



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Feather y el Pájaro. Preproducción de un corto de  
animación 2D sobre el bloqueo creativo.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Sernequet Rabadán, Claudia

Tutor/a: Garcia Rams, María Susana

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN

*Feather y El Pájaro* es un proyecto de cortometraje en 2D, para el que hemos desarrollado la preproducción, y cuyo tema representa el conflicto del bloqueo creativo al que se enfrenta la protagonista, Feather, una estudiante de Bellas Artes que vive sola y que no sabe cómo seguir hacia adelante para salir de su bucle. Su inestabilidad mental se ve reflejada notablemente en su obra.

El salón de la casa de *Feather* está completamente invadido por su material de trabajo, como un nido de caos. Las paredes están forradas de grandes papeles, donde vemos un pájaro siniestro a tinta negra repetido una y otra vez. *Feather* estresada, no se siente bien para continuar, y aun así, se dispone a avanzar la obra más grande de la sala, pero antes de empezar, el pájaro sale de su papel y la rapta llevándola a un laberinto de papeles en blanco. Allí Ella se verá en una situación de conflicto con ese monstruo que ella misma ha creado, y para poder escapar, deberá comprender qué simboliza realmente ese enorme pájaro y el laberinto.

*Feather* ha creado un *alter-ego*; expresión de sus emociones, ansiedad e inseguridades personificadas en el pájaro, ella pinta repetidamente a este ser, pues solo es capaz de pintar sus obsesiones una y otra vez en forma de bucle, atrapada en un laberinto mental.

Esta historia está dirigida a un público que transita de la juventud a la adultez, etapa de constantes cambios, plena de complejos e inseguridades que van moldeando la personalidad y el carácter, esto puede afectar a la salud mental y en el caso de los artistas a su producción y creatividad. Nuestro objetivo es utilizar la animación como elemento de auto mediación artística, para a través de este arte, expresar el problema y poder verlo para transformarlo, pudiendo ser un medio terapéutico para uno mismo y a su vez servir también para quien lo pueda ver e interiorizar su mensaje. Por tanto, consideramos que este TFG se enmarca perfectamente dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible en la categoría 3, salud y bienestar, al subrayar la importancia de cuidar salud mental,

desde la prevención en este caso y planteando hacerlo desde el ámbito creativo como terapia.

## **PALABRAS CLAVE**

Animación 2D; salud mental; *alter-ego*; juventud; mediación artística.

## **ABSTRACT**

*Feather and The Bird* is a 2D short film project, in which we develop the preproduction, that depicts the conflict of the creative block faced by the protagonist, *Feather*, a Fine Arts student who lives alone and doesn't know how to move forward and break her loop. Her unstable mental health is noticeably reflected in her work.

*Feather's* living room is completely overrun by her work material like a nest of chaos. The walls are lined with large pieces of paper, where a sinister bird in black ink is repeated over and over again. Stressed *Feather* is not well enough to continue, and even so, she sets out to advance the largest piece of work in the room, but before she can begin, the bird emerges from its paper and abducts her, taking her into a maze of blank papers. There she finds herself in conflict with the monster she has created, and in order to escape, she must understand what the huge bird and the labyrinth really symbolize.

*Feather* has created an *alter-ego*; an expression of her emotions, anxiety and insecurities personified in the bird, she repeatedly paints this being, as she is only able to paint her obsessions over and over again in a loop, trapped in a mental labyrinth.

This story is aimed at an audience transitioning from youth to adulthood, a stage of constant change, full of complexes and insecurities that shape personality and character, which can affect mental health and in the case of many artists it can block production and creativity in the same way. Our objective is to use animation as an element of self-artistic mediation to express the problem through this form of art and to be able to see it in order to transform it, being able to be a therapeutic means for oneself and at the same time also serve for those who can see it and internalize its message. Therefore we consider that this thesis fits perfectly into the Sustainable Development Goals inside the 3rd category, health and wellbeing, when highlighting the importance of taking care of mental health, by preventing in this case and proposing to do it from the creative ambit as a therapy.

#### **KEY WORDS**

2D animation; mental health; *alter-ego*; youth; artistic mediation.

Gracias a mis padres, por haberme dado el cariño y los ánimos durante todo este año, por haber estado conmigo cuando lo he necesitado.

Gracias a mi pareja por haberme ayudado con su perspectiva, haberme acompañado en mis dudas y en mis nuevas ideas, por haber sido un pilar enorme al que poder mostrarle mi trabajo.

Por último, gracias a mi tutora Susana García por haberse volcado tanto en este proyecto, por guiarme de la mejor manera posible y ayudarme a hacer de la frustración una terapia, y a ver las cosas desde un punto de vista diferente.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>8</b>
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>10</b>
2.1. GENERALES	10
2.2. ESPECÍFICOS	10
<b>3. METODOLOGÍA</b>	<b>12</b>
<b>4. MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>15</b>
4.1 LA SALUD MENTAL EN EL ARTE	15
4.1.2 ARTE <i>OUTSIDER</i>	15
4.1.2.1. Jean Dubuffet	16
4.1.2.1. Aloïse Corbaz	17
4.1.3 ARTE QUE <i>SUBSANA</i> , ARTE <i>MEDIADOR PARA CUIDAR LA SALUD</i>	19
4.1.3.1. Frida Kahlo, La expresión de un cuerpo y un alma dolidos	20
4.1.3.2. Francis Bacon, el gesto pictórico bruto del desgarró interior	21
4.1.3.3. Gisele y Nag Ansoerge, investigación a través de proyectos de animación como terapia para pacientes psiquiátricos	22
4.2 EL CONCEPTO DEL <i>ALTER EGO</i> Y EL CINE	24
4.3 REFERENTES	28
4.3.1 TEMÁTICOS	28

4.3.2 <i>ESTÉTICOS</i>	31
<b>5. <i>FEATHER Y EL PÁJARO</i>. DESARROLLO PRÁCTICO</b>	<b>35</b>
5.1 DE LA IDEA AL GUION LITERARIO	35
5.2 <i>MOODBOARDS Y CONCEPT ART</i>	37
5.3 DISEÑOS DEFINITIVOS Y HOJAS MODELO	40
5.4 <i>STORYBOARD Y COLOR SCRIPT</i>	42
5.5 ARTE FINAL	47
5.6 ANIMÁTICA	50
5.6.1 <i>EFFECTOS DE SONIDO</i>	51
5.6.2 <i>MÚSICA</i>	52
<b>6. CONCLUSIONES</b>	<b>53</b>
<b>7. FUENTES REFERENCIALES</b>	<b>55</b>
<b>8. ÍNDICE DE FIGURAS</b>	<b>62</b>
<b>9. ANEXOS</b>	<b>65</b>
9.1 IMÁGENES DE PROCESO	65
9.2. BIBLIA	65
9.3 OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE	66

# 1. INTRODUCCIÓN

La finalidad de este TFG ha sido conseguir desarrollar la preproducción de un corto de animación en 2D, que visualice algunos conflictos psicológicos concretos y comunes a muchos jóvenes, especialmente en el ámbito creativo. Queremos utilizar nuestro proyecto como ejemplo de cómo el arte puede ayudar a sanar mentalmente, creando una pequeña historia cuyos personajes, conflicto y desenlace, nos sumerjan en esta problemática, dando un final resiliente y esperanzador.

El bloqueo creativo es el peor enemigo de un artista, es como perderse en un laberinto. Se es incapaz de salir del bucle de ansiedad que genera el no poder avanzar en el trabajo. Encontrar el origen y enfrentarse, puede ser un objetivo complicado, pero tal vez la única clave, desde la conciencia de uno mismo, para romper las paredes de un laberinto aparentemente sin salida.

Deseamos vincular nuestro proyecto a los Objetivos y metas de desarrollo sostenible (ODS) en la categoría 3: salud y bienestar, pues la salud mental es una cuestión que muchas veces pasa desapercibida, pero sin embargo, es un enemigo invisible que puede hacer mucho daño a corto y largo plazo a quienes lo padecen. Muchas personas sufren en silencio por diversos motivos, ya sea por vergüenza de abrirse, negar su situación o ser subestimado su estado por los demás. En el caso de España, desde que finalizó la pandemia del COVID 4 de cada 10 personas valoran su estado mental de forma muy negativa según un estudio elaborado por la Confederación Salud Mental España y Fundación Mutua Madrileña.

El proyecto tiene una gran inspiración y motivación personal, como joven creadora que desea hacerse un hueco en el mundo artístico, todavía formándose, y con muchas preocupaciones e inseguridades que nos afectan a nivel creador. La salud mental es un pilar fundamental para fluir y producir. La ansiedad, la autoexigencia y el juicio, son algunos de los obstáculos que

pueden interferir e incluso paralizarnos. Sin embargo, podemos utilizar este mismo arte como medio terapéutico para combatir estos problemas, como una forma de expresión que nos permite visualizarlos, para aceptarlos y así poder transformarlos y con ello, salir del bucle, encontrar una salida y evolucionar.

El trabajo comenzó con un estudio de los temas vinculados conceptualmente al TFG: el bloqueo creativo y su representación en el arte, la salud mental en el arte, la creación como proceso de transformación y la animación como medio expresivo para contar historias desde lo íntimo; dándoles una identidad simbólica y visual para vernos y aceptarnos a través del lado oscuro del alma.

La animación es un recurso muy expresivo, sobre todo por su gran potencial metafórico para contar temas complejos y poder llegar con ellos a otras personas. En nuestra formación del Grado en Bellas Artes han sido fundamentales todos los conocimientos recibidos, pero sobre todo el Dibujo y la Pintura, nos han tocado especialmente y combinando sus recursos con el movimiento, como pudimos experimentar en Fundamentos de la animación y Producción II, podemos no solo dar vida a las formas creadas si no ir más allá y transmitir con ellas un mensaje.

La estructura de la memoria recoge todo el proceso seguido, exponiendo los objetivos planteados y la metodología. El marco conceptual recoge la parte de estudio de los temas implicados y referentes y finalmente el Cap. 5 desarrolla todo el proceso práctico de la preproducción del corto. Tras las conclusiones de nuestro proceso y las fuentes referenciales consultadas, en Anexos presentamos la Biblia completa de Preproducción.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1. GENERALES

- Realizar la preproducción completa del corto *Feather y El Pájaro* desde las primeras ideas, mapa conceptual y *concept art* a la redacción del guion literario y su narrativa visual en el *storyboard*, diseños definitivos y una animática con sonido provisional. Con un resultado final sólido, atractivo y profesional, para poder encontrar más adelante las ayudas necesarias y el equipo adecuado para producirlo.
- Transmitir un mensaje resiliente a través de la propuesta temática del corto sobre el bloqueo creativo, y utilizarlo como procedimiento terapéutico de autocuidado y para la puesta en valor del arte de la animación como medio artístico útil y aplicable en el trabajo con salud mental en línea con el objetivo de desarrollo sostenible 3 : salud y bienestar

### 2.2. ESPECÍFICOS

- Ampliar conocimientos que no pudimos desarrollar en el Grado sobre preproducción de animación y con ello elaborar un guion literario y *storyboard*, además de estudiar cómo se realizan hojas modelo y el diseño de personajes para animación, consiguiendo un desarrollo visual atractivo y una estética adecuada del mundo en el que se desarrolla la acción, incluyendo los personajes, objetos y escenarios en los que

transcurre todo, para poder transmitir de forma efectiva la narración y que el espectador empatice con la historia.

- Mejorar y desarrollar conocimientos de edición para realizar una buena animática, que ayude a la mejor comprensión del ritmo de la historia, las acciones y los tiempos, y a crear la atmósfera emocional que realce el relato de forma adecuada.
- Utilizar este proyecto como elemento terapéutico en el que analizar y digerir nuestras vivencias, sentimientos y frustraciones estresantes y transformarlo todo ello en un producto creativo, que nos reafirme en nuestros talentos y camino de vida como artistas.
- Construir con todo el material elaborado la biblia de preproducción, con un acabado profesional y a la altura de la industria, no solo en su contenido, también en su maquetación, para que esta sea un buen documento de trabajo en una futura producción del corto.

### 3. METODOLOGÍA

La búsqueda de la idea para el proyecto estuvo sostenida, por la necesidad de contar una historia en la que pudiéramos aportar otro punto de vista sobre una vivencia personal relacionada con la salud mental en la juventud, dirigido particularmente a jóvenes artistas. Queríamos trabajar un conflicto que afecta a más personas y se pueda difundir. Primero hicimos una lluvia de ideas indagando en situaciones que hemos vivido y han marcado nuestra forma de ser, escribiendo el concepto en pequeños resúmenes. Cuando el tema del bloqueo creativo salió a la luz se comentó la idea con nuestra tutora M. Susana García, y vimos las distintas posibilidades que tenía esta historia.

Desde aquí comenzó el proceso de documentación sobre este tema y los referentes, que exponemos en el apartado 4. Buscamos diversos artículos de psicología sobre el funcionamiento de la mente humana para entender qué nos hacía experimentar ese mismo sentimiento de bloqueo. Luego para la inspiración visual y temática hicimos una búsqueda de artistas, pintores, animadores y escritores, cuya obra está relacionada con la salud mental o ellos mismos tienen dichos conflictos; esto nos ayudó en el proceso de dar forma a la idea e interpretarla de manera metafórica, siendo una inspiración para escribir el guion y toda la parte práctica. No obstante, la idea en su mayoría ha sido impulsada por la experiencia y las emociones propias que queríamos transmitir y conocíamos, de ahí el simbolismo que tienen los sucesos en el corto y el mismo diseño de los personajes y escenarios.

Una vez ya teníamos una base inicial en torno a la idea, comenzó la fase de bocetos, *moodboards* y mapa conceptual: el proceso de definir una estética y una historia antes de comenzar el proyecto práctico propiamente dicho. Esta fase duró un par de meses y fue fundamental, pues se buscó dar una trayectoria a la historia desarrollando las ideas iniciales, y mientras se seguían sumando más referentes además de ir profundizando en las emociones de los personajes. El Marco Teórico fue una indagación muy importante, pues vimos cómo otros artistas

utilizaban el arte como un medio para contar o sanar, sin duda una inspiración que aportaba distintos puntos de vista de estas situaciones ajenas a nosotros.

