderas y la ciudad amazónica, posee una gama de negro - gris - celeste opaco, creando una estética muerta y plana.



Figura 22. Paleta de color del mundo actual.

Edward, su mundo ideal y la ciudad amazónica poseen una gama de colores pasteles con alta saturación. El color verde en tonos claros es el color predominante en el mundo ideal y en los extras de las expresiones de Edward, ya que es el color que representa a la naturaleza.

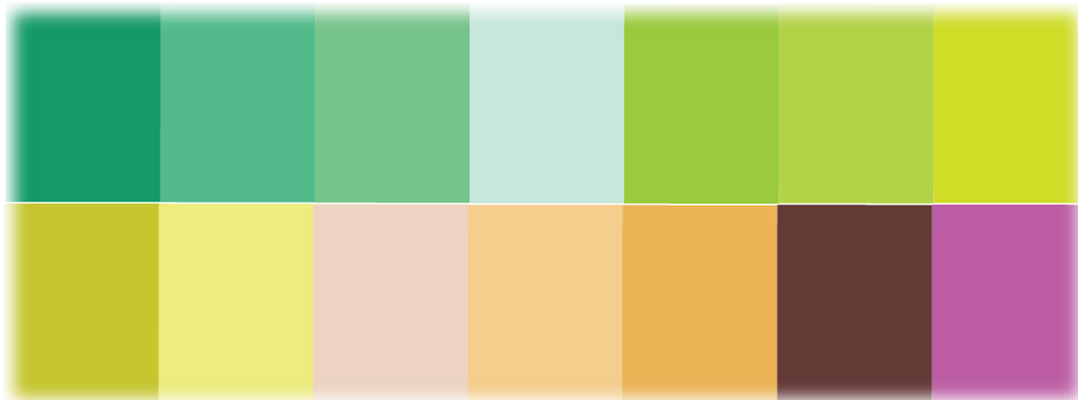


Figura 23. Paleta de color mundo ideal, ciudad amazónica y Edward.

Cabe recalcar que los objetos con los que Edward interactúa, audífonos y el manga, terminan en el mundo ideal y toman color.



Figura 24. Audífonos y libro con color.

1.6.3 Diseño de Ciudades

Cada ciudad tuvo un diseño propio, que partió del estudio arquitectónico y rítmico mencionado anteriormente.

1.6.3.1 New York.

Para diseñarla se tomó en cuenta la estatua de La Libertad, rascacielos, el *Empire State* (donde se encuentra la bandera), Broadway, la Quinta Avenida, los semáforos y las casas del centro, ilustrándolas a través del estilo caricaturesco que la autora estableció. La ciudad fue diseñada a base de trazos rectos, edificaciones cuadradas o rectangulares.



Figura 25. Estatua de La Libertad.



Figura 26. Edificaciones cuadradas, casas del centro.

Se realizó un trabajo paródico de diferentes marcas reconocidas a nivel mundial para fortalecer la crítica a lo cosmopolita, y a la vez se colocaron mensajes en el idioma correspondiente como *Buy all, All for adults, Buy right now* criticando la industrialización.

