

MÁS ALLÁ DE LA TORMENTA BEYOND THE STORM



Realizado por: José Javier Palomino Ferrer

Tutorizado por: Cristina Pelaez Navarrete

TRABAJO FINAL DE GRADO

2020



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA



FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

~ AGRADECIMIENTOS ~

Dedico este proyecto a todos mis amigos; en especial Mauro D'Agostino, Juan Antonio Cabello, Alvaro Gallero y Luz María Jurado, por su incondicional apoyo y aliento durante todos estos años . También a mi tutora Cristina Pelaez Navarrete y a mi madre Lola Ferrer Duque, por todas las enseñanzas que han compartido conmigo.

Por último agradecer a todas las personas, que de una forma u otra me apoyaron y ayudaron durante el transcurso de la producción de esta obra.

ÍNDICE

-Resumen.....	1
-Palabras clave.....	1
-Descripción de la idea.....	2
-Trabajos previos.....	3
-Desarrollo plástico de la obra.....	9
-Desarrollo teórico conceptual.....	31
-Cronograma.....	35
-Presupuesto.....	35
-Bibliografía.....	36
-Webgrafía.....	36
-Biblioteca musical.....	38
-Ficha técnica.....	40

RESUMEN

Esta es la memoria de un proyecto artístico titulado, *Más allá de la tormenta*, que realizo como Trabajo de Fin de Grado en la facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga durante el curso 2019-2020.

Se trata de una obra interactiva, en la que se narra la historia de un joven llamado Bobby que va a emprender un viaje de transformación personal.

Al principio de la historia, Bobby es una persona llena de inseguridades, atormentado por sus circunstancias y afrontará, a modo de bucle diariamente los mismos sucesos, como en la película *el Sueño de la marmota* (1993)¹. Hasta que ocurre un fenómeno en su vida, que se convierte en un punto de inflexión, que le permite provocar un cambio drástico en su comportamiento y en su vida.

la obra es una alegoría a la posibilidad de intervención en tu propio destino y está inspirada, en las inseguridades y falta de confianza en sí mismos de aquellos adolescentes que no encajan en un grupo social en el que les toca vivir.

El proyecto es una gran pieza digital que alterna videojuego interactivo y animación.

Esta memoria describe el proceso de realización de *Más allá de la tormenta*, desde la formalización de la idea hasta su ejecución final, mostrándose los trabajos previos y referentes teóricos y plásticos que han influido, así como todo el proceso técnico conceptual.

PALABRAS CLAVES

- Camino del héroe
- Humor
- Factor Nobita
- Producción digital
- Videojuego
- Actitud victimista
- Día de la marmota

¹ *El Sueño de la marmota* de Trevort Albert (Productor) y Harold Ramis(Dirección). (1993) Columbia Pictures.

DESCRIPCIÓN DE LA IDEA

Este proyecto nace de la necesidad personal de compartir mis aprendizajes, pues a pesar de que aún sigo manteniendo matices de antiguos patrones de conducta, me gusta mostrar la maravillosa y positiva visión de grandes personas que influyeron en mi vida.

Hablo de personas tales como: **Mario Alonso puig, Álex Rovira Celma, Albert Espinoza y Jordi Sierra i Fabra**. Gracias a ellos experimenté un antes y un después.

Aprendí que empezamos con una visión limitada, pero que esta se puede ampliar. Y cuanto más tolerancia y apertura mental tengas, más posibilidades y abundancia en todos los sentidos puedes experimentar. Es por ello por lo que, quería hacer una obra donde el espectador pudiese vivir y aprender de una experiencia. Y quise darle un tono humorístico, para hacer más llevaderas y livianas todas las circunstancias dramáticas a las que se enfrentará el personaje. Asimismo, ofrezco al espectador/jugador, la percepción de que puede intervenir en la actitud de Bobby, de manera que también experimenten el cambio, puesto que mientras Bobby mantenga una actitud negativa, se verá obligado a pasar por experiencias nocivas que se repiten una y otra vez, mientras que si decide cambiar, se verá capacitado para afrontar las diferentes situaciones, que se le presentan por difíciles que puedan llegar a ser.

