

Iluminando

Sombras

Trabajo Fin de Grado
Grado en Bellas Artes
Elena Morales de Armas
Tutora: Tania Castellano



Iluminando Sombras

Trabajo de Fin de Grado

Elena Morales de Armas

Tutora: Tania Castellano San Jacinto

Área de Dibujo.

Grado en Bellas Artes.

Facultad de Bellas Artes.



Agradecimientos

A mi tutora, Tania, sin su ayuda y apoyo no hubiese podido culminar este trabajo.

A mi familia, por todo su apoyo.

Tabla de Contenido

1. Resumen y Palabras Clave	6	7.2.1 Universo Paralelo	17
2. Introducción	7	7.2.2 Terror e Infancia	18
3. Objetivos	8	7.2.3 Monstruos y vida diaria	19
4. Mapa Conceptual	9	7.2.4 Universo de terror juvenil	22
5. Fundamentación	10	7.2.5 Simple Surrealismo	23
6. Estado de la Cuestión	13	7.3 Antecedentes	24
7. Contextualización	16	8. Metodología	26
7.1 Género de Terror	16	8.1 Preproducción	26
7.2 Referentes	17	8.1.1 Historia	28
		8.1.2 Biografía de los Personajes	29

8.1.3 Guión	31	9. Desarrollo	48
8.1.4 Bocetos	33	10. Resultado	50
8.1.5 Storyboard	35	11. Conclusión	51
8.2 Producción	37	12. Bibliografía	52
8.2.1 Amanda	38		
8.2.2 Monstruo	40		
8.2.3 Escenarios	43		
8.2.4 Animación	44		
8.3 Postproducción	46		
8.4 Cronología	47		

1. Resumen y Palabras Clave

Este documento desarrolla los diferentes pasos que se han llevado a cabo para realizar el corto animado *Iluminando Sombras*, desde la gestación de la idea hasta su culminación con sus diferentes procesos.

La obra que se ha realizado trata desde una perspectiva infantil, los miedos que se experimentan en la infancia ante lo desconocido dentro de un entorno familiar.

El corto se ha creado con el uso de la imagen bidimensional como técnica para la animación, de manera que esta estética sea la que da forma a la historia. Para ello se han usado diferentes programas digitales, trabajando con ellos diversas técnicas y principios de la animación 2d.

PALABRAS CLAVE

Animación 2d, After Effects, Ilustración digital, monstruos, luz y oscuridad.

This document presents the different steps that have been carried out to make the animated short *Illuminating Shadows* from the beginning of the idea, to its culmination with its different processes.

The work deals, from children perspective, with the fears experienced in childhood about the unknown, in a familiar environment.

The short film was created with the use of two-dimensional image as a technique for animation, so this aesthetic is what shapes the story. In order to get this, different digital programs have been used, working with them different techniques and principles of 2d animation.

KEYWORDS

2d animation, After Effects, digital illustration, monsters, light and dark.

2. Introducción

Desde que nace, el ser humano, con su capacidad de imaginar, es capaz de plantear la vida y su mundo de una forma alternativa a la realidad.

Las emociones y los sentimientos en la infancia son difíciles de controlar y gestionar, por lo que nos hace ser más vulnerables en esa etapa. Los cuentos infantiles a menudo representan, a través de sus relatos imaginados, sucesos e imágenes que se desvinculan de lo que ocurre en la realidad, dando paso a una serie de emociones que en ocasiones derivan en miedo e inseguridad provocando que se sobredimensionen.

Para este proyecto decidí desarrollar esa idea en un corto de animación al que titulé *Iluminando sombras*, donde se representa esa capacidad del ser humano en la primera etapa de su vida, por la que transforma temores o inseguridades en monstruos, gigantes o criaturas extrañas.

Esta situación se puede extrapolar en realidad a cualquier circunstancia y edad en la vida, ya que lo desconocido nos lleva a experimentar inseguridades y la única manera de vencerlas es hacer frente a esas circunstancias.

Desde mi infancia he tenido presente estas reflexiones. De ahí que haya realizado finalmente este proyecto. Asimismo, he tenido como referencias desde lecturas de cuentos sobre monstruos y criaturas fantásticas, hasta el visionado de películas y series como *Pesadillas*, llamándome la atención como tema a realizar en este Trabajo de Fin de Grado.

Los miedos y temores infantiles así, como el miedo a la oscuridad son, por otro lado, temas que me tocan de cerca y sobre los que tengo un especial interés.

Con todo esto quiero llevar la obra a un punto más siniestro no tanto estéticamente pero sí sensorialmente, apuntando a generar un aura de terror dentro del hogar. En todo ello la imaginación tiene un lugar importante como recurso, ya que la obra se enfoca desde el punto de vista de una niña pequeña. Este personaje, a su corta edad, debe vencer esos miedos, experimentando un bloqueo a nivel psicológico que desencadena en una evolución y resolución final.

A continuación se presenta la sinopsis del mismo:

“En medio de la noche, un monstruo se aparece a una niña pequeña. Es entonces cuando ella tendrá que vencer sus miedos para poder enfrentarse a la situación”.

3. Objetivos

En este proyecto parto de mi experiencia personal y materializo el proyecto mediante la ilustración animada.

Dado que la animación me ha resultado muy atractiva a lo largo de la carrera, he abordado este proyecto con la finalidad de crear una historia en ese formato, que aun siendo en principio simple en apariencia, tuviera un transfondo rico en aspectos y matices.

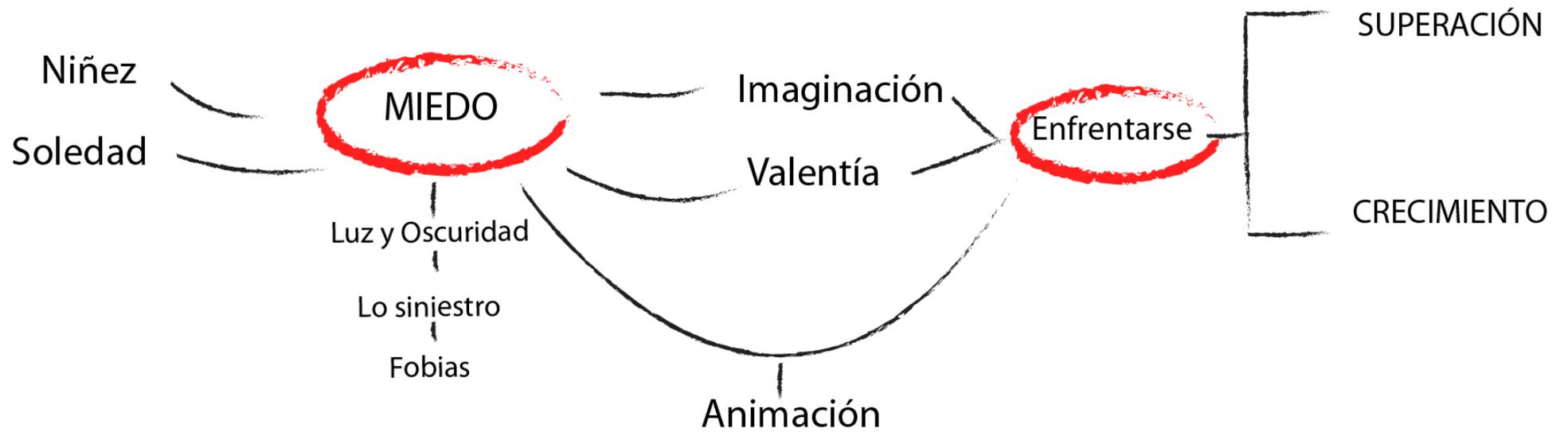
Objetivos Generales

- Afianzar los conocimientos adquiridos en la carrera sobre el **proceso de creación** de una animación.
- A partir de lo anterior, trabajar una **idea desde cero**, desarrollando mi propio guión, configurando personajes propios, escenarios, animación y montaje.
- Elaboración de un proyecto de animación que contenga **mayor calidad técnica** y sea **más extenso** que lo realizado anteriormente.

Objetivos Específicos

- **Profundizar y analizar** desde una perspectiva plástica el porqué en un ámbito en principio seguro, como es el hogar, se desarrollan temores.
- Tratar aspectos como la **superación** y el **crecimiento personal**, en la etapa de la infancia mediante dibujo de animación.
- **Plantear y desarrollar** los fondos y personajes atendiendo a un lenguaje gráfico adecuado tanto para niños como para adultos.
- **Experimentar** más a fondo la **técnica de animación digital** mediante Adobe After Effects, Illustrator y similares.

4. Mapa Conceptual



5. Fundamentación

Con objeto de acotar parte de la temática relativa al miedo, escogí esta definición: “El miedo es un instinto primitivo de alarma, que hace que el niño evite situaciones peligrosas” (Mendez, Inglés Saura, García-Fernández, Quiles, Hidalgo, 2003). Esta es una sensación que podemos sentir a lo largo de toda nuestra vida. El crecimiento de cada individuo hace que evolucionemos, dejando atrás unos miedos y adquiriendo otros, que al igual que en la infancia nos hacen ser vulnerables, al querer evitar la situaciones de peligro.

Profundizando en el tema central del proyecto, el miedo en todas las etapas de la vida siempre se ha visto como el sentimiento que despierta todas las inseguridades y angustias, pudiendo asociarse además con el escenario de lo siniestro.

Indagando en el significado de este término, surge el ensayo “Lo Siniestro” (1919) de Sigmund Freud, considerado como el padre del psicoanálisis. En el ensayo citado, Freud explica dicho concepto, especificando su naturaleza a través del análisis que sobre ese tema han tratado varios autores como Schelling y E. Jentsch.

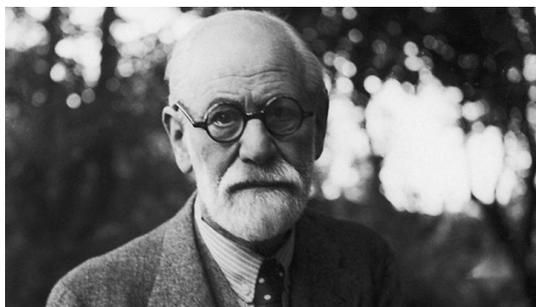


Fig. 1. Sigmund Freud.

“Lo Siniestro”, trata del porqué se produce esa sensación de terror y angustia, dando lugar a dos caminos en su investigación. El primero, referido a su análisis etimológico, destaca de las palabras alemanas *Unheimlich* (lo Inquietante, lo desconocido) y *Heimlich* (lo familiar, lo conocido) que aunque son antónimos uno del otro, se complementan. Freud trata entonces de las distintas acepciones del término *Heimlich*: lo de casa, lo familiar, lo doméstico, lo íntimo..., siendo lo interesante que de todas ellas, una coincide con su antónimo, *Unheimlich*, en lo oculto. Por lo que Freud advierte que la palabra *Heimlich* no posee un sentido único, sino que pertenece a dos planos de significado distintos, que sin ser contrarios sí están alejados: el de lo familiar por un lado y el de lo oculto por otro, por lo que el termino *Unheimlich* sería solo empleado como antónimo del primero de esos sentidos y no como contrario del segundo porque comparten una de sus acepciones.

Por lo tanto, se puede decir que *Unheimlich* equivale a lo siniestro y que lo siniestro es aquello que alguna vez fue conocido o familiar pero se ha transformado en algo inquietante. Por otra parte, en todo su ensayo Freud trata de entender qué causa que lo conocido se convierta en tenebroso, angustioso... en definitiva, en siniestro.

Una definición que le llama la atención a Freud y cita en su obra es la que dicta Friedrich Schelling, filósofo alemán: “*Unheimlich* sería todo lo que debía haber quedado oculto, secreto, pero que se ha manifestado”(Freud, 1919, p.2487).

En la otra vertiente, las impresiones y sensaciones que nos despierta lo siniestro supone otro de los conflictos que plantea Freud. Durante el ensayo

analiza la tesis de E. Jentsch, un psiquiatra alemán, el cual pone en duda la manera en la que funciona la impresión de lo siniestro en determinados objetos. Plantea la cuestión de que dentro de la animación, de la fantasía consabida como tal, lo siniestro no produce ningún efecto, mientras sí lo haría en la vida real con elementos tangibles, usando como ejemplo las muñecas de porcelana, donde esa proximidad entre lo humano e inhumano es capaz de inducir una sensación siniestra. Por lo que este autor nos hace pensar qué es siniestro en función de lo real y lo ficticio. Cabe recordar en este punto que los niños pequeños no distinguen entre objetos inanimados y animados. Ejemplo de estos son los juguetes a los que le dan nombre y “animan” en su realidad.

En mi trabajo, lo siniestro ha sido el eje simbólico, ya que convierto aquello conocido (la casa, los objetos, muebles, etc) en algo extraño a ojos de Amanda, la protagonista, al aparecer un monstruo en cierto momento dentro del hogar.

Al final de la historia, la niña encuentra a un muñeco que es idéntico al monstruo, incitando al espectador a barajar múltiples posibilidades sobre su naturaleza: si es el mismo monstruo reducido e inerte, si es el monstruo a punto de cobrar vida, si es una simple coincidencia, etc.

Así mismo, en mi trabajo relaciono estos conceptos, usando los objetos de la casa sin aportar las claves de por qué se sitúan de esa manera o por qué ocurren ciertas cosas con ellos, generando la duda de si en verdad todo ello ocurre naturalmente o si existe algo que lo ha manipulado. Ejemplo de ello son sucesos como la caída de una pelota o que el televisor se halle

encendido en medio de la noche sin ningún espectador.

