

# CAPITULO 0: Atrapada en la Isla

*Dibujo y animación*

**Trabajo de Fin de Grado**

*2016/2017*

Lucía Pérez García

Tutora: Rosa Rodríguez Mérida

**BBAAM**  
FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

**U**ma  
UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA



# INDICE

1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE	4
2. IDEA	6
3. PROCESO DE INVESTIGACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL	8
La naturaleza, el bosque	8
El quitamiedos	11
Niño/Adulto	12
La animación en el proceso teórico	14
4. PROCESO DE INVESTIGACIÓN PLÁSTICA	16
Antecedentes: Corto	16
Desarrollo del proyecto	20
Búsqueda, el mapa de la Isla	29
5. DOSSIER GRÁFICO	32
6. CRONOGRAMA	38
7. PRESUPUESTO	40
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42

## **1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE**

Este proyecto artístico que presento consiste en una reflexión sobre el miedo ligado a la figura del niño y la naturaleza, concretamente el bosque. Con ambos elementos: naturaleza e infancia, pretendo crear un paisaje imaginario basándome en la relación que mantienen en la literatura infantil clásica.

Desde esta visión personal desarrollo el proyecto mediante paisajes realizados con acuarela y presentadas mediante el lenguaje animado, que me permite añadir movimiento a esas composiciones y construir la narrativa de dicho lugar, que sin las capacidades expresivas de este medio no hubiera sido lograda.

Palabras clave:

MIEDO – PESADILLA - INFANCIA – CUENTO – NATURALEZA – BOSQUE  
ANIMACION- VIDEO

## 2. IDEA

Este proyecto, nació del sentimiento de nostalgia y angustia, que me inunda llegada la noche. Una escena demasiado común, en la que el acto de apagar las luces para descansar, resulta un esfuerzo en vano. Con el mismo sonido del interruptor, uno a uno van cayendo sobre mí junto a la oscuridad de la habitación, los pesos de la carga diaria que toda persona llega a soportar; preocupaciones, estrés, ansiedad. Deambulando en aquel lugar, entre conglomeraciones de sentimientos cortantes y peligrosos, busco algo “perdido”, avanzando sin descanso con la sensación de que algo mucho peor me persigue no muy lejos, como en una pesadilla. El gran temor es encontrarme cara a cara conmigo misma.

Aquel lugar ilusorio comenzaba a construirse como recipiente de todos estos miedos y empecé a crear una dualidad entre ese sentimiento ahora más adulta y en mi infancia, a través de los nexos comunes que encontraba en ambas situaciones. Dicho dialogo interno me llevaría al proyecto que precede a este, un cortometraje donde “el temor” hacia lo desconocido se desarrolla entre un niño y un adulto, en un mismo espacio, y a medida que avanza la narración, su sola presencia, los va destruyendo mutuamente.

El terror del niño se encuentra en lo desconocido, allá donde la oscuridad no le deja ver, pero lo desconocido es también el gran espanto del adulto. Salir de aquella “isla”, que representaba la mente del individuo, se volvía para los personajes, casi tan peligroso como quedarse allí. Y en medio del bosque, donde también se desarrolla mi proyecto actual, solo podemos avanzar. Jugando como niños a encontrar la salida sumergiéndonos en ese miedo, dentro de la línea emocional donde éste se siente parte de él. Ese lugar perdido alberga en ocasiones pequeñas imágenes que poco tienen que ver con un lugar así, y que tratan de ser enlaces emocionales que se dejan caer en nuestros sueños, con las que conformar una nueva fantasía.

*Las imágenes de la fantasía prestan también lenguaje interior a nuestros sentimientos seleccionando determinados elementos de la realidad y combinándolos de tal manera que responda a nuestro estado interior del ánimo y no a la lógica exterior de estas propias imágenes.<sup>1</sup>*

Junto a la lectura del ensayo de Lev Vigotsky, comienzo a plantear mi proyecto en un espacio natural como el bosque, simbólicamente entrelazado entre el miedo y la figura del niño, construyendo una fantasía en torno al mundo interior de una persona.

A continuación presento los procesos, autores y referentes utilizados durante todo el desarrollo de la investigación.

---

<sup>1</sup> L.S. Vigotsky. La imaginación y el arte en la infancia. Akal. Tres Cantos, Madrid. (2009).pp. 21

# PROCESO DE INVESTIGACIÓN TEÓRICO CONCEPTUAL

## La naturaleza, el bosque

El bosque es uno de los elementos que me ha acompañado desde proyectos anteriores, pasando por distintas disciplinas y conceptos, pero con un denominador común, que es la predilección personal y la fascinación por un lugar atrapante, misterioso y que en la quietud y soledad se vuelve un espacio tenebroso.

Por otro lado, debido mi interés personal en el ámbito del dibujo, la ilustración y los cuentos, comencé a introducir en mis proyectos lo que fue el comienzo de esta relación que establecí entre la figura infantil perdida en ese espacio orgánico. Llevándome por ejemplo a series fotográficas el espacio natural, trabajando con la sensación de estar envuelto por distintas ramas, troncos y las sombras que éstos proyectan.



*Escondite*, extracto de la serie realizada para la asignatura de Fotografía (2017)



*¿Madre, puede hacernos algo daño cuando ya están encendidas las lamparitas?*, selección del trabajo final de la asignatura de Fotografía (2017)

Plásticamente, ese interés en capturar el bosque, provenía del estudio previo de la obra de Takeshi Shikama. La sensibilidad y respeto que los fotógrafos japoneses rinden culturalmente a la naturaleza, me influyó y comencé a tomar en cuenta el peso que tenía ese espacio sin la necesidad de ningún personaje. En el trabajo de Takeshi Shikama

encuentro imágenes que invitan a la contemplación, pese a la inquietud que me transmiten.

Considero que la fotografía de Ed Steichen *Kids Walking Hand in a Hand*, ilustra bien este tipo de relación entre el niño y el bosque, no es algo nuevo, y ha sido motivo de contemplación en la literatura, el cine, el arte... Desde luego el patrón que guarda la literatura clásica para niños. Mi interés se centra en la obra de James Barrie y Lewis Carroll, donde, a diferencia de épocas pasadas, sus autorías están muy claras y se alejan de esa función tan pedagógica del cuento llevada a manos del miedo inducido en los niños, que otros relatos recogidos por los hermanos Grimm o Andersen pudieran tener. Pero me resultaba curioso como especialmente en la obra de Barrie, la cual he podido estudiar con más profundidad, sí se recoge parte de ese lenguaje y la manera de relacionarse con un entorno como es el bosque, la naturaleza, la isla... Reflejando al niño, pero también al adulto, sus miedos entre sus páginas.



*Silent Respiration of Forest*, Takeshi Shikama



*Kids Walking Hand in a Hand*, Ed Steichen

*En su ausencia, lo normal es que las cosas estén tranquilas en la isla. Las hadas se quedan en la cama una hora más, las fieras cuidan de sus crías, las pieles rojas comen demasiado durante seis días con sus noches y cuando los piratas y los chicos perdidos se encuentran, se limitan a intercambiar puyazos. Pero, con la llegada de Peter, que odia la apatía, se ponen otra vez en movimiento; si pegáis la oreja al suelo ahora, oiríais como bulle de vida la isla al completo.*

*Todos querían sangre, salvo los niños, a los que les gustaba por lo general, pero que esta noche habían salido para dar la bienvenida a su capitán.<sup>2</sup>*

El trabajo que llevé a cabo durante el cortometraje, donde realicé un lugar de ensueño que acompañaba en un segundo plano a la trama, reflejaba la propia mente del único habitante de ese espacio. Quería que esta vez fuera el entorno natural, el bosque, el protagonista principal de las deambulaciones a través de ese espacio.

Esta manera de referirme al bosque comienza a interesarme tras la lectura de “El Pajarillo Blanco” y “Peter y Wendy” de James Barrie, reflexionando sobre la figura infantil que leemos en las palabras del escritor mientras medita sus vivencias, que me llevarían al interesante trato dado a las “islas”. Las islas, junto a los bosques y desiertos, han sido lugar de escondite, aventura, para la imaginación, de manera que las metáforas de Barrie no son de extrañar. Pero la cuestión se encontraba en que aquel lugar, no era solo un lugar mágico, si no el reflejo del protagonista de su gran historia: Peter. Un reflejo de un sujeto infantil, que pese a que a lo largo de los años ha sido idealizado y transformado en algo más inocente, podía llegar a ser un lugar terrible, peligroso, sediento de sangre, si así lo sentía. De modo que cada uno de los niños, fueran poseedores de su propia Isla, y desde donde nació el proyecto que antecede a este.

