

Trabajo Fin de Grado.

“Desarrollo del libro de arte para largometraje animado”

Silvia Ravelo Llorca.

Tutor: Mauricio Pérez Jiménez.

Departamento Bellas Artes.

Grado en Bellas Artes.

Itinerario de Ilustración y Animación.

Facultad de Humanidades Sección Bellas Artes.

2017/2018.

INDICE.

1.Introducción.	9
2. Objetivos y metodologías.	11
3. Planteamiento de un tema.	12
4. Marco teórico.	13
5.Desarrollo y resolución de la propuesta creativa.	17
6. Preproducción.	18
7. Producción.	23
8. Posproducción.	44
9. Conclusión.	45
10. Glosario.	46
11. Glossary.	47
12. Bibliografía.	48

A mi familia, a Beni, a Víctor, a Álvaro, a mi familia de Lightbox Academy, a toda esa gente maravillosa que conocí en ella, y a Mauricio.

RESUMEN Y PALABRAS CLAVES.

Estudio y desarrollo de una historia propia aplicada a la reproducción cinematográfica. Se ha usado herramientas digitales propias del concept art y la ilustración digital aprendidas en profundidad en un Master Superior de Ilustración Digital y Concept Art impartido en Lightbox Academy por los profesores Jorge Ramos Márquez y Oscar Martín.

Concept art.

Magia.

Amor

SUMMARY AND KEYWORDS.

Study and development of an own history applied to the cinematographic preproduction. It has been used digital tools of conceptual art and digital illustration is learned in depth in a Master's Degree in Digital Illustration and Concept Art taught at Lightbox Academy by professors Jorge Ramos Márquez and Oscar Martín.

Concept art.

Magic.

Love

1. INTRODUCCIÓN:

“Todo empezó... como habría de esperar, en un agujero, en el suelo vivía un hobbit”¹

Todo nace de la necesidad de contar algo, para ayudar a los demás, es una historia no tanto con moraleja, pero si con la intención tanto de entretener como de ayudar.

Esto era un chico, un protagonista, sin ganas de vivir ni de ser feliz, sin la motivación idónea para avanzar en la vida, se siente un fracaso en la mayor parte de las cosas que hace. Esto era una chica, apasionada, inteligente, brillante, llamativa y positiva. Y de cómo el destino, la magia, y un fantasma jugaran una partida con sus vidas.

El protagonista, Fran, surge como resumen de mi experiencia con distintas personas, busca a ciegas la felicidad y el amor, las ganas de vivir. Su compañera en esta trama es Lisa, personifica todas las características positivas de las mujeres que me han rodeado, y el tío abuelo Paco es el personaje que guía la historia, es la recopilación de tantas historias contadas por mi abuela en el salón de su casa viendo el álbum de fotos, como de las descritas por mi padre, cuando trabajaba en el muelle de Las Palmas de Gran Canaria y posteriormente en el de Santa Cruz de Tenerife. Tanto mi familia paterna como materna vinculan el puerto y el mar, la materna con el mercado de la pesca, la mayoría se embarcaban en alta mar en determinadas épocas del año, y la paterna como estibadores. Así pues, la historia en sí no es solo un proyecto sobre las relaciones, es más bien como se madura gracias a las experiencias, a los errores que cometemos, a las caídas, al volver a levantarse cada vez, y a que el amor es el pilar fundamental de nuestra vida.

Es una recopilación de la elaboración y creación de personajes y escenarios con el fin de una preproducción profesional. Desde un punto de vista conceptual se trata de generar las claves de identidad, de dar el carácter escenográfico y de atmósfera, concretas en el proyecto.

La motivación principal para su nacimiento es la despedida, es la cumbre del conocimiento absorbido a lo largo de los años de formación, es una carta de despedida. Se eligieron los nombres de Lisa y Fran por la canción de Revolver, Lisa y Fran, donde Carlos Goñi canta el amor entre dos personas que, a pesar de sus sentimientos, nunca podrán estar juntas, explica que, a través de la experiencia sufrida con dolor, las personas maduran:

*“Lisa y Fran fueron un volcán de fe ciega por su amor, y un volcán fuimos tu y yo,
corazones machacados que sus vidas descruzaron, nunca sabes en qué esquina tienes
que torcer, Fran hoy ya no cree en nada, solo en su vieja guitarra, Lisa hoy está casada,
pero aún llora cuando él canta...”*

De los problemas que surgieron en la memoria ha sido principalmente la creación de la historia, ya que se tenía claro tanto la principal idea de la estética como la psicología de los personajes. Se leyeron textos de toda clase, desde prosa a verso, desde Hamlet, Shakespeare o Tomás Morales, todo para encontrar un texto perfecto que acompañará a la historia. Al final se discutió entre el poema de “el mar” de Pablo Neruda y “el mar” de Alberti.

¹ El hobbit, un viaje inesperado.

Se investigó sobre la vida de los marineros desde el siglo XIX al XX, para caracterizar correctamente a Paco, así, por ejemplo, se eligió la vestimenta, todo lo que es el atrezzo del ambiente del desván, las características faciales, etc.

Desde el comienzo se intenta jugar con la idea del concepto de isla, como lugar al que volver siempre de alguna aventura, la isla es el hogar, es donde todo comienza y todo puede acabar, así pues, es la localización perfecta para un personaje como Paco, viajero e inquieto, que recorre el mundo coleccionando vivencias y recuerdos, pero también huyendo de lo que le rompió el corazón.

Aplicamos el concepto de árbol transgeneracional, cogido de la Bioneuroemoción, para poder explicar la existencia del ente fantasmagórico, que se expresa desde otro punto de vista, para mostrar que los traumas o los “defectos” de una persona pueden estar causados por experiencias vividas por nuestros ancestros, y no exclusivamente de uno mismo.

Con respecto a la estética visual y plástica, se investigaron varias técnicas, como el frotage, la tinta china, la incompatibilidad de medios, los rotuladores copic y las acuarelas, eligiendo finalmente las herramientas digitales, concretamente el uso del dibujo digital en Adobe Photoshop, impulsado principalmente porque es el medio de trabajo usado en el ámbito profesional.

Es inevitable que en pleno siglo XXI no estar influenciado por todo y todos, mis influencias proceden de Hayao Miyazaki, Juanjo Guarnido, el universo Marvel, el universo DC, Josan, Moebius, etc.

El proyecto comienza en septiembre eligiendo la trama y los primeros pasos de la historia, la creación de la psicología de los personajes, redactando una breve introducción de la trama, creando las primeras fichas de atrezzo, llevando a cabo una investigación, y acotando los límites de la historia. A partir de ahí se trató de avanzar unificando todas las partes del trabajo.

En Lightbox Academy, Travesía Andrés Mellado, Madrid, junio de 2018.

“El viento se está levantando, debemos tratar de sobrevivir”

Paul Valéry

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA:

El objetivo principal es crear un libro de arte sobre una historia original diseñada con la finalidad de transmitir unos valores y vivencias. En dicha recopilación se guarda todo el proceso tanto narrativo como creativo y toda la investigación llevada a cabo.

Objetivos específicos.

- Desarrollar y definir un estilo propio que conecte toda la obra.
- Ampliar los conocimientos de la ilustración digital.
- Llevar a cabo un aprendizaje más exhaustivo sobre la creación de personajes.
- Compaginar obra literaria con la gráfica.

La metodología aplicada al trabajo consistió primero en una investigación sobre la narrativa en textos literarios, a lo que le siguió la investigación sobre los personajes, y los espacios. Posteriormente hice una indagación sobre el tema del amor y las distintas teorías del amor romántico, para poder plasmar de forma correcta la relación que va floreciendo entre Lisa y Fran.

Consecutivamente se investiga la parte estética y de estilo, para finalmente investigar sobre el personaje fantasmagórico.

'Me he convertido en un escéptico de la regla tácita de que solo porque un chico y una chica aparecen en la misma película, deben tener un romance. En vez de eso, quiero mostrar una relación ligeramente diferente, una donde los dos se inspiren a vivir mutuamente. Si puedo hacer eso, quizás esté más cerca de mostrar una verdadera expresión del amor.'

Hayao Miyazaki

3. PLANTEAMIENTO Y ELECCIÓN DEL TEMA.

En un principio se planteó la idea de un estudio de fondos de una historia ya creada de una escritora americana, Karen Cushman y su novela *"Rodzina"*, donde la autora narra las vivencias de una huérfana en un tren con los demás niños del orfanato rumbo al oeste a conseguir una familia, en la época de la crisis americana, un viaje en tren por todo el país. Pero al indagar más en el tema se abre camino la historia de Lisa y Fran, junto con la idea de mostrar una relación menos romántica de la que se suele enseñar de lo que es el amor.

Se presenta una relación en sus primeros momentos, cuando dos personas se conocen y empiezan a sentir ese "hormigueo" cuando están la una con la otra, pero en este caso, lo que inicialmente los une es la trama del fantasma, es esa necesidad de Lisa de aventuras, y la necesidad de Fran de obtener respuestas.

El proyecto se plantea como una guía del proceso narrativo y visual de un proyecto de preproducción, centrándonos posteriormente solo en la parte estética, la creación de personajes, ambientes y todo el contenido presentado en la trama.

“Suspiro sintiendo cómo cerramos el círculo. Queda poco para completarlo del todo, pienso mientras me acaricio el vientre. Quién me iba a decir a mí, después de tantos años corriendo sin sentido, persiguiéndome a mí misma, que iba a frenar y ser feliz. Quién iba a adivinar que terminaría encontrando a Silvia.”

Elisabet Benavent. Encontrando a Silvia

4. MARCO TEÓRICO.

El concept art, son ilustraciones cuya finalidad es dar una representación visual de una idea, un diseño, o un estado de ánimo para su uso en películas, videojuegos, animación, comics, etc. Es el primer escalón en la cadena de cine, es donde nace visualmente una idea. Es “el diseño en algo”, en el mundo de las artes digitales el concept art es todo lo que se diseña, son los dibujos que se llevan a cabo para la creación de una idea, son los dibujos de los personajes, de los ambientes, de los objetos que salen. Es un campo de trabajo muy amplio y que va emergiendo cada vez más.

En este caso lo llamo “libro de arte” porque no solo son las ilustraciones terminadas, sino que es todo el proceso de creación de la historia, son tanto las fichas de personajes, los fondos, la historia en sí. Este libro abarcaría toda la parte creativa 2D del proyecto. Estos libros son la recopilación de forma gráfica y teórica de todo el proceso de trabajo dentro de un estudio de animación. Ahí se guardan todos los bocetos, ideas, las pruebas de color, ambientes, y línea de trabajo. En este caso de han cogido de referencia los libros de arte de la película de “Up” y el de “The Art of Howl’s Moving Castle”.



