



MONOTONY

Entre bucles opuestos



Trabajo Fin de Grado
Facultad de Bellas Artes
Itinerario de Animación e Ilustración
Autor: Jim Sergio Rosales Loayza



MONOTONY

Entre bucles opuestos

Trabajo de final de grado

Jim Sergio Rosales Loayza

Tutorizado por: Tania Castellano San Jacinto

Grado en Bellas Artes

Itinerario de Ilustración y Animación

Universidad de la Laguna

Promoción: 2019-2023

MONOTONY

Entre bucles opuestos

Me gustaría agradecer a mi tutora de TFG Tania Castellano, por orientarme en la elaboración de este proyecto, tanto en la parte práctica como en la teoría. Por otro lado, también me gustaría agradecer a mi madre, Elena Angela, y mi pareja Lucrezia Cuscito, por refrescar mi visión acerca del tema y darme otro punto de vista para tratar lo abordado.

ÍNDICE

Resumen	pg 5
Abstract	pg 6
Palabras clave	pg 7
Key words	pg 7
Objetivos	pg 7
Introducción	pg 8
Mapa conceptual	pg 9
Fundamentación	pg 10
Análisis general	pg 10
Análisis práctico	pg 11
Otras opciones	pg 12
Pérdida de tiempo	pg 12
Bucle como herramienta	pg 14
Bucle en el marketing	pg 16
Bucle laboral	pg 16
Bucle en el tiempo	pg 17

Referentes	pg 18
Obras de animación	pg 18
Películas y series	pg 20
Música	pg 22
Obra plástica	pg 22
Videojuegos	pg 23
Antecedentes propios	pg 23
Metodología	pg 24
Desarrollo	pg 25
Resultados	pg 33
Display	pg 41
Conclusión	pg 43
Referencias bibliográficas	pg 44



Resumen

Monotony es un proyecto audiovisual en forma de página web que analiza el mundo actual por medio de la animación de personajes ficticios. Este trabajo pretende reflejar cómo afectan las rutinas a las personas. Rutinas que en cierto modo son imperceptibles a simple vista, pero, sin embargo, nos tienen encerrados dentro de una vida monótona. Mediante los personajes animados mostrados a través de GIFs se pretende llegar aún más al público, haciendo que este se sienta más identificados con dichos personajes y las rutinas que desarrollarán, que a su vez serán mostradas en forma de apartados. Como apoyo visual, también aparecerán otros GIFs relacionados con el tema tratado en los apartados de la web. La página web ofrecerá dos versiones; en una se presentará un tema relacionado con la rutina en forma de conjunto de GIFs, mientras que en la otra se mostrará el antónimo de dicho tema de la misma manera. Ambas versiones estarán protagonizadas por el mismo personaje pero estando acompañado por otros contenidos también en formato GIF, que apoyan el sentido con el que se propone.



Abstract

Monotony is an audiovisual project in the form of a website that analyzes the current world through the animation of fictional characters. This paper aims to reflect how routines affect people. Routines that aren't somehow perceptible to the naked eye, but yet have us locked into a monotonous life. The animated characters shown through GIFs are intended to reach the public even more, making them feel more identified with these characters and the routines they will develop, which in turn will be shown in the form of sections. As visual support, other GIFs related to the topic will also appear in the sections of the web. The website will offer two versions; one will show a theme related to the routine in the form of a set of GIFs, while the other will show the antonym of that theme in the same way. Both will be starred by the same character but accompanied by other content in a GIF format as well, supporting the sense with which it is proposed.

Palabras Clave

Monotonía

Rutina

Bucle

Repetición

Ciclo

Key Words

Monotony

Routine

Loop

Repetition

Cycle

Objetivos

- Elaborar material audiovisual en bucle con elementos ficticios y reales relacionados con las rutinas y/o cotidianidad.
- Plantear la ambigüedad de las rutinas formuladas en bucle.
- Implicar al espectador por medio de la repetición de las animaciones.
- Promover la identificación por parte del espectador con los personajes y con la rutina que se muestra.

Introducción

Al comienzo del TFG, cuando no sabía qué idea abordar, captó mi atención la canción *Casa Kira*, del grupo de Carolina Durante. Fue entonces cuando surgió la idea de realizar un trabajo relacionado con la sensación de la monotonía en conexión con el bucle. Recapitulando mis anteriores proyectos realizados durante la carrera, concluí en que gran parte de mis trabajos coinciden en tratar temas relacionados con la sociedad o más bien situaciones que afectan a la sociedad, estando todos ellos realizados por medio de ilustración digital. Por lo que, uniendo mi recorrido por la carrera a esta nueva idea, surgió *Monotony*: un proyecto que pretende reflejar los efectos de la rutina en la vida diaria.

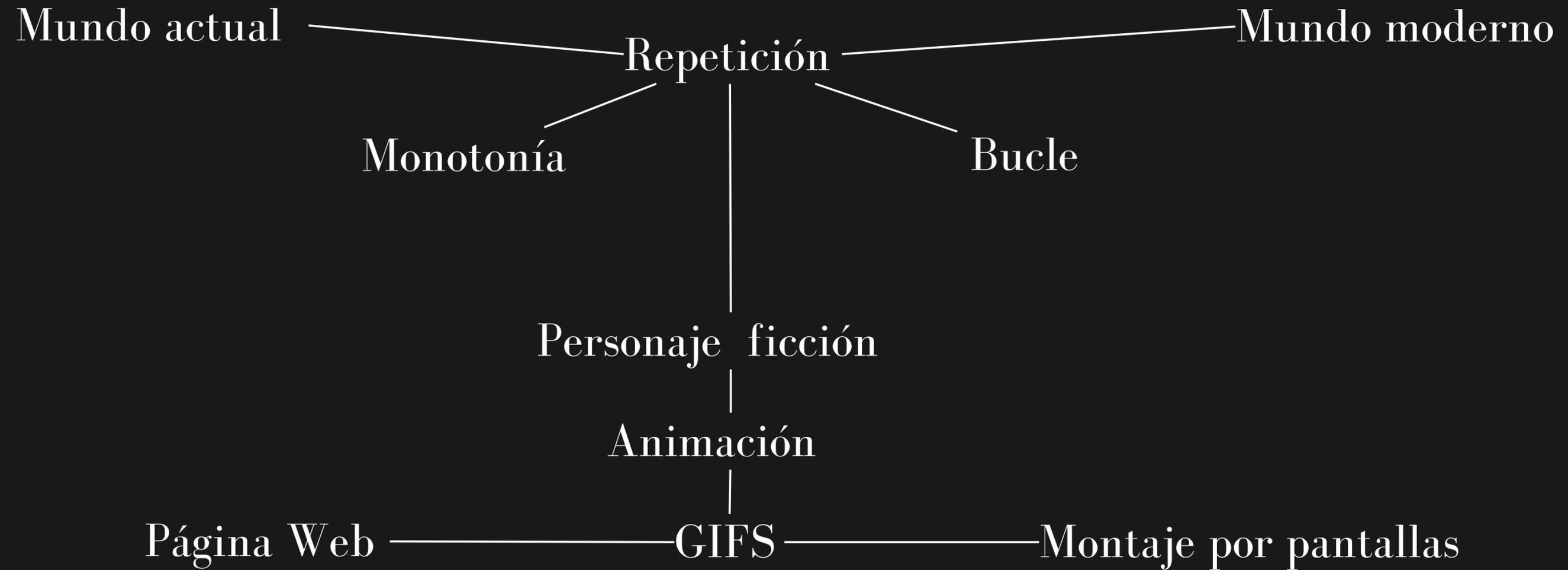
Ahora bien, una vez localizado el tema, faltaba el medio a través del que darle forma. Dado que mis anteriores trabajos fueron todos en formato digital, decidí seguir la misma línea, pero dando un paso más y llevándolo a la animación. En este caso se utilizarán personajes animados, que casi siempre tienen una base real, a la que después, por medio de la ficción, se potenciará para tratar de generar mayor impacto a través de este medio. En este sentido, considero que otras propuestas animadas, ya se han realizado con ese propósito: Doraemon, Ataque a los titanes, Spider-Man, Boku no hero, entre otros. Justamente por eso me pareció buena idea relacionar estos dos mundos, realidad y ficción, y provocar una interacción entre ellos.

Básicamente se verá a los personajes desde dos perspectivas: la primera, dentro de sus mundos, con sus propias rutinas y sus respectivos elementos, que nos permitirán identificarlos fácilmente; y una segunda, donde se verán fuera de sus mundos y con elementos cotidianos pertenecientes a nuestra realidad, para así percatarnos de nuestra propia rutina a través de distintos personajes.

Otro aspecto a considerar es que el tema sugiere por sí mismo el empleo del bucle, para de esta forma ajustarse mejor a lo que se pretende reflejar. Así pues, el bucle hace presencia de forma intencionada en el trabajo como una herramienta clave para una representación expresiva de la rutina. Esto nos hace preguntarnos cómo son los efectos tanto de lo cotidiano como de lo inusual y comprobar cómo la rutina nos puede afectar positiva o negativamente.

Combinar dos elementos principales como son los personajes de dibujos animados, que poseen sus propias características, acciones o elementos específicos y las rutinas del mundo real, es lo que da forma a este proyecto. Además, emplear personajes de ficción para hacer referencia a la realidad, se plantea como algo atractivo visualmente, ya que equivale al encierro de los propios personajes en lo cotidiano y lo real. Un encierro que no se aprecia a simple vista, pero que nosotros mismo hemos creado y nos referimos a él como rutina. ¿Podría esta rutina ser beneficiosa, o en cambio, nos perjudica? Estos son los planteamientos de los que se pretende partir para desarrollar este proyecto.

Mapa Conceptual



Fundamentación

Este proyecto consta de dos puntos de partida. El primero es la monotonía a la que nos enfrentamos, las rutinas que establecemos y las acciones cotidianas que realizamos sin darnos cuenta, cayendo así en un bucle desapercibido.

Como segundo punto estarían los personajes de dibujos animados que, al igual que nosotros, muestran repeticiones que los caracterizan como personajes. La mayoría de estos bucles están basados en la realidad, pero son potenciados con elementos de la ficción para ofrecer un espectáculo visual más atractivo.