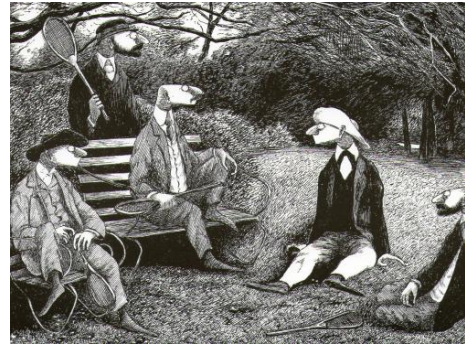
*Claro está que Nunca Jamás había sido imaginario en aquel tiempo, pero era de verdad ahora, y no había lamparillas y estaba oscureciendo más a cada instante y ¿Dónde estaba Nana?<sup>3</sup>*

El arte de la ilustración sigue acompañando a día de hoy estas historias. Por lo que me gustaría mencionar dos autores que han influido en la concepción estética de mis personajes, las ilustraciones de Ed Gorey y más aun las novelas gráficas de Emile Carrol concretamente su obra “Cruzando el bosque”. La manera de trabajar esta disciplina contribuyó mi modo de enmarcar las escenas y caminos a través de la repetición, las formas sinuosas y las orgánicas.

---

<sup>2</sup> Barrie, J. *Peter Pan*. Aranjuez. Neverland. Madrid (2009).pp. 185

<sup>3</sup> Barrie, J. *Peter Pan*. Aranjuez. Neverland. Madrid (2009).pp. 181



Cruzando el bosque, Emile Carrol (2015) y Edward Gorey-izq.

## El quitamiedos

Con la intención de profundizar en el origen de los cuentos clásicos en su contexto histórico y cultural, y sobre todo, analizar el papel del miedo en dichas obras para comprender mejor el funcionamiento de cara al proyecto, pude llegar a interesantes conceptos como “el quitamiedos” y “los asustadores”, que, extraídos del ámbito de la psicología me han sido útiles para poder nombrar las relaciones que conformaba en mi obra. Éstas figuras forman parte de análisis psicoanalistas que se llevaron a cabo por autores como Bruno Bettelheim, ante la crudeza de las historias dirigidas a los niños, pasando del extremo donde ni siquiera existía el concepto de “niño” como ahora lo conocemos y que se vivía en el siglo XVII-XVIII hasta quizás la extrema sobreprotección de hoy día.

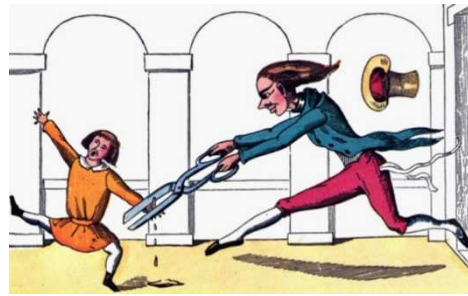


Ilustración de Heintich Hoffmann para Pedro Melenas y Compañía

El quitamiedos aparece en los textos relativos a la enseñanza como esa necesidad de miedo en los niños para generar respuestas problemáticas que de otra forma no podrían enfrentar.

*Los que criticaron los cuentos populares de hadas llegaron a la conclusión de que, si había monstruos en los cuentos que contaban a los niños, estos tenían que ser bondadosos, pero se olvidaron del monstruo que el niño conoce mejor y que más le preocupa: el monstruo que teme ser él mismo y que, a veces, le persigue. Al no hablarle de este monstruo que se encuentra en el interior del niño, escondido en su inconsciente, los adultos evitan que el niño le de forma mediante imágenes de los cuentos de hadas que conoce. Despojados de tales fantasías, el pequeño no consigue conocer bien el monstruo u no sabe que*



*puede hacer para dominarlo. En consecuencia, el niño experimenta sin remedio las peores angustias, lo cual es mucho peor que si le hubiesen contado cuentos de hadas con los que dar forma a estas angustias y, de este modo, poder vencerlas, siguiendo a Bruno Bettelheim.<sup>4</sup>*

De modo que el trayecto a través de esa pequeña “isla” pasará a ser un particular quitamiedos que vive en nosotros, un lugar que con nuestras luces y sombras necesitaremos reconocer para poder enfrentar lo que nos acontece. Mientras que por otro lado “los asustadores” en la adultez, apenas muestran su forma en nuestras peores pesadillas, nos atormentan sin mostrarse, mientras los alimentamos una y otra vez.

La evolución en el arco narrativo que pretende la obra principal de este trabajo, es el contrario tomado en el desarrollo del corto. El niño es el que toma el papel del asustador, sustituyendo la posición en la que la figura adulta normalmente se encuentra en el desarrollo de un cuento clásico. Este factor me permite situar al espectador en el lugar del adulto, que avanza tras una figura infantil recorriendo aquel lugar.

### **Niño/Adulto**

Algo a lo que constantemente parecemos intentar desde el mundo adulto, o de los que están en mitad de los dos caminos, es el de tratar de comprendernos a nosotros mismos, mirando y observando a aquellos que aun son niños.

La fantasía y el miedo juegan gran importancia en los estudios referentes a las capacidades de los niños, ya no como algo exclusivo de ese periodo, sino una manera de comprender como funcionamos y como nos servimos de ella a lo largo de nuestra vida. Comprender la capacidad creadora de nuestras mentes, cómo nuestra imaginación se manifiesta en la percepción de lo que nos rodea. Fue vital para el proyecto la lectura del libro *La creatividad y el arte en la infancia* (1990 Ed Akal) Lev Vigotsky donde realiza análisis muy interesantes entre estas relaciones. *El cuervo asustado se espanta de las ramas*<sup>5</sup>, así se refería el autor, a ese comportamiento que tienen los niños cuando su imaginación crea criaturas terroríficas en los elementos que no saben identificar ni explicar, y que no es hasta que somos adultos cuando damos respuestas a ese miedo irracional, generador de fantasmas y sombras.

---

<sup>4</sup> Identidad cultural del niño, tradiciones y literatura infantil. (Actos del seminario internacional y exposiciones de la literatura infantil) Badajoz (2000) Angel Suárez Muñoz (dir. Congr.)

<sup>5</sup> L.S. Vigotsky. La imaginación y el arte en la infancia. Akal. Tres Cantos, Madrid. (2009).pp. 21

El terror, como la fantasía propia del niño, nace de su imaginación, macera sus experiencias y la manifiesta dentro de un mundo libre de ataduras y preocupación. Pero también existe un miedo infantil a aquello que no comprende, a lo que a veces cree ver, en los momentos donde su fantasía roza la realidad al llegar la noche; un miedo irracional, que puede compartirse a cualquier edad, como de aquellas pesadillas que parecen perseguirnos durante toda la vida, donde casi paralizados, solo podemos correr de algo que nos acecha. Sin dar media vuelta para ver que es. Un sentimiento que a veces, escenifica algo más profundo como el miedo a uno mismo, una situación que se puede alargar en el tiempo, hasta que la persona no puede más que seguir destruyéndose a sí misma, cada vez que cae, cada vez que se rinde.

Pero debido a esa relación utilizo esta serie de recursos, para llevar la narración a un lenguaje infantil y sencillo. Haciendo de un paseo en el bosque lo que en realidad es una deambulación en nosotros mismos.

En esa búsqueda para mostrar un mundo interior, me acompaña desde proyectos atrás la artista coreana Jee Young Lee, por la relación tan inmersiva que realiza en su propio trabajo. Ella, con su cámara y una habitación de su estudio, construye y deconstruye constantemente pequeñas escenas donde refleja su mundo, su cultura, y donde muestra su universo interior, muy ligado a sus recuerdos de infancia. Esas ventanas a su interior me remiten a como empezó este proyecto, en el cual el trabajo era una extensión de lo que sentía en aquel momento, y aun siento, cómo construyendo pequeñas narrativas, plasmar al menos parte de la complejidad de una misma. Como resultado visitamos un lugar alejado de la realidad.



*Jee Young Lee*

## La animación en el proceso teórico

Deudora del cambio que la introducción de la fotografía, y más tarde del cine, en ámbito del arte supuso, la animación se abrió paso a la creación artística con diferentes técnicas, desde los acetatos a los objetos a través del stopmotion.

*La animación en sí misma no es una forma de arte, sino un medio de expresión que uno puede poner al servicio de los negocios. La animación tiene ciertas capacidades expresivas. Puede, por ejemplo, dar vida a objetos inanimados (artefactos). Este aspecto básicamente mágico de la animación la acerca, en momentos especialmente inspirados, a la poesía.<sup>6</sup>*

Particularmente en mi trabajo, el lenguaje animado se convierte en parte esencial para crear la ilusión, teniendo la capacidad de volcar veracidad a lo que acontece, sin tener que hablar en formatos estrictamente figurativos, y de la que tratan autores como Alberto Ruiz de Samaniego y Luciano Berriatua <sup>7</sup> en sus textos en relación al lenguaje y narrativa de la animación. Además, me permitía abordar el recurso del bucle en video como una suma más de la fantasía que se puede crear con ella.