Enlazando de nuevo con el ensayo de Freud, éste analiza a E. T. A Hoffman escritor del romanticismo alemán, y su relato *El Hombre De Arena*, escrito en el año 1816. A partir del análisis de este cuento, Freud afirma que lo siniestro también está relacionado con lo infantil y los traumas a esa edad.



Fig. 2. E.T.A Hoffman.

En resumen, cuando se altera negativamente lo que consideramos familiar, deriva hacia lo siniestro. El ser humano no sabe cómo reaccionar a estos cambios, ya que hasta entonces ha vivido lo familiar de una única manera (como un contexto seguro), de ahí que aparezcan los temores y la inestabilidad.

En el proyecto de animación, se ha planteado este concepto de lo siniestro en la casa de la protagonista, su hogar, transformado en algo que deja de ser como se piensa que es. Las sombras, los ruidos, son aspectos que enfatizan esa dimensión distorsionada de lo familiar y transforman su signi-

ficado. Es decir, convirtiendo las estancias o la casa en siniestras, cuando se experimentan dichas sombras y ruidos. A una edad temprana como la de Amanda, por lo general es difícil darles una explicación razonable a ese tipo de sucesos.

El análisis de estos casos, susceptibles de ser llevados tanto a la infancia tal y como lo hacemos en este trabajo, como a diferentes edades en la vida, me llevó a incorporar parte de mi experiencia personal al trabajo. Dado que desde mi infancia he sufrido de parálisis del sueño, he querido integrar esta situación. Se identifica este trastorno con aquellos periodos de parálisis en los que se experimenta la incapacidad de moverse voluntariamente durante el periodo de transición entre el estado del sueño y vigilia. Este fenómeno siempre se ha relacionado con las fobias o miedos tanto infantiles o de cualquier edad, por lo que consideré apropiado incluirlo como faceta de la protagonista.

Seguramente todos habremos vivido en el contexto que fuere una situación en la que hemos sentido desconcierto y angustia dentro de un ámbito conocido, solo encontrando la respuesta una vez confrontada la situación, desapareciendo entonces lo oscuro, lo siniestro.

6. Estado de la Cuestión

El Domador de Monstruos (1996)

Al empezar la historia me inspiré en un cuento infantil llamado *El Domador de Monstruos*, escrito en el año 1980 por la autora brasileña Ana María Machado y publicado en 1996 acompañado de las Ilustraciones de María Luisa Torcida, en la colección *Barco de Vapor* de la editorial S.M.

Esta historia cuenta la vida de un niño llamado Sergio que no puede dormir porque en las sombras que producen los objetos por la noche ve monstruos, por lo que tiene miedo. Un día decide enfrentarse a ellos imaginando cómo son en el momento que aparecen, con aspectos extravagantes y divertidos, olvidando todos los miedos que le provocaban las sombras y suplantándolos con la risa.

Este cuento conecta con mi proyecto ya que el relato trata de cómo el protagonista se enfrenta al miedo desde una actitud positiva.

La edición del libro ilustrada de *El barco de vapor* es la que me ha servido de inspiración para el proyecto. La historia que cuenta ha estado en mi memoria desde que lo leí de pequeña. Las ilustraciones de Torcida, con su estilo de dibujo infantil y colores vivos, han supuesto un gran referente para la creación del monstruo del proyecto.



Fig. 3. Ana María Machado.

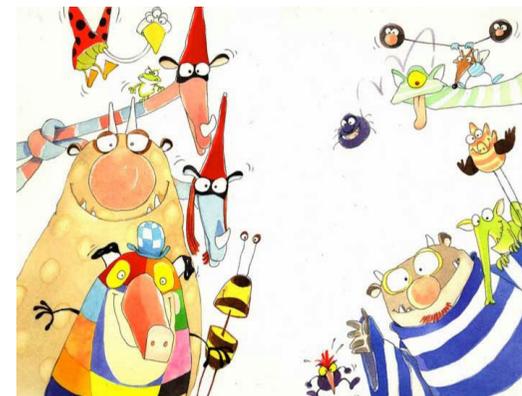


Fig. 4. Ilustración de María Luisa Torcida en la edición de 1996.

Donde viven los Monstruos (1963)

Donde viven los Monstruos, cuyo título original es *Where the wild things are*, es una obra de literatura infantil creada por Maurice Sendak, escritor e ilustrador, en el año 1963. En ella se cuenta la historia de un niño llamado Max, que al portarse mal con sus padres es enviado a la cama sin cenar. En su habitación sigue con su enfado, llevándolo al punto de crear en su cuarto otro mundo. En él aparecen monstruos, pero no les tiene miedo, al contrario, los propios monstruos le tienen miedo a él. Cuando se cansa de estar en ese lugar y echa de menos a sus padres, vuelve a su cuarto donde encuentra la cena aún caliente.

Pensé en esta historia al escribir el corto, ya que a diferencia de muchas otras obras, en ésta, los monstruos son los que le tienen miedo al propio niño, aportando otra perspectiva a este tipo de historias.

El libro que he utilizado como inspiración para este proyecto, ha sido la versión realizada por la editorial Alfaguara en su 12ª edición. Las ilustraciones realizadas por el mismo Maurice Sendak, a pesar de no tener una estética muy semejante a la de mi personaje, han supuesto un referente en el tamaño y la proporción de los protagonistas de mi trabajo.

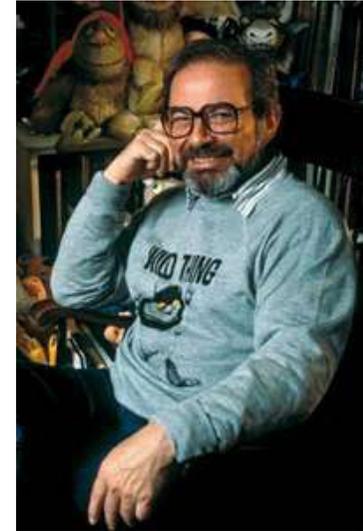


Fig. 5. Maurice Sendak.

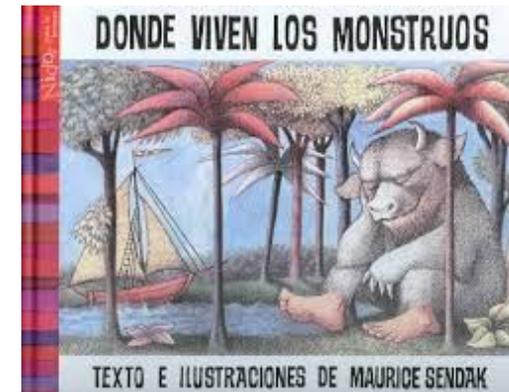


Fig. 6. Portada del libro *Donde viven los Monstruos* (2014), Maurice Sendak.

***La oscuridad* (2015)**

Otro de los libros que ha supuesto un referente para este proyecto es el llamado *La oscuridad*, escrito por Lemony Snicket, ilustrado por John Klassen publicado en su versión en español por Oceano Travesía. En él se cuenta la historia de un niño llamado Laszlo que convive con la oscuridad en su casa. Un día por la noche, se funde la linterna que usaba para protegerse de ella y tiene que enfrentarse a la ausencia de luz. En este cuento la oscuridad tiene una personalidad determinada, por lo que se configura como un personaje.

El libro me ha inspirado a la hora de buscar un estilo de dibujo para los escenarios de la animación, ya que usa un gran contraste tonal en el dibujo. John Klassen, el ilustrador, trabaja con la oscuridad, mostrando una separación que provoca la oposición de los dos mundos, el de la oscuridad y el del niño. Gracias a ello reparé en la importancia de jugar con la luz y oscuridad en mi trabajo.



Fig. 7. John Klassen (Ilustrador).

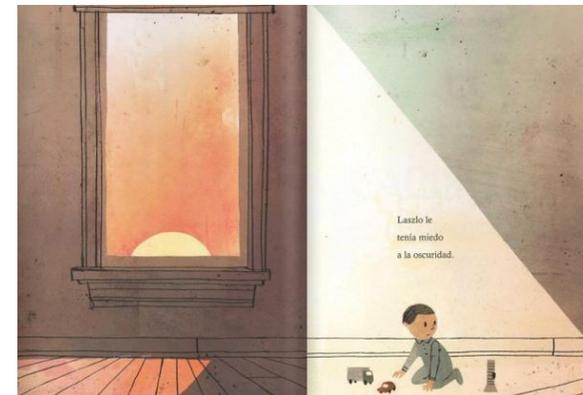


Fig. 8. Imagen libro, *La Oscuridad* (2015), Lemony Snicket.

7. Contextualización

7.1 Género de Terror

Lo siniestro, el concepto en el cual me ha basado la mayor parte de este proyecto está íntimamente unido al “género de terror”. Desde la literatura más antigua hasta el cine actual, innumerables autores lo han tratado con diferentes perspectivas de las cuales algunas de ellas han sido influyentes para la creación de este TFG.

Una de las primeras películas considerada de terror fue *La mansión del diablo* (1896), dirigida por George Méliès. En la cinta se narra la historia que ocurre en una mansión cuando dos visitantes entran en ella, descubren que también habitan fantasmas y un murciélago, que se convierte en vampiro.

Lo interesante de esta película es la alternancia del aparecer y desaparecer de los objetos de la escena, generando una sensación inquietante en el espectador de la época. Esta técnica, creada por el propio Méliès y ahora considerada rudimentaria por su simpleza y escasez técnica, consistía en generar cortes en el metraje para después incluir los personajes mágicamente en ellas, causando dicha sensación.

Más tarde se llevó al cine una de las obras literarias de terror más representativas, *Frankenstein*, escrita por Mary Shelley. En ella el Doctor Frankenstein decide crear vida a partir de cuerpos de fallecidos mediante aparatos de su invención, dando lugar finalmente a un ser monstruoso.

Si avanzamos en el tiempo, uno de los cineastas más representativos de este género en el siglo XX, es Alfred Hitchcock. Durante toda su carrera el hilo conductor principal de sus obras ha sido el halo de misterio que trasladaba a sus películas.

En España, el autor que más destacadamente llevó este tema al cine fue Narciso Ibáñez Serrador, director de películas como *La residencia* (1969) y *Quién puede matar a un niño* (1976).

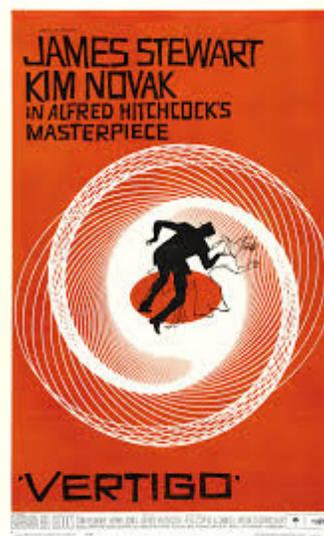


Fig. 9. Cartel de *Vértigo* (1958).

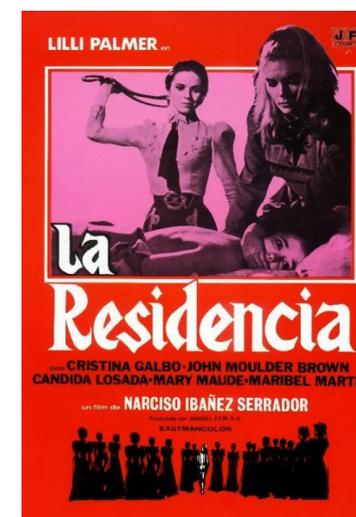


Fig. 10. Cartel de *La Residencia* (1969).

7.2 Referentes

7.2.1 Universo Paralelo

Puestos en antecedentes del género y formato que he usado, comentaré varias películas que aunque no abordan un tema directamente conectado con mi proyecto personal, han tenido una gran influencia en él.

En la historia que se ha desarrollado en este trabajo, ha sido determinante la película de Disney llamada *Monstruos S.A* (2001). Trata de un universo donde los monstruos viven como los seres humanos, disfrutando de su vida cotidiana y desempeñando la tarea de dar sustos a los niños, consiguiendo energía a partir de ellos.

A lo largo de la trama se explica cómo un niña llamada Bu, entabla una relación con los monstruos, provocando en ellos la duda del porqué hacen ese trabajo. Finalmente concluye con la reflexión de que para ellos la risa de los niños es más importante, dándoles así mas energía, sin tener que provocar



Fig. 11. Imagen de *Monstruos S.A* (2001).

miedo. Todo ello enlaza con mi proyecto en la cercanía que mantienen la niña protagonista y el monstruo, generándose entre ellos una relación en la que realmente no se enfrentan.

Todo ello enlaza con mi proyecto en la cercanía que mantienen la niña protagonista y el monstruo, generándose entre ellos una relación en la que realmente no se enfrentan.

Otra de las grandes compañías de animación, Pixar (junto con Disney la impulsora de la animación en 3d), empezó realizando una de las sagas más recordadas en el cine, *Toy Story* (1995-2019). La trama de estas películas se basa en que los juguetes, unos seres inanimados, al momento de estar solos sin ningún humano alrededor se vuelven animados, transformándose en seres vivos e interactuando entre ellos como humanos.

El corto propuesto en este TFG juega con la misma idea; convirtiendo al monstruo en un muñeco para la protagonista.



Fig. 12. Imagen de *Toy Story 2* (1999).