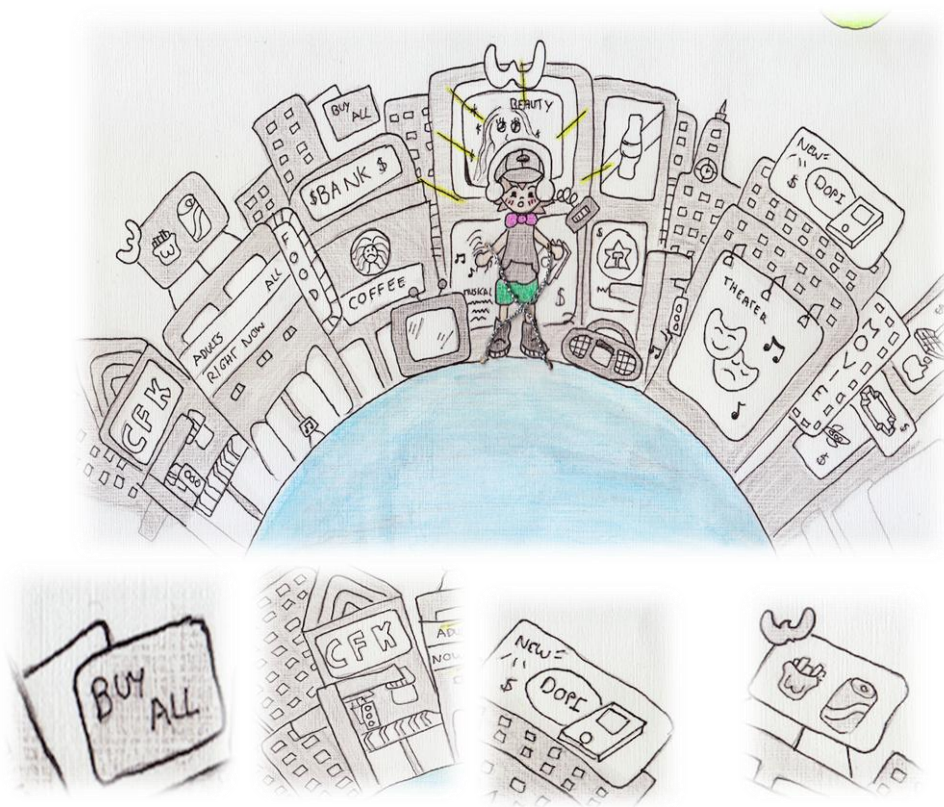


Figura 27-31. Broadway, se observan parodias de arcas reconocidas y mensajes ocultos.



Figura 32. Edward observando la bandera en el Empire State.

1.6.3.2 Tokio.

Para diseñarla se partió de lo híbrida que se ha vuelto esta ciudad con edificios modernos, publicidad y templos sagrados conviviendo en un mismo lugar. Haciendo referencia a la torre de Tokio, el Monte

Fuji, el Templo *Senso-ji*, rascacielos y los árboles de deseos representativos de la cultura japonesa.



Figura 33. Monte Fuji.



Figura 34. Puesto de Ramen.

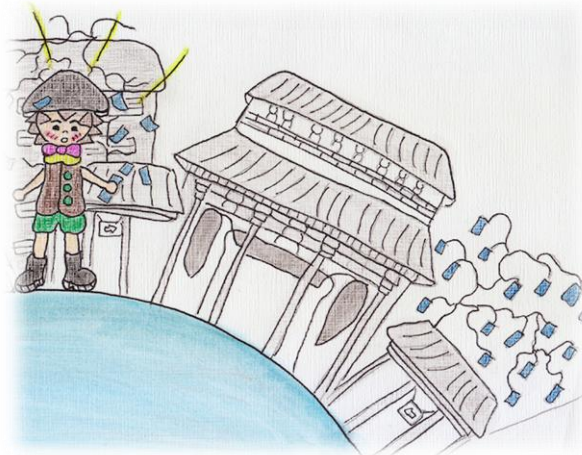


Figura 35. Templo Senso-Ji.

La ciudad fue diseñada a base de trazos rectos que concluyen circularmente, evitando esquinas rectas. Las edificaciones son circulares, y se uso una gran cantidad de líneas horizontales y verticales para dar un efecto asiático y distinguirla de las otras ciudades. Al igual que en New York, se colocaron mensajes como:

- お金 = dinero -- 購入 = comprar -- 買いますすべて = todo para comprar
- 食品 = comida -- 大人のも物事 = cosas de adultos



Figura 36. Arquitectura circular, líneas horizontales y verticales.