Pero no solo por esta característica, además debido a la relación que mantiene con el sector infantil. También en como se ha relacionado con el juego de un niño, por esa energía especial que desprende, muy marcado sobre todo en la época de máxima experimentación de dicho medio; *el espectáculo de la animación nos coloca, pues, ante una suerte de (tecno) lógica infantil: lógica traviesa, fragmentada, extenuada y alucinatoria o, incluso, maliciosa, retorcida, más propia de Alicia que de Aristóteles (...)* <sup>8</sup>

Y en los inicios de la que entonces era la prematura industria de la animación tal y como la conocemos hoy, en Disney y otros proyectos podemos encontrar el miedo y el terror como parte de sus cintas. Ya fuera por la historia o por las imágenes a las que no estábamos



Alice, Jan Svankmajer 1988

<sup>6</sup> Faber, L., & Walters, H. (2004). Animación ilimitada. Madrid: Ocho y medio.pp. 7

<sup>7</sup> Alberto Ruiz de Samaniego. (2010). *Estéticas de la animación*. Madrid: Maia.

<sup>8</sup> Alberto Ruiz de Samaniego. (2010). *Estéticas de la animación*. Madrid: Maia.pp. 18

acostumbrados, guardaban ese aire desconocido que tanto apabulla a niños y adultos, que curiosamente guardan fragmentos en sus memorias con cariño y como parte de ellos mismos. Para mí la animación es otro puente más entre el niño y el adulto, por su propia lógica interna y capacidad para manejar en el espectador sus sensaciones.

Tenemos como muestra huellas en el cine de animación en stopmotion, pasando por la obra de Svanmajer y los hermanos Quay, citando aquí a Henry Selick, director de películas como *Pesadilla Antes de Navidad* y *Coraline* y gran admirador de la historia de esta técnica:

*We live in a strange time, where we deny what childhood is supposed to be. This idea that we have to shield them from the bad things in life... I just think that makes them seek out those things more desperately. Coraline has some dark moments, but kids love to be scared.*<sup>9</sup>

Dentro del ámbito artístico la animación se relaciona directamente con las posibilidades del dibujo contemporáneo, ya que resulta un medio versátil, y que en obras como la de Fernando Gutiérrez además, aprovecha las características traslucidas de sus materiales para dar lugar a coincidencias, choques y todo tipo de creaciones, que aunque en mi caso son llevadas al paisaje, mi obra podría ser vista también como la extensión de toda la serie de dibujos que se han llevado a cabo para poder realizar mi proyecto. Su manera de tratar la línea, clara y de gran importancia, me llevo también a separar a mis personajes a través de su uso, evolucionando la estética que trabajaba y continuando con el uso de la línea para conectar las proyecciones.



*Crisalidas*, Fernando Gutierrez (2009)

---

<sup>9</sup> An animated life; The man behind the film adaptation of Neil Gaiman's *Coraline* talks to David Baldwin about his love of animation over live action Film Interview Henry Selick. (2009)

### 3. PROCESO DE INVESTIGACIÓN PLÁSTICA

#### Antecedentes: Corto

Partiendo del corto realizado en la asignatura de Producción y difusión de proyectos artísticos, decido incorporar a este TFG una serie de piezas animadas, proyectadas sobre la pared y que mostraran diferentes caminos a lo largo de la naturaleza.

En primer lugar, dicho corto tomó para sus fondos como referencia técnica una serie de acuarelas que realicé con anterioridad cuyos elementos comunes eran las formas orgánicas, generar texturas, la limitación del color y el uso el blanco

De manera que algunos de mis referentes heredados de proyectos de dibujo y pintura eran William Turner por su capacidad para capturar esas atmosferas tan cálidas, y por otro lado Barbara Niccols, una de las artistas que me ayudaría a avanzar gráficamente el proyecto, por medio de mis storyboards realizados mediante técnica tradicional que comenzarían a dar la forma definitiva a ese mundo que quería construir. Sin embargo por sí solas mis acuarelas no tenían un discurso claro, y no llegó hasta plantear una narrativa en forma de corto.

Plantearme el medio animado supuso encontrar la manera de avanzar las obras de asignaturas anteriores que tenían nexos conceptuales comunes, como estas acuarelas y comencé a indagar sobre sus posibilidades

El siguiente punto clave fue comprender la narrativa que los proyectos artísticos relacionados con la animación se llevaban a cabo, y como dichas



*Norham Castle*, William Turner



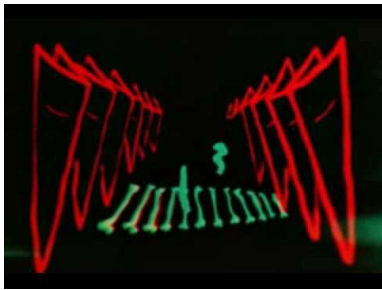
*Sedimentary Flow*, Barbara Nicholls



Proyecto final para la asignatura de Proyectos Artísticos 594x841 300gr (2015)



Fragmentos de bocetos del storyboard



*Spooky Sport*, Mary Ellen Bute (1940)



*Tale of Tales*, Yuri Norstein (1979)

propuestas, aprovechaban su capacidad para aportar más valor a la obra. Algunos de ellos fueron Jonathan Hodson (*The Man With the Beautiful Eyes*, 2000), Jean Luc Chansay (*Eyen*, 2001) o el ganador del Oscar al mejor cortometraje del 2001 *Father and Daughter* de Michael Dudok de Wit. La variedad de técnicas tan dispares abrió el camino a la experimentación del medio y me llevó a trabajos realizados por mujeres justo en la época en la que la animación se abría paso en el medio artístico, como Erica Russel (*Triangle*, 1994) y sobre todo Mary Ellen Bute, que trabajó en su corto *Spooky Sport* junto a la compañía de Norman Mc Claren, figura bastante más reconocida en Europa. Es en este corto donde veo la posibilidad, de mezclar formas distintas, recrearme en el movimiento de la línea y llevar a cabo la narrativa ligada a la música que acompaña los distintos movimientos.

Además, Yuri Norstein una de las figuras más importantes de la animación en Rusia, en su momento me interesó por la visión tan distante que podía mostrar, a través del entorno y la extraña narrativa de *Tale of Tales*, un relato que se encuentra entre esos cuentos de hadas, una fabula más bien costumbrista, de un pequeño lobo donde no teniendo por qué entender el idioma ni la trama, la sensación de tristeza, la oscuridad y la angustia son transmitidas al espectador. También era un ejemplo para mí a la hora de utilizar recursos tradicionales para luego componerlos y animarlos mediante otros procesos.

La dificultad en la realización de mi corlo, y donde más tenía interés eran las sensaciones que el espacio, a través del movimiento y de su aspecto eran capaces de transmitir. Durante aquel proceso, la narrativa, puesta en una línea temporal clásica, era la principal guía del

proyecto y la visión mostrada al espectador, la del niño, que desde el momento que pisa aquel lugar, parece estar jugando.

Técnicamente el trabajo consiste en realizar acuarelas de uno o dos tonos que aunque por separado no resuelven el escenario, al llevarlos al software de edición e invertir el color, configuran escenarios como los que muestro en las imágenes. El resto del proceso se basa en la composición de las distintas escenas siguiendo las metodologías que más se adecuan a cada una de ellas.





Proceso de composición digital de los planos del corto realizado para la asignatura Producción y desarrollo de proyectos artísticos.







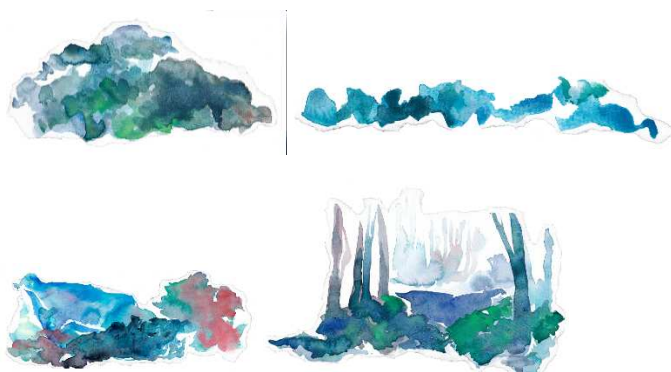
Comparación cinemática de una de las secuencias principales con el resultado de la composición de la misma.

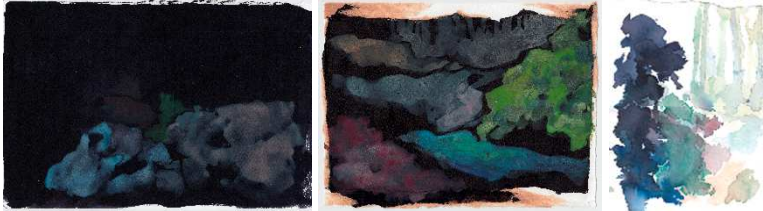
## Desarrollo del proyecto

El resultado de la animación realizada en el corto, era para mí el comienzo de un proceso de trabajo que podía seguir desarrollándose, dejando de lado todos los elementos simbólicos que tenía a lo largo del recorrido sobre distintos aspectos relacionados con la que era mi lectura principal, la obra de Barrie. Esta vez me interesaba más centrarme exclusivamente en ese bosque y en trabajar el espacio.

Desde un primer momento establecí en mis bocetos y composiciones, que el formato iba a transmitir una vista en primera persona en distintos canales de video, que a través de las pruebas realizadas establecí una jerarquía que mantendrían las animaciones.

