

TFG

**ENSUEÑO: PREPRODUCCIÓN DE UN
CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN**

Presentado por Carmen Álvarez Muñoz

Tutor: María Susana García Rams

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

En este proyecto se presenta el proceso de preproducción del cortometraje de animación 2D *Ensueño*, basado en el mundo onírico como reflejo del inconsciente humano y sus símbolos.

La preproducción constará de las diferentes fases que luego formarán la base sobre la que se producirá el cortometraje, incluyendo los guiones literario y técnico, el *storyboard*, desarrollo visual y *animatic*. También se añade en esta memoria la documentación que constituye el marco conceptual del que se nutre este trabajo como es la cuestión del inconsciente, fundamental para poder comprender mejor su lenguaje y aplicarlo a la obra.

El objetivo principal de este trabajo de final de grado es hacer una buena preproducción, creando una historia interesante y con un estilo visual atractivo, que pueda llevarse a cabo más adelante con un equipo adecuado; adquiriendo experiencia en todas las fases que componen la preproducción de un corto y generando material para el portafolio personal.

PALABRAS CLAVE

Animación, preproducción, desarrollo visual, sueños, inconsciente, símbolo

ABSTRACT

This project presents the pre-production process of the 2D animated short film *Ensueño*, based on the dreamlike world as a reflection of the human unconscious and its symbols.

Pre-production will consist of the different phases that will then form the basis on which the short film will be produced, including narrative and technical scripts, storyboard, visual development and animatic. Also added in this report is all the documentation that constitutes the conceptual framework that nourishes this work, such as the unconscious, fundamental to be able to better understand its language and apply it to the work.

The main objective of this final grade work is to make a good pre-production, creating an interesting story, with an attractive visual style, that can be carried out later with a suitable team; acquiring experience in all phases that make up the pre-production of a short film and generating material for the personal portfolio.

KEYWORDS

Animation, pre production, visual development, dreams, unconscious, symbol

AGRADECIMIENTOS

A toda mi familia, por su trabajo y esfuerzo, la razón de que yo hoy pueda estar aquí.

A mi padre, por apoyarme en mi decisión de dedicarme a la animación, aunque al final no vaya a cumplir su sueño de ser abogada laboralista.

A mi madre, que me ha impulsado desde pequeña a seguir una carrera que me guste, algo que a ella le hubiese encantado poder hacer.

A mi hermana, gran ayuda y cómplice durante este trabajo y siempre.

A Susana, mi tutora y profesora durante el Grado, por volcarse tanto en este trabajo, guiándome y animándome a poner lo mejor de mí en cada etapa.

Y a mis amigos, especialmente a mis compañeras de piso, por aguantarme mientras hacía este TFG.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS.....	7
3. METODOLOGÍA.....	8
4. MARCO CONCEPTUAL	9
4.1. EL INCONSCIENTE COMO GUÍA	10
4.1.1. Los arquetipos junguianos.....	11
4.2. LA SIMBOLOGÍA DE LO ONÍRICO	13
4.3. EL ARTE Y EL INCONSCIENTE	15
4.4. EL INCONSCIENTE Y LO ONÍRICO EN LA ANIMACIÓN	18
5. PREPRODUCCIÓN DEL CORTO <i>ENSUEÑO</i>	20
5.1. REFERENTES	20
5.2 CALENDARIO DE TRABAJO	22
5.3. DE LA IDEA AL GUIÓN	22
5.4. <i>MOODBOARDS</i> Y <i>CONCEPT ART</i>.....	23
5.4.1. Personajes	24
5.4.2. Escenarios	26
5.4.3. Props	27
5.5. ARTES FINALES	27
5.6. <i>STORYBOARD</i>	28
5.7. <i>COLOR SCRIPT</i>.....	29
5.8. <i>ANIMATIC</i>.....	29
6. CONCLUSIONES.....	30
7. FUENTES REFERENCIALES	31
7.1. LIBROS	31
7.2. TESIS DOCTORALES.....	32
7.3. ARTÍCULOS DE PERIÓDICOS Y REVISTAS EN LÍNEA	33
7.4. ENTRADAS DE DICCIONARIO Y ENCICLOPEDIA	33
7.5. RECURSOS AUDIOVISUALES	34
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	35
9. ANEXOS.....	36

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo de final de grado *Ensueño* surge con la intención de poner en práctica todo lo aprendido durante la formación en el Grado en Bellas Artes, especialmente en las asignaturas de la línea de animación y desarrollo visual, enfocadas a este medio. Pretende abordar el proceso de preproducción del cortometraje para ser animado en 2D, contemplando desde la creación de la historia hasta el *animatic*, pasando por los guiones y el *concept art* entre otros aspectos específicos. Además, también se quiere poner en valor, que este TFG ha servido como un medio terapéutico en el que volcar y transformar los sentimientos, frustraciones, y momentos vulnerables, resultado del periodo de pandemia que estamos viviendo y una serie de pérdidas personales que han hecho cambiar varias veces el enfoque y desarrollo de este trabajo.

Se decidió usar la técnica de la animación por la versatilidad de este lenguaje a la hora de presentar conceptos, y la capacidad de juntar aspectos del mundo plástico y el audiovisual, creando narraciones con las que se pueden transmitir muchas cosas distintas y complejas a la vez. Todo esto, junto con el interés en el desarrollo visual como objetivo profesional futuro, es por lo que se escogió la animación 2D, basándonos en el mundo de los sueños y la simbología que usa nuestro inconsciente para comunicarse con nosotros.

El trabajo comenzó con una recopilación y comparación de sueños tenidos antes, durante y después del periodo de cuarentena, además de empezar a recoger información sobre el mundo onírico. Más adelante, se amplió el estudio de los sueños y su simbología a disciplinas como la psicología, con libros como *El hombre y sus símbolos*, de Carl Gustav Jung (1964). También se estudió la representación de los sueños en distintos campos creativos, en especial, la animación y el arte de vanguardia, creando un marco teórico sobre el que construir el resto del trabajo práctico, del que explicaremos el proceso en el capítulo 5.

Una vez definido el marco conceptual, acompañado del visionado y análisis de una selección de obras de autores específicos, entre los que se destacan los laberintos de Escher o los paisajes de Aristarj Lentúlov como referentes; comienza la parte práctica, que recoge de manera detallada todo el proceso de preproducción en sus diversas fases. De la idea al guion, y de éste al desarrollo visual, diseños definitivos, arte final, *storyboard* y *animatic*, se exponen en el capítulo 5, dónde se explica su proceso de creación y que presentaremos documentalmente de manera completa en los anexos, en forma de biblia de preproducción y libro de sueños, dada la limitación de extensión del TFG (Trabajo de Final de Grado).

La memoria finaliza con las conclusiones de los resultados obtenidos en función de los objetivos propuestos, lo aprendido a lo largo de este proceso y expectativas futuras.

2. OBJETIVOS

En este TFG se han tenido en cuenta una serie de objetivos, unos vinculados a lo académico y formativo y otros a lo personal y profesional.

Comenzaremos, en primer lugar, por el objetivo principal: la realización de la preproducción del corto *Ensueño* de animación 2D, con una historia interesante y bien construida y con cada una de las fases del proceso de creación bien elaboradas, definidas y documentadas para una posterior fase de producción.

Vinculado a este objetivo general se sitúan los específicos, que se podrían dividir en académicos y formativos y en personales-profesionales. En los primeros, se ha buscado poner en práctica los conocimientos adquiridos en las asignaturas de la línea de animación y desarrollo visual, implementando nuevos recursos y aprendizajes a lo largo del desarrollo del trabajo:

1. Elaborar bien la idea y conseguir la redacción de unos buenos guiones literario y técnico para, después, realizar una atractiva traducción al lenguaje cinematográfico y visual a través del *storyboard*.

2. Conseguir 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.

3. Realizar un buen *animatic*, 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.

4. 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.

En el ámbito de los objetivos personales y profesionales:

- Se ha querido aprovechar este trabajo para ampliar y documentar mejor el portafolio personal con vistas a dedicarse a esta profesión en un futuro y poder mostrarlo en ofertas de trabajo específicas.
- Usar este proyecto como elemento terapéutico en el que analizar y digerir

acontecimientos vividos a nivel personal durante este periodo de pandemia estresante y frustrante y transformarlos en un producto creativo y que nos reafirme en nuestros talentos y camino de vida.

3. METODOLOGÍA

La metodología del proyecto cuenta con tres partes fundamentales. La primera es la documentación con relación a la idea matriz, donde se procedió a la recopilación y anotación de algunos de los sueños tenidos antes, durante y después del confinamiento en una libreta, nuestro diario de campo, presentada en los anexos, en la que luego se siguió desarrollando parte del trabajo. En ésta, se describen los sueños que se recuerdan con mayor o menor detalle y se anotan sensaciones que se han tenido durante el transcurso de éstos. También sirve como espacio para teorizar sobre algunas de las razones por las que aparecen ciertos conceptos o escenas y para empezar a construir nuestros primeros paneles de inspiraciones, una serie de *moodboards* basados en cada uno de los sueños, que después serán de gran utilidad para el desarrollo visual de la preproducción del corto.

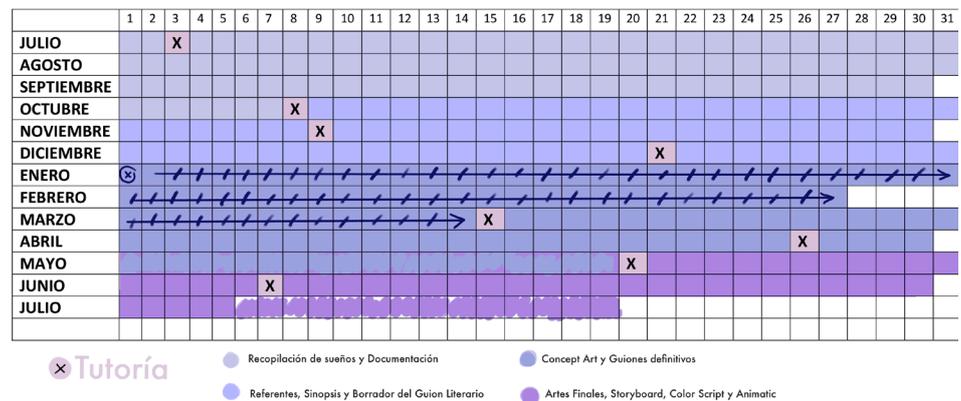
Tras esta compilación, se procede a la segunda parte, donde empieza la investigación conceptual en los campos del análisis de sueños y su relación con el inconsciente humano. En esta fase, se lee material que será de ayuda para comprender los símbolos de lo onírico y la conexión de éstos con la mente humana. También sirven para identificar los distintos arquetipos que aparecen en los sueños y qué representan, moldeando la historia y su trasfondo y afianzando nuestra idea argumental del inconsciente como guía en la vida diaria. Además, se estudiaron varios autores que hablan en su obra de sus propios mundos oníricos y artistas plásticos y animadores que han servido de inspiración no solo a la hora de formular la historia, también para definir la estética del cortometraje y la técnica en la que luego se quiere producir la pieza final.

Por último, aunando las anteriores fases comienza la tercera y última, la preproducción del cortometraje propiamente dicha con sus diferentes etapas de trabajo; desde la primera redacción de un borrador inicial de la historia, hasta la *animatic* final con sonido provisional. Proceso que se explicará detalladamente en el capítulo 5, Preproducción del corto *Ensueño*.

Así mismo, se desea poner en valor a nivel metodológico la organización temporal y el calendario de trabajo, que se desglosa en dos; uno global del TFG (Fig. 01), con los tiempos dedicados a cada fase de elaboración y las revisiones con la tutora, y otro específico del proceso de elaboración de la preproducción y que incluiremos en el apartado correspondiente.