El castillo Ambulante (2004)

Para explicar los referentes en mi obra, ya que es tanto narrativa como visual creada por mí misma, me veo en el deber moral de dividir los referentes en narrativos, visuales y formales, salvo por una excepción, que es la primera en nombrarse.

A los doce años, el mejor amigo de mi padre me dio un DVD en el que había grabado “El viaje de Chihiro” y “La Princesa Mononoke” a partir de ahí “condené” mi vida a estar eternamente enamorada tanto de sus historias, de su trasfondo y de sus dibujos, de Hayao Miyazaki, he de admitir que en un principio dichas películas me dieron un poco de miedo, teniendo en cuenta la edad que tenía en ese momento y lo dulcificado que tenía el cine al haber sido, hasta ese

momento, una niña Disney. ¿Por qué hago hincapié en el trasfondo? Pues porque a la hora de crear sus historias Miyazaki siempre las hace con unas determinadas enseñanzas, como el respeto por el medio ambiente, el mostrar un amor no romántico, sino uno en el que dos personas se apoyen a seguir viviendo, ya que ese es el verdadero reflejo del amor, y es uno de los pilares fundamentales de la trama de mi historia. El siguiente pilar que me ha influido de dicho artista es el mostrar a personajes reales, hasta hace unos años, pocas compañías cinematográficas mostraban unos personajes con verdadera “humanidad”, en sus historias, Miyazaki muestra unos personajes que no están divididos en malos y buenos, sino que cada uno de ellos tiene su forma de ver el mundo y su propia historia. Así pues, en “El viaje de Chihiro” se presenta en un principio que Yubaba, la dueña de la casa de baños, es el personaje antagonista, es la malvada de la historia, pero a medida que avanza la trama se descubre que en verdad es una mujer que da trabajo a todo el que se lo pide, y que procesa un amor pleno hacia su hijo. Miyazaki muestra esto en todas sus películas, en “El castillo ambulante” con la Bruja del Páramo, y además es una idea que defenderá el estudio de animación creado por Miyazaki e Isao Takahata, llamado Studio Ghibli, cuyo nombre deriva del apodo que los italianos usaron para sus aviones de exploración del Sáhara en la Segunda Guerra Mundial, el cual deriva de la palabra italiana usada para el viento arenoso, caliente y seco que sopla en dicho desierto. A nivel visual, a pesar de no considerar mi estilo como manga japonés, si me ha influenciado tanto en sus paletas cromáticas como en sus ambientes cargados de magia y un mundo lleno de contrastes y colores.



El viaje de Chihiro (2002)

El principal referente narrativo sería Rafael Alberti, ya que marcó tanto mi infancia como mi adolescencia y mi época más madura, al fin y al cabo, el poema encerrado en esta trama es de él, “me siento, mar, a oírte. / ¿Te sentarás tú, mar, para escucharme?”. Precisamente por el arraigo al mar que hay en mis familiares, por el mío propio, sobre todo por encontrarme ahora en un lugar donde no hay mar, Alberti era la mejor de las opciones. Toda su vida le dedicó casi plenamente sus versos al mar, incluso cuando marcha a Madrid de joven, sigue extrañando ese gran azul. Alberti fue uno de los poetas de la Generación del 27, y como muchas personas en su momento, con la Guerra Civil española, emigra a República Argentina, para luego trasladarse a Roma.



Wonder Woman, Odisea.

Los poemas que más me influenciaron a la hora tanto de escribir como de leer están recogidos en dos de sus novelas: “Marinero en tierra” y “A la pintura: poema del color y la línea”. De la mano de Alberti habría que nombrar a Cornelia Funke, con toda la literatura que escribió durante los años de mi niñez y adolescencia, desde la conocida novela y posteriormente película “Corazón de tinta”, hasta “Apártate de Mississippi” y la colección de “Las Gallinas Locas”. Los referentes más modernos ya serían personas como Joe Hill, que crea una trama de suspense y un ambiente fantasmagórico donde no llegas a entender nada hasta el final, Haruki Murakami, donde sucede algo parecido con sus tramas, y finalmente la española Elisabet Benavent, quien muestra protagonistas tan divertidas que te puedes sentir identificado perfectamente por cualquiera de ellas, y cuyas protagonistas han influenciado en la creación de Lisa.

Los referentes visuales principales, ya que la realidad es que visualmente estamos influenciados por todo nuestro entorno, serían de varios ámbitos. Habría que nombrar primero al equipo que trabajó en la creación de “Wonder Woman, Odisea” de J. Michael Stracynski, ya que los cómics americanos suelen estar creados por un equipo de varias personas, también se incluiría “Lobezno, El viejo Logan” de Mark Millar y Steve McNiven, principalmente son unos comics visualmente llamativos, con unos colores impresionantes, unas formas, un análisis de la colocación narrativa, y un dibujo que ha hecho mella en este trabajo.

Para la creación de personajes, habría que hablar específicamente de cuatro películas. La canción del mar es de un estudio de animación independiente, con una trama delicada, y una estética aún más delicada y bella de lo que uno puede imaginar cuando ve el cartel, aunque en este caso, lo más interesante es el diseño de los personajes secundarios. Vaiana, o Moana en el resto del mundo, es un largometraje producido por el gran gigante Disney Animation Studio, donde se visualiza y se investiga la paleta cromática de la representación de los personajes fantasmagóricos y de las “visiones” de la protagonista, de la misma índole, “Kubo y las dos cuerdas mágicas”, donde la imagen del abuelo, es ya la cumbre de la investigación.



Vaiana (2016)

Comenzar cualquier proyecto conlleva un tramo de investigación, una explosión de ideas e imágenes compartidas que ordenamos para justificar las decisiones tomadas en el concepto del trabajo. En nuestro caso, partimos de la filosofía escocesa del siglo XVIII, concretamente del Emotivismo de David Hume, y su concepto de empatía, y a partir de ahí nos volcamos de lleno en varios filósofos de distintos siglos y distintas localizaciones geográficas, explicados por orden de importancia dentro del proyecto. Y también explicaré el concepto de Bioneuroemoción de Enric Corbella.

La filosofía tradicional había respondido a la pregunta sobre el origen de la moral recurriendo a la razón, a la que se había supuesto capaz de determinar qué conductas están más de acuerdo con el orden natural. Pero, David Hume considera que el juicio moral nos impulsa a comportarnos en un sentido o en otro, es decir, nos mueven a la acción, mientras que el juicio de la razón no nos lleva a preferir una acción sobre otra.

Hume determina en el “Tratado sobre la naturaleza humana”, que un sentimiento desinteresado nos permite la comprensión del otro, y es lo que denominó simpatía, lo que actualmente conocemos como empatía, es decir, la capacidad de dejar de lado nuestro propio interés para situarnos en la perspectiva y el interés de la otra persona. Esta empatía es lo que fundamenta y hace posible la vida mora. Y así nos dice que:

[...] el hombre es la criatura que más ardiente deseo de sociabilidad tiene en el universo [...]. No podemos concebir deseo alguno que no tenga referencia a la sociedad. La soledad completa es posiblemente el peor castigo que podamos sufrir.

La conclusión es que la moral tiene su fundamento en el sentimiento de aprobación o desaprobación que despierta en nosotros “una acción o cualidad mental”, y que para Hume es natural y desinteresado, porque el hombre tiene por naturaleza sentimientos positivos hacia los otros hombres. Una de las opciones que Hume da de moral es la emotivista, explicada a continuación de emotivismo, que la define como:

[...] es la razón interviene como árbitro en las cuestiones que surgen de la vida moral, pero es el sentimiento el que decide nuestras motivaciones.

Por eso Hume afirma que:

[...] la razón es, y ha de ser, tan solo esclava de las pasiones, y no puede pretender otra tarea que servir las.

Trabajamos también con el concepto de Auto-Realización de Abraham Maslow como:

[...] deseos de satisfacción personal que producen un sentimiento de triunfo, la sensación de poder y dominio, que incrementa la autoestima de la persona, lo que él o ella piensan sobre sí mismos. Es la culminación de las aspiraciones más deseadas, de alcanzar metas difíciles, de hacer algo que exija emplearse a fondo.²

En Fran vemos dos opiniones filosóficas, la primera de Aristóteles, que defiende que el fin del ser humano, su objetivo, es la felicidad, y, por otra parte, la teoría de Platón de que la felicidad se alcanza a través del amor.

Sumamos el concepto de Enric Corbella de Bioneuroemoción, que nos permite orientar la relación de Paco con Fran, para eso nos tenemos que adentrarnos en el concepto de árbol transgeneracional.

Esto nace de La Bioneuroemoción que es:

un método humanista basado en disciplinas científicas y filosóficas que estudia las emociones y su relación con las creencias, la percepción, el cuerpo y las relaciones interpersonales, su objetivo principal es comprender e incidir sobre el bienestar emocional, el elemento principal de trabajo es el cambio de percepción y la comprensión de la información transmitida por nuestra cultura y nuestra familia, con el objetivo de lograr un mayor bienestar emocional.³

La Bioneuroemoción defiende que todos tenemos un doble transgeneracional, el doble, dentro del árbol genealógico es aquella persona con la cual existe una afinidad importante, muchas veces inconscientemente, a través de la cual heredamos programas, como vivencias, conflictos, creencias, enfermedades, conductas, etc. Es decir, estamos en resonancia con ese ancestro, llevamos parte de su información inconsciente. Como para el inconsciente no existe la dualidad, lo que vamos a heredar son programas y estos se pueden manifestar en una polaridad o en otra.

La Bioneuroemoción expresa, en otras palabras, que cosas como alergias o enfermedades puede ser la causa de una experiencia traumática de uno mismo o de un ancestro que lo ha transmitido a través de la información genética y que además se puede llegar a curar a través del perdón. Busca trascender las creencias individuales, familiares y culturales inconscientes, con el objetivo de lograr la libertad emocional. Promueve la perspectiva de que todo lo que vivimos tiene que ver con nosotros. De ahí que podamos dejar de ser víctimas de una situación y tengamos el poder de transformarla mediante el cambio de percepción.

² Del libro "Hombre autorrealizado: hacia una psicología del ser" Editorial Kairos, 1973

³ De la página web oficial del Instituto de Bioneuroemoción de Enric Corbella.

*“Y vuelta a empezar a derribar paredes
A no pisar más charcos*

A construir más puentes

A respirar más fuerte

A buscar el sol

Entre las nubes”

Revolver.