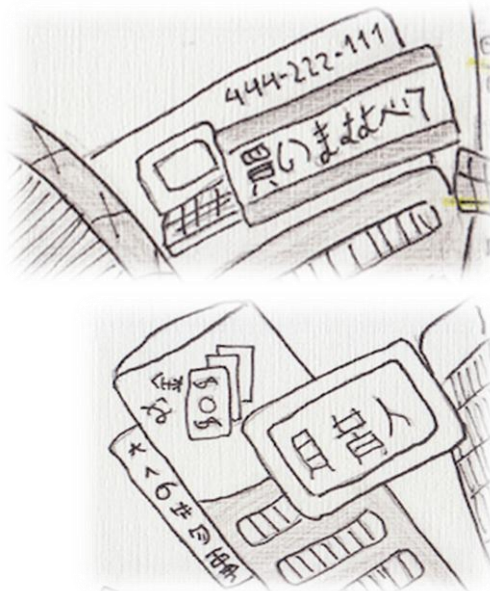


Figura 37 – 38. Mensajes Ocultos



Figura 39. Bandera en la Torre de Tokio.

1.6.3.3 Ciudad amazónica.

Es la única ciudad que posee color en base a la paleta de tonos verdes claros, creando un contraste con las otras ciudades y la parte de esta donde las petroleras han contaminado. Para diseñarla se partió de árboles del lugar, chozas sencillas, y la vestimenta de las culturas indígenas de la Amazonía.



Figura 40. Se observa una fauna diversa.



Figura 41. Momento de quiebre, contraste con colores.

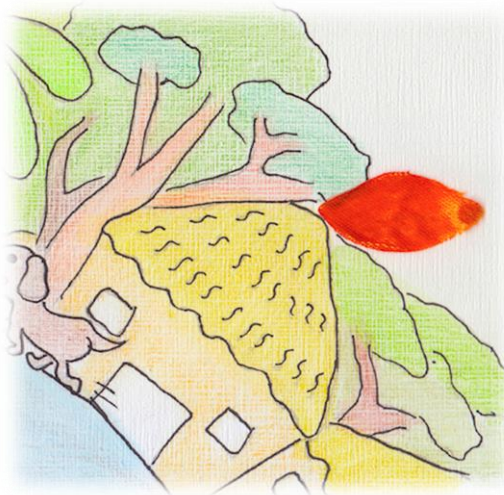


Figura 42. Bandera en la choza.

1.6.3.4 Ciudad futurista.

Para diseñarla se tomó como base el estereotipo de cómo se vería una ciudad futurista, con naves, torres, y una arquitectura peculiar. Fue diseñada con trazos mixtos, y edificaciones tanto redondas como rectas tomadas de referencia de la serie de televisión *Futurama* (Groening, 1999).



Figura 43. Fotograma de *Futurama*, se aprecia la ciudad (Groening, 1999).



Figura 44. Se observan naves, torres y arquitectura peculiar.



Figura 45. Se observan trazos mixtos, edificaciones redondas y cuadradas

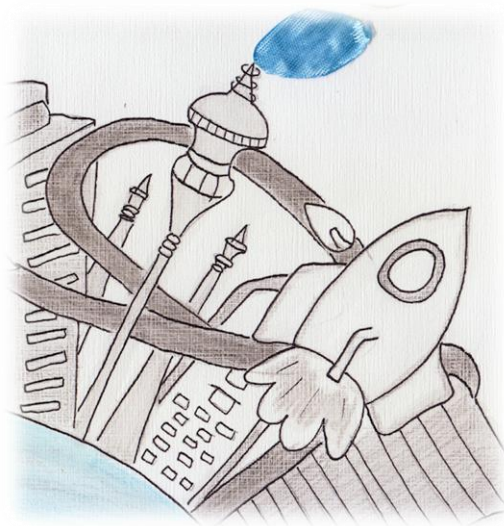


Figura 46. Bandera en torre.

Desde la creación de fondos hasta el diseño del personaje, la dirección de arte no descuidó detalles. Muy similar a lo que Pedraza y Matey escriben sobre el trabajo de Miyazaki: *“Miyazaki es un creador total, que escribe guiones, dibuja animaciones y dirige sus película.”* (2015, p75).