A esta decisión le siguieron una serie de dibujos en pequeño formato realizado con acuarelas de la misma forma que en el trabajo anterior, pero esta vez, controlando los colores desde el primer momento, ya que conocía el proceso, podía manejar que iba a pasar con ellos con más seguridad. Y por otro lado, añadí tinta china con la que poder pintar el soporte de papel y una vez seca, pintar sobre ella con las acuarelas. Las primeras pruebas no llegaban a dar un resultado óptimo, pero barajé distintos papeles y tipos de tinta hasta dar con el que me permitía captar esos matices. Finalmente alterné ambos procesos de trabajo.







A través del trabajo de artistas como Chrystal Lebas, comencé a experimentar con el color del lugar, para añadir otros valores a dicha atmosfera que ya había trabajado en el corto, y potenciar de esa otra manera los planos. Junto a Sigga Bjorg, me interesé con la potencia que estos podían tener al enfrentarlos a los fondos negros que ahora tenían mayor presencia.





Fotograma de la primera prueba animada

Los primeros bocetos planteaban unos dibujos estáticos proyectados en gran tamaño, sin embargo, me di cuenta como el lenguaje animado volvía a estar presente, que le aportaba el valor que esos espacios necesitaban. Era el movimiento, el que podía invitar a ese juego, a ese escondite, también a generar las sensaciones acompañando al color y las atmosferas.

Comencé a animar y construir un camino corto, para plasmar la idea que tenía en mente. El resultado me agradaba, pero se generaba demasiado ruido y suciedad que no eran ni siquiera aprovechados, por lo que decidí no apagar tanto los colores e utilizarlos para dar ese protagonismo a las formas orgánicas.

Concretamente la obra *Other Side* de Chiharu Shiota, fue un referente en el modo para conducir la vista hacia el camino. Con los distintos puntos de luz que se dejan ver en todo el entramado, en mi caso a través de la transparencia de los planos y su superposición. De nuevo encuentro en obras similares de esta artista, esa capacidad para embelesarte, invitarte a entrar en este caso la instalación, que me sucedía con autores antes citados. Finalmente me decidí por tres caminos proyectados sobre la pared, en unas dimensiones cuadradas y utilizar esa narrativa, para producir el avance por esos senderos.



*Other Side*, Chiharu Shiota (2013)

Además ese movimiento dirigido al centro de la imagen con pequeñas variaciones, era algo que comencé a plantearme al encontrarme con anterioridad el trabajo de *Momentum* de Marijn Veldhoen y que sin embargo no podía haber llevado a cabo antes. La decisión en torno a la disposición en bucle tuvo en cuenta el resultado de su obra.



Fotogramas donde el mismo niño aparece.



A Tale of How, The Blackheart Gun



El aspecto del personaje niño tiene también mayor peso. Aunque sencillo, éste conservaba lo que era más importante para mí, la expresión facial, llevada a través solo de sus ojos, los cuales volví a exagerar. Estos ojos, tan utilizados en la animación tienen cierto componente orgánico y psicológico que hizo que se bautizaran como ojos “don’t hurt me” por la manera en la que el espectador puede simpatizar con ellos pretendiendo darles protección. *Los ojos del niño son empáticos, buscan la afinidad emocional con el adulto, logrando protección y evitando el daño.*<sup>10</sup>

A los referentes anteriores se añadiría el trabajo de dibujos con movimiento digital de The Blackheart Gun, grupo de animadores que realiza obras mucho más independientes y alejadas de ese mundo más tradicional del lenguaje animado. En *A tale of How* los planos se mueven de forma atípica, como si de un pequeño teatro horizontal se tratara, orquestando un conjunto de formas sinuosas, que provocan verdadera inquietud e incomprensión. De modo que a nivel técnico fueron los principales referentes con los que avanzar en este tema.

Necesitaba establecer una narración más pausada y ordenada para poder centrar la atención en el camino, dando tiempo para sumergirnos en él y tratar de comprender lo que estamos viendo. Así que habiendo establecido el número y los trayectos mostrados, comencé a fijarme en la obra de Hans Op de Beek en cuanto a sus montajes de video y a las animaciones que realiza a través de sus dibujos. Encontré en su trabajo una manera de representar lugares con esa inquietud y misterio tan

<sup>10</sup> Alberto Ruiz de Samaniego. (2010). *Estéticas de la animación*. Madrid: Maia.P-197



característica, y esa narración, lenta y pausada que me llevo a reflexionar sobre el ritmo que quería dar a esas proyecciones animadas.

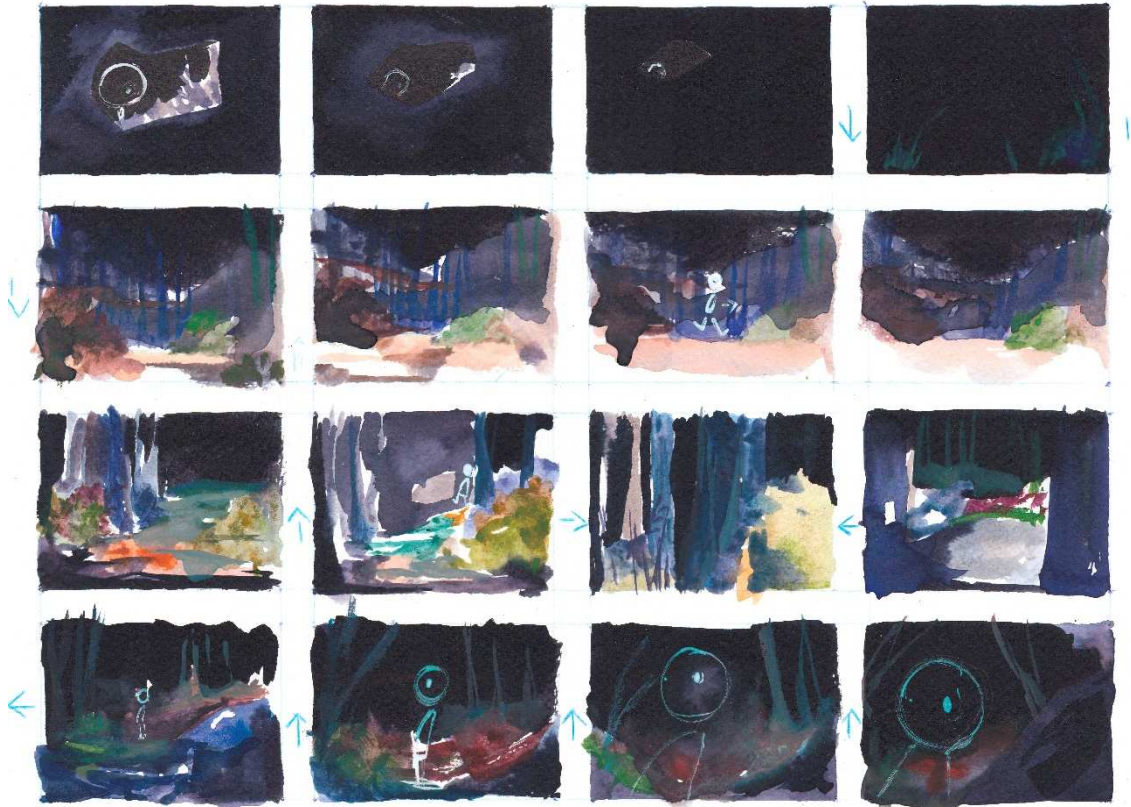


*Staging Silence*, Hans op de Beeck (2013)

La obra principal, *Capítulo 0: Atrapada en la Isla* consta de 3 proyecciones, fragmentos que aunque auto conclusivos, forman parte de izquierda a derecha del mismo hilo narrativo. En el cual se suceden tres fragmentos, el primero de ellos o *Despierta*, el segundo, *Escondite*, y el tercero, *Encontrada*. Durante los cuales se nos narra la llegada a ese espacio natural, la persecución durante el bosque y la llegada al final de éste donde aparece una orilla.

Individualmente, la reproducción se realiza en bucle, uno de los aspectos clave a la hora de plantear el suceso y la historia, como algo repetitivo, que sin control ocurre una y otra vez. Como parte de ese espacio que no corresponde a un plano real, sino a un espacio interior y personal, somos testigos de su camino, a un lugar que pese a estar en soledad, encanta y que nos sumerge en él.

En *Despierta*, se supone la llegada a aquel lugar y como al despertar una figura infantil corretea y decidimos seguirla, en aquel extraño bosque. Hasta encontramos cara a cara con el niño y que la oscuridad se nos eche encima. De tal forma que el movimiento realizado durante el bucle es el de la caída.