5. DESARROLLO Y RESOLUCIÓN DE LA PROPUESTA CREATIVA

Cuando me planteé la orientación del proyecto estuve investigando distintas ramas, la idea de ilustrar un cuento, pero me di cuenta que lo que realmente me gustaba era el cine de animación, así pues, me decanté por la creación de “un libro de arte”, un concept art sobre una historia propia.

Las ideas iniciales, en este campo, salen siempre de lo mismo, de la punta de un lápiz, bocetos rápidos, garabateados, muchos sin sentido y a penas sin forma, apuntes en acuarela, dibujos de tipos de ojos y rostros. Todo para conseguir embarcarme en la aventura de descubrir un estilo más propio. Pero a medida que se iba plasmando el proyecto, iba descubriendo que los conocimientos de las técnicas ya aprendidas no me eran útiles para el resultado final, así que tocó aprender otras técnicas. Aquí el proyecto toma un giro, pasa del lápiz, y los pinceles a un fondo casi plenamente digital, a excepción de algunas pinceladas.

5.1 Objetivos.

El objetivo principal de mi proyecto es doble. Por un lado, crear una historia llena de magia donde se plasme un enfoque más realista del amor, y por otro, desarrollar todos los aspectos visuales involucrados en la historia, a modo de libro de arte.

Los objetivos a conseguir en el desarrollo de la propuesta son:

- Crear un buen hilo argumental de la historia creada.
- Desarrollar un estilo gráfico y estético propios.
- Crear un mundo visual acorde con la historia.
-

5.2. La metodología

Se desarrolla de lo más general a lo más concreto. En este apartado es donde también se describe la propuesta creativa.

“Cada vez que un sueño se va materializando, pierde su brillo original. Es algo irónico, tratándose de un trabajo que hace soñar a los demás. Pero sé que en algún lugar hay alguien que, al escuchar cantar a Leila... siente que lo están redimiendo. Por eso quiero que siga cantando. Y, a ser posible, a mi lado.”

Ai Yazawa, Nana

6. PREPRODUCCIÓN

6. 1. Idea.

La idea se desarrolla en según la siguiente sinopsis:

A Fran la vida le va fatal, no encuentra una razón para estar en el mundo y cree que todo le sale mal. Pero un día encuentra una habitación en el desván, a partir de ahí todo se vuelve una locura, conoce a Lisa, quien le ayudará en su viaje, y juntos descubrirán lo que es el amor.

La idea básica o principal de este proyecto son las relaciones sentimentales, el amor, y de cómo maduramos gracias a ellas. De cómo avanzamos en la vida gracias a la experiencia y a las heridas que vamos abarcando. Es una aventura donde Lisa y Fran tiene que descubrir el secreto del fantasma, y al mismo tiempo, descubrir lo que es enamorarse.

6.2. Línea narrativa.

Se añadiría al género fantasía, con un toque de romance, ya que adquiere fantasía al haber un fantasma y contener algo de magia. La variante de población al que se dirige este proyecto sería de entre los 14 a los 18 años de media, también es posible su visualización a personas mayores de 18.

Sería una estructura clásica, ya que nos encontramos por orden de comienzo, conflicto y desenlace. El inicio o comienzo es cuando se presenta al primer personaje, Fran, que nos muestra a una persona agotada por su vida. El conflicto sería ambos encuentros con el tío abuelo, la búsqueda de una explicación a tales encuentros, y el final o desenlace de todas las dudas, donde ya por fin hay felicidad.

Los espacios son las personificaciones de los personajes, salvo la del principal, que vaga sin espacio, ya que no es feliz. El desván es el espacio del tío abuelo, su refugio en la isla, mientras que, a pesar de no ser muy personal, la biblioteca es el espacio de Lisa, donde ella es más feliz. La historia se desarrolla en un único tiempo, y aunque no se explique, se intuye que se desarrolla en un día toda la acción.

6.3. GUION FÍLMICO

FADE IN

1. EXT. DÍA. AVENIDA LOS PRINCIPES. 1
FRAN camina cabizbajo, con los hombros encogidos, la mirada perdida en algún punto de la acera. El pelo suelto le cae sobre los hombros, y algún mechón agitado por la cálida brisa le cruza la cara.

2. INT. DÍA. BIBLIOTECA, SALA DE INVESTIGADORES. 2
LISA consulta unos legajos, apoyada sobre un codo, con un dedo enrollado en sus rizos.

3. INT. DÍA. DESVÁN. 3
La estancia es tranquila, silenciosa, sin vida, hasta que la vela encima de la mesita de noche se enciende levemente.

4. EXT. DÍA. AVENIDA LOS PRINCIPES. 4
FRAN camina en dirección a su casa.

5. INT. TARDE. ESCALERA CASA FRAN. 5
FRAN sube las pesadas maletas de viaje al desván, le cuesta subir por la escalera de caracol porque las maletas son grandes y abultadas.

6. INT. TARDE. DESVÁN. 6
FRAN busca con los ojos entrecerrados para vislumbrar en la oscuridad algún hueco donde meter las maletas, pasa al lado de viejos muebles, y decide ponerlas en medio, resignado por no encontrar un hueco.

Una luz aparece entre unos muebles y cajas de cartón, la curiosidad le puede a FRAN, que al ver un hueco se mete por él, le cuesta porque es un poco pequeño, pero no tarda nada en llegar a otra estancia.

FRAN camina observando todo a su alrededor, pasa por una gran vitrina llena de libros, un catalejo, un sombrero azul, y conchas. A su lado, un cubo lleno de papiros enrollados, y un paraguas cuyo mango es un loro. Al otro un sillón orejero rojo, junto a él, una mesita con una vela encendida, y detrás un viejo galán con un chaleco con rombos rojos y amarillos. Justo en medio de la sala, un secreter con una máquina de escribir, encima un mapa del mundo completamente hilado con rojo. La mirada de FRAN va directamente a la pared de al lado, donde haya un árbol genealógico pintado como un mural, que acaba en él mismo. Empieza a subir la vista y a fijarse en los

nombres, y llega a la única persona con la que comparte nombre, un tío abuelo, FRANCISCO ORDOÑEZ GUTIERREZ, sin descendencia.

7. INT. TARDE. BIBLIOTECA.

7

FRAN va a la biblioteca, se sienta en una silla y busca en internet datos sobre FRANCISCO ORDOÑEZ GUTIERREZ, pero no encuentra nada. Extrañado, se espatarra en la silla. Oye una dulce voz, y decide seguir el sonido.

LISA

(off)

(lejano murmullo)

El mar. La mar.

El mar. ¡Solo la mar!

¿Por qué me trajiste, padre,
a la ciudad?

¿Por qué me desenterraste
del mar? (CONT.)

8. INT. TARDE. PASILLO BIBLIOTECA.

8

Pasillo oscuro, terminado en una puerta entreabierta con la que se escapa la luz. Y en la misma puerta una señal de prohibido pasar. Sigue oyendo la voz

LISA (CONT.)

(off)

En sueños, la marejada
me tira del corazón.

Se lo quisiera llevar.

Padre, ¿Por qué me trajiste
acá? (CONT.)

9. INT. TARDE. HABITACIÓN BIBLIOTECA, SALA DE INVESTIGADORES.

9

La habitación está oscura salvo por una mesa enfrente de la puerta, con dos grandes lámparas verdes en su extremo, todo está lleno de estanterías con libros, salvo una ventana en el lado derecho. Encima de la mesa, entre montones de libros apilados, LISA recita de pie con un libro en su mano izquierda.

LISA (CONT.)

me siento, mar, a oírte.

¿Te sentarás tú, mar,
para escucharme?

LISA ve a FRAN y de la impresión de no esperarlo ahí tropieza y se cae de la mesa al suelo.

LISA

¡Aquí no se puede estar! ¿Es que no has visto los
carteles? Prohibido entrar, cotilla

FRAN

Perdona, te oí y me dio curiosidad.

FRAN ayuda a LISA a levantarse dándole la mano, LISA sube tan rápido que no calcula bien y ambos se dan en la cabeza.

LISA Y FRAN

¡Ay!

FRAN se encoge de hombros y baja la mirada con timidez, al alzar la vista, se encuentra con los ojos de LISA, que ya no muestra enfado sino más bien curiosidad, LISA tiene los ojos de un marrón tan oscuro que parece negro, y FRAN color miel, se sonríen tímidamente. FRAN se recoge el pelo tras la oreja y sonrío, nervioso.

FRAN.

Soy Fran, ¿y tú?

Pregunta con una sonrisa torcida, una fuerte ráfaga de viento abre la ventana estrepitosamente. Las luces parpadean, entra una corriente de aire frío y se apagan las luces. No se oye nada, salvo sus propias respiraciones nerviosas y el latir de sus corazones. Les sale vaho por la boca y tiritan.

Aparece al lado de la mesa, delante de la ventana, unos ojos blancos, y a su alrededor una gran masa oscura con forma de tornado.

FRAN agarra a Lisa de la mano, tira de ella con fuerza y salen de la habitación. Van tan rápido que LISA solo distingue luces a su alrededor.

10. INT. DÍA DESVÁN

10

FRAN y LISA se encuentran en el desván, la vela no está encendida, LISA busca en la planera, luego se dirige al secreter. FRAN observa la estantería. De uno de los cajones del secreter, sale disparo con un velo azulado un sobre de carta abierto.

FRAN y LISA se sientan en el suelo, FRAN con las manos temblorosas sacó la carta.

PACO

(VOZ OFF)

“Querido Fran,

Seguramente te estés preguntando que cómo es posible todo esto, y que qué te está pasando, no te preocupes, prometí en su momento cuidaros, y así lo he hecho. Los de la fotografía somos Adela y yo, Paco. Para mi Adela fue la luz de mi mundo, y la perdí. Tú también tienes que ser feliz Fran, encontrar a esa persona que haga que tu

*mundo se vuelva tanto loco como cuerdo, tanta paz como tormenta.
Tienes que ser feliz. Y ahora por fin, la encontramos, cuida de Lisa y
Lisa cuida de Fran. Lisa es tu Adela, y espero que sea así durante
mucho tiempo.*

*Me siento, mar, a oírte.
¿Te sentarás tú, mar...?*

LISA
¿para escucharme?

FRAN
Te quiere, Paco.”

FRAN alza la vista a LISA, de los ojos de LISA caen dos grandes lágrimas, FRAN la sonrío, ella le sonrío.

FADE OUT.

FIN

"[...] La diversidad de opiniones sobre una obra de arte indica que la obra es nueva, compleja y vital. Cuando los críticos difieren, el artista está de acuerdo consigo mismo.