Al igual que Miyazaki, este cortometraje ha sido escrito, dibujado y dirigido por mí a través de un exhausto y minucioso trabajo de dirección de arte, que cumple con los ideales que he propuesto.

1.6.4 Texturas

Para terminar este capítulo, se debe recalcar la forma artesanal en la que ha sido producido el cortometraje, destacando texturas. Cartulina hilo como materia prima, los pedazos de tela que son banderas, hilo especial plateado que simula ser alambre, y tela gruesa que da la apariencia de hojas de árbol. Estos tres elementos resaltan de los dibujos por un peso semiótico: las banderas son las que permiten que Edward llega su mundo ideal, mientras que los alambres son los que le impiden avanzar. Asimismo, la hoja de árbol es el primer elemento con el que tiene contacto de su mundo ideal y le llama la atención.

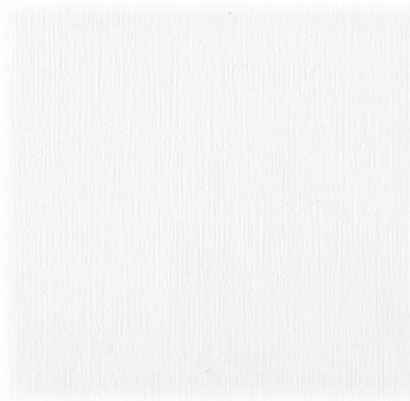


Figura 47. Cartulina hilo.



Figura 48. Edward juega con las banderas.



Figura 49. Hojas de árbol.



Figura 50. Alambres

Todo el diseño visual aplicado en *The Child's World* se realizó en base a lo estudiado y aprendido sobre el trabajo de Miyazaki, en conjunto con el Studio Ghibli. En consecuencia, esta animación responde a mi cosmovisión al ser una animación clásica que usa el metalenguaje, para sutilmente despegarse de la animación industrial actual y concentrarse en la belleza de lo simple.

1.7. Relación de los textos

Lo que hace Miyazaki con sus obras es lo que busco lograr con este cortometraje. Sin duda lo que ha sido establecido por Hernández (2007) son puntos válidos y aplicables a la industria cinematográfica. Pero Miyazaki trabaja con su sensibilidad y visión del mundo para que cada elemento de su obra se

ajuste a los sentimientos de la narración. Basta ver una escena del documental antes mencionado donde Miyazaki dibuja, borra, re-dibuja, y pone en duda que diálogo debe ir con la última toma. Se toma un largo tiempo para comprender al personaje, se pregunta cuál color debe llevar el vestido, y cuáles deberían ser sus últimas palabras. Comenzando por “adiós” para decidir que el protagonista de *El Viento se Levanta* diga “vive”. Este pequeño proceso nos muestra lo que Pedraza y Matey mencionan: “*La profundización en sus temas, simbologías y contextos fílmicos dan la verdadera medida de hasta qué punto existe un universo personal con sus propias claves interpretativas.*” (2015, p. 75).