Análisis general

Desde el inicio de los tiempos, los seres humanos han repetido acciones, recorridos, métodos una y otra vez, desarrollando así el aprendizaje. Mecanizamos movimientos para aprenderlos de memoria y así inconscientemente crear una rutina. Al repetir constantemente estas rutinas se crea lo que conocemos como lo cotidiano o la cotidianidad. Por lo que podemos decir que la cotidianidad es una composición de las rutinas que empleamos en el día a día. En base a ello, las repeticiones siempre han estado presentes, pues con ellas podemos automatizar algo aprendido ahorrando un esfuerzo mental y, si se repite lo suficiente, puede llegar a convertirse en una rutina y, por ende, en algo cotidiano. Pero esto sólo se da si nosotros estamos dispuestos a someternos a esa rutina y a mantener una línea de cotidianidad estable.

Existen varios factores que conforman lo que es una rutina. Estos pueden corresponderse con una gran cantidad de elementos; algo tan simple como una acción, una reacción, un recorrido, comportamientos, encuentros con personas, etc, que se dan en un determinado momento y en circunstancias específicas. Si estos elementos se repiten con frecuencia a lo largo del tiempo se forma la rutina. Ahora, dentro de la rutina puede existir un abanico de resultados que comparten un mismo objetivo, por lo cual, no necesariamente se tienen que repetir los factores en el mismo orden para un resultado concreto.

Volviendo a las rutinas, su repetición no configura el tiempo de una persona, sino que lo divide en varios tiempos. Es decir, un día está conformado por diferentes rutinas y esto puede variar dependiendo del día de la semana, mes, época, etc.

En este sentido, la rutina puede parecer algo beneficioso, porque gracias a ella realizamos acciones cotidianas con más rapidez y fluidez, además de ahorrar esfuerzo y energía mental con estas acciones automatizadas, como dijimos anteriormente. Pero, por otro lado, también puede afectar de forma negativa a las personas. Estas pueden hacernos sentir encerradas en un bucle sin fin (si es que nos damos cuenta de la existencia de este bucle). Sin embargo, estas rutinas tienen diferentes efectos, a veces contradictorios.

Por esa misma sensación de encierro, se necesitan momentos que rompan la monotonía. Se podría decir que lo contrario a la cotidianidad es exponerse a lo impredecible, a lo que está fuera de nuestra zona de confort, a lo inhabitual, surgiendo así una paradoja y es que esos momentos en los que nos encontramos fuera de lo habitual, pueden volverse cotidianos al repetirse, ya que, como bien mencionamos anteriormente, la cotidianidad se forma de rutinas que se repiten regularmente en el tiempo.

Recapitulando, la rutina es esencial en la vida humana (en caso contrario tendríamos que reaprender todo de nuevo cada día) pero también, por otro lado, es necesario lo que consideramos como algo inhabitual para no sentirse encerrado en un bucle infinito sin tener nuevas experiencias del mundo. Se puede decir que ambos elementos son imprescindibles para el aprendizaje y en general para la vida. Las rutinas sirven para interiorizar lo aprendido y lo inhabitual para desarrollar la capacidad de asumir nuevas experiencias.

Análisis práctico

Para que el aspecto de lo inhabitual quede mejor definido, me gustaría citar un ejemplo que mencionó el escritor Martiniano R.F. en su artículo “No Cotidianidad”:

Un chico suele frecuentar una discoteca los fines de semana para olvidarse de la rutina del trabajo. Por el momento realiza lo mismo que en otras ocasiones, bebe, baila, disfruta de la música. Sin saber como, termina hablando con una chica sumamente atractiva toda la noche olvidando todo lo que le rodea. Terminan dándose un beso y los dos se van a casa pensando en el bonito momento que han pasado.

(R.F., 2019)

Teniendo en cuenta el ejemplo anterior, para que esos momentos inhabituales ocurran se necesitan dos cosas: la propia voluntad y el azar. Primero, la persona tiene que estar dispuesta a salir de su cotidianidad, o también llamado su zona de confort, y exponerse al azar de la situación que se dé en el momento. Sin los elementos de azar y voluntad, se seguiría encerrado en la cotidianidad y rutina. En el ejemplo, las personas salieron de su zona de confort y se expusieron al azar que ofrecía la discoteca, encontrándose y surgiendo ese momento inhabitual. Sin embargo, si alguno de los dos no hubiera tenido la voluntad de aventurarse o de exponerse al azar, no se hubiera dado el momento de encontrarse. Justamente estos momentos son capaces de romper totalmente la cotidianidad que conocemos, cambiándola por completo o simplemente haciéndola evolucionar, como por ejemplo derivando en el hecho de que acaben convirtiéndose en pareja.

Otras opciones

Otra forma de romper la cotidianidad es tomando conciencia de que estamos en una rutina que se mantiene constantemente en bucle. Sentir que estamos en un ciclo y "romperlo" nosotros mismos, sin necesidad del azar. Más adelante analizaremos esta parte.

Cerrarse a estas experiencias inhabituales significa permanecer en el bucle infinito de la rutina, dando cabida al aburrimiento y a la sensación de soledad, depresión, etc, siendo este ya otro tema enfocado en la salud mental. Por otro lado, comprender la importancia de lo cotidiano y lo inhabitual nos abre la puerta a configurar la noción de la realidad, ya que ambos conceptos, aunque sean subjetivos, están basados en ella: en la prueba, en el error, la repetición, comodidad e incomodidad. Los momentos inhabituales están conformados por elementos de la realidad fuera de nuestro alcance, siendo ofrecidos por el azar o la voluntad de hallarlos y romper conscientemente con lo habitual, replanteando así las relaciones que establecemos en nuestra realidad.

Pérdida de tiempo

Otro punto a tratar es una sensación que se suele repetir regularmente, y es la de que perdemos tiempo dentro de nuestra rutina, en vez de estar realizando actividades que "supuestamente" son importantes. Y digo supuestamente, porque esta sensación sucede cuando nos percatamos de la rutina y no sabemos cómo salir de ella. A partir de esta sensación ansiamos la manera de terminar lo antes posible y ponernos a hacer otras cosas de más interés, que al final terminan no siendo tan importantes como lo eran en nuestra cabeza. Ya que, como su propio nombre indica, es una sensación; una sensación que no lleva a ningún lado más que a un futuro ficticio.

Ahora bien, esta sensación es muy fuerte y nos dejamos llevar fácilmente por ella, ya que se nutre de diferentes aspectos de la realidad y son impulsados por estos mismos. Aunque sea una construcción de nuestra psique, muchas veces es confundida con una impresión objetiva. Debido a este desenfoque mental, confundimos este flujo de cotidianidad y por ello, no podemos disfrutar de las rutinas, aunque esto lo explicaremos mejor más adelante.

Un punto a recalcar es que, siendo conscientes de la anterior sensación, también la podemos confundir con los sueños y/o metas personales. La diferencia radica en que estos sueños sí están basados en una realidad (excepto los del mundo onírico) y no son un constructo de nuestra mente. Para terminar con este punto me gustaría exponer otro ejemplo de Martiniano R.F. en el que enfrenta una situación donde sí está presente la sensación de hacer algo importante contra la misma situación donde no existe esa sensación ni el azar:

Una mujer vuelve a casa desde el trabajo caminando porque no tiene coche. Se queja de su situación y de sus problemas en sí. Quiere estar en su casa lo antes posible para hacer cosas importantes y no perder su tiempo en esa caminata tan molesta. Cuando llega a casa esas cosas importantes que tenía que hacer dejaron de ser tan imperativas. ¿realmente tenía prisa o escapaba de su realidad?

Otra vez la misma chica con la misma situación, mismo camino y mismos problemas pero esta vez camina escuchando su canción favorita, disfruta de los rayos del sol del atardecer. La caminata se transforma en un momento de meditación satisfactoria. Sabe que no existe ninguna urgencia y disfruta cada paso de la vuelta a casa. Al llegar a casa le ha dado tiempo de pensar en una idea sumamente interesante que quiere llevar a cabo.

(R.F. 2019)

Ambas situaciones se pueden dar perfectamente, el único cambio que existe es la actitud que se puede tomar para enfrentar esta realidad y que es más que suficiente para romper la rutina.

Bucle como herramienta

Hemos venido analizando cómo se comporta el bucle en nuestra cotidianidad, configurando rutinas, y cómo podemos alterarlas, pero, directa o indirectamente, el factor clave de todo esto es el bucle. Esta es una útil y poderosa herramienta que el ser humano ha usado para aprender por medio de la repetición. Un buen ejemplo son los niños, que imitan a los adultos. Como cuando un estudiante practica repitiendo los mismos ejercicios para aprobar un examen. Se puede decir, por otra parte, que el bucle como método de aprendizaje podría conducir al desgaste del significado de lo que se esté realizando repetidamente para asimilar, lo que significa que lo realizado se halla incorporándose en nosotros y creando una automatización o rutina (a excepción de algunos casos). Pero, en definitiva, aprendemos por medio de la repetición de acciones. Pongamos el ejemplo de que repetimos A para obtener B. Siempre repetimos cierta rutina para alcanzar cierto objetivo, pero por mucho que repitamos una acción nunca cambiará el resultado a menos que varíemos ciertas actitudes relacionadas con esa acción. Además, si queremos obtener otro resultado, tendríamos que percatarnos de la existencia de esa automatización o del bucle. Por lo que, si cambiamos el comportamiento de A el resultado ya no sería B, sino que tendríamos un nuevo método. Ahora sería A'1 y B'1.

Llevando la repetición a otro campo como son las artes, vemos que, por ejemplo, el actor cinematográfico o de teatro tiene que memorizar tanto el diálogo del personaje como también las acciones que realiza. El actor repite su frase tantas veces que lo interioriza en sí, hasta que sale de forma natural. Lo mismo sucede con la música; gracias al bucle se contribuye al ritmo y las notas musicales se repiten de forma armónica para crear una melodía que al final nos embauca, llegando al punto de sonar sin parar en nuestras mentes. La meditación y el trance es otro resultado de la repetición de los mantras y los ritmos tribales, llevándonos a un mundo espiritual. Como ejemplo más cercano, el propio rosario con su repetición puede hacer llegar a alcanzar la espiritualidad o bien como expiación de pecados.