Después definimos los dos calendarios de trabajo: uno para el TFG y otro para la preproducción del proyecto. El del TFG se centra en las tutorías y los plazos en los que debíamos tener apartados avanzados, tanto de la memoria del proyecto como de la parte práctica. Luego en el otro calendario están divididas todas las fases de la preproducción ordenadas desde noviembre hasta junio. Adjuntamos imágenes para visualizarlo:

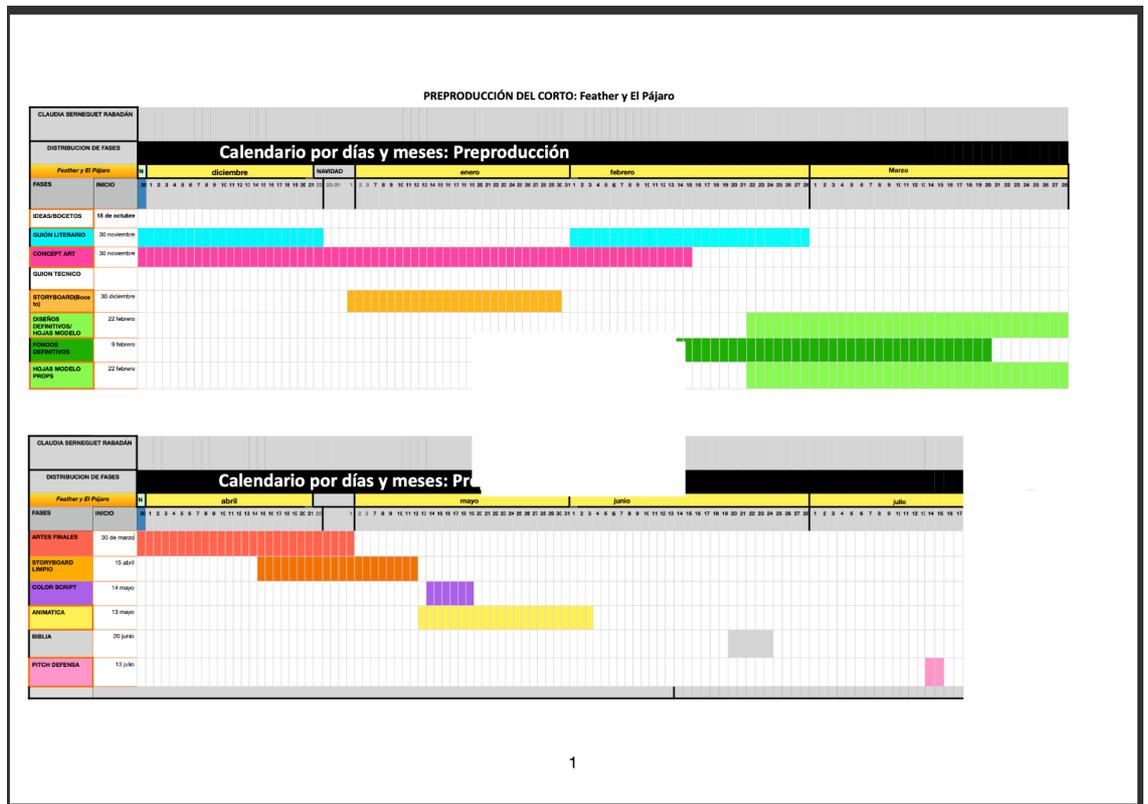


Fig.1. Calendario del proyecto

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	
1	Noviembre					Diciembre					TUTORÍAS								
2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5									
3	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10									
4	11	12	13	14	15	11	12	13	14	15									
5	16	17	18	19	20	16	17	18	19	20	Octubre 15 - Noviembre 18: Referentes y Bocetos								
6	21	22	23	24	25	21	22	23	24	25	Noviembre 18-30: Guión Literario								
7	26	27	28	29	30	26	27	28	29	30	Noviembre - Diciembre 9: Concept Art personajes								
8						Introducción y referentes/Teoría													
9	Enero					Febrero					LEYENDA								
10	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	Bocetos Concept Art Storyboard								
11	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	Guión D. Definitivos Artes Finales								
12	11	12	13	14	15	11	12	13	14	15	Animática Edición MEMORIA								
13	16	17	18	19	20	16	17	18	19	20	Entregas								
14	21	22	23	24	25	21	22	23	24	25									
15	26	27	28	29	30	26	27	28	29	30	Diciembre 9 - 30: Concept Art entorno y props								
16	31. Tener boceto storyboard										Diciembre 30 - Enero 30: Storyboard								
17											Enero 22-Febrero 15: Concept art Escenas								
18	Marzo					Abril					Febrero 22-Marzo 28: Hojas modelo/diseños definitivos, entorno y personajes								
19	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	MEMORIA								
20	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	30 Marzo-19 Abril: Artes finales								
21	11	12	13	14	15	11	12	13	14	15	15 abril-12 mayo: Limpiar Storyboard								
22	16	17	18	19	20	16	17	18	19	20	14 de mayo-8 de Junio: Animática								
23	21	22	23	24	25	21	22	23	24	25	19-21 de Junio: Biblia y Maquetación de la memoria								
24	26	27	28	29	30	26	27	28	29	30	Junio 22-26: Entrega								
25	31. Tener limpio storyboard					Escribir desarrollo práctico Empezar limpiar storyboard					Julio 13-14: Defensas								
26						Escribir desarrollo práctico													
27						Metodología + Limpiar guión													
28	Mayo					Junio													
29	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5									
30	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10									
31	11	12	13	14	15	11	12	13	14	15									
32	16	17	18	19	20	16	17	18	19	20									
33	21	22	23	24	25	21	22	23	24	25									
34	26	27	28	29	30	26	27	28	29	30									
35	31. Tener limpio storyboard					Entrega 1- revisión susana													
36	Escribir desarrollo práctico					Dia 8: Tener animática													
37						Dia 19: Biblia + Maquetar memoria													
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			

Fig.2. Calendario del TFG

Finalmente desarrollamos la parte práctica en cada una de sus fases, que desglosamos y explicamos en el Cap. 5, aunque los bocetos y *moodboards* ya habían sido desarrolladas en el proceso de trabajo con la idea. El calendario comienza con el desarrollo de la idea y los bocetos, abarcando octubre y noviembre, luego hasta principios de enero trabajamos en el guion literario y el *concept art*, después abordamos el *storyboard* e hicimos los reajustes de guion. De febrero a marzo se construyeron todas las hojas modelo, desde los diseños definitivos, fondos y props. Finalmente en abril hicimos las artes finales y en mayo se montó la animática. La Biblia se maquetó en junio ya que recopila todo el proyecto y su proceso, dicho enlace podemos encontrarlo en el apartado 8: Anexos, donde también encontraremos el link a la animática. Adjuntamos los calendarios para poder visualizar más claramente lo expuesto.

Todo el proceso práctico y teórico ha sido supervisado por la tutora.

## 4. MARCO CONCEPTUAL

### 4.1 LA SALUD MENTAL EN EL ARTE

#### 4.1.2 ARTE OUTSIDER

El arte *outsider* o arte marginal es un término que fue creado por Roger Cardinal en 1972, y nace de la traducción del *Art Brut* de Jean Dubuffet. Se trata de una corriente artística que se encuentra fuera de las normas establecidas. El arte *outsider* está asociado a aquellas personas que también están al margen de una sociedad, por lo tanto, en esta categoría se sitúan enfermos mentales, criminales, radicales inconformistas y visionarios entre otros.

(...)pasando por los artistas de las Primeras Vanguardias Históricas, hasta el siglo XX, donde la locura de estas personas les permitió ver, a los artistas y médicos de la época, un mundo interior lleno de creatividad y espontaneidad, siempre relacionado con la necesidad de expresión.

(García, M.M, 2020, p. 2)

Se abstienen de cánones y tendencias populares artísticas, dando rienda suelta a lo que les dice el subconsciente. Podría decirse que su creatividad nace de su “locura”, aunque esta necesidad de crear puede ser para algunos su conexión con el mundo real, presentando a la sociedad su otra versión del mundo. Para algunas de estas personas, el proceso de creación es una necesidad para expresar su inconformismo frente a la sociedad, y para otros, un método terapéutico para afrontar el duelo ya sea por sucesos traumáticos en su vida, pérdidas, maltrato y/o enfermedad. Pero sea el motivo que sea, la “pulsión interior” es su primer estímulo para crear.

#### 4.1.2.1. Jean Dubuffet



Fig.3. Fotografía de Jean Dubuffet pintando

Jean Phillippe Arthur Dubuffet fue un pintor y escultor nacido en Francia en 1901. La principal inspiración de Dubuffet en sus pinturas es el arte primitivo, pues del salvajismo extrae emociones puras del ser humano como el instinto, los caprichos, la pasión, violencia y delirios. Estos vienen a ser los impulsos más puros del ser humano, y su objetivo es crear mostrando sus verdaderos sentimientos y visiones de lo que pinta.

Su obra puede resultar ambigua, pero para él la incomodidad que genera a la vista se debe a su cercana relación con el inconsciente y el pensamiento puro. En palabras del propio artista: “(...)lo que me interesa del pensamiento no es el momento en que se cristaliza en ideas formales, sino los estadios anteriores a esa cristalización.” (Dubuffet, J, 1973, p. 16) Básicamente desea que sus obras cambien su visión del mundo de los demás, y que “iluminen el espíritu”.



Fig.4. L'Horloupe(1966) de Jean Dubuffet

Partiendo de esta línea de pensamiento, el artista decidió estudiar a los enfermos mentales, pues ahí podía hallar esta forma de expresión instintiva que mostraría una mente enferma. En 1945 Jean Dubuffet visitó varios hospitales psiquiátricos en Suiza, en los cuales entonces se referían a sus pacientes como los socialmente excluidos. Recolectó obras realizadas por estos y las exhibió en 1949 en la Galería René Drouin en París, con el objetivo de provocar a la cultura artística contemporánea. Las definió como “El arte de los enfermos mentales”, y recogía una gran variedad de técnicas desde: escritos, dibujos, pinturas, esculturas, hasta ensamblajes y *collages*. Todos estos creadores tenían en común su desconexión con la cultura del arte y su actividad creativa fuera de las corrientes artísticas del momento. Cada uno comunicaba su vida con un método por extraño que fuera, aquel que le permitía expresar su tormento o su condición.

Estas formas de arte inspiraban la liberación de todas las generaciones anteriores de artistas, Dubuffet quería cambiar la manera en la que las personas se vinculan al arte. Con todo esto lo que el arte nos hace llegar desde el punto de vista de la sanación, en palabras del propio Dubuffet es que, “el arte se dirige al espíritu, no a los ojos. Las sociedades "primitivas" siempre lo han considerado así, y han acertado. El arte es un lenguaje: un instrumento de conocimiento y de comunicación.”(1973, p. 26).

A continuación vamos a profundizar en una artista de esta colección, Aloïse Corbaz, (Fig.5) una mujer que fue internada en el Hospital Psiquiátrico Universitario de Chery, Suiza en 1918 siendo diagnosticada en su momento con demencia precoz, que más adelante sería conocida como esquizofrenia.

#### 4.1.2.1. Aloïse Corbaz

La vida de Aloïse dentro de lo que cabe fue buena. Nació en 1886 en Lausanne, Suiza, desde pequeña siempre le había apasionado cantar y quería dedicarse a la música, pero no pudo cumplir su sueño.

Cuando acabó sus estudios a los 18 años entró en la escuela profesional de costura y luego estuvo trabajando durante periodos cortos en diferentes colegios de Lausanne. Después en 1911 Aloïse se marchó a Alemania a la edad de 25 años para ejercer como institutriz particular en casa de una familia noble, pero no tardó en cambiar de familia para ser contratada por Guillermo II como educadora infantil en el castillo de Potsdam, la Corte Imperial. Allí se enamoró perdidamente del emperador Kaiser, a quien le dedicó escritos, pero claramente no fue correspondida.

Sin embargo, Aloïse tuvo que regresar con su familia a Lausanne cuando se produjo la declaración de guerra de 1914, y aquí es cuando su vida se torció. Se aisló del mundo escribiendo textos religiosos, creía estar embarazada de Jesucristo, se declaró pacifista y antimilitarista en plena guerra, y además gritaba cosas por la calle como que la iban a asesinar y a robarle al novio y a sus hijos. Finalmente fue internada en el psiquiátrico de Chery donde su estado



Fig.5. Fotografía de Aloïse Corbaz pintando

empeoró considerablemente, como nos cuenta María Vassiliadou Yiannaka<sup>1</sup> “(...)su fisonomía se volvía rígida, su mirada yerta. Se callaba o murmuraba a regañadientes un discurso interminable, del que era difícil entender el sentido.”(2001, p. 67).



Fig.6. *Montreuse de tableau dans la bannière de Montreux* (página de bloc de dibujo) (1941), Aloïse Corbaz

Llegó hasta tal estado que la acabaron trasladando a otro asilo en Gimel, para enfermos mentales crónicos. Pero poco a poco algo iba cambiando dentro de ella, cogía papeles de la basura y garabateaba en ellos en secreto, cogió ese hábito y al tiempo, vieron que comenzó a superar la fase autista en la que se encontraba. Sus obras también fueron evolucionando con ella, “(...)sus cuadros, antes estáticos, empezaron a rebosar colores y se enriquecieron con una vitalidad sorprendente y de múltiples implicaciones, al mismo tiempo que el formato de las obras aumentaba hasta alcanzar dimensiones monumentales en algunos casos.” (Vassiliadou, Y. M, 2001, pág.67)

A medida que sus obras florecían ella también lo hacía. Su estado clínico seguía mejorando, incluso hizo amistades con las enfermeras, llegó a sentirse feliz y satisfecha de nuevo.

En 1963 Aloïse recogió los frutos de su producción artística y fue invitada a la exposición de “Mujeres Suizas Pintoras y Escultoras” en el Palais de Rumine en Lausanne, donde ganó reconocimiento y hasta un marchante de arte se ofreció a comercializar su obra.

La obra de Aloïse en sus inicios puede clasificarse dentro del *object trouvé*, pues en el psiquiátrico tenía ese gusto de utilizar cualquier material que hallara: desde papeles de la basura, hojas de revista, cajas de cartón, telas, etc. Los cosía y los pintaba. Muchas veces las obras venían de textos cosmológicos que ella escribía, utilizaba una gran variedad de símbolos, figuras humanas, animales, vegetales, arquitectura, etc. Lo que más podemos ver son figuras de clase alta y de la realeza, sus colores eran muy vibrantes, las personas llevaban ropa extravagante, peinados voluminosos y joyas de lujo. (Fig.7) En el siguiente extracto del artículo “Aloïse Corbaz y el mundo de las mujeres de poder” nos plantean la necesidad de crear de Aloïse: Aunque Corbaz le dijo poco a Dubuffet,

<sup>1</sup> Artista y escritora graduada de la Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes.

especuló que no estaba loca; más bien, encontró un espacio dentro de su “locura” para establecer una personalidad en la que pudiera crear su notable universo visual independiente del mundo cultural. (FAHRENHEIT MAGAZINE, 2014).