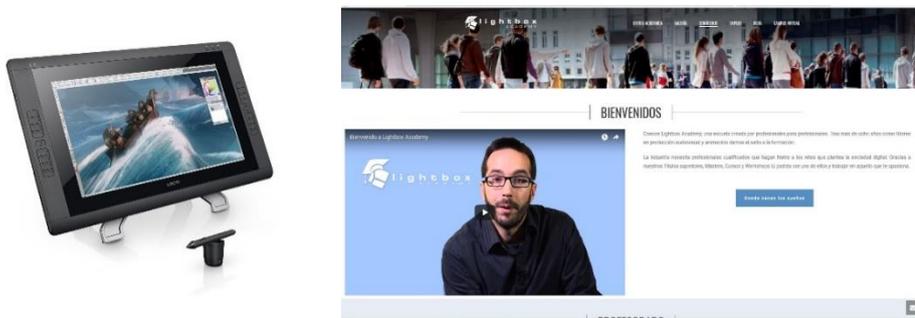
Podemos perdonar a un hombre el haber hecho una cosa útil, en tanto que no la admire. La única disculpa de haber hecho una cosa inútil es admirarla intensamente. Todo arte es completamente inútil."

Oscar Wilde.

7. PRODUCCIÓN

Al final casi todo se ha llevado a cabo digitalmente, salvo por, en el desván, el uso de rotuladores copic, y en la biblioteca, un fondo de acuarela combinado con líneas de rotring. Se eligió definitivamente la técnica digital por ser la más usada en el ámbito del concept art, y también para salir de la zona de confort, ya que, hasta estos momentos, apenas había usado herramientas digitales.

En un comienzo se trabajó en un Acer Aspire i7 con el programa Adobe Photoshop 7 y en una tableta digitalizadora Trust. Pero poco a poco, gracias a las instalaciones de la escuela "Lightbox Academy" cambie la tableta por una Wacom Cintiq 22HD, cuyo cambio se notó desde el primer momento, ya que la Cintiq es de las mejores en el mercado, y a la hora de dibujar, entintar y colorear resulta increíblemente cómoda.



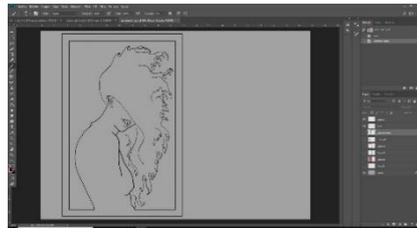
El software usado es Adobe Photoshop CC 2018, es el programa más utilizado para el dibujo digital, aunque actualmente casi todos los programas de esta índole se trabajan más o menos igual. Personalmente se ha trabajado en este programa ya que es el que me han enseñado en "Lightbox Academy" y es con el que estoy más cómoda.

Photoshop nos ofrece una amplia gama de opciones, es muy importante configurar bien el tamaño y la resolución para un acabado idóneo.

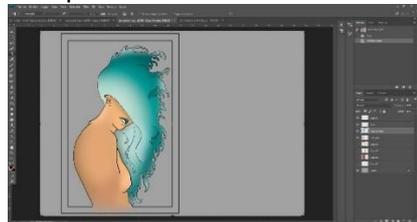


Dicho programa nos permite modificar todas las herramientas, llegando a dejar un acabado más tradicional, modificas a gusto del cliente todas las propiedades, pinceles, opacidad y formas. Permite un trabajo en capas, trabajando la opacidad para llegar a tener el efecto del papel cebolla. Otra ventaja es la herramienta de capas, ya que permite trabajar superponiéndolas, creando efectos interesantes, y siendo una herramienta más cómoda.

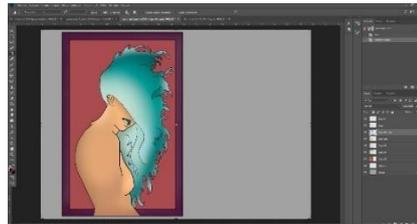
A la hora de crear, por ejemplo, un personaje en Photoshop, se tiene en cuenta el uso de capas, y de la opacidad, trabajando cada vez encima del anterior dibujo. En mi caso, le doy una gran importancia al entintado de mis dibujos, y con el tiempo, más aún, trabajando siempre con un tratamiento especial a la línea y degradados muy suaves. Trabajé básicamente con la herramienta de pincel, goma, lazo, bote, y degradado, haciendo muchas variaciones al pincel, inclinándolo para dar un efecto de tinta.



Aquí se puede observar como primero entinto sobre una línea ya hecha.



Las primeras manchas de color intentando trabajar siempre con tonos más sutiles salvo en algún caso.



Y finalmente, trabajando la superposición de capas tenemos una imagen introductoria, que se podrá seguir trabajando en un futuro.

7.1. Libro de trabajo.

En el apartado de libro de trabajo abarca las investigaciones y dibujos de toda la historia, es todo el proceso creativo de la obra. El libro de arte en sí.

7.1. 1. Personajes.

7.1.1.1. FRAN

Nombre completo: Francisco Hernández Fernández.

Apodo: Fran.

Edad: 18 años.

Curso: 4º de Secundaria, ya que ha repetido curso varias veces.

Lugar de nacimiento: Tenerife.

Lugar de residencia: El cardonal, La Laguna, Tenerife.

Ocupación: estudiante.

Estatus social: medio-bajo.

Aficiones: jugar a videojuegos hasta tarde, leer comics, salir con la bicicleta.

Altura: 1,78, 75 kilos.

Ojos: miel, con toques más dorados cuando le da el sol.

Pelo: largo, liso y castaño.

Color de piel: blanquecina.

Voz: suave.

Rasgos particulares: nariz grande. Una sonrisa al principio tímida, pero después grande, con colmillos marcados. Barba escasa y manos de pianista, mirada sin curiosidad por su alrededor. Bigote poblado.

Características temperamentales: pierde los nervios con facilidad, le cuesta concentrarse en los estudios debido al déficit de atención, la hiperactividad hace que no pare quieto.

Rasgos particulares: callado.

Virtud: su gran corazón.

Mayor defecto: los nervios.

Mayor miedo: perder a su madre.

Prioridades: encontrar un trabajo para que su madre no tenga que mantenerlo y así poder ayudarla.

Mayor logro: estar acabando la secundaria.

Su canción favorita: Aerodynamic.

Su grupo favorito: Daft Punk.

Su personaje de comic favorito: Batman, DC Comics.

Su personaje de videojuego favorito: Sonic de los 80.

Religión: ateo.

Aficiones políticas: izquierdas, en cuanto cumpla los 18 se afiliará a podemos.

¿Quién es el padre? José Carlos.

¿Y la madre? Dorothea.

¿De qué vive? De su madre.

¿Quiénes son sus amigos? Javi y Miguel, vecinos.

¿Cómo lo influncian? En los videojuegos, en la ropa.

¿Qué tipo de ropas usa? Ropa casual, camisetas básicas de colores (rojo, verde, azul, negro) vaqueros anchos, tenis Converse, y sudadera roja.

¿Qué libros lee? Comics de aventuras.

¿Qué come? Comida europea, y japonesa.

¿Alguna muerte en el entorno familiar? Su padre, de coma etílico.

¿Cómo la ha vivido? La vivieron ambos, su madre y él, en silencio, como si no hubiese ocurrido, FRAN a veces oye llorar a su madre cuando cree que nadie la ve, por eso se he hecho la promesa de cuidar de ella.

¿Cómo es su relación con su madre? Quiere a su madre por encima de todo, e intenta no darle problemas ni ponerla triste.

Ante los cambios reacciona muy mal, es una persona de costumbres, incapaz de comprender que el tiempo pase y con él, las personas a su alrededor. Se siente inútil a la hora de estudiar, y se desespera con rapidez. Como su madre trabaja todo el día limpiando casas suele estar solo, o con su gato negro. De pequeño hizo artes marciales, y de ello sacó su disciplina para las cosas que le gustaban, insensibilidad en las canillas y un dedo girado. Detesta que le hablen sin parar, y que le griten, cosa que suelen hacer mucho en el instituto, los profesores no llegan a entender lo mucho que le cuesta concentrarse, salvo el de Educación Física, que, al ver su hiperactividad, lo potenciaba, sobretodo jugando a Baloncesto. Fran no tiene más familia que su madre y el gato. Al gato se lo encontró debajo de un coche una tarde de lluvia, no era más grande que la palma de su mano, todo negro salvo por unos graciosos “calcetines” blancos en sus patas, y una mirada amarilla. De tantos mimos dados en su vida, el gato, de nombre Sonic, era muy mimoso y cariñoso, con apenas 7 meses estaba bastante grande y solía dormir en el armario de Fran, al lado del ordenador. Le quería montón, a pesar de que Fran le hiciera trastadas, cuando Sonic se metía en una bolsa de plástica, Fran la cerraba y le daba una vuelta, o cuando se metía en una caja grande, y le daba la vuelta para que no pudiera salir. Pero era todo solo un segundo, al momento lo cogía y lo abrazaba. Sonic se acostumbró a que lo lanzara al sillón al grito de “Gatouken” imitando una secuencia del anime “Dragon Ball”.

Fran pasa sus tardes jugando al ordenador, sus juegos favoritos son los de Sonic de los 80. En su armario, junto a mucha ropa negra y roja, guarda con cariño una megadrive y una gamecube. En los estantes hay miles de cosas, un peluche de Yoda, figuras de Batman, una llave del Kindgdon Heart hecha a mano, regalo de un amigo. Posters de Daft Punk, y del Capitán Falcon, un escritorio siempre lleno de cosas, con el justo espacio para poder mover el ratón para jugar.

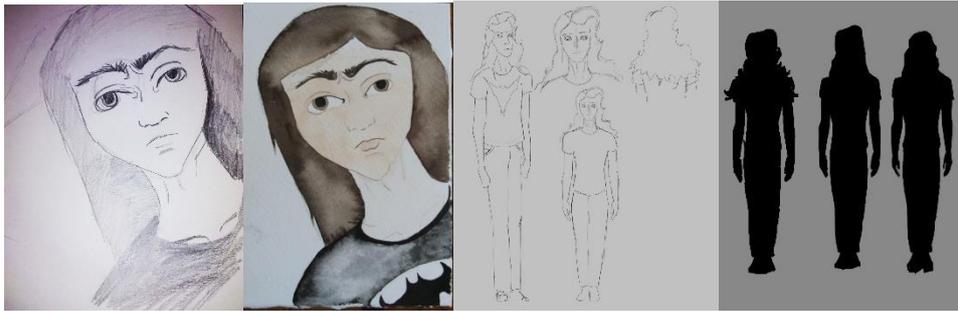
Siempre descalzo, siempre despeinado y despreocupado, con una sonrisa torcida, lo único claro que tenía en su vida era que la viviría, encontrar un trabajo, lo demás era secundario.