En otro campo, la repetición y el bucle puede funcionar de forma gráfica, como una herramienta, tanto de forma expresiva como decorativa. Por ejemplo, en el mundo del diseño, se crean patrones de formas sencillas. Mediante la repetición de varios objetos que comparten uno o varios rasgos. O, como puede ser el caso de Jorge Ortega en su exposición *En repetición* (1988), utiliza la repetición para expresar sus obras.



Fig. 1. Jorge Ortega, *En repetición*. 1988



Fig. 2. Jorge Ortega, *En repetición*. 1988

Bucle en el marketing

Otro aspecto relacionado con el mundo del arte y de la fama con respecto al bucle, es la eficiencia del resultado final del producto que se elabore. Por ejemplo, y para que quede más claro, en el mundo de la música, el reggaetón fue y es un ritmo tan pegadizo que lo repiten con algunas variaciones porque saben que el éxito es casi seguro. O que en el mundo del cine se contrata al mismo actor porque saben que con él, el resultado será mejor que con otro nuevo o menos conocido. Ya que por su fama y trayectoria, aseguran mejor la rentabilidad de la película, que con un actor nuevo, que igualase al famoso. Aunque sea cosa del marketing, la repetición funciona. Por eso en el reggaetón no suelen introducir ritmos nuevos relacionados con el género para innovar en la industria, sino que utilizan el mismo ritmo de siempre para asegurar el éxito de la canción. Y sucede lo mismo con respecto a otros campos, como puede ser el arte, el diseño...

Bucle laboral

Aparte de lo anterior, existe otro tipo de bucle más enfocado en el mundo laboral, como puede ser la producción seriada, que consiste en una elaboración de productos en grandes cantidades, simplificando los productos y el proceso que esto conlleva. Al principio de la industrialización esta producción era realizada por seres humanos, en donde cada persona realizaba siempre la misma acción en una cadena de montaje y el resultado de este proceso siempre era exactamente el mismo. Esto ha evolucionado y en ciertas partes del proceso de producción las personas han sido sustituidas por máquinas coordinadas para realizar las mismas acciones. Por poner un ejemplo, una silla fabricada en serie siempre llevará los mismo pasos; la fábrica de sillas recibirá la madera ya cortada con anterioridad por una sierra robotizada, otro robot será el que monte las piezas con una velocidad superior a la de un humano, pasando ese resultado a una cinta transportadora donde a medio camino sería pintada de un color estándar, quedando como resultado una silla básica igual a otras mil. En cambio, el resultado puede variar si lo hace un artesano, ya que éste puede cambiar la forma al cortar la madera, crear una voluta, añadirle un cojín forrado en cuero y unos reposaderos de brazos ondulados. La ventaja que tendría la producción en serie es que reduce bastante los costes de la creación del producto y el tiempo de elaboración, mientras que un artesano le podría costar hasta el triple de lo que costaría una silla seriada. Pero como decíamos anteriormente, el bucle puede ser para bien o para mal, cada uno desde su punto de vista.

Bucle en el tiempo

En definitiva, el hombre es un ser que vive en un bucle constante, por lo cual este bucle también afecta directamente a su historia, siendo esta misma un bucle que evoluciona constantemente pero que ofrece resultados similares. Desde un principio estamos destinados a repetir errores hasta que, de tanto cometerlos, aprendemos de ellos. Pero ¿Cuánto tiempo nos ha llevado aprender de ellos? Los problemas causados por el comportamiento humano siempre son repetidos directa o indirectamente. Guerras por el poder, por territorios, por dinero, etc. No solo me refiero a la guerra en su sentido violento, sino también en un sentido más amplio; una guerra psicológica que afecta a la realidad, guerra monetaria, religiosa, etc. En relación al pasado hemos intentado evolucionar al tratar estos problemas que se repiten y gracias a esto sabemos lidiar con problemas similares.

Y hablando de años, es curioso cómo existen diferentes métodos para medir el tiempo, pero sin embargo todas comparten el mismo concepto: marcar el fin e inicio de un periodo. La celebración del año nuevo, por ejemplo, funciona como un concepto de tiempo que refleja el final y comienzo de un periodo que se repite hasta la eternidad con pequeñas variaciones.

Generalmente para todo el mundo un año está compuesto por doce meses, 365 días. Pero también existen otras culturas que interpretan el tiempo de una manera diferente; variando la cantidad de meses o días, pero al final todas comparten el mismo significado: el fin y comienzo de un nuevo periodo. Lo que hace “diferente” un año del otro, no solo es el número, sino que somos nosotros quienes lo hacemos diferente, cada fin de año nos proponemos metas nuevas para alcanzar en el nuevo año que comienza, esto sería la diferencia un año del otro, ya que depende de nosotros que se cumpla o no. Pero de esta forma, inconscientemente buscamos una ruptura de lo cotidiano que fue el año pasado con respecto al año que se inicia. Así pues, la celebración del año nuevo no solo es el fin e inicio de un periodo, sino que se transforma en una re-generación de tiempo al incluir metas que apuntan a transformar nuestra vida.

Referentes

No es la primera vez que se trata el tema de las rutinas y lo cotidiano en el mundo del arte, pero considero que el método que se está utilizando sí que aporta novedades al emplear personajes ficticios para referenciar lo real. La inclusión del bucle y la animación como herramienta se ha utilizado tanto en el arte como en otros campos. Seguidamente presentaré una relación de obras que tratan los elementos que me han servido de ayuda para la realización del proyecto.

Obras de Animación

Por ejemplo, Martin Arnold con su obra *Elsewhere* (2016) presenta una serie de videos donde aísla elementos de personajes animados clásicos, como el pato Lucas, y los sitúa en bucle mientras van apareciendo nuevos elementos cada cierto número de repeticiones. Además también juega con el sonido del video original en bucle, pero no en todas las obras. Utiliza la banda sonora y los sonidos de los propios personajes para enriquecer la obra desorientando al espectador.

Black holes (2015) es otra animación de Martin Arnold donde aparece el Goofy dividido en diferentes elementos repetidos en bucle. Cada elemento va apareciendo de forma desordenada conforme avanza la animación y lo mismo ocurre con el sonido. Al igual que en el anterior, todo se entremezcla desorientando al espectador.

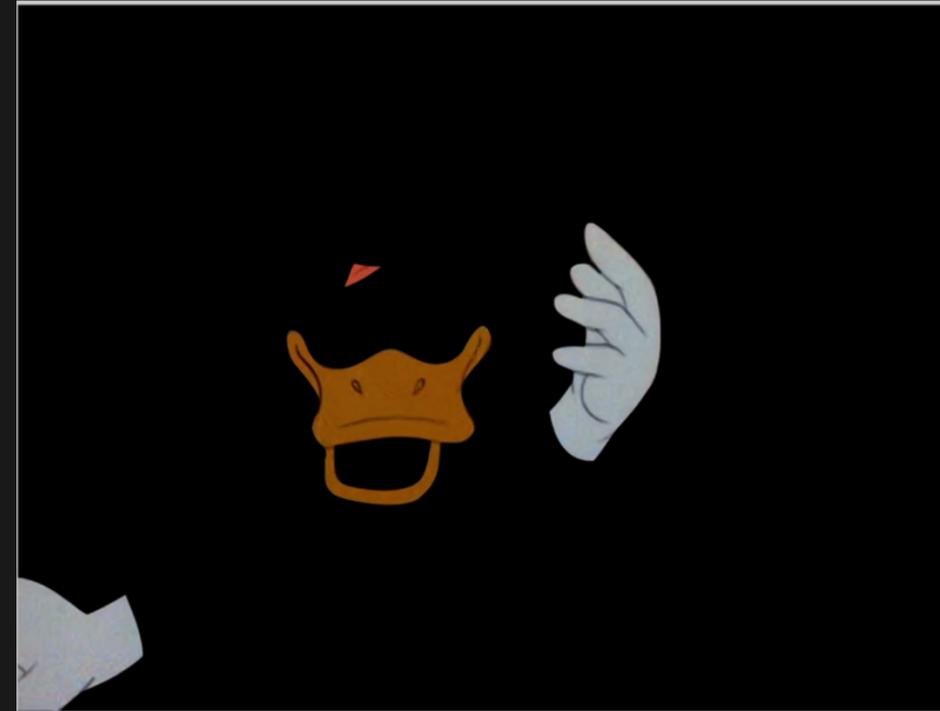


Fig. 3
Martin Arnold,
Elsewhere,
Loop, 2016.

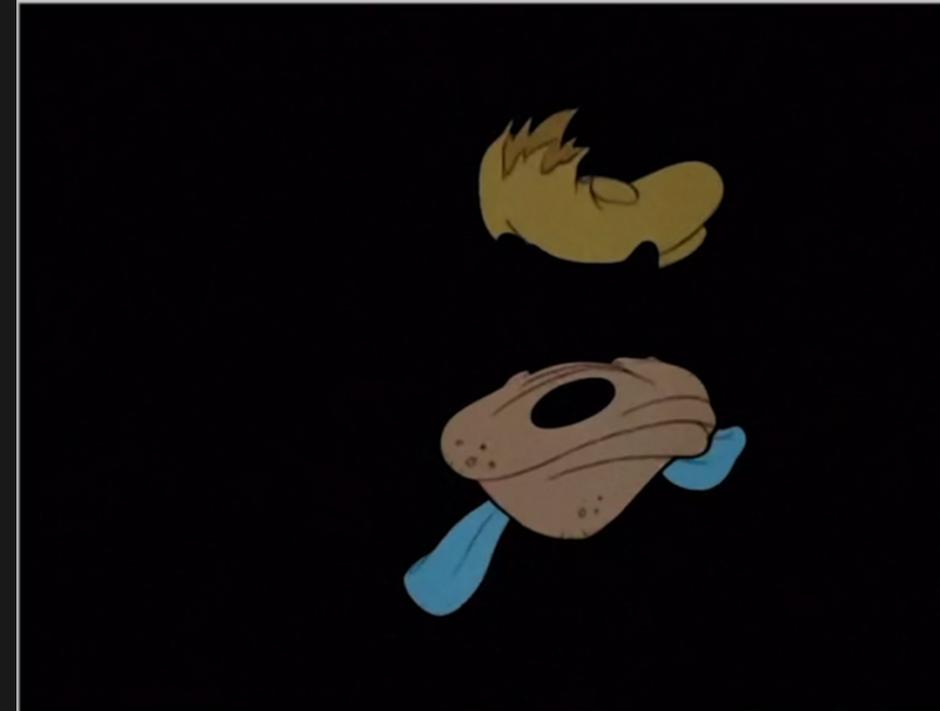


Fig. 4
Martin Arnold,
Black holes,
Loop, 2015

Full rehearsal (2017) repite el mismo patrón que los anteriores, pero el estilo de animación cambia. Se representa la cara y guantes de Mickey Mouse pero con un aspecto rayado y, en este caso, la animación carece de sonido.