En el calendario que aparece a continuación (Fig.01) dividido por tonos de color, se puede ver una aproximación del tiempo que se pretendía dedicar a cada fase del proyecto. Desde julio, cuando tuvo lugar la primera tutoría hasta inicios de octubre, cuando empezó otra vez el curso académico, fue el periodo en el que se hizo la recopilación de sueños y empezó la fase de documentación. Más adelante, a partir de octubre hasta después de las vacaciones de Navidad, se continuó con la lectura de libros y consulta de otros materiales, como películas, cortos y arte, que sirvieron de ayuda para comprender el mundo onírico que se había destapado en la primera fase del proyecto, además de comenzar con la redacción de la historia, empezando por el *plot* y acabando con los primeros borradores de guion. A inicios de enero, a causa de una serie de pérdidas familiares, el ritmo de trabajo se interrumpe de manera drástica y empieza un periodo de reflexión que se extienden hasta mitades de marzo, cuando poco a poco se vuelve a encauzar el proyecto, continuando el desarrollo visual y acabando de concretar los guiones definitivos. Finalmente, en abril comienza la última parte, en la que se acaba el *concept* y se realizan el *storyboard* y el *animatic* y se van redactando los capítulos definitivos de la memoria.

Fig.01. 2021. Calendario de producción modificado.



4. MARCO CONCEPTUAL

Desde un inicio este TFG ha tratado de los sueños, su relación con el inconsciente y la conexión de este último con la parte consciente de la psique. Cómo el subconsciente se comunica a través de los sueños, utilizando ciertos símbolos, y cómo éstos pueden ayudar a descifrar los mensajes que envía el cerebro, ha ido haciendo cambiar el proyecto hasta el resultado final que exponemos en esta memoria. Uno de los puntos que más se ha modificado en relación a este tema, es el paso de considerar los sueños como meros deseos y tabúes reprimidos, que salen a la luz cuando el consciente deja de tomar las riendas, a ver estas ensoñaciones como mensajes codificados que nuestro ser nos envía para hacer cambios que cree necesarios, aunque no queramos verlo o admitirlo. Es decir, el concepto del inconsciente como guía en nuestra vida cotidiana. Para ello, se ha tomado como principal referente el libro de Carl Gustav Jung (1875-1961), *El hombre y sus símbolos* (1964).

4.1. EL INCONSCIENTE COMO GUÍA



Siguiendo con el punto anterior, primero es necesario definir el concepto de inconsciente en relación al comportamiento humano. Se cree que el inconsciente actúa como filtro diario, facilitando la vida y haciéndola más cómoda. Mientras el consciente asimila unos pocos estímulos a la vez, la mente percibe muchísimos más datos de los que nos damos cuenta, como el tacto de la ropa en la piel o el entorno en el que nos encontramos mientras estamos concentrados en una tarea específica, como escribir, leer o cocinar (Kiesel, 2020). El cerebro decide qué información es más relevante y la separa, mandando lo necesario para las tareas más exigentes al consciente y obviando lo demás. Todos estos estímulos que se desechan se van almacenando en el inconsciente, haciendo que éste tenga cantidades enormes de información que luego aplicamos de manera automática en nuestra vida diaria, facilitando y automatizando la toma de decisiones poco importantes (Goleman, 2008).

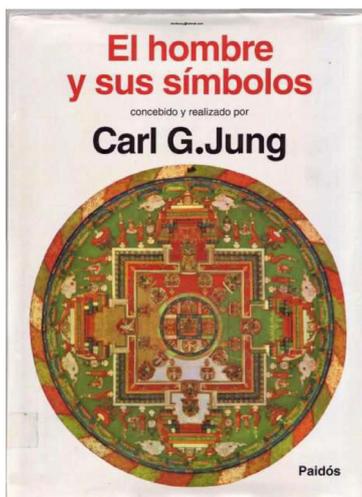


Fig.02. Carl Gustav Jung c.1935. Retrato propiedad de ETH-Bibliothek.

Fig.03. Portada del libro *El hombre y sus símbolos* (1964) de Carl Gustav Jung.

Otra de las funciones atribuidas al inconsciente es la intuición. Se podría decir que ésta es un guía que reacciona a estímulos externos de forma rápida y automática, sin que intervenga la razón o el consciente, haciendo uso de la experiencia, datos acumulados y otros factores como la educación. Como dice Jung "...el inconsciente es el gran guía, amigo y consejero de lo consciente..." (1964, p.12).

Una vez establecidos estos dos conceptos, pasamos a la relación del inconsciente con los sueños, empezando con la comparación entre Jung y su tutor Sigmund Freud (1856-1939). Haciendo una síntesis, Freud fue el precursor del psicoanálisis, pensando que los sueños no eran casualidad y que estaban asociados a problemas y pensamientos de nuestro consciente, siendo una de las formas que tenía el inconsciente de ponerse en contacto con nosotros. A partir de esa premisa, usando la técnica de la asociación libre y haciendo que el paciente continuase el discurso a partir del sueño, se podía llegar a descifrar los problemas y complejos que el paciente tenía enterrados en su inconsciente (Freud, 1899). En contraposición a su maestro, Jung creía que la asociación libre se podía conseguir sin usar los sueños, por medio de dibujos, de técnicas como "la prueba de las manchas de tinta" de Hermann Rorschach o incluso con el uso de grafismos como el alfabeto cirílico o los *kanjis*, si estos eran desconocidos para el paciente. Siguiendo esta línea de pensamiento, Jung empezó a cambiar el método para analizar los sueños, creyendo que no solo debía ser importante el sueño en sí mismo, también cómo el inconsciente lo configuraba y por qué usaba símbolos específicos en cada uno de ellos. De esta forma, Jung dice que el análisis de un sueño es siempre individual, ya que cada uno tiene asociaciones determinadas y les otorga una simbología propia. Por ejemplo, el significado del dinero en un sueño cambiará según se pregunte a una persona pobre, de clase media o rica, todos ellos entienden el concepto, pero las connotaciones son

distintas en cada caso.

Fig.04. Fotografía de grupo en la Universidad Clark (1909). Señalado en rojo Sigmund Freud y en amarillo Carl Gustav Jung.



Aun así, Jung cree que existe una serie de patrones que sigue la mente inconsciente humana, resultado de años de evolución colectiva que, aunque manifiestan cambios en la narración y sus detalles, la base no pierde el modelo básico preestablecido. A esta serie de tendencias las llamó arquetipos y son los conceptos en los que se ha basado el cortometraje para así facilitar que el espectador se vea reflejado en la historia, a la vez que la hace más reconocible.

4.1.1. Los arquetipos junguianos

A continuación, se hace una pequeña explicación de los distintos grupos de arquetipos y de algunos de los más importantes dentro de cada uno. Éstos están explicados en la obra anteriormente mencionada de Jung y se ha usado el libro de Robin Robertson, *Introducción A La Psicología Junguiana* (2016) para acabar de comprender algunos de ellos.

Existe gran variedad de arquetipos y éstos se pueden clasificar en varias categorías. En la primera, encontramos los motivos arquetípicos, que representan momentos en los que el mundo que conocemos sufre cambios importantes. En esta categoría se hallan arquetipos como el de la creación, el apocalipsis y el diluvio o la inundación. En *Ensueño* se presenta ésta última que, aun siendo similar al del apocalipsis, tiene un tono de esperanza, en el que se desea que cuando pase la lluvia, que destruye lo anteriormente conocido, purifique el espacio, para que luego surja algo mejor, siguiendo este afán de superación a través de la ruptura con lo antes conocido. En el corto se interpreta este



Fig.05. Miguel Ángel: *El Diluvio Universal*, 1509. Fresco, 4093 cm x 1341 cm. La Capilla Sixtina en la Ciudad del Vaticano.

acontecimiento como el inicio de un periodo difícil, en el que la protagonista deberá ponerse a prueba para después salir mejorada de la situación.

Más adelante vemos los eventos arquetípicos, que son aquellos que implican cambios esenciales en la vida de un humano. Aquí se encuentran el nacimiento, la separación de los padres, la iniciación, el matrimonio, la unión de los opuestos y finalmente la muerte. En el proyecto se integró una interpretación del arquetipo de la muerte, derivada de la pandemia que forma el contexto temporal del trabajo y de una serie de pérdidas personales acaecidas durante ese tiempo. En este caso, no se trata de miedo al fin de la vida del propio sujeto, como se traduce normalmente, si no a la angustia y tristeza producidas por el fin de una etapa, que trae un periodo de inactividad invadido por un bloqueo creativo enorme. En el corto, se quiere dejar claro que, a raíz de todo esto, el personaje deja de vivir “adecuadamente”, cayendo en un estado de letargo y haciendo que se centre en mirar hacia atrás y pensar en la pérdida, en vez de buscar herramientas para asumir el duelo y salir adelante.

Dejando atrás los dos grupos de arquetipos relacionados con la situación en la que nos encontramos vitalmente, entramos en los que hablan de las facetas conductuales de los humanos, pudiéndose dividir también en dos categorías, las que hablan de partes del propio ser y las que definen ciertos comportamientos o complejos, que determinan los roles que nos imponemos nosotros mismos y/o la sociedad.

En el grupo de las facetas del Yo, encontramos los arquetipos de la sombra, el *ánimus* o el *ánima*, la persona, la gran madre o el gran padre y el sí mismo, que en conjunto forman nuestra personalidad y que a su vez determinan cómo nos relacionamos con el entorno, como hablamos, nos comportamos y reaccionamos. Todo ser humano cuenta con estos arquetipos y el único que cambia es el del *ánimus* o *ánima*, determinado por el género del individuo, siendo *ánimus* en el caso de tratarse de una mujer o *ánima* en caso de hablar de un hombre.

Para finalizar, hallamos los arquetipos de personalidad, que son aquellos que definen las motivaciones, miedos, metas, puntos fuertes y débiles de todo ser humano. En esta categoría encontramos al inocente, el amigo, el sabio, el héroe, el cuidador, el explorador, el villano, el creador, el bufón o el gobernante, entre otros. Esta clasificación es una de las contribuciones de Jung más reconocidas, utilizándose en campos como la publicidad, la literatura y el cine (Faber, M. A. & Mayer, J. D., 2009). Encontramos figuras como Luke Skywalker, Harry Potter, Neo o Arturo, claros ejemplos del héroe o Yoda, Dumbledore, Morfeo y Merlín en el papel de sabios, además de muchos más personajes que han quedado en el imaginario colectivo y la cultura pop gracias a seguir las características dictadas por el sistema arquetípico Junguiano.



Fig.06. Fragmento de un fotograma de la película de Disney *Merlín el encantador* (1963). En él vemos a Merlín y Arturo, dos personajes que siguen los arquetipos del Sabio y del Héroe respectivamente.

4.2. LA SIMBOLOGÍA DE LO ONÍRICO

Siguiendo con lo comentado en el apartado de los arquetipos, en los sueños el inconsciente utiliza una serie de símbolos que ayudan a comprender lo que éste intenta comunicarnos. La selección de símbolos que cada uno hace revela matices importantes a la hora de descifrar esos mensajes. Por ejemplo, Jung explica que, aun habiendo muchísimas imágenes para representar el acto sexual, cada una nos revela distintas concepciones que tiene el individuo sobre el tema o sobre su sexualidad. Introducir una llave en la cerradura o echar abajo una puerta con un ariete se podrían considerar referencias al sexo, pero tienen connotaciones muy distintas (Jung, 1964).

De esta forma, para que la simbología del cortometraje fuese reconocible, se buscó información sobre los símbolos en *Diccionario de símbolos* (1992), de Juan Eduardo Cirlot, *El diccionario de símbolos* (2013) de Hans Biedermann y *El diccionario de los símbolos* (2015), de Jean Chevalier y Alain Gheerbrant. Hay que aclarar que las simbologías de los conceptos explicados a continuación son más amplias, pero, por límite de espacio, se ha hecho un resumen de las asociaciones que más han influido al hacer el trabajo.