Dicho personaje no tiene ninguna relación con los escenarios, sino que deambula entre el desván y la biblioteca, buscándose a sí mismo, eso no quita que, en un futuro, al crecer como persona opte por crear su propio espacio, como su habitación, pero en el tiempo que transcurre la historia no se ve en ningún espacio propio.

El personaje de Fran se desarrolla en la historia como protagonista, él es la causa por la que Paco vuelve como fantasma, y gracias a eso conoce al personaje femenino.

7.1.1.2. PROCESO CREATIVO DE FRAN.

Se llevan a cabo unos bocetos a línea del personaje, posteriormente se dibujan los “thumbails” o siluetas en negro, cinco siluetas hasta que se deciden varias opciones, fusionándose.



Se dibuja al personaje en una pose y se comienza a matizar los rasgos y el vestuario, se elige la estética. Se hacen varias pruebas y distintos tipos de vestuario, manteniendo el pelo y la pose. Posteriormente se vuelve a dibujar el personaje en otra pose y se investiga los rasgos faciales y se profundiza mucho más en el vestuario y el pelo.



Ya ve la luz la primera prueba de color del personaje. De ahí nacen siete pruebas de color, y finalmente un definitivo en colores planos.



Ya se ha elegido una gama cromática, y se ha plasmado. A partir de aquí se profundiza solo en este dibujo, añadiéndole un entintado correcto.



Finalmente añadimos texturas, volumen y perfilamos el cabello. Tenemos al fin acabado el personaje.



Posteriormente se dibujan incluso varios dibujos de expresiones.



7.1.1.3. LISA

Nombre completo: Lisa Tomé Rosario.

Apodo: Lis o Lisa.

Edad: 15 años.

Curso: 4º de Secundaria, superdotada adelantada un curso.

Lugar de nacimiento: Tenerife.

Lugar de residencia: La Laguna, Tenerife.

Ocupación: estudiante.

Estatus social: medio-alto.

Aficiones: leer libros, ver películas, ir al cine, buscar información en Internet y soñar despierta.

Altura: 1,65, 80 kilos.

Ojos: castaños casi negros.

Pelo: largo, rizado, morado.

Color de piel: morena.

Voz: sonora

Rasgos particulares: cachetuda y nariz pequeña.

Características temperamentales: escasa paciencia, lectora empedernida, vive más en los libros en fuera de ellos, risueña y soñadora.

Rasgos particulares: habladora y sociable.

Virtud: su gran corazón.

Mayor defecto: poca percepción de las cosas.

Mayor miedo: no vivir.

Prioridades: terminar de estudiar y viajar.

Mayor logro: haber sido adelantada un curso por ser superdotada.

Su canción favorita: te recuerdo Amanda, Víctor Jara.

Su grupo favorito: la Vieja Morla.

Su personaje de comic favorito: Nana, del manga Nana de Ai Yazawa.

Su videojuego favorito: Los sims.

Religión: budista.

Aficiones políticas: izquierdas.

¿Quién es el padre? Miguel.

¿Y la madre? Lucia.

¿De qué vive? De sus padres y del dinero de su beca de estudios.

¿Quiénes son sus amigos? Los libros.

¿Qué tipo de ropas usa? Usa ropa estrambótica, llamativa, de colores fuertes y zapatos con plataforma.

¿Qué libros lee? Devora todos los libros que encuentra a su paso, desde literatura renacentista hasta novela de terror actual como Joe Hill o novelas románticas españolas como Elisabet Benavent.

¿Qué come? Su orientación religiosa la dirige hacia una alimentación vegetariana, pero al llevar una orientación religiosa flexible intenta en su mayor medida comer productor de origen vegetal, pero si se da el caso por ejemplo en una cena familiar su ingiere una dieta carnívora.

¿Cómo es su relación con sus padres? Amorosa y cariñosa, la apoyan en todas sus decisiones, e intentan estar ahí siempre. LISA no da problemas en casa asique el ambiente siempre es dulce, como el olor de las dulcerías en época de fiestas.

Lisa vive con la sensación de no corresponder a su alrededor, es feliz con su familia, pero siempre nota que no encaja en ningún sitio, pero al ser muy inteligente los profesores la dejan faltar a clase para estar en la biblioteca, su lugar favorito, el día que descubrió que había otros sitios más grandes llamado Biblioteca Municipal fue el día más feliz de su vida. A los 12 se habían leído todos los libros de Harry Potter, Ulises de James Joyce, y El código da Vinci, pensaba llegar a los 20 habiendo leído literatura universal. Todo era más increíble en su cabeza. No ayudaba el estar en una clase por encima de su edad, con todas las personas mayores, tampoco el ser más callada que el resto o más distraída. Sus asignaturas favoritas eran Historia, Literatura y Plástica. Pero el resto del tiempo intentaba pasar desapercibida, algo complicado con su pelo rizado pelirrojo, sus gafas de pasta grande, y en vez de usar mochila, llevaba el bolso de cuero de su madre. Lisa tiene una gran colección de sudaderas, con todo tipo de diseños, cuando se las pone se siente como el personaje de Mabel de Gravity Falls. No se suele estresar con facilidad, pero cuando lo hace se muerde las uñas, morderlas no comérselas, eso es una guarrada, asique para no hacerlo se las suele pintar de negro. Su mejor amigo es su perro, un labrador grande de ojos marrones, es mimoso y juguetón, siempre dispuesto a hacerla reír. Lisa es llamativa, con el pelo rizado o suelto o en coletas, algunos días más rojizos, otros, con extensiones rosas. Siempre lleva unas gafas de sol rosas, con forma de ojo de gato, colección Chanel, auto regalo de su último cumpleaños. Del cuello cuelgan collares, el primero, usado de gargantilla, el símbolo de la puerta de “El Castillo Ambulante”, el segundo, más abajo, las Reliquias de la Muerte, de “Harry Potter y Las Reliquias de la Muerte”, el tercero y último, un Totoro hecho en Fimo.

Lisa tiene un espacio caracterizado como suyo, la habitación de la biblioteca, realmente su espacio debería de haber sido su habitación, si se ampliara la historia, pero en este caso se ha adjudicado la biblioteca. Es el espacio donde más tiempo pasa, resguardada por los libros y aprendiendo siempre cosas nuevas, a pesar de ser temeraria como no tiene muchos amigos prefiere encerrarse en ese mundo donde puede recitar como le plazca. Y también, gracias a que su padre trabaja en la biblioteca, la dejan estar ahí como si formara parte del personal.

7.1.1.4. PROCESO CREATIVO DE LISA.

Se llevan a cabo unos bocetos a línea del personaje, se investigó anteriormente con acuarelas y digital.



Se dibuja al personaje en una pose y se comienza a matizar los rasgos y el vestuario, se elige la estética. Se hacen varias pruebas y distintos tipos de vestuario, manteniendo el pelo y la pose. Posteriormente se vuelve a dibujar el personaje en otra pose y se investiga los rasgos faciales y se profundiza mucho más en el vestuario y el pelo. Ya se ha elegido una gama cromática, y se ha plasmado. A partir de aquí se profundiza solo en este dibujo, añadiéndole un entintado correcto.



Finalmente añadimos texturas, volumen y perfilamos el cabello.

Tenemos al fin acabado el personaje. Y como en el caso anterior, se trabajan varias expresiones. Incluimos varios dibujos de ambos personajes juntos para tener en cuenta la relación entre los cuerpos que existe.

7.1.1.5. PACO

Nombre completo: Francisco Ordoñez Gutiérrez.

Apodo: Paco, tío abuelo.

Edad: desconocida, murió entre los 95 y los 115 años.

Lugar de nacimiento: Tenerife.

Lugar de residencia: El Cardonal.

Ocupación: coleccionista de objetos extraños y labrador.

Estatus social: medio.

Aficiones: fumar pipa en la terraza y leer novelas caballerescas y del oeste.

Altura: 1,80, 60 kilos.

Ojos: azules.

Pelo: liso, media melena y blanco.

Color de piel: blanquecina.

Voz: suave.

Rasgos particulares: nariz grande, ojos curiosos, y una espléndida sonrisa.

Características temperamentales: paciente, trabajador, cuidadoso y cariñoso.

Rasgos particulares: callado.

Virtud: su gran corazón, el amor hacia su familia.

Mayor defecto: el amor hacia su familia.

Mayor miedo: que los suyos no sean felices.

Prioridades: cuidar de Fran.

Mayor logro: haber podido ver mucha descendencia.

Su canción favorita: el sonido de los pájaros por la mañana.

Religión: agnóstico.

Aficiones políticas: republicano.

Paco siempre estuvo preocupado por su familia, trabajó toda su vida para que fuera felices. Coleccionaba objetos curiosos, almacenados hoy en el desván, cuidadosamente empaquetados, Dorothea los cuida como última voluntad de su madre. Entre ellos se encuentran cartas de navegación, un Sextante antiguo, brújulas, un reloj de cuco que ya no da la hora. Dos maquetas de barcos, uno japonés y otro británico.

Alto y delgado, aparenta no ser muy fuerte, pero es todo lo contrario, los años en el campo le han dotado de robustez, y aunque de mayor se le aclaró la piel, siempre fue un hombre moreno. De dedos largos y finos, le solía tocar la guitarra y la armónica a los más pequeños de la familia. Siempre con una sonrisa en su cara y una mirada alegre, que en el fondo ocultaba secretos.

Paco descubrió su desdoblamiento en el tiempo a la edad de 8 años, cuando se perdió en el bosque, y unos animales le atacaron. Se vio a su mismo desdoblarse y echar a correr por la espesura hasta llegar a su casa. Poco después descubrió que se le daba fenomenal encontrar cosas perdidas, ya sea un zapato en la capital o una traba en el pajar, tan solo tenía que pensar mucho en ello y echar a correr. En su familia le preguntaban cómo era posible que no se hubiese casado, pero Paco siempre cambiaba de tema. A los 16 hubo un incendio en la casa vecina, donde vivía su mejor amiga y la persona de la que estaba perdidamente enamorado, murieron todos, ese día se prometió a si mismo usar sus habilidades para hacer feliz a toda su familia, vivir entregado a su bienestar y felicidad. Aquel día corrió, pero a pesar de llamarla con todo su corazón, nunca volvió a encontrar a Adela.

Después del altercado se enroló en un barco rumbo a América, necesitaba ver mundo y ganar dinero. Cuando llegó a Venezuela hizo dinero, y con las mismas, como huyendo de su pasado,

se enroló en otro barco rumbo a Oriente, donde aprendió a controlar sus habilidades. Volvió a casa unos años después, con suficiente dinero y objetos extraños para llamar la atención de sus conocidos. Vendió cosas en subastas, en tiendas de curiosidades, y poco a poco con el dinero que fue ganando ampliaba la casa.