El humor para mí es una filosofía de vida. Frente a todas circunstancias y críticas desfavorables, la esencia del humor es la llave maestra hacia actitudes más favorables. Pienso que incluso en las ocasiones más dolorosas y traumáticas, conviene guardar un espacio para el humor e ir un paso más allá de la tormenta. Para poder así disfrutar de la risa que te pueda ofrecer cada momento.

Mi referente para el humor es la serie del anime japonesa, *Bobobo*(2003), creada por Yoshio Sawai(Toyohashi, 1977), que veía en mi juventud. Se trata de una serie de humor absurdo, donde se tratan los problemas con agudeza e ingenio y sobre todo, con poca seriedad.

Tenía que crear para la obra, una situación de constante cotidianidad y reiteración. Para que se pudiese observar con certeza, que Bobby es inseguro, y que su vida era un conjunto de desgracias constantes. Pero también necesitaba dejar patente que es superable, que hay esperanzas. Siempre hay un suceso, una persona, o un elemento, que puede hacerte cambiar la perspectiva de la vida.

TRABAJOS PREVIOS

Para este apartado, voy a hacer un recorrido de obras o trabajos previos, que han influido de una forma u otra en este proyecto.

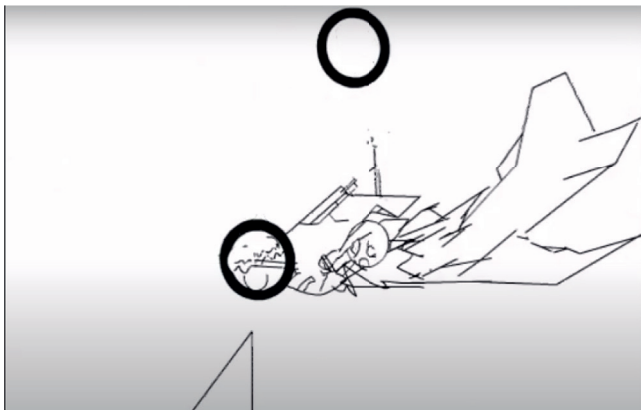
•LOS CORTOS DE XD

Desde siempre me ha gustado dibujar, y que mis personajes, cobrasen vida.

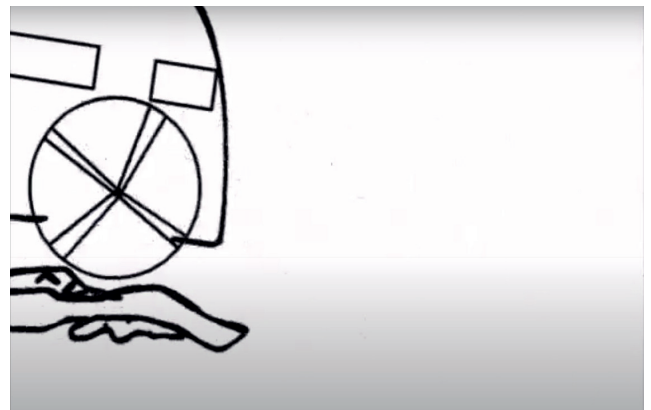
En mi adolescencia , realicé en colaboración con mi amigo Mauro D'Agostino, una serie de animaciones llamadas *Los cortos de XD* (2010), utilizando para ello el programa Flash, de Adobe.

El argumento de *Los cortos de XD* (2010), era realmente simple, lo único que sucedía, eran hechos muy azarosos, que hiciese lo que hiciese, solo le ocurrían desgracias al estilo de los dibujos animados clásicos, como *El Coyote y Correcaminos*.

Sin embargo la relación que guarda con este proyecto concretamente, es cuando a Bobby solo le ocurrían desgracias de camino a la escuela. Por ejemplo de repente al agacharse y coger una moneda, le atropella un camión, sale volando y se estrella con un avión. Son los tipos de fenomenos que ocurrían en *Las aventuras de XD*.