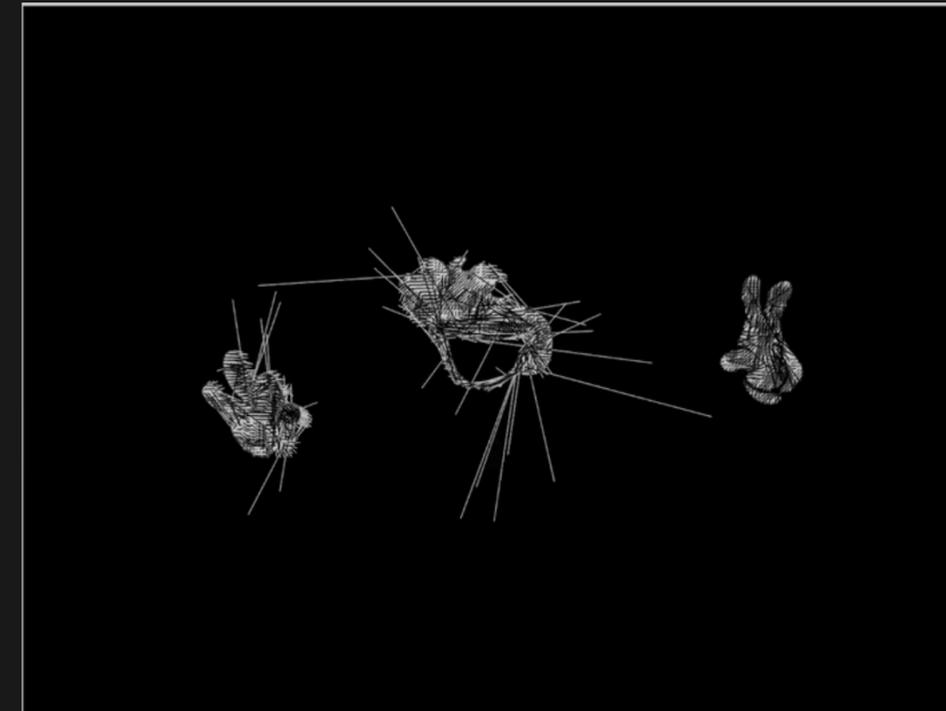


Fig. 5
Martin Arnold,
Full Rehearsal,
Loop, 2017

Otro artista es Pablo Polledri con su cortometraje animado *Loop* (2022), ganador del premio al mejor cortometraje en los premios Goya de 2023. Muestra un mundo regido por el bucle, la automatización y la repetición de movimientos. En la historia dos jóvenes, un chico y una chica rompen ese bucle e intentan escapar de esa realidad, solo para terminar otra vez sometidos a ella, pero, esta vez, realizando lo que les hace felices.

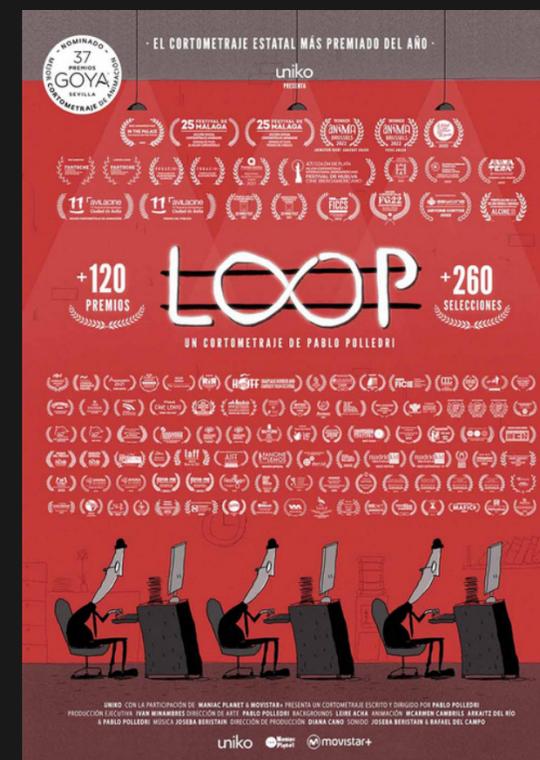


Fig. 6
Pablo Polledri
Loop, 2022

Películas y Series:

El día de la marmota o *Atrapados en el tiempo*, es una película de 1993 dirigida por Harold Ramis y protagonizada por Bill Murray. La película nos cuenta la historia de Phil, que es un presentador del tiempo de una cadena de televisión, el cual es enviado un año más a Punxstawnwey para cubrir la información del festival del Día de la Marmota. Cuando vuelven del viaje, Phill se ve sorprendido por una tormenta que le obliga a regresar a la pequeña ciudad, a partir de ese punto, se ve obligado a repetir el mismo día una y otra vez. Al principio no se percata, pero después se da cuenta del ciclo que está viviendo y no puede salir de él.

Al filo del mañana, de 2014, dirigida por Doug Liam y protagonizada por Tom Cruise, es otra película que trata el bucle temporal donde la Tierra es invadida por unos alienígenas invencibles, por lo que mandan al comandante William Cage a enfrentarlos, pero este muere en combate. Es allí cuando entra en un bucle donde se ve obligado a pelear una y otra vez contra los alienígenas y morir. Pero, por cada intento, este se vuelve más hábil contra los extraterrestres.



Fig. 7
Harold Ramis
El día de la marmota
1993



Fig. 8
Doug Liam
Al filo del mañana
2014

Muñeca Rusa es una serie de televisión de 2019, dirigida por Leslye Headland, Natasha Lyonne, Jamie Babbit y Alexander Buono. La serie sigue las aventuras de una mujer llamada Nadia Vulvokov, que se ve atrapada en la misma noche en Nueva York, cuando asiste a una fiesta de cumpleaños y muere, solo para despertarse y repetir lo mismo una y otra vez



Fig. 9
Leslye Headland, Natasha Lyonne,
Jamie Babbit & Alexander Buono
Muñeca Rusa
2019

Contextualización

Música

Otros artistas también han tratado temas parecidos o similares en diferentes formatos. Un buen ejemplo sería la canción que inspiró este proyecto *Casa Kira*, del grupo Carolina Durante. Como en todas las canciones, emplean el bucle en el estribillo, pero justamente el coro de esta canción habla de una situación cotidiana como quedar con los amigos, salir de fiesta, fumar, beber, ligar y repetir esto toda la noche.

Obra plástica

Seamus Wray es otro ejemplo de artista que emplea el bucle para reflejar cotidianidad y a su vez algo inhabitual. La obra por la que se hizo conocido: *A self-portrait painting myself*, (2020) óleo sobre lienzo. Wray comienza con un autorretrato donde se ve a sí mismo pintando a su yo real y esta serie continúa con más autorretratos pintando la escena anterior sucesivamente creando un bucle donde se pinta a sí mismo sin parar.



Fig. 10. Carolina Durante, 2017



Fig. 11
Seamus Wray
A self-portrait painting myself
2020

Videojuegos

Este elemento de bucle también aparece en el campo de los videojuegos. Por poner un ejemplo, la franquicia de *God of War* en los juegos 1, 2 y 3 crea una historia inspirada en la mitología griega. Se emplea el bucle, o como se refieren en el juego: un ciclo, donde el Dios supremo es asesinado por su hijo. Urano es asesinado por Cronos, Cronos es asesinado por Zeus y este es asesinado por el protagonista del juego, que es su hijo, Kratos. Recién en la cuarta entrega, Kratos es quien tiene un hijo y trata de cuidarlo de la mejor manera, no como hicieron con él, para romper ese ciclo de asesinatos a los padres.

Antecedentes propios

En algunos trabajos anteriores he tratado temas relacionados con la sociedad, como la pobreza, la explotación, los abusos de personas y situaciones extremas, ya sea a modo de crítica o de concienciación, siempre en formato digital a modo de ilustración. Cada ilustración representa un tema a tratar al que se intenta dar más visibilidad.

