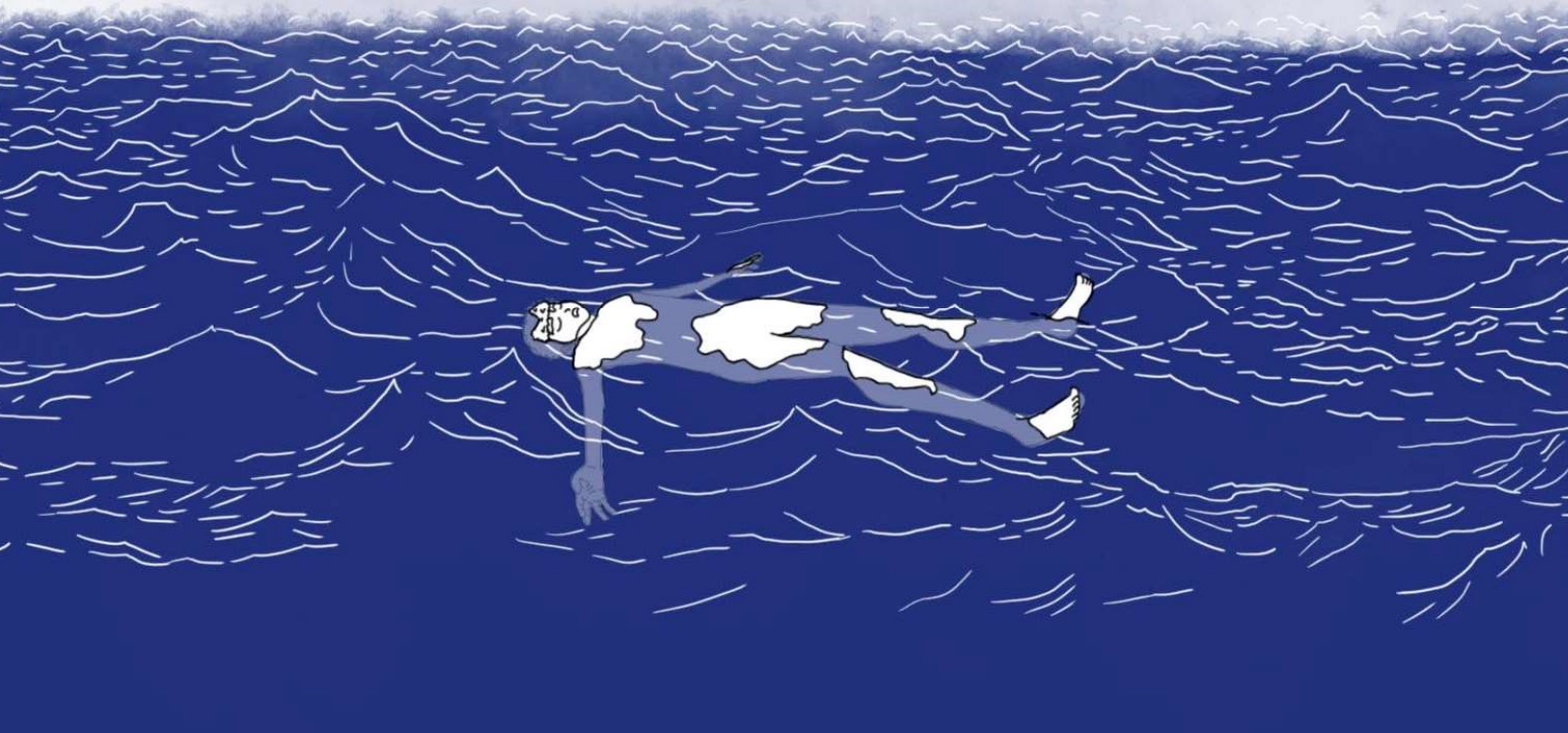


PECERA

FISH TANK



Luz María Jurado Guzmán

Tutorizado por:

Ignacio Rejano

Curso 2019/2020



UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

AGRADECIMIENTOS

A mi hermana por todo lo que hace y siempre ha hecho.

Resumen

Según la OMS, al menos 300 millones de personas en el mundo padecen depresión. Es un trastorno mental frecuente y la principal causa de incapacidad (OMS, 2020). Sin embargo, la mayoría de la gente que no ha padecido nunca un trastorno mental sigue considerando que es un signo de debilidad, algo episódico que solo ocurre en casos muy extremos o, en el peor de los casos, algo inventado para llamar la atención. Desde mi experiencia personal tras haber superado una depresión grave y ante la constante falta de comprensión, me propuse hacer un proyecto que permitiese transmitir estética y emocionalmente esa experiencia en presente de un modo fiel y respetuoso, pensando tanto en las personas que nunca lo han experimentado como en las personas que sí lo han vivido. Que la depresión afecte a nuestra capacidad de actuar en la vida diaria es consecuencia de la alteración en nuestra percepción emocional y mental del mundo. Por supuesto, también nuestra percepción estética cambia por completo. Lo inquietante, lo terrorífico, lo repugnante, lo sublime o lo patético, lo más estético de lo indeseable, se convierte en parte de una rutina diaria que puede mantenernos cautivos durante meses o años. Un pequeño infierno o una larga pesadilla que altera para siempre nuestros límites de lo posible y lo imposible, y en el mejor de los casos, amplía nuestra percepción de la realidad.

El medio que he elegido para este proyecto es el corto animado digitalmente, por su potencia plástica y su manejo de los tiempos de exposición audiovisual. Con un uso medido del color, las texturas y el silencio, he elaborado un relato cotidiano y metafórico que recoge de principio a fin una crisis bien resuelta en el transcurso de una depresión grave. Una pequeña victoria que compartimos con un personaje protagonista que todavía está a medio camino.

According to the WHO, at least 300 million people in the world suffer from depression. It is a common mental disorder and the leading cause of disability (WHO, 2020). However, most people who have never suffered a mental disorder still consider it a sign of weakness, something that only happens in very extreme cases or, in the worst case, something invented to attract attention. From my personal experience after having overcome a serious depression and the constant lack of understanding, I proposed to make a project that would allow to transmit aesthetically and emotionally that experience in the present in a faithful and respectful way, thinking about the people who have never experienced it as well as the people who have. That depression affects our ability to act

in daily life is a consequence of the alteration in our emotional and mental perception of the world. Of course, also our aesthetic perception changes completely. The unsettling, the terrifying, the disgusting, the sublime or the pathetic, the most aesthetic of the undesirable, becomes part of a daily routine that can keep us captive for months or years. A little hell or a long nightmare that forever alters our limits of the possible and the impossible, and at best, broadens our perception of reality.

The medium I have chosen for this project is the digitally animated short film, because of its plastic power and its management of audiovisual exposure times. With a measured use of color, textures and silence, I have elaborated a daily and metaphorical story that picks up from beginning to end a well resolved crisis in the course of a serious depression. A small victory that we share with a main character that is still halfway there.

Palabras clave: vacío, inquietante, cotidiano, agua, monstruo, animado, existencial, mundo interior, surrealismo.

Keywords: empty, disturbing, everyday, water, monster, animated, existential, inner world, surrealism.

Índice

Fundamentos del discurso del proyecto.....	7
Antecedentes al proyecto.....	7
Proceso de investigación plástica	9
La línea	12
Lo infantil. Inocencia y perversión.	15
Planos. Ojo de pez, <i>zoom</i> y <i>traveling</i>	16
El monstruo.....	17
La pintura japonesa	19
Animación digital. Bocetos, Photoshop y Premiere	22
Proceso de investigación teórico-conceptual del proyecto.....	27
El agua	27
El vacío	28
Lo inquietante	31
El fuego.....	32
Conclusiones.....	33
Cronograma de desarrollo del proyecto.....	34
Presupuesto detallado de producción del proyecto.....	34
Referencias Bibliográficas.....	34
Ficha técnica.....	37

Fundamentos del discurso del proyecto

La idea principal de mi proyecto es desarrollar un corto animado que permita experimentar la alteración estética y emocional de la realidad que se produce en la mente de una persona que sufre un episodio de crisis existencial, típicamente caracterizado por la ansiedad y el pánico, en el transcurso de una depresión grave. Existen muchas animaciones que han tratado este tema con pretensiones educativas, pero la realidad es que los trastornos mentales son un tabú. Más aún, todavía es habitual que se trate a las personas en los estados más graves, como tener tendencias suicidas o ansiedad crónica, como personas que buscan llamar la atención, que mienten sobre su salud para obtener algún beneficio o personas que hay que evitar porque son totalmente inútiles. No solo no entendemos cómo funcionan los trastornos mentales, sino que despreciamos a las personas que los padecen dificultando aún más su existencia. Desde mi experiencia personal con la depresión grave, la ansiedad y los ataques de pánico quería elaborar una animación que transmitiese las alteraciones en la percepción estética y existencial del mundo que produce la depresión, la ansiedad y el pánico en la vida diaria a esas personas que parecen no ser capaces de hacer un ejercicio de respeto y empatía, a la vez que deseo mostrar un retrato respetuoso y constructivo para aquellas que ahora mismo lo están padeciendo o ya lo han dejado atrás. Seguir adelante cuando se padecen estos trastornos es un trabajo diario que afecta, una vez superado, al modo que tenemos de entender y concebir nuestras vidas y nuestro sentido de la estética. Es algo terrible que, con esfuerzo personal y apoyo de los demás, puede dejarnos cosas buenas.

Antecedentes al proyecto

Este proyecto sigue la estela de mi primer trabajo de animación, *Conexión*, un corto realizado en la asignatura producción de proyectos. Conserva parte del contenido teórico y plástico, e igualmente algunas de las vías estéticas y artísticas que no pude explorar entonces me han servido de punto de partida. *Conexión* se basa en la búsqueda de lo inquietante a través de la animación 2d y 3d, utilizando solo la narración visual y la aberración estética. Para ello me valgo de una doble contraposición entre lo cotidiano que se rompe por lo extraño y lo infantil que se pervierte por lo visceral. Todo ello para tratar el tema del antiespecismo. El especismo defiende que los humanos, cómo especie, son superiores al resto de los seres vivos, y eso les da derecho a tratar al resto de seres vivos cómo recurso sin justificación. Esta animación refleja la conexión mental que realiza una

persona cualquiera en su vida deconstruyendo las visiones cotidianas especistas a través de la reflexión (Figura 1-1.1).



Figura 1. Fotograma de Conexión. Animación propia.



Figura 1.1. Fotograma de Conexión. Animación propia.

Proceso de investigación plástica

El punto de partida para este proyecto fue ver la animación *floatland* de la artista Victoria Vincent, conocida como *Vewn* (Estados Unidos) (Figura2-3).



Figura 2. Fotograma de *floatland* de *vewn*, 2018.



Figura 3. Fotograma de *Pecera*. Animación propia.