Autores: José Javier Palomino Ferrer y Mauro D'Agostino
Título: Los cortos de XD
Fecha: 2010
Medio: Digital



Autores: José Javier Palomino Ferrer y Mauro D'Agostino
Título: Los cortos de XD
Fecha: 2010
Medio: Digital

•LOS CAMINOS DE LA EXPERIENCIA

Los caminos de la experiencia (2015-2016) está compuesto por cuatro dibujos, que realicé para la asignatura de Proyectos Artísticos II.

La temática, aunque de partida no es la misma, sí que tienen más relación de lo que pueda parecer. En *Más allá de la tormenta* hablo de autosuperación, de una trayectoria: El camino del héroe,² donde el personaje empieza con una actitud, y acaba adoptando otra, a través de todas las experiencias que vive hasta llegar a esa transformación.

Y en *Los caminos de la experiencia*, son autoretratos abstractos realizados digitalmente. Se trata de una serie de dibujos compuesto por cuatro obras que van conformando, como si de un mapa se tratase, un conjunto de caminos diversos. Basados en mis experiencias a lo largo de mi vida, sobre todo refleja mis dudas, a cada paso que doy. Por ese motivo los dibujos llegan a ser tan intrincados. Durante gran etapa de mi vida me he visto atormentado con la duda, como expresa Anthony De Mello:

*“Aquellos que deliveran exhaustivamente antes de dar un paso, se pasan la vida sobre una sola pierna”*³



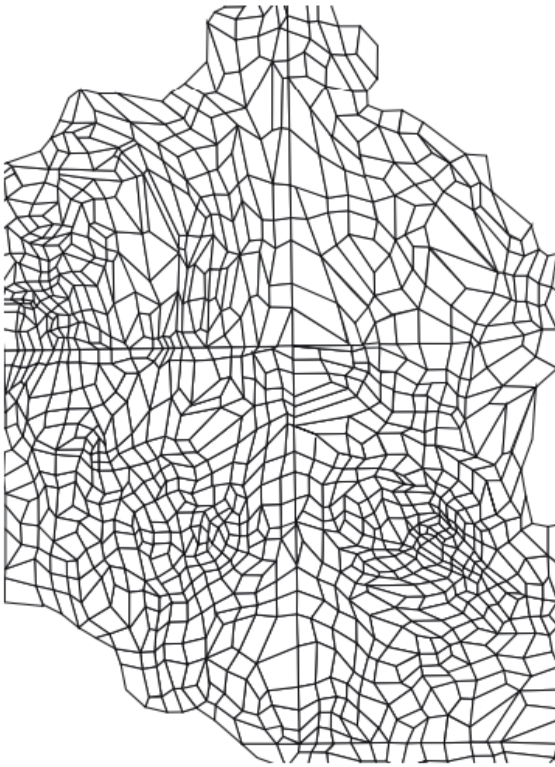
Autor: José Javier Palomino Ferrer
Título: *Los caminos de la experiencia*
Fecha: 2015-2016
Medidas: 85 x 60 cm



Autor: José Javier Palomino Ferrer
Título: *Los caminos de la experiencia*
Fecha: 2015-2016
Medidas: 85 x 60 cm

² Joseph Campbell (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Gerona: Editorial Atalanta

³ Antony De Mello (2010). Saltando el precipicio. En Alonso Puig, Mario; *Reinventarse tu segunda oportunidad* (p.)67, Madrid:Plataforma Editorial.



Autor: José Javier Palomino Ferrer
Título: *Los caminos de la experiencia*
Fecha: 2015-2016
Medidas: 85 x 60 cm



Autor: José Javier Palomino Ferrer
Título: *Los caminos de la experiencia*
Fecha: 2015-2016
Medidas: 85 x 60 cm

• FOLLOW THE GLITCH

Follow the Glitch (2017-2018) es un video interactivo de la asignatura de Arte Virtual, que al igual que *Los caminos de la experiencia*, esta obra habla de los caminos inciertos de la vida. Pero además fue la primera obra que realicé usando la herramienta de Unity Technologies, para poder hacerla interactiva.