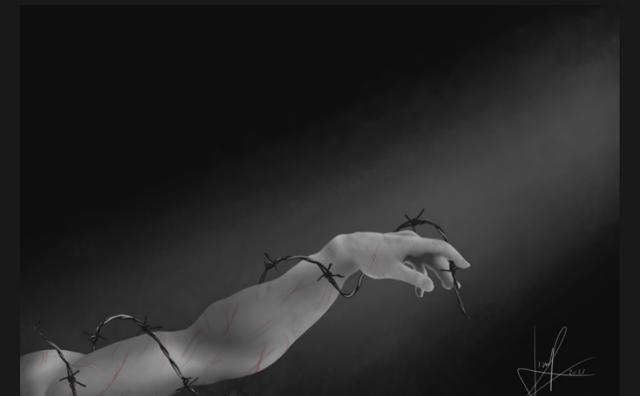
También tuve la oportunidad de tratar la repetición en un trabajo anterior que consistía en crear una composición gráfica por medio de bucles. Creando breves GIFS relacionados entre sí presentándose por medio de una página web: <https://jimrosales484.wixsite.com/my-site-1>



Fig. 12
David Jaffe, Cory Barlog, Mark Simon
God of war
2002



Fig. 13
Jim Sergio Rosales
Crítica a la esclavitud y material nuclear
2021



Metodología

El proceso de elaboración de las animaciones ha resultado muy trabajoso. Al principio se iba a realizar mediante el programa de dibujo Clip Studio, ya que es el más habitual que utilizo para la ilustración y animación. Pero me presentaba un problema y es que por la versión que tenía me veía limitado a solo 24 fotogramas. Intenté crear varios archivos y enlazarlos mediante la línea de tiempo, todo esto de forma manual, pero resultaba molesto a la hora de coordinar bien el movimiento de los dibujos. Al final terminé por buscar otros programas que no tuvieran un límite de fotogramas. Open Toonz fue perfecto para el proyecto, además era un programa utilizado para animar películas como El viaje de Chihiro (Hayao Miyazaki, 2021). Aquí se presentó otro problema y era que tenía que adaptarme a este nuevo software, por lo que realizaba el periodo de adaptación a la vez que llevaba a cabo el trabajo. Terminé de dibujar las animaciones y colorearlas fue relativamente rápido, pues solo tenía que tener cuidado con algunos espacios en blanco que quedaron. Utilicé el programa Da Vinci para la fase de postproducción, con objeto de separar las animaciones y volverlas independientes unas de otras, ya que estaban todas unidas. También intenté aislar la animación del fondo para que así esta se llevara toda la atención, pero no se pudo, ya que solo se podía exportar el archivo en forma de máscara y no se podía reproducir fuera del programa. Al final se exportaron los videos cortados en formato MP4. Una vez exportados, se importaron uno por uno al programa de Clip Studio para poder exportarlos en formato GIF y así reducir su peso para subirlos a la página web junto con los GIFS adicionales.

En principio, los GIFS adicionales iban a ser todos extraídos de la página de Giphy, pero al final, por problemas de Copyright, me decanté por crear mis propios GIFS en el programa de Clip Studio: para ello tomé fotografías y diferentes videos, los monté en Da Vinci y seguí el mismo proceso anterior para incorporarlos con el resto de animaciones. Se realizó una primera versión de la página web con todas las animaciones y los GIFS. Las animaciones aparecen de forma centrada, encabezando los GIFS adicionales a excepción de un apartado. La página web ofrece dos versiones de la misma con los mismos personajes y mismas temáticas pero enfocadas de forma opuesta. Por ejemplo, en la primera versión el primer tema que se trata es el estrés, mientras que en la segunda se trata la tranquilidad. Al ser dos versiones con el mismo personaje se presentará en dos pantallas táctiles encaradas con una separación entre ellas de una persona, para que el espectador pueda pasar entre ellas.

Desarrollo

El proyecto parte combinando los dos apartados principales del mapa conceptual: los personajes ficticios y el mundo moderno. Ambos se combinan con el objetivo de crear una serie de animaciones en bucle tipo GIFS. En estas animaciones se mostrará al personaje ficticio con un bucle de su propia procedencia y en otra animación se verá al personaje fuera de su bucle, realizando una acción contraria a lo que hace en su mundo, mostrando lo que pasaría en la “realidad”.

Uno de los objetivos es que los espectadores se sientan identificados con los personajes que son sometidos a las rutinas del mundo real. Es decir, los personajes serán extraídos de sus respectivos mundos y situados en el mundo real, reinterpretados con rutinas actuales. Así llegamos al segundo objetivo de la propuesta, que es que el espectador salga de su realidad para observar a los personajes afectados por nuestro propio mundo y así incitar a recapacitar sobre la vida rutinaria y cíclica en la que nos encontramos.

Las rutinas que se van a realizar son 12 en total, presentadas en conjuntos de GIFs que forman los diferentes apartados de la web. Se dividen en 2 grupos opuestos de 6. Por un lado, están las relacionadas con la tranquilidad, la alimentación, la soledad, la vida activa, el deporte y la calidad en la producción. Por otro lado, están el estrés, la estética corporal, el ocio festivo, los videojuegos, las redes sociales y la producción acumulativa.

Se escogerá un personaje diferente para tratar cada tema, con el que estará relacionado. Se pretende que la acción que vaya a realizar encaje bien en una animación con su contexto y que en otra lo rompa por completo.

La metodología para realizarlas será la misma para todas las animaciones. Primero se verá al personaje realizando una acción cíclica, que nos permita reconocerlo fácilmente, después aparecerán los GIFS adicionales, creados en relación con el tema que se vaya a tratar. En otra pantalla se verá la variante del GIF anterior, pero cambiando algunos elementos para reflejar el tema que se trate, seguido de otros GIFS adicionales en relación al tema. En gran parte de los GIFS creados aparece el autor de este proyecto, utilizando sus propias situaciones reales para referenciar las de los demás, enfrentando así lo ficticio por parte de los personajes, con lo real, por parte de la experiencia del autor.

Con respecto a los personajes, he visto adecuado que sean ficticios ya que, por un lado, estos pueden representar la construcción psíquica de la rutina mediante acciones que ellos realizan en su propio mundo, como también el concepto de pérdida de tiempo en cosas que no son importantes dentro de la rutina (como el ejemplo que nombramos anteriormente de la vuelta del trabajo). Además, también se pretende que el espectador se vea identificado con el personaje, estableciendo una relación entre ellos, en este caso despertar una relación con el que aluda a su experiencia.

Otro punto a recalcar es que cada tema a tratar va a estar representado por 2 animaciones que funcionan visualizándose como una única. Primero se muestra al personaje normal, realizando una acción cotidiana de su mundo y después de pasar todos los GIFS adicionales, que acompañan y dan fuerza a la animación, se verá en otra pantalla al personaje afectado por el tema que se trate en el apartado correspondiente. La duración de las animaciones depende del tiempo al que el espectador se exponga al bucle, por lo que se puede ver de forma indefinida.

Las animaciones serán expuestas en una página web con un tema seguido de otro. Esto quiere decir que en la web primero aparecerá el título del proyecto. A continuación habrá un pequeño texto introductorio que funcionará como presentación, después un pequeño espacio y entonces aparecerán las animaciones y GIFS.

La elección de los personajes fue un tema delicado, ya que debían adecuarse al tema que van a representar y además tenían que poseer una conexión con lo que se pretendía transmitir. Así pues, para la primera animación se escogió a Sasuke, de la serie de *Naruto* (2002) de Masashi Kishimoto. Utilizando el Sharingan, el cual va a representar el estrés del día a día, como contraparte la tranquilidad. Sasuke es un personaje que posee una habilidad ocular que se despierta cuando el usuario está bajo una gran presión, lo que vendría a identificarse con estrés. Por eso mismo, lo consideré el más adecuado para este tema. En la primera animación aparecerá en su estado normal y en la segunda animación aparecerá con el Sharingan activado seguido de los GIFS adicionales.

Con respecto a estos GIF complementarios, son todos relacionados con el personaje y/o el tema. En este caso, para representar la tranquilidad aparece un atardecer, el autor tomando el té tranquilamente y, por último, el autor con el ojo normal derecho del personaje ficticio. En la segunda parte, los GIFS son distintos, pues se refieren al estrés. Aparece el autor con movimientos muy rápidos, dos personas caminando envueltas en llamas violetas y, por último, el autor con el ojo del personaje con el Sharingan.



Fig. 14
Masashi Kishimoto
Naruto Shippuden
2007



Para la segunda animación, se escogió a Chopper, de la serie *One Piece*, (1999) de Echihiro Oda. Para representar la comida y el aspecto físico. Este personaje me pareció perfecto para este tema, ya que en su mundo come unas bolitas extrañas para cambiar de apariencia a voluntad, pero el resultado depende de qué bolita se coma. Los GIFS que acompañan a este personaje van relacionados con la comida. Aparecerá un bodegón animado con diferentes alimentos, seguidamente los dos siguientes GIFS serán los alimentos cayendo hasta llegar a la animación de Chopper comiendo. En la segunda parte los GIFS van relacionados con el cuerpo humano y aparecerán diferentes tipos de cuerpos.



Fig. 15
Echihiro Oda
One Piece
1999

En la tercera animación, se muestra a Levi, de la serie *Shingeki no Kyojin*, (2013) de Hajime Isayama. Es un personaje que continuamente está serio y deprimido, pero además tiene una personalidad fría y calculadora, por lo que lo consideré perfecto para representar el fenómeno de las fiestas, desde el punto de vista actual. Primero aparecerá caminando normalmente seguido de los GIFS, los cuales serán el autor caminando solo, una habitación sola con una atardecer y un personaje en blanco y negro. En la segunda parte, Levi caminará con una copa y un cigarro en la mano: Los GIFS complementarios también irán relacionados. Esta vez son pequeños fragmentos de una fiesta, con una pequeña animación de cómo se siente la fiesta.



Fig. 16 Hajime Isayama, *Shingeki no kyojin*
2013

Para la cuarta animación se escogió a *Dora la exploradora* (2000) de Chris Gifford, Eric Weiner y Valerie Valdes. Es un personaje infantil bastante conocido, una niña que siempre está fuera de casa buscando aventuras, lo cual la transforma en un personaje perfecto para representar los videojuegos, transformándose así en una niña encerrada en su habitación jugando todo el día y noche. Los GIFS complementarios serán una secuencia de imágenes de Lanzarote, en donde vivo, y Tenerife, donde estudio, con un mapa entre ellos que funcionará como enlace.



Fig. 17
Chris Gifford, Eric Weiner,
Valerie Valdes
Dora la exploradora
2000

En la quinta animación propongo un personaje icónico como es el Maestro Roshi de la serie *Dragon Ball* (1985) de Akira Toriyama. Este representará las redes sociales. Como es algo muy actual, buscaba un personaje lo bastante mayor para romper con el tema. El Maestro Roshi en ese sentido era adecuado para el objetivo. En la primera parte se verá al Maestro Roshi trotando, seguido de diferentes GIFS relacionados con el deporte y la lucha. En la segunda parte, Roshi aparece parado mirando el móvil y los GIFS serán la visualización de lo que él mira en el teléfono.