El corto relata episodios cotidianos de una chica que sufre depresión, pero no utiliza lenguaje verbal o escrito haciendo más compleja la interpretación. Lejos de

dramatizar, la narración visual es neutra y en tercera persona, vista desde fuera, evitando la introspección emocional. Para una persona que no haya sufrido depresión es complicado identificar porqué el personaje actúa de ese modo, pudiendo llegar incluso a suponer que es una historia sin sentido. Esto me hizo reflexionar sobre la falta de concienciación y autoentendimiento mental y emocional que tenemos en la actualidad. A pesar de que la OMS explica que “la carga mundial de la depresión y de otros trastornos mentales está en aumento” y que “se calcula que afecta a más de 300 millones de personas en el mundo” (OMS, 2020), todavía es un tema tabú. Tras mi primera experiencia haciendo una animación, me di cuenta de que este medio tenía un gran potencial plástico y estético, así que, al abordar un nuevo proyecto, decidí seguir explorando la animación. Reflexionando sobre el trabajo de *Vewn* en *floatland* (2018), me pareció un camino interesante enfocar la depresión de una forma que pudiese conectar con el espectador: *Vewn* habla directamente a quienes ya han sufrido depresión, una especie de club privado y selecto que puede descifrar el encriptado código que nos manda. Yo quiero, sin embargo, mandar un mensaje no solo a este grupo de individuos, sino también a aquellos que no tienen cercanía con este trastorno y que puedan llegar a, aunque sea, rozar la experiencia estética y la alteración de la percepción de la realidad que produce.

Después de contemplar varios escenarios posibles, decidí que quería que toda la historia tuviese lugar en una habitación (Figura 4).

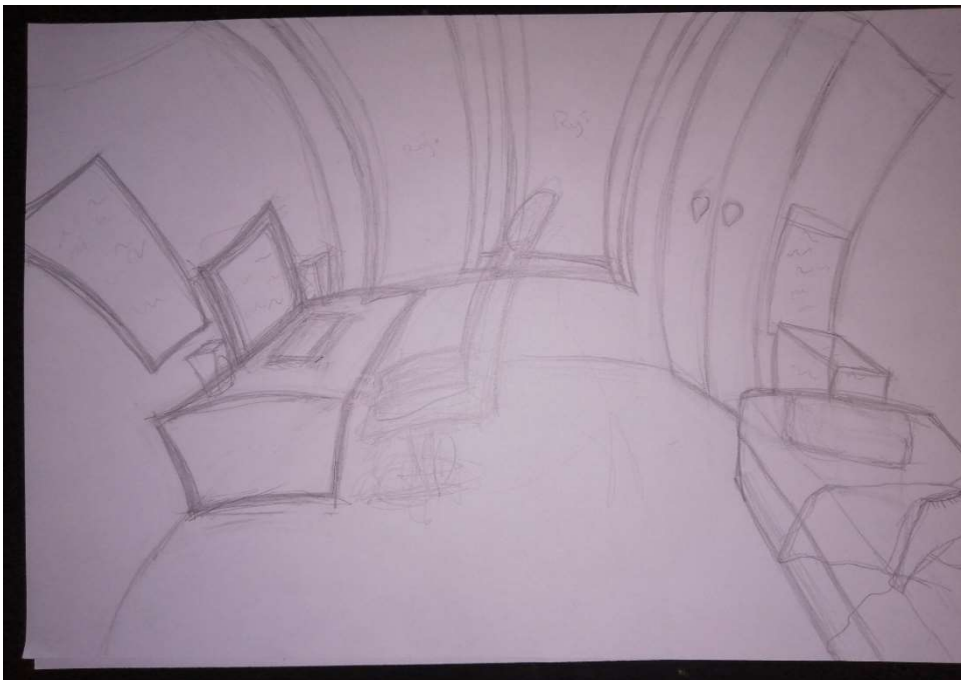


Figura 4. Boceto temprano de la habitación. Animación propia.

Necesitaba conservar el ambiente cotidiano porque la depresión es algo que sucede en la vida diaria, que le puede suceder a cualquiera. A la vez, me sirve de herramienta para crear un ambiente inquietante, ya que la alteración de la cotidianidad es la forma más íntima del miedo. Quería mostrar un personaje viviendo un momento relajado y anodino de su vida que es asaltado por su propia psique. Necesitaba una metáfora para personificar su trastorno, su espacio mental y la resolución del conflicto. Pero vayamos poco a poco. Para decidir el desarrollo de la acción empecé abocetando un *storyboard* (Figura 5) con los planos básicos que expresaran las impresiones generales que yo quería transmitir. Este primer acercamiento me ayudo no solo a aclarar la idea sino a conducir la investigación de la representación estética de las metáforas que aparecen en el corto animado.

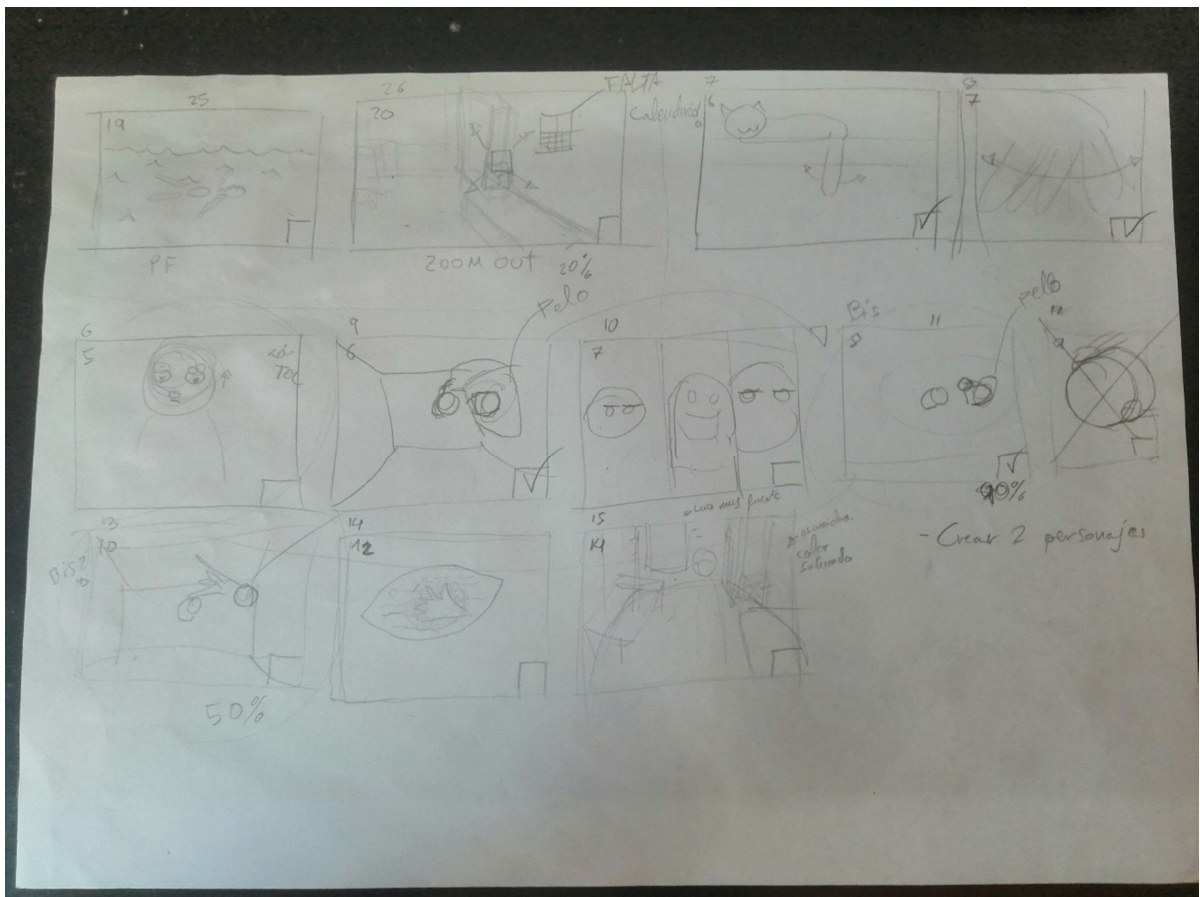
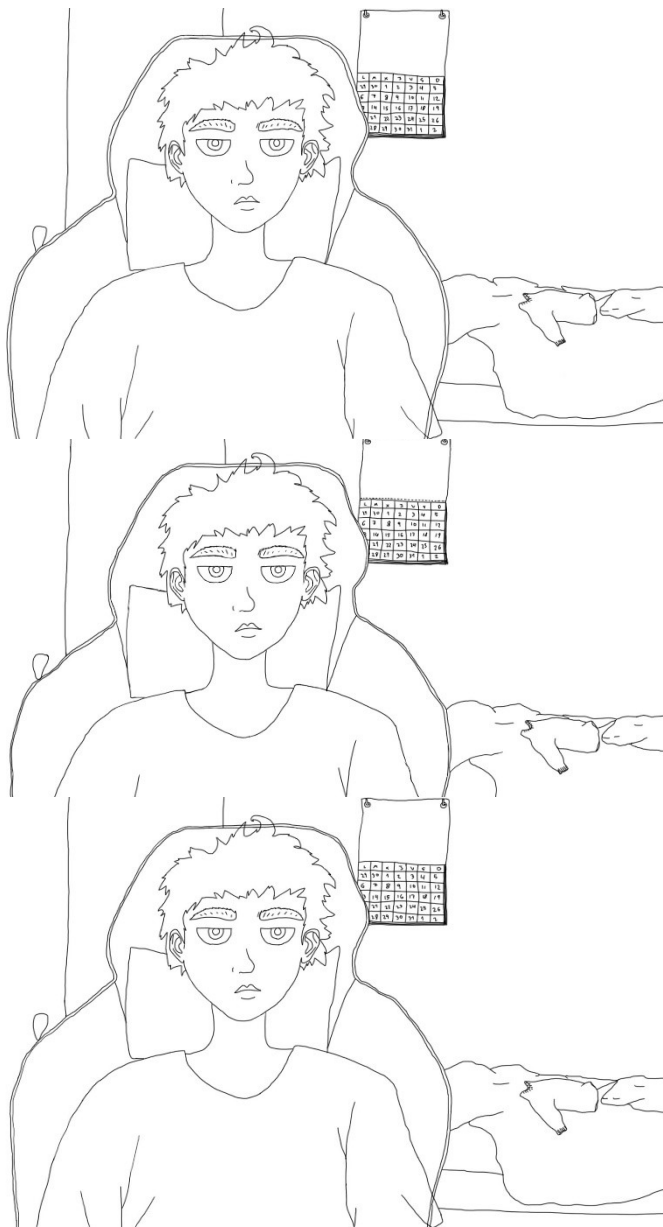


Figura 5. Primer storyboard del proyecto. Animación propia.

Hay elementos plásticos en la representación que rescato de mi anterior animación —*Conexión*—, para acentuar la inquietud, la subjetividad y el carácter íntimo, apoyando la intencionalidad de este proyecto: La línea, el dibujo infantil inquietante y la perspectiva en ojo de pez.