Fig.7. *Fleurir l'Amérique Président Stubborn*(1951-1960), Aloïse Corbaz

Podemos relacionar el contenido de su obra con el contacto con la realeza que tuvo en el palacio de Guillermo II, una estancia maravillosa que le marcó de por vida. Desde la interpretación personal, pensamos que su regreso forzado a casa del palacio y la guerra fueron una frustración y un trauma para Aloïse, y no sabemos si eso fue la causa de su locura, pero a través de la pintura ella pudo volver a tener contacto con ese recuerdo, la vida de ensueño que ella no pudo continuar y que le devolvió el sentido a su existencia. A través del proceso de la creación Aloïse expresó el mundo interior encerrado en su esquizofrenia, pudiendo ser una vía de escape de la locura hacia el contacto con el mundo real.

Muchos artistas de la colección de Jean Dubuffet pudieron expresar conceptos parecidos o diferentes, pero el arte ha sido el mismo medio que utilizaron para poder ser mejor comprendidos por una sociedad de la que fueron excluidos.

#### 4.1.3 ARTE QUE SUBSANA, ARTE MEDIADOR PARA CUIDAR LA SALUD

En nuestro proyecto defendemos la producción artística como un medio para cuidarnos mentalmente, y se puede aplicar tanto a enfermos mentales como hemos visto en el Arte *outsider*, como a cualquier persona con dificultades en su vida que le lleven al desorden y al aislamiento; y poder subsanar, experimentando la creación como terapia artística. Nuestro motivo de elección de los siguientes artistas; Frida Kahlo, Francis Bacon, ha sido su forma de expresar el sufrimiento mental y físico a través de su obra, pues estas nos cuentan su historia, y son un ejemplo de cómo el arte les ayudó a conllevar el dolor.

Por otra parte, Ernest Nag nos pareció un gran referente para mostrar la aportación y relación de ayuda que hizo la animación al mundo de la psiquiatría.

#### 4.1.3.1 Frida Kahlo, La expresión de un cuerpo y un alma dolidos

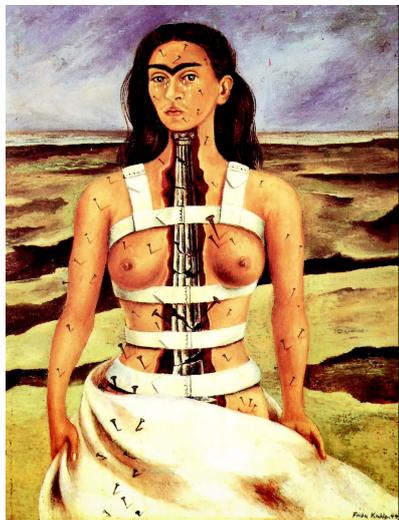


Fig.8. *La columna rota*(1944)  
Frida Kahlo

Según Araceli Rico<sup>2</sup> en su libro de *Fantasías de un cuerpo herido* “El enfermo creador experimenta el drama de su experiencia en el rechazo de los demás, esforzándose por mantener una situación favorable a la realización de su trabajo creativo” (1987, p. 11). Comenzamos con esta cita que describe a la perfección el espíritu del arte de Frida Kahlo, una de las artistas mexicanas más inspiradoras, por ser de las primeras mujeres en expresar la identidad femenina en forma biográfica contando el sufrimiento que vivió a través de sus pinturas. La pesadilla que vivió esta artista fue a raíz de un accidente de autobús que la dejó postrada en la cama con una ruptura grave de columna y de cadera. Frida recurre a la imagen del cuerpo en su obra para reflejar desde el interior el mundo exterior, comunicando su trágica experiencia, mostrando en la pintura lo que sucede dentro de su cuerpo dolido. Algunas de los temas que expresa en su obra son, además del sufrimiento físico, también el desamor, la soledad y su ansia frustrada de ser madre tras el terrible aborto que sufrió.



Fig.9. *Las dos Fridas*(1939) Frida Kahlo

La autora nos cuenta que, a través del acto de pintar Frida, utiliza el maltrato interno y externo de su cuerpo para comunicar y crear. De esta forma provoca un enfrentamiento y una identificación con ella misma, “este se convierte en el único vehículo para su ser a través del mundo, por lo tanto estará en el centro de lo visible, incluso cuando ella lo presenta pequeño, mutilado o deformado por las heridas.”(Rico, A, 1987, p. 25).

Frida nos cuenta a través de su obra toda su experiencia en un hospital, la fría soledad y el dolor de las intervenciones quirúrgicas, (Fig. X) que es lo único que podía hacer y que la podía alejar de dónde su cuerpo había estado tumbado durante meses. En palabras de Manuel Amezcua en su artículo, *Frida Kahlo o la estética del padecimiento*: “Frida Kahlo nos muestra a través de sus cuadros su experiencia cultural, interpersonal y personal de la enfermedad, su visión

---

<sup>2</sup> Historiadora del arte mexicana

subjetiva, objeto de la fenomenología, y por tanto, nos proporciona una información importantísima sobre el concepto de padecimiento.”(2004).



Fig.10. *Hospital Henry Ford*(1932) Frida Kahlo

#### 4.1.3.2. Francis Bacon, el gesto pictórico bruto del desgarramiento interior

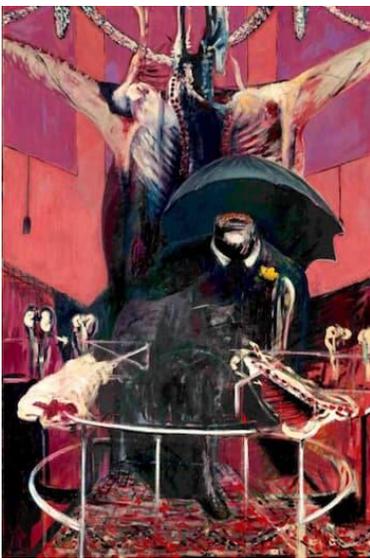


Fig.11 *Painting*(1946) Francis Bacon

El pintor irlandés Francis Bacon, nacido en Dublín, es conocido por sus cuadros brutales, carnales y retratos desfigurados. La técnica que utilizaba era el óleo directo sobre la tela, sin ninguna imprimación, su gesto bruto y empastado acompaña a los rostros de expresión desgarradora.

La vida de este artista fue muy complicada, su padre era duro y violento, a los dieciséis años descubrió que Bacon era homosexual y lo tiró de casa. Además de eso el artista ha sufrido de asma crónica toda su vida. No obstante algo que le marcó fue la vivencia de servir en la Segunda Guerra Mundial, donde vio esa brutalidad, lo que pudo moldear en parte el carácter de sus pinturas

Encontramos un ensayo *El gesto brutal del pintor: Francis Bacon*(2009) escrito por Milán Kundera, donde nos resulta muy interesante cuando habla del significado de la obra de Bacon, el “yo” oculto detrás de los rostros deformados. Dice que realiza una distorsión total del individuo dejando lo carnal expuesto, pero aún así siendo capaces de reconocerlo. Aquí nos plantea dos preguntas inquietantes; “¿Hasta qué grado de distorsión un individuo sigue siendo él mismo? ¿Durante cuánto tiempo sigue todavía reconocible el rostro de alguien

amado que va alejándose de nosotros por enfermedad, locura, odio o muerte?”(p. 75)



Fig.12 *Tres estudios para autorretrato*(1976) Francis Bacon

Estas preguntas nos abren los ojos hacia dentro de la mente de Bacon, y es que nos representa como indaga en la identidad propia y ajena a través de la deformación carnal desagradable. Nos hace pensar que cuando el espectador ve su obra le cuesta identificar a la persona detrás de ese destrozo, pero con la expresión angustiosa nos indica que hay alguien sufriendo ahí, la carne sigue teniendo una identidad.

#### 4.1.3.3. Gisele y Nag Ansorge, investigación a través de proyectos de animación como terapia para pacientes psiquiátricos



Fig.13. Gisele y Nag en su estudio

En el campo de la animación el matrimonio Gisele y Ernest Nag Ansorge han sido pioneros en la técnica de animación bajo cámara con arena, sus cortos empezaron a conocerse en los años 50 en Suiza, hasta difundirse en otros países

y alcanzar gran relevancia y reconocimiento. Trabajaban juntos redactando guiones y haciendo trabajos por encargo, y una vez encontrado su lenguaje personal con la arena hicieron 10 películas entre 1967 y 1990. Sus filmes se caracterizaban por un tono surrealista y onírico, planteando conflictos y crisis existenciales del ser humano acompañado de una atmósfera inquietante, en gran parte generada por la técnica con arena. Algunos de sus cortos más reconocidos a destacar son *Les Corbeaux*(1967), *Sabbat* y *Fantasmatic*(1969).

Su aportación en el mundo de la salud mental tuvo lugar entre 1962 y 1981, Nag Ansoerge nos comparte su experiencia en un experimento con los pacientes de la Clínica Psiquiátrica de la Universidad de Lausanne. Nag fue introducido a los pacientes, y cuenta lo siguiente: “Le pregunté al primer grupo de pacientes, “¿Tenéis algo que decir o mostrar a través de una cámara? Hubo un momento de silencio. De repente todos dijeron, “Sí, hay algo que queremos decir” (1998)

Fue así como este experimento duró 19 años, en los que se produjeron un total de 13 películas, 8 animadas.

Todos tenían la responsabilidad de aportar en el proyecto, pues no era algo que pudiera hacer una sola persona, debían trabajar en equipo.

Procedieron con la técnica del *cut-out*, pues la mayoría prefería dicho lenguaje. Durante el proceso Nag Ansoerge vio que este proyecto de animación era de gran ayuda terapéutica para los pacientes, porque les incitaba a comunicarse y entenderse con sus compañeros, sobre todo para aquellos con dificultades para relacionarse.

Trabajaban con cada grupo de pacientes un año y todo era voluntario, sin médicos y cuidadores a su alrededor, porque querían que expresaran sus verdaderas emociones y ambiciones en dicho proyecto.

La primera película que produjeron fue *The Poet And The Unicorn*(1963), que trata de un poeta que quería ser libre de sus sueños. Los pacientes se dividieron los cargos de la producción, uno escribió el guión, en grupos animaron, hicieron

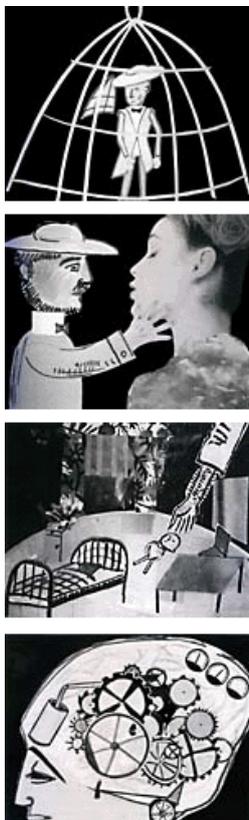


Fig.14. Imágenes del corto  
*The Poet And The Unicorn*  
(1963)

los recortes, manejaban la cámara, etc. Sin duda fue el primer proyecto que demostró a esas personas que todos podían aportar algo muy importante al proyecto, cada uno tenía una habilidad que podía explotar en la producción dándoles esa confianza, autodeterminación e independencia, además de la capacidad de resolución de problemas en equipo y aceptar la igualdad entre todos sus miembros.

En las numerosas películas que se realizaron esos años durante la investigación, surgieron diversos temas que los enfermos mentales sufrían, como en *Good Day My Eye*, donde los pacientes crearon un personaje ficticio internado en un hospital psiquiátrico aislado del mundo exterior y experimentaba las distintas experiencias de los pacientes, ya sea los problemas con los empleados del hospital, sus delirios con los que les rodeaban, y la importancia del buen trato hacia ellos.

Esta experiencia le mostró a Nag el gran sufrimiento que se esconde detrás de la enfermedad mental y la importancia de no ignorarlo. En palabras del animador suizo, “Estas películas no deberían generar compasión, sino un interés y un sentimiento activo de conciencia sobre el misterioso rostro de la enfermedad mental” (Angorge, N, 1998.)

## 4.2 EL CONCEPTO DEL ALTER-EGO EN EL CINE

La definición de *alter-ego* se refiere a “persona real o personaje ficticio en quien se reconoce o se identifica a otra o sobre quien esta se proyecta.”(RAE), que, traducido del latín literalmente significa “el otro yo”. La creación del *alter-ego* tiene una función en el desarrollo funcional de la persona, para bien y a veces para mal, puede aparecer por una situación adversa en la que necesitas reflejar una fuerza interior que no tienes tú mismo, o al revés, debido a un trauma o a un problema mental pueden proyectarse esos actos negativos que no quieres hacer, pero los hace tu Yo alternativo. En la historia del cine hay numerosas

películas que han tratado ese concepto, y algunas muy conocidas como vamos a comentar a continuación.

*Psicosis* (1960) de Alfred Hitchcock es un clásico que trata el concepto del *alter-ego* desde el terror y el suspense, de hecho, es de los géneros *slasher*<sup>3</sup> más tempranos que se han reconocido. Aquí el *alter-ego* viene a ser la madre muerta del antagonista y sospechoso de la película, Norman Bates, interpretado por Anthony Perkins. La forma en la que introducen a este personaje es realmente inesperada e ingeniosa, pues asesina a la supuesta protagonista de la historia, Marion Crane (Janet Leigh) quien se esconde de la policía por haber robado 40,000 dólares y se hospeda en el motel donde trabaja Norman.



Fig 15. Escena de la película de *Psicosis*, cuando el asesino ataca a Marion en la ducha.

Allí, mientras Marion se duchaba entra la “madre” de Norman y la asesina a cuchilladas en la bañera, una escena mítica con una música muy reconocida en el cine de terror. Al final de la película se revela que la madre de Norman había fallecido hace 10 años, y cuando descubren que era él mismo quien se vestía de ella es detenido, y el psiquiatra revela su historia. Norman envenenó a su madre por celos de su amante, no pudo soportar la culpa y empezó a darle vida de nuevo, actuando como era ella y vistiendo como ella, celosa y posesiva, lo que le llevó a asesinar a Marion porque él sentía atracción por ella y es lo que su madre desearía haber hecho al ver a su hijo alejarse.

---

<sup>3</sup>Subgénero de cine de terror que engloba asesinos en serie

Sin duda este es un claro ejemplo de *alter-ego* impulsado por la culpa y el remordimiento, aunque a la vez movido por un trastorno mental que lleva al hombre a adoptar a su madre muerta como una segunda personalidad para lidiar con su terrible acto.

Otro ejemplo de película con *alter-ego* siniestro es *Cisne negro* (2010) dirigida por Darren Aronofsky. Esta película de suspense y terror psicológico crea un *alter-ego* autodestructivo que nace en la protagonista Nina, interpretada por Natalie Portman. Nina es una bailarina excelente en una compañía prestigiosa de ballet en Nueva York que ansía ser la protagonista de su siguiente actuación, *El lago de los cisnes*, donde tendría que interpretar al cisne blanco y al cisne negro.