En esta ocasión el espectador, recorrerá un escenario incierto y ambiguo, lleno de glitches y texturas extrañas rompiéndose constantemente. La escena, no tiene una ruta predeterminada, tendrá que explorar el escenario constantemente para ir observando y descubriendo los objetos y elementos que hay repartidos a través del lugar.



Autor: José Javier Palomino Ferrer
Título: Follow the Glitch
Fecha: 2017-2018
Medio: Digital

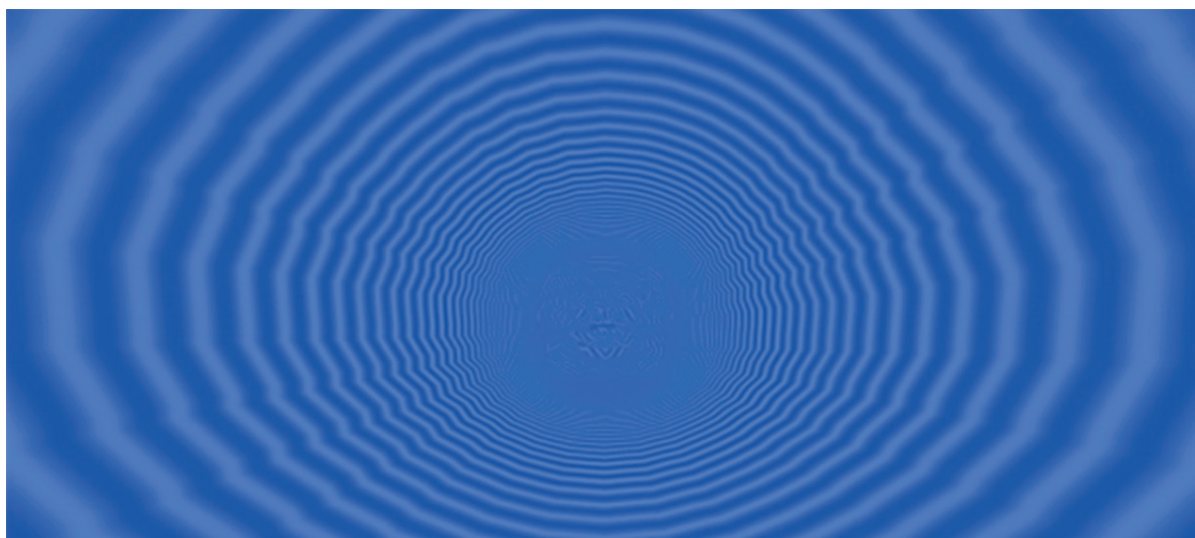
• DE TENSION A LA PAZ

De tensión a la paz (2018-2019) es un video para ser visionado en 3D, que realicé como trabajo final para la asignatura de Producción y difusión de proyectos artísticos, 4º curso de Bellas Artes. Fue otro proyecto realizado con la herramienta de Unity Technologies.

Para hacer este proyecto más inmersivo tuve que adaptarlo para que se pudiese ver a través de gafas de realidad virtual.



Autor: José Javier Palomino Ferrer
Título: De tensión a la paz
Fecha: 2018-2019
Medio: Digital



Autor: José Javier Palomino Ferrer
Título: De tensión a la paz
Fecha: 2018-2019
Medio: Digital

• DREAM'S LIGHTHOUSE

Dream's lighthouse (2018-2019), es un trabajo de equipo realizado en la asignatura de Modelado y animación, junto a mis compañeros: Ana Jimenez, Moises Baldes y Yuri Boxo.