Storyboard *Despierta*

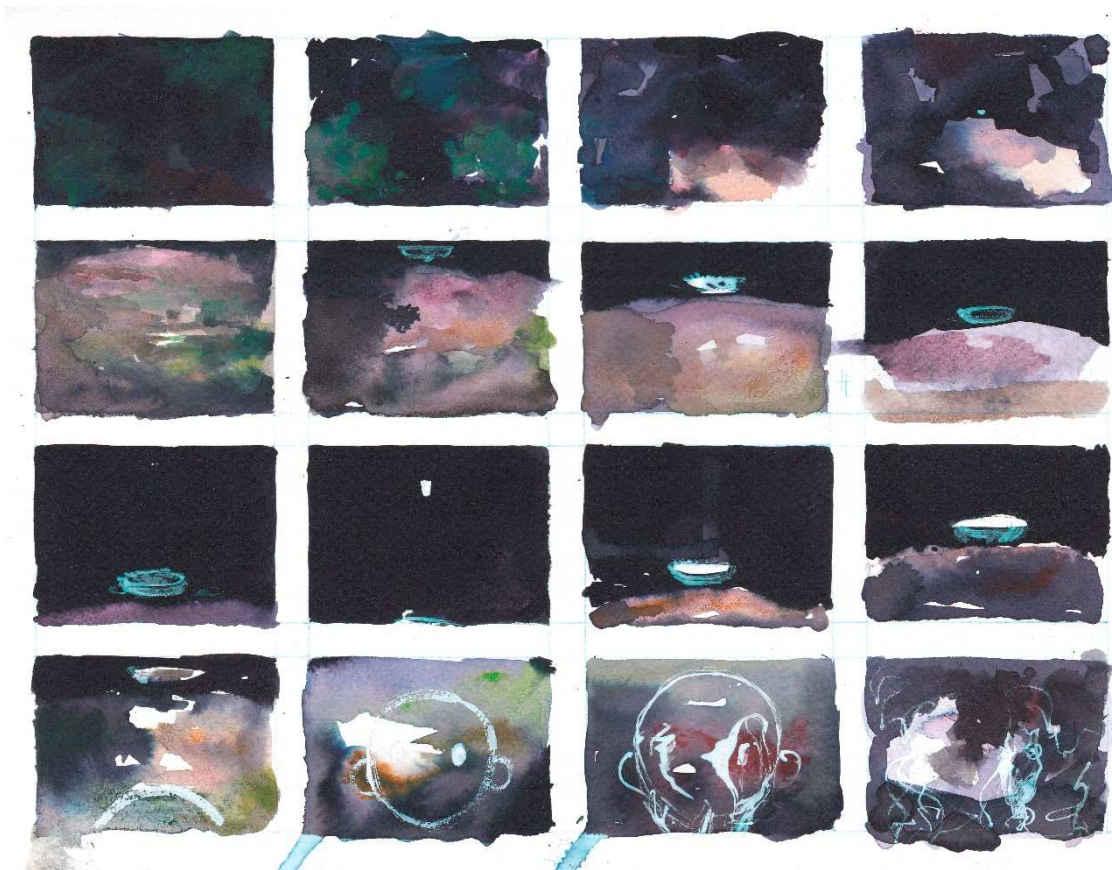
*Escondite*, es el intermedio entre ambos, muestra un largo trayecto donde la naturaleza y el camino son los personajes y donde las apariciones momentáneas del niño nos atraen a avanzar. La intención de este fragmento no es otro que materializar ese bucle y formar una total desorientación con la repetición de un camino tan monótono, dentro de que no hay grandes saltos de tiempo. Es el único de los videos que mantiene su proyección continuamente y donde el entorno es el protagonista clave. Mientras que las otras dos se intercalan.



Detalles de la proyección de *Escondite*

El bucle de la reproducción de los tres a la vez envuelve la mirada y la sensación de agobio por no poder observar detenidamente. Pero al mismo tiempo, el bucle va dando una serie de composiciones generales donde ciertos elementos van resaltando y haciendo saltar de un video a otro la mirada del espectador, rompiendo el orden que estos mismos tienen.

El tercero de ellos supone un final, *Encontrada*, desde donde la maleza es más agresiva y vamos más rápido, hasta llegar a lo que parece una gran orilla, donde dos elementos nos esperan, la barca y la luz allí arriba. A punto de salir del bosque, observando la posible salida, al bajar la mirada el niño vuelve a mirarlos y comienza a deshacerse hasta llegar a la oscuridad de nuevo.

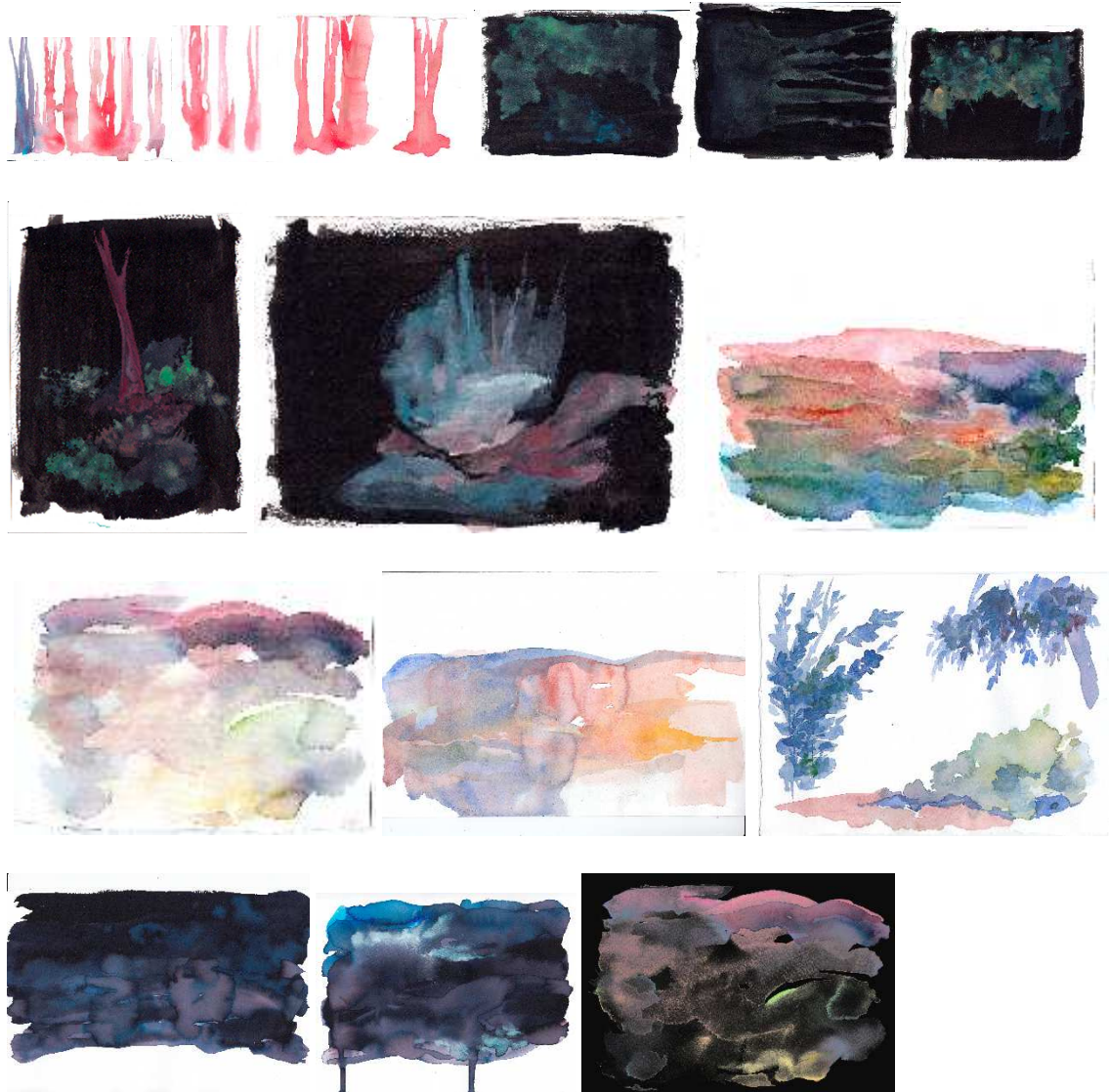


Storyboard *Encontrada*

La presencia de la balsa, y de la gran luz sobre ese abismo es una referencia que une con el trabajo anterior pero que no es la base del fragmento. Estos elementos, se relacionaban a través del lenguaje metafórico que manejaba, como la manera de llegar a aquel lugar, la introducción de llegar a aquel estado mental y en contraposición a lo que el niño protagonista del corto encontraba, que eran las balsas rotas e inservibles, ésta de

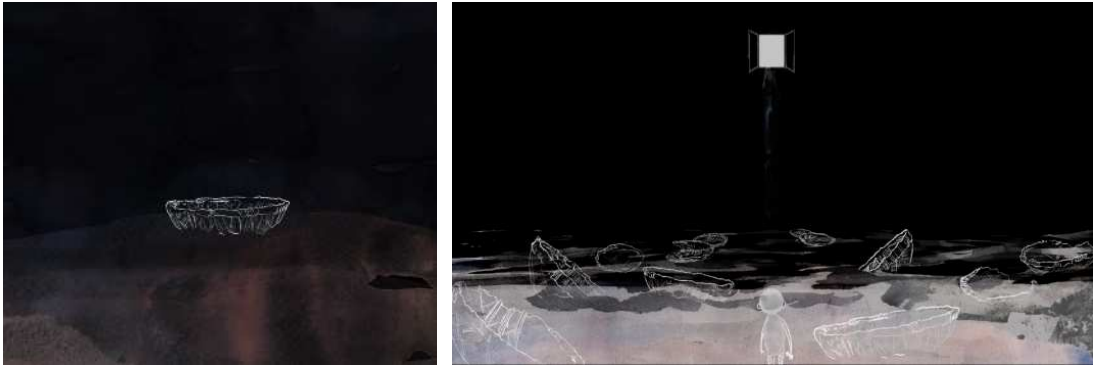


aquí se encuentra en perfecto estado y marchando mar adentro. Pero antes de que podamos interactuar con estos elementos somos devorados por aquel pequeño que no quiere que le dejemos en aquel lugar.