La línea.

El primero punto a destacar es la línea. Me interesa crear un dinamismo con cierta tensión a través de un trazo quebradizo y en continuo movimiento. Utilizo el estilo de animación tradicional. En este estilo se dibuja cada fotograma procurando hacer trazos perfectos en cada dibujo, de manera que se ocultar el procedimiento de trabajo. Un ejemplo son las superproducciones de Disney. Yo pretendo que se note el proceso de creación de la animación a la vez que se capta el movimiento (Figura 6).



Mi método para lograrlos es acentuar pequeñas discrepancias entre fotogramas, lo que crea una vibración a la hora de unir todos los dibujos. Al hacer hincapié en el revelado del proceso se acentúa la sensación de sencillez infantil de la escena además de aportar su propia carga estética. Un claro ejemplo es la obra *Decent work* (2015) (Figura 7-8) de Yuusuke Sakamoto. Artista conocido como *Q-rais* (Japón, 1985), uno de mis autores de referencia. Dibujante y animador, utiliza la línea temblorosa y una

Figura 6. Ejemplo de sucesión de tres fotogramas. Animación propia.

narrativa visual surrealista e inquietante. Otro autor que me influencia bastante es el artista Trenton Doyle Hancock (Estados Unidos, 1974). La expresividad y diseño de los personajes, los planos a veces con una perspectiva exagerada que deforma los cuerpos —y los caricaturiza en cierto modo— se ve reflejado en mi trabajo con la expresividad del trazo y la simpleza del blanco y negro que convierte la línea en elemento estético central de la obra (Figura 9-10).

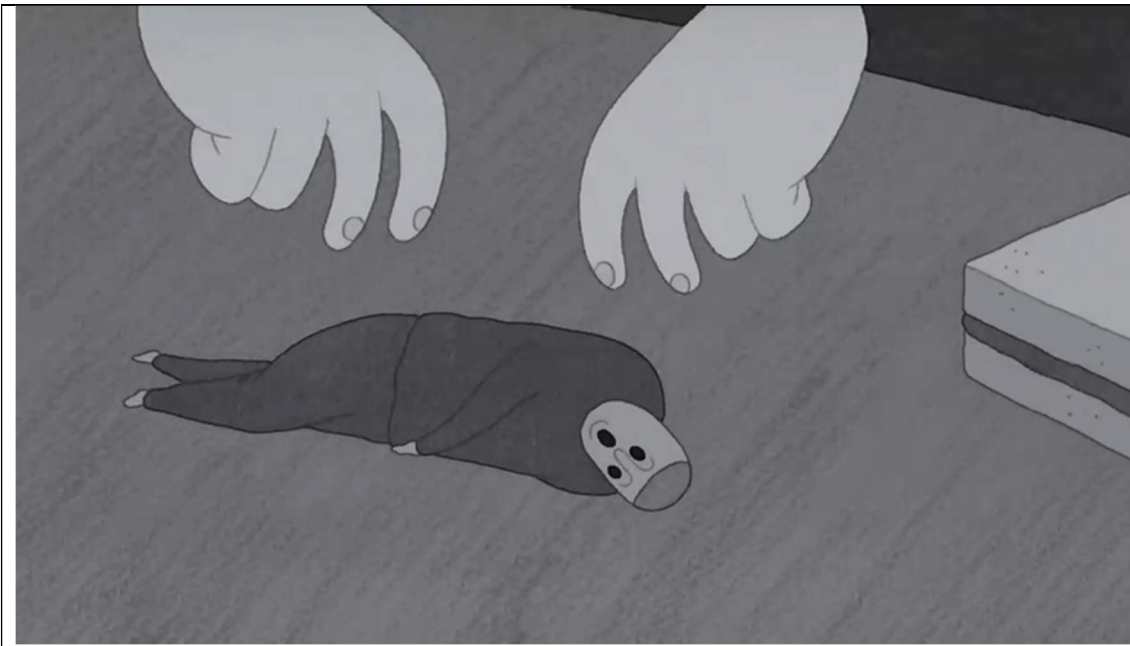


Figura 7. Fotograma de Decent work de Q rais(2015).



Figura 8. Fotograma de Pecera. Animación propia.



Figura 9. The Former and the Ladder or Ascension and a Cinchin' de Trenton Doyle Hancock (2012).

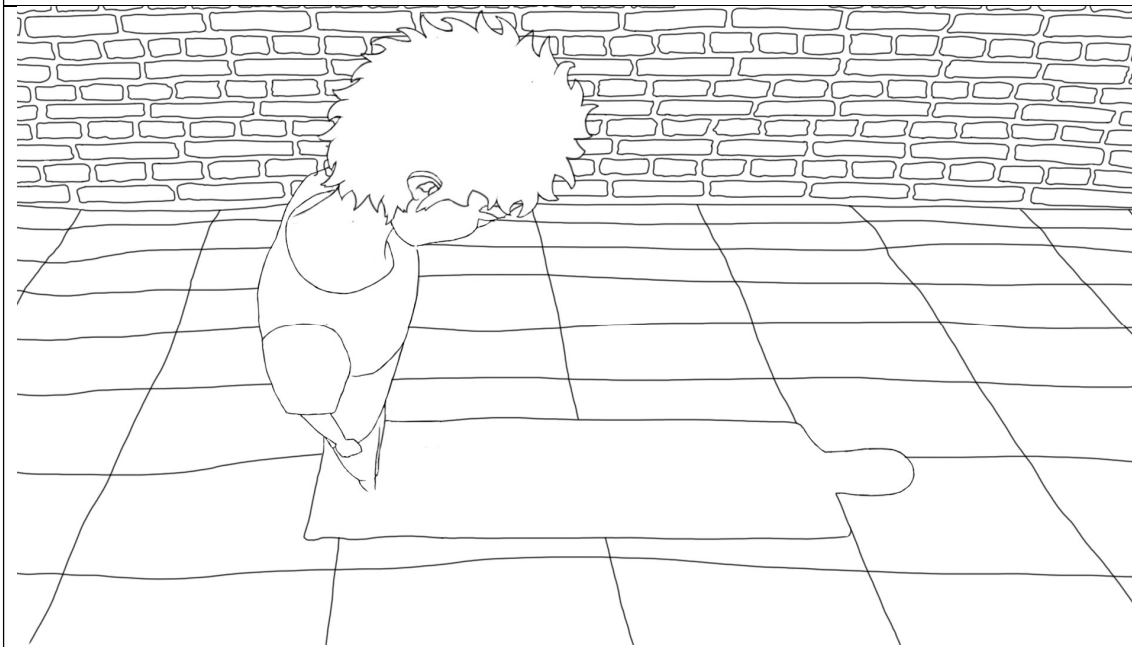


Figura 10. Fotograma de Pecera. Animación propia.

Lo infantil. Inocencia y perversión.

Mi intención es crear un contraste entre el tema de mi trabajo y el medio que utilizo para realizarlo. Gracias al trabajo de las productoras millonarias como Warner o Disney, la animación se considera algo enfocado al público infantil, aunque actualmente existen innumerables obras animadas para el público adulto. Lo cierto es que la animación siempre ha sido utilizada por su amplio abanico de expresión estética y su narrativa visual y audiovisual, como vemos en *La planète sauvage* de René Laloux, estrenada en 1973 (Figura 11). Cuando abordamos temas complejos, ya sean alegóricos o fantásticos, la novela, el comic o incluso la representación con actores o bien nos dificulta la expresión estética o bien es necesario invertir una gran cantidad de recursos para lograrlo. Aun así, sigue siendo un elemento fácilmente enlazable con lo infantil, lo que me permite, uniendo ambas realidades, crear una animación donde se produce un choque entre lo inocente y lo perverso dando como resultado la expresión de lo inquietante.

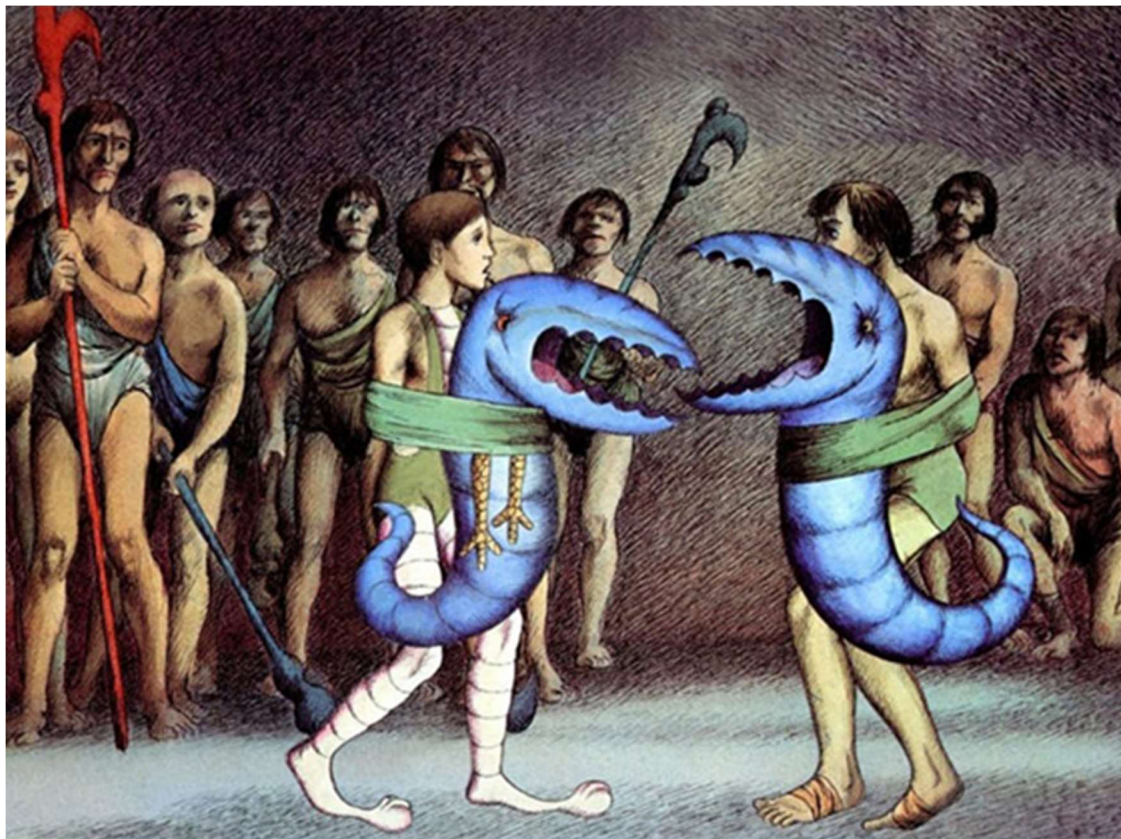


Figura 11. Fotograma de *La planète sauvage* de René Laloux, estrenada en 1973.