Para Hernández no hay cabida para interpretaciones personales. Como mencioné anteriormente el escribe sobre el director de arte que: “*diseña y construye los decorados para el diseño de producción*” (2007, p. 9) ¿Porqué no añadir la palabra “crea”? Asimismo él describe a la persona en este cargo como la que “*vigila los artistas y artesanos que construyen los decorados.*” (2007, p. 9) ¿Vigilar? Es un término muy duro para una actividad artística, lo cual podría reemplazarse por “interactuar”. Para mí, Hernández define a este puesto como algo meramente mecánico que se debe ajustar al guion, dejando de lado la pasión que Miyazaki tiene presente para crear el tono de un film. A su definición de dirección de arte yo la reescribiría de esta manera: *diseña, crea, y construye los decorados para el diseño de producción, interactuando con artistas y artesanos que ensamblan el decorado para mantener la cosmovisión que se quiere transmitir. Lo reescribo de esta forma porque es lo que he llevado a cabo en mi cortometraje. No sólo me he sentado a dibujar un personaje y darle movimiento, sino, que me he tomado mi tiempo observando y analizando referentes visuales como *Kubo y las dos cuerdas (Kubo and the Two Strings, Knight, 2016) El principito (Le Petit Prince, Osborne, 2015), El Cuento de la Princesa Kaguya (Kaguya-hime no Monogatari, Takahata, 2013),* entre otros. En estos referentes estudié como se logra crear esa sensibilidad visual que fascina a los espectadores. Siguiendo el ejemplo de Miyazaki, he diseñado, desechado, y re-diseñado mis ilustraciones y escenarios hasta encontrar aquellos que sentí que pertenecen a mi historias. Igualmente, jugué con varios*

estilos de diseño y pintura, hasta crear un estilo caricaturizado, desdibujado, con una mezcla de pintura directa y pintura acuarelada.

1.8. Conclusión

Este estudio ha mostrado la delgada línea entre ajustarse a un mecanismo o dejar que parte de la inspiración que incita a ser autores este presente en la obra. Si bien se debe realizar el trabajo acorde a un sistema establecido, este sistema no debe truncar el motor interno de un artista. Esto es que Miyazaki comprende y lo pone en práctica. Para desarrollar una obra, se debe crear la atmósfera, el tono, y el *mood* acorde a lo que un personaje atraviesa y siente, sin olvidar la razón interna por la cual se ha creado, y el subtexto detrás de la historia que se debe ligar al trabajo de arte. En *The Child's World* puse en práctica lo analizado, desde la concepción de la idea tuve en claro el motor interno que me ha inspirado a crear esta obra. A partir de este se buscaron referentes y estilos para de poco en poco ir creando el tono que quería transmitir. Debo admitir que estar envuelta en todas las etapas de producción y departamentos como la hace Miyazaki es un tanto estresante y cansado, en especial al repetir una y otra vez la cosmovisión y el tono. Pero sin este arduo trabajo las películas de Miyazaki no serían las excepcionales obras que son, y sin duda este cortometraje no hubiera alcanzado mis ideales tal como los propuse.

Retomando las preguntas claves que guían el arte de un film ¿qué tiene el autor en la cabeza?, ¿cuál es su cosmovisión?, ¿qué ambiente se quiere crear? Puedo decir que Miyazaki tiene claras estas preguntas al momento de crear sus estilos visuales. Por otro lado, lo que establece Hernández (2017) se ajusta a la forma más industrial de hacer cine. En contraste, Pedraza y Matey (2013) a lo largo de su texto *A través de la mente de Hayao Miyazaki*, se trasladan a la mente de este, a cómo plasma su cosmovisión en el tono y la temática de sus films. Ambos textos aportan una mirada hacia los estilos que se crean y marcan el arte en un película, brindando una visión amplia de lo que un autor debe tener en cuenta para crear un estilo visual. Partiendo de este

análisis establecí un sistema que se ajustaba a las necesidades de mi cortometraje desde la parte técnica:

- 1- Diseños
- 2- Storyboard
- 3- Dibujado
- 4- Pintado
- 5- Efecto Acuarelado
- 6- Delineado
- 7- Colocación de objetos extras
- 8- Escaneado
- 9- Post-producción

Pero al igual que Miyazaki en cada una de estas etapas mi visión estaba presente. En cada diseño, pincelada o delineada no olvidaba el estilo visual que planteé, el ambiente abstracto que quería construir, y el tono que quería transmitir. Esto se nota desde el diseño de ilustración caricaturizada hasta en la elección de los colores y las texturas.