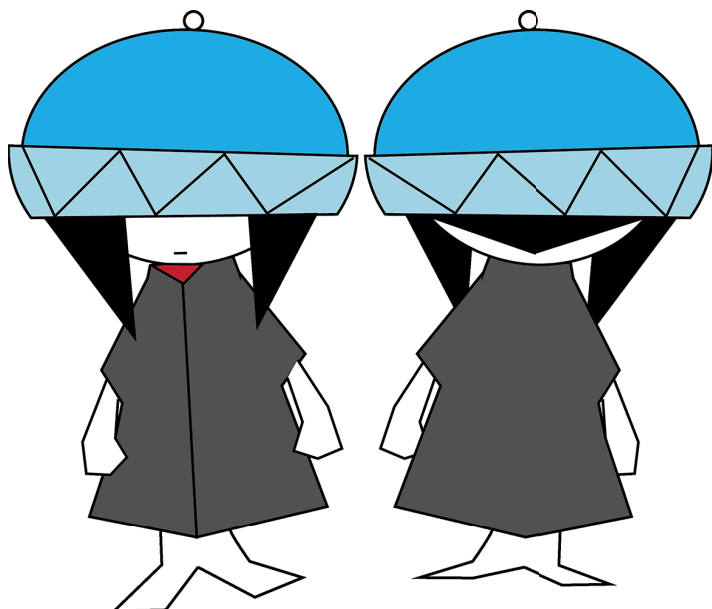
Más allá de la tormenta sigue una temática y estética similar a *Dream's lighthouse*. Mi aportación más destacable fue la ideación de la historia y del personaje. Narra la vida de un joven llamado Jazz, que se siente solo, y sin nadie que le quiera. Constantemente reflexionará y se quejará, sobre por qué el destino le trata así. Cuando se va a la cama, y parece estar dormido, escucha una voz que proviene de la puerta de su sótano. Comienza bajando las escaleras, que no parecen acabar nunca, hasta el punto de rendirse. De repente su propio pesimismo se manifiesta encarnado en un rostro siniestro que se ríe de él y le dispara.

Cuando Jazz se despierta, se encuentra en un lugar oscuro e inundado. Hasta que sin previo aviso, surge una luz que transforma en la runa vikinga Mannaz, y le habla. Mannaz es un símbolo rúnico, que significa que toda buena relación, comienza con una buena relación consigo mismo. La runa le pregunta ¿Cómo esperas que alguien te pueda llegar a amar de verdad, si tú no eres capaz de amarte a tí mismo, ni respetarte? Jazz se despierta, y se queda reflexionando sobre lo sucedido, y se cierra la obra con un chascarrillo.

Esta historia está basada en la temática que el grupo propuso, el amor. Y al escribir esta historia, yo hablé del amor. Aunque lo que yo quería transmitir es que el primer y más importantes de todos los amores es la autoestima. Aquí Jazz también emprende el camino del héroe o mago pues empieza siendo de una forma, vive una experiencia, que se convierte en un punto de inflexión para cambiar y aprender de ella.

En *Más allá de la tormenta* ocurre lo mismo: Bobby afronta una serie de desdichas diarias, pero encuentra a través de otra persona, la inspiración para superarlas y sobreponerse a ellas. Practicamente, *Más allá de la tormenta* es un sucesor espiritual, de la historia de *Dream's Lighthouse*.