Empezando por la polilla, hay que clarificar que la polilla es un grupo de insectos que comen y proliferan en diversos enseres de la casa, como la ropa y algunos alimentos como la harina. También se llama así a mariposas de hábitos nocturnos, que acuden a la luz y que, sin ser polillas, se asocian con el nombre (Real Academia Española, RAE, revisado en 2020). En este corto, la que aparece es una mariposa nocturna, que hace el papel de personificación del inconsciente y guía a Aislinn en el sueño, mostrándole el camino y dándole apoyo moral en los momentos difíciles.

Su simbolismo es diverso y tiene connotaciones positivas o negativas dependiendo de la cultura que se estudie. En algunas civilizaciones, como la Azteca, se asociaba la mariposa al espíritu de los difuntos y a la reencarnación de las almas de guerreros o seres queridos. En la actualidad están más ligadas al concepto de transformación, por sus tres principales estados; oruga, pupa y la mariposa en sí misma. Aparte, también es sinónimo de optimismo, vocación y fe, atribuidas por la característica búsqueda de luz en la oscuridad y, en psicoanálisis, se la relaciona con el renacer. Éste es su significado en el cortometraje, dándole el papel de guía y transmitiendo también, el intento de cambiar a mejor y salir de la crisálida en la que Aislinn se ha encerrado.

Seguidamente, se encuentra el símbolo del bosque, con múltiples significados y con mucha relación con la mitología y la cultura de la narración transmitida oralmente. Uno de los principales es el de Madre Tierra, ya que es un espacio, libre del juicio y artificio del hombre, donde la vegetación crece sin ser dominada.

Jung también cree que es un símbolo del inconsciente, alejado de la razón y donde uno puede perderse si no es cuidadoso. Según Cirlot, “puede afirmar Jung que los terrores del bosque, tan frecuentes en los cuentos infantiles, simbolizan el aspecto peligroso del inconsciente, es decir, su naturaleza devoradora y ocultante [sic] (de la razón)” (1992, p.102). Esta versión del bosque como lugar peligroso, donde se esconden grandes peligros, entra en contraposición con la otra visión que se tiene de él, de refugio para aquellos a los que la sociedad corrupta no acepta o quiere castigar y/o deben encontrarse a sí mismos (Bettelheim, 2016). Sería el caso de la leyenda de Robin Hood, en la que el bosque sirve de refugio y santuario en el que transformarse y mejorar para después, volver a la civilización y luchar por lo que se cree justo.

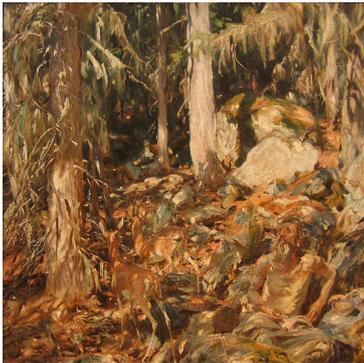


Fig.07. John Singer Sargent: *The Hermit (Il solitario)*, 1908. Óleo sobre lienzo, 95,9 cm x 96.5 cm. Museo Metropolitano de Arte de Nueva York.

En *Ensueño*, el subconsciente de Aislinn la ha introducido en un bosque formado por elementos de su obra plástica. Esto significa que su creatividad no está supeditada a la razón ni al dominio de su consciente. Al dejar de lado las expectativas de producir un trabajo pulido, se busca una liberación artística, dando las riendas al inconsciente, usando garabatos, bocetos o con escritura automática. Utilizando estas herramientas la mente se reactiva y deja atrás el bloqueo creativo. De esta forma, Aislinn sale mejorada del viaje, aprendiendo que la forma de salir de estos baches es tomando la iniciativa, creando algo sin esperar ni exigir nada del resultado, tomándolo como un ejercicio mental.

El siguiente símbolo es el laberinto, muy relacionado con el viaje de autoconocimiento. En muchos templos se pueden encontrar laberintos, teniendo especial importancia los que se ven en el suelo y cuyo recorrido, simboliza el peregrinaje a Tierra Santa. Aunque en un inicio el laberinto estaba pensado para ser concéntrico, en el caso del corto quería transmitir aislamiento, por lo que cambié el objetivo a salir del núcleo, donde se encuentra Aislinn. Una película donde el laberinto también tiene mucha importancia es la de *El laberinto del Fauno* (Guillermo del Toro, 2006), en la que, para entrar en su mundo mágico, Ofelia debe recorrer antes el laberinto hasta llegar al centro.



Fig.08. Esquema del laberinto de la Catedral de Chartres.

Por último, el símbolo que se explica a continuación es el del diluvio, relacionado directamente con los arquetipos explicados anteriormente. Jung considera el diluvio y la inundación como uno de los motivos arquetípicos, que explican o auguran cambios importantes en el mundo que nos rodea como individuos. Cirlot aclara, “Es una catástrofe que nunca es definitiva, por tener lugar bajo el signo del proceso cíclico lunar y del carácter regenerativo de las aguas. El diluvio destruye las formas, pero no las fuerzas, posibilitando así nuevos surgimientos de vida.” (p.172). De esta forma, en *Ensueño*, cuando aparece el diluvio, Aislinn acaba de comprender que ha acabado una etapa y necesita transformarse y aprender para regenerarse.

4.3. EL ARTE Y EL INCONSCIENTE

En este apartado se habla del momento artístico en el que arte e inconsciente se mezclan. De esta forma, hay que fijarse en el Simbolismo, la pintura Metafísica o en las Vanguardias artísticas del siglo XX, como el Surrealismo y las obras cubistas del artista ruso Aristarj Lentúlov (1882-1943), que conforman, no solo parte del marco teórico del trabajo, si no que también han influenciado el diseño del mundo onírico del cortometraje. Finalmente, se hablará de la relación terapéutica entre el arte y el inconsciente.



Fig.09. Odilon Redon: *Reflexión*, 1900. Pastel, 46,5 cm x 60 cm. Me-nard Art Museum, Komaki City.

El Simbolismo, es un movimiento de finales del siglo XIX que promovía el arte como vehículo del artista para expresar sus emociones, pasiones y anhelos. Busca exaltar el mundo onírico, el individualismo artístico y el esteticismo, plasmando una nueva forma de ver la vida más espiritual y subjetiva (Librairie Larousse, vol.3, 1988, pp. 1856-1857). Aun así, no se puede hablar de un estilo, sino de una temática simbolista, que a su vez se podría subdividir o englobar en otros movimientos menores como el decadentismo. Como dicen Amy Dempsey (2002, pp. 40-41) y Aurora Fernández Polanco (1989, p. 40), se usa el símbolo por su capacidad de contener varias ideas a la vez, destacando la faceta ocultista y hermética del movimiento y el interés por temas de carácter abstracto, muy amplio y subjetivo como la mitología, la religión o la fantasía, llegando a pretender dar forma y plasmar los sueños.



Fig.10. Giorgio De Chirico: *Piazza*, 1913. Óleo sobre lienzo, 51,5 cm x 75,5 cm. Galería de Arte de Ontario, Toronto.

Siguiendo este afán por pintar los sueños, visitamos el movimiento italiano de la Pintura Metafísica. Surgida durante la Primera Guerra Mundial en respuesta a la vuelta a los valores del clasicismo del arte en Italia, utilizado como pretexto para exaltar movimientos nacionalistas e imperialistas, se considera el precursor del Surrealismo. A grandes rasgos, buscaba la descontextualización de espacios y objetos cotidianos para crear realidades alternativas más allá de la lógica habitual (Librairie Larousse, vol.2, 1988, p. 1329). El artista metafísico más reconocido, Giorgio de Chirico (1888-1978), pretendía extraer objetos de la realidad cotidiana para así, plasmándolos sin contexto, poder apreciarlos en su totalidad, llegando a lo más esencial y creando un sueño pintado.

Más tarde, llegamos a las Vanguardias propiamente dichas, que pretenden oponerse al afán de realismo del arte del momento. El arte de Vanguardia pretende romper con los cánones establecidos como respuesta a acontecimientos ocurridos a inicios del siglo XX, como la Primera Guerra Mundial, la Segunda Revolución Industrial o la teoría del psicoanálisis de Sigmund Freud (Castellary, A.C. 2000, pp. 305-320).

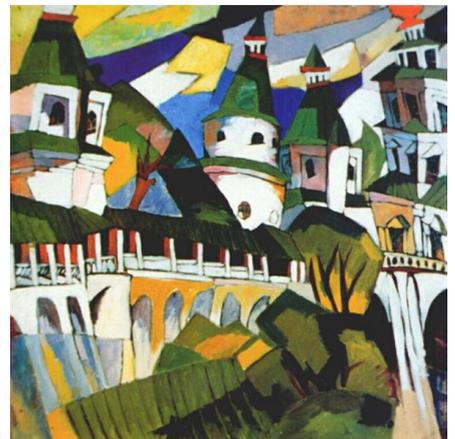
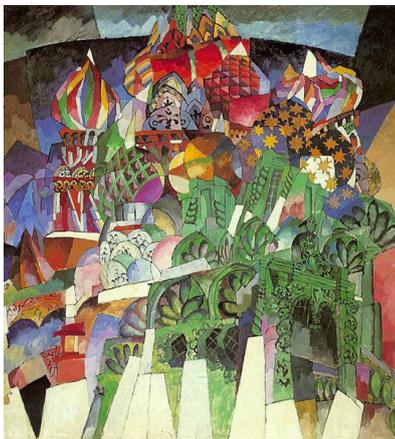
Uno de los “ismos” más conocidos es el Cubismo, que aboga por la idea de destruir la perspectiva propia del Renacimiento, utilizando muchos planos a la vez. En el cortometraje se han tenido muy en cuenta los paisajes del vanguardista

Fig.11. Aristarj Lentúlov: *Saint Basil's Cathedral*, 1913. Galería Tretiakov.

Fig.12. Aristarj Lentúlov: *Gursuf*, 1913.

Fig.13. Aristarj Lentúlov: *Churches*, 1916.

Aristarj Lentúlov que, con el uso de planos para construir las composiciones, crea paisajes que tienen el efecto de haberse hecho usando collage, eliminando todo tipo de perspectiva. Además, otra característica interesante es la aplicación de colores muy vivos y variados, poco comunes en el movimiento cubista, proveniente de la mezcla de conocimientos y técnica de los cubistas y los fauvistas (Encyclopaedia Britannica, 2021). El colorismo vivo y la construcción del paisaje a partir de planos sueltos han inspirado el proceso de creación del mundo onírico de *Ensueño*.



Siguiendo con la vanguardia artística, el Surrealismo fue un movimiento que bebió directamente de las teorías de Sigmund Freud. El primer manifiesto, en 1924, lo redacta el escritor y poeta André Bretón, en el que se puede leer:

“Automatismo psíquico puro por cuyo medio se intenta expresar tanto verbalmente como por escrito o de cualquier otro modo el funcionamiento real del pensamiento. Dictado del pensamiento, con exclusión de todo control ejercido por la razón y al margen de cualquier preocupación estética o moral” (Breton, 2001, p.44).



Fig.14. Salvador Dalí: *La Tentación de San Antonio*, 1946. Óleo sobre lienzo, 90 cm x 119,5 cm. Museo Real de Bellas Artes, Bruselas.

Curiosamente, como comenta Javier Cuevas del Barrio (2012, 2013), a Sigmund Freud no le agradaba la versión de sus teorías que hacía Bretón. Mientras Freud sostenía que el inconsciente tiene sus propias cualidades y leyes, donde se representan la vida anímica y onírica, Bretón es de la opinión de que el mundo del sueño y la vigilia pertenecen a un mismo plano, como continuidad la una de la otra. Además, Bretón también creía que llegaría un momento en el que el estado onírico y la vigilia se fusionarían creando una “super realidad o una realidad absoluta”. Las obras de autores como Dalí, Max Ernst o René Magritte pretenden, aparte de luchar contra la tradición burguesa, enfrentar al hombre con su mundo interior, donde se esconden los traumas y los impulsos, eliminando la parte racional y propiciando el ejercicio de auto conocerse, destapando los deseos y represiones.