Fig. 18
Akira Toriyama
Dragon Ball
1985

Para la sexta animación *Doraemon* (1979), de Fujiko Fujio, se adecúa perfectamente. Es un personaje icónico de la animación, que siempre tiene un aparato para solucionar los problemas o en otras ocasiones, causarlos. Por ello es el candidato ideal para representar la producción seriada y que sus artilugios salieran en gran cantidad, pero defectuosos. En la primera parte aparecerá Doraemon sacando un reloj de gran calidad, seguido de los GIFS que mostrarán cosas artesanales. En la segunda parte, aparecerá otra vez Doraemon pero sacando un sin fin de relojes seguidos de GIFS relacionados con la producción seriada y su poca durabilidad.



Fig. 19
Fujiko Fujio
Doraemon
1979

Resultados

El resultado del proyecto se puede ver en la página web: <https://jimrosales484.wixsite.com/monotony>. La web está compuesta por dos páginas. La primera es presentada de la siguiente manera: primero habrá un texto introductorio y seguidamente aparecerán los GIFS separados en sus respectivos temas, formando los apartados. En la segunda página no aparecerá el texto sino que veremos directamente los conjuntos de GIFS.

La página se daría a conocer por medio de anuncios en otros sitios web de arte con un código QR que lleve directamente a la obra y también se puede considerar la posibilidad de exponer en una sala con dos ordenadores enfrentados con las dos versiones de la web.

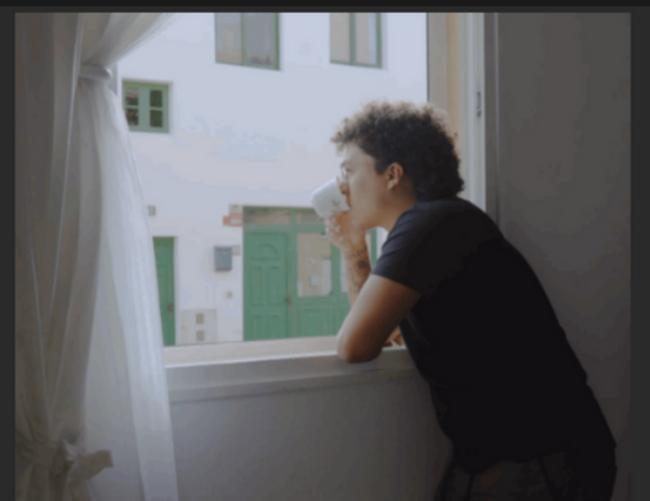
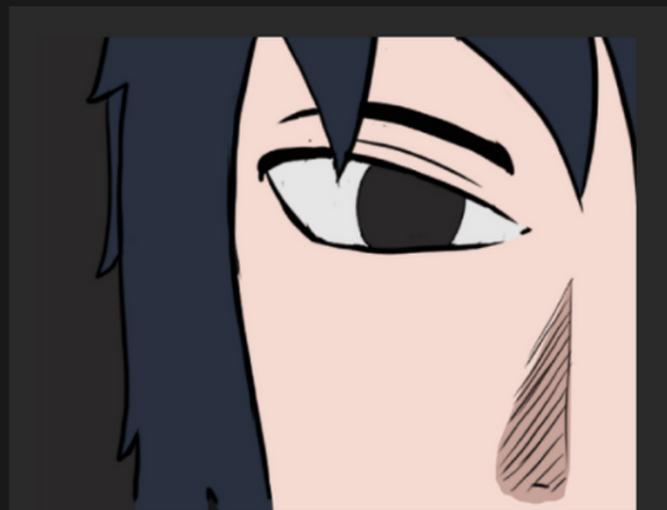
A continuación el texto introductorio a la página, donde se aporta una introducción de lo que se encontrará en la página web:

Bienvenidos a *Monotony*, les invitamos a ver conocidos personajes de animación fuera de sus mundos con una dosis poética que hace referencia a nuestra propia rutina. Pueden verlos las veces que gusten. El objetivo principal es reflejar la rutina, lo contrario a ella y ver cómo nos puede afectar positiva o negativamente. Por medio de esta página se evidencia la forma de entender la realidad como un encierro que no se aprecia a simple vista, pero que nosotros mismos hemos creado en forma de rutina. ¿Podrás salir de la monotonía?

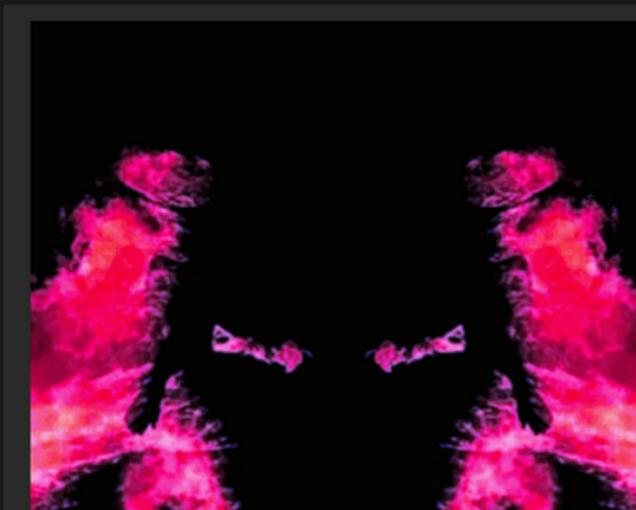


QR del proyecto

Apartado Tranquilidad / Estrés. Sasuke Uchiha.

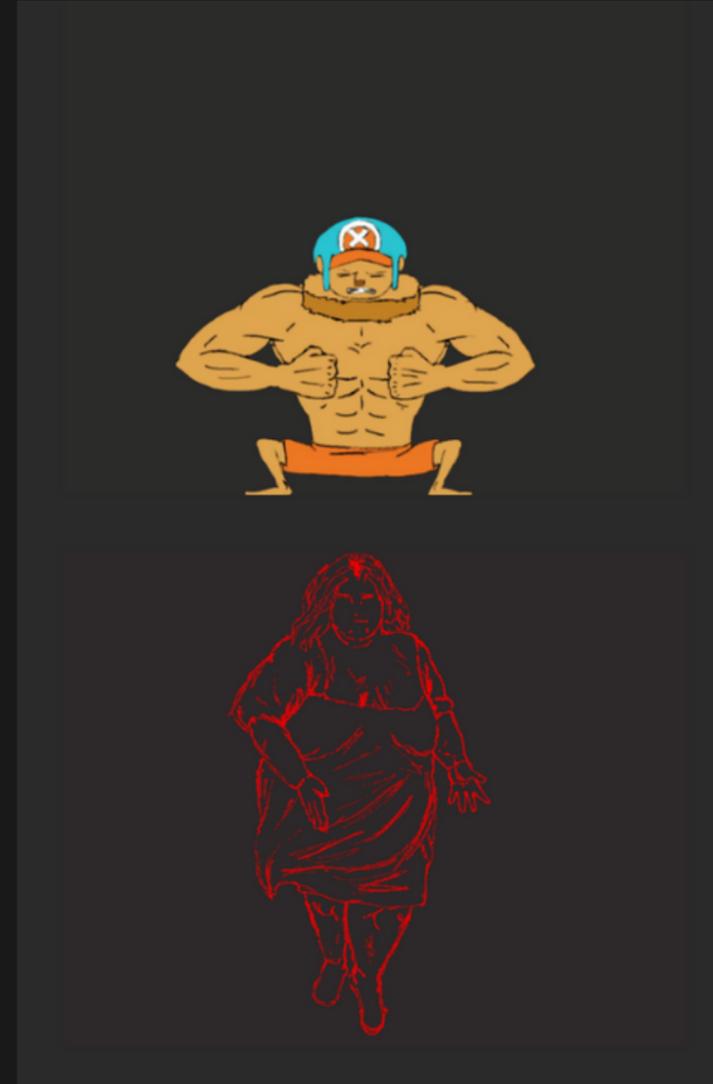
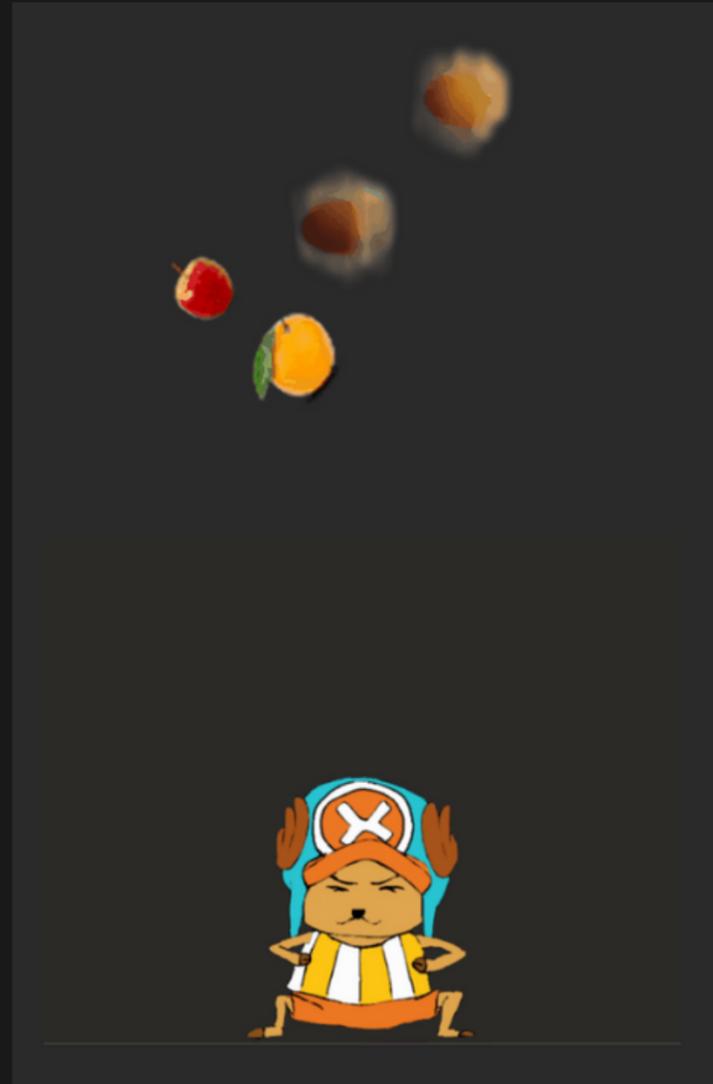


Página 1 de la web



Página 2 de la web

Apartado Alimentación / Estética corporal. Chopper.