Cuando Nina audiciona su director la ve perfecta para ser el cisne blanco, pero no tiene la picardía para ser el cisne negro, lo que despierta en ella una terrible obsesión por conseguir ese papel. Nina se desesperará por destacar sobre el resto, y le tendrá unos celos desbordados a otra bailarina que amenaza con quitarle el papel, Lily. Movida por la ambición y la competitividad enfermiza, además de una presión ejercida por su madre, Nina empieza a buscar el cisne negro dentro de ella, incluso teniendo efectos autodestructivos en su cuerpo.



Fig 16. Escena de *El Cisne Negro*, Nina interpretando al cisne negro.

Ella comienza a delirar con que Lily es el cisne negro, y quiere quitársela de en medio. Su *alter-ego* nace en ella lentamente, pasando de ser una mujer aplicada a ser más desobediente con su madre y menos responsable con su profesión.

En la actuación final Nina ve a Lily en el espejo, la cual la estrangula, rompe el espejo a pedazos en una pelea y finalmente Nina consigue clavarle un trozo de cristal en el estómago. Tras dejar a Lily aparentemente muerta en el baño Nina sale y actúa radiantemente, tanto que vemos literalmente como las negras alas del cisne salen de su espalda al final, se había convertido en el cisne negro. Aunque le cuesta caro, pues al regresar al camerino se encuentra con Lily, que supuestamente había muerto y le felicita la actuación, y cuando mira abajo, encuentra ese cristal clavado en su abdomen. Nina se había apuñalado a sí misma.

El trágico final de la película nos muestra un *alter-ego* autodestructivo que acecha a la protagonista desde dentro, alguien que ella deseaba ser y que el precio a pagar ha sido la destrucción de su persona.

Finalmente vamos a hablar de un *alter-ego* que no es destructivo, sino un héroe justiciero para su protagonista y la ciudad en la que habita, el personaje de Batman, una larga saga de cómics y películas.



Fig.17. Escena de *El Caballero Oscuro*.(2008). Interrogatorio, Batman contra el Joker.

Batman es un héroe distinto a otros, toma la justicia por su cuenta en la ciudad de Gotham, un personaje solitario que lucha ante la situación inevitable de crimen y corrupción constante en esa ciudad, pero las cosas pueden torcerse al ser movido por un deseo de venganza.

Bruce Wayne, la persona debajo del traje, como bien sabemos perdió a sus padres, fueron asesinados saliendo de la ópera y él no pudo detenerlo. Creció y se convirtió en un multimillonario magnate empresarial, pero por las noches en las sombras cuando el crimen acecha, se convierte en un personaje oscuro que combate contra el mal. Ese deseo de justicia viene de la culpa y la impotencia que le generó el no poder salvar a sus padres, aunque el deseo de combatir el mal para hacer el bien no ha creado el *alter-ego* de Batman, sino la necesidad angustiada de la venganza. Él sabe que no tiene solución lo de sus padres, pero ejerciendo de justiciero puede calmar la impotencia que crece en él desde aquel día.

En ese caso, podemos decir que detrás de la buena voluntad de la justicia que ejerce Batman se esconde el deseo corrupto de la venganza de Bruce.

## 4.3 REFERENTES

### 4.3.1 Temáticos

David Vandervoort, *Pinched*(2009)

David Vandervoort es un animador 2D y un artista de *storyboard* que ha trabajado en numerosas películas y series de animación en algunos estudios reconocidos; los Estudios Laika, Cartoon Network y SPA Studios entre otros.

El trabajo suyo que nos ha inspirado para nuestro TFG es *Pinched*, un corto animado en 2D y dirigido por él. La historia trata de un hombre esquizofrénico controlado por un ser diabólico que vive en su cabeza, este obedece como un muñeco vudú al ser y es un cleptómano descontrolado, pero encuentra fuerzas en recuperar la persona a la que quiere y logra escapar de ese demonio.



Fig 18. *Pinched* de David Vandervoort(2012). Fotograma con el monstruo detrás del protagonista.

Lo que más nos inspiró de *Pinched* es la manera en la que personifican la enfermedad y vemos cómo literalmente manipula al protagonista en el corto. También la forma que tienen de separar el mundo interior del personaje de la realidad en la que vive utilizando los colores llamativos y espacios subjetivos, y en ocasiones vemos como personas normales se transforman en criaturas

extrañas, como una metamorfosis. También, la puesta en escena, la forma en la que nos guía el protagonista viendo lo que él ve y cómo lo ve, empatizando en su caótica aventura a través de los encuadres y angulaciones de cámara dramáticos. Por último nos interesa la fluidez de la animación y su delineado expresivo, que se enfatiza aún más en ciertos momentos, sobre todo en primeros planos, para generar tensión.

### Contretemps(2021)

Es un cortometraje 2D realizado por un grupo de estudiantes de la escuela de Gobelins; Laurine Baille, Gabriel Gérard, Lise Légier, Chloé Maingé y Claire Sun. Su historia nos muestra el terrible reto de la protagonista, quien sufre de un trastorno obsesivo compulsivo, al tener que salir a la calle a devolverle un brazalete a su hermana, y vemos por el camino todos los monstruos que le aparecen y se lo intentan impedir.

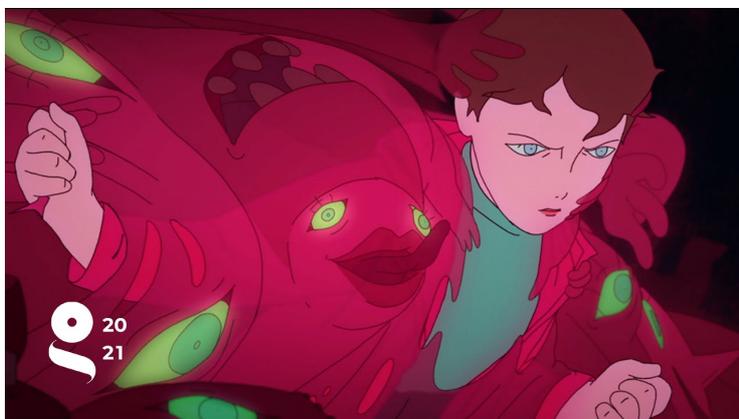


Fig 19. *Contretemps*(2021). La protagonista luchando contra su TOC

En este proyecto nos interesa de nuevo la puesta en escena, la forma en la que sentimos la angustia de la protagonista viendo sus monstruos desde su punto de vista, ya sea un recorrido que ella hace fuera de su casa interminable a nivel narrativo y visual, ver como su imaginación cubre todo el encuadre, y cómo el escenario cambia transportando a la protagonista a su mundo interior. También, la separación de figura-fondo utilizando un delineado fino para los personajes y un fondo pintando, además, cabe destacar la cualidad plástica de las criaturas que se transforman constantemente. Por otra parte, tenemos el detalle de los

efectos de sonido, y es que cuando aparecen los seres que la acechan suena música y sonidos inquietantes, mostrando ese desequilibrio con la realidad.

Caroline Leaf, *La metamorfosis del Señor Samsa*(1977)

Caroline Leaf es una artista y directora de animación canadiense, y se caracteriza por utilizar diferentes técnicas de animación bajo cámara como, pintura o arena. Su corto, *La metamorfosis del Señor Samsa* (1977) nos atrajo tanto por su estética como por la temática.



Fig 20. La metamorfosis del Señor Samsa(1977). Gregorio intentando bajar de su cama

La arena es un recurso que le ha permitido contar a través de la animación de forma muy personal y creativa, la historia original de Franz Kafka, *La metamorfosis* (1917), y solo con dos tonos distinguimos perfectamente las figuras con las distintas opacidades de la arena, creando profundidad. Los personajes tienen una gran expresividad gracias a la capacidad transformadora del medio, dicha plasticidad le permite realizar transiciones de plano con la transformación del espacio, jugando también con el movimiento de los personajes, pudiendo exagerar las expresiones faciales y los gestos, o incluso transformándolos. Otra cualidad que nos atrae es que ha contado la historia sin diálogo, solo con frases escuetas o palabras sueltas y efectos de sonido. El silencio que se crea solamente con el sonido ambiental le da un potencial dramático, con un final donde escuchamos una melodía de violín tocada por la

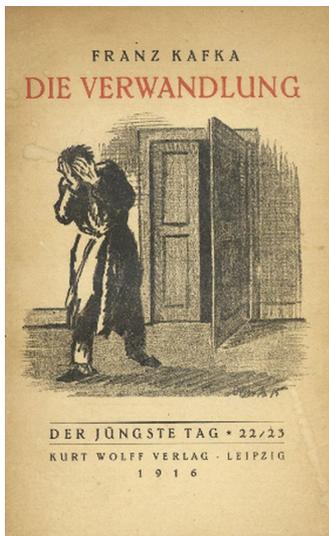


Fig 21. *La metamorfosis*(1916).  
Portada original del libro de Kafka

hermana de Gregorio Samsa, único recurso melódico que hace que la historia coja la fuerza emotiva expresando del trágico final del protagonista.

De este corto también nos inspira mucho el libro en el que está basado, pues es un referente para nuestro proyecto. Algunos temas que trata esta obra son la identidad, las relaciones, la frustración, la soledad y el aislamiento. El hecho de que el Señor Samsa despierta un día convertido en insecto es una metáfora de su estado mental, su miseria y su sentimiento frente a cómo los demás lo ven. Gregorio se ve incapacitado para trabajar y lentamente su familia lo rechaza. Se desdibujan sus cualidades físicas en función a cómo él se siente; una carga, dependiente de su familia.

#### 4.3.2 Estéticos

##### Regina Pessoa

Regina Pessoa es una animadora, directora y guionista portuguesa cuyo estilo nos ha cautivado, con su lenguaje tan gráfico en la animación. Los cortos que nos inspiran en nuestra trayectoria son los más reconocidos: *Kali, el pequeño vampiro* (2012), *Historia trágica con final feliz* (2005) y *Tío Tomás, la contabilidad de los días* (2019).



Fig. 22. *Kali, el pequeño vampiro*(2012).Fotograma.

Lo que más destaca de su estilo es el grafismo, aporta textura parecida al grabado dotando la animación de movimiento y vibración. Con el rallado construye el volumen de las figuras y los fondos, creando sensación de claroscuro cuando quiere enfatizar la iluminación. Es realmente interesante ver cómo, a pesar de utilizar una gama de tonos reducida a 2 o 3 colores, se nota la

distinción entre todas las figuras, teniendo el mismo lenguaje gestual. Sólo con la textura es capaz de crear luz, volumen y profundidad manteniendo el detallismo, y eso nos gusta mucho de ella, pues en nuestro proyecto en particular los fondos van cargados de detalle.

Además, su estilo también ayuda a marcar el tono oscuro y crudo de sus historias, pues el detalle y la textura del grabado le dan dramatismo al dibujo.

### John Kenn Mortensen

John Mortensen, alias Don Kenn, es un artista, escritor y director de programas infantiles nacido en Dinamarca. Lo que nos interesa de su trabajo son sus siniestras ilustraciones a lápiz de criaturas monstruosas de otro mundo que acompañan siempre a una figura humana, acechándola.

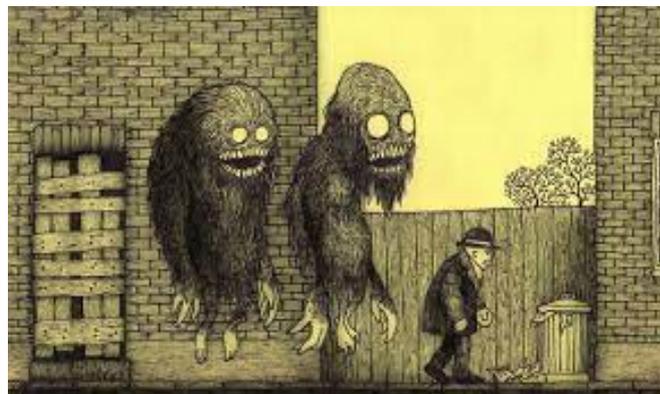


Fig 23. Ilustración sin título de John Kenn Mortensen.

Nos gusta principalmente el uso del grafismo, que recuerda al que hace Reginna Pessoa. Este no emplea la iluminación en sus ilustraciones, pero genera texturas muy interesantes, sobre todo en los seres siniestros, haciendo que sean la figura principal de la escena. Sus composiciones te muestran una situación, como si te contasen el fragmento de una historia (ilustra sus propios libros), y hace una selección de ciertos elementos importantes, ya sea un exterior o un interior, los combina con los protagonistas (el monstruo y el ser) y los dispone en un fondo plano. Es un método muy efectivo y sintético de transmitir un mensaje, haciendo que te centres en los pocos elementos que interactúan en la composición, lo que nos ayudó a darnos cuenta de que, aunque tengamos

fondos muy detallados, siempre debemos darle importancia a los elementos que toca para contarlo todo en un simple vistazo.

### Tim Burton, mundo cinematográfico de animación

Tim Burton, director de cine, productor, escritor y dibujante estadounidense siempre ha sido para nosotros una gran referencia en el lado oscuro de la animación. Burton ha dirigido muchas películas y de varios géneros, pero nosotros nos referimos particularmente a sus películas de animación stop-motion; *Vincent* (1982), *Pesadilla antes de Navidad*(1993), *La Novia Cadáver*(2005) y *Frankenweenie*(2012).



Fig. 24. *Vincent*(1982), de Tim Burton.

Lo primero que queremos comentar es el diseño de sus personajes, y es que a todos les da un aspecto siniestro, delgado, de ojos grandes y boca pequeña. De por sí los hace parecer extraños, como por ejemplo Eduardo Manostijeras (aunque este no sea de una película de animación), Jack Skellington o Emily (la novia cadáver) y detrás de ese dibujo siniestro, esconde un personaje al que descubrir. Esto nos inspiró para la creación de nuestra protagonista, que posee un extraño diseño; es el juego de deshumanizar para después descubrir la humanidad que lleva dentro.



Fig. 25. *Pesadilla antes de Navidad*(1993).  
Jack descubriendo la nieve.

Por otra parte, la estética oscura de sus películas nos mueve, el jugar con la textura en los fondos, como el suelo y los árboles de *Pesadilla antes de Navidad*, y las formas retorcidas en forma de espiral. La estructura de las figuras crean una atmósfera y una personalidad propias en la historia.

También su puesta en escena, sus composiciones y la forma de encuadrar los personajes, no solo nos cuenta los sucesos del momento, sino también enfatizan muy bien las emociones y nos ayuda a ver la evolución de los sentimientos de los personajes.

Por último el uso del color, normalmente utiliza gamas cromáticas apagadas y grises, pero muchas veces juega con la dualidad de dos mundos diferentes, siendo el mundo fantástico de colores vibrantes, como el mundo de los muertos en *La Novia Cadáver*, y en *Pesadilla antes de Navidad* el mundo de la Navidad. Es la forma en la que Burton nos indica que hemos salido de la normalidad y hemos pasado a un mundo mágico, detalle que nos inspiró para saber empastar en nuestra historia la vida real y el laberinto de Feather, Figs. 26 y 27.