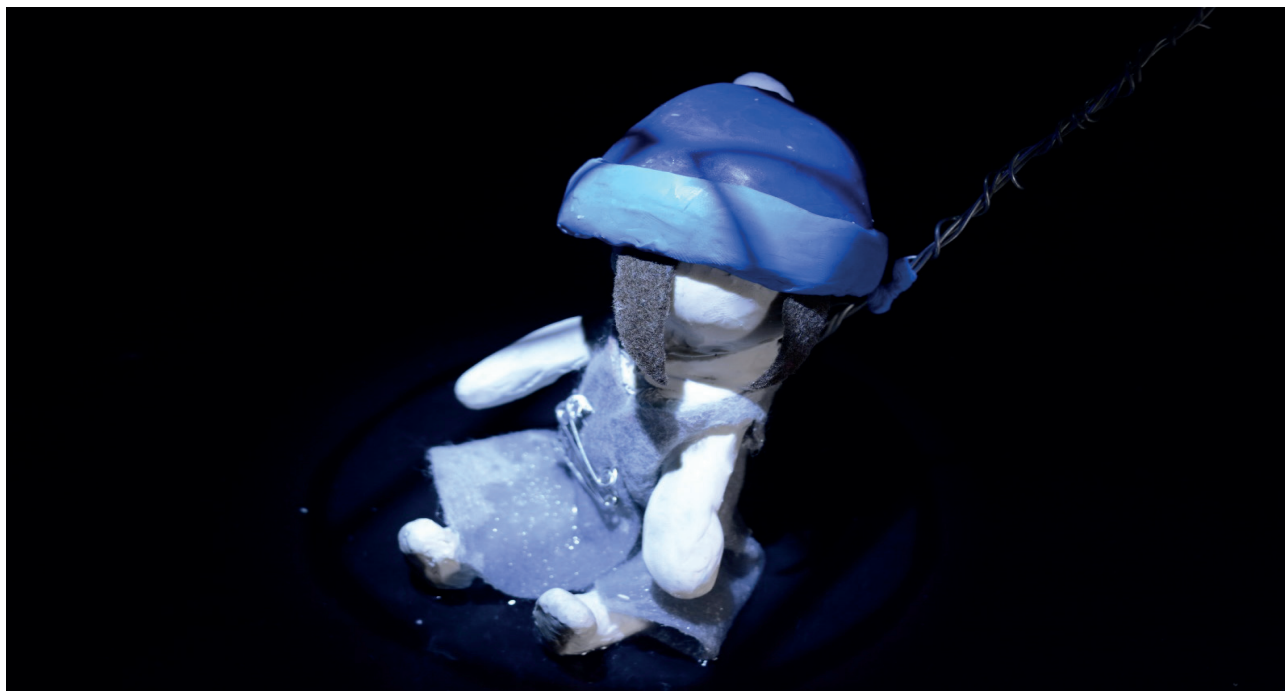
Se puede apreciar la similitud, en ambos diseños, el personaje oculta sus ojos a los demás, no sonríe y viste colores fríos.



Boceto de Jazz (2018-2019). *Dream's lighthouse*.



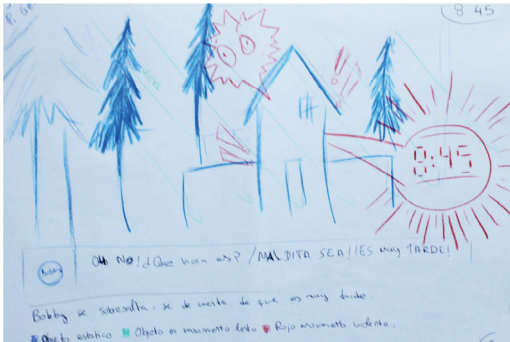
Bobby (2020). *Más allá de la tormenta*.



Autor: José Javier Palomino Ferrer
Título: *Dream's lighthouse*
Fecha: 2018-2019
Medio: Animación por stopmotion

DESARROLLO PLÁSTICO DE LA OBRA

En su inicio, este proyecto iba a ser una animación, en la cuál un personaje principal era manipulado por el narrador. Este iba contando una serie de sucesos cada vez más macabros, hasta llegar un punto en el que el protagonista, se plantea si hacer caso a lo que el narrador decía o no.



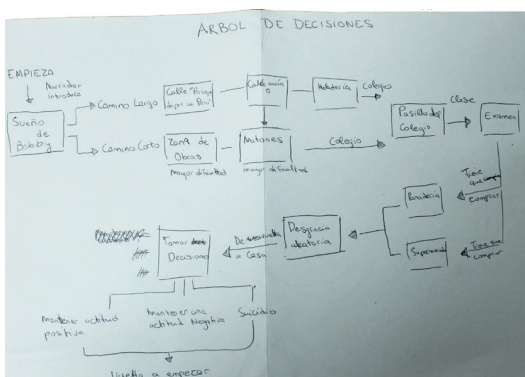
Primer Storyboard (2019). Fragmento del primer storyboard

Esa primera idea evolucionó hasta el proyecto actual, que acabó titulado *Más allá de la tormenta*. En ella se relata un periodo de la vida del protagonista llamado Bobby. Partiendo de idea inicial, el narrador sigue teniendo un papel importante en la vida y la actitud de Bobby, que se enfrentará a su día a día, compuesto por constante desgracias y situaciones dramáticas.