7.2.2 Terror e Infancia

Por otra parte, dentro de la historia he empleado diferentes elementos alusivos a ciertas películas de terror. Una de ellas es *Poltergeist* (1982), dirigida por Tobe Hooper y producida por Steven Spielberg. La historia cuenta la vida de una familia que vive una serie de fenómenos extraños. A lo largo de la película, la hija pequeña, Carol Anne, es absorbida por la televisión de su casa en medio de la noche, descubriendo posteriormente que esto es debido al fenómeno Poltergeist.

Mi corto ofrece un guiño a esta obra, pues uno de los elementos que despierta cierta inquietud dentro de la casa es la televisión.



Fig. 13. Imagen de *Poltergeist* (1982).

El resplandor (1980) es otra obra que aparece aludida en el proyecto. La historia abarca la vida de una familia que pasa las vacaciones de navidad en un hotel en las montañas. El hotel cobra un atmosfera extraña y parece influir en las actitudes de sus huéspedes. El padre de familia, un escritor al que le falta inspiración, empieza a volverse loco a medida que avanza la trama. Por otro lado, el hijo pequeño tiene poderes mentales, cosa que hace que este acabe solucionando el conflicto de la trama.



Fig. 14. Imagen de *El resplandor* (1980).

Al igual que el hotel la casa de la protagonista de mi trabajo comienza a dejar de ser conocida para ella, a razón de los sucesos que ocurren a lo largo de la trama.

Además, estéticamente hablando las escenas de los pasillos que tienen lugar en *El resplandor* han inspirado ciertos escenarios de la animación del proyecto, como el pasillo y la niña caminando por él.

7.2.3 Monstruos y vida diaria

***Routine* (2017)**

Por otro lado existe un corto animado, llamado *Routine*, creado por Valeria Dakhovich con el pseudónimo “Molchanova”. Lo que me atrajo más de esta animación es la manera en la que se cuenta la historia, por los planos y el desarrollo de la trama, ya que han supuesto una gran influencia a la hora de elaborar la mía.

El uso que le da a los colores, en su mayoría apagados, y escenarios lineales y geométricos, como estética del corto, me pareció muy interesante, ya que estos complementan muy bien al sentido de la historia, mejorando su comprensión y facilitando que quien lo vea se adentre mejor en la idea que se pretende contar.

El corto cuenta la historia de un señor que vive solo y realiza la misma rutina todos los días. A cierta altura empieza a convivir con un monstruo que se va haciendo más grande hasta el punto que le invade, siendo este monstruo una representación de la rutina y la depresión en la que se encuentra inmerso.



Fig. 15. Imagen de *Routine* (2017).

El Viaje de Chihiro (2001)

Esta película de animación japonesa fue dirigida por Hayao Miyazaki y producida por el Studio Ghibli. El film relata la historia de una niña de 12 años llamada Chihiro que acompañada de su familia, viaja en un coche para mudarse a una nueva ciudad donde se encuentra con un túnel en medio del camino. Cuando deciden entrar, pasan a un lugar mágico donde Chihiro deberá recuperar su libertad y la de sus padres para volver a la vida real.

Dentro de esta historia, podemos apreciar unos personajes que juegan un papel similar al monstruo de mi corto, ayudando a la protagonista en su búsqueda. Esta, a su vez, se comporta con esos monstruos de manera natural, sin diferenciarlos de ella misma.

En esta película, Chihiro debe aprender a hacer las cosas sola y enfrentarse a todos sus obstáculos, algo que he querido transmitir igualmente en mi corto, de manera más simple, pero según el mismo espíritu.



Fig. 16. Logo del Studio Ghibli.



Fig. 17. Imagen de *El viaje de Chihiro* (2001).

Junji Ito

Otra de los trabajos que he tenido en cuenta a la hora de investigar ne mi proyecto son las obras del Mangaka¹ Junji Ito, se le conoce como uno de los mejores artistas del género de terror psicológico dentro de la animación.

En su trabajo usa lo cotidiano como premisa para contar cualquier historia. Aunque al principio aparenta ser un relato normal sin peculiaridades, en un momento pasa a mostrar un gran contraste surrealista que hace ver cómo algo que no te lo puedes esperar ocurre, convirtiéndolo en siniestro. En estas obras se puede comprobar gráficamente lo que es el miedo psicológico, susceptible de ser creado en múltiples contextos y con variados protagonistas.

Algunas de las obras más destacadas de Ito son *Uzumaki* (1998-1999) una serie de tres volúmenes sobre una ciudad poseída por las espirales y *Tomie* (1987- 2000): la historia de una chica que tuvo un accidente y como consecuencia sufre amnesia, momento a partir del que ocurren cosas extrañas en su vida.



Fig. 18. Junji Ito.



Fig. 19. Imagen de *Uzumaki* (1998-1999), Junji Ito.



Fig. 20. Imagen de *Tomie* (1987- 2000), Junji Ito.

¹Mangaka : Dibujante Comic Japonés

7.2.5 Simple Surrealismo

Deducked (2018)

Nolan J. Downs tiene diversas obras en las que se puede ver un estilo propio que me ha parecido muy interesante como referencia gráfica y como técnica para desarrollar mi propia animación. Ha trabajado como ilustrador y animador para la publicidad de MTV, Yahoo y HBO.

Uno de los cortos que destaco es el llamado *Deducked*, en el se cuenta la historia dos patos amenazados por un cazador que logran escapar y seguir con su ciclo de vida.

El sonido, de este corto es muy especial, ya que no tiene una banda sonora como tal sino que solamente el ruido de las cosas que suceden presenta sonido. Además, el grafismo es muy peculiar en cuanto a la sencillez de los dibujos. Por último, los colores y los planos tienen un sentido dinámico y original a la hora de contar la historia que, con todo lo anterior, lo he tenido muy en cuenta a la hora de definirlo como claro referente.

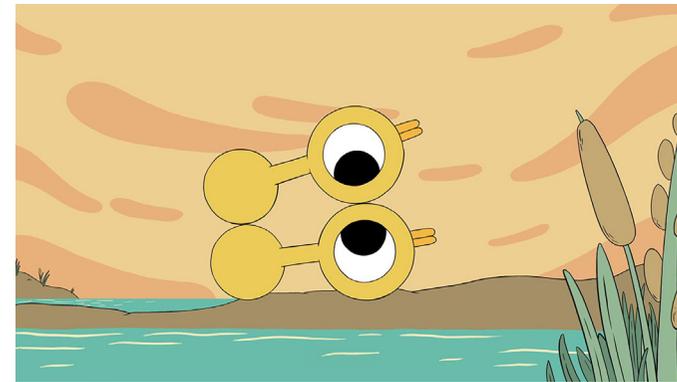


Fig. 23. Imagen de *Deducked* (2018).

7.3 Antecedentes

A lo largo de mi paso por la carrera de Bellas Artes he realizado dos ejercicios que han anticipado en parte este trabajo final.

Estos dos proyectos tienen cierta similitud, por un lado, de estilo y, por otro, su simbología. El género de misterio y terror de estos trabajos fueron un precedente para el objetivo del corto.

El primero del que voy a hablar es un corto realizado en la asignatura de Técnicas y Tecnologías, en base a un poema de Mario Benedetti, *Parpadeo* (1993, p. 489). Poema que interpreté en su momento como una metáfora de depresión o ansiedad.

Para ello realicé un corto animado, a partir del que he intentado mejorar técnicamente mi forma de trabajo y seguir avanzando y evolucionando con este último proyecto.²

*Esa pared me inhibe lentamente
piedra a piedra me agravia*

*ya que no tengo tiempo de bajar hasta el mar
y escuchar su siniestra horadante alegría
ya que no tengo tiempo de acumular nostalgias
debajo de aquel pino perforador del cielo
ya que no tengo tiempo de dar la cara al viento
y oxigenar de veras el alma y los pulmones
voy a cerrar los ojos y tapiar los oídos
y verter otro mar sobre mis redes
y enderezar un pino imaginario
y desatar un viento que me arrastre
lejos de las intrigas y las máquinas
lejos de los horarios y los pelmas*

*pero puertas adentro es un fracaso
este mar que me invento no me moja
no tiene aroma el árbol que levanto*

*y mi huracán suplente ni siquiera
sirve para barrer mis odios secos*

*entonces me reintegro a mi contorno
vuelvo a escuchar la tarde y el estruendo
vuelvo a mirar el muro piedra a piedra
y llego a la vislumbre decisiva
habrá que derribarlo para ir
a conquistar el mar el pino el viento.*

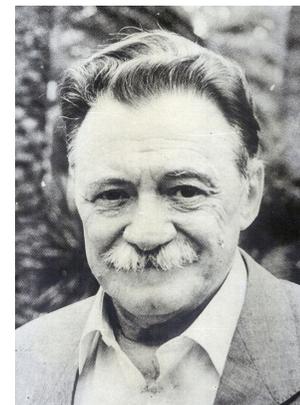


Fig. 24. Mario Benedetti.



Fig. 25. Imagen de *Parpadeo* (2017).

² Se encuentra accesible en la siguiente dirección: https://www.youtube.com/watch?v=RjQ2j_bhink

La siguiente obra, como predecesora de este TFG, es un libro ilustrado de uno de los relatos del gran autor Edgar Allan Poe, "El Gato Negro" (2018). Fue realizado en la asignatura de Taller de técnicas y tecnologías V.

La historia cuenta la vida de un señor que intenta convencer al espectador de que él no es un asesino, sino que el gato con el que convive es el culpable.

Se narra la vida del protagonista hasta llegar a tener a un gato llamado Plutón, que acaba ahorcando en un árbol. Junto a su mujer adoptan a otro y fruto de su alcoholismo tienen una pelea acabando finalmente con la vida de su mujer.

Con este proyecto quise adentrarme en un mundo más misterioso al momento de dibujar, creando escenas lúgubres y oscuras, contando así una historia ya escrita con dibujos propios. La técnica mixta fue la elegida para este trabajo, siendo la acuarela y las ceras la parte más tradicional, combinada por otro lado con la ilustración digital. Los colores rojo y negro son los que he usado en la mayoría de los dibujos. Para este proyecto la visión sombría que aporta el color negro y las gamas de gris fueron elementos esenciales que importo en el corto de la misma manera.

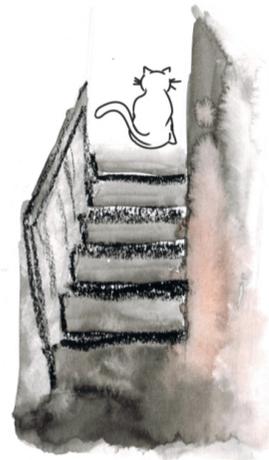


Fig. 26. Ilustraciones de *El Gato Negro* (2018).

8. Metodología

Desarrollar este proyecto ha supuesto que establecer un programa de trabajo para conseguir los objetivos establecidos, que a su vez han ido cambiando de acuerdo con las distintas correcciones y aportaciones que se han presentado en estos meses. He dividido en tres los apartados de este procedimiento: preproducción, producción y postproducción. En ellos he volcado toda la organización y creación del marco práctico de la obra, integrando en ellas la fundamentación a medida que iba profundizando en los materiales estudiados.

8.1 Preproducción

Empecé a leer e investigar sobre diferentes obras y artistas que trataran temas y aspectos relacionados con lo infantil y los miedos, para así tener un marco teórico con el que pudiese fundamentar el tema.

A partir de ahí decidí escribir una historia original que reflejara todo lo que yo he querido investigar y trabajar para esta obra. Para ello me planteé las siguientes cuestiones al redactarla:

¿ De dónde viene el personaje ?

¿ Porqué está en esa situación ?

¿ Qué quiere conseguir con ello?

Acabé realizando la pequeña historia de una niña, sus miedos y cómo llegar a superarlos. Dentro de la historia situé la narración en 4 escenarios, una habitación infantil, un pasillo, el salón y la calle, que a su vez estarían todos relacionados por la trama.

Con esto presente y una historia planteada, establecí un guión, el cual varió durante el proceso de creación, dándole forma a las primeras ideas ya establecidas.

Al tener una idea predeterminada, empecé realizando varios bocetos de los dos personajes protagonistas, una niña llamada Amanda y el Monstruo, dibujados a mano usando lápiz y bolígrafo en un formato Din a4.

Desde un principio planteé al monstruo como un personaje misterioso. Aunque este no tuviese un aspecto peligroso, es la situación la que invita a creer que lo es. Como característico de este individuo quise que tuviera una actitud amable, confrontándolo con los estereotipos que se tienen sobre estas criaturas. Es por ello que la forma del personaje tiene formas infantiles y redondeadas. El círculo y el cuadrado son las formas geométricas primitivas en las que me basé para su dibujo.

Amanda, por otro lado, tiene el mismo eje principal usando un tipo de dibujo más infantil. Para crearla dibujé diferentes formas de cuerpos, decidiéndome al final por un personaje pequeño y delgado, pelo castaño corto con fleco y dos coletas pequeñas en la cabeza. Su estructura y tamaño con respecto al monstruo le hace parecer frágil, produciendo una sensación de vulnerabilidad.

Respecto al vestuario que podría usar, en un principio decidí colocarle un pijama de dos piezas que no acabó de encajar, por lo que finalmente me decidí por un camisón corto e infantil que acabó transformándose en la vestimenta principal.

El monstruo no tiene ningún tipo de vestimenta, ya que al igual que muchos personajes no humanos, no necesita de ropa para poder estar en la historia. Sin embargo la forma redonda y colorida le confiere un aspecto amigable.