Finalmente, ya que este Trabajo de Final de Grado ha servido como ayuda para afrontar sucesos ocurridos durante el periodo de pandemia, hay que hacer



Fig.15 y 16. Dos de las ilustraciones de *El Libro Rojo* (2009) de Carl Gustav Jung.

especial mención a las cualidades terapéuticas del arte y la relación de éstas con el psicoanálisis y la psicología.

Para Jung, el arte y el psicoanálisis están íntimamente relacionados, algo que se aprecia especialmente en *El Libro Rojo* (2009). En esta obra, que estuvo escribiendo y editando durante décadas, Jung anota sus visiones, producidas por una crisis existencial generada en gran parte por la Primera Guerra Mundial y su desacuerdo y consiguiente distanciamiento de su maestro Sigmund Freud. *El Libro Rojo* sirvió como medio terapéutico para Jung que, al acabar una etapa importante de su vida, sintió la necesidad de explorar su inconsciente en ese estado de crisis, utilizando la meditación para conectar con las “imaginaciones activas” y escribiendo detalladamente los resultados, entre los que seleccionaba las partes más importantes, transcribiéndolas al libro rojo y acompañándolas de preciosas e intrincadas ilustraciones. Como comenta Christopher Tibble (2021), este espacio catártico es un ejemplo de algo que Jung recomendaba encarecidamente a sus pacientes, el escribir los sueños, visiones y sensaciones en un bonito cuaderno para construir un espacio santo al que acudir en busca de transformación y mejoría. Así vemos cómo se forma una relación entre el arte y la escritura y el mundo psicológico del individuo, muchas veces plasmado en diarios íntimos o cuadernos de bocetos, es decir, espacios privados y seguros donde experimentar y digerir ciertos momentos y pensamientos.

Continuando con el uso del arte como medio para expresar y representar traumas o conflictos internos, podemos ver que muchísimos artistas han seguido este camino para producir obra artística como, por ejemplo, la francesa Louise Bourgeois (1911-2010). A través de sus esculturas, Bourgeois expresa sentimientos como la soledad, la vulnerabilidad o la traición, ligados al trauma de descubrir el affaire entre su padre y su niñera. Este tipo de arte terapéutico, al que llaman arte confesional, sirve a Bourgeois de medio para asimilar momentos muy duros no solo de su infancia, también de su vida adulta, como la muerte de su esposo o el fallecimiento de uno de sus hijos, utilizando símbolos a los que dota de carga simbólica propia, como la asociación de la araña con la maternidad protectora (Camino, A.Z. 2014).

Finalmente, habría que recalcar que el arte como espacio terapéutico y forma de calmar sentimientos como la ansiedad no es exclusivo de artistas o pacientes de psicología. Desde siempre los humanos han tenido mecanismos para superar este tipo de situaciones, como los trabajos manuales, como las labores de punto, la carpintería o la cocina.



Fig.17. Louise Bourgeois: *Celda (La última subida)*, 2008. Acero, vidrio, goma, hilo y madera, 384,8 x 400,1 x 299,7 cm. National Gallery of Canada, Ottawa.

Un buen ejemplo de ello ha sido el periodo de cuarentena, en el que se ha recurrido a la panadería, la pintura o la escultura como formas de relajación y conexión en un periodo en el que la vida social era limitada y el miedo regía la vida diaria. Este fenómeno ha popularizado también otras formas de creatividad

más diversas, como los “kits” de costura, de elaboración de cerveza, jardinería o estampado y los libros de colorear y de mandalas, que desde hace unos años han ampliado mercado para incluir al público adulto.

4.4. EL INCONSCIENTE Y LO ONÍRICO EN LA ANIMACIÓN

Desde los inicios del cine como entretenimiento, el mundo onírico ha servido de inspiración para grandes creadores y películas como la de George Méliès *Le Cauchemar* (1896), en la que un hombre que no puede dormir recibe las visitas de unas visiones que se van transformando, hasta que despierta y se da cuenta de que todo era un sueño. Además, es un recurso que se ha seguido utilizando, tanto en películas donde lo onírico ocupa una pequeña parte del largometraje, como en filmes en los que se convierte en trama principal.

En la animación dibujada, encontramos un ejemplo muy famoso de escena onírica en la película *Fantasia* (Disney, 1940) donde Mickey Mouse, después de hacer trampas para no tener que trabajar y así poder seguir durmiendo, sueña que es capaz de controlar los astros y los elementos, llegando a producir olas, introduciendo así la inundación que está ocurriendo en la “realidad” en su sueño, y utilizando este recurso para terminar la escena onírica¹. Más adelante, también de Disney, encontramos *Alice in Wonderland* (1951), que trata del sueño de una niña que, siguiendo un conejo blanco, viaja por el país de las maravillas, despertando justo antes de que la Reina de Corazones y sus súbditos la atrapen. De esta forma, utilizan el recurso mencionado antes, introduciendo el mundo real, donde la institutriz llama a Alicia, en la escena onírica, donde también la llaman los que la persiguen, haciendo de enlace para terminar el sueño de forma orgánica.



Fig.18. Fragmento de un fotograma de *Fantasia* (1940), de Disney.

De esta historia también hizo una adaptación el director, animador y miembro del grupo surrealista checoslovaco, Jan Švankmajer (1934). En *Alice* (1988), se utiliza la acción real y el stop motion para introducirnos en el mundo onírico de la niña. A diferencia de Disney, Švankmajer le da un tono más macabro y oscuro utilizando taxidermia, esqueletos de animales o incluso trozos de carne o dentaduras, combinándolo todo para crear los personajes del sueño. Además, en esta película vemos cuando Alicia se despierta, que ha construido su mundo onírico a partir de objetos presentes en la habitación en la que se había dormido. Finalmente, nos fijamos en el expositor en el que estaba antes el conejo disecado, con el cristal roto, del que la niña saca, como al inicio del sueño, las tijeras del cajón secreto, dejándonos la duda de si algo de lo soñado ha ocurrido de verdad.

Švankmajer, utiliza el subconsciente como parte de su proceso creativo, pero a

1. Algar, J., Armstrong, S., Beebe Jr, F., Ferguson, N., Handley, J., Hee, T., Jackson, W., Luske, H. Roberts, B., Satterfield, P. & Sharpsteen, B. (Directores) (1940) *Fantasia* [Película]. Walt Disney Productions. (00:31:00-00:35:09)



Fig.19. Fragmento de un fotograma de la película *Alice* (1988), de Jan Švankmajer en donde se ven los personajes contruidos con esqueletos y animales disecados.

Fig.20. Fragmento de un fotograma de *Paprika, detective de los sueños* (2006) de Satoshi Kon donde vemos a la doctora Atsuko Chiba y a su avatar en el mundo de los sueños, Paprika.



Fig.21. Fragmento de un fotograma del cortometraje *Ryan* (2004) de Chris Landreth donde se aprecia la técnica del “psicorrealismo”.

diferencia de otros compañeros, quienes crean su propio mundo, él pretende hablar de la realidad y cuestionarla, mientras descubre lo fantástico en ella (Eseverri, M., 2009). Durante una charla en la Cineteca Nacional de México² en 2018 comentó que cuando tiene una idea la deja madurar en el inconsciente y tiempo más tarde, cuando la vuelve a rescatar, ésta sale enriquecida por las aportaciones que su subconsciente hace.

Švankmajer tiene otra película, llamada *Surviving Life (Theory and Practice)* (2010), en la que un hombre, casado desde hace más de 20 años y aburrido de su vida diaria, sueña que tiene una relación con una joven llamada Eva. A raíz de la obsesión que va adquiriendo entorno a este mundo onírico, el protagonista visita a una psicoterapeuta, queriendo que le dé una forma de meterse en esta fantasía a voluntad. El deseo de querer introducirse en el mundo onírico se ha visto en otras películas, siendo una de las más reconocidas *Paprika, detective de los sueños* (2006), del director Satoshi Kon.

En esta película de animación, el sueño es accesible para los terapeutas utilizando un dispositivo que les permite formar parte de los sueños de sus pacientes mediante un avatar, que puede a su vez analizar y controlar lo que ocurre en el mundo onírico con tal de facilitar la terapia. De esta forma, el propio acto de soñar se convierte en el tratamiento. En esa película el inconsciente de los personajes se confunde y mezcla con la realidad e incluso la protagonista, la doctora Atsuko Chiba, acaba viendo a su avatar, Paprika, en su vida diaria, llegando a tener conversaciones con ella como si de una persona física o colega se tratase.

Esta mezcla de realidad e inconsciente también aparece en el cortometraje *Ryan* (2004), del director Chris Landreth. En este corto, Landreth tiene una serie de conversaciones con Ryan Larkin (1943-2007), un director y animador de los 60 y 70, cuando produce sus dos obras más famosas, *Walking* (1968) y *Street Musique* (1972), con la expareja de éste, Felicity Fanjoy y con Derek Lamb, un productor que trabajó con él. En estas entrevistas se habla del recorrido profesional de Larkin y su adicción a las drogas y el alcohol, que acabaron por destruir su vida privada y profesional. También sirve, en parte, de espacio terapéutico para que Landreth reflexione sobre el alcoholismo de su madre. En esta obra, los traumas personales de los personajes se manifiestan físicamente en forma de heridas, huesos retorcidos, cicatrices y otros efectos visuales en un estilo que Landreth llama “psicorrealismo” (Maguire E., 2005).

2. Cineteca Nacional de México, [Cineteca Nacional]. (12 de mayo de 2018). El cine alucinante de Jan Švankmajer. Clase Magistral [Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=UfKTVOv2LIU> (00:31:00-00:35:09)

5. PREPRODUCCIÓN DEL CORTO *ENSUEÑO*

En este capítulo se hablará en profundidad de la preproducción del cortometraje, explicando la metodología aplicada, los referentes narrativos y estéticos, el calendario de producción, los guiones, el desarrollo visual de personajes, objetos y espacios, los *storyboards* elaborados hasta llegar al definitivo, el *color script* y finalmente, el *animatic*.

5.1. REFERENTES

Para la preproducción del cortometraje se han tenido presentes varios referentes: unos han ayudado en la creación de la historia y otros, en la fase de desarrollo visual. Inicialmente se empezó leyendo el libro *El hombre y sus símbolos*, de Carl Gustav Jung (1964), donde se habla de los arquetipos, explicados en el capítulo 4.1. A partir de esta obra se extrajeron los principales modelos arquetípicos, relacionándolos con los sueños recopilados y la simbología onírica y se empezó a desarrollar la historia del cortometraje, tomando inspiración de otros lugares.

Se cogieron ideas de las películas *Inception* (Christopher Nolan, 2010), *The secret life of Walter Mitty* (Ben Stiller, 2013) y *La Science des rêves* (Michel Gondry, 2006) que coinciden en el uso, por parte de los protagonistas, de la creación de sus propios mundos oníricos para escapar de la realidad, que les provoca desilusión o les es insuficiente. De esta forma, se consideró interesante que la protagonista del corto, Aislinn, se refugiase de la tristeza y frustración diarias en un mundo soñado, creado con cosas que habitualmente la reconfortan. También se tomó de referencia el cortometraje *The Black Dog* (1987), de Alison De Vere, en el que una mujer hace un viaje de autodescubrimiento a través de un sueño, acompañada por un perro negro que le hace de guía y compañero. En este corto, aunque el viaje tenga una meta distinta, trata de conocerse a uno mismo y salir mejorado, que es de lo que se quería hablar en *Ensueño*.

Fig.22. Fotograma del corto *The Black Dog* (1987) de Alison De Vere en el que la protagonista también tiene un guía en su viaje onírico.





Fig.23 y 24. Concept Art de la artista Mary Blair para la película *Alicia en el País de las Maravillas* (1951) de Disney.