La investigación previa de cómo Miyazaki se desenvuelve en la producción de una película fue fundamental para mi persona. Con esta pude establecer un flujo de trabajo, y lo más importante un equipo que entendía mi objetivo. A través de este estudio determine pautas para crear el estilo visual. Varias veces a pesar de las referencias y análisis me trunqué o llegaba a un punto muerto con respecto al diseño de algún elemento. Tomaba un respiro, revisaba la investigación y me preguntaba, ¿qué haría Miyazaki? Al igual que él subía a su azotea con su equipo para ver la belleza del mundo e inspirarse, me tomaba mi tiempo leyendo mangas, examinando animes o películas, y visitando exposiciones. Este estudio de campo abrió mi mente a entender como Miyazaki lograba que cada elemento tenga su razón de ser.

Con esta producción aprendí que una animación es más que algo llamativo visualmente, que no sólo es para un público infantil, y lo complejo que es dar vida a un trazo y de crear un mundo a través de un lápiz. Y más allá de lo académico comprendí que ser creador visual requiere de un arduo trabajo de reflexión, estudio y análisis, que parte de la pasión por crear arte.

No existe un plan maestro para que una película tenga éxito o cumpla con las expectativas de un autor. Las escuelas de cine, institutos y las propias películas nos brindan herramientas para que cada autor las observe y encuentre cuáles de estas van mejor con su estilo. Y es lo que en este cortometraje se puso en práctica, siempre teniendo en cuenta las referencias y el tono que se quiso crear. Nunca antes me habría enfrentado a un proyecto tan ambicioso, y puedo decir que *The Child's World* cumplió con mis expectativas de autora y arte, aún con errores y elementos que se pueden ir mejorando a lo largo de mi carrera profesional, me siento satisfecha con el resultado.

El secreto está en poner atención y encontrar un equilibrio donde trabajemos con el sistema, sin dejar de lado la cosmovisión que inspira a hacer una obra de arte. Por ello, cada vez que presento este cortometraje dejo en claro mi objetivo, que es representar la simpleza de la belleza de la vida, a través de la aventura de un pequeño niño. Esto se logra ligando la obra a una estética de desdibujado-acuarelado, simple, con ilustraciones caricaturizadas que son fáciles de digerir. De este modo, aplicando una animación ilustrada a mano, que funciona como metalenguaje, podemos alejarnos de la animación en masa para enfocarnos en la belleza de lo artesanal. Que va de la mano de mi cosmovisión de representar y criticar al actual mundo industrial, que hoy en día pretende volvernos esclavos de un predeterminado estilo de vida.

REFERENCIAS

- Hernández, S. (2007) *La Dirección de arte*. [Versión electrónica] Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/0BxE7j0dMS1NqOWMzMWQ0MDAtNzlwYy00NTlkLTgwZjktZjQwNzNiMjYxMDIi/view?ddrp=1&authkey=CMXIXcUK&hl=en>
- Kawakami, N. (Productor). y Sunada, M. (Director). (2013). *The Kingdom of Dreams and Madness*. [Documental]. Japón: Dwango.
- Nishimura, Y., Suzuki, T., Ujiie, S., Konoshi, K. Y Takahata, I. (2013). El Cuento de la Princesa Kaguya [*Kaguya-hime no Monogatari*]. [Película]. Japón: Studio Ghibli.
- Pedraza, I., Matey, S. (2015) *A través de la mente de Hayao Miyazaki*. [Versión electrónica] Recuperado de: http://www.edubcn.cat/rcs_gene/treballs_recerca/2014-2015-03-2-TR_baixa.pdf
- Ponyo*. [Película]. Japón: Studio Ghibli.
- Rassam, D., Soumache, A., Vonarb, A. (Productores). y Osborne, M. (Director).(2015). El Principito [*Le Petit Prince*]. [Película]. Francia:Onyx Films, Orange Studio. On Entertainmen.
- Sutner, A. (Productor). y Knight, T. (Director). (2016) Kubo y las dos cuerdas [*Kubo and the Two Strings*]. [Película]. Estados Unidos: Laika.
- Suzuki,T. (Productor). y Miyazaki, H. (Director). (1997) La Princesa Mononoke [*Mononoke Hime*] . [Película]. Japón: Studio Ghibli.
- Suzuki,T. (Productor). y Miyazaki, H. (Director). (2004) El Castillo Ambulante [*Howl no Ugoku Shiro*] . [Película]. Japón: Studio Ghibli.
- Suzuki,T. (Productor). y Miyazaki, H. (Director). (2013) El Viento se Levanta [*Kaze Tachinu*] . [Película]. Japón: Studio Ghibli.
- Suzuki,T.(Productor). y Miyazaki, H. (Director). (2001) El Viaje de Chihiro [*Sen to Chihiro no kamikakushi*] . [Película]. Japón: Studio Ghibli.
- Suzuki,T.(Productor). y Miyazaki, H. (Director). (2008) Ponyo [*Gake no ue no*
- Takahata, I.(Productor). y Miyazaki, H. (Director). (2013) Nausicaä del Valle del Viento [*Kaze no Tani no Naushika*] . [Película]. Japón: Studio Ghibli.