Al ser una obra digital, con estos bocetos previos volví a dibujar a los personajes en este formato, siendo transformados varias veces a lo largo del proyecto, usando para ello el software de ilustración vectorial Adobe Illustrator. Para el conjunto del dibujos digitales se emplearon tanto el ordenador como la tableta gráfica.

Partiendo de historia y guión inicial escrito comencé con la realización del *storyboard* del corto de animación. Sus dibujos fueron creados en un principio a la par que los personajes, pero más tarde, con el desarrollo del guión, se fue modificando hasta la fase final. En total, el *storyboard* lo integran 47 escenas, usando como base para su configuración figuras geométricas.

Se llevaron a cabo diferentes escenarios, planos y situaciones adaptándose así mejor a la trama, usando un método de dibujo más simple enfocado a presentar los elementos principales de la historia. Algo en consonancia con el tipo de animación que quise emplear.

Los diferentes planos que he usado para la animación de este proyecto se distinguen en general, como planos cerrados y cortos, donde los elementos simples como un reloj o una ventana se complementan para que la historia que se cuenta tenga más dinamismo. Por otro lado, surgen juegos de cámara y cortes de escenas en los que se desarrolla el relato de un modo no tan convencional. Por ejemplo, en las escenas de la calle o el pasillo donde hay más tensión, los movimientos de cámara enriquecen la historia. Además, al momento de conocer al monstruo, podemos ver una secuencia de planos generales donde se aprecia desde un tercer plano lo que ocurre. Al final de la historia he recopilado todos estos recursos utilizados como método final.

8.1.1 Historia

En un barrio de una pequeña ciudad, una niña llamada Amanda, se encuentra dormida en su cama. Cuando el reloj marca las 12 de la noche, pasos lejanos se escuchan desde la habitación.

En la calle, en frente de su casa, la única farola que funciona empieza a parpadear. A lo lejos se ve una sombra acercándose en dirección a la casa de Amanda. Las nubes se empiezan a acumular y algunas gotas de lluvia caen poco a poco. La figura de una criatura extraña se deja ver, cayendo sobre su cuerpo algunas gotas de lluvia.

Amanda escucha el sonido de una pelota caer que la despierta. Semi-dormida en su cama, pero sin poderse mover, siente una presencia en su habitación. Por su miedo a la oscuridad ha sufrido de terrores nocturnos, algo también denominado parálisis del sueño. Esta es una de esas ocasiones.

Cuando consigue despertarse del todo y abrir los ojos, con miedo mira a su alrededor y ve unas sombras moviéndose fuera de su cuarto, por debajo de la puerta. Lenta, temblando y con miedo, se dirige al cuarto de sus padres. Al entrar en el pasillo no hay nadie, advierte una luz que viene ahora del salón y, pensando que son ellos, se dirige hacia allí.

Cuando llega al salón oscuro, dirige la mirada hacia la luz, ahí descubre que era la pequeña televisión encendida. Temerosa, enciende el interruptor de la luz rápidamente pero no hay nadie, y la vuelve a apagar.

Amanda se acerca al televisor y lo mira fijamente. La lluvia cae más fuerte y una tormenta comienza, la luz de un relámpago ilumina la casa.

Se restriega los ojos para recuperarse del deslumbramiento. Cuando los vuelve a abrir, delante de ella aparece una especie de monstruo siente curiosidad por él, le quiere acariciar, se acerca y en ese momento Amanda se despierta sudando, con una sensación extraña pero agradable.

Por la tarde, tras salir del colegio, Amanda vuelve a su casa cansada. Al llegar a la esquina de la calle donde vive, se percató que en el rincón de la basura, recostado en la farola que queda enfrente de su casa hay un muñeco parecido al de su sueño. Se acerca a él, lo recoge y con una sonrisa se lo lleva.

Nunca más ha vuelto a tener sueños como ese y sus terrores nocturnos han ido desapareciendo a partir de ese día.

FIN

8.1.2 Biografía de los Personajes

Amanda

Es una niña de 6 años, tez blanca y ojos grandes. Tiene el cuerpo delgado y pelo corto. Los ojos redondos y marrones. Normalmente lleva dos coletas pequeñas que recogen su cabello.

Vive con sus padres, Antonio y Susana, en una pequeña ciudad de América del Norte, cerca de Canadá, la mayor parte del año con temperaturas muy bajas y nieve, su apartamento tiene de 100 m2. No tiene muchos vecinos y la mayoría son ancianos. Su vecindario es uno de los más modernos del lugar, lo que le hace parecer otra ciudad diferente, es hija única.

Siempre ha querido tener hermanos, y con ello alguien con quien jugar y no sentirse sola en su casa. Por esto quizás, desde más pequeña ha tenido problemas para dormir. Al ser hija única, sus padres se han centrado mucho en su educación, siendo a veces esta más estricta que la de cualquier otro niño, queriendo que fuese más responsable y madura, lo que acentuaba esos problemas para dormir. En definitiva, le creaba ansiedad.

Sus padres le tenían que dejar encendida una pequeña luz y en muchas ocasiones les llamaba porque quería dormir con ellos. Finalmente consiguieron que pudiera dormir con la luz apagada, durmiendo con diferentes peluches en su cama. Al sentirse sola usaba a los muñecos como sus amigos, interactuando más con ellos que con cualquier otro niño, muchas veces hablándoles como si fueran personas.

Por su miedo a la oscuridad ha sufrido también de terrores nocturnos, lo que provocaba muchas veces esta situación, también llamada, parálisis del sueño. Mientras dormía podía escuchar a sus padres hablando y riendo desde la sala de estar e, incluso si la ventana de su habitación estaba abierta, las conversaciones de alguien que pasase por la calle.



Fig. 27. Diseño definitivo de Amanda.

Monstruo

Su cuerpo, de color rosa, con una cara muy amigable mostrando una sonrisa de oreja a oreja, tiene dos piernas exageradamente largas de varios colores y dos brazos finos como palos de bambú. Detrás de sus orejas tiene dos cuernos rojos.

Es un tipo de criatura que aparece en la vida de los niños pequeños que tienen miedo a la oscuridad y su tarea es que superen esos traumas.

La categoría de monstruo a la que pertenece actúa sin ningún ápice de maldad, son atraídos a los lugares donde conviven con otras personas. El motivo de esta atracción es la imaginación que un niño o niña con tan poca edad pueda llegar a tener.

Cuando cae una tormenta, después de la media noche, todos estos monstruos salen a la calle y se camuflan con el ambiente del lugar.

Esta criatura extraña llega a la casa de Amanda sin saber bien por qué, su instinto le hace acercarse. Ella, al poder tocarlo se despierta en su habitación al día siguiente.

Cuando este tipo de monstruo es visto por un niño se convierte en un peluche para él, convirtiéndose a su vez en su protector.



Fig. 28. Diseño definitivo del Monstruo.

8.1.3 Guión

INT. HABITACIÓN-NOCHE

El reloj de una mesilla marca las 00:00am

Las cortinas de una ventana semiabierta se mueven, un ambiente tranquilo se respira en una habitación infantil.

EXT. CALLE-NOCHE

En la calle, frente a una casa adosada de un pequeño vecindario, la única farola encendida parpadea. De repente, unos ruidos desconocidos se empiezan a oír, parecen pasos, aunque lejanos.

INT. HABITACIÓN-NOCHE

Amanda, se encuentra durmiendo.

Se vuelven a escuchar los mismos sonidos de la calle, pero en la habitación.

EXT. CALLE-NOCHE

Unas gotas de lluvia empiezan a caer.

Al fondo de la calle se puede ver una sombra acercarse, cuando llega a la farola se para.

INT. HABITACIÓN-NOCHE

Una pelota se cae repentinamente al suelo provocando un fuerte ruido. Amanda se despierta, consciente, intenta abrir los ojos y mover las manos

y pies, pero no puede. Cuando consigue ver un poco, ve una sombra que proviene del pasillo por una tenue luz de debajo de la puerta.

EXT. CALLE-NOCHE

El cielo se empieza a cubrir de nubes, mientras varios pájaros se alejan de la zona, junto con una ráfaga de viento. Al momento empieza a llover más fuerte.

INT. HABITACIÓN-NOCHE

Amanda consigue abrir los ojos y moverse. Al no ver nada se recuesta en su cama suspirando.

Lleva un camisón rosa, se levanta de la cama extrañada y con miedo se restriega un ojo con la mano derecha.

Temerosa, sale de su cuarto para dirigirse al pasillo de su casa.

INT. PASILLO-NOCHE

Se dirige a abrir la habitación de sus padres. Asustada, acerca la mano al pomo de la puerta, pero justo antes ve una luz que viene del salón, no sabe si son ellos.

Mira para todos los lados, suspira y cierra los ojos en un acto de valentía. Intentando vencer su temor a la oscuridad se acerca poco a poco al salón de la casa temblando.

INT. SALÓN-NOCHE

Amanda entra en el salón oscuro y descubre que la luz viene de una pequeña televisión encendida y se escucha la estática del aparato, que no tiene ningún canal sintonizado.

Intrigada, enciende el interruptor de la luz. Ve que no hay nadie y la apaga de nuevo.

La lluvia cada vez cae más fuerte, se ha formado una tormenta. Un relámpago ilumina todo el salón. Amanda, cegada por el relámpago, se restriega los ojos para volver a ver.

Un ser extraño aparece en medio del salón, avanza hasta donde Amanda se encuentra y acerca su cara a ella desconfiado.

Amanda se da la vuelta y se asusta, pero al ver sus colores y extravagante forma siente curiosidad y acerca su mano hacia él.

INT.HABITACIÓN-NOCHE

Se despierta jadeando, mira la ventana y ve que ya es de día. Sentada en la cama se pellizca la cara pensando en todo lo que le ha sucedido.

EXT. CALLE-TARDE

Amanda está llegando a su casa del colegio. De repente, se fija en la farola: en frente de su casa se encuentra apoyado un muñeco muy parecido, quizá idéntico, al de su sueño.

Lo coge, sonrío y se lo lleva de la mano.

FIN

8.1.4 Bocetos

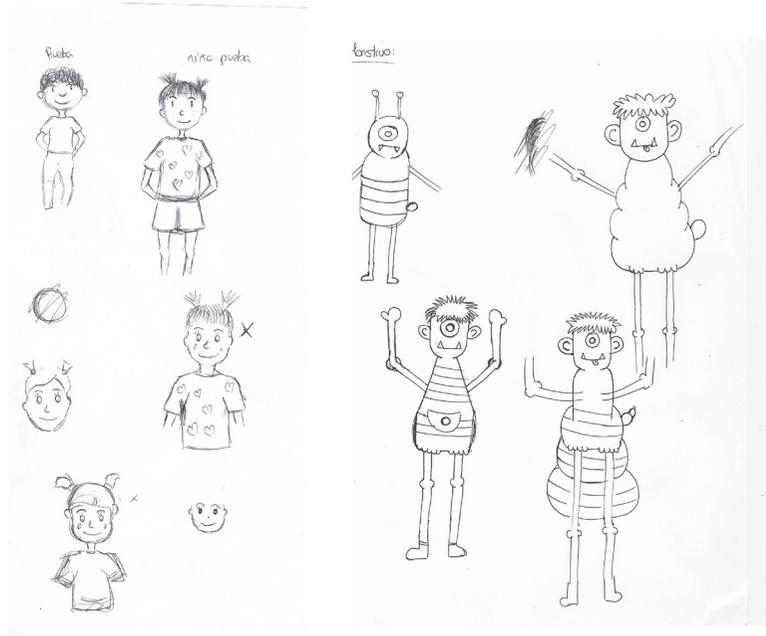


Fig. 29. Bocetos en papel de Amanda. Fig. 30. Bocetos en papel del Monstruo.



Fig. 31. Primeras versiones de Amanda.

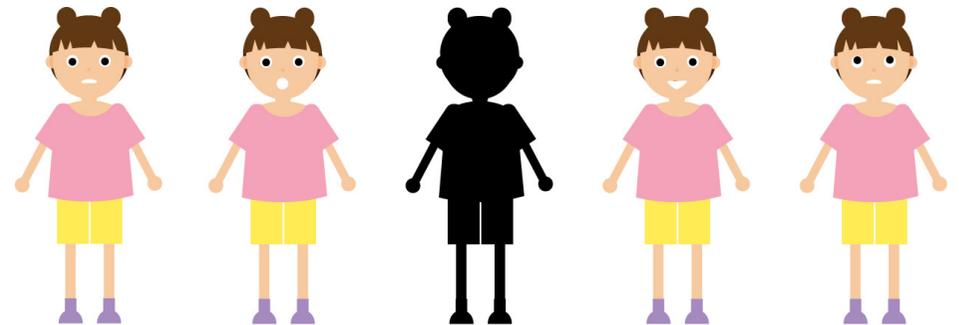


Fig. 32. Primeras versiones de Amanda.Expresiones.