Con el tiempo, el barrio cambió completamente, para la tristeza de Paco, se fue convirtiendo en un barrio con montón de personas de todos sitios, abrieron bares, restaurantes, y parques. Donde antes había campo y pencas ahora se veían casas altas. Así que decidió que era el momento de invertir parte de sus ahorros, fue al banco y dividió toda su fortuna entre bancos y empresas, para así asegurar que si se moría mañana dejaba a su familia protegida.

Paco lleva dos aros en ambas orejas, una tradición de los hombres de mar, los hombres que llevaban los dos aros significaba que habían dado la vuelta al mundo, incluyendo los cabos más peligrosos como Cabo de Hornos y Cabo de Buena Esperanza. También se usaban por motivos supersticiosos. Algunos marineros estaban convencidos de que el uso de pendientes mejoraba los problemas de visión y que las orejas perforadas impedían los mareos en alta mar.

En el interior del aro lleva grabado el nombre de Tenerife, de esta manera se sabía de donde era el navegante y también para que su cuerpo fuese devuelto a sus familiares para un entierro apropiado.

7.1.1.6. PROCESO CREATIVO DE PACO.

Se trabaja con manchas de acuarela y tinta china, usando una gama cromática azulada, y jugando con los accesorios. Se eligen los rasgos característicos y se comienza a investigar.



Posteriormente se decide utilizar medios digitales, usando de base el dibujo de Fran, se va modificando para Paco, ya que en verdad es casi como el mismo personaje. La investigación pasa a ser sobre rasgos faciales en personas octogenarias, para intentar plasmarlo en la imagen de Paco de mayor en el desván.

Se dibuja al personaje en una pose y se comienza a matizar los rasgos y el vestuario, se elige la estética. Se hacen varias pruebas. Posteriormente se profundiza mucho más en el vestuario y el pelo.

Ya se ha elegido una gama cromática, y se ha plasmado. A partir de aquí se profundiza solo en este dibujo, añadiéndole un entintado correcto.

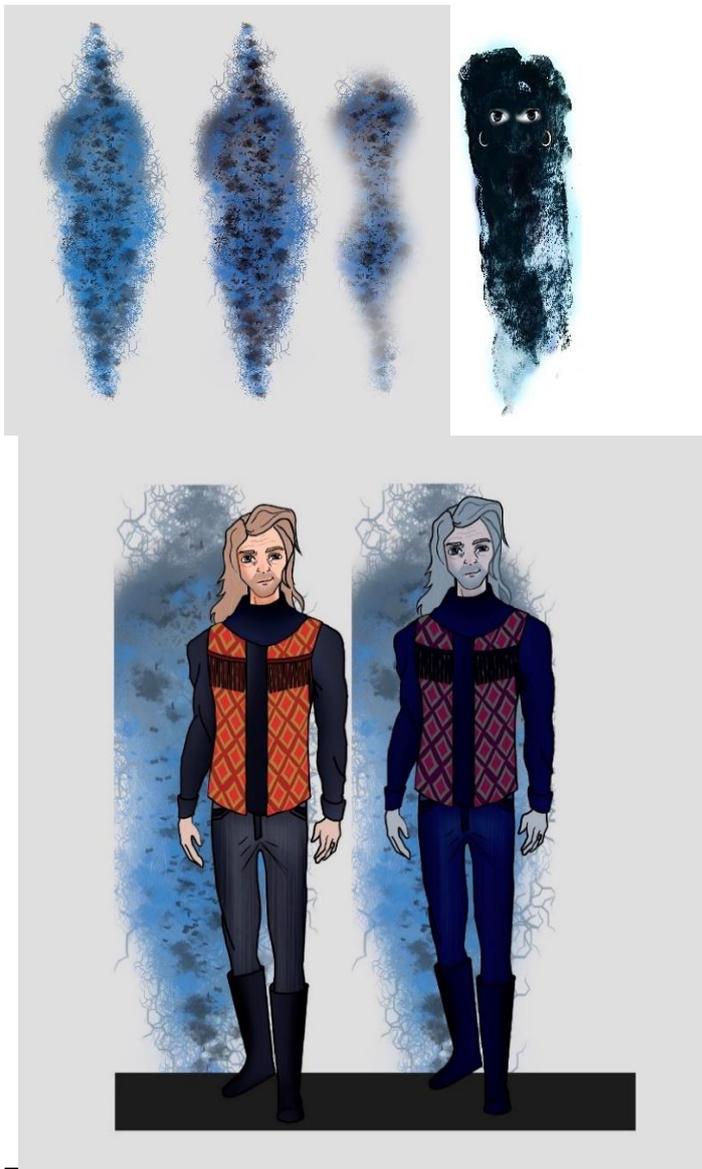
Finalmente añadimos texturas, volumen y perfilamos el cabello. Tenemos al fin acabado el personaje.

Al haber heredado las características especiales de él mismo, el fantasma intenta por todos los medios ayudarlo, siempre intentando que sea de manera casual y sin llamar la atención, siempre ha estado ahí, desde que Fran nació. Por eso Fran nunca ha estado del todo solo,

hasta cuando se perdió en el bosque, o cuando se le caía el chupete, el abuelo siempre lo encontraba y lo dejaba de tal forma que o Fran o Dorothea lo encontrasen. Poco a poco fue impacientándose con su actitud, y fue enfadándose cada vez más, de tal modo que abría la ventana para llamar la atención, o hacía que tropezara para que espabile, nunca con buen resultado. Así que más que fantasma, se podría llamar ángel de la guarda, con poca paciencia. Como fantasma es un ente de aparición clase 4, como apunta Lisa al comienzo de la historia, concretamente sería un fantasma cotidiano, bajo este nombre se hace referencia a aquellos deseos, temores, u otras manifestaciones psíquicas del consciente o subconsciente del individuo; las cuales a modo de alucinaciones asumen la forma de lo que para el sujeto en cuestión es un fantasma.

El personaje del tío abuelo Paco está íntimamente relacionado con el desván ya que era la habitación donde pasaba el tiempo cuando volvía a su casa, ahí sus familiares guardaban sus pertenencias y los paquetes que él mandaba desde cualquier parte del mundo donde se encontraba. También el desván nos introduce al personaje, y a su forma de ser.

Se desarrolla en la historia como el personaje héroe en la sombra, es decir, él intenta que no se le descubra, pero acaba tan desesperado por la actitud de su sobrino nieto que decide aparecer físicamente.



7.1.2 Fondos (backgrounds).

7.1.2.1 DESVÁN

Para ambos ambientes se ha llevado a cabo un modelo en tres dimensiones para su mejor visualización.

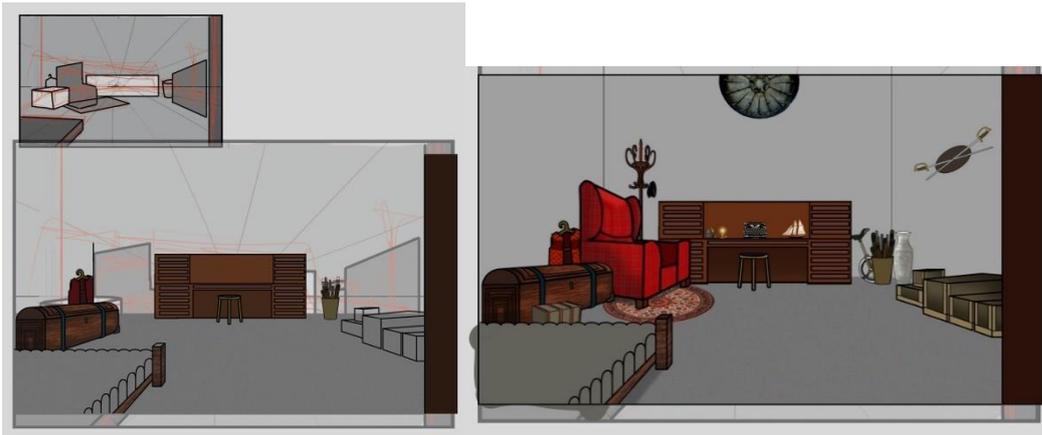
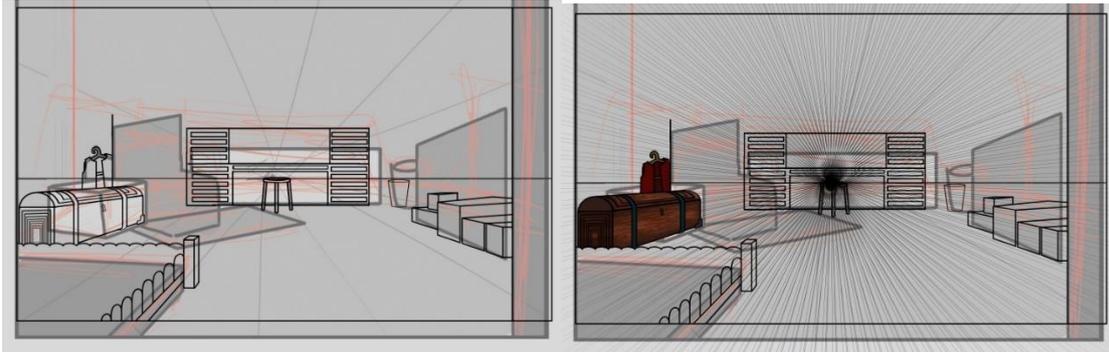
El desván es una habitación con techo a dos aguas, y vigas de madera, con ventanas circulares grandes en los lados más alejados. El suelo es de azulejos viejos y descoloridos que apenas se ven, las paredes lisas, ambos han visto tiempos mejores, todo está recubierto por una fina capa de polvo. Al entrar, por la escalera, solo vez una estancia pequeña, llena de maletas, muebles viejos, alguna jaula de pájaro vacía, y cajas de cartón amontonadas, pero si te fijas detalladamente, entre las mismas maletas, hay un hueco, un poco justo pero que una persona puede pasar. La anterior estancia era oscura, pero esta está llena de luz, una luz amarilla que entra por la ventana circular. En ella todo está ordenado, una estantería con puertas de cristal, enorme, a la derecha, es de madera oscura, pero se distingue dentro distintos objetos, entre ellos, una gorra de la marina, un joyero pequeño, y libros. Al lado de la estantería, algo que podría haber sido en la actualidad un cubo de basura, lleno de rollos de papel y tela protegidos por un plástico, con etiquetas en varios idiomas, y un paraguas, con el mango en forma de loro.