Para que esto sea más claro utilizo un estilo de dibujo simple y premeditadamente descuidado que evoca ese espíritu pueril en contraposición con el tema y los elementos que se muestran en la animación. Lo inquietante perturba el mundo infantil porque los

temas propios de la edad adulta como la pérdida, el descontrol emocional no son tratados adecuadamente y se rebelan contra el sujeto como nuestros monstruos interiores (Figura 12).



Figura 12. Fotograma temprano del monstruo. Animación propia.

Planos. Ojo de pez, *zoom* y *traveling*

El último recurso estético que sigo utilizanso es el plano de ojo de pez. Con él pretendo crear una sensación de distorsión de la realidad y de agobio. La habitación se curva y atrapa al personaje, evocando una sensación de claustrofobia gracias las líneas curvas y planos picados. Mi forma de utilizar este recurso sigue la línea del animador Masaaki Yuasa (Japón, 1965), especialmente en *Kemonozume* (2006) donde muestra todo un abanico de planos exagerados combinación con cuerpos retorcidos (Figura 13).

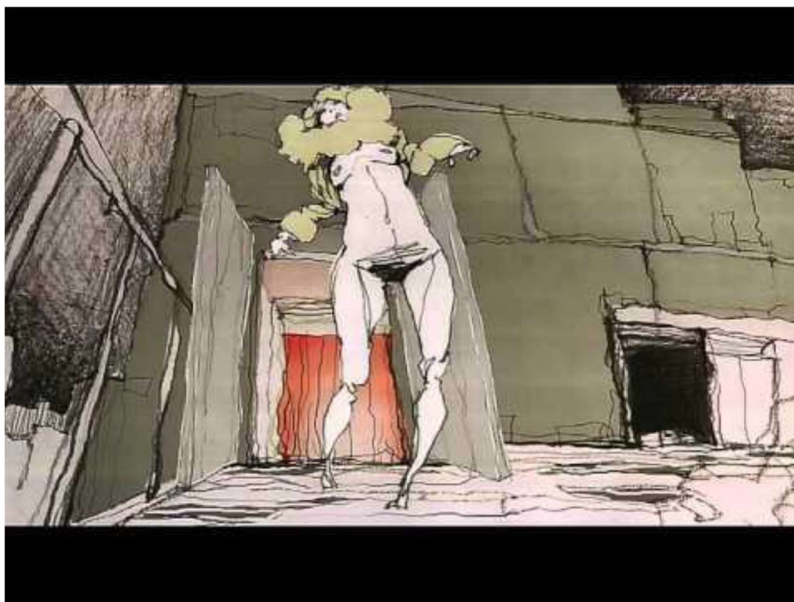


Figura 13. Fotograma de Kemonozume de Masaki Yuasa (2006)

Con respecto a mi animación anterior he añadido tipos de planos más complejos como el *zoom* y el *travelling*, que traen más dinamismo a la animación y ayudan a aumentar la carga expresiva del trabajo. También evocan sensaciones potencia y fugaces, colocando al espectador como protagonista de la obra para que pueda sentirse identificado y visione con mayor intensidad el metraje.

El monstruo

El aspecto y la naturaleza del ser que llama a la puerta está inspirado en el cuadro de “pesadilla” de Johann Heinrich Füssli o Henry Fuseli (Suiza, 1741-1825) (Figura 15). En él podemos ver a una joven siendo poseída por un incubo que está sentado sobre su pecho (¿quizás una referencia a las parálisis del sueño?), mientras que al fondo se ve la cabeza de un caballo con los ojos en blanco que surge de las sombras (Figura 3.1). Esta cabeza me llamó mucho la atención y creo que provoca la clase de inquietud que busco.

En la animación, la criatura humanoide de cabeza equina y ojos exagerados que enfrenta al sujeto es una representación de las emociones descontroladas que viven con él como un intruso monstruoso. Sin embargo, este estilo de pintura dista mucho del que quiero usar para el proyecto, por lo que necesitaba otra forma de representación del animal igualmente efectiva. En la pintura Yamato-e (Periodo Heian, Japón) encontré la solución:



Figura 15. Pesadilla. Johann Heinrich Füssli. Recuperado de Wikimedia.



Figura 15.1 Detalle de la cabeza de caballo.

una mezcla de expresividad y simpleza bastante atrayente pero ciertamente inquietante. Concretamente me ha servido de inspiración la pintura de un samurái a caballo (Figura



Figura 16. Samurái a caballo. Pintura Figura 16.1. Detalle de la cabeza de yamato-e. Imagen histórica de autor caballo. desconocido. Periodo Heian.

16). La división de colores y las líneas que conforman al caballo de esta obra muestran un equilibrio entre algo cotidiano en su momento histórico, que se vuelve un poco inquietante para los ojos de un occidental del siglo XXI (Figura 16.1).

Jean Giraud, también conocido como *Moebius* (Francia, 1938-2012), es otro artista que me ha influido de manera significativa a la hora de crear esta narración visual, no solo por sus elementos surrealistas sino por el peso de las perspectivas. La perfección en la construcción de volúmenes con líneas finas hace que, la mayoría de las veces, las sombras no sean necesarias para entender la forma y posición de la figura. Si bien él conserva, en muchos casos, sombras simplificadas, su maestría me ha inspirado a suplir toda sombra con una técnica que se basta para crear el efecto de volumen y la perspectiva

espacial. También a la hora de crear al monstruo y los escenarios como el pasillo del ladrillo, las ilustraciones de Moebius han sido una referencia notable.

Siguiendo en la línea de las pesadillas, mi búsqueda me llevó hasta Zdzislaw Beksinski (Polonia, 1929-2005), pintor que retrata un mundo onírico perturbador. Sus pinturas nos muestran paisajes y seres estremecedores e imposibles. El diseño de estos seres tiene una capacidad expresiva muy particular y han servido de ayuda a la hora de crear la morfología del monstruo. Una de las obras más representativas para mí es la *Muerte acechante (Crawlin death)* (Figura 17), —nombre no oficial, porque el pintor no titulaba sus cuadros—, donde aparece un ser de cara vendada y cuerpo enclenque que camina a cuatro patas en un paisaje desértico. Al fondo podemos apreciar construcciones similares a una catedral o un castillo de ventanales abovedados en llamas, el cielo se inunda de humo color rojizo. La forma del cuerpo del monstruo de mi trabajo toma de esta criatura sus patas huesudas, finas y quebradizas que apenas parecen poder sostenerle y le dan un aspecto aún más demencial. Su pelo de fuego es una referencia al carácter infernal y de las llamas eternas que también recoge este cuadro.



Figura 17. Sin título. Zdzislaw Beksinski, 1985

La pintura japonesa

La pintura japonesa ocupa un lugar importante en la estética de mi proyecto. Una primera influencia viene del anime, es decir, de la animación japonesa. La otra fuente es la pintura tradicional de varios momentos históricos destacados, la pintura Yamato-e, Ukiyo-e y Sumi-e.

La pintura Yamato-e es un estilo de pintura japonesa clásica resultado de la influencia de las pinturas de la dinastía Tang (China, siglo VII). Son pinturas detalladas, con fuertes líneas y colores vivos, con un diseño único y una perspectiva ficticia.

La pintura ukiyo-e es una de las más famosas del Japón clásico. Es el estilo de Katsushika Hokusai, autor de la gran ola de Kanagawa (Figura 18), una obra muy relevante para mi trabajo, ya que representa una ola moviéndose fuertemente en el mar, pero a su vez su estética nos da una cierta relajación al observar la obra. Me inspiré en ella para crear el mar que aparece en mi trabajo.



Figura 18. Ola de Kanagawa. Katsushika Hokusai, 1830. Periodo Edo.

La pintura Sumi-e tiene una gran potencia visual por su imperfección y fuerza en los trazos y por la predominancia de la línea negra sobre fondo blanco que solo llega a romperse con un potente color saturado. Surge de la influencia taoísta en el budismo zen y forma parte de la cultura Higashiyama del periodo Sengoku. Mi animación utiliza una paleta de colores propia del Sumi-e, con predominancia del negro sobre blanco y solo algunos colores saturados que actúan como elemento de contraste.

Para representar el agua, elemento crucial en este proyecto, he decidido utilizar el mismo estilo de dibujo y el mismo grosor de línea, pero de maneras totalmente diferentes, esto crea una continuidad en el trabajo y a su vez otorga a cada escena de agua un carácter propio. Al comienzo, aparece el mar con una montaña de fondo. Este fragmento está basado en el mar real, otorgando a la animación más dinamismo y atractivo visual. El

nivel de detalle es bastante alto y se puede apreciar un aumento y disminución en la fuerza del agua. La siguiente escena donde apreciamos el agua es aquella donde cae del vaso al suelo un chorro más simple, más característico de la animación. Poco después, esta misma agua que sale del vaso inunda la habitación y podemos verlo reflejado en el ojo del protagonista: su representación vuelve a ser detallada, es el agua de algo que no es mar, el agua sacada de las ondas de la caída de una cascada. Es más impetuosa y nerviosa, su trazo más suave, y aumenta peligrosamente rápido su nivel en la habitación.

El gato aparece como elemento cotidiano y hogareño, sirve de elemento ancla que nos revela el paso de la realidad al mundo onírico del protagonista. El plano que se centra por un momento en el felino le da también cierto carácter mágico, su cola se contonea como un péndulo hipnótico, como una aguja de reloj que nos marca el paso del tiempo. El gato, que se nos presenta apacible y tranquilo sobre la mesa es una figura muy utilizada en ilustraciones infantiles y en el estilo *lofi*, el género musical que aboga por la música en baja fidelidad (low fidelity) y que va acompañada de una estética que reimagina un pasado más sencillo a través de ambientes relajantes que nos remitan a un hogar íntimo y seguro (Figura 19).



Figura 19. Fotograma de una animación retro del estilo lofi. Juan Pablo Machado.

Animación digital. Bocetos, Photoshop y Premiere

Con toda la investigación, elaboré los diseños de personaje y escenario, con toda la carga estética y metafórica necesaria (Figuras 20-23).