Más tarde, cuando la historia ya estaba escrita y solo quedaba editar ciertos detalles, nos centramos en buscar referentes estéticos que ayudasen en el desarrollo visual. Se decidió que debía haber una clara diferencia entre el mundo real, en el que Aislinn se siente atrapada, y el mundo onírico, configurado por sus propios dibujos y arte, en el que es libre. Al decidir que el inconsciente se iba a diseñar buscando ese efecto se lo quiso dotar de mucha plasticidad y textura, buscando referentes con este estilo en su obra artística. Así, se seleccionó a Mary Blair, en especial *Alicia en el país de las maravillas* (Disney, 1951), el trabajo de la animadora y directora Isabel Herguera (*Ámár*, 2010) y el estudio Cartoon Saloon (*Wolfwalkers*, 2020) como inspiración a la hora de crear el mundo del sueño. Todos ellos hacen uso de texturas analógicas como pinceladas, gouache, acuarela, grafito o tinta y en ocasiones, utilizan colores vivos en los objetos y personajes. Además, hay que hacer especial mención a Jamie Caliri, un director y animador que utiliza mucho el recurso del cut-out y el pop-up en su trabajo, entre los que se destaca los créditos iniciales de *United States of Tara* (2009), y que ha sido una inspiración importante en la escena de la construcción del sueño.

También se tomaron referencias de libros infantiles e ilustradores como Tom Schamp (*El libro más bonito de todos los colores*, 2019), Felicita Sala (*Green On Green*, 2020), Jamie Green (*Mushroom Rain*, 2022) y Nik Henderson (*Trucks on Trucks*, 2022), que son reconocibles por el uso de texturas de técnicas plásticas como el grafito, el acrílico, la acuarela o las ceras de colores, además de usar figuras construidas a partir de planos muy geométricos y recortados, de tonos vivos y con mucho matiz cromático sobre fondos más sencillos en cuanto a detalles se refiere.

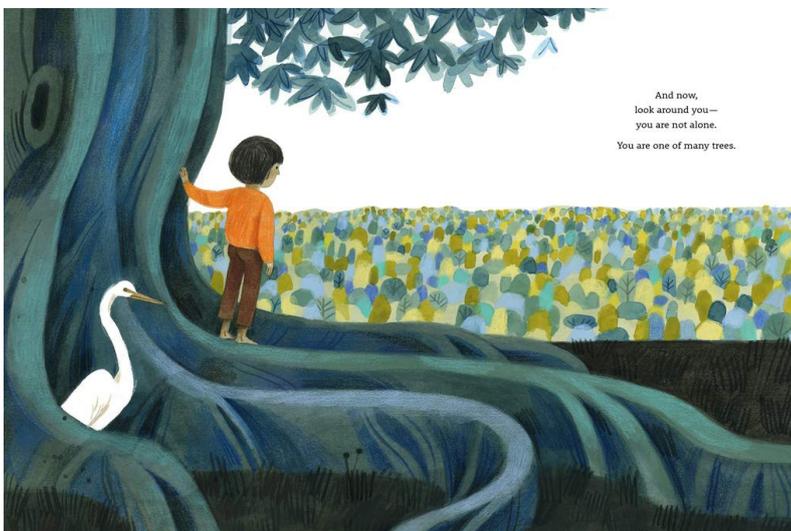


Fig.25. Una de las ilustraciones de la artista Felicita Sala para el libro *Green on Green* (2020) de Dianne White.



Fig.26. 2020. Una ilustración de la página de ArtStation del artista Nik Henderson.

5.2 CALENDARIO DE TRABAJO

A continuación, se hablará de la organización de la preproducción del cortometraje y las alteraciones que sufrió.

La preproducción del cortometraje empezó entre mediados de octubre e inicios de noviembre escribiendo los borradores de la historia. Esta fase se alargó, junto con la definición física y psicológica de la protagonista, a causa de las numerosas reescrituras hasta finales de diciembre, cuando se redacta el guion literario, la última semana de ese mes. En esas fechas estaba previsto hacer la revisión del guion para acabar de pulirlo y empezar con el desarrollo visual, pero a causa de una serie de problemas personales, esta parte se retrasó considerablemente, pasando de tener desde enero hasta mayo, a ocupar de mediados de marzo hasta finales de mayo, atrasando a su vez la fase de *storyboard* y *animatic*.

Durante marzo, al mismo tiempo que se hacía el *concept art*, se acaba de dar los últimos retoques a los guiones. Terminada la primera fase de desarrollo visual a inicios de mayo, ya solo se tenían que hacer unos pequeños cambios al diseño de Aislinn para que tuviese más concordancia con la historia y se comenzó el primer *storyboard* a mediados de mayo, terminándolo a finales de ese mismo mes, cuando se hace un primer *animatic* sin sonido, para ver los retoques necesarios. A partir de aquí, empieza la última etapa, que ocupa todo junio e inicios de julio, en la que se dibujan las hojas modelo y *turnarounds* con el diseño final, se redibuja el *storyboard*, implementando los cambios para que transmita mejor la narración, y se hace una *animatic* a partir de éste, añadiendo una banda sonora provisional para poder visualizar mejor cómo quedaría el corto con audio.

5.3. DE LA IDEA AL GUIÓN

ESC. 1 INT. DÍA. HABITACIÓN.

Vemos una mesa con lápices de colores, gomas de borrar, rotuladores y plumillas desperdigados. Bollos de papel arrugado y una fina capa de polvo.

En el suelo, unas zapatas de ir por casa y más trozos de papel rasados alrededor de una papetera, llena hasta los topes. En un carrito vemos más material de dibujo sin tocar.

En la pared, una pizarra de corcho colgada con postales de viajes, fotos y *jigjags* de cafeterías extranjeras. Un calendario en el que hay apuntadas fechas especiales hasta finales de marzo, y solo vemos cruces de color negro encima de los días. Es agosto.

En la estantería, mezclados diversos libros de tamaños y temas en primera fila, una serie de botes de gel hidroalcohólico de distintas formas y marcas, algunos llenos, otros vacíos...

Un perchero con un par de chaquetas finas, unas botas de tela de distintos colores y unas gafas y un tubo de espray de flores de polvo. Encima de todo esto, un puñado de masamillas de distintos tipos, materiales y colores.

En la mesita de noche hay un despertador que marca la fecha, martes 25 de agosto, y la hora, las 13:17 de la tarde.

En la cama, medio deshecha y con las sábanas hechas un lío, está Aislinn, sentada y mirando a la mesa llena de su material de pintura. Frustrada, se tumba y se tapa la cabeza con la sábana.

RUIDO SORDO DE AISLINN DESHÁNDOSE CAER EN LA CAMA
RUIDO DE LA SÁBANA

ESC. 2 EXT. NOCHE. CLARO DEL BOSQUE, ESCENA ONÍRICA.

En la sabana de Aislinn, van apareciendo árboles, plantas y flores (como si fuesen partes de un libro Pop-up.)

Vemos a Aislinn, tumbada en un claro del bosque con vegetación fantástica y árboles extraños. Abre los ojos, mira a su alrededor y a guiso, suspira con tranquilidad. (Su sueño se alimenta de su estado mental) las plantas a su alrededor florecen y crecen cuando ella suspira.

RUIDO AMBIENTE DEL BOSQUE
SUSPIRO DE AISLINN

Aislinn mira a su alrededor y ve una mariposa nocturna revoloteando a su alrededor.

ALETO DE LA MARIPOSA
Aislinn se levanta y sigue a la mariposa hasta que ve una colina en un lateral del claro y se decide a subirla.

SONIDO DE PASOS EN LA HIERBA

La redacción de los guiones se alargó bastante porque la idea fue cambiando hasta encontrar la definitiva. En un inicio se propuso hacer un cortometraje a base de sueños personales y de gente cercana, creando una narración en la que la protagonista saltaba de sueño en sueño hasta volver al inicio, creando una historia cíclica. Con esto se pretendía inducir en el espectador la impresión de estar atrapado, a solas y sin tregua, es decir, reproducir las sensaciones que había provocado el confinamiento y que habían aflorado en los sueños de esa época estresante y frustrante.

Finalmente, se desechó la idea y se buscó explicar la pandemia desde un punto de vista más personal, enseñando el recorrido mental hecho durante ese tiempo. El cambio al inicio de la pandemia fue muy brusco porque ocurrió durante la estancia de Erasmus, un periodo lleno de energía creativa, donde se exploró una ciudad y cultura diferentes, nuevos amigos y visión del trabajo artístico y del proceso creativo distinta, pasando al extremo opuesto de repente, sin poder

Fig.27. Página del guion literario de *Ensueño*.

salir de casa, casi sin mantener contacto con amigos y viendo lo mismo cada día, lo que causó un bloqueo creativo que no acabó hasta que, por obligación de este Trabajo de Final de Grado, hubo que volver a dibujar, escribir y pintar.



Fig.28 y 29. Páginas de la libreta de trabajo escaneadas.

Tomando este viaje, se cambió la historia para que la protagonista, inspirada en esta evolución, tuviese que hacer el esfuerzo de retomar las riendas y salir del círculo vicioso de inactividad en el que estaba encerrada. Con esta idea, se relejó la libreta de sueños y junto a lo aprendido durante la documentación, se extrajeron arquetipos y símbolos clave para representar los conceptos que se querían transmitir. Más adelante, hubo que crear a la protagonista, dándole un círculo social, motivaciones, miedos, frustraciones y gustos para hacerla más tridimensional y facilitar su conexión emocional con el espectador. Para ello, se rellenó un formulario obtenido en la asignatura de Ilustración 3D y otro de la página web de la Masterclass³ en la que Judy Blume (*¿Estás ahí Dios? Soy yo, Margaret*, 1970) explica cómo crear un personaje con el que el público se pueda identificar y empatizar, haciendo la historia más atractiva. Las respuestas a estos cuestionarios, corregidos y pulidos por la tutora, son los que ayudaron a ver cómo reaccionaría Aislinn en cada situación y que explicaremos más adelante, en el subapartado de diseño de personaje. Acabado este proceso, se prosiguió a la redacción del *logline*, *storyline*, la sinopsis argumental, escaleta y el tratamiento de la historia, acabando de definir y haciendo más fácil la escritura de los guiones.

5.4. MOODBOARDS Y CONCEPT ART

Ya se ha comentado que el proceso de desarrollo visual comenzó con la protagonista, contestando una serie de preguntas que la definieron física y psicológicamente. Se creó una ficha de personaje que ayudó también a definir el diseño de su habitación, donde ocurren todas las escenas no oníricas. Al describir previamente los gustos del personaje, fue fácil decidir qué deberíamos encontrar, unas gafas de buceo en el perchero, fotografías de paisajes, un monopatín, un caballete, material artístico... Más adelante se comenzó a explorar el sueño de Aislinn y la mariposa nocturna que será su guía. Para construir el mundo onírico se decidió utilizar los dibujos de la propia protagonista, creando un espacio íntimo y precioso para ella, en el que sentirse segura. También se trasladó esta plasticidad a la mariposa, y así armonizarla con el sueño.

Después se compuso una serie de *moodboards* de inspiración y referencia, para concretar estética, forma y actitud del personaje y el estilo de los escenarios y *props*. Cuando se acabaron los *moodboards*, se pasó al desarrollo visual, utilizado una combinación de técnicas analógicas, como el grafito, tinta, ceras o el gouache y aplicaciones digitales como Photoshop o Procreate.