Un gran sillón orejero rojo, detrás, un galán, y colgado en él un chaleco algo roñoso y con una capa de polvo, pero se distinguen los rombros amarillos y rojos, y los flecos color camel. Y a los pies, unas botas altas y toscas que han visto tiempos mejores. En la pared del fondo, justo debajo de la ventana circular, un ancho secreter, con grandes gavetas, de madera oscura, más bien roble, en él, una vieja máquina de escribir en perfecto estado, y a su lado, una preciosa pipa de espuma de mar, blanca y reluciente, como si el estar en aquel paraíso de polvo no le afectará, en forma de barco, o tal vez de rosa.

Justo detrás en la pared, un enorme mapa del mundo, lleno de hilos y apuntes. Y a su lado, justo detrás del sillón orejero, un mural pintado, un árbol genealógico que cubre un pedazo de pared, todo con nombres y ninguna fotografía, todos acabados en Fran.

El proceso del desván es amplio, después de una investigación sobre qué tipo de mobiliario, se decidió diseñar primero la estantería y partir desde ahí el dibujo. Primero se llevan a cabo varias vistas del desván, hasta decidir una concreta, y se va trabajando en ella teniendo especial cuidado a la perspectiva.





CODIGOS PANTONE.



7.1.2.2. BIBLIOTECA, SALA DE INVESTIGADORES

Habitación no abierta al público donde se guardan los libros más antiguos que no se permiten ver. Consta de varias mesas, y estanterías de cristal para proteger los libros. Cada mesa tiene dos lámparas verdes de biblioteca y una silla. Solo tiene una ventana. Este es el lugar de Lisa, donde pasa la mayor parte del tiempo, leyendo grandes volúmenes y memorizando textos. La mesa suele estar abarrotada de libros bien colocados, y solo con dos abiertos. No es un lugar muy personal ya que forma parte de la Biblioteca Municipal.

Para llevar a cabo el diseño, parto de dos imágenes, una a línea de rotring y otra acuarela, fusionándose y acabándolas con herramientas digitales.



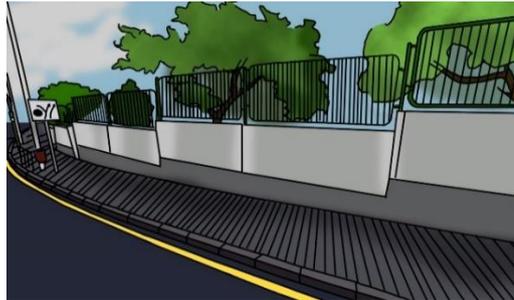
CODIGOS PANTONE.



7.1.3 Fondos secundarios.

7.1.3.1. AVENIDA PRÍNCIPES DE ESPAÑA.

La Avenida Príncipes de España es la más importante y concurrida del barrio de Ofra, pertenece al distrito Ofra-Costa Sur, y al municipio de Santa Cruz de Tenerife. La Avenida comienza en la rotonda de Taco, tiene un paseo central con árboles, laureles, y en algunos tramos césped. A lo largo de ella se pueden observar diversas edificaciones como el IES César Manrique, el C.C Yumbo, el Centro de Salud Ofra, el CEIP Las Delicias, el Hospital Universitario Virgen de la Candelaria, etcétera.



7.1.3.2. ESCALERA AL DESVÁN.

La escalera al desván consta de pasamanos de madera oscura y una barandilla clásica también de madera oscura con toques ocre. Debajo, pegado a la pared, varias fotografías familiares, de boda, y dos acuarelas.

El uso de las acuarelas como forma decorativa viene influenciado por los pasillos de casa de mis abuelos en las Alcaravaneras, Las Palmas de Gran Canaria, que, a lo largo de 5 metros, sobre papel gotéale, había varias acuarelas de barcos.



7.1.3.3. LA CASA DE LA CULTURA.

La casa de la cultura de Santa Cruz de Tenerife es también el espacio asignado para la Biblioteca Pública del Estado, es una de las 52 bibliotecas públicas de titularidad estatal dependientes de la Subdirección General de Coordinación Bibliotecaria del Ministerio de Cultura de España. Ubicada en el Parque de la Granja, tiene también espacio para un teatro y una sala de exposición. Es un edificio de estética moderna, recubierto de hormigón visto, separado en cuatro plantas y dos entreplantas para depósitos. Su construcción comenzó en 1968, de la mano de los arquitectos Juan Díaz-Llanos De La Roche y Vicente Saavedra Martínez, acabándose en 1975, y abriendo sus puertas en febrero de 1977.



7.1.4. Investigación De Los Props.

7.1.4.1. ARGOLLAS DE PACO.

Las argollas de Paco vienen de la investigación llevada a cabo sobre la vida de los piratas, entre ellos se encontró un artículo que hablaba sobre el significado de los pendientes en las orejas. Tenían varias utilidades, la primera, fundían todo lo de valor que tenían, y lo convertían en argollas para evitar los robos. La segunda, en una argolla ponían el nombre de su hogar, para que en caso de defunción mandar el cuerpo a casa. La tercera, y la que más nos interesa, era que según la oreja significaba que habías pasado una vez por el Cabo de Hornos o por el de Buena Esperanza, los dos cabos más peligrosos del mundo, cada vez que pasabas por ahí se ponían una argolla, salvo que se habías dado la vuelta al mundo, era en ambos lóbulos.

7.1.4.2. CATALEJO.

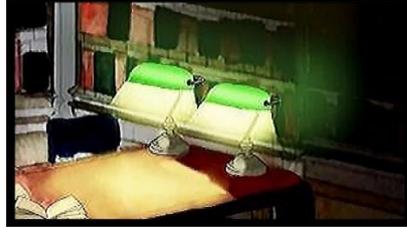
El catalejo que descansa en la estantería llevó primero una corta investigación ya que se ignora realmente quién inventó el catalejo, se sabe que fue Galileo Galilei quien modificó un catalejo, para usarlo en observaciones astronómicas en 1609, pero no se sabe quién inventó el instrumento. Hay quien dice que el diseño fue del alemán Hans Lippershey, en 1608, otros que fueron los holandeses, y quien lo relaciona con un óptico catalán Juan Roget, o incluso con Felipe II. Es uno de los objetos no principales, pero sí importantes para caracterizar al personaje de Paco.



7.1.4.3. LÁMPARAS DE BIBLIOTECA.

Las lámparas de la biblioteca están inspiradas en unas clásicas, en su origen eran usadas en los bancos, porque proporcionaban gracias a las tulipas un ambiente tranquilo y relajado para los oficinistas. De ahí que se terminarán llamando "Banker's Lamps" o "Lawyer's Lamp", lámpara de banquero o de abogado. El comienzo de dichas lámparas es en el año 1909, cuando Harrison McFaddin crea la primera llamándola Emeraldite por el color de esmeralda patentado por él.

Las primeras en fabricarse se caracterizaban por su ancha tulipa, verde por el exterior y blanca en su interior, perforada con dos orificios a ambos lados para unir al pie de latón, y con un sistema de encendido en cadena.



7.1.4.4. SHINSUI ITO.

En la carta de Paco a Dorothea, él hace referencia a un ukiyo e de Shinsui Ito, dicho nombre no es en vano, sino que Shinsui Ito, uno de los grandes artistas del movimiento artístico Shin-Hanga, que intentaban revitalizar el arte tradicional después del declive por la llegada de la fotografía en el siglo XX.



7.1.4.5. ALFOMBRA.

La alfombra que descansa en el desván está influenciada por las alfombras persas. Dichas alfombras eran un elemento esencial en el arte y la cultura persa, su tejido es una de las elevadas manifestaciones culturales persas, y se remontan a la Edad de Bronce. Era un símbolo de lujo y riquezas, a pesar de que su inicio fue entre las tribus nómadas de Persia ya que era un bien necesario para protegerse del invierno. Posteriormente se convirtió en una expresión artística por la libertad de elección de colores y motivos.

7.1.4.6. GALÁN.

El galán de noche generalmente estaba elaborado a base de madera y, en nuestro caso, cuenta con una barra para colocar la chaqueta, la camisa, las perchas e incluso los zapatos. Eran un mueble fundamental en la habitación, ya que no solo servía para colocar la ropa, sino que también para dejarla aireándose de los olores del día a día, y también era una forma efectiva de que no acabara arrugada, sino que se quedaba perfecta para otro momento del día.

7.1.4.7. SECRETER.

El secreter ubicado en el desván es un mueble, utilizado antaño como actualmente se usan los escritorios, han vuelto a ser usados y rediseñados. Se usaba para escribir cartas, pero en nuestra historia es el mueble donde Paco escribía a máquina, donde guardaba sus objetos más preciados. Consta de 16 gavetas, 8 de ellas más pequeñas, ubicadas en la parte superior, una gaveta alargada en el centro del secreter, y 6 repartidas de 3 en 3 a los lados, con forma más cuadrada.



7.1.4.8. PLUMA.

La pluma colocada en el secreter es una pluma de ganso, utilizada para escribir con tinta antes de la invención de la pluma estilográfica y del bolígrafo. El tallo hueco de la pluma actúa como depósito y la tinta fluye hacia la punta.

7.1.4.9. PIPA DE ESPUMA DE MAR.

La espuma de mar es un mineral denominado sepiolita, silicato de magnesio hidratado, un mineral muy ligero y poroso que se puede encontrar en lugares de Europa y América. Las mejores pipas de espuma de mar eran las que se extraían de Turquía, de la ciudad de Eskisehir. Dicha pipa causó furor en su época y sustituyó casi por completo a la pipa de porcelana, que da un humo mucho más ardiente. Se tallaban con formas de personajes, animales, escenas de alcoba, caza y motivos marinos. La boquilla se solía realizar con ámbar. Dicha pipa de espuma de mar está inspirada en la que sale en el film “La búsqueda” de Nicolas Cage.

7.1.4.10. ESTANTERÍA.

Para el diseño de la estantería se ha estudiado qué objetos solían llevar los marineros de esa época, también se ha llevado a cabo una investigación sobre objetos de distintas ubicaciones en el globo terráqueo. Objetos como la gorra de marinero del Cantábrico del siglo XIX, un armario pequeño japonés y otro chino, un catalejo, conchas, una pipa europea y otra de agua hindú, y por último la maqueta de un barco inglés. Esta estantería está inspirada en los objetos que tenía tanto mi abuelo, como mi tío abuelo, en los salones de estar y en los comedores.