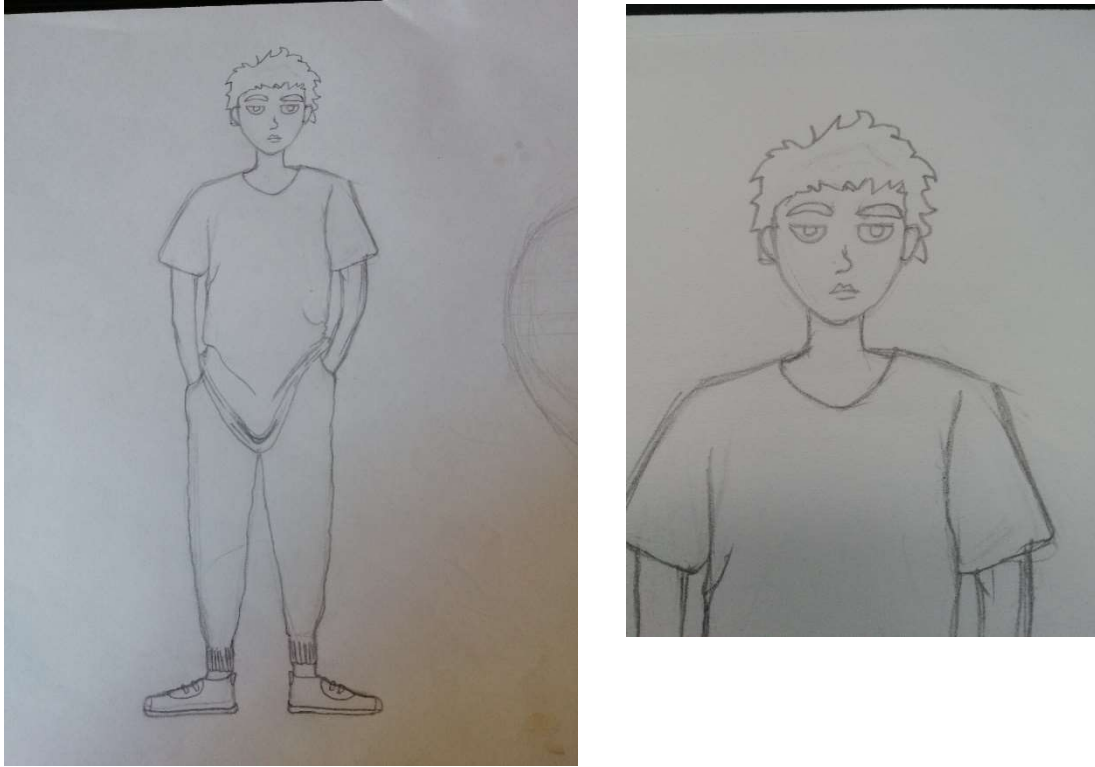


Figura 20. Boceto del protagonista. Animación propia.

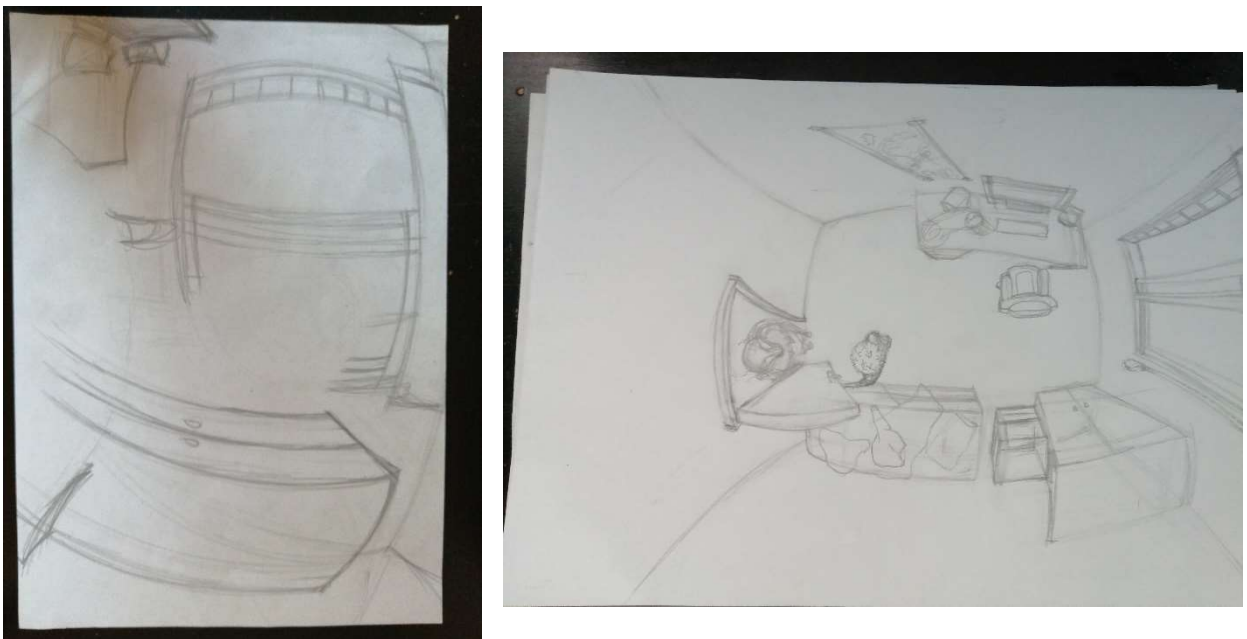


Figura 21. Bocetos de planos de la habitación. Picado y ojo de pez. Animación propia.

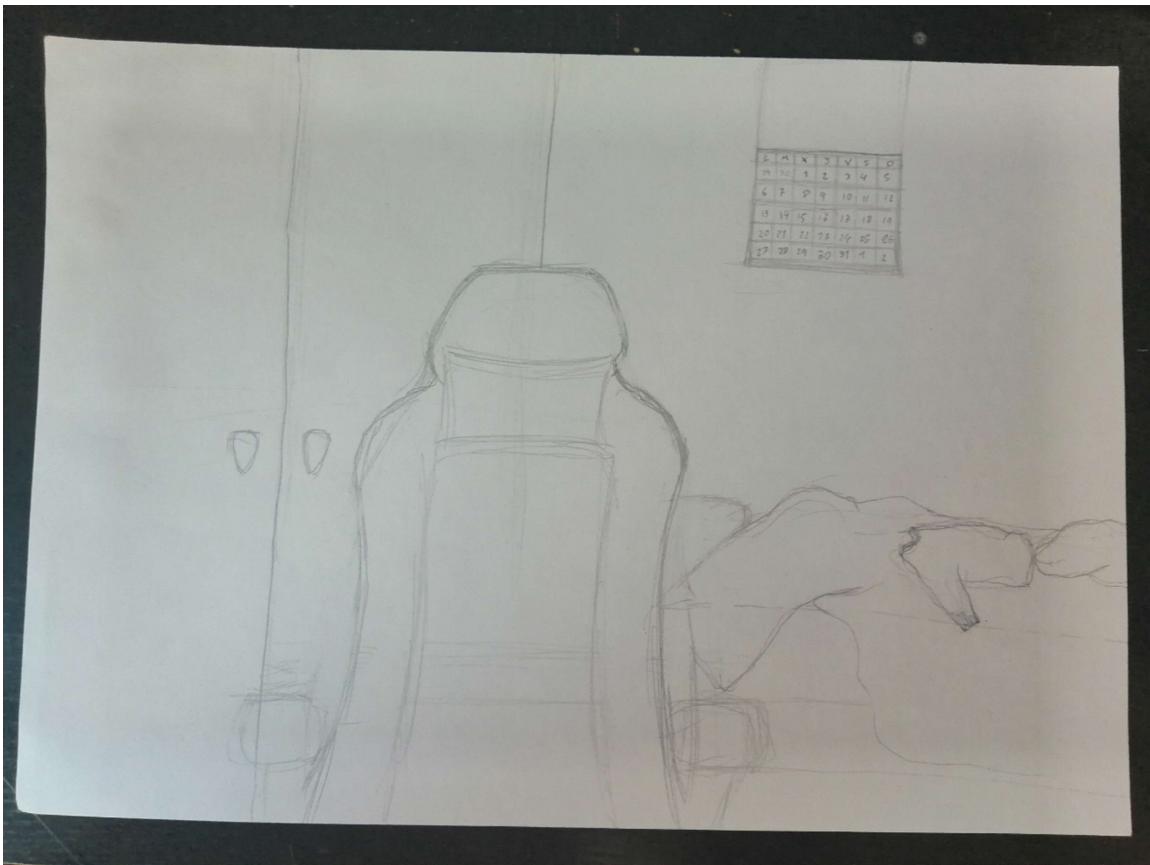


Figura 22. Boceto temprano de un plano descartado de la habitación. Animación propia.

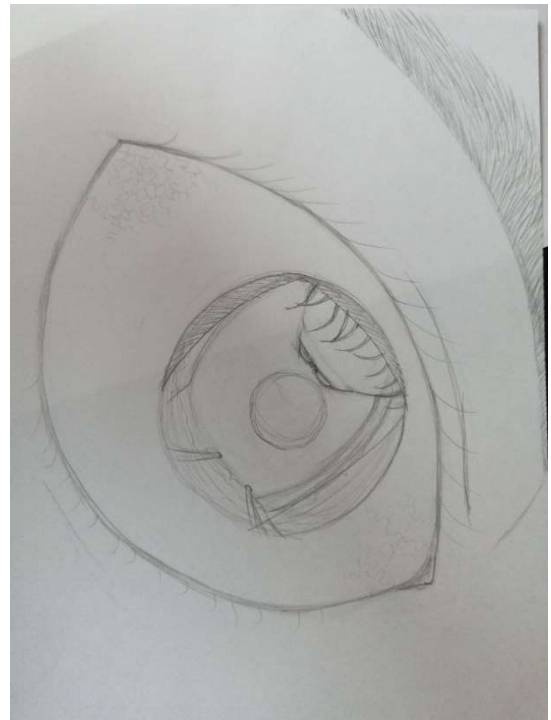
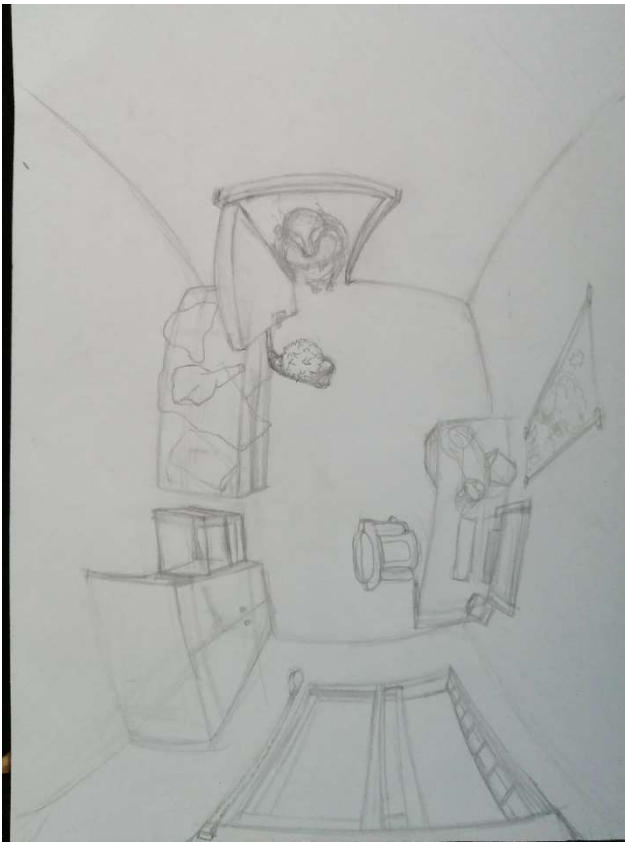


Figura 23. Boceto del encuentro y ojo. Animación propia.