Página 1 de la web

Página 2 de la web

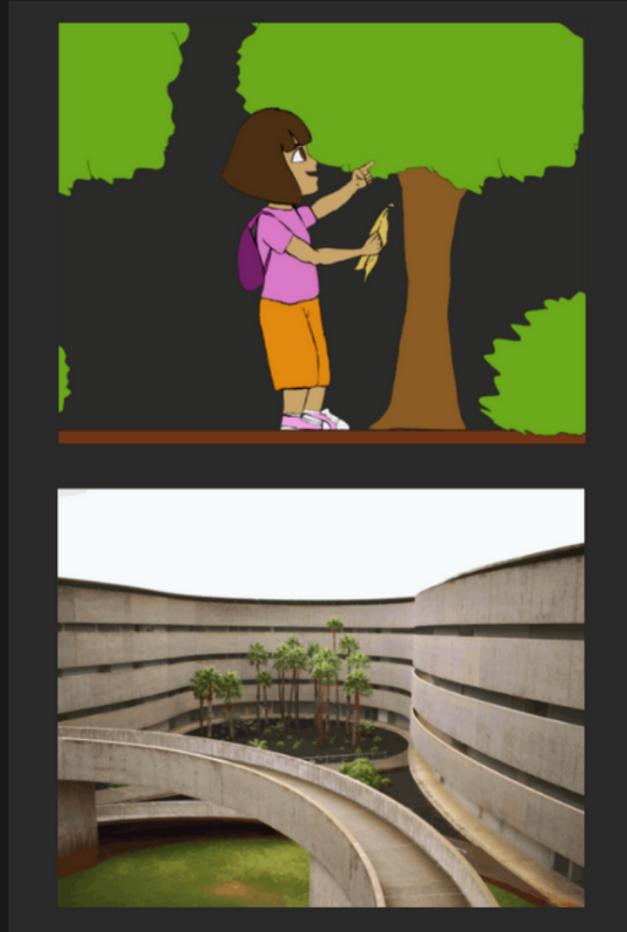
Apartado Soledad / Ocio festivo. Levi Akerman.



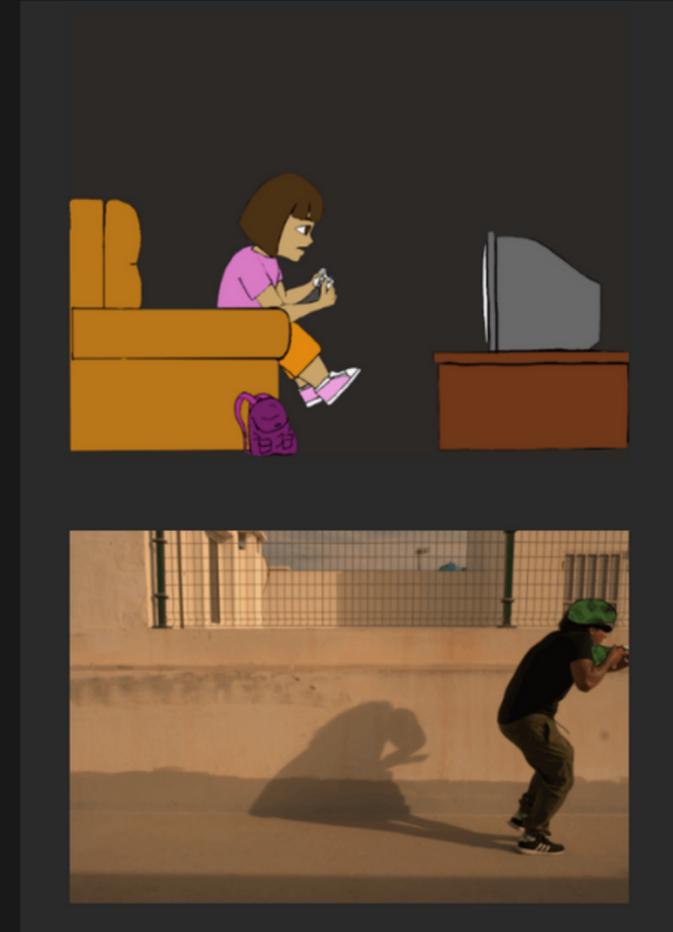
Página 1 de la web

Página 2 de la web

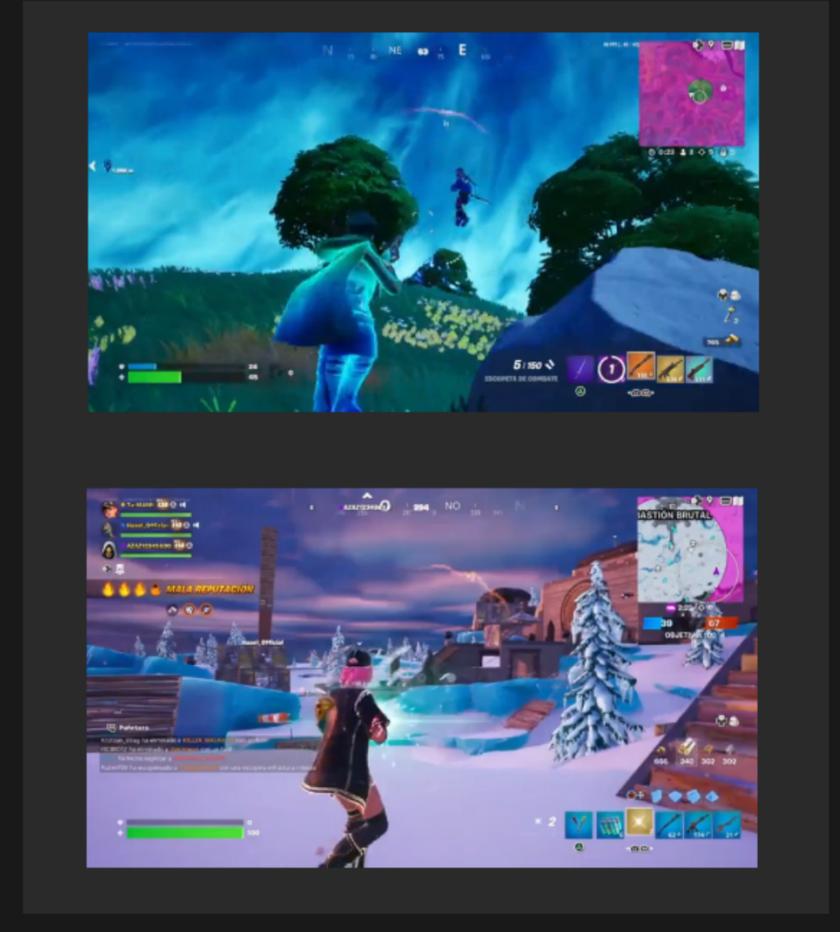
Apartado Vida activa / Videojuegos. Dora la exploradora.