Mientras desarrollaba el proyecto, encontré un curso básico de creación de videojuegos con Unity Technologies, perteneciente a la escuela de organización industrial (EOI), en el cual aprendí programación. La participación del curso fue detonante, que supuso el giro en el desarrollo del proyecto artístico.

Los nuevos conocimientos y la complicidad de algunos compañeros y profesores permitió que la historia fuese interactiva, y se pudiese intervenir en ella, lo cual me pareció muy acertado, ya que podía poner al espectador en la piel de Bobby, y hacerle afrontar decisiones que beneficiarían o no al personaje.

Ello también condujo en pequeños cambios en el guión y en el storyboard:



Árbol de decisiones del día a día de Bobby

Realicé un “árbol de decisiones”, donde mostraría el recorrido que Bobby tomaría a diario. En principio iban a ser decisiones constantes donde cada una te enfrentaría a un reto diferente, en las cuales Bobby saldría perjudicado. Al final del día se enfrentaría a un constante duelo personal, donde reflexionaría si cambiar su actitud, seguir igual, o suicidarse.

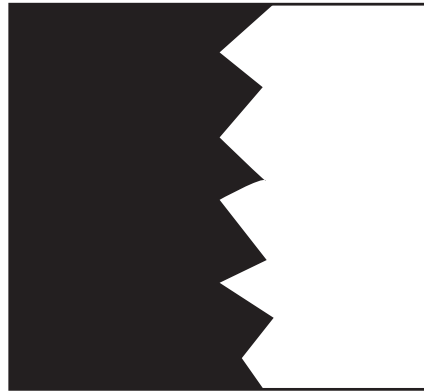
Finalmente simplifiqué el argumento: Solo podrá tomar una decisión en el cambio de conducta, después de que se genera el punto de inflexión, provocado por el diálogo con el director, y el impacto que ésta tiene sobre el protagonista.

Partiendo del árbol, cambié también el enfoque del storyboard. Le añadí escenas de juego donde el espectador pueda interactuar con Bobby directamente, y una única escena de toma de decisiones, en la cual, se podrá decidir si Bobby ha de mantener una actitud negativa o cambiar a una positiva.

·STORYBOARD FINAL



Escena 0: Main menú.



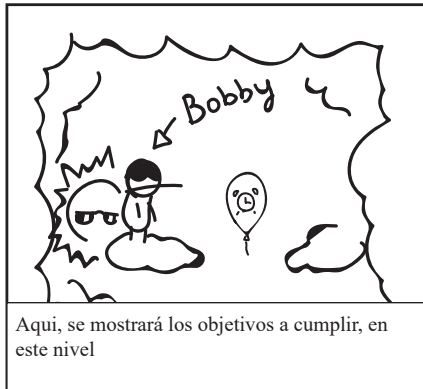
Transición



Escena 1 (P.G.) casa Bobby.



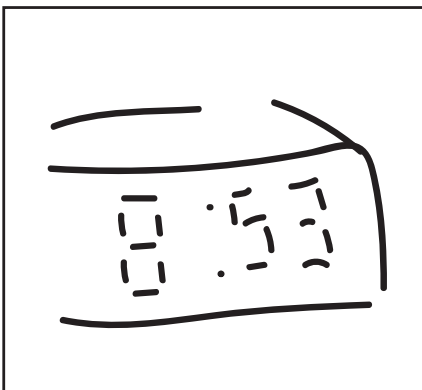
Transición



Escena 2 (P.G) Sueño de Bobby.