Dibujé entonces un segundo *storyboard* (Figura 24) modificando algunos planos y añadiendo transiciones más complejas. En este punto comienza la animación en digital, escena a escena. El proceso se repite siguiendo este ciclo: Una vez realizadas las imágenes en papel y lápiz las fotografío y redibujó usándolas como referencia para la animación. Dibujo los fondos, los personajes y los objetos en capas separadas, estos últimos solo si se mueven.

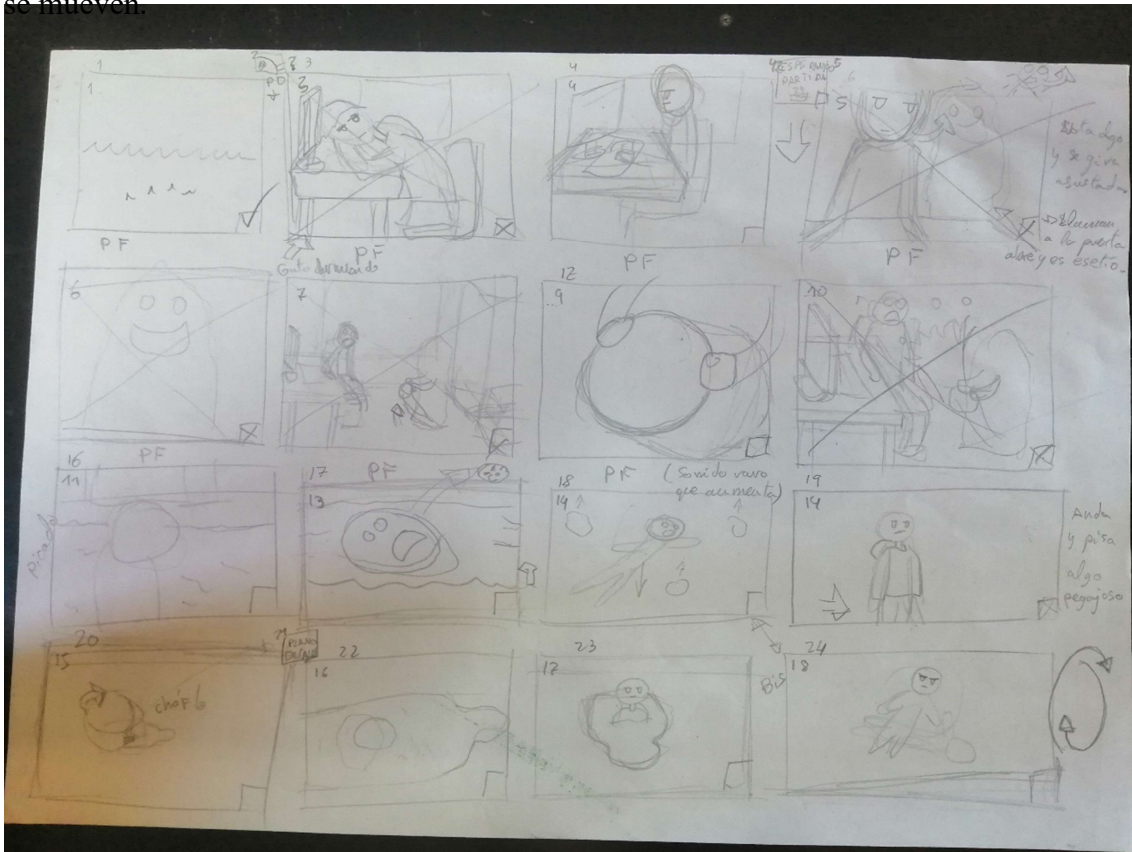


Figura 24. Segundo storyboard. Animación propia.

Toda la animación tiene el mismo grosor de línea, evitando que en los acercamientos y alejamientos de plano el tamaño de la línea varíe. Es fácil hacerlo en Photoshop, solo hay que personalizar el pincel para evitar que refleje la presión del lápiz (Figura 25). De este modo, la sensación de movimiento espacial tridimensional es más natural para el espectador. Para conseguirlo, en lugar de aplicar un *zoom* digital, dibujo el *zoom* fotograma a fotograma. Mantener el grosor de la línea constante facilita que esta sea un elemento estético. Para el color utilizo un pincel distinto, con un efecto personalizado con un difuminado con textura (Figura 25). Deformaciones que fácilmente puedan relacionarse con una animación descuidada o un tratamiento de la imagen

negligente nos llevan a rehuir la forma y centrar la atención en el significado racional, un efecto no deseado en este caso.

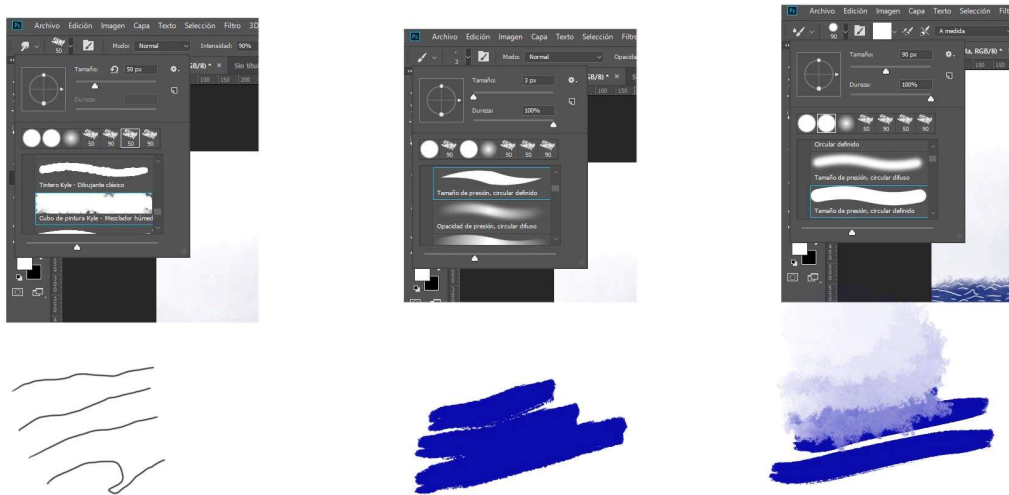


Figura 25. Pinceles personalizados en Photoshop y muestras. Animación propia.

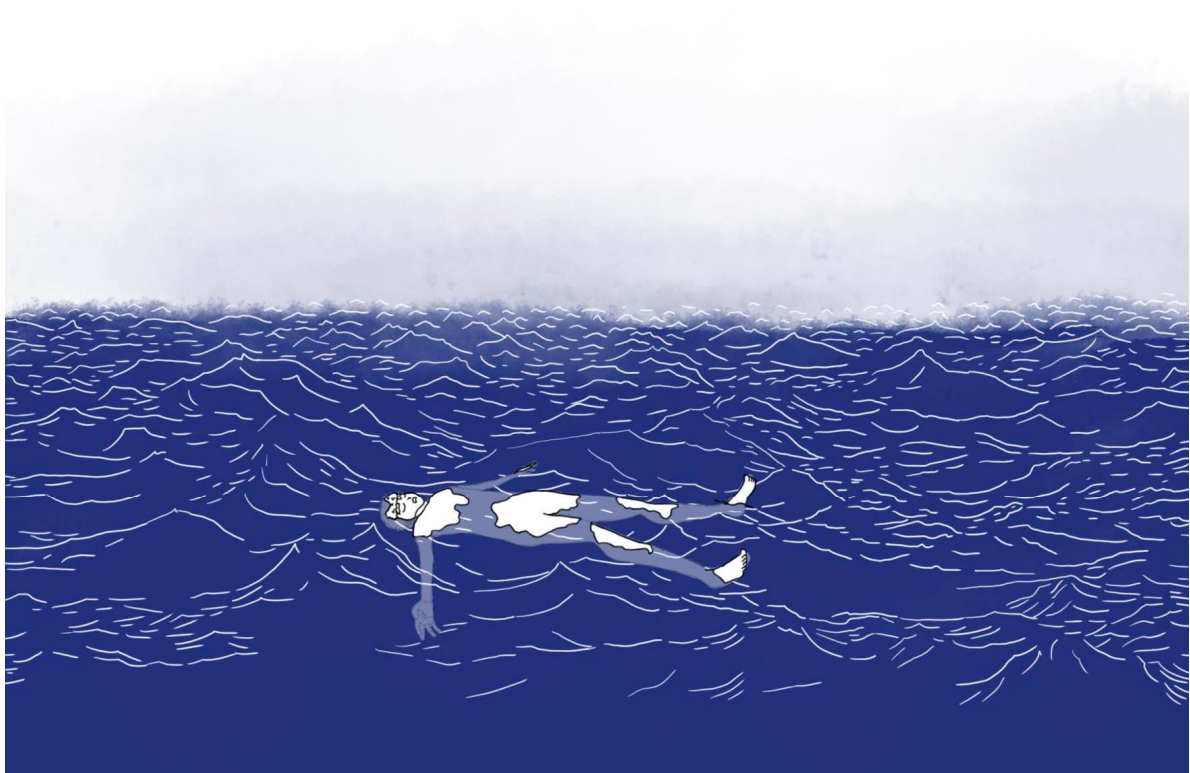


Figura 26. Fotograma del mar con el color y la textura digital. Animación propia.



Figura 27. Interfaz de trabajo en Photoshop. Animación propia.

En las escenas donde el movimiento o la postura resultan complejos, he hecho fotos o vídeos de modelos realizando estas acciones para usar cómo referencias (Figura 28). Un método clásico que han utilizado dibujantes y animadores desde siempre y que gracias a la tecnología moderna todos tenemos a alcance de nuestro teléfono inteligente. Como ejemplo actual de este proceso de trabajo nos sirve el vídeo recopilatorio, a modo anecdótico, que la animadora Emma Shih colgó en vimeo para mostrar el proceso de animación de *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2019).

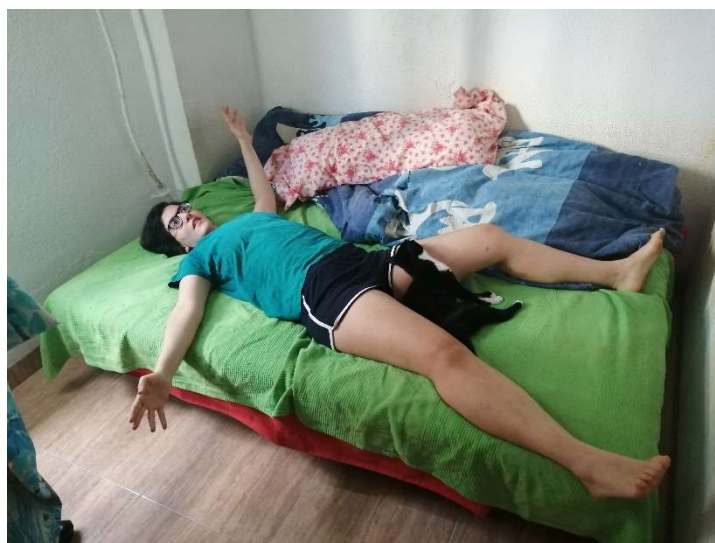


Figura 28. Foto de referencia para la caída al vacío. Animación propia.