3. <https://www.masterclass.com/articles/writing-tips-for-character-development#6-tips-for-writing-great-characters>

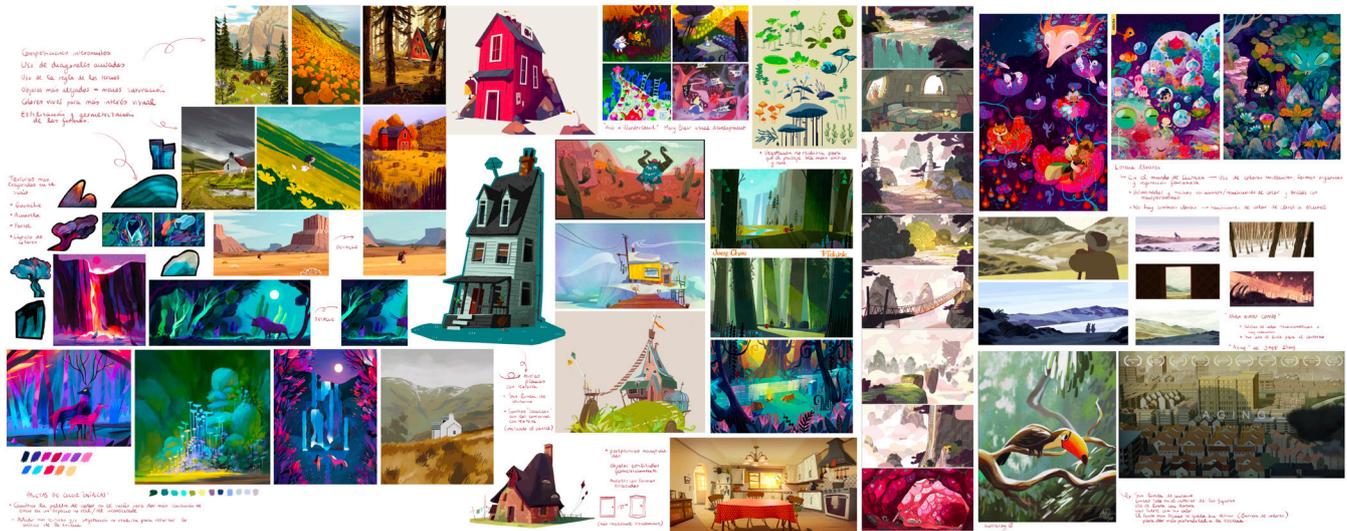


Fig.30. El moodboard de escenarios para el proyecto.

5.4.1. Personajes

Aparecen dos personajes, Aislinn y la mariposa. La segunda es una manifestación del inconsciente de la primera, por lo tanto, su diseño está supeditado al de Aislinn.

Aislinn es una joven alegre, activa y aficionada al arte. Normalmente, pasa su tiempo con amigos y familia, haciendo senderismo, buceando y corriendo o patinando. Además de dibujar y pintar, también disfruta yendo a rastros para comprar recuerdos y figuritas en sus viajes. Con la llegada de la pandemia pierde la motivación para intentar salir adelante, quedando estancada y entrando en un letargo emocional, físico y creativo. No consigue escapar de la frustración y la apatía. Su vida diaria no es suficiente y recurre a los sueños para evadirse.



Fig.31. Exploración de siluetas para la protagonista del cortometraje.

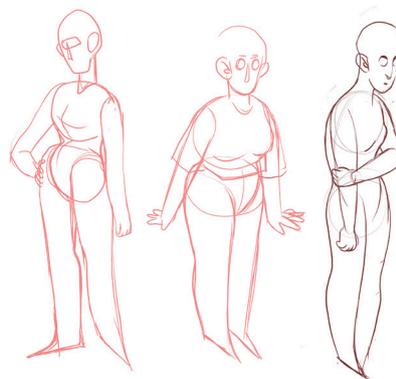


Fig.32. Exploraciones de cuerpos para Aislinn.



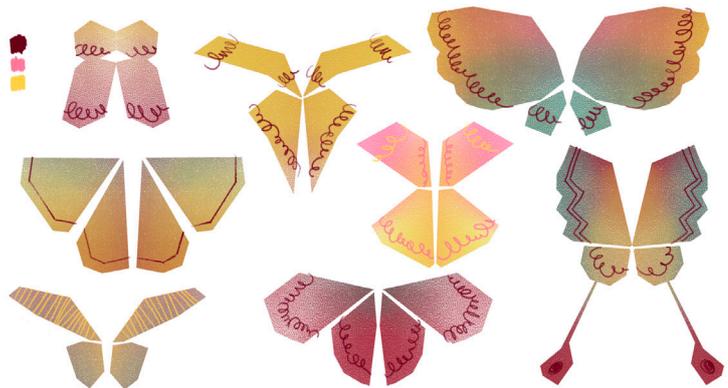
Fig.33. Una de las versiones de Aislinn antes de los retoques finales.

El diseño de Aislinn comenzó con una serie de bocetos rápidos y siluetas. Más adelante, seleccionando las características que más se adecuaban al personaje se hicieron unos nuevos esbozos para trabajar las características más concretas, como el pelo y la ropa. Se decidió utilizar una constitución fuerte, derivada de las actividades al aire libre, pelo largo y alborotado y ropa de ir por casa, reflejo de su reclusión. En función de los colores que se iban a utilizar en las escenas oníricas, se buscó una paleta de color que contrastase con los escenarios, eligiendo el pelo granate, la camiseta amarilla y los pantalones azules, todas variaciones de los tres colores primarios.

Fig.34. Bocetos en lápices de color y plastidecors de la mariposa nocturna.

Fig.35. Exploraciones digitales de la mariposa nocturna.

Para la mariposa, una representación del inconsciente de Aislinn, que surge en sus sueños, se sigue un esquema cromático similar para que ambas estén relacionadas visualmente. Se bocetó a lápiz y a partir de estos dibujos, se sintetizaron formas para simplificarla, diferenciándola de la vegetación y las texturas del fondo.



Todo ello concretó los diseños para Aislinn y la mariposa y se hicieron los correspondientes *turnarounds*, hojas modelo de expresiones y movimiento para que con el *line up* se apreciara la diferencia de tamaño y la relación entre ellas.

5.4.2. Escenarios

Para los escenarios se siguió un proceso similar. A partir de la descripción de Aislinn se buscó un entorno compatible con alguien de su edad y aficiones. En base a eso y a los guiones, se planificó un espacio al que se añadieron los detalles. Después de hacer un par de bocetos y una prueba de estilo, se hizo una vista a 360° para facilitar la comprensión del espacio y utilizarlo en el *animatic* para el plano subjetivo.

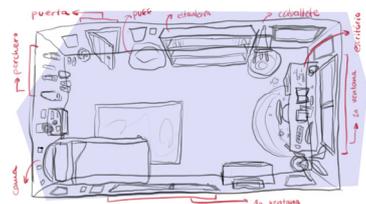


Fig.36. Plano bocetado de la habitación de Aislinn

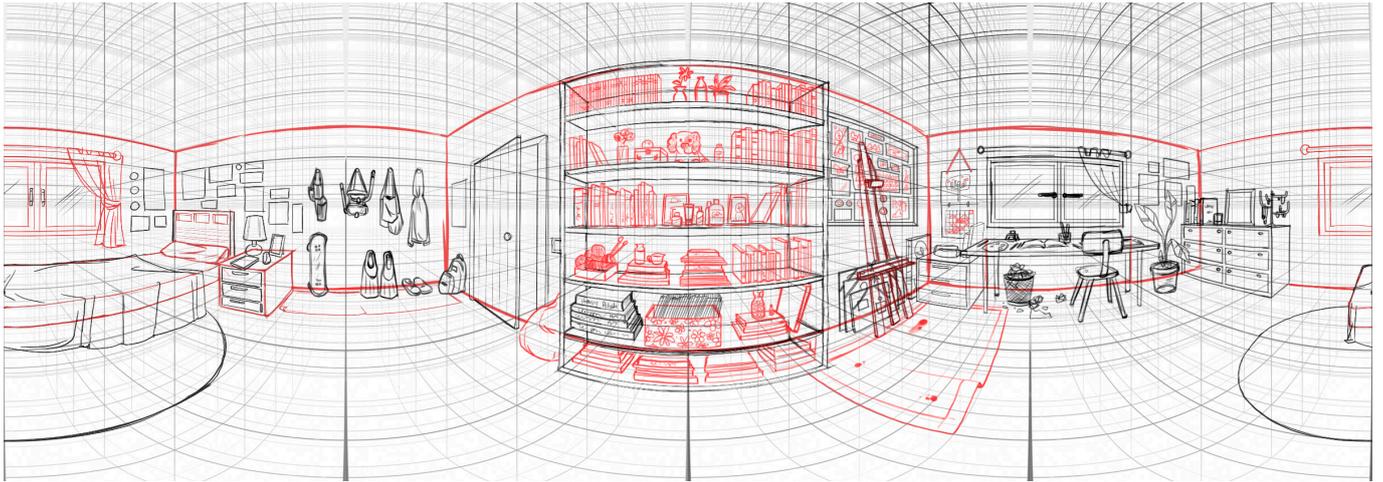


Fig.37. Vista 360° de la habitación de Aislinn.

Para el bosque onírico de Aislinn se utilizaron las referencias nombradas y una serie de exploraciones de vegetación, charcos y piedras, configurando el espacio que Aislinn recorre hasta llegar a la colina. Además de los ilustradores y animadores mencionados en el apartado de referentes, se tomó inspiración de la película *El niño y el Mundo* (Alê Abreu, 2014), filme que muestra un bosque compuesto por elementos bidimensionales, con mucha plasticidad conformando un espacio tridimensional.

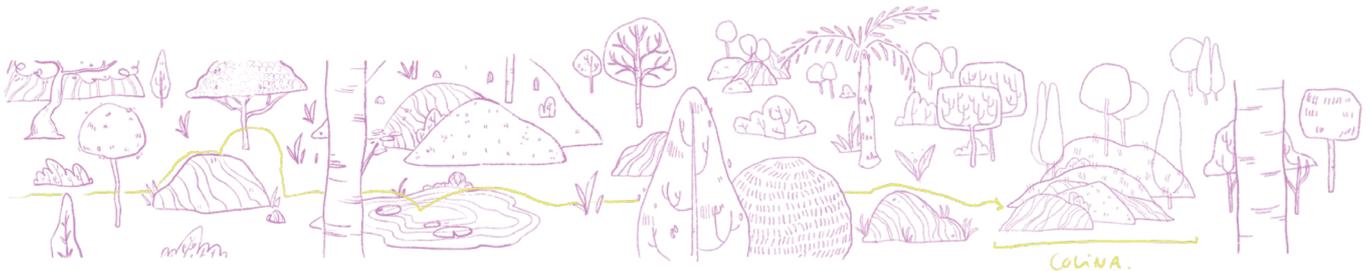


Fig.38. Esbozo del recorrido por el bosque hasta llegar a la colina.

Para la colina se hizo un par de bosquejos que más tarde se modificaron hasta llegar al resultado final, siempre teniendo en cuenta las texturas deseadas. También se hizo un plano con líneas de nivel para distribuir el escenario y el recorrido del personaje.

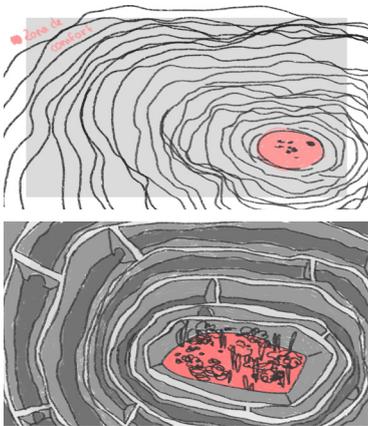


Fig.39 y 40. Exploraciones del laberinto donde podemos ver el bosque o zona segura en el centro.

Acotada la colina, se procedió al diseño del laberinto utilizando las actividades de creación de laberintos propuestas en el libro *Los laberintos de la vida cotidiana: La enfermedad como autoconocimiento, cambio y transformación* (2002), de Fina Sanz, donde encontramos ejemplos muy sencillos para el lector y otros más complejos que representan momentos importantes de para sus autores. En *Ensueño*, el laberinto representa el camino que debe recorrer Aislinn para salir de su zona de confort. No debía ser un laberinto complejo de resolver, pero sí extenso, para dejar claro que no necesita de agilidad mental, pero sí que precisa resistencia y perseverancia.