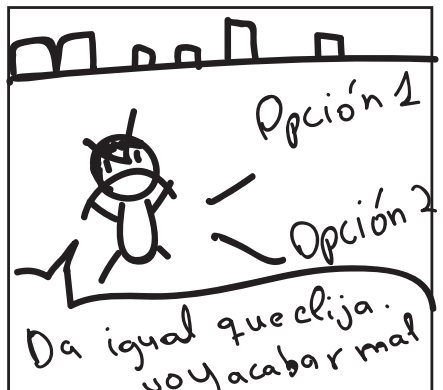
Escena 3 (P.P.) Bobby se despierta.



Escena 3 (P.D.) Despertador.



Escena 4 (P.G.) Bobby saliendo de casa.



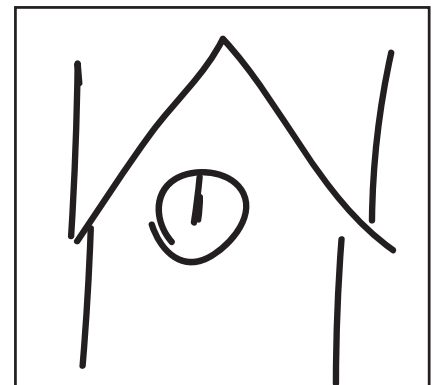
Escena 5 (P.G.) Bobby de camino al cole.



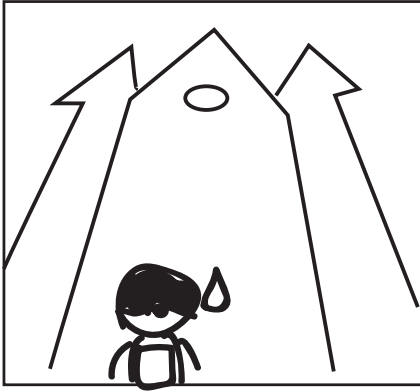
Escena 6 (P.G.) Pelea Bobby con los matones .



Escena 7 (P.G.) Bobby vuelve a casa.



Escena 8 (P.D.) Plano detalle del Reloj del colegio.



Escena 9 (P.CP.) Plano contrapicado de Bobby frente a la escuela.



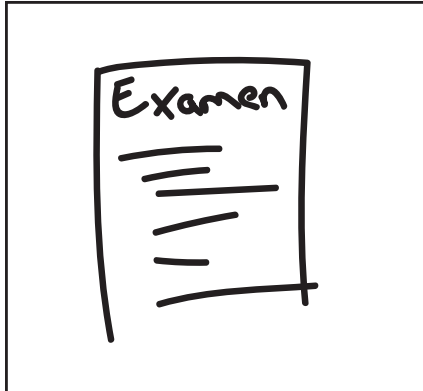
Escena 10(P.G.) Bobby corriendo en el pasillo.



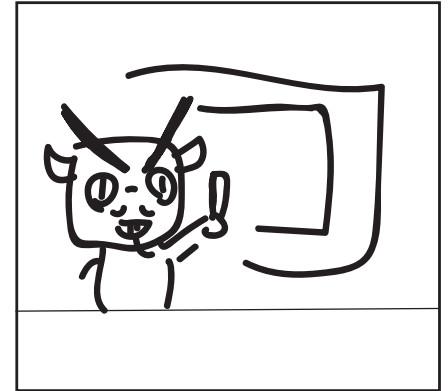
Escena 11(P.G.) Bobby huyendo del vigilante de pasillo.



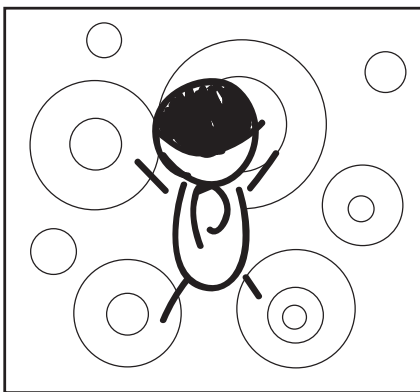
Escena 12 (P.G.) El profesor, humillando a Bobby.



Escena 13 (P.D.) Primer examen.



Escena 14 (P.G.) Profesor da la nota a Bobby.



Escena 15 (P.P.) Plano picado, de Bobby lamentandose.



Escena 16(P.G.) Casa de Bobby de noche.