Proceso de investigación teórico-conceptual del proyecto

El agua

En la narración el agua es un elemento constantemente presente y de gran importancia. No solo sirve de conexión entre el mundo exterior e interior del protagonista, sino que representa estados emocionales de la mente.

Al comienzo de la animación muestro la forma visual más potente de representar el agua, el mar, un cúmulo de líquido infinito hasta donde alcanza la vista, que se mueve en un vaivén y que puede representar tanto algo terrorífico como algo relajante. El agua en estado libre y salvaje es el poder de la naturaleza, y su potencia nos da un inagotable deleite estético. En este caso, muestro el mar de una forma relajante pero vibrante, que se agita incesantemente sin llegar a sobrecogernos.

La segunda forma de representación del agua se revela en forma de líquido contenido en un tanque, una pecera. El agua en este estado está controlada, limitada, una porción de agua inmensamente menor. Si tuviéramos que darle un adjetivo positivo sería bonito o agradable. Una burda imitación, mar en miniatura, que normalmente no nos remite a las grandes masas de agua. Es más, de hacerlo, resulta decepcionante y mediocre. En este punto es fácil entender por qué he elegido este choque comparativo. Pero la pecera no contiene ningún pez, porque los peces son seres vivos que requieren de un espacio sano para vivir y de cuidados. Nuestro protagonista no está en posición de cuidarse ni a sí mismo. La pecera conserva del mar una connotación agradable que el personaje lleva a su habitación para traer algo de placer estético y evocar pensamientos felices, pero es un espacio fragmentario, que no reúne los requisitos para albergar vida. La imitación pobre de la realidad conlleva un desencanto por la distancia entre la realidad y la ficción que produce, finalmente, frustración.

La tercera representación del agua es la que contiene el vaso. Diariamente bebemos agua de un vaso. Es un útil familiar, nos hace falta para vivir y la cantidad de agua contenida es demasiado pequeña para descontrolarse. Pero cuando el monstruo vuelca el vaso, el agua cae infinitamente hasta inundarlo todo. Con esto busco crear una sensación inquietante que desconcierta al espectador rompiendo un ambiente cotidiano y conocido con algo ilógico con resultados impredecible: ¿Qué está fallando, nuestras premisas sobre la realidad o el mundo mismo?

Utilizando el agua como metáfora de nuestro mundo interior cada representación me permite hablar de diferentes estados de nuestro mundo mental. La primera

representación nos muestra la libertad total, el poder de las emociones y las clásicas “pasiones” en armonía; mientras que el segundo representa unas emociones contenidas, forzadas a existir en un espacio reducido, la pecera, que no les permite ser más que un pálido reflejo de lo que deberían ser, el mar. Unas capacidades emocionales recortadas que no nos permiten tener una vida emocional plena, pero que nos permiten conectar con esa emocionalidad sana, en parte como esperanza y en parte como recuerdo, haciendo nuestra perspectiva vital más agradable. La tercera representación, el vaso, rompe la barrera entre las dos anteriores: el agua que cae infinitamente de un minúsculo recipiente, invadiendo todo el espacio, el mundo mental contenido y controlable se desborda. Metafóricamente, el vaso representa un espacio aprisionado, solo aparentemente pequeño, que rebosa cuando las pequeñas preocupaciones que has ido ignorando se convierten en un océano. Algo aparentemente ínfimo puede esconder tras de sí una fuente inagotable que se descontrola y nos inunda por completo. Por último, el agua es camino o puente hacia las profundidades de la propia interioridad, que es a la vez el camino a la reconciliación con uno mismo.

El vacío

En la narración visual de este corto animado hay dos lecturas del vacío. Por un lado, el vacío es hueco, espacio necesario. Esta manera de entender el vacío es propia de la tradición taoísta y el budismo zen. El vacío (*wu*) es positivo, parte necesaria de la cosa; por otro lado, tenemos el concepto de vacío occidental, negativo, que expresa la falta de cosas. Presente en la mirada al vacío total, la negación máxima, la muerte.

La mayor referencia tradicional al *wu* está en el Tao Te Ching (en chino, *Dào Dé Jīng*), el libro donde se expresan los fundamentos filosóficos del taoísmo. Atribuido a Lao Tse (literalmente, Viejo Maestro), expone sus pensamientos en secciones breves a modo de proverbios poéticos que invitan a reflexionar. En la sección XI dice así:

“Treinta radios convergen en el centro
de una rueda,
pero es su vacío
lo que hace útil al carro.
Se moldea la arcilla para hacer la vasija,
pero de su vacío

depende el uso de la vasija.
Se abren puertas y ventanas
en los muros de una casa,
y es el vacío lo que permite habitarla
En el ser centramos nuestro interés,
pero del no-ser depende la utilidad”. (Lao Tse, 1999, p. 12)

El no-ser se convierte en parte material y necesaria del ser, es su complemento, como la otra cara de la realidad. El *wu* está en la habitación como espacio hueco que contiene al protagonista, refugio que le permite ser él mismo; en la pecera que contiene el agua, dando espacio a su mundo interior, aunque sea de un modo fragmentario; en el hueco con forma de persona, siendo el protagonista la única pieza que encaja en el puzzle de sí mismo y permitiendo que vuelva a ser él mismo atravesando el vacío, reconciliándose con la naturaleza cambiante del mundo. Pero ya hemos dicho que el vacío también tiene un lado conceptual negativo, entendiéndolo como pérdida. El autor occidental que históricamente ha tratado mejor el concepto del vacío negativo es Martin Heidegger en su obra *Ser y Tiempo* (2003). Sé que no es ni una lectura habitual ni una lectura fácil. Yo misma llegué a ella por circunstancias extraordinarias: Tras la muerte de mi madre pasé por una depresión grave, y cómo la protagonista de esta historia, estuve atrapada en mi propio mundo interior fragmentado. Mi hermana, en una situación similar, estaba por entonces estudiando a Heidegger, y durante una larga conversación sobre nuestro estado emocional me habló de la perspectiva que Heidegger tiene de la muerte, y de cómo tenía algo de esperanzador que pensaba que podría ayudarnos. Necesité tiempo para leer y asimilar estos conceptos, pero fue más certero de lo que imaginaba. En la segunda parte de *Ser y Tiempo*, al abordar la cura (*sorge*) para la angustia existencial, Heidegger la define como el proceso de plantearse uno mismo sus propias posibilidades de ser, pero yendo en cada momento más allá de ellas por ver qué puede pasar (pre-ser-se). Esto funciona cuando la angustia existencial te aborda en el transcurso de tu vida diaria, pero no sirve para el vacío de enfrentar la muerte, especialmente cuando este enfrentamiento viene acompañado del destrozo emocional por la pérdida de un ser querido. Heidegger también se dio cuenta, y poco después, afirma que la muerte es la posibilidad pura del existir humano. Suena un poco a contrasentido, pero hay que entenderlo en el modo más literal: la muerte es posibilidad pura porque solo puede experimentarse como posibilidad, nunca como realización. Nosotros imaginamos la

muerte, pero para experimentar la muerte hay que estar muerto y, por supuesto, ningún muerto ha podido hasta ahora hablar de su experiencia. Lo irónico es que, al entender Heidegger que la esencia del existir está en las posibilidades, la muerte se convierte en la forma más pura de existir. Es esta idea la que yo rescaté para seguir mi camino en la superación de mi propia depresión y que rescato hoy para tratar de transmitir esta experiencia en mi animación: Cómo ya hemos dicho, no podemos imaginar la muerte. Cuando estamos frente a la idea de la muerte lo que realmente hace nuestra mente es reunir en un mismo frente de pensamientos todas las posibilidades de existir que hemos seguido hasta ahora, las que queríamos hacer pronto, las que alguna vez hemos deseado e incluso aquellas imaginables que simplemente conocemos, y las corta en seco en el horizonte del futuro próximo. La muerte es el fin de toda posibilidad, su silencio absoluto. Y concuerdo en ello: no he sentido un absoluto más pleno que al enfrentar el cadáver de mi madre y entender que nunca más volvería a verla mirarme o a oírla hablar. Pero en ese vacío existencial tan oscuro y triste hay un lado esperanzador. Como ya he dicho, en la posibilidad absoluta se encuentra la realización plena en negativo, todas las posibilidades cortadas en seco, y al estar frente a frente con ellas es mucho más fácil dibujar una nueva hoja de ruta, un nuevo intento, un camino para la esperanza. En el agua que ahoga al protagonista está el pánico a la muerte, a la pérdida de control total, a convertir nuestra vida en un desastre por no ser capaz de tomar las decisiones correctas o por fracasar al realizarlas. El miedo a mirar las consecuencias de nuestras elecciones y ver que somos un fallo, que malgastamos nuestra vida y, por lo tanto, no merecemos seguir existiendo. Pero, ¿realmente puede alguien decidir quien tiene derecho a existir y quién no? ¿En base a qué se podría medir algo así? La muerte existe más allá de toda idea cultural y social, de toda jerarquía y de toda competición por nuestros logros. La silueta humana en mi animación es un hueco con una forma específica que podría ser la de cualquiera de nosotros porque todos encajamos. No importa lo que hagamos con nuestra vida, nuestro lugar final, la última meta, será siempre la muerte. Simplemente porque las cosas terminan, y que las cosas terminen es parte de la vida. Así, el hueco con forma humana es también una huella, la huella de aquellos que hemos amado y ya no están, que a pesar de haberse ido aún se quedan con nosotros. Es muy difícil aceptar esta pérdida, porque a diferencia de otros traumas, el olvido no es una opción. No cuando realmente los hemos amado. Atravesar ese hueco, explorar los límites de ese dolor y los límites del fin de todas las cosas es el camino que yo elegí, es el camino que elige nuestro protagonista, entendiendo que mientras uno siga respirando tiene posibilidades de existir. Frente a todas

las posibilidades que se hacen presentes ante la muerte entendemos mejor algunas verdades fundamentales de la existencia humana. Así, el vacío *wu* oriental y el vacío existencial occidental llegan a un mismo lugar: la reconciliación con uno mismo y con la realidad.