Más fragmentos de las acuarelas utilizadas en esta animación

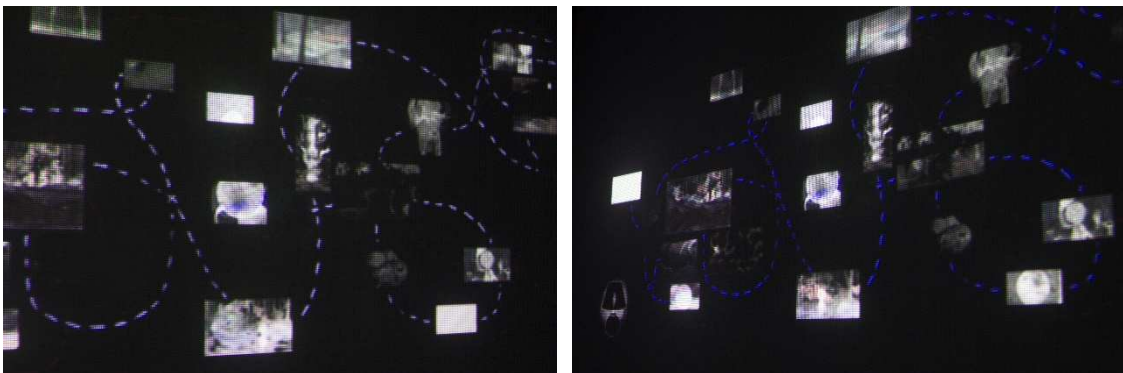
La embarcación tiene una forma muy concreta, no es casual. J.Barrie refleja parte de su mundo basado tristemente en algunas de sus experiencias y tormentos que le persiguen. En los capítulos de *El pajarillo Blanco* (1902) narra la relación poética entre los pájaros y los niños, como “aquellos que olvidaron cómo utilizar sus alas” y relaciona sus mundos imaginarios con aquello que a veces recuerdan de su vida pasada. A estos mundos, a las islas, los pequeños llegan sobre pequeños coracles, embarcaciones que, se construyen imitando la forma de los nidos de los pájaros.



Comparación de la embarcación entre la nueva animación y su aspecto en el corto animado

### ***Búsqueda, el mapa de la Isla***

*Capítulo 0*, se plantea como un prologo al corto de animación además de como una inversión de la historia. Me resultaba necesario entonces, que el corto estuviera presente de alguna forma, sin tener que proyectar la totalidad de éste, ya que sería contraproducente para la visualización correcta de la obra principal.



Pruebas de disposición de *Búsqueda*

De modo que comencé a extraer distintos fragmentos de lugares clave en la historia o aquellos que tenían más interés en la imagen, y con ello realicé distintas pruebas de disposición en la pared, para ser proyectadas.

Una vez tuve la disposición deseada, de izquierda a derecha, tracé dos líneas de colores distintos, que unían cada una de las escenas, como si el mapa de la isla ficticia se tratara. Una de ellas corresponde al trayecto del infante, mientras que la otra, toma direcciones desordenadas siguiendo el rastro del niño hasta encontrarlo. Esto dirige la mirada a cada una de las escenas proyectadas, construyéndose con el gesto del espectador las distintas acciones.

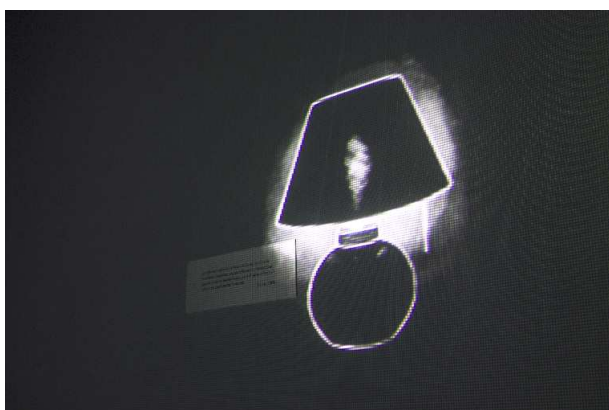
Se pueden ver como dos historias que ocurren en espacios diferentes, pero también como una realidad en tiempos iguales, siendo el encuentro percibido distinto por ambos. Mientras, la música rodea el ambiente de la sala.

Y por último, introduje un elemento más literal con la intención de dar un pequeño apunte con el que poder terminar de relacionar para el espectador, la literatura infantil con ese lugar mágico y atrayente. Esta parte de la obra *Búsqueda*, es una pequeña pieza, que consta de una proyección del dibujo de una lámpara de mesita de noche como las que aparecían en el corto, que parpadea y está situada antes que ambas piezas de la obra. A sus pies, se puede leer un pequeño fragmento extraído de Peter Pan y Wendy que dice:

*La diferencia entre él y el resto de los muchachos en momentos semejantes era que ellos eran conscientes de que era mentira, mientras que, para él, de mentira y de veras eran exactamente lo mismo.<sup>11</sup>*

Me interesaba dicha frase por remitir a la idea tratada del espacio imaginario que mantiene atrapado a ese adulto y niño en aquel lugar, y por como creo que puede introducirnos en ese espacio metafórico, onírico, que representa el estado de angustia de una persona, atrapado en una gran pesadilla. Donde una gran maraña de bosque lo rodea y donde perdido deambula entre su propio miedo junto al niño que también es.

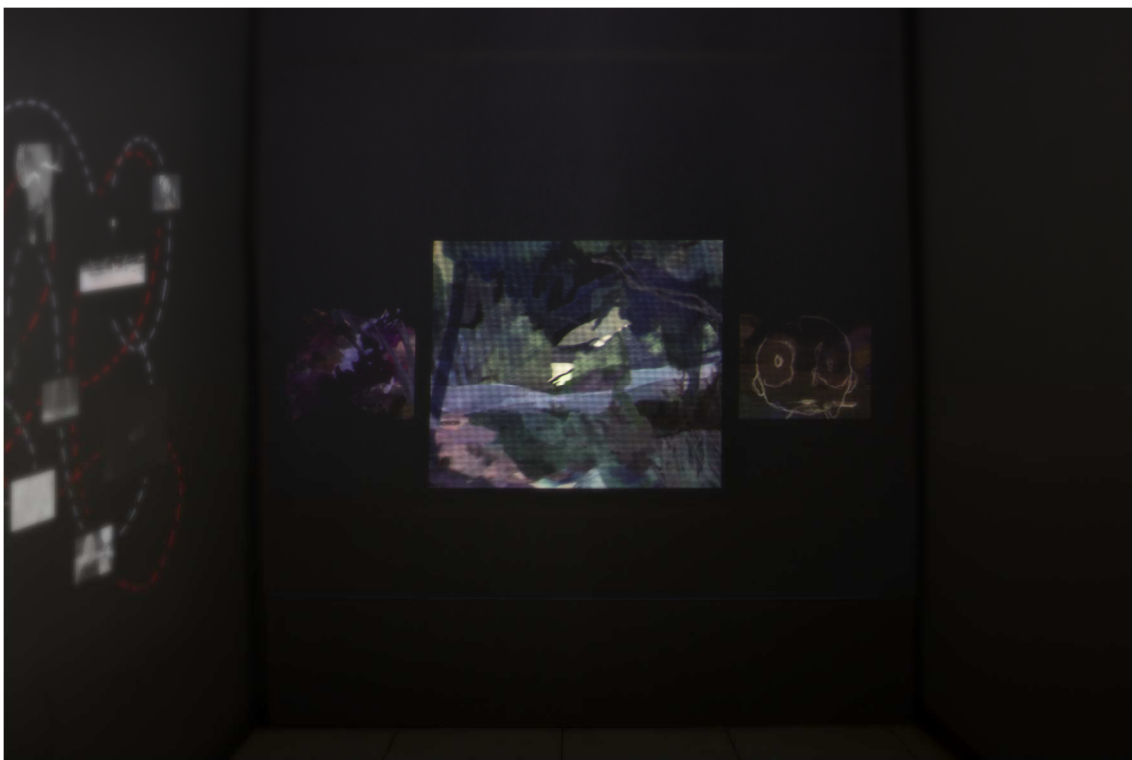
La luz, es un elemento vital, pues la ausencia de esta se encuentra con el miedo más primario que todo niño y adulto puedan tener. Es la ausencia de esperanza del adulto, la protección de nuestros padres con la que crecemos, la zona segura en la que nos podemos ver. Y metafóricamente la llave con la que poder pasar desde nuestra fantasía a la realidad.