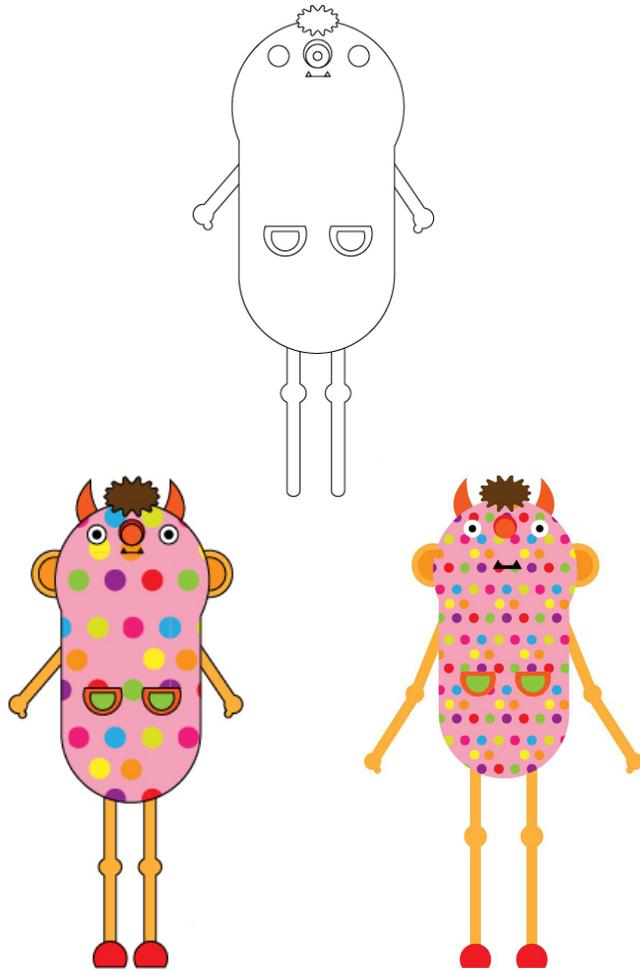


Fig. 33. Primeras versiones del Monstruo.

8.1.5 Storyboard

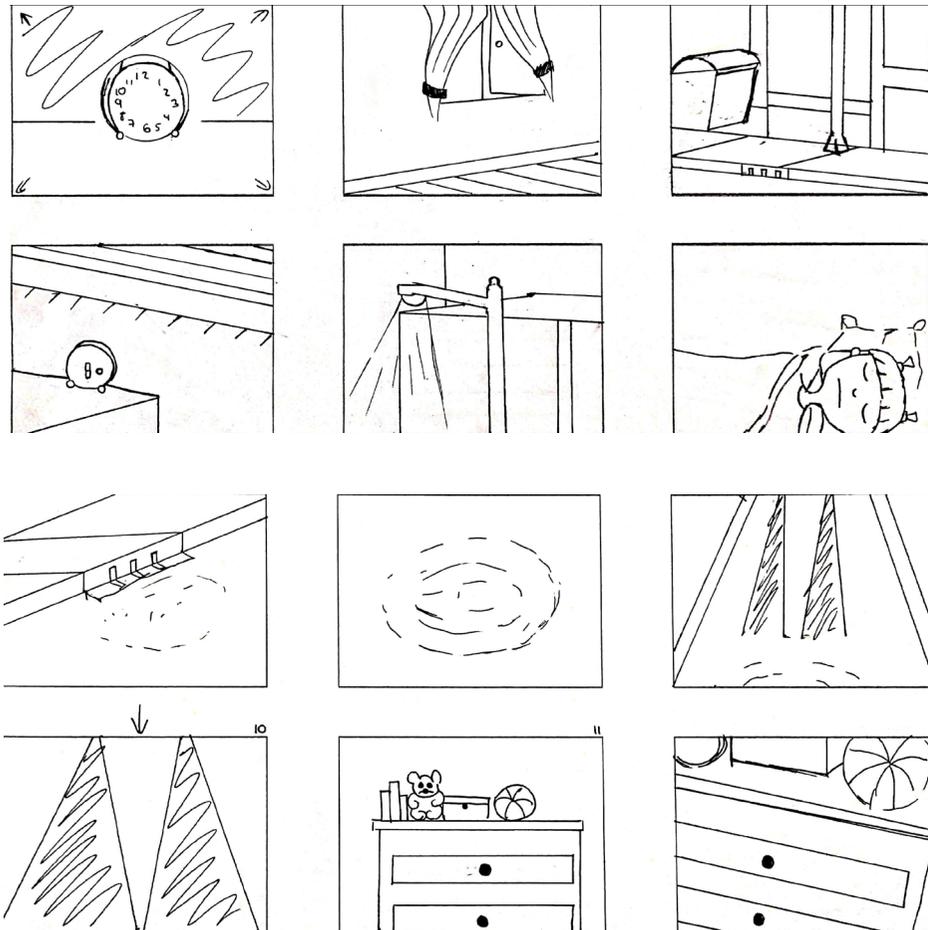


Fig. 34. 1ª parte del Storyboard.

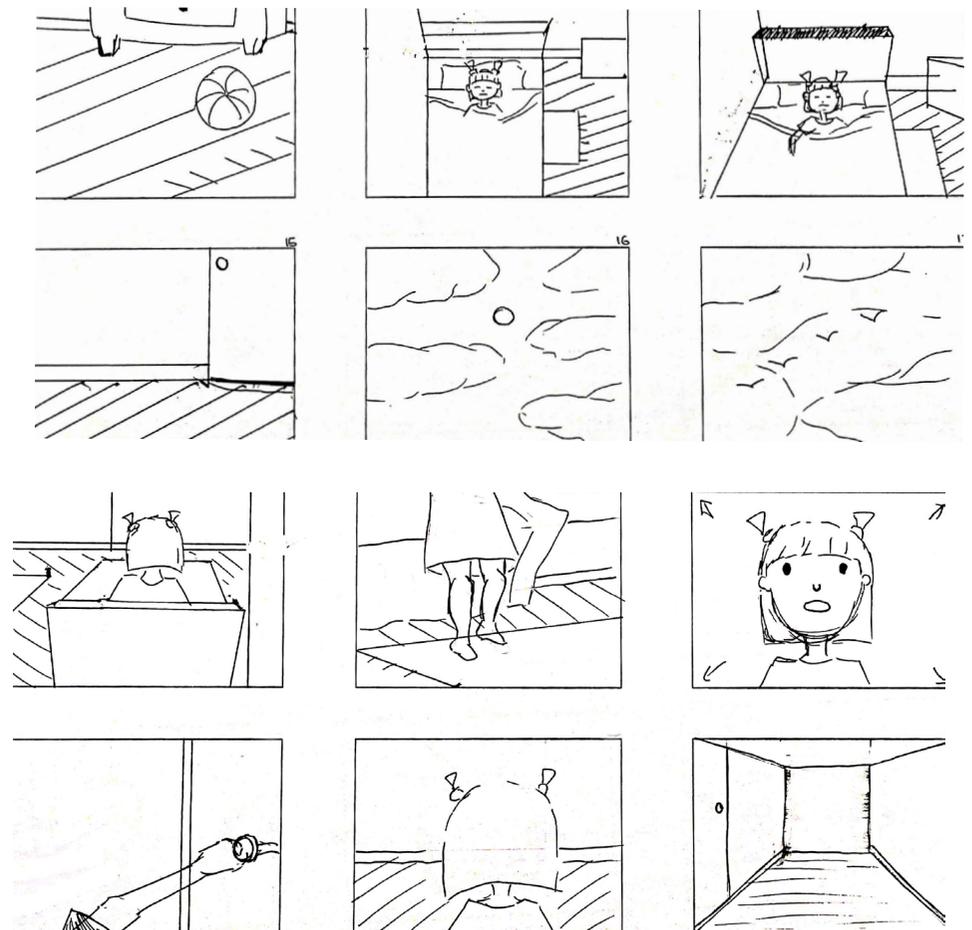


Fig. 35. 2ª parte del Storyboard.

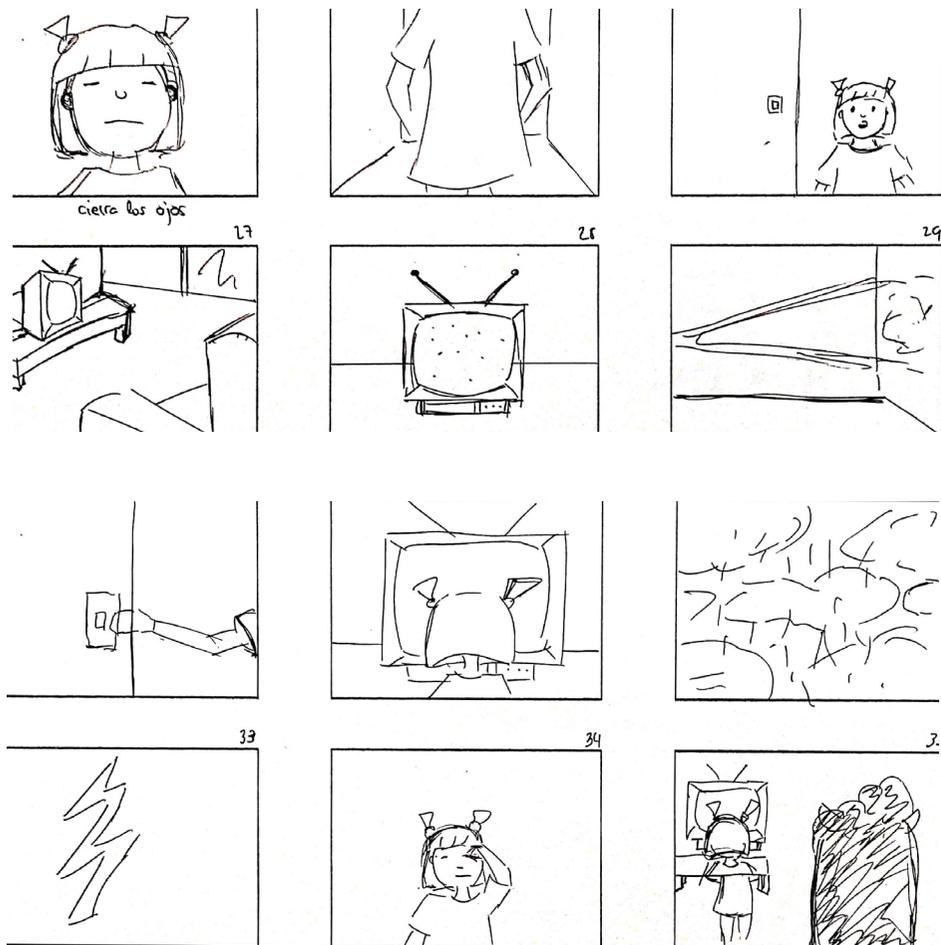


Fig. 36. 3ª parte del Storyboard.

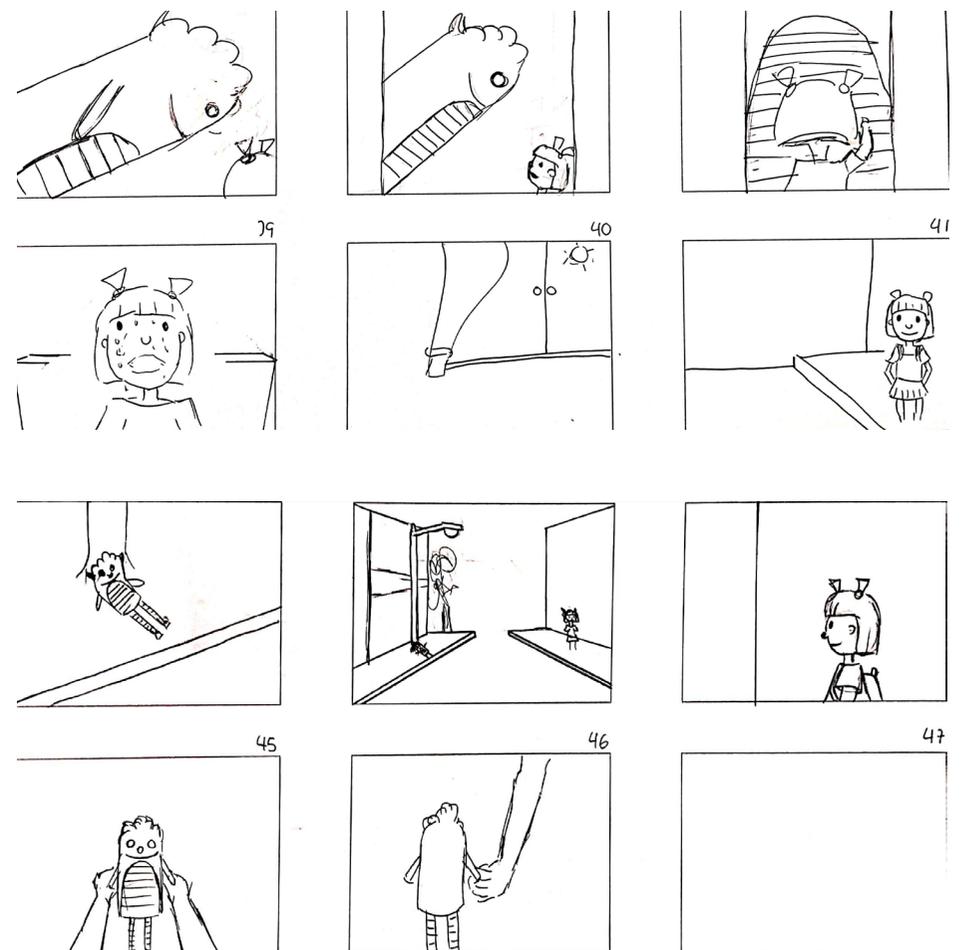


Fig. 37. 4ª parte del Storyboard.