Lo inquietante

En *失われた朝食 / The lost breakfast*, Q-rai nos muestra la vida aparentemente monótona y anodina de una persona. Se levanta, toma un té, se afeita, desayuna, ve las noticias y se va al trabajo. Esta sucesión de acciones se repite diariamente y en un orden específico hasta que un día un pájaro entra por la ventana y perturba el perfecto mecanismo de acciones rompiendo una taza. Ya nada encaja y poco a poco el personaje principal acaba metido en una serie de acciones puras del surrealismo; se fríe a sí mismo en la sartén, el tiempo lo da en la tele la “o” y su huevo del desayuno es el sol (Figura 29-30), etc. Hasta que finalmente es minúsculo y se aplasta a sí mismo. Comienza nuevamente el día y se nos muestra en el plano una manchita roja en la planta del pie del protagonista, que siempre se nos había mostrado pero que ahora entendemos que es, cerrando el círculo de su monotonía. Este estilo de narración, que finalmente se cierra y vuelve al principio, es muy relevante en mi obra. Algo oculto a la vista en la narración visual que no captamos pero que finalmente se nos revela y sirve de unión para cerrar el círculo la historia. Otro elemento destacable en esta animación es la habitación como cárcel: el personaje se encuentra atrapado en su monotonía que lo protege a la vez que lo condena. Una vez esta se rompe, él entra en un estado de locura que acaba con su existencia. Este hecho me interesa y aparece en mi trabajo, pero cambiando el final, ya que el protagonista no desaparece ante su caos, sino que lo enfrenta y armoniza consiguiendo así seguir adelante.

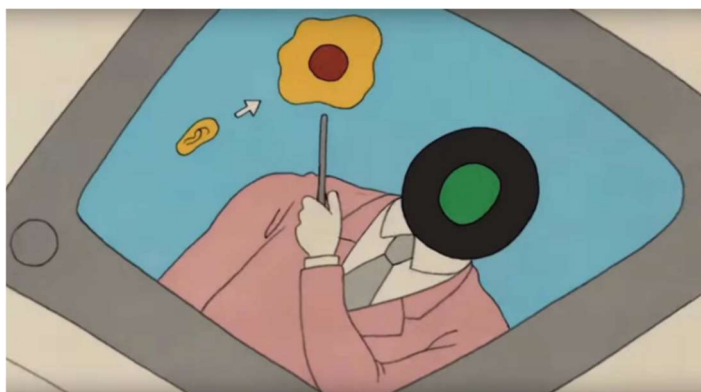


Figura 29. Q-rai, Fotogramas de *失われた朝食 / The lost breakfast*.

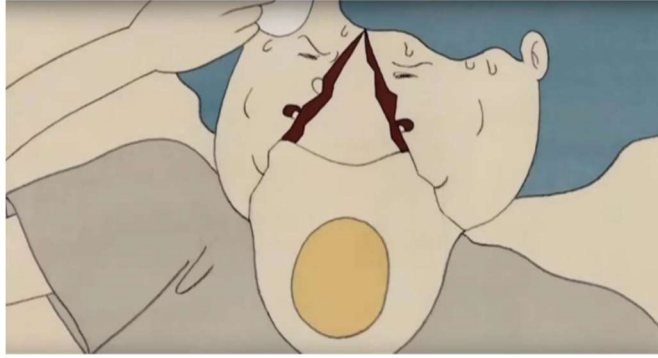


Figura 30. Q-rais, Fotogramas de 失われた朝食 / The lost breakfast

Para reforzar la idea de cárcel, de estar atrapado, utilizo la pecera como lugar que contiene el agua, la atrapa, la delimita, crea control y aprisiona a la vez. El personaje aparece finalmente en el mar, pero un *zoom out* nos revela que se trata de la pecera, atrapado. Su habitación es una cárcel que lo protege a la vez que lo retiene. Un ejemplo clásico lo encontramos en el cuento de terror *El extraño*, de H.P. Lovecraft, publicado en 1921. El protagonista de la historia apenas recuerda quien es ni de dónde viene, solo está encerrado en un castillo donde no ve el sol. Para salir del castillo escala el interior de la torre más alta durante horas en la oscuridad, saliendo a un campo en el que encuentra otro castillo, este habitado por gente. Al entrar todos le ven y comienzan a gritar y correr aterrorizados, esto se repite con cada persona que se cruza hasta que el sujeto se ve a sí mismo en un espejo, y se da cuenta de que está muerto y putrefacto. Tal es su horror que pierde la memoria y huye del sitio volviendo al lugar de donde vino. Este es el final del relato, pero cualquiera pensaría que este procedimiento lo repite una y otra vez, ya que perdió la memoria. Quizás ya le ha pasado de cientos de veces.

El fuego

En contraposición con el agua aparece el fuego, representado como llama sobre la cabeza del ser que nos perturba. La llama nos remite al clásico infierno, a la destrucción, al poder y a las pasiones. El calor, la energía y la destrucción incontrolada, como un incendio que no puede apagarse. Esta quimera viene a perturbar la calma, representa la caída repentina a la debacle, como la caída desde un precipicio que no habíamos visto. Una chispa que nos toma por sorpresa y desata una intranquilidad creciente que pronto explota, revelando todos nuestros problemas de golpe. El engendro es el objeto de lo inquietante. Como expliqué anteriormente en mi obra lo estéticamente infantil choca con

temas propios de la edad adulta y este choque provoca la estética inquietante, en este caso el monstruo nos remite al monstruo de debajo de la cama, a aquellas sombras que nos aterrorizaban de pequeños y que forman parte tanto del imaginario popular como de la vida de cada uno. Recupero este monstruo para darle un sentido diferente, el monstruo está en nuestro interior, somos nosotros mismos. Una parte de nosotros se nos revela como desconocida y grotesca. Esta personificación salida de nuestro propio infierno nos enfrenta, pero no de un modo bélico, no podemos luchar contra ella, solo podemos comprenderla para poder asimilarla.

Conclusiones

Hacer una animación es un proceso lento y laborioso que requiere una gran planificación, con meses de antelación, y con una buena preproducción donde se elaboren *storyboard* detallados, se exploren posibles giros, los planos y todos los bocetos posibles. Es una lástima que en el corto espacio de tiempo que nos permite la asignatura, un curso académico, no he podido experimentar tanto cómo habría deseado. Algo que, por supuesto, tiene sentido si observamos que otros artistas, incluso aquellos que cuentan con ayudantes, tardan años en crear un corto de estas características.

No creo que haya logrado cumplir mi objetivo por completo. La cantidad de planos necesario para que la narración visual refleje la emocionalidad que yo deseo, así como la parte plástica de la mancha, no es exactamente lo que habría deseado hacer. Una vez terminada la asignatura, continuaré mejorando este proyecto hasta lograr otra versión más cercana a mis expectativas. Aún así, he aprendido mucho sobre técnicas de animación y narrativa visual, especialmente sobre planos cinematográficos. He descubierto nuevos referentes, nuevos acercamientos y sigo motivada para trabajar con la animación como medio de expresión plástica. A pesar de todo, incluso en su estado, tiene potencia suficiente como para ser valorada como un acierto creativo. Un primer paso en un camino que todavía tengo que explorar.

Con respecto a la expresión de la vida emocional y mental, es un tema increíblemente complejo para representar y temo que mucha gente no entenderá mi animación. Si que estoy satisfecha con la fidelidad y el respeto que he mantenido en la construcción del relato, rehuendo el exceso de emotividad o la victimización. También transmite con éxito las categorías estéticas que quería incluir, y eso es mucho más importante.

Cronograma de desarrollo del proyecto

	Creación de la idea básica.	Bocetos, creación de personajes y <i>story board</i> .	Dibujo digital y animación.	Efectos de video y 3D	Montaje	Sonido	Investigación teórica y plástica.
Marzo							
Abril							
Mayo							
Junio							
Julio							
Agosto							
Septiembre							

Presupuesto detallado de producción del proyecto

- Ordenador sobremesa: 850€.
- Tableta gráfica Wacom Bamboo: 100€.
- Photoshop: 24,19€/mes x 6 meses =145,14€.
- Premiere: 24,19€/mes x 2 meses 48,38€.

Referencias Bibliográficas

- Antolí, Rosana, Martín Bermejo, Guillermo y Zamora, Juan. (2012). *¡Se mueve!: panorama de la animación contemporánea*. Madrid: Museo ABC de Dibujo e Ilustración
- Goodman, Carl. (2007). *Gameworld: videojuegos en la frontera entre arte, tecnología y cultura = videogames on the edge of art, technology and culture: [catálogo de exposición]*.
- Heidegger, M. (2003). *Ser y tiempo*, editado por J. E. Rivera. Madrid: Trotta.
- Kurando, Furuya. (2007). *Japanese Motion Graphic Creators*. Tokyo: BNN.
- Lao Tse. (1999). *Tao Te Ching*. Barcelona: Martínez Roca
- Lovink, Geert. (2002). *Uncanny networks: dialogues with the virtual intelligentsia*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Patmore, Chris. (2004). *Curso completo de animación: los principios, práctica y técnicas de una animación exitosa*. Barcelona: Acanto.

- Rabadán Toro, G. (2017). *Invitación al amor 3: El miembro fantasma* [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Málaga, Málaga.
- Selby, Andrew y Arcos, Melisa. (2009). *Animación: nuevos proyectos y procesos creativos*. Barcelona: Parramón.
- Singer, Peter. (2011). *Liberación animal: El clásico definitivo del movimiento animalista*. Madrid: Taurus.

Fuentes web:

- Bee, Sam [@sambeeart]. (25 de septiembre de 2018) '*Woodface*'. *Oil on canvas paper*. [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/BoKCrYoh57n/>
- Lovecraft, H.P. (1921). *El extraño*. Relato de dominio público disponible en: <https://narrativabreve.com/2013/12/cuento-lovecraft-extrano.html>
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (30 de enero de 2020). *Depresión*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/depression>

Videografía:

- Blu. [notblu]. (9 de mayo de 2008). *MUTO a wall-painted animation by BLU*. [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=uuGaqLT-gO4>
- ChilledCow. Animación realizada por Juan Pablo Machado [@machadoillustrator]. (22 de febrero de 2020). *lofi hip hop radio - beats to relax/study to* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=5qap5aO4i9A>
- Firth, D. (18 de marzo 2019). *Salad Fingers Full series (1-11)*. [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=tP6w22ToHgc>
- Jurado Guzmán, L. M. [luz_meles]. (5 de septiembre de 2019). *Conexión*. [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=bnQq32jGHI4&t=10s>
- Q rais. [Q rais]. (28 de septiembre de 2015). *すばらしい仕事 / Decent work*. [Archivo de vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=tWVb0_DdyrA
- Vincent, V. [Vewn]. (16 de abril 2019). *dead end* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=RUAOpH31IRU>
- . (1 de abril 2018). *Floatland* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=FuyzMAo8D74>
- Yuasa, M. (18 de septiembre de 2016). *Kemonozume opening*. [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=hdsVUX8AoP0>
- SPIDERMAN SPIDERVERSO <https://vimeo.com/336117214>

Link al proyecto de animación final, *Pecera*:

<https://www.youtube.com/watch?v=0y59ILcXNLA>

Ficha técnica

Capturas claves de la animación. Tamaño 1920x1080.