---

<sup>11</sup> Barrie, J. *Peter Pan*. Aranjuez. Neverland. Madrid (2009).

## 4. DOSSIER GRÁFICO



**ENLACE VISUALIZACIÓN:** <https://vimeo.com/245372554>

*Contraseña: luciaperez*

**Capítulo 0: Atrapada en la Isla**

**Autor** Lucía Pérez García

**Duración** (Bucle) 3:35 minutos aprox

**Música** Eureka de Huma Huma

**Técnica** Acuarelas, animación

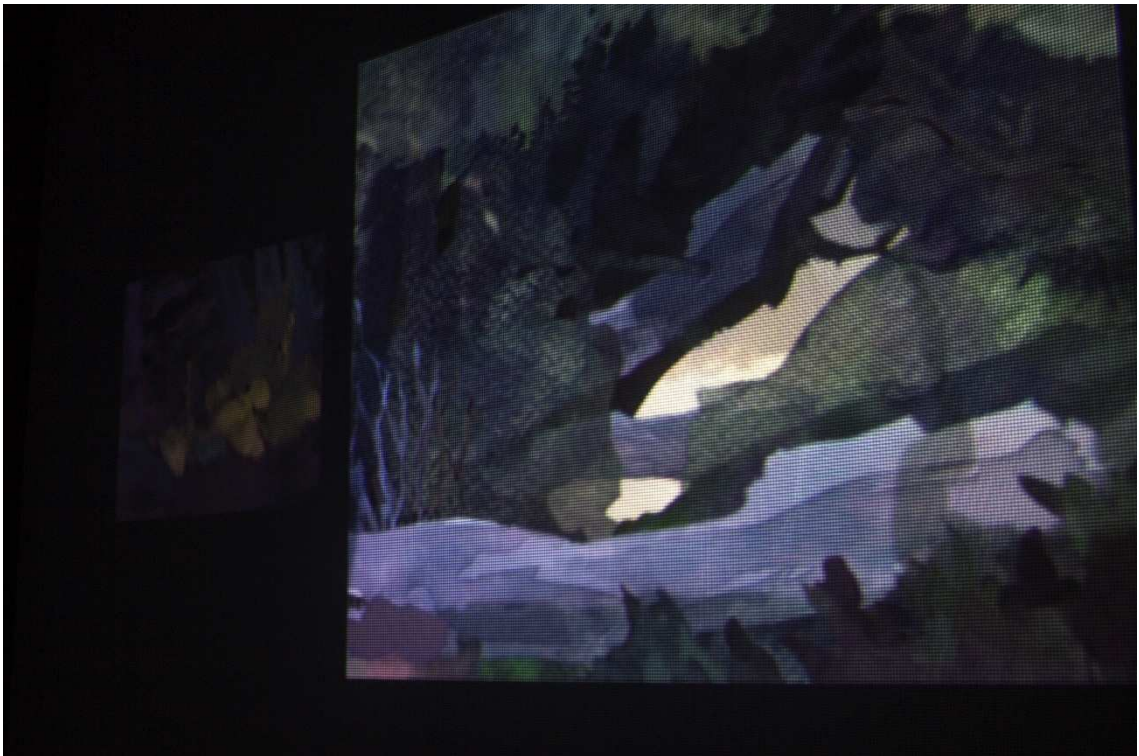
**Fecha y Lugar** Curso 2016/2017

Facultad de Bellas Artes, Universidad  
de Málaga

**ENLACE VISUALIZACIÓN:**

<https://vimeo.com/245382926>





**Búsqueda**

**Autor** Lucía Pérez García

**Duración** (Bucle) 1:00 minutos aprox

**Música** Eureka de Huma Huma

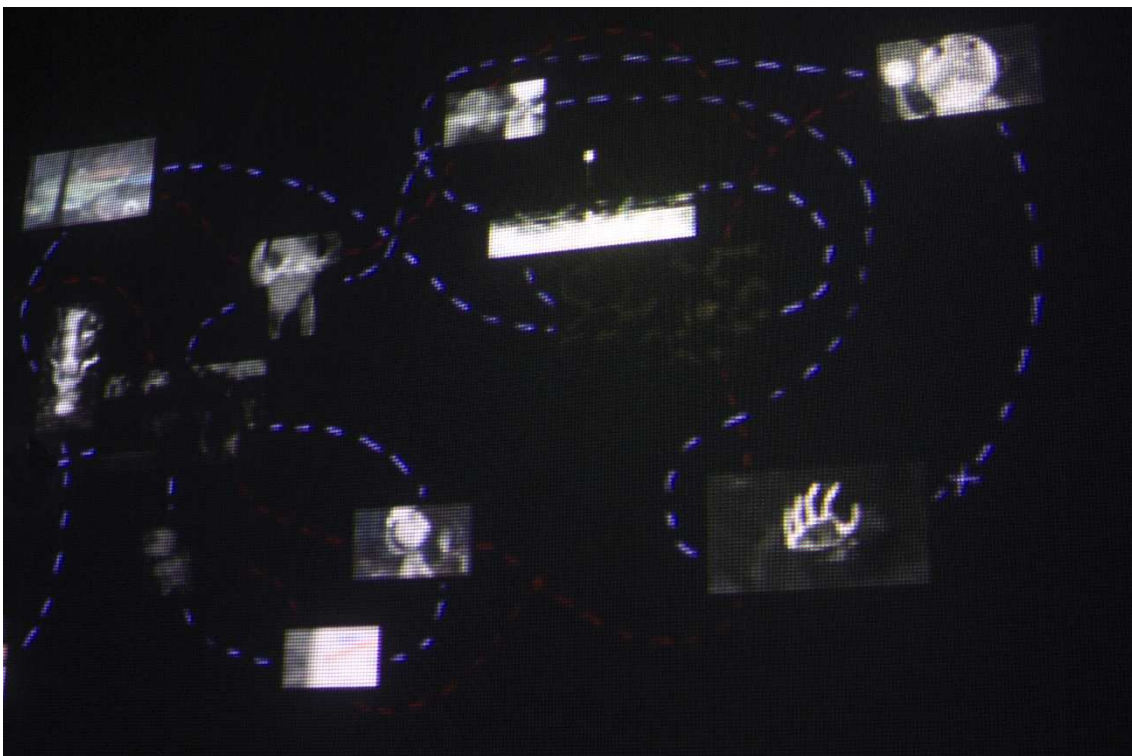
**Técnica** Acuarelas, animación

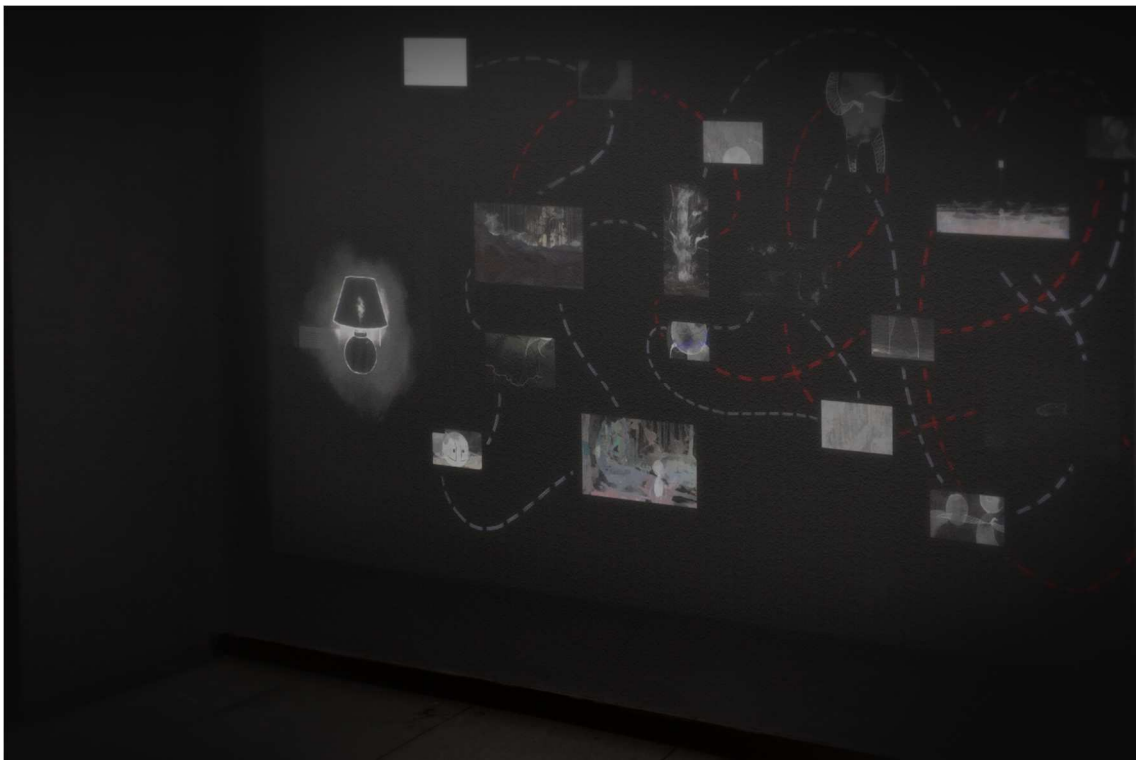
**Fecha y Lugar** Curso 2016/2017

Facultad de Bellas Artes, Universidad de Málaga

**ENLACE VISUALIZACIÓN:**

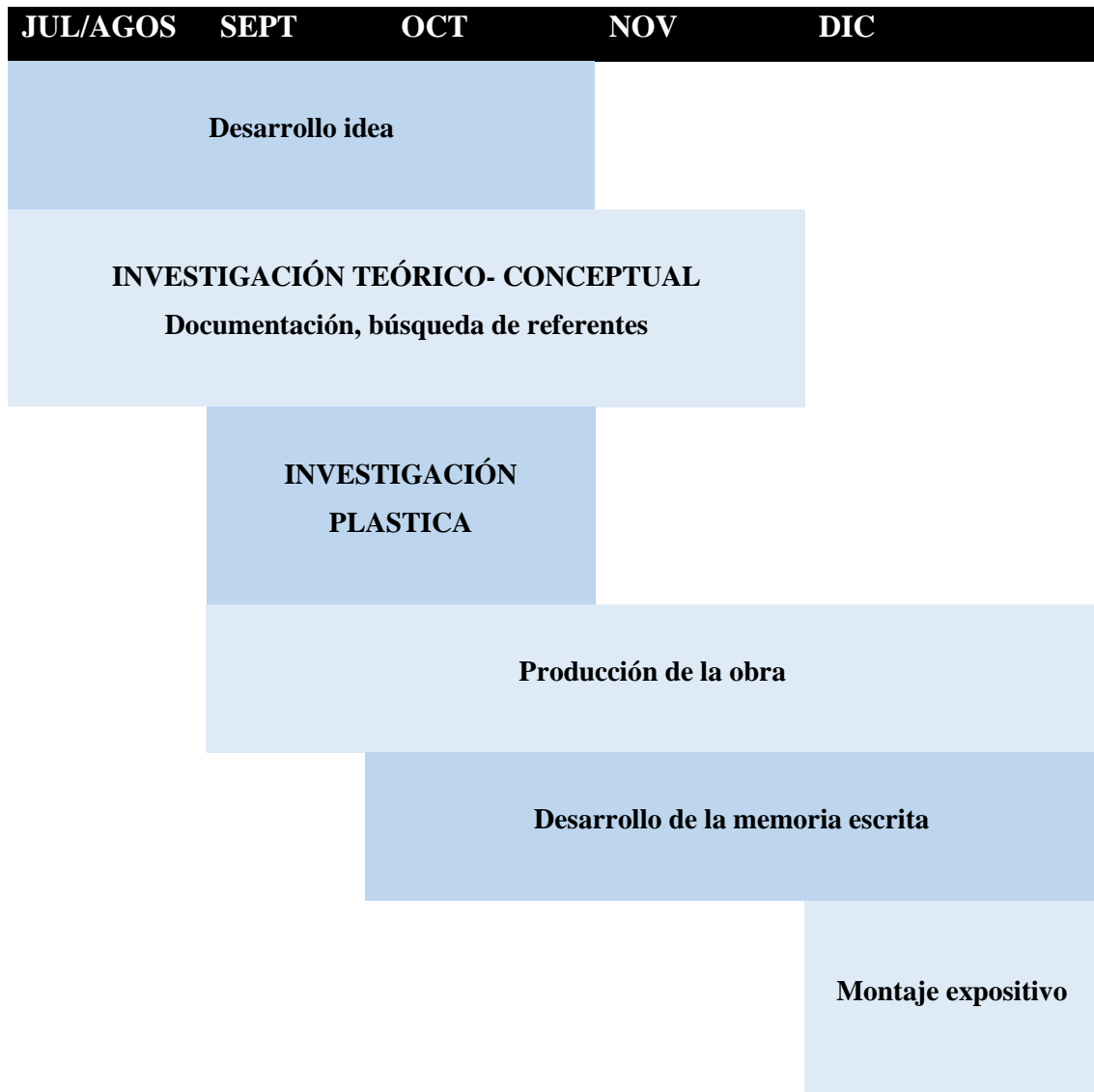
<https://vimeo.com/245372719>







## 5. CRONOGRAMA



## 6. PRESUPUESTO

<i>Wacom Tablet Intuos Art</i>	199,90 €
<i>Canon 600D</i>	412,37 €
<i>Escaner Canon Scanner - Canon CanoScan Lide 120</i>	63,99 €
<i>Bloc de acuarela Canson Montval, 24 x 32 cm, 200 gr/m2, grano</i>	24,97 €
<i>Set pinceles</i>	12,65 €
<i>Ecoline Talens</i>	10,54 €
<i>Acuarelas Van Gogh</i>	25,99 €
<i>Tinta china Artist negra 200ml</i>	4,46 €
<i>Adobe Photoshop – 3 mes de licencia estudiante X2</i>	19,66 €
<i>Adobe After Effects – 3 mes de licencia estudiante X2</i>	19,66 €
<i>Proyectores X2</i>	291 €
<i>Ordenador</i>	469 €
<i>Ordenador apoyo</i>	209 €

**TOTAL:** 1763,19€

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVAREZ REYES, J. (2006). *Històries animades*. Barcelona: Fundació La Caixa.
- BARRIE, J. (2009). *Peter Pan*. Aranjuez, Madrid: Neverland.
- BAZIN, A. Ontología de la Imagen Fotográfica en *Qué es el cine*, Editorial Rialp, Madrid, 2000.
- BETTELHEIM, B. (1983). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica.
- CARRASCO RODRÍGUEZ, María del Mar. (2006). *Orígenes y desarrollo de la literatura infantil y juvenil inglesa*. [Tesis]
- FABER, L., & WALTERS, H. (2004). *Animación ilimitada*. Madrid: Ocho y medio.
- GARCÍA JIMÉNEZ, J. (1993). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- MARTOS NÚÑEZ, E. (2007). *Cuentos y leyendas tradicionales*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- OBIOLS SUARI, N. (2004). *Mirando cuentos*. Barcelona: Laertes.