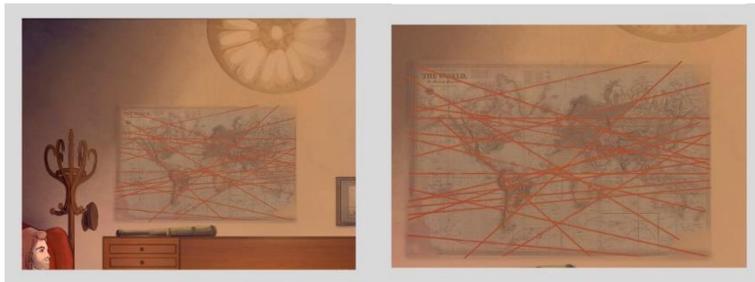
7.1.4.11. ÁRBOL GENEALÓGICO.

Se lleva a cabo una investigación de varios diseños de árboles genealógicos de todos los estilos, iba a ser de arriba abajo, pero después se optó por una opción más cómoda y visualmente atractiva. Acordándome de la saga de Harry Potter, me inspiré sobretodo del mural que hay en casa de Sirius Black, que es un árbol genealógico de toda la familia, que va de abajo a arriba, con forma de árbol.



7.1.4.12. MAPA.

Mapa del siglo XIX, el mapa en sí se ha trabajado completamente en digital, usando principalmente el collage de varios mapas, para posteriormente hilarlo con líneas rojas. Se ha hilado ya que era la mejor forma de representar los lugares a los que viajaba Paco, está todo hilado con pequeños alfileres, inspirado en la secuencia de “Sherlock Holmes, Juego de Sombras” en las que Holmes expone sus ideas y su investigación a Watson a través de un mapa hilado con hilo rojo.



“Viento del este y niebla gris, anuncian que viene lo que ha de venir. No me imagino lo que va a suceder, más lo que ahora pase, ya pasó otra vez.”

Mary Poppins.

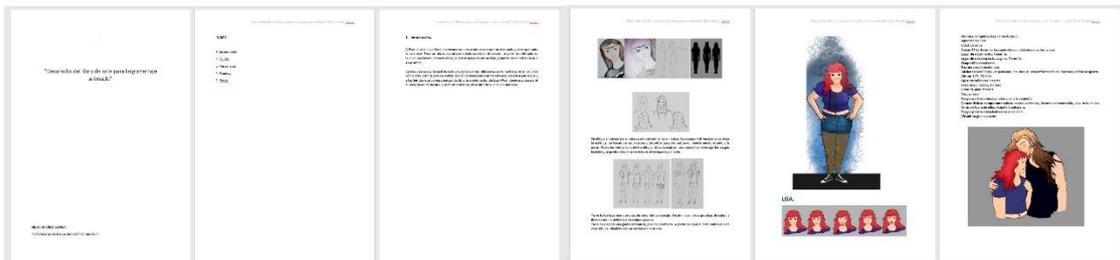
8. POSTPRODUCCIÓN

A la hora de maquetar dicho proyector se ha llevado a cabo una investigación artística, leyendo libros de arte, orientándonos sobre todo a los libros de concept art, ya que los álbumes ilustrados como “Mirabilia” de Conrad Roset, eran demasiado estrafalario o “pomposo” para un libro de arte orientado a una filmografía. Como referente se elige definitivamente los libros de la productora nipona Studio Ghibli, de su editoria, en este caso, el “Art of Miyazaki’s Howl Moving Castle”, el “Art of Miyazaki’s Spirit Away”, y el libro de arte de Up. Se eligen ambos por su maquetación limpia y formal.

A la derecha un ejemplo de maquetación del libro “Art of Miyazaki’s Spirit Away”, como podemos observar, se trata de una maquetación simple, donde predominan las imágenes, con una tipografía severa y nítida.



En un principio, iba a ser una maquetación más cargada de conceptos y motivos decorativos. Pero a medida que se iba plasmando, iba perdiendo interés, así pues, se decide la maquetación simple, que no moleste a la lectura y observación, una maquetación que no le reste protagonismo al trabajo que en ella reside.



Se abre un apartado nuevo en el libro, llamado Biografía del autor, ya que al ser un libro de arte de una persona concreta, se considera importante dicho apartado, en el ejemplo que se da, las primeras páginas están dedicadas a la biografía de Miyazaki y a cómo nació Studio Ghibli.

9. CONCLUSIONES:

A grandes rasgos, he quedado muy satisfecha con la elaboración del proyecto, he conseguido salir de la zona de confort, ampliar conocimientos y descubrir estilos. Seguiré avanzando en la búsqueda de un estilo más propio, intentando acercarme a los distintos tipos de cartoon. Ha sido un proyecto extenso, donde se ha intentado plasmar el conocimiento adquirido en estos años.

Considero que he cubierto todos los objetivos que me impuse, desarrollando un estilo en la propia historia.

Silvia.

“Me siento, mar, a oírte.

¿Te sentarás, tú, mar, para escucharme?”

Rafael Alberti.

10. GLOSARIO.

COPIC.

Los rotuladores Copic se han convertido en un referente en el mundo del diseño, la ilustración y el manga.

PROPS.

Objetos que se diseñan para un proyecto determinado.

FROTAGGE.

Técnica artística que consiste en frotar un lápiz sobre una hoja colocada sobre un objeto, consiguiendo una impresión de la forma y textura de ese objeto. Se puede hacer también con lápices de colores, o pintar sobre el primer esbozo. Fue creado por Max Ernst, pintor surrealista en 1925.

CARTOON.

Es un estilo de dibujo, se suele atribuir a filmografías para un público infantil. Se caracteriza por “deformar” las partes del cuerpo.

11.GLOSSARY

COPIC.

Copic markers have become a reference in the world of design, illustration and manga.

PROPS.

Objects that are designed for a specific project.

FROTAGGE.

Artistic technique consisting of a pencil on a sheet placed on an object, obtaining an impression of the shape and texture of that object. It can also be done with colored pencils or paint in the first sketch. It was created by Max Ernst, surrealist painter in 1925.

CARTOON.

It is a style of drawing, generally attributed to a filmography for a child audience. It is characterized by "deforming" the body parts.

12. BIBLIOGRAFÍA.

SELBY, Andrew La animación. BLUME. 2012.

BACUS, Anne. ROMAIN, Christian Creatividad cómo desarrollarla. EDITORIAL IBERIA 1994

GUASCH, Anna María, El arte último del siglo XX, del posminimalismo a lo multicultural. ALIANZA FORMA 2007

SERRA RÁFOLS, Elías. La navegación primitiva en los mares de Canarias, [Consultada el 23 de Noviembre de 2016] <http://mdc.ulpgc.es/cdm/ref/collection/revhiscan/id/22> 1957

LOPEZ, Alfred. ¿Por qué los piratas llevaban pendientes? [Consultada el 28 de Noviembre de 2016] <http://blogs.20minutos.es/yaestaellistoquetodolosabe/por-que-los-piratas-llevabanpendientes/> Febrero 2012

ESPINAL RODRÍGUEZ, Alberto. Mobiliario del siglo XIX [Consultada el 5 de Diciembre de 2016] <https://es.scribd.com/doc/45900157/Historia-del-mueble-Siglo-XIX>

Atlas de la Historia del Territorio de Andalucía. Puertos y navegación en el siglo XIX [Consultada el 7 de Noviembre de 2016] https://www.juntadeandalucia.es/institutodeestadisticaycartografia/atlasterritorio/at/pdf/61_puertodynavegacionenelsigloXIX.pdf

El Correo de la Unesco. Grandes rutas comerciales del mundo. [Consultada el 8 de Noviembre de 2016] Junio 1984 <http://unesdoc.unesco.org/images/0007/000746/074681so.pdf>

STUDIO GHIBLI. The art of Miyazaki's Spirited Away. STUDIO GHIBLI LIBRARY. 2013

STUDIO GHIBLI. The art of Howl's Moving Castle. STUDIO GHIBLI LIBRARY. 2014

ADAME Goddard. Guionismo: cómo redactar guiones para montaje audiovisuales, televisión y cine. EDITORIAL MÉXICO. 1991

CHION, Michel. Como se escribe un guion. EDICIONES CÁTEDRA. 2002 [Consultado el 8 de Enero de 2017] http://www.unpa.edu.ar/sites/default/files/descargas/Administracion_y_Apoyo/Materiales/2015/T202/Escritura_de_un_guion_Michel%20Chion.pdf

GLEBAS, Francis. Directing the story. EDITORIAL ELSEVIEN. [Consultado el 15 de Enero de 2017] http://www.ssnpstudents.com/wp/wp-content/uploads/2015/01/Directing-the-Story_Profession-Glebas-Francis.pdf

FALCONER, Daniel. La desolación de Smaug Crónicas III Arte y Diseño. EDITORIAL PLANETA S.A. 2013

DAVIES, Paul. El arte de Assassins Creed IV Blag FLag "01. EDITORIAL TITAN BOOKS. 2013

PAVIA, Fabienne. El mundo de los perfumes. ULTRAMAR EDITORES. Páginas 22-23. 1996

CORBERA, Enric. Enric Corbera Institute, conoce la Bioneuroemoción. [Consultado el 16 de Noviembre de 2016] <https://www.enriccorberainstitute.com/>

Paseando por la Historia, ¿por qué los piratas llevaban pendientes? [Consultado el 15 de Noviembre de 2016] <http://paseandohistoria.blogspot.com.es/2011/01/porque-los-piratas-llevabanpendientes.html>

Retro... y con encanto, ¡Luz Verde! [Consultado el 23 de Noviembre de 2016] <http://retroyconencanto.blogspot.com.es/2013/08/lamparas-banquero-decoracion.html>

Crear personajes literarios perfectos: la información definitiva y que nadie más te cuenta. [Consultado el 28 de Noviembre de 2016] <http://oficiodeescritor.com/crear-personajes-literarios/>

Cómo crear buenas personalidades para tus personajes. [Consultado el 28 de Noviembre de 2016] <http://es.wikihow.com/crear-buenas-personalidades-para-tus-personajes>

DWANGO, productora. El reino de los sueños y la locura. Mami Sunada. 2013

HERRERA, Coral. Que viva el amor compañero y el compañerismo amoroso. 14/02/2017 <http://www.pikaramagazine.com/2017/02/que-viva-el-amor-companero-y-el-companerismo-amoroso/>

ROCHE, Anne. Taller de guion cinematográfico: elementos de análisis fílmico /Anne Roche, Marie-Claude Taranger; traducción Monique Perriau, Vicente Carmona. Editorial:Abada, 2006.

DIAZ, Lorenzo F. Gir/Moebius: el doblaje en el espejo. Editorial: Sinsentido, 2004.

MOKI. How to disappear. Editorial: Gingko Press. 2010.

MONTERO PLATA, Laura. El mundo invisible de Hayao Miyazaki. Editorial: Dolmen, 2013.