Fig. 26. *La Novia Cadáver*(2005).  
Victor en el mundo de los vivos.



Fig. 27. *La Novia Cadáver*(2005).  
Victor en el mundo de los muertos.

## 5. FEATHER Y EL PÁJARO. DESARROLLO PRÁCTICO

### 5.1 DE LA IDEA AL GUION LITERARIO

Redactamos varias historias breves buscando el tema, pero el bloqueo creativo lo teníamos en mente constantemente y por el hecho de ser un conflicto personal que hemos experimentado durante muchos años de nuestra vida, alimentó la ilusión de exteriorizar el sentimiento en forma de proyecto animado.

Partiendo de la sinopsis argumental construimos el personaje principal, *Feather*, pues el pájaro dependería del desarrollo de ella. Hicimos una descripción básica de su físico y personalidad; definimos quién era ella, su carácter, sus sueños, objetivos, inseguridades y miedos. Le dimos un trasfondo que no se cuenta en el corto, pero es lo que hace que ella haya acabado en esa situación. Después hicimos lo mismo con el pájaro, que viene a ser una interpretación de sus rasgos, pero en forma de criatura siniestra.

*Feather* es una estudiante de Bellas Artes de 24 años acabando su Trabajo Final de Grado. Vive sola, de ahí vemos todo el desastre que tiene en el salón montado como si fuera su taller, no trabaja y sus padres le están pagando el piso. Es una persona muy insegura y exigente consigo misma, siempre tiene miedo de ser juzgada por lo que hace. Ha estado un par de años más en la carrera por querer hacer un proyecto grande, por ello le inquieta decepcionar a sus padres y no tener futuro dedicándose al Arte. Tiene miedo de perder el tiempo y no piensa que valga lo suficiente, pero al final cuando se da cuenta del problema, saca la valentía para cambiar su situación y seguir adelante con su pasión.

Este personaje ha sido principalmente inspirado en nosotros, y en parte en situaciones de estudiantes jóvenes en general. Los pensamientos negativos le

generan mucha ansiedad, y así es como crea su alter-ego, el pájaro, una visión negativa de ella misma. Con esta situación, la idea esperanzadora que queríamos transmitir al final es que para seguir adelante no puedes hacer desaparecer tus problemas rápidamente, sino primero debes aceptar esa parte oscura de una misma y avanzar, aunque todo lo veamos negro, para salir del vacío en el que la ansiedad nos pierde.

Decidimos que la criatura sería un pájaro porque lo asociamos al sentimiento de bloqueo, como si la creatividad estuviera aprisionada, al igual que un pájaro salvaje enjaulado que necesita ser libre. De hecho, en la reseña de Jamil Anwarali Kassam, El simbolismo de los pájaros en La conferencia de los pájaros, encontramos análisis muy valiosos sobre las aves y hay dos citas que nos inspiraron para crear al pájaro: "El místico sufí Ibn Sina comparó el alma humana con un pájaro que vive cautivo en una jaula, ilustrando así el aprisionamiento del alma en el cuerpo y las limitaciones de la existencia física...(p. 44). y continúa diciendo: "(...)cada pájaro personifica un defecto humano que le impide comenzar su búsqueda" (p.49).

Estudiados más claramente los personajes pasamos a profundizar con un esquema la estructura fundamental con la que funciona cualquier historia; principio, desarrollo y desenlace, con sus puntos de giro en los lugares correspondientes. Finalmente dibujamos un mapa conceptual(Fig. 28) que recopila tanto el concepto de los personajes como los sucesos de la historia, aunque durante el proceso práctico esta ha ido cambiando.

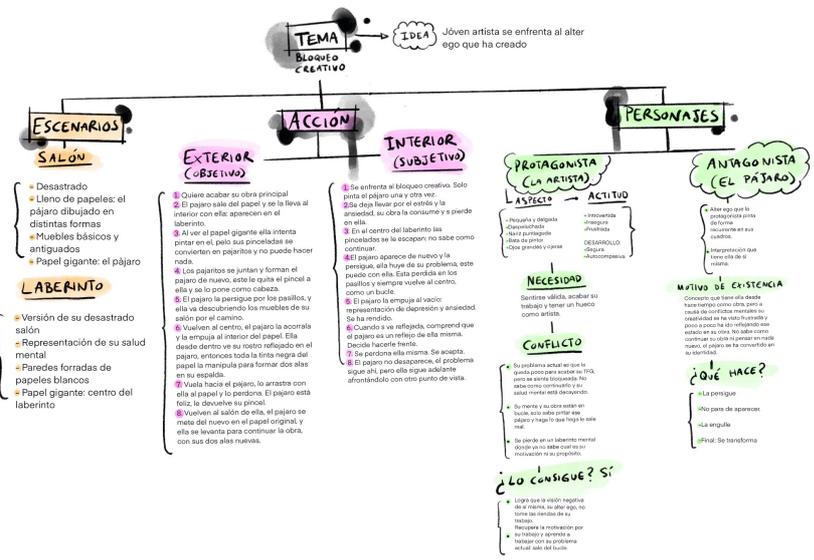


Fig.28. Mapa conceptual

Antes de hacer el guion literario definitivo redactamos la historia al completo como si fuera un microrrelato de aquí pasamos a la sinopsis argumetal, para luego limpiarla y darle la estructura definitiva. Junto con esto fuimos haciendo algunos primeros bocetos de los personajes además de un *storyboard* en sucio para visualizar mejor los sucesos que puliríamos en adelante.

## 5.2 MOODBOARDS Y CONCEPT ART

Construimos varios *moodboards* en los que buscábamos la estética del corto, en su gran mayoría son los referentes que hemos explicado en el apartado 4.3, aunque también encontramos imágenes de interés en Pinterest para la creación del espacio y el físico de los personajes. La esencia de la historia que buscábamos era plástica, siniestra y psicológica, los colores amarillentos del papel junto con la plasticidad de la tinta era nuestra principal inspiración.

Uno de los *moodboards*(Fig. 29) refleja la mente desastrada de esta artista joven, un comedor con muebles anticuados(pues se trata de un piso barato alquilado) y una luz tenue, cubierto de papeles, dibujos de criaturas esqueléticas extrañas, pinceles manchados, etc. Por otra parte, los demás *moodboards* aportan la inspiración temática, gráfica y también a nivel de composición y atmósfera. Todos estos los montamos con Procreate.



Fig. 29. *Moodboard* para los personajes y el salón.



Fig. 30. Primer *concept* de Feather.



Fig. 31. Boceto de primeros diseños de Feather y el Pájaro.

En cuanto al *concept art*, ha sido un largo proceso de búsquedas en el que comenzamos con bocetos muy sueltos, hasta llegar a ilustraciones bastante acabadas, de las que partimos para hacer los diseños definitivos y hojas modelo. Queríamos mantener la estética de un fondo pintado, con grafismo y pinceladas a la vista.

El primer concepto de la historia era muy diferente, por lo tanto, el diseño de *Feather* y del pájaro fueron variando. En ella buscábamos una caracterización que nos recordara a la criatura, también un rostro cansado con ojeras, porque a pesar de ser joven está maltrecha psicológicamente. Al principio incluso se buscó intercambiar las cabezas de los personajes como simbolismo de que ella se había convertido en su propio monstruo. Exploramos distintos rostros con fotos de personas cuyos rasgos nos llamaban la atención, y buscamos estilizar su cuerpo pasando por distintos bocetos hasta llegar al definitivo.

Queríamos que ella estuviera deshumanizada dándole estos rasgos extraños, y el diseño final derivó en un cuerpo muy delgado con piernas largas, una nariz puntiaguda como si tuviera un pico, manitas como pequeñas garras, pelo negro muy voluminoso y ojos grandes sin pupila. No obstante, al final del corto aparece una pupila en sus ojos hasta ahora vacíos pues es cuando ella se da cuenta que el pájaro ha sido un reflejo de ella misma todo este tiempo. Sale de su bloqueo y pierde esa semejanza tan deshumanizadora con el pájaro, recuperando su identidad propia.

Luego, su pincel tiene también una esencia a ella, pues la cabeza tiene la misma forma del pelo de *Feather*. Estudiamos varios tipos de pinceles para tinta, y al final derivamos en un diseño más original que se adapta a ella.

En cuanto a la criatura, desde un principio tiene un cuerpo esquelético porque queríamos representar ese aspecto tétrico, y lo percibimos como un simbolismo de la muerte de la creatividad. Su diseño no varió mucho en los bocetos, pero los dibujamos en distintas formas, poses, al lado de *Feather*, etc, para encontrar

la esencia oscura de la protagonista en él, de hecho, tienen la misma paleta cromática.

Le quitamos la cabeza porque *Feather* no sabe cómo terminar el cuadro, siendo luego el pincel su nuevo rostro, porque pierde el control y el bloqueo adquiere poder sobre ella. Por otra parte, los dos círculos blancos de las alas del pájaro son como ojos, igual que las manchas negras con ojitos blancos que acechan a *Feather* a lo largo de su recorrido.

Por otra parte, los conceptos del entorno están inspirados en una estética anticuada, *Feather* alquila este piso con el dinero de sus padres y podemos apreciar que es bastante lúgubre. Buscamos referencias de muebles y habitaciones de un estilo más vintage, juntando los elementos que nos llamaron la atención en bocetos muy sueltos y fuimos definiendo la estructura.

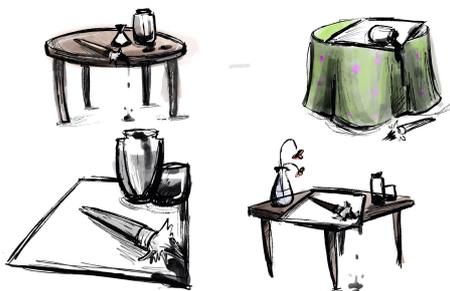


Fig. 32. Boceto, búsqueda de props.



Fig. 33. Concept de estudio del Salón

No cabe olvidar el laberinto, el cual es una representación del bloqueo y la ansiedad de la mente de *Feather*. Para la estructura nos inspiramos en un laberinto circular, todos los caminos son un círculo que te llevan siempre al centro. En el corto no apreciamos por donde va ella, pero vemos que no hay esquinas, son todo pasillos circulares.

En el centro del laberinto mantuvimos la misma tonalidad amarillenta de su salón, pero luego los pasillos son grises, *Feather* va encontrando los muebles de su salón por el camino, radiando una luz fría inquietante. Ella se pierde en

su cabeza y no sabe dónde ir, los pasillos con paredes llenas de grafismos y el suelo es un río de tinta con mil ojos blancos que la miran, representan su estado mental y el bloqueo que no le deja salir de esas paredes.

Además, también hicimos algunos *concepts* de escenas explorando la interacción entre los personajes y los fondos. Esto también nos ayudó luego a visualizar la animática, desde el *storyboard* y los diseños definitivos.



Fig. 34. *Concept art*. Centro del laberinto.



Fig. 35. *Concept art*. Centro del laberinto

### 5.3 DISEÑOS DEFINITIVOS Y HOJAS MODELO

El siguiente paso fue limpiar el *concept art* y concretar todos los elementos importantes para construir los diseños definitivos. Tuvimos que prescindir de muchos detalles y sintetizar para que los personajes se distinguieran de los fondos y se pudieran animar fácilmente.

Dejamos los personajes con un grafismo más depurado, pero manteniendo en el pelo de *Feather* y en las alas del pájaro una textura. Las sombras son básicas, de un único tono sobre el color base, con un poco de degradado y aplicando línea de color blanca sobre algunas partes negras para que se aprecien detalles.

Por otra parte, queríamos que los fondos mantuvieran la estética de una ilustración y pintura como en los *concepts* porque nos gustaba que el ruido acompañara a la idea de “boceto” y “desorden”, pero hubo que quitar bastante saturación, limpiar grafismo y unificar muchos tonos para

que no hubiera tanta estridencia de color y de línea, además de así dirigir mejor la vista del espectador a los puntos correspondientes, y que no se perdiera en el detalle. Luego, definimos mejor el foco de luz dejando todo aquello que no era importante en la penumbra o desaturado, además de pintar todas las líneas a color para que se distinguieran del personaje, que tiene línea negra. En cuanto a los pasillos del laberinto, los dejamos como en los *concept* previos, puesto que queremos que sea un espacio subjetivo caótico y plástico. Además, aquí adaptamos la paleta de los personajes para que se distinguieran bien.



Fig. 36. *Concept art*. Entrada al salón.



Fig. 37. Diseño final del salón

las hojas modelo de los personajes y *props* hicimos un diseño que se aplicaría en todas ellas, como en estudios de animación profesionales. En estas hojas definimos cosas esenciales para una futura producción del corto; la línea limpia y definitiva, *turn arounds*, estudios de manos y ojos, expresiones faciales de *Feather*, cartas de movimiento y la estructura de los personajes. En todas las hojas hay anotaciones y/o aclaraciones de algunos aspectos, además del tipo de pinceles que se utilizan y las paletas de color.

El resto de *concept art* y hojas modelo las encontraremos en la Biblia, y en el anexo 8.1 como material de proceso, cuyos enlace se encuentran en el apartado 8.



Fig. 38. Carta de movimiento del Pájaro.



Fig. 39. Carta de color de Feather, diseño final

#### 5.4 STORYBOARD Y COLOR SCRIPT

Como ya comentamos previamente en el apartado 5.1, comenzamos realizando un primer guión a modo de sinopsis argumental y desde este, un *storyboard* básico que nos ayudó a concretar lo que queríamos contar y el mejor modo de mostrarlo. Lo trabajamos con dibujos muy sueltos, sin indicar ningún aspecto técnico, ni iluminación, sólo el dibujo y una propuesta de composición. Después lo montamos en Premiere como una primera animática, sin sonidos, para ver si los planos funcionaban y definir la duración aproximada del corto, que en ese momento llegaba a los 5 minutos. Posteriormente fuimos desglosando más planos, eliminando o modificando algunos y añadiendo otros.

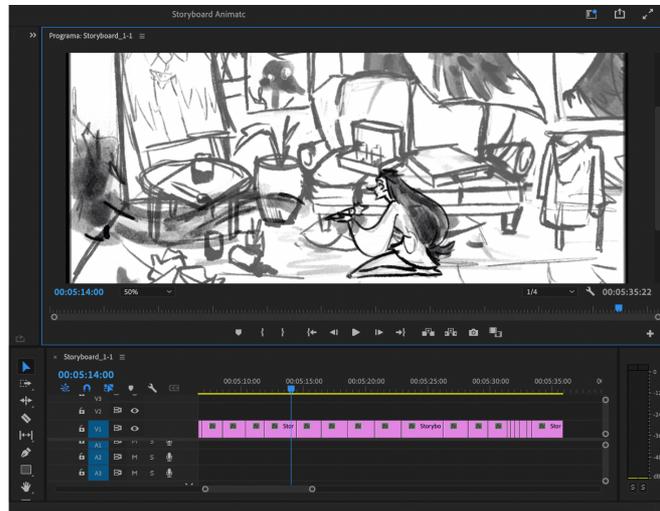


Fig. 40. Montando el primer storyboard en Premiere.