ANEXOS

The Child's World

Gabriela "Toph" Cabrera
Animación

1

PANTALLA EN BLANCO

Un punto negro aparece a lo lejos en el centro de la pantalla. El punto crece y se convierte en Edward(6). Edward viste un chaleco, un pantalón corto y una boina, no tiene color solo delineada su figura.

Edward mueve sus ojos de izquierda y derecha. Su pantalón corto va tomando un color verde oscuro, su chaleco un color café, sus botas un negro, y su boina un café claro.

Edward se sobresalta: aparecen líneas sobre su cabeza. Sus mejillas toman color.

Una hoja de árbol cae sobre el rostro de Edward. Mira la hoja y hacía arriba. Un pequeño mundo se mueve sobre Edward. En el pequeño mundo vemos un árbol que va soltando hojas.

Vemos un enorme mundo giratorio aparecer por la parte inferior: semicírculo grande.

El pequeño mundo se desplaza deteniéndose en la parte superior derecha. Edward sigue al pequeño mundo pero choca con el enorme mundo giratorio, y camina sobre este. Edward corre pero no alcanza al pequeño mundo.

Edward baja el rostro y para de caminar. El mundo gira arrastrando a Edward y unos alambres salen del suelo en dirección a él. Se sobresalta: aparecen líneas sobre su cabeza. Continúa caminando.

Edward continua su andar sobre el mundo giratorio y llega a:

2

NEW YORK - MUNDO GRANDE

Aparece una ciudad. Se escucha fuertemente muchas voces inentendibles, mururos, carros pitar. tráfico.

Edward observa carteles enormes, propagandas por todos lados, y sobre un edificio ondea una bandera azul.

Aparece un taxi y Edward lo evade. Su vestimenta es reemplazada por una gorra de sol y una chompa enorme. El ruido sube fuertemente, lo aturde y se tapa los oídos con las manos. Un celular aparece, le toma una fotografía y cae al suelo.

Edward se sobresalta: aparecen líneas sobre su cabeza. Mientras caen una televisión, una radio, y unos audífonos grandes sobre su cabeza con un reproductor.

El ruido para, y Edward solo escucha una canción agradable, cierra los ojos y mueve su cabeza al ritmo de la música. Unas alambres salen del suelo y lo envuelven. Edward se sobresalta: aparecen líneas sobre su cabeza. Sale corriendo.

Deja la ciudad y su vestimenta regresa a la normalidad. Edward observa los audífonos y tiene una idea: Un foco aparece sobre su cabeza.

Edward lanza los audífonos hacia el pequeño mundo. Se agarran del árbol y Edward trepa pero el árbol rebota llevándose los audífonos. Edward cae.

Se levanta mientras dice algo inentendible enojado y continua su andar sobre el mundo giratorio y llega a:

3 TOKYO - MUNDO GRANDE

Aparece una ciudad. Se escuchan algunas voces inentendibles, murmulos, y una campana de clases. Edward observa los edificios y una gran torre donde ondea una bandera roja.