Para el esquema cromático de los escenarios, se dividió la historia en tres bloques principales. Primero, la habitación con las persianas bajadas sigue un esquema monocromo de azules grisáceos, salvo los dibujos de las paredes, que muestran plantas de tonos más vivos que luego aparecerán en el sueño. El azul oscuro de la sábana da el salto al sueño, segundo bloque, de fondo oscuro y con plantas de

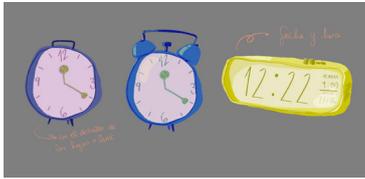


Fig.41, 42 y 43. Concept art de algunos de los *props* del corto.

tonos muy variados que dan alegría al espacio. Finalmente, llegamos al tercero, la habitación con la persiana abierta, con paredes y muebles en tonos claros, acompañados por objetos de tonos brillantes, similares a los del sueño.

5.4.3. Props

Se buscó una estética similar, sin línea de contorno y formas simplificadas, tomando cuatro objetos (tintero, libro, despertador y las botellas de gel sanitario) para hacer pruebas de estilo y color. Más adelante, se seguirán diseñando más objetos como mascarillas sanitarias o el monopatín, pero por falta de tiempo se ha preferido pulir los escenarios, que tienen más presencia en el cortometraje. El tratamiento de la vegetación del sueño ha sido individual, siguiendo el proceso mencionado anteriormente.

5.5. ARTES FINALES

Acabado el desarrollo visual del corto, se hicieron los artes finales, en los que se encuentran el *line up* de los personajes, los *style frames* y escenarios finales.

Se presentan tres *style frames*, imágenes de acabado final, para que quede claro el estilo visual que persigue el cortometraje. Un *frame* del inicio, con Aislinn sentada en la cama, otro, al comienzo del sueño, con la protagonista tumbada en el bosque y, finalmente, un primer plano de Aislinn llorando al ver el laberinto.

También se han hecho unos escenarios finales para ver el acabado de éstos. Los espacios seleccionados son: la cama de Aislinn a oscuras, donde se aprecia el esquema monocromático, la vista del laberinto desde la cima y el recorrido del bosque para llegar a él, para ver la diferencia entre las dos zonas, y la mesa de Aislinn, llena de material de dibujo desperdigado, con la persiana levantada, que da el cambio de iluminación y color entre esta escena y la del inicio.



Fig.44. *Line Up* de Aislinn y la mariposa



Fig.45. *Style Frame* de *Ensueño*.



Fig.46. Escenario final de *Ensueño*.



Fig.47. Uno de los primeros *plot* de *Ensueño*.

5.6. STORYBOARD

Acabados los guiones y antes de haber terminado el desarrollo visual se comenzó el *storyboard* dibujando un pequeño *plot* que fue modificándose según variaba el *concept*. Una vez este *plot* estuvo más pulido se pasó al *storyboard*, siguiendo las indicaciones del guion técnico, donde se dibujaron las escenas necesarias para comprender lo que ocurría en el cortometraje. No se añadieron anotaciones de sonido ni transiciones entre escenas porque sirvió como primer acercamiento para hacer un *animatic* sencillo y ver los cambios necesarios. Con las modificaciones se dibujó un segundo *storyboard*, apuntando los sonidos de cada escena, movimientos de cámara y transiciones.

Tras esta versión se pasó al *animatic* que se presenta en el proyecto, en el que se vieron otros cambios necesarios para que el ritmo de la historia fuese adecuado. Entre ellos, un par de transiciones, se redibujó un plano en el que la posición de la mano no era correcta y se añadió un segundo dibujo en la escena de la inundación, haciendo más evidente que Aislinn no podía retroceder. Después se hicieron los cambios finales en el *storyboard*, llegando a la versión definitiva.



Fig.48. Fragmento del primer *storyboard*.

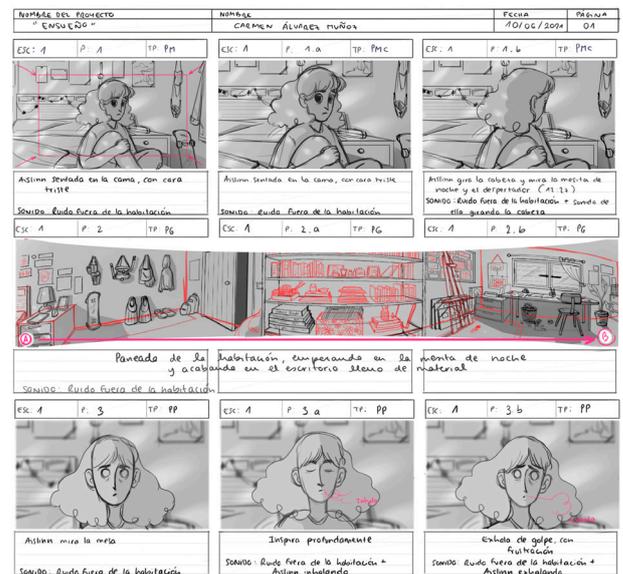


Fig.49. Fragmento del *storyboard* definitivo.

5.7. COLOR SCRIPT

Tras el *concept* y el *storyboard* se hizo el *color script*, dejando clara la paleta de color y el ambiente e iluminación de las escenas.

El inicio está compuesto únicamente por tonos azul grisáceo, expresando la tristeza y monotonía en la que el Aislinn está recluida. Después de tapar el plano con la sábana, empieza a llenarse todo de colores vivos y variados. La vegetación

en azul claro, verdes, rosas, corales, morados y amarillos pastel resaltan sobre el fondo azul oscuro casi negro. Aun así, destaca Aislinn vestida de un amarillo vibrante y la mariposa, de un amarillo similar, el color de la alegría, sentimiento que la embarga durante el sueño. Al llegar a la cima de la colina vemos como el colorido bosque se extiende hasta el laberinto, de tonos azules que recuerdan a la habitación del inicio. Finalmente, cuando Aislinn cae en el sueño y se despierta, volvemos a la gama de azules hasta que se levanta y sube la persiana, momento en el que los azules cambian a colores vivos que recuerdan a los de la escena onírica, acabando el corto en una nota positiva y esperanzadora, reflejo de su cambio de actitud.



Fig.50. Color Script de Ensueño.

5.8. ANIMATIC

Acabando con la preproducción llegamos al *animatic*, del que se han hecho un par. El primero, sin sonido, para ver si la narración era comprensible o necesitaba añadir o quitar escenas para que fuese más fluida.

Detectados los fallos, se dibujó un segundo *storyboard* que se usó para hacer el segundo *animatic*, que se presenta en esta memoria, añadiendo sonidos provisionales de bancos de sonidos sin *copyright* como los de la BBC (*The British Broadcasting Corporation*) o del Ministerio de Educación. Estos audios se editaron para coordinarlos, ya que el origen, calidad y volumen variaba bastante. En esta segunda versión se detectaron un par de errores en el *storyboard*, que

se cambiaron.

Finalmente, a causa de la falta de tiempo, en esta memoria se presenta un *animatic* con sonido provisional, pero al ser un proyecto que va a seguir avanzando, se pretende grabar un audio propio más adecuado, añadiendo música que ligue todo el conjunto ya que, al tratarse de un cortometraje sin diálogo, algunas escenas quedan en silencio, creando un vacío sonoro demasiado evidente.

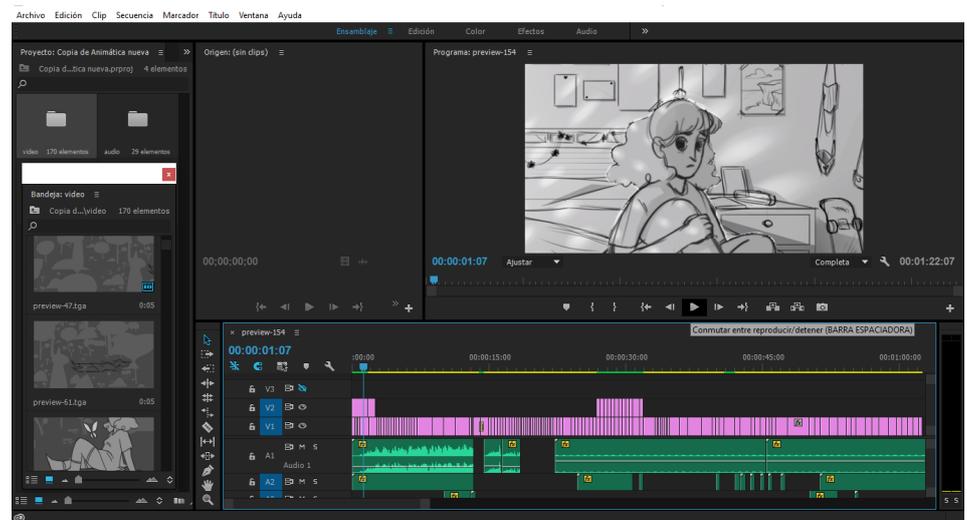


Fig.51. Momento de la edición del *animatic* en Premiere.

6. CONCLUSIONES

Ensueño ha sido un proyecto personal desafiante y con enfoque de proyección profesional, suponiendo un gran esfuerzo de auto reflexión y conocimiento similar al explicado en el cortometraje. La pandemia, confinamiento y pérdidas personales han ido moldeando el trabajo hasta lo que aquí se presenta, sirviendo, no solo para ampliar el el portafolio y ahondar en los diferentes estadios y roles del proceso de preproducción, sino también como ejercicio terapéutico frente a una situación adversa.

Los objetivos específicos planteados, se han resuelto efectivamente, aunque hay que añadir, que se pretende seguir desarrollando el proyecto, en especial el *animatic*, mejorándolo en su discurso y tiempos y sustituyendo el sonido provisional por un audio que realce y acompañe como merece la historia.

Creemos que el material producido en la fase de *concept art*, *storyboard* y *color script* responde a los objetivos propuestos y ya se ha añadido al portafolio personal, que ha servido para acceder al Máster de Animación de la Universitat Politècnica de València. También se baraja la posibilidad de presentarlo al Programa Atenea de la asociación Dona i Cinema, para recibir asesoramiento y ayuda para su producción futura.

Las limitaciones han sido mayormente temporales a causa de la situación mencionada anteriormente y el tiempo dedicado a las asignaturas del curso, que han hecho que se vieran reducidas ligeramente las fases de desarrollo visual, *storyboard* y *animatic*. Aun así, el hecho de que el planteamiento de la historia, la hoja de personaje y los guiones estuvieran acotados, facilitó las etapas posteriores, acabando a tiempo y dentro de las metas formales establecidas.

Finalmente, decir que los resultados conseguidos son muy satisfactorios y, aun con los contratiempos se ha disfrutado de todas las etapas de producción, aprendiendo a hacer una buena preproducción y dándole la atmósfera íntima y personal que se pretendía.

La ventana abierta que deja *Ensueño* es el impulso que necesitábamos para seguir adelante en la línea de animación, como futuro profesional, aprovechando con buenos fundamentos todo lo aprendido en nuestros años de formación en el Grado en Bellas Artes.

7. FUENTES REFERENCIALES

7.1. LIBROS

- Bettelheim, B. (2016). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* (1.ª ed.). Crítica.
- Biedermann, H., & Costa, G. J. (2013). *Diccionario de símbolos*. Paidós Iberica.
- Breton, A. (2001). *Manifiesto del surrealismo*. Editorial Argonauta, p. 44.
- Carroll, L. (2003). *Alicia en el País de las Maravillas*. Ediciones del Sur.
- Castellary, C. A. (2000). *Introducción a la Historia de La Pintura*. Síntesis Editorial, p. 305-320.
- Chevalier, J. (2015). *Diccionario de los símbolos*. HERDER.
- Cirlot, J. E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Labor.
- Dempsey, A. (2008). *Estilos, escuelas y movimientos*. Blume, p. 41.
- Freud, S. (2013). *La interpretación de los sueños*. Ediciones Akal.
- Goleman, D. (2014). *El punto ciego*. DEBOLSILLO.
- Gombrich, E. H. (2008). *La historia del arte*. Phaidon Press Limited.
- Jung, C. G. (1995). *El hombre y sus símbolos/Man and His Symbols*. Paidós Ibérica.

ca Ediciones SA.

Jung, C. G., de Ariadna, E. H., & Nante, B. (2020). *El libro rojo* [Libro electrónico]. El Hilo de Ariadna.