En el proceso seguimos cambiando cosas, como en el final, introduciendo el plano en el que a Feather se le vuelven las alas blancas. También otros planos extra para dar más coherencia y ritmo visual a la historia. Al igual que el primero, este segundo *storyboard* lo hicimos en Procreate, porque era el software que más conocíamos, y nos proporcionaba herramientas cómodas para dibujar, colorear y añadir luces. Así como también creamos una plantilla de *storyboard* en el mismo programa, incluyendo aspectos cinematográficos como: el encuadre, la angulación y los movimientos de la cámara, los sonidos y la duración del plano.

En el *storyboard* buscamos transmitir las emociones de Feather en todo momento, por lo tanto, jugamos con el tipo de plano, encuadre y angulación de cámara para reflejar la emoción del plano. Por ejemplo, cuando Feather está frente a su lienzo en el salón antes de empezar a pintar, la vemos desde una perspectiva en picado haciéndola parecer más pequeña, o también cuando aparece el pájaro en el laberinto por primera vez, lo hacemos con un contrapicado, desde la mirada de Feather, para darle un aspecto intimidante. De Feather hemos incluido muchos primeros planos, pues era muy importante que viéramos sus expresiones faciales, para ver qué sentía ella en cada momento y la evolución del personaje.

El acabado del storyboard tiene el claro oscuro marcado reflejando bien los focos de luz en cada escena, además, una línea limpia, haciéndola más gruesa en los elementos cercanos y fina en los lejanos para dar profundidad al plano. Otro detalle que comentar es que hemos incluido color en algunas escenas; en el laberinto con papel gigante y en los muebles de los pasillos. La intención era visualizar estos momentos surrealistas y simbólicos de la historia en comparación con la realidad, p a r a así tener también la referencia de la iluminación cuando estemos en fase de producción (Fig. 42).

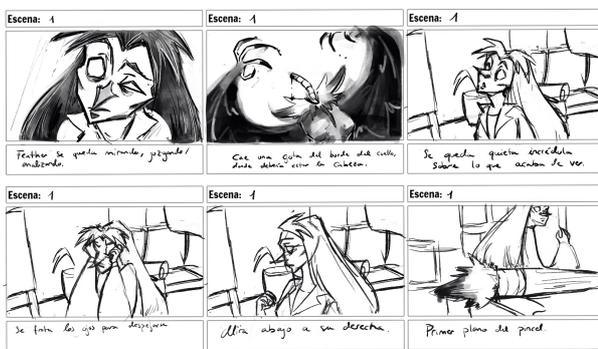


Fig. 41. Fragmento de *storyboard* sucio.

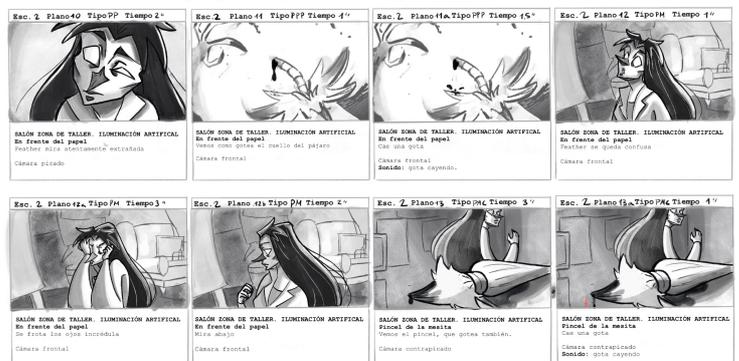


Fig.42. Fragmento de *storyboard* limpio.

Tras ser revisado varias veces por nuestra tutora y ya cerrado el *storyboard*, procedimos desde este a hacer el *color script*, Seleccionamos los planos más representativos de las escenas como claves del corto, que representan un cambio de iluminación o color. Coloreamos los planos desde el propio *storyboard* y dejamos solo la mancha, solo la luz y el color que transmiten la atmósfera de cada escena para poder hacer en conjunto la lectura general de la historia.

Las primeras 2 escenas se caracterizan por la iluminación artificial amarillenta, un foco cenital proveniente de la lámpara del techo que le da un tono deprimente y viejo al salón. Luego cuando Feather está frente al lienzo la luz le incide desde atrás, y que es eclipsada cuando el pájaro sale del lienzo. Este ensombrecimiento marca el primer momento de tensión de la historia.

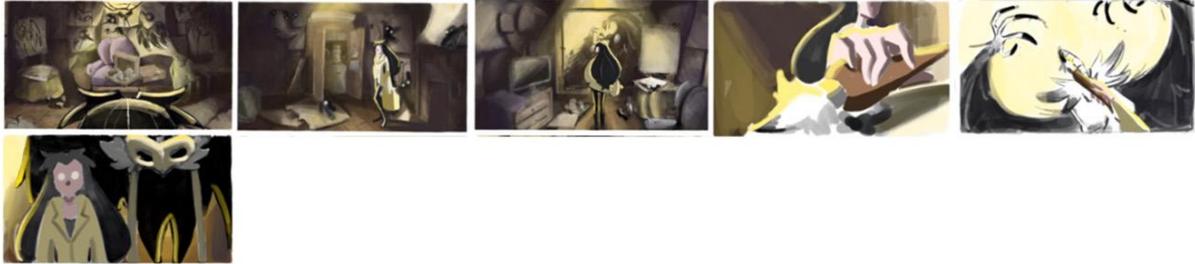


Fig. 43. Fragmento de *color script* Escena 1 y 2.

Pasamos a la escena 3, el centro del laberinto, con una luz amarilla y frontal proveniente del papel gigante. En comparación con el salón la iluminación es mucho más marcada y el color saturado, pues Feather se encuentra en un espacio subjetivo.

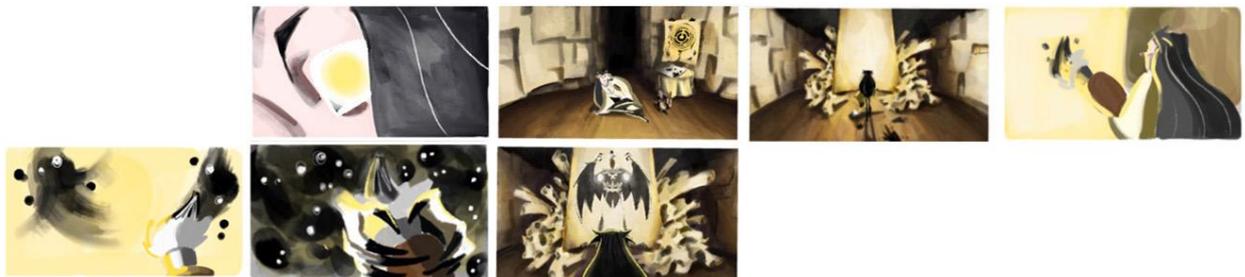


Fig. 44. Fragmento de *color script* Escena 3

Cuando pasamos a la escena 4 en los pasillos todos los tonos se vuelven grises sin ninguna luz, es el momento donde ella se encuentra perdida y más agitada, pues es perseguida por el pájaro. Sin embargo, por el camino aparecen elementos color, una luz fría e incómoda que proviene de los muebles que se encuentra y nos recuerda que estos objetos provienen de su casa. Al final de esta escena resaltamos una iluminación muy fuerte cuando Feather y el Pájaro están frente al papel, y ella acorralada por él, siendo el momento del clímax .



Fig. 45. Fragmento de *color script* Escena 4.

A continuación, en la escena 5 todos los tonos pasan a ser negros en su gran mayoría, pues es la parte en la que Feather aparentemente se ha rendido en el vacío, pero ve a lo lejos la luz amarillenta que le deja ver al pájaro llorando con su rostro. Es este momento de realización el que le lleva a recuperar sus colores apartando la bruma negra, y que luego vemos cuando está cara a cara con su rostro igual al del pájaro, que estos negros se conservan, salvo el rostro de ella, ya con una identidad opuesta al pájaro.

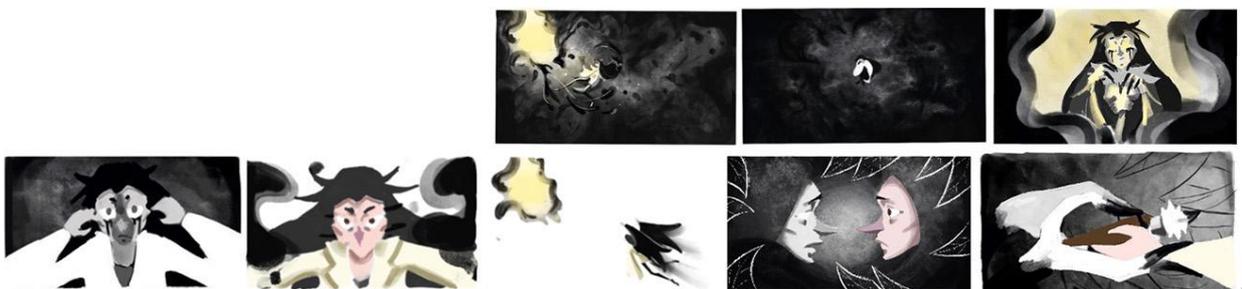


Fig. 46. Fragmento de *color script* Escena 5.

Finalmente, en la escena 6 recuperamos los tonos del salón de las primeras 2 escenas, pero al salir las negras alas de Feather hay un cambio, y es que al volverse blancas y desaparecer el dibujo del papel el último plano cobra

luminosidad, Feather ha dejado marchar al pájaro y se ha recuperado del estado mental insano en el que se encontraba.

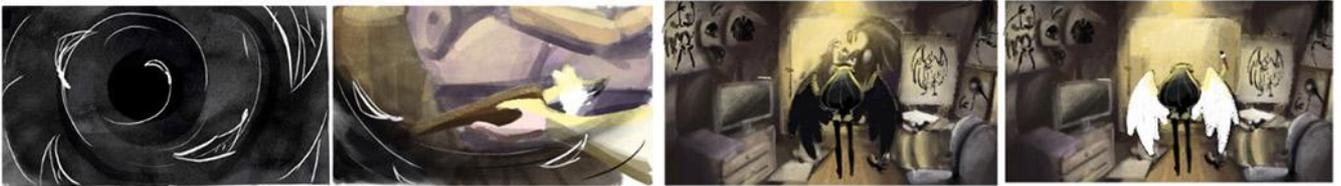


Fig. 47. Fragmento de *color script* Escena 6.

## 5.5 ARTE FINAL

Para la realización de las artes finales, seleccionamos un plano de cada uno de los 5 escenarios principales que tenemos en el corto.

Para el salón de Feather, (Fig. 48) escogimos el momento en el que ella acaba de entrar por la puerta, se quita la mochila y los dibujos de los papeles se alejan de ella. Interesante para ver la composición del personaje con lo abigarrado del escenario, el *prop* de la mochila y la iluminación general del salón y sobre ella.



Fig. 48. Arte final. Feather entrando en el salón.

El segundo fue el escenario del centro del laberinto (Fig. 49) con el plano cuando el pájaro aparece en frente de Feather. Queríamos estudiar cómo se vería este momento de primera interacción cara a cara entre los dos, buscando la iluminación dramática y que los personajes no se superpusieran. En ambos artes finales adaptamos los fondos a los personajes en el caso del papel gigante, con las figuras de Feather y el pájaro, redimensionados para confirmar que no se confundirían, en la relación personaje-fondo.



Fig. 49. Arte final. Encuentro cara a cara con el Pájaro.

También tenemos los escenarios de los pasillos del laberinto y el espacio negro cuando Feather es empujada por el pájaro dentro del papel. En el vacío (Fig. 50) buscamos el delineado blanco para que la figura resaltara sobre el fondo gris y negro.



Fig. 50. Arte final. Feather flotando en el vacío negro

En cuanto a los pasillos (Fig. 51) el arte final elaborado, es un plano donde el pájaro está persiguiendo a Feather. Representamos la forma en la que la criatura se vería interactuando con dos espacios a la vez; el suelo y las paredes. Para el suelo de tinta hicimos el cuerpo del pájaro con línea completamente blanca sin relleno, y en las paredes sus alas se vuelven una sombra negra, haciendo de este personaje un elemento plástico que se transforma y a la hora de animarlo podemos controlar su movimiento y evitar la confusión del espectador.



Fig 51. Arte final. el Pájaro volando entre el pasillo y el suelo de tinta.

Tenemos un último escenario muy surreal (Fig. 52), y es el momento en el que Feather acoge al pájaro entre sus alas, y aparecen en un espacio negro de plumas con los dos rostros: el de Feather y su *alter ego* mirándose. En este arte final buscamos diferenciar bien las 3 capas de profundidad; las plumas, los rostros y el fondo variando el grosor de línea y con los colores blancos, grises y negros. Además, se trata de un plano con un carácter muy, de espacio simbólico, todo contenido y centrado en el interior de unas alas negras, en un encuentro íntimo de la protagonista con ella misma, en donde cada parte debe estar bien colocada para poder moverla sin que se confundan, y favoreciendo en la composición la emoción y el entendimiento del momento por el espectador.



Fig 52. Arte final. Dentro de las alas de Feather.

## 5.6 ANIMÁTICA

La realización de la animática consistió en adaptar y montar todos los planos del *storyboard* en Premiere, otorgándoles su duración correspondiente con un sonido provisional.