Se escucha la campanada de un templo. Edward confundido: incógnita sobre él. Aparece un árbol de deseos junto con un templo. Edward lo mira curioso, arranca un papel. Todos los papeles caen sobre Edward. Su boina es reemplazada por un kasa. Una yukata es puesta sobre él. En sus manos caen un tazón de ramen, un violín y un manga.

Edward abre el manga, votando lo demás y se queda parado leyendo.

Unas alambres salen del suelo y lo van envolviendo de poco a poco. Edward se sobresalta: aparecen líneas sobre su cabeza. Corre hasta salir de la ciudad.

Su vestimenta vuelve a la normalidad pero conserva el manga. Lo lee mientras camina, este sale volando y se queda en el pequeño mundo de arriba.

Edward salta fuertemente siguiendo al libro, mueve los brazos para volar pero cae. Se levanta, murmura algo inentendible y continua su andar sobre el mundo giratorio y llega a:

4 CIUDAD AMAZÓNICA - MUNDO GRANDE

Aparece una ciudad. Se observa naturaleza, varios grupos de casas indígenas, montañas y un nevado de fondo. En una choza ondea una bandera naranja.

Aparece un perrito, y Edward lo acaricia. Edward feliz, aparece un corazón sobre ellos. Los alambres salen del suelo y lo envuelven hasta que se escuchan uno disparo.

Edward se levanta sobresaltado: aparecen líneas sobre su cabeza. Quitando las alambres y el perrito huye. Se observa una multitud de personas indígenas, que se confrontan con un grupo de militares que disparan. Desde donde se ubican los militares desaparece la naturaleza y solo vemos grandes edificios industriales. Un disparo llega cerca de él, salta fuertemente y corre asustado hasta salir de la ciudad.

Edward para de caminar, llora. Alambres comienzan sobre él. Se sobresalta y corre sobre el mundo giratorio y llega a:

5 CIUDAD FUTURISTA - MUNDO GRANDE

Aparece una ciudad. Se escucha débilmente ruido rosa y más fuerte ruido magnético. Los edificios son altos de tonos azules con un toque futurista. Edward observa las infraestructuras y un edificio de donde ondea una bandera celeste.

Su escucha un ruido fuerte de despegue de cohetes. Edward confundido: incógnita sobre él. Edward mira algunos cohetes despegar al cielo. Tiene una idea: Un foco aparece sobre su cabeza. Se lanza sobre un cohete, este despega sube un poco, tambalea y cae soltando humo.

Se forma una nube de humo negro que va creciendo hasta envolver a Edward y la ciudad. Edward tose varias veces dejando de caminar, las alambres lo envuelven pero sale corriendo.

Edward sale de la ciudad, camina lento, y observa el pequeño mundo. Edward se imagina: se observa dentro de una nube sobre su cabeza, a él apoyado en el árbol leyendo el libro y escuchando música.

6 MUNDO GRANDE

Edward camina lentamente y mira al pequeño mundo. Lagrimas caen de su rostro, se escuchan sollozos.

Edward para de caminar, cruza los brazos y humo sale de su cabeza mientras las alambres lo envuelven por completo, y el mundo giratorio lo arrastra.

Edward salta fuertemente quitándose las alambres teniendo una idea: un enorme foco aparece sobre su cabeza.

7 SECUENCIA DE MONTAJE

Edward corre rápidamente por el mundo giratorio y recolecta las banderas de las ciudades.

8 MUNDO GRANDE

Edward se detiene y observa las banderas. Las amarra una con otra. Las lanza hacia el pequeño mundo.

Sube rápidamente y llega al pequeño mundo.

9 PEQUEÑO MUNDO

Edward observa el lugar. Unos pajaritos pasan por él cantando, y aparece el perrito anterior. Edward ríe, se apoya al árbol y se queda dormido.