Librairie Larousse, & Laclotte, M. (1988). *Diccionario Larousse de la pintura* (Vol. 2). Planeta de Agostini, p. 1329.

Librairie Larousse, & Laclotte, M. (1988). *Diccionario Larousse de la pintura* (Vol. 3). Planeta de Agostini, p. 1856-1857.

Polanco, A. F. (1989). Fin de siglo: Simbolismo y Art Nouveau. Madrid: Historia 16, p. 40.

Robertson, R. (2016). *Introducción a la Psicología Junguiana* (3.ª ed.). OBELISCO.

Sanz, F. (2002). *Los laberintos de la vida cotidiana: La enfermedad como autoconocimiento, cambio y transformación* (1.ª ed.). Editorial Kairós.

Schamp, T. (2019). *El libro más bonito de todos los colores*. Combel.

White, D., & Sala, F. (2020). *Green on Green*. Adfo Books.

7.2. TESIS DOCTORALES

Cuevas del Barrio, J. (2012). *Entre el silencio y el rechazo. Sigmund Freud ante el arte de las vanguardias* [Tesis Doctoral, Universidad de Málaga]. Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga (RIUMA). <http://hdl.handle.net/10630/5129>

Zurbano Camino, A. (2014). *El arte como mediador entre el artista y el trauma. Acercamientos al arte desde el psicoanálisis y la escultura de Louise Bourgeois*. [Tesis Doctoral, Universidad del País Vasco]. Archivo Digital Docencia Investigación (ADDI) <http://hdl.handle.net/10810/12432>

7.3. ARTÍCULOS DE PERIÓDICOS Y REVISTAS EN LÍNEA

Cuevas del Barrio, J. (2013), El posicionamiento de Sigmund Freud ante el Surrealismo a través de la correspondencia con André Breton. *Espacio, Tiempo y Forma. Serie VII, Historia del Arte (Nueva Época)*, v.1, p.277-293. <http://dx.doi.org/10.5944/etfvii.1.2013.7028>

Eseverri, M. (Enero-Julio 2009). Surrealismo y animación: notas a propósito de

Jan Svankmajer. *Diálogos de la comunicación*, 78. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3718847>

Faber, M. A., & Mayer, J. D. (junio de 2009). «Resonance to archetypes in media: There's some accounting for taste». *Journal of Research in Personality* 43(3), p. 307-322 <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2008.11.003>

Kiesel, A. (2020). ¿Procesa el cerebro el 95 por ciento de la información de manera inconsciente? *Mente & Cerebro*, 100(Enero/Febrero), p.61. <https://www.investigacionyciencia.es/revistas/mente-y-cerebro/la-fuerza-curativa-de-la-naturaleza-789/procesa-el-cerebro-el-95-por-ciento-de-lainformacin-de-manera-inconsciente-18184>

Maguire, E. (3 de abril de 2005). True Montreal Story. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2005/04/03/movies/MoviesFeatures/true-montreal-story.html>

Tibble, C. (29 de enero de 2021). El gran viaje al inconsciente: el «Libro Rojo» de C. G. Jung. *Semana.com*. <https://www.semana.com/agenda/articulo/libro-rojo-carl-gustav-jung-inconsciente/49970/>

7.4. ENTRADAS DE DICCIONARIO Y ENCICLOPEDIA

Real Academia Española, RAE. (s.f.). Polilla. En el *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 14 de junio de 2021 en <https://dle.rae.es/polilla?m=form>

Sarabianov, A. D. (2021, April 11). *Aristarkh Vasilyevich Lentulov*. *Encyclopedia Britannica*. Recuperado el 16 de junio de 2021 en <https://www.britannica.com/biography/Aristarkh-Vasilyevich-Lentulov>

7.5. RECURSOS AUDIOVISUALES

Abreu, A. (Director). (2014). *El niño y el Mundo* [Película]. Filme de Papel.

Algar, J., Armstrong, S., Beebe Jr, F., Ferguson, N., Handley, J., Hee, T., Jackson, W., Luske, H. Roberts, B., Satterfield, P. & Sharpsteen, B. (Directores) (1940) *Fantasía* [Película]. Walt Disney Productions.

Cineteca Nacional de México [Cineteca Nacional]. (5 de mayo de 2018). *El cine alucinante de Jan Švankmajer. Clase Magistral* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UfKTV0v2LIU> (00:31:00-00:35:09).

Del Toro, G. (Director). (2006). *El laberinto del Fauno* [Película]. Estudios Picaso; Tequila Gang; Telecinco; Sententia Entertainment; Esperanto Filmoj

& Wild Bunch.

De Vere, A. (Directora). (1987). *The Black Dog* [Cortometraje]. Black Dog & Malinka Films.

Cody, D. (Creadora y Directora). (2009). *United States of Tara* [Serie de TV]. DreamWorks Television.

Geronimi, C., Jackson, W. & Luske, H. (Directores). (1952). *Alice in Wonderland* [Película]. Walt Disney Productions.

Gondry, M. (Director). (2006). *La Science des rêves* [Película]. France 3 Cinéma; Canal +.

Herguera, I. (Directora). (2010). *Ámár* [Cortometraje]. Isabel Herguera.

Kon, S. (Director). (2006). *Paprika, detective de los sueños* [Película]. Madhouse & Sony Pictures Entertainment Japan.

Landreth, C. (Director). (2004). *Ryan* [Cortometraje]. Canada Council for the Arts; Copperheart Entertainment & National Film Board of Canada (NFB).

Méliès, G. (1896). *Le Cauchemer* [Película]. George Méliès.

Milledge, S. (2017). *For fear of little men* [Cortometraje]. Saskia Milledge & RIMT University.

Moore, T. & Stewart, R. (Directores). (2020). *Wolfwalkers* [Película]. Cartoon Saloon; Dentsu Inc.

Nolan, C. (Director). (2010). *Inception* [Película]. Warner Bros; Legendary Pictures.

Scott, A. (Directora). (2020). *Onions* [Cortometraje]. Anna Scott & CalArts.

Stilller, B. (Director). (2013). *The secret life of Walter Mitty* [Película]. 20th Century Fox; Red House Entertainment.

Švankmajer, J. (Director). (1988). *Alice* [Película]. Condor Films; SRG; Hessischer Rundfunk; Film4 Productions.

Švankmajer, J. (Director). (2010). *Surviving Life (Theory and Practice)* [Película]. Athanor; C-Ga Film; Czech Television & UPP.

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig.01. 2021. Calendario de producción modificado.....	9
Fig.02. Carl Gustav Jung c.1935. Retrato propiedad de ETH-Bibliothek.	10
Fig.03. Portada del libro <i>El hombre y sus símbolos</i> (1964) de Carl Gustav Jung.	10
Fig.04. Fotografía de grupo en la Universidad Clark (1909).	11
Fig.05. Miguel Ángel: <i>El Diluvio Universal</i> , 1509. Fresco, 4093 cm x 1341 cm. La Capilla Sixtina en la Ciudad del Vaticano.....	12
Fig.06. Fragmento de un fotograma de la película de Disney <i>Merlín el encantador</i> (1963).....	13
Fig.07. John Singer Sargent: <i>The Hermit (El solitario)</i> , 1908. Óleo sobre lienzo, 95,9 cm x 96.5 cm. Museo Metropolitano de Arte de Nueva York.	14
Fig.08. Esquema del laberinto de la Catedral de Chartres.....	14
Fig.09. Odilon Redon: <i>Reflexión</i> , 1900. Pastel, 46,5 cm x 60 cm. Menard Art Museum, Komaki City.....	15
Fig.10. Giorgio De Chirico: <i>Piazza</i> , 1913. Óleo sobre lienzo, 51,5 cm x 75,5 cm. Galería de Arte de Ontario, Toronto.	15
Fig.11. Aristarj Lentúlov: <i>Saint Basil's Cathedral</i> , 1913. Galería Tretiakov.	16
Fig.12. Aristarj Lentúlov: <i>Gursuf</i> , 1913.	16
Fig.13. Aristarj Lentúlov: <i>Churches</i> , 1916.	16
Fig.14. Salvador Dalí: <i>La Tentación de San Antonio</i> , 1946. Óleo sobre lienzo, 90 cm x 119,5 cm. Museo Real de Bellas Artes, Bruselas.....	16
Fig.15. Ilustración de <i>El Libro Rojo</i> (2009) de Carl Gustav Jung.	17
Fig.16. Ilustración de <i>El Libro Rojo</i> (2009) de Carl Gustav Jung.	17
Fig.17. Louise Bourgeois: <i>Celda (La última subida)</i> , 2008. Acero, vidrio, goma, hilo y madera, 384,8 x 400,1 x 299,7 cm. National Gallery of Canada, Ottawa.	17
Fig.18. Fragmento de un fotograma de <i>Fantasia</i> (1940), de Disney.	18
Fig.19. Fragmento de un fotograma de la película <i>Alice</i> (1988), de Jan Švankmajer.	19
Fig.20. Fragmento de un fotograma de <i>Paprika, detective de los sueños</i> (2006) de Satoshi Kon.	19
Fig.21. Fragmento de un fotograma del cortometraje <i>Ryan</i> (2004) de Chris Lan- dreth.....	19
Fig.22. Fotograma del corto <i>The Black Dog</i> (1987) de Alison De Vere.	20
Fig.23. <i>Concept Art</i> de la artista Mary Blair para la película <i>Alicia en el País de las Maravillas</i> (1951) de Disney.....	21
Fig.24. <i>Concept Art</i> de la artista Mary Blair para la película <i>Alicia en el País de las Maravillas</i> (1951) de Disney.....	21
Fig.25. Una de las ilustraciones de la artista Felicita Sala para el libro <i>Green on Green</i> (2020) de Dianne White.....	21
Fig.26. 2020. Una ilustración de la página de ArtStation del artista Nik Hender-	

son..... 21

Fig.27. Página del guion literario de *Ensueño*. 22

Fig.28. Página de la libreta de trabajo escaneada. 23

Fig.29. Página de la libreta de trabajo escaneada. 23

Fig.30. El *moodboard* de escenarios para el proyecto..... 24

Fig.31. Exploración de siluetas para la protagonista del cortometraje..... 24

Fig.32. Exploraciones de cuerpos para Aislinn. 24

Fig.33. Una de las versiones de Aislinn antes de los retoques finales. 24

Fig.34. Bocetos en lápices de color y plastidecors de la mariposa. 25

Fig.35. Exploraciones digitales de la mariposa nocturna. 25

Fig.36. Plano bocetado de la habitación de Aislinn 25

Fig.37. Vista 360° de la habitación de Aislinn. 26

Fig.38. Esbozo del recorrido por el bosque hasta llegar a la colina. 26

Fig.39. Exploraciones del laberinto..... 26

Fig.40. Exploraciones del laberinto..... 26

Fig.41. Concept art de algunos de los *props* del corto. 27

Fig.42. Concept art de algunos de los *props* del corto. 27

Fig.43. Concept art de algunos de los *props* del corto. 27

Fig.44. *Line Up* de Aislinn y la mariposa 27

Fig.45. *Style Frame* de *Ensueño*. 27

Fig.46. Escenario final de *Ensueño*. 27

Fig.47. Uno de los primeros *plot* de *Ensueño*. 28

Fig.48. Fragmento del primer *storyboard*. 28

Fig.49. Fragmento del *storyboard* definitivo. 28

Fig.50. *Color Script* de *Ensueño*. 29

Fig.51. Momento de la edición del *animatic* en Premiere. 30

9. ANEXOS

Por la limitación de extensión de la memoria del TFG los anexos de este trabajo se encuentran en archivos separados.

En la libreta de trabajo aparecen los sueños recopilados, los primeros *moodboards*, bocetos y anotaciones del inicio del proyecto.

En la biblia de producción se encuentra la ficha técnica del cortometraje, escaleta, guiones, *concept art*, diseños finales y *storyboard* del proyecto entre otros, además del enlace al *animatic*.