Exportamos cada plano del *storyboard*, redimensionándolo y haciendo los ajustes necesarios en el mismo Procreate, acentuando detalles importantes como la iluminación, aspectos de los fondos o composición de algunas figuras, y rehaciendo el delineado para unificar su visionado y que no se viera pixelado. Desglosamos algunos planos más durante el proceso de la animática, porque lo vimos necesario para la fluidez de la narrativa. Durante este proceso, el corto se alargó en respecto a la primera animática que hicimos con el primer *storyboard* sucio (Puede visualizarse en el siguiente enlace: <https://drive.google.com/filed/1HbGUusluaRPBhSS7wf8kOKyuvB5vuZ0J/view?usp=sharing>)

Se añadieron planos, alargándose hasta los 7 minutos pues vimos que necesitábamos más plano y cambios para entender lo que deseábamos contar. Podemos visualizar la animática en su estado actual en el siguiente enlace: <https://drive.google.com/file/d/1FITMT96L1Bc2dJH9DXt0h0vgquskQLfD/view?usp=sharing>

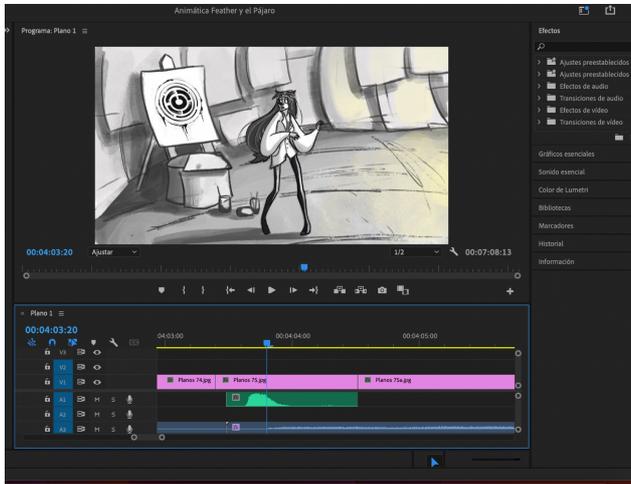


Fig. 53. Editando planos en Premiere.

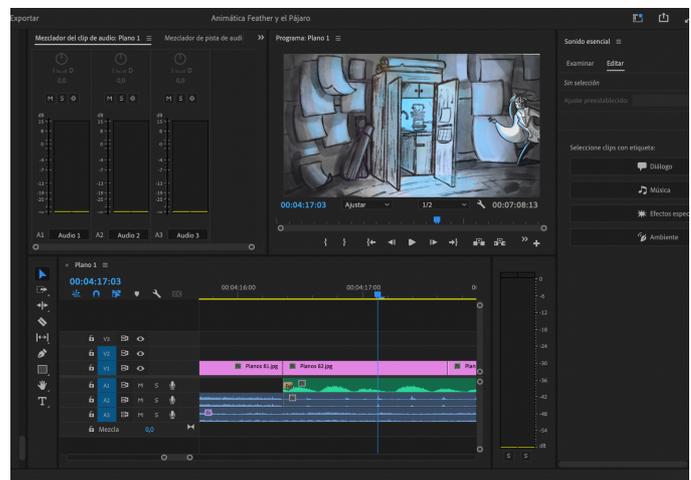


Fig. 54. Editando el sonido en Premiere.

### 5.6.1 EFECTOS DE SONIDO

Como ya hemos comentado en el apartado anterior, los efectos de sonido, Foley, del corto son provisionales, en adelante durante su producción algunos de estos cambiarán, pero es importante incluirlos para entender mejor lo que sucede y reforzar su narrativa. Ha habido dos efectos en particular que fuimos a grabar nosotras mismas en el GREM, ICE de la UPV, como el sonido de las pinceladas. Para estas utilizamos unos cuantos pinceles gruesos y materiales con textura e hicimos pinceladas ante el micrófono, haciendo diferentes variaciones. (Se encuentr en siguiente enlace):

<https://drive.google.com/file/d/1D2EPUeYszOVVcGncf2tXJ8IRB927E5J-/view?usp=sharing>

También grabamos la voz de la protagonista Feather, la cual no tenía ningún diálogo salvo algunos efectos sonoros como sorprenderse y respiraciones.

### 5.6.2 MÚSICA

Desde las animáticas y la sonorización previa, vimos la necesidad de introducir también música a nuestro corto y para ello, hemos realizado una colaboración artística con el joven músico y compositor Carlos Javier Blanco Chuecos, director del Ensamble Musical Contemporáneo de la UPV. Su especialidad es el piano, para nuestra animática ha compuesto varias piezas y hemos hablado de hacer una banda sonora completa para este proyecto una vez entre en producción. El piano es un instrumento que personalmente nos gustaba mucho para generar la atmósfera misteriosa que tiene el corto, además de transmitir emociones conmovedoras.

Carlos ha compuesto un *leitmotiv* para cada personaje, que cambian al final de corto con la evolución de estos. Al principio, la melodía que va asociada a Feather tiene un tono inseguro que evoca lo perdida que está ella, las llamadas que hace al arte como su medio de conexión con ella misma, pero este parece que no le responde. Luego, el Pájaro tiene dos melodías, una que sugiere su presencia inquietante, más suave e incierta, cuando este no es visible, pero se siente su presencia, y luego otra mucho más fuerte que expresa tensión e intimidación, cuando aparece frente a Feather de forma amenazadora.

La última pieza que ha compuesto para el final del corto es la evolución y combinación de los *leitmotiv* de los personajes, cambiando ciertas notas, quitando el tono inseguro de Feather y el tono siniestro del Pájaro. El resultado es una balada que representa el encuentro con ella misma, una melodía conmovedora y melancólica que dura hasta el final del cortometraje.

En el estado actual de la animática no tenemos la banda sonora completa del corto, hemos introducido 4 piezas de piano de momentos clave en el corto. El primero cuando Feather interviene el lienzo en su salón hasta que es secuestrada, el segundo cuando aparece el Pájaro en el laberinto, el tercero cuando ella es empujada al vacío, y el cuarto la balada final.

## 6. CONCLUSIONES

Podemos decir que hemos cumplido los objetivos generales y específicos que planteamos al principio del TFG. Por la parte de los generales, hemos hecho todas las fases que se requieren para la preproducción de un corto animado en 2D.

Hicimos la búsqueda de nuestra historia en los primeros bocetos, ordenándolo todo en un mapa conceptual para poder construir un guion literario definitivo y un *storyboard* que ha ido consolidándose hasta tener una narrativa bien sólida, que luego utilizamos para realizar un *color script* que definiese la atmósfera y colores de los planos clave. Pasamos por la fase del *concept art* para llegar a tener los diseños definitivos de nuestros personajes y escenarios, generando todas las hojas modelos necesarias para la futura producción del corto.

Finalmente montamos la animática, ajustando los tiempos y el sonido necesarios para ofrecer una previsualización de lo que será nuestro futuro proyecto acabado. Incluso llegamos a tener nuestra propia música gracias al músico Carlos Javier, con el que realizamos esta colaboración artística, lo que nos hizo experimentar cómo es relacionarse con más personas en otros ámbitos artísticos para generar un corto completo en el mundo profesional.

También, hemos cumplido nuestro segundo objetivo general que era buscar la mejor manera de transmitir un mensaje esperanzador con nuestro proyecto entrando dentro de las ODS en la sección 3, salud y bienestar. Hemos mostrado lo que ocurre en el mundo interior de la protagonista y cómo se enfrenta a ella misma, cómo se pierde en un laberinto mental hasta volverse a encontrar. En esta historia sacamos a la luz un mundo invisible mostrándolo desde dentro, el sufrimiento mental. Queremos que llegue a las personas, recordando que existe una terapia alternativa para mostrar ese mundo invisible a los demás, haciéndolo a través del arte.

Por otra parte, en los objetivos específicos hemos aprendido cómo se realizan todas las partes de una preproducción que antes desconocíamos. Sabemos en qué consiste un guion literario, un *storyboard* y hojas modelo. Hemos aprendido cómo

contar la historia de forma llamativa jugando con los planos de cámara y encuadres, además de como indicarlos en el mismo *storyboard*. Hemos aprendido sobre el diseño de personajes y fondos para animación, pues el acabado que tienen es muy distinto al *concept art* que sí conocíamos.

También nuestros conocimientos de edición con Premiere han mejorado montando la animática, jugando con la duración de los planos eligiendo los sonidos correspondientes y la música para general la atmósfera emocional adecuada que queremos transmitir al espectador.

No cabe olvidar, que todo este proceso también tenía el objetivo de ser terapéutico para nosotros mismos, estamos muy satisfechos de haber hecho un proyecto tan grande donde hemos experimentado muchas emociones, negativas y positivas, pero sin duda hemos generado un producto creativo que nos ha dado confianza como artistas.

Por último, hemos cumplido el objetivo de crear una Biblia, que recoge todo el proceso de nuestro proyecto, a la altura de la industria, tanto a nivel de contenido como de maquetación para la futura producción del corto.

Aun habiendo sido un proceso largo lleno de cambios, hemos vivido cómo se realiza un proyecto a nivel profesional, y en realidad durante el camino hemos pensado muchas veces que nos habría gustado tener más manos en el proyecto. Hemos recordado y aprendido que un equipo puede realizar todas las tareas que requiere el proyecto de forma más efectiva y sana.

Con *Feather y el Pájaro* queremos transmitir la importancia de la salud y el bienestar, cómo el arte puede ser tu voz y a la vez la ayuda para sobrellevar los problemas personales de uno mismo, a su vez mostrando cómo puede un caso en particular como el de Feather afrontar este problema. Nuestro siguiente objetivo es seguir adelante con este proyecto y por fin producirlo y después difundirlo, continuando nuestro aprendizaje en este medio que nos apasiona.

## 7. FUENTES REFERENCIALES

Amezcuca, M. (2004). *Frida Kahlo o la estética del padecimiento*. Laboratorio de Investigación Cualitativa. Fundación Index, Granada, España, vol.13 no 46. Scielo. [https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1132-12962004000200014](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962004000200014)

Annecy Festival. (2023). *Gisèle et Nag Ansorge, restaurations de la Cinémathèque suisse (Hommage à l'animation suisse)*. Consultado el 16 de mayo de 2023. <https://www.annecyfestival.com/programme-2022/evenement/100001503851>

Ansorge, N. (1998). *Animated Films In Psychiatry: The Psychiatric Clinic of the University of Lausanne Cery Hospital, 1962-1981*. Animation World Network. Consultado el 10 de marzo de 2023. <https://www.awn.com/animationworld/animated-films-psychiatry-psychiatric-clinic-university-lausanne-cery-hospital-1962>

Aronofsky, D. (2010). *Black Swan* [Película]. Estados Unidos: Fox Searchlight, Cross Creek Pictures, Protozoa Pictures, Phoenix Pictures, Dune Entertainment.

Anwarali, K. J. (2007). *El simbolismo de los pájaros en La conferencia de los pájaros*[Reseña del libro *La conferencia de los pájaros*, de Al Din, A. F.] Simbolismo. 43-49. [https://www.nematollahi.org/revistasufi/articulos/Simbolismo\\_de\\_los\\_pajaros\\_Attar.pdf](https://www.nematollahi.org/revistasufi/articulos/Simbolismo_de_los_pajaros_Attar.pdf)

Baille, L. Gérard, G. Légier, L. Maingé, C. Sun, C. (2021). *Contretemps*[Cortometraje animado]. Francia

Biblioteca de Sonidos 360. (2020, 5 de agosto). *efecto de sonido agua de mar - water sound effect*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=yZG-UUWH8Ys>

Burton, T. Johnson, M. (2005). *Corpse Bride*[Largometraje animado] Estados Unidos: Warner Bros., Laika Entertainment, Patalex Productions, Will Vinton Studios.

Burton, T. (2012) *Frankenweenie*[Largometraje animado] Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Burton, T. (1982). *Vincent* [Cortometraje animado]. Estados Unidos.

Diaz, J. (2021, 29 de abril). *efecto de sonido aleteo*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=iYMKZFWqzeg>

Effect Factory. (2019, 7 de febrero). *strong wind sound effect*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=RL-pDnXvNUE>

Eccentric Sounds. (2022, 10 de agosto). *Heavy Breathing - sound Effect*.

[Archivo de vídeo] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=k06iUgfE9Cs>

Efectos Wow. (2020, 23 de diciembre). *suspense efecto de sonido*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=0LadptTdxg4>

FARENHEIT MAGAZINE. (2022). *Aloïse Corbaz y el mundo de las mujeres de poder*. Consultado el 15 de enero de 2023.

<https://fahrenheitmagazine.com/artes/visuales/aloise-corbaz-y-el-mundo-de-las-mujeres-de-poder>

Famous Sound Effects. (2021, 23 de mayo). *Door Opening/Closing - Sound Effect*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=wzFvYA02pVs>

Felber, S. *Francis Bacon: A biography*. Fondation Beyeler.

[https://www.fondationbeyeler.ch/fileadmin/user\\_upload/Ausstellungen/Bacon-Giacometti/Bio/EN\\_Francis\\_Bacon\\_Biografie.pdf](https://www.fondationbeyeler.ch/fileadmin/user_upload/Ausstellungen/Bacon-Giacometti/Bio/EN_Francis_Bacon_Biografie.pdf)

Fundación Juan March [Catálogo de arte]. (1976). Madrid: Fotomecánica Castellana, S.A. Digital March.

<https://digital.march.es/fedora/objects/cat:43/datastreams/PDF/content>

Gallagher, J. (2020, 31 de julio). *Jesse Gallagher - Shasta Trinity*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=w6rdFZva8vU>

García, A.R. (2023). *El 40% de los españoles cree que su salud mental no es buena*. El Mundo. Consultado el 10 de mayo de 2023.

<https://www.elmundo.es/ciencia-y-salud/salud/2023/03/14/64107ecd21efa003038b45b5.html>

García, M. M. (2020). *ARTE OUTSIDER: De la locura a la creación artística. Carlo Zinelli y su obra "al margen"*. [Trabajo Final de Grado, Universidad del País Vasco] Addi. <https://addi.ehu.es/handle/10810/48403>

Hitchcock, A. (1960). *Psycho*[Película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.

Kafka, F. (1915). *La metamorfosis* (Edición 2011). Madrid: Alianza editorial.

Kundra, M. (2009). *El gesto brutal del pintor: Sobre Francis Bacon*. Claves de la Razón Práctica, no 192, págs. 56-59. El Boomeran.

[https://www.elboomeran.com/upload/ficheros/noticias/5659\\_kundera\\_.pdf](https://www.elboomeran.com/upload/ficheros/noticias/5659_kundera_.pdf)

Leaf, C. (1977). *The Metamorphosis of Mr Samsa* [Cortometraje animado].  
Canadá.

Lombardi, S. (2015). *Jean Dubuffet: Art Brut and the collection de L'Art Brut*.  
[Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/144932044>

Müller, J. (2020, 23 de octubre). *Tension Rising ¡¡NO RESPIRES!! - EFECTOS de  
SONIDO para VÍDEOS de YOUTUBE | HALLOWEEN 2020 (HD)*. [Archivo de  
vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=fyczk3rGVhA>

Museo Nacional Centro de Arte, Reina Sofía. *Visiones paralelas. Artistas  
modernos y arte marginal*. Consultado el 20 de marzo de 2023.

[https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/visiones-paralelas-artistas-  
modernos-arte-marginal](https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/visiones-paralelas-artistas-modernos-arte-marginal)

Música y Efectos de Sonido de memes sin Copyright. (2021, 2 de septiembre).  
*Efecto de Sonido Dramático*. [Archivo de vídeo] Youtube.