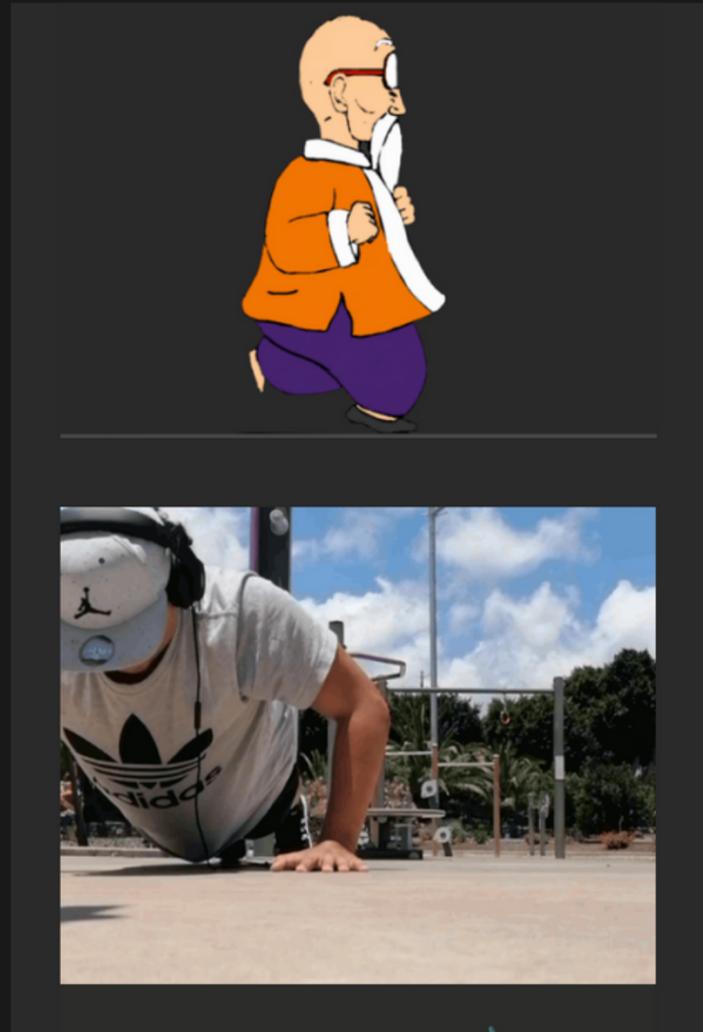
Página 1 de la web



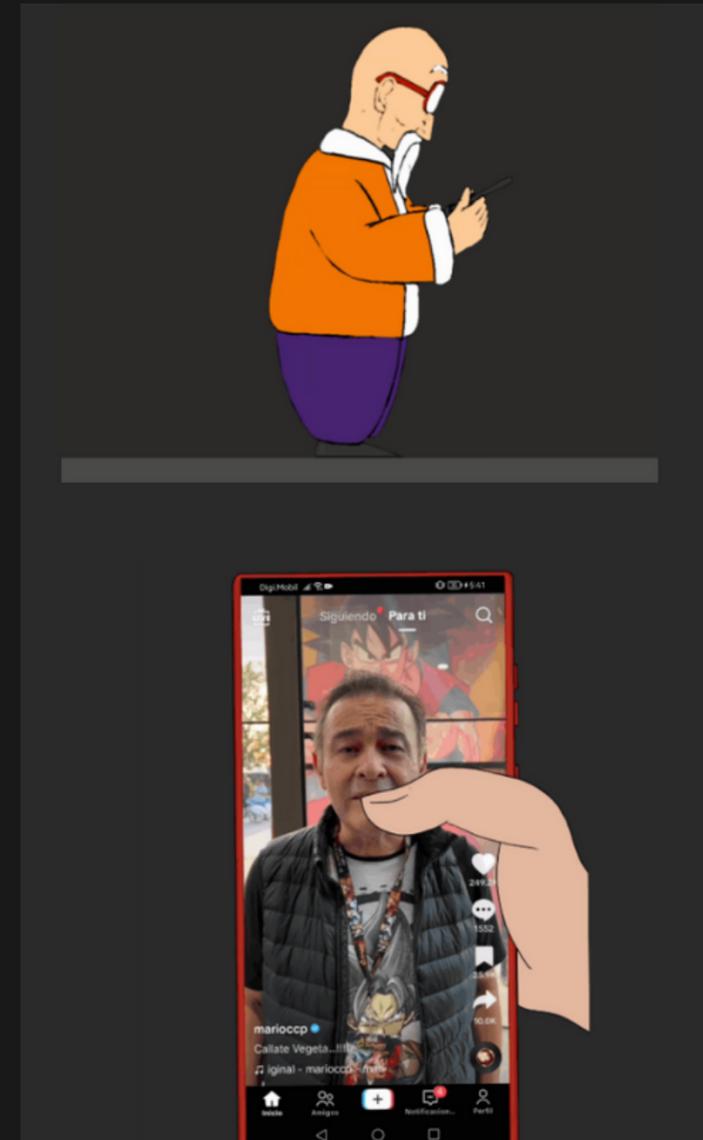
Página 2 de la web



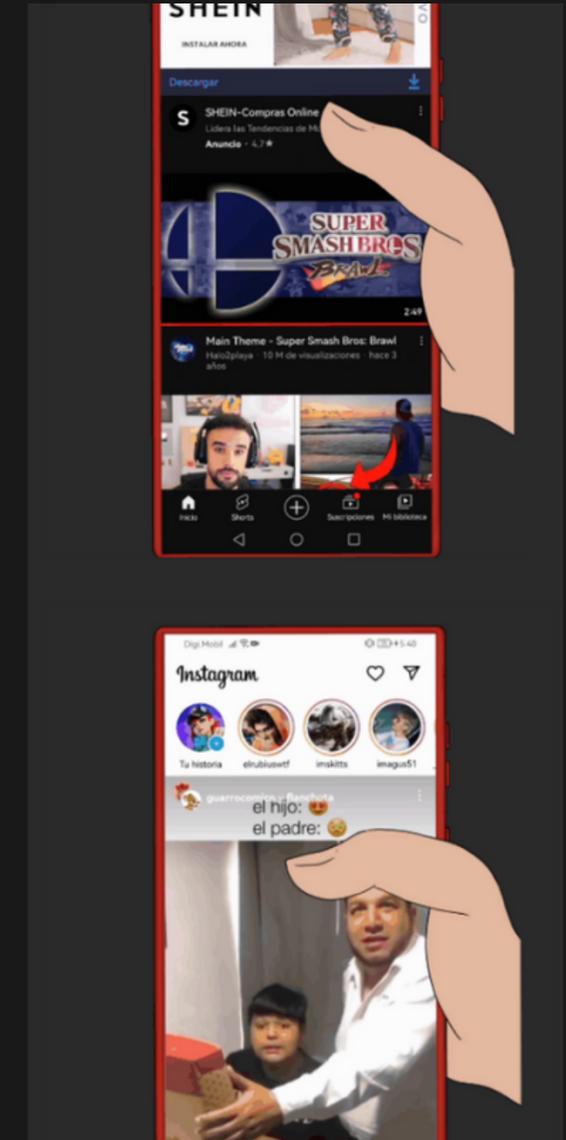
Apartado Deporte / Redes sociales. Maestro Roshi.



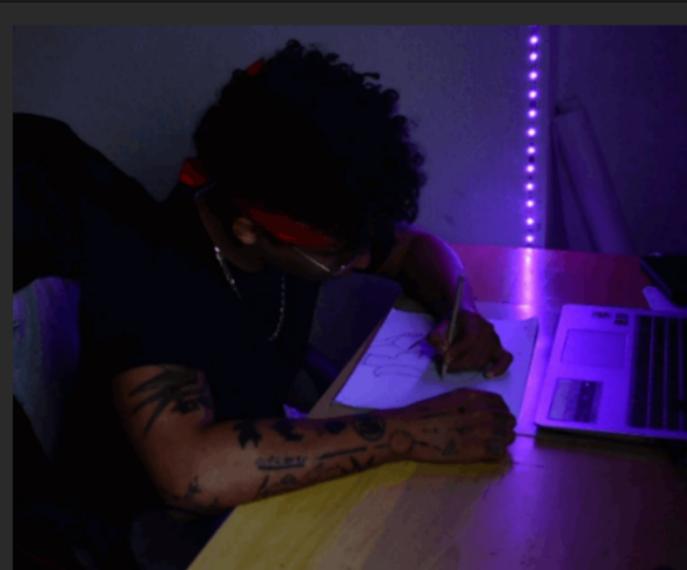
Página 1 de la web

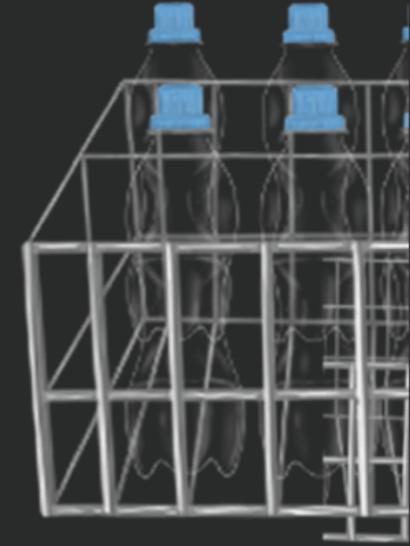


Página 2 de la web



Apartado Calidad en la producción / Producción acumulativa. Doraemon.





Display





Conclusión

En este proyecto me he podido adentrar mucho más en el mundo de la animación. En los cuatro programas que he utilizado para realizar la producción y posproducción de las animaciones, Clip Studio y Open Toonz, Da Vinci y Wix, he tenido que aprender métodos diferentes de animación y comprobar cuál es metodológicamente más eficaz. Por otro lado, el tema tratado me resultó complicado a la hora de recopilar información sobre el mismo, ya que es poco lo desarrollado en este ámbito de la investigación. También considero que me he enriquecido mucho con la elaboración de este proyecto, al estudiar cómo están relacionados el bucle y la cotidianidad, ayudándome mucho a ver cómo y por qué se comporta el ser humano en ese sentido.

En un principio pensaba que el resultado serían unas pequeñas animaciones de situaciones cotidianas, pero profundizando más en el tema me fui dando cuenta de que toda nuestra historia es una repetición constante de hechos similares, funcionando como un péndulo que viene y va en su eterno movimiento. El resultado de la obra plástica me enorgullece bastante por ser las primeras animaciones que he hecho pese a su corta duración.

Me hubiera gustado que cada una durara mucho más, pero por el poco tiempo que tenemos y la carga de trabajo que supone, fue complicado realizarlo de una forma más extensa. También al realizarlas por primera vez soy más consciente del arduo trabajo que hay detrás de la animación.

Aunque tuve que invertir bastante tiempo para crear las animaciones, estoy satisfecho de ellas, ya que era la manera más adecuada de transmitir el concepto de la cotidianidad como bucle, pues en caso de haber realizado ilustraciones no hubiera tenido el mismo resultado ni efecto.

En definitiva, el proceso de realizar este proyecto me ha traído tanto cosas buenas como malas, pero estoy satisfecho con el resultado de la obra. Como proyección en un futuro, me gustaría realizar una sola animación que combine todos los elementos propuestos en este trabajo.

Lista de referencias

- Mircea, E. Ricardo, A. (1997). *Mito del retorno*. Madrid. Alianza.
- Gilles, D. (1995). *Diferencia y Repetición*. Madrid. Júcar.
- Christian, L. (2013). *Gramática visual*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Graciela, G. (2018). *Art Brut: la pulsión creativa al desnudo*. Vitoria Gasteiz. Sans Soleil.
- Manuel, R, V. (1995). *El énfasis en la prosa de Cela, La repetición como procedimiento connotativo*. Valladolid. Universidad de Valladolid.
- Berruezo, P. J. T (2020, 8 de Abril). 'Historias del Bucle': ciencia-ficción episódica y sin estridencias para tiempos necesitados de calor humano. *Xataka.com*
<https://www.xataka.com/cine-y-tv/historias-bucle-ciencia-ficcion-episodica-estridencias-para-tiempos-necesitados-calor-humano>
- Franco, R. & Gloria, A. (2015). *Fragmentos de cotidianidad. Historiar lo cotidiano*, Universidad Complutense de Madrid.
https://www.academia.edu/36850379/Fragmentos_de_cotidianeidad_Historiar_lo_cotidiano
- Martiniano, R.F. (2019, 25 de Agosto) No Cotidianidad. *Martinianorf*
<https://www.martinianorf.com/no-cotidianidad>.
- Martiniano, R.F. (2019) ¿Qué más que cotidianidad?. *Martinianorf*
<https://www.martinianorf.com/cotidianidad>