8.2 Producción

La animación de este proyecto viene dada tras los pasos anteriormente mostrados, una vez realizados los personajes como dibujos vectoriales en Adobe Illustrator, pasé a la fase más creativa de la realización de la obra. Todas las escenas creadas en el *storyboard* pasaron a materializarse mediante el movimiento de esos dibujos vectoriales, al igual que los personajes.

Para crearlos usé varias herramientas proporcionadas por dicho *software*. El trabajo consistió en un primer lugar, en transformar aquellos escenarios desde el *storyboard* al programa.



Para ello no calqué o copié en su totalidad las imágenes, al igual que las de los dos personajes protagonistas, sino que intenté aportar un estilo más definido al de dibujo de las escenas dibujando digitalmente de forma directa.

Por ello, la ausencia de trazo, las formas simples y geométricas son las características que le he querido aportar a la estética.

Tomando como la base los bocetos escaneados, elaboré las primeras ilustraciones. Usé para ello sobre todo las siguientes herramientas, muy comunes a la hora de realizar dibujos vectoriales:

- Creador de formas
- Herramienta pluma
- Selección directa

Fig. 38. Herramientas en Illustrator.

Con estas realicé tanto los personajes, como los escenarios. Los personajes de Amanda y el Monstruo han ido cambiando según avanzaba la evolución del proyecto gracias al programa. Al principio, particularmente el diseño del personaje de la niña tenía varios errores que fui perfeccionando y corrigiendo, consiguiendo un diseño más simple y dinámico. Por otra parte la protagonista y su entorno a lo largo del corto cambian de color y ella además de atuendo.

La oscuridad y la luz son los elementos esenciales en la obra que generan su propio relato acorde con la historia en la que se encuadran. Por ello, al final del corto, la luz vuelve a aparecer al despertar Amanda en su cama. En este momento ocurre un punto de inflexión, ya que a partir de aquí la historia se muestra completamente a color. La gama de colores que utilizo tiende a los tonos pastel y el rosa.

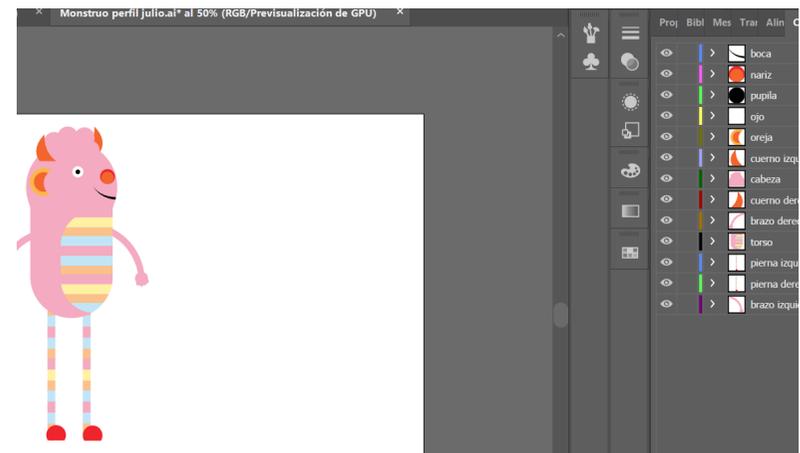


Fig. 39. Interfaz de Illustrator.

8.2.1 Amanda

Para empezar, la protagonista ha sido un personaje que ha cambiado a lo largo de todo el proyecto. En un inicio, cuando traté de realizar las pruebas en Illustrator, comencé con bastantes defectos, pues las piernas y brazos tenían poca movilidad. Mientras, la vestimenta que decidí colocarle fue una camiseta blanca con lunares rojos y un pantalón amarillo, como una primera prueba que no terminó de funcionar.

Replanteé de nuevo a la niña, colocándole una camisa rosa y otra vez el pantalón amarillo y terminé añadiéndole dos pequeñas coletas y un fleco recto y un cabello corto, a la altura cuello. Lo único que quedó de estas pruebas hasta la resolución del personaje final fue el pelo. Más tarde se añadieron dos coletas rojas, pero con el mismo estilo.

Al tener varios bocetos y pruebas concreté de mejor manera cómo iba a ser el cuerpo y forma de Amanda. Finalmente se definió la cabeza y el pelo en forma de círculo, por otro lado, los ojos ovalados, una nariz pequeña y la sonrisa de color blanca, todo esto con un mayor tamaño en relación al resto del cuerpo.

Como dije anteriormente, por ser una niña pequeña, opté por vestirla con un camisón rosa en su última versión, para que le diese un aspecto femenino, con cierto grado de pulcritud y para transmitir una personalidad tierna y tranquila. Posteriormente le di forma tanto a las manos como a los pies, cada uno con cuatro dedos. Sin embargo, dada su simplicidad, supone un personaje que no transmite mucha expresividad.

Dentro de la historia, al final, Amanda vuelve del colegio con el uniforme. Esta vestimenta está realizada con una falda tableada en tonos grises, una camisa del mismo color y un chaleco de color amarillo pastel. Además lleva con ella una mochila de colores pastel.



Fig. 40. Personaje de Amanda en su versión final.



Fig. 41. Amanda en su Versión Color.



Fig. 42. Amanda vestida de Uniforme.

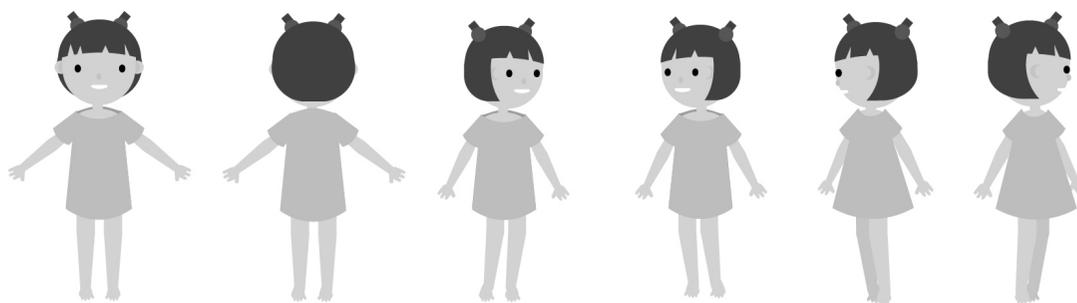


Fig. 43. Amanda en blanco y negro.

8.2.2 Monstruo

El personaje del monstruo presenta características que también han ido cambiando durante los meses de trabajo. En un principio se planteó como una criatura rígida, sin mucha movilidad en las extremidades. Los círculos en las articulaciones y en el cuerpo fue una de las ideas iniciales que no terminaron de funcionar.

Las primeras versiones del monstruo tenían en las extremidades el color naranja y círculos en las articulaciones que acercaban al personaje a una apariencia mecanizada, por lo que no conseguí dar forma en un primer momento a la idea que buscaba. Creé una boca con una especie de colmillos que con respecto al cuerpo no eran compatibles, queriendo dar un mayor contraste, pero sin conseguir establecer armonía con esto.

A medida que pasaba el tiempo, no terminaba de encajar esa estética en el personaje, por lo que decidí realizarlo con una forma amable, pareciendo más un muñeco que un monstruo. Las formas circulares y el color rosa fueron los elementos esenciales que ha permanecido hasta el final.

También cambié por completo los otros colores y la forma del monstruo, quedando solo de estas pruebas fallidas la estructura inicial. Las orejas, los cuernos y los zapatos rojos son los elementos que todavía aparecen en la versión final del personaje.



Fig. 44. Personaje Monstruo en su versión final.

A partir de la idea inicial del monstruo, cambié la estructura de la cabeza haciendo que el pelo, la cara y cuerpo se encontraran fusionados en una misma forma, consiguiendo así dar una visión más armónica y menos fragmentada.

La siguiente cuestión fue la forma de las extremidades. Para abordarla realicé diferentes versiones. La primera de ellas seguía teniendo en los brazos y manos círculos que no encajaban. Eliminé esos círculos y dibujé los brazos con una delgada forma rectangular que después acorté, finalizándolos con extremos semicirculares. Así mismo, los curvé, al igual que las piernas, que inicialmente eran rectas.

En las piernas y la barriga usé un patrón de colores que aportaron dinamismo a todo el personaje, componiéndose de unos tonos pastel que conjuntaban con el rosa. La sonrisa de oreja a oreja y la pupila de los ojos, han sido los únicos negros en todo el personaje, tratando así de evitar un aspecto tenebroso u oscuro, por medio del color y las formas redondeadas.

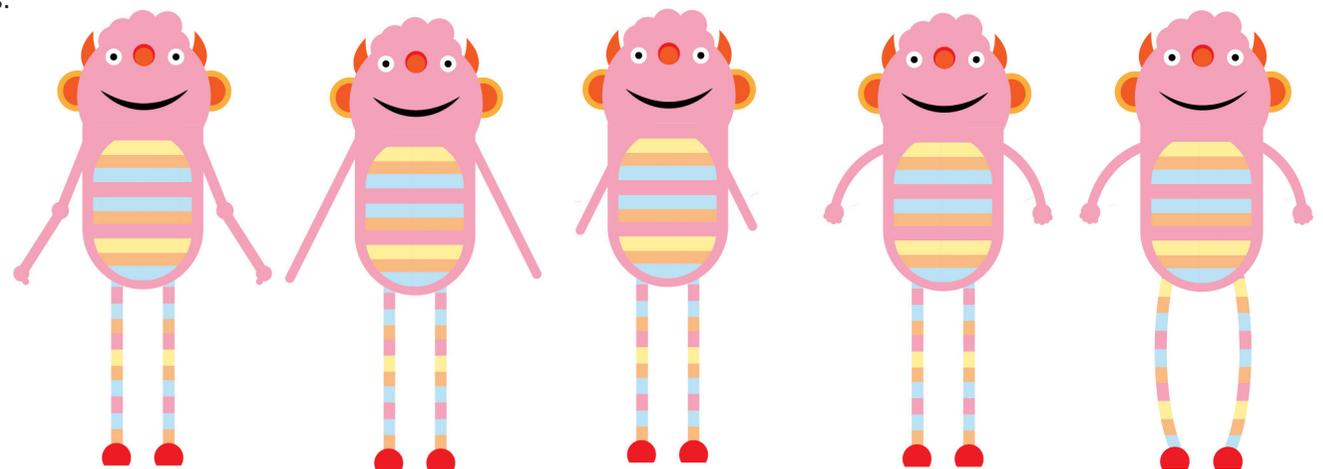


Fig. 45. Evolución del Monstruo.

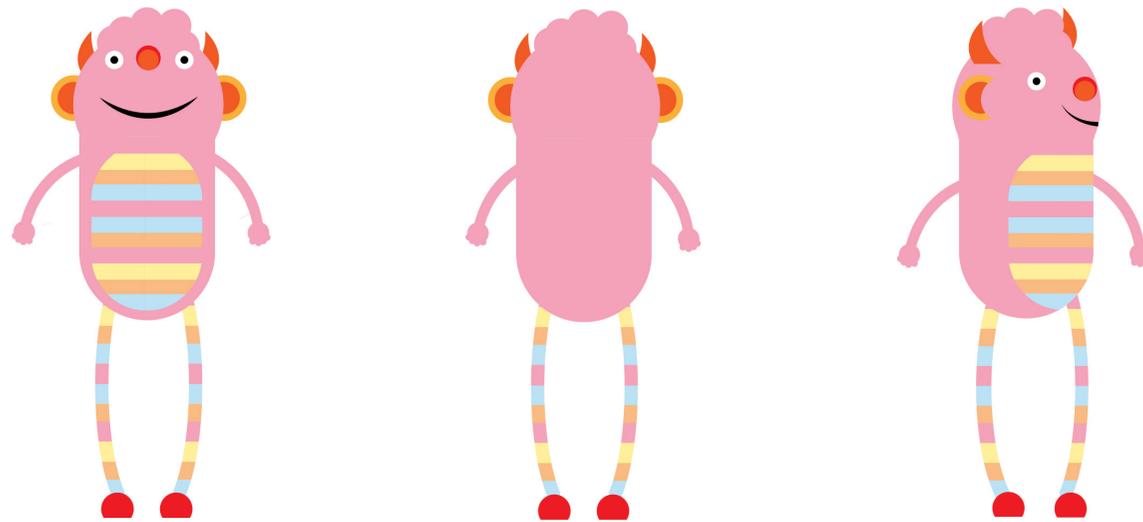


Fig. 46. Monstruo en versión color.

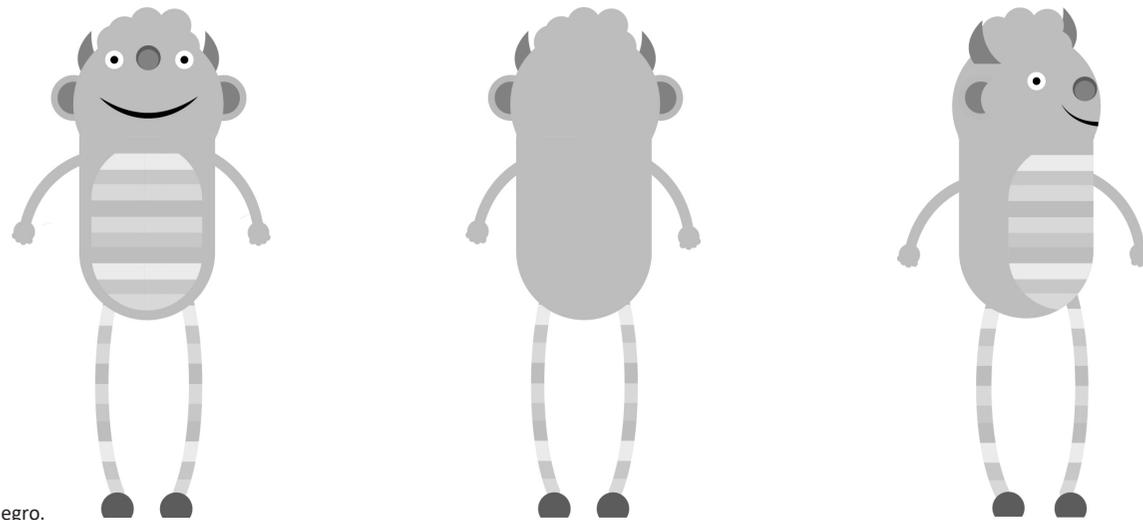


Fig. 47. Monstruo en versión de blanco y negro.