[https://www.youtube.com/watch?v=s1Gb\\_gdDR\\_Sk](https://www.youtube.com/watch?v=s1Gb_gdDR_Sk)

Pessoa, R. (2006). *Histoire tragique avec fin heureuse*[Cortometraje animado].  
Portugal.

Pessoa, R. (2012). *Kali, le petit vampire*[Cortometraje animado]. Francia.

Rico, A. (1987). *Frida Kahlo. Fantasía de un cuerpo herido*. México: Plaza y  
Valdés, S.A de C.V. Google Libros.

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=aaHqCiOUcTMC&oi=fnd&pg=PA  
5&dq=obras+frida+kahlo&ots=c9fLxqHE44&sig=ljM41zKybO6\\_MdobVoo4VGR  
W01A#v=onepage&q=obras%20frida%20kahlo&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=aaHqCiOUcTMC&oi=fnd&pg=PA5&dq=obras+frida+kahlo&ots=c9fLxqHE44&sig=ljM41zKybO6_MdobVoo4VGRW01A#v=onepage&q=obras%20frida%20kahlo&f=false)

Running Sound tracks. (2021, 25 de marzo). *Running in water sound effect*.

[Archivo de vídeo] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=hPi2AyJk1-0>

Sonidos Chingones FX. (2020, 22 de septiembre). Persona Corriendo - Efecto de Sonido. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=FNJpIVTqgx0>

Selik, H. (1993) *The Nightmare Before Christmas* [Largometraje animado]. Estados Unidos: Touchstone Pictures, Skellington Productions.

Sonidosedectos FX. (2016, 16 de enero). *Ambiente terror tensión - efecto de sonido*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=2hSRrUPJ7bM>

Sound Effect Database. (2020, 11 de agosto). *Water Splash Sound Effect*. [Archivo de vídeo]

Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=VL2K7ebo8AA>

Sound Effects. (2020, 23 de noviembre). *Intense Dramatic sound Effect*.

[Archivo de vídeo] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=3b--bevX0zc>

sound effect video. (2021, 27 de enero). *Sonido de gota de agua, efecto de sonido - tono*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Tw-4yguwCQA>

Sonido Independiente. (2021, 16 de marzo). *EFFECTO SONIDO CASCADA*.

[Archivo de vídeo] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=KG1W8-4gNRs>

Sound Library. (2020, 23 de julio). *Walk Barefoot On Wood - Sound Effect for editing*. [Archivo de vídeo] Youtube.

[https://www.youtube.com/watch?v=b4viA-dk\\_xc](https://www.youtube.com/watch?v=b4viA-dk_xc)

Sonidosedectos FX. (2017, 23 de mayo). *Profunda respiración mujer - efecto de sonido* [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=NWXVUopDMFk>

Sonidoefectos FX. (2016, 14 de enero). *Sonido de maleta bolsa cayendo al suelo - efecto de sonido*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=T1vFG9lsBCs>

Sonidoefectos FX. (2016, 14 de enero). *Tocando tela - efecto de sonido*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ELp2Zc2mR9A>

Sounds of a Lifetime. (2021, 27 de abril). *Big Water splash Sound Effect*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=xHN3zSp6Ggg>

Sonidos para videos SIN COPYRIGHT. (2020, 1 de diciembre). *Interruptor de luz - Efecto de sonido / Light switch - Sound effect*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=S41VFKTUR74>

Solo Sonidos. (2014, 13 de diciembre). *Las olas del mar (Efecto de Sonido) Ocean waves Sound Effect*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ESeWrl-DeNE>

Solo Sonidos. (2018, 18 de diciembre). *Viento Fuerte (Efecto de Sonido) Wind Heavy Sound Effect*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Nm3Pi2d5KSo>

Vandervoort, D.(2009). *Pinched*[Cortometraje animado] Estados Unidos.

Vargas, S. (2020). *Las grotescas e intensas pinturas de la posguerra de Francis Bacon*. My Modern Met. Consultado el 1 de mayo de 2023.

<https://mymodernmet.com/es/francis-bacon-arte/>

Vassiliadou, Y. M. (2001) *La expresión plástica como alternativa de comunicación en pacientes esquizofrénicos: Arte terapia y esquizofrenia* [Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid] eprints.

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/4856/1/T25317.pdf>

Videochistes. (2016, 4 de junio). *Efectos de sonido - Ruido del mar - Olas*.

[Archivo de vídeo] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=iLwkHJ8Aohs>

Winkler, S. (2017). *La película de animación suiza va viento en popa*. Swiss Community. Consultado el 3 de marzo de 2023.

<https://www.swisscommunity.org/es/news-medios/panorama-suizo/articulo/la-pelicula-de-animacion-suiza-va-viento-en-popa>

World Ambient Sounds. (2021, 12 de mayo). *Sonido de pasos en el Barro (8 HORAS) // ASMR Efecto de Sonido*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=GZlW7Re1yek>

World Ambient Sounds. (2021, 27 de noviembre). *Sonido ambiente del Vacío // Ficción Efecto de Sonido*. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=PrfXQwnQTbo>

## 8. ÍNDICE DE FIGURAS

**Pág. 13.** Fig. 1. Calendario del proyecto.

**Pág. 14.** Fig. 2. Calendario del TFG.

**Pág. 16.** Fig. 3. Fotografía de Jean Dubuffet pintando. Obtenido de:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paolo\\_Monti\\_-\\_Servizio\\_fotografico\\_%28Italia,\\_1960%29\\_-\\_BEIC\\_6341424.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paolo_Monti_-_Servizio_fotografico_%28Italia,_1960%29_-_BEIC_6341424.jpg)

**Pág. 16.** Fig. 4. *L'Hourloupe*(1966) de Jean Dubuffet. Obtenido

de:<https://www.arteinformato.com/agenda/f/lhourloupe-de-jean-dubuffet-37424>

**Pág. 17.** Fig. 5. Fotografía de Aloïse Corbaz pintando. Obtenido de:

<https://visionarywomenresearchgroup.wordpress.com/2021/01/19/aloise-corbaz/>

**Pág. 18.** Fig. 6. *Montreuse de tableau dans la bannière de Montreux* (página de bloc de dibujo) (1941), Aloïse Corbaz. Obtenido de:

<https://www.taldiacomohoy.es/post/alo%C3%AFse-corbaz-1886-1964>

**Pág. 19.** Fig. 7. *Fleurir l'Amérique Président Stubborn*(1951-1960), Aloïse

Corbaz. Obtenido de: <https://culturieuse.blog/2015/11/27/aloise-corbaz-1886-1964-%C2%A7-catharsis/>

**Pág. 20.** Fig. 8. *La columna rota*(1944) Frida Khalo. Obtenido de:

<https://historia-arte.com/obras/la-columna-rotta>

**Pág. 20.** Fig. 9. *Las dos Fridas*(1939) Frida Khalo. Obtenido de: [https://historia-](https://historia-arte.com/obras/las-dos-fridas)

[arte.com/obras/las-dos-fridas](https://historia-arte.com/obras/las-dos-fridas)

**Pág. 21.** Fig. 10. *Hospital Henry Ford*(1932) Frida Kahlo. Obtenido de:

<https://historia-arte.com/obras/henry-ford-hospital-o-la-cama-volando>

**Pág. 21.** Fig. 11. *Painting*(1946) Francis Bacon. Obtenido de:

<https://totenart.com/noticias/cuadros-importantes-francis-bacon/>

**Pág. 22.** Fig.12. *Tres estudios para autorretrato*(1976) de Francis Bacon.

Obtenido de:

[https://www.antena3.com/noticias/cultura/triptico-francis-bacon-vendido-londres-millones-euros\\_2013021257548a3f4beb2837bbfec965.html](https://www.antena3.com/noticias/cultura/triptico-francis-bacon-vendido-londres-millones-euros_2013021257548a3f4beb2837bbfec965.html)

**Pág. 22.** Fig.13. Gisele y Nag en su estudio. Obtenido de:

<https://fluidframes.net/portfolio/ansorge/>

**Pág. 24.** Fig.14. Imágenes del corto *The Poet And The Unicorn*(1963).

Obtenido de:

<https://www.awn.com/animationworld/animated-films-psychiatry-psychiatric-clinic-university-lausanne-cery-hospital-1962>

**Pág. 25.** Fig.15. Escena de la película de *Psicosis*, cuando el asesino ataca a Marion en la ducha. Obtenido de:

<https://www.20minutos.es/cinemanía/noticias/la-ducha-de-psicosis-52-planos-para-la-historia-110618/>

**Pág. 26.** Fig.16. Escena de *El Cisne Negro*, Nina interpretando al cisne negro.

Obtenido de:

<https://www.rtve.es/noticias/20110224/cisne-negro-inquietante-oda-danza/409215.sht>

**Pág. 27.** Fig. 17. Fig 17. Escena de *El Caballero Oscuro*.(2008). Interrogatorio, Batman contra el Joker. Obtenido de: <https://www.curiosidario.es/mejores-frases-guason/>

**Pág. 28.** Fig. 18. *Pinched*(2012) de David Vandervoort. Fotograma con el monstruo. Obtenido de: <https://digg.com/video/todays-best-animation-pinched>

detrás del protagonista.

**Pág. 29.** Fig. 19. *Contretemps*(2021) La protagonista luchando contra su TOC.

Obtenido de: <https://www.filmaffinity.com/es/film665023.html>

**Pág. 30.** Fig. 20. La metamorfosis del Señor Samsa(1977) Gregorio intentando bajar de su cama. Obtenido de:

<https://twitter.com/horrorlosers/status/1146489714637266950>

**Pág. 31.** Fig. 21. *La metamorfosis*(1916). Portada original del libro de Kafka.

Obtenido de: <https://www.libertaddigital.com/cultura/libros/2015-04-09/un-siglo-de-la-inquietante-metamorfosis-de-kafka-1276545144/>

**Pág. 31.** Fig. 22. *Kali, el pequeño vampiro*(2012). Fotograma. Obtenido de:

<http://nmasmas2.blogspot.com/2013/04/kali-le-petit-vampire-regina-pessoa-2012.html>

**Pág. 32.** Fig. 32. Ilustración sin título de John Kenn Mortensen. Obtenido de:

<https://wowxwow.com/artist-profile/john-kenn-mortensen>

**Pág. 33.** Fig.24. *Vincent*(1982), de Tim Burton. Obtenido de:

<https://www.filmaffinity.com/es/film660984.html>

**Pág. 33.** Fig. 25. *Pesadilla antes de Navidad*(1993). Jack descubriendo la nieve.

Obtenido de: [http://ticiesrosais2.blogspot.com/2016/06/the-nightmare-before-christmas\\_5.html](http://ticiesrosais2.blogspot.com/2016/06/the-nightmare-before-christmas_5.html)

**Pág. 34.** Fig.26. *La Novia Cadáver*.(2005) Victor en el mundo de los vivos.

Obtenido de: <https://creacuervos.com/el-cadaver-de-la-novia-forma-diferente-ver-muerte/>

**Pág. 34.** Fig. 27. *La Novia Cadáver*(2005). Victor en el mundo de los muertos.

Obtenido de: <https://cinedosmil.com/2016/10/31/la-novia-cadaver-tim-burton-mike-johnson-2005/>

**Pág. 36.** Fig.28. Mapa conceptual

**Pág. 37.** Fig.29. *Moodboard* para los personajes y el salón.

**Pág. 38.** Fig.30. Primer *concepto* de Feather.

**Pág. 38.** Fig.31. Boceto de primeros diseños de Feather y el pájaro

**Pág. 39.** Fig. 32. Boceto, búsqueda de props.

**Pág. 39.** Fig. 33. *Concept* de estudio del Salón

**Pág. 40.** Fig. 34. *Concept art*. Centro del laberinto.

**Pág. 40.** Fig. 35. *Concept art*. Centro del laberinto

**Pág. 41.** Fig. 36. *Concept art*. Entrada al salón.

**Pág. 41.** Fig. 37. Diseño final del salón

**Pág. 42.** Fig. 38. Carta de movimiento del Pájaro.

**Pág. 42.** Fig. 39. Carta de color de Feather, diseño final

**Pág. 43.** Fig. 40. Montando el primer *storyboard* en Premiere.

**Pág. 44.** Fig. 41. Fragmento de *storyboard* sucio.

**Pág. 44.** Fig. 42. Fragmento de *storyboard* limpio.

**Pág. 45.** Fig. 43. Fragmento de *color script* Escena 1 y 2.

**Pág. 45.** Fig. 44. Fragmento de *color script* Escena 3

**Pág. 46.** Fig. 45. Fragmento de *color script* Escena 4.

**Pág. 46.** Fig. 46. Fragmento de *color script* Escena 5.

**Pág. 47.** Fig. 47. Fragmento de *color script* Escena 6.

**Pág. 47.** Fig. 48. Arte final. Feather entrando en el salón.

**Pág. 48.** Fig. 49. Arte final. Encuentro cara a cara con el Pájaro.

**Pág. 48.** Fig. 50. Arte final. Feather flotando en el vacío negro

**Pág. 49.** Fig. 51. Arte final. el Pájaro volando entre el pasillo y el suelo de tinta.

**Pág. 50.** Fig. 52. Arte final. Dentro de las alas de Feather.

**Pág. 51.** Fig. 53. Editando planos en Premiere.

**Pág. 51.** Fig. 54. Editando el sonido en Premiere.

## 9. ANEXOS

### 9.1 IMÁGENES DE PROCESO

#### Primer Storyboard

<https://drive.google.com/file/d/1HbGUusluaRPBhSS7wf8kOKyuvB5vuZ0J/view?usp=sharing>

#### Carpeta de bocetos(personajes)

[https://drive.google.com/drive/folders/1-X7MgNsoDYn0oHcvcEmwomvKvqy4MtNJ?usp=share\\_linkv](https://drive.google.com/drive/folders/1-X7MgNsoDYn0oHcvcEmwomvKvqy4MtNJ?usp=share_linkv)

#### Carpeta de bocetos(escenarios)

[https://drive.google.com/drive/folders/12lErJUc00g2wEvv\\_dRrpVffYwcFW58VY?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/12lErJUc00g2wEvv_dRrpVffYwcFW58VY?usp=sharing)

#### Animática en su estado actual:

<https://drive.google.com/file/d/1FITMT96L1Bc2dJH9DXt0h0vgquskQLfD/view?usp=sharing>

### 9.2 BIBLIA

<https://drive.google.com/file/d/1nOhJjn8t1TwVB8DBMxwDTMjq5ys26aw2/view?usp=sharing>

### 9.3 OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



#### ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:  
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

Consideramos que este TFG se enmarca perfectamente dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible en la categoría 3, salud y bienestar, al subrayar la importancia de cuidar salud mental, desde la prevención en este caso y planteando hacerlo desde el ámbito creativo como terapia.