- RUIZ DE SAMANIEGO, A. (2010). *Estéticas de la animación*. Madrid: Maia.
- SÁENZ VALIENTE, R. (2008). *Arte y técnica de la animación*. Buenos Aires: Ediciones De la Flor.
- SUÁREZ MUÑOZ, A (dir. congr.). Identidad cultural del niño, tradiciones y literatura infantil. (2000) Actas del Seminario Internacional y Exposiciones de Literatura infantil (págs. 63-70, 95-98, 155-166). Badajoz.
- VYGOTSKIÍ, L. (2009). *La imaginación y el arte en la infancia*. Tres Cantos (Madrid): Akal.

### Webgrafía

- DABID BALDWIN, (Abril 29, 2009 Miércoles). *An animated life; The man behind the film adaptation of Neil Gaiman's Coraline talks to David Baldwin about his love of animation over live action*. *Film Interview Henry Selick*. (2009). METRO (UK)

GUTIERREZ, F. Fernando Gutiérrez. *Laboral Centro de Arte y Creación Industrial*. Recuperado de <http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/personas/fernando-gutierrez/view>

GUTIERREZ, F. y GUTIERREZ, F. (2017). Una residencia de Fernando Gutiérrez y Daniel Romero sirve de arranque al Centro de Producción de LABoral. *Laboral Centro de Arte y Creación Industrial*. Recuperado de <http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/prensa/noticias/mini-redidencia-de-fernando-gutierrez-y-.tape>

LEBAS, C. Chrystel Lebas photography. Recuperado de <http://www.chrystellebas.com/work.htm>

MARTINEZ, M. Mario M. Martínez. *Laboral Centro de Arte y Creación Industrial*. Recuperado de <http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/personas/mario-m.-martinez/>

OP DE BEECK, H. (2011) Hans Op de Beeck. *Centro de Arte Contemporáneo de Caja de Burgos*. Recuperado de <http://www.cabdeburgos.com/es/exposiciones/?iddoc=287>

OP DE BEECK, H. Hans Op de Beeck. *Centro de arte contemporáneo de Málaga*. Recuperado de <http://cacmalaga.eu/2016/07/27/hans-op-de-beeck/>

PUGA, J.M. (2015). Espacio y tiempo modelados al gusto. *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.es/culturas/201507/02/espacio-tiempo-moldeados-gusto-20150702002720-v.html>

SHIKAMA, T. Takeshi Shikama photography. Recuperado de <http://www.shikamaphoto.com/>

### **Filmografía**

BUTE, M., & MCLAREN, N. (1939). *Spooky Sport*.

DUDOK DE WIT, M. (2000). *Father and Daughter*. Países Bajos.

HODGSON, J. (2000). *The Man with the Beautiful Eyes*.

JEAN LUC, C. (2000). *Eyen*.

NORSHTÉIN, Y. (1979). *Tale of Tales*

SVANKMAJER, J. (1988). *Něco z Alenky*. Czechoslovakia