8.2.3 Escenarios

Los escenarios del corto, como ya he mencionado, están realizados a partir de los dibujos del *storyboard*. Sin calcarlos, los transformé en ilustraciones digitales mediante Adobe Illustrator®, usando formas geométricas y sencillas, para que se aprecie una imagen lo más simple posible.

Intenté que toda la obra tuviera una armonía formal, por lo que cada escena ha sido realizada con las mismas herramientas que dan forma a los personajes, empleando las formas geométricas como elemento principal.

Los cuatro escenarios que se ven en el corto son:

-La **habitación**

-El **pasillo**

-El **salón**

-La **calle**

- La habitación fue creada con elementos simples y con un esquema minimalista, por ello los únicos objetos que se aprecian son la cama, la mesilla de noche, el reloj despertador, la ventana y la puerta. Otros detalles son el de la alfombra y el suelo de parquet.

- El pasillo no presenta elementos relevantes, pero le di una mayor profundidad a la escena, colocando el salón alejado. Utilicé un gran contraste en los colores de las paredes usando un gris oscuro y en la habitación que se ve al fondo otro tono, mucho más claro, creando una atmósfera misteriosa con ello.

- En el salón, el sofá es el elemento principal, con un color bastante oscuro,

realizado mediante rectángulos redondeados. La televisión y el mueble son, al contrario, más claros. Esta estancia, por otro lado, tiene un balcón y unas estanterías de color negro.

- La calle es un elemento que cambia de día y de noche. Por un lado, en la noche, usé una escala de gris de pocos tonos y, por otro lado, en el día los edificios presentan colores distintos en cada casa y área.

Para hacer estos dibujos, la línea recta junto con cuadrados y círculos son las formas que más he usado. En cuanto a los colores con los que he trabajado para hacer el conjunto del proyecto, están divididos en dos grupos: el blanco y negro, con notas muy puntuales de color, y el color.

Algo a destacar de los planos que he planteado en el corto, es que existen aquellos donde la intención del dibujo se concentra en ver desde la perspectiva subjetiva del personaje que se muestra, consiguiendo el ambiente y la intención planteada en la historia.

Por último, algunas escenas del *storyboard*, fueron modificadas o eliminadas al comprobar que no acababan de funcionar en la versión final.



Fig. 48. Fotograma a color, *Iluminando Sombras*.

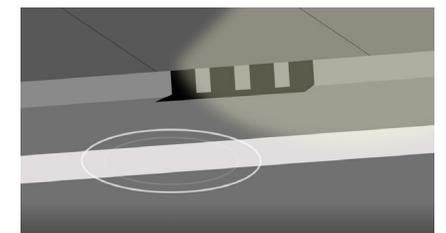


Fig. 49. Fotograma en Blanco y Negro, *Iluminando Sombras*.

8.2.4 Animación

Teniendo ya todas las escenas y personajes dibujados en Adobe Illustrator®, el *software* After Effects® es el que se encarga de la animación. Este programa pertenece a la misma compañía que Illustrator, Adobe.

After Effects®, es un programa de animación y efectos especiales para vídeos. Para poder llevar a cabo y ejecutar la animación con el es necesario que las escenas realizadas en Illustrator estén diferenciadas en capas.

Para animar el proyecto en este medio realicé varios pasos. Empecé creando una composición en un nuevo documento y dividí el trabajo en 4 partes.

Los métodos de animación que usé parten de:

Opacidad.

Anclaje.

Posición.

Rotación.

Escala.

A partir de ahí trabajé con otros métodos. Además la herramienta que he usado para animar a los personajes y objetos de manera más dinámica, es la de posición de ubicación libre.

Tras animar cada una de las escenas mediante este proceso, la siguiente fase consistió en montar cada una en las partes de la animación.

En todas las escenas, el tiempo de visualización con el que trabajé las imágenes son 24 fotogramas por segundo. Dependiendo de cada composición individual, cada plano presenta más o menos segundos.

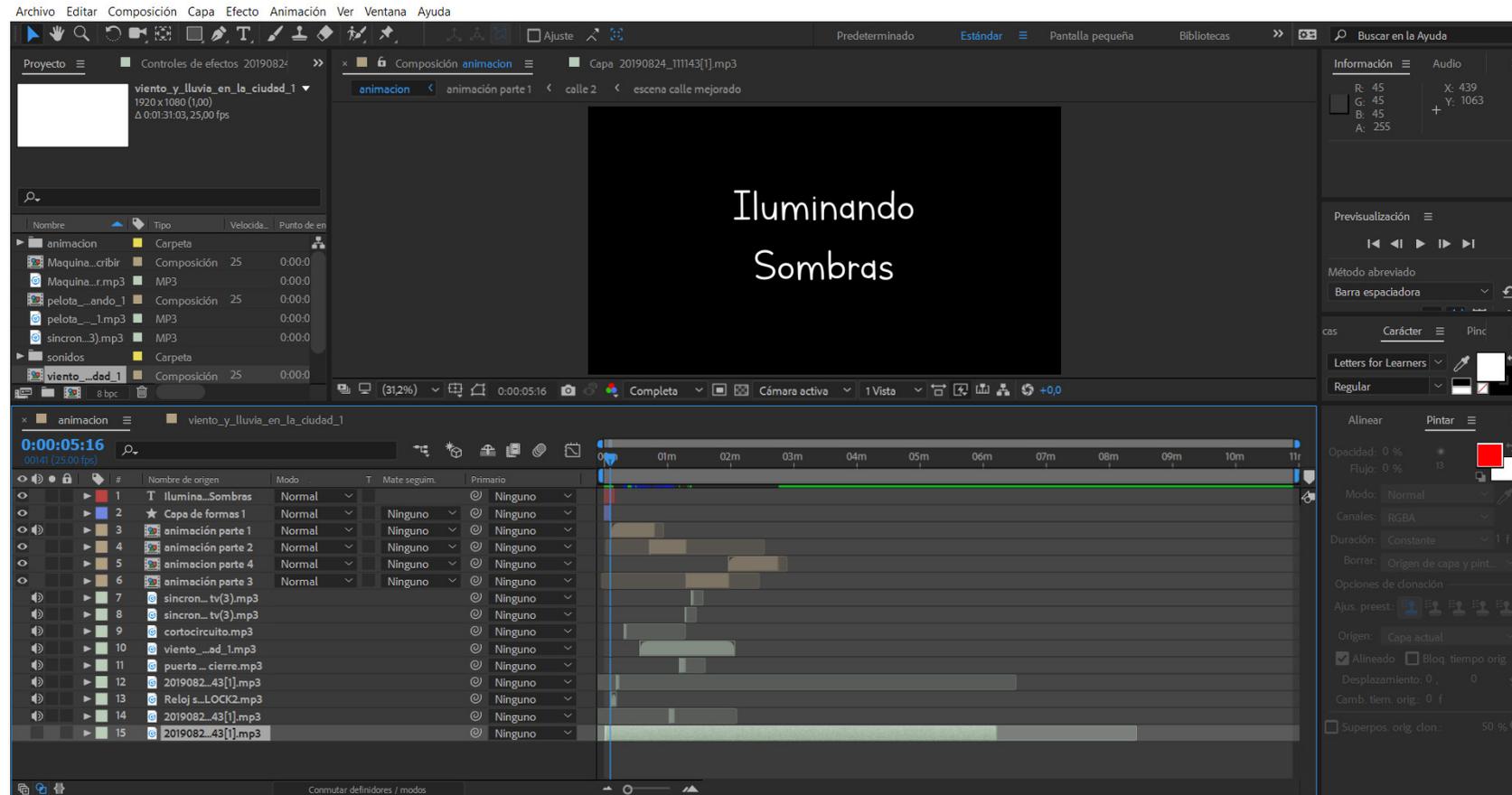


Fig. 50. Interfaz de After Effects

8.3 Postproducción

La última fase de este proceso de creación lo he dedicado a la música y el montaje del vídeo. Cuando terminé de animar las escenas del corto, empecé a trabajar en la música y el sonido, componiendo la primera de forma autodidacta, mediante un teclado digital marca Yamaha. Para ello ideé una melodía que me sirvió para elaborar la banda sonora.

En cuanto al sonido, usé efectos que le aportaran el aura *siniestra* que acompaña a toda la animación. Todos estos efectos de sonido que se escuchan en la obra han sido seleccionados tanto del teclado, como de bancos de sonido gratuitos. He de destacar que, a lo largo del corto, el tono y ambiente cambia. Mientras comienza con una melodía, el final de la animación presenta otra, ambientando la producción para generar una atmósfera con un sonido que transmite paz y tranquilidad, dando a entender que el conflicto inicial ha concluido.

Incluí la música en el vídeo mediante el mismo programa Adobe After Effects©. Para ello uní todas las composiciones en las que dividí el corto. Terminado, lo añadí a la cola de procesamiento de Adobe Media Encoder©, un programa de la misma empresa que se dedica a exportar los proyectos de After Effects© y transformarlos en vídeo.

Por último, en cuanto al trabajo de escritura, realicé toda la maquetación de esta memoria con el programa de Adobe InDesign©.

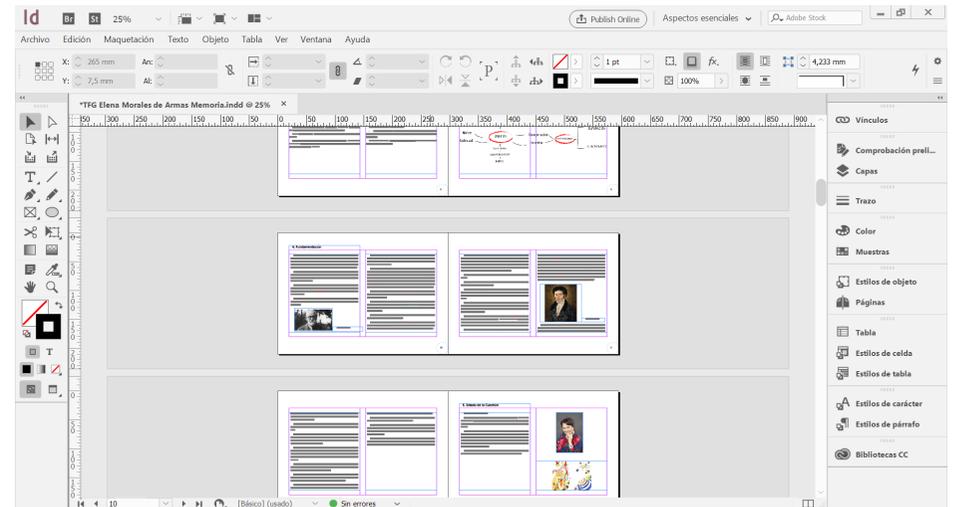


Fig. 51. Interfaz de Indesign.

8.4 Cronología

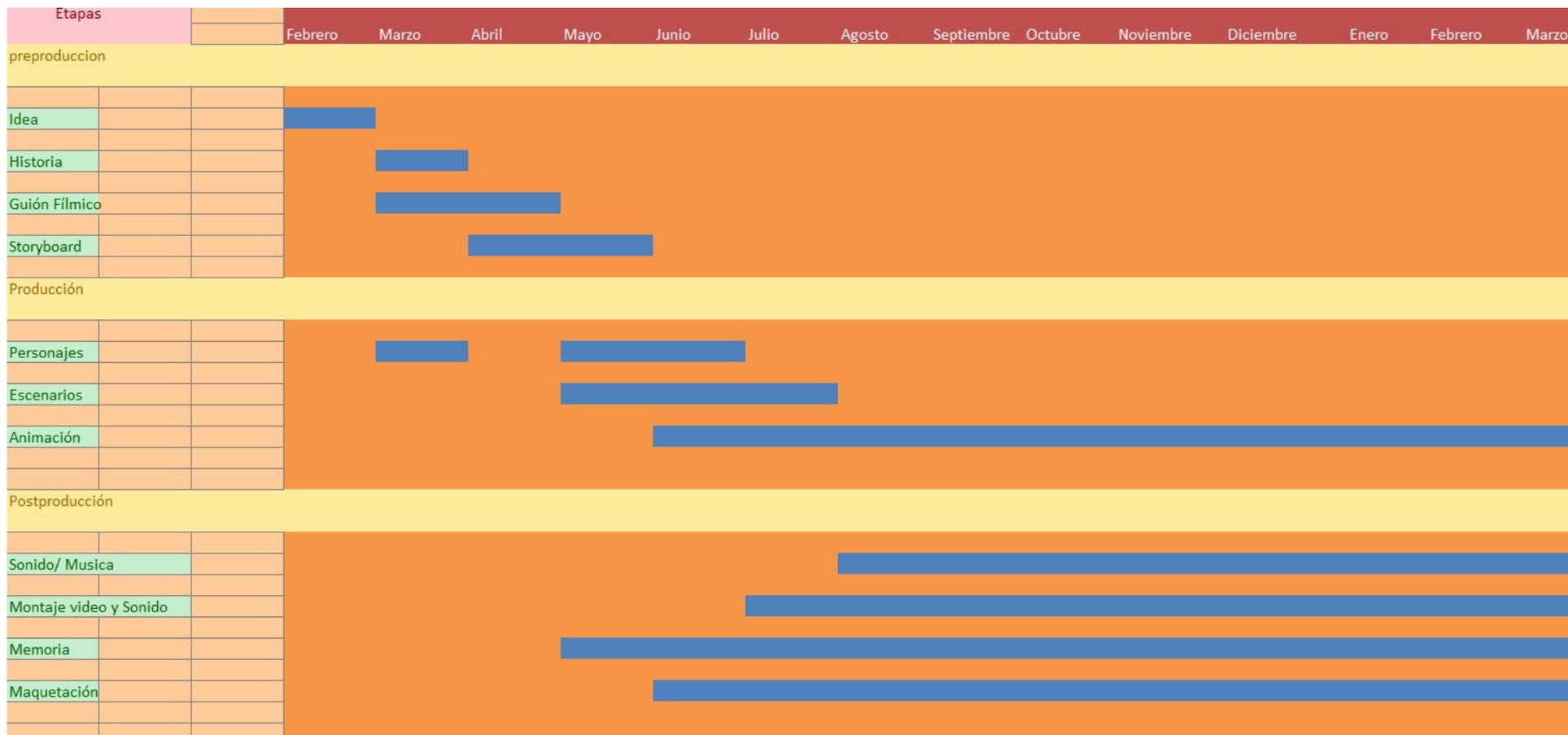


Fig. 52. Cronograma.

9. Desarrollo

Como punto de partida tuve claro que el formato con el que quería realizar este trabajo de TFG era la animación. La palabra animación proviene del latín *animus* que significa “aumento de la actividad y energía”. Por lo tanto se puede afirmar que la animación es dar vida a algo, a imágenes, dibujos, etc., para que algo ocurra. Los principios del cine de animación se han iniciado en varios países, solapándose a su vez con la invención del propio cine a finales del siglo XIX, por parte de Los Hermanos Lumière en Francia. Según su técnica, se divide en dos grandes grupos: la animación bidimensional y la animación tridimensional. En mi caso me decanté desde el principio sin duda por el 2D.

El objetivo principal de mi trabajo era que la historia tuviese un significado y enseñanza, aunque estos fueran sencillos. Finalmente, la infancia y los miedos acabaron siendo el tema de este proyecto.

Paul Wells, estudioso del mundo de la animación, trazó una clasificación del cine de este sector, que se dividen en tres categorías: ortodoxa (más conocida como animación comercial), de desarrollo y experimenta (de León Yong, 2015, pp.102-111). Por ello, a la hora de encuadrar mi producción, considero que mi obra se aproxima más a una de desarrollo, por el sentido de la trama y de la interacción del audio con la imagen.

Cuando comencé a trabajar en este proyecto dudaba acerca del tema que quería tratar, por ello me nutrí de varias obras de artistas. En un principio me atrajo la idea de crear una historia simple, que transmitiera un mensaje accesible. Al buscar inspiración para el trabajo, recuperé algunos de los cuentos infantiles que conservaba. Uno de ellos fue *El domador de monstruos*, un cuento que trata sobre el miedo a la oscuridad y los monstruos en la infancia. Lo elegí porque contaba la historia de monstruos a los que no se les considera una ame-

naza. Teniendo este libro como referencia, así como algunos cortos y películas que también trataron esa idea, comencé a escribir una historia sobre el miedo en la infancia. Al no tener una gran base teórica, decidí investigar este tema y di con el ensayo de Sigmund Freud, que abrió posibilidades para reenfocar el trabajo.

De la mano de los referentes a los que he ido aludiendo, investigué y en mi cabeza fui dando forma a la historia. Teniendo ya un relato inicial, empecé a plantear cómo serían los escenarios y personajes. Para ello pretendí que el estilo de animación fuese muy diferente a una apariencia convencional dentro de estas temáticas.

He de decir que, por un lado, al no tener un mejor conocimiento por haber cursado pocas asignaturas que trataran la animación y, sobre todo, por hacerlo en formato digital, este cortometraje presenta unas características más bien experimentales en su forma final, dentro de mi trayectoria en este campo.

En definitiva, el transfondo del corto presenta a una niña en torno a una situación inquietante. La intención recae en que la persona que lo veo perciba cómo la pequeña protagonista acaba enfrentando los típicos temores que aparecen en esa etapa temprana de la vida.

La oscuridad y la luz son uno de los elementos esenciales de la obra. Para adentrarme en el análisis de los colores consulté el libro de Eva Heller *La psicología del color* (2000), donde aporta una amplia perspectiva de los colores principales desde diferentes contextos culturales. La elección del blanco y negro para realizar las escenas de la primera parte del corto, como la de la farola o la televisión, han sido en gran parte un recurso que apela a las emociones y sensaciones del espectador. Es sólo en el despertar de Amanda cuando se produce

un cambio cromático radical y aparecen los colores.

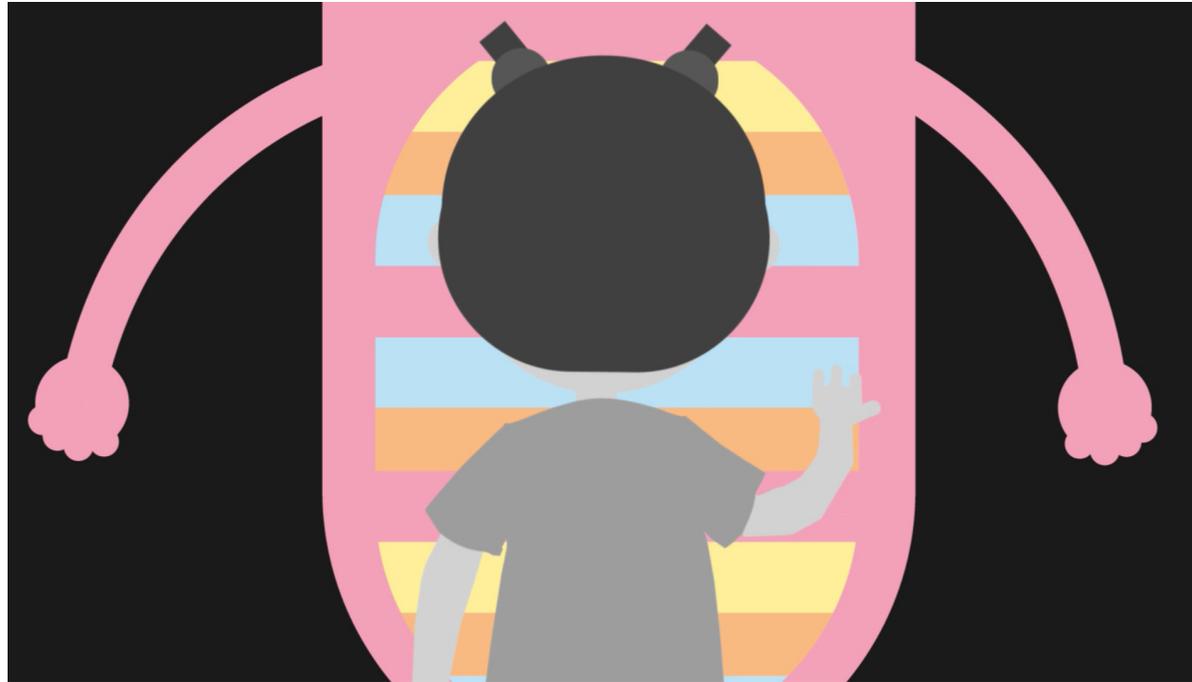
Este punto de inflexión sucede al final y el espectador puede ver cómo el ambiente, las sensaciones y los colores aparecen en el lugar donde antes estaba solo el blanco y el negro. La gama de colores que utilicé en este final, tiende a los tonos pastel y en ella predomina el rosa, para diferenciar el cambio ocurrido en la trama, apreciándose un lado más tierno e inocente en el escenario de esa parte de la historia. Heller cuenta además que este color transmite cierta inocencia y está relacionado con la infancia.

Con respecto al monstruo, he de decir que representa todos esos miedos que llegan a acompañar al ser humano durante la vida, en el caso Amanda, en la soledad e inocencia. Sin embargo, la intención de este personaje, al igual que la del miedo desde una perspectiva positiva, no es otra que ayudar a Amanda y hacer despertar la superación de sus temores. Al final, ella se lleva el muñeco que encuentra en la misma farola que en su sueño parpadeaba.

El personaje de Amanda, que vuelve a su casa con el muñeco de la mano, representa que la niña ha vencido su miedo, alcanzando su superación total. Ha vuelto la luz.

10. Resultado

A continuación se expondrá el resultado final de este proyecto:



https://www.youtube.com/watch?v=WM_YUK1ZfBI&feature=youtu.be

11. Conclusión

Realizar un corto de animación ha sido desde los primeros años de carrera un grato descubrimiento en el ámbito del dibujo. Desde que realicé las formas más simples de animación tradicional y experimental, hasta avanzar con la ilustración digital en diferentes asignaturas de técnicas y tecnologías de este grado universitario, nació en mí la curiosidad y el interés que acabarían llevándome a realizar este último proyecto.

Con respecto a los objetivos iniciales y la investigación que durante gran parte del proceso he realizado, he debido superar algunos imprevistos en ocasiones y en base a ello he desarrollado un proceso de trabajo más rápido o lento, según las diferentes fases a las que me he enfrentado. La investigación, sobre todo en torno al concepto de “sinistro” ha enriquecido todo el proyecto.

A lo largo de estos meses he sentido que estos objetivos de los que partía, se iban realizando de manera muy diferente a como pensaba en un principio. En el punto inicial del trabajo, tuve bastantes dudas sobre el proceso de cada paso, al ser el último proyecto de esta carrera. La idea desde un principio, de crear un corto animado era lo único que tenía claro. Además, la intención de reflejar una historia que fuera simple pero que conllevara un significado y enseñanza para quien lo viera, suponía un reto extra.

Asumiendo que no podía aportar un tipo de dibujo extraordinario en su factura, decidí que esta historia se entendiera más por lo que cuenta y no tanto por cómo se cuenta. A pesar de ello, el dibujo y la animación de la obra ha sido la fase más gratificante, sobre todo al ver el trabajo terminado. A lo largo de todo este proceso, he experimentado varios momentos de bloqueo al no saber cómo reaccionar a imprevistos, y en ocasiones las ideas iniciales que tenía en la cabeza para trabajar resultaban demasiado simples, lo que hizo que tuviera

que enriquecerlas y perfeccionarlas.

La elaboración del proyecto ha sido costosa a nivel técnico y también personal, pero me ha aportado a la vez una gran satisfacción poder materializar la idea que tenía desde hacía tiempo en la cabeza.

Terminar de realizar este pequeño corto de animación ha hecho que compruebe cómo es producir desde un inicio un proyecto, en el que todas las fases van cambiando según progresa en el trabajo. El resultado final es el que creo que prueba el valor del trabajo, en donde se ha elaborado una historia desde cero y se le ha dado forma, tomando así verdaderamente conciencia de lo que ha sido crearla.

12. Bibliografía

- BENEDETTI, Mario (1993). *Inventario Poesía (1950-1985)* Madrid: Visor Libros, p. 489.

- FREUD, Sigmund (1919). Lo Siniestro. En *Obras Completas*, Vol. XVII. Buenos Aires: Amorrortu, pp. 2485-2487.

- HELLER, Eva (2004). *Psicología del color*. Barcelona: Gustavo Gili.

- HOFFMAN, E.T.A. (1816). *El hombre de arena*, Cuentos. Madrid: Alianza Editorial.

- WELLS, Paul (1998). *Understanding animation*. Londres: Routledge.

-DE LEÓN YONG, Tania (2015). ¿Por qué no nos sentamos simplemente frente a la pantalla?. *Con A de animación*, nº5, pp. 102-111. Disponible en: <<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/3550>>. Recuperado el 8 de septiembre 2019.

- IRIARTE J.; URRESTARAZU E.; ALEGRE M.; VITERI C.; ARTIEDA J. (2005). Parasomnias: episodios anormales durante el sueño. *Revista Médica Universidad de Navarra*, nº49 (1). 2005, pp. 46-52. Disponible en: <https://www.sepeap.org/wp-content/uploads/2014/11/Parasomnias-episodios-anormales-durante-el-sue%C3%B1o.pdf>. Recuperado el 10 de julio de 2019.

-MÉNDEZ F. X.; INGLÉS SAURA C.J.; GARCÍA-FERNÁNDEZ J. M.; QUILES M.J. e HIDALGO M.D. (2003). Los Miedos en la Infancia y la Adolescencia: Un Estudio Descriptivo, *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, nº6 (13). Disponible en: <http://reme.uji.es/articulos/amxndf4650710102/texto.html>. Recuperado el 3 de julio de 2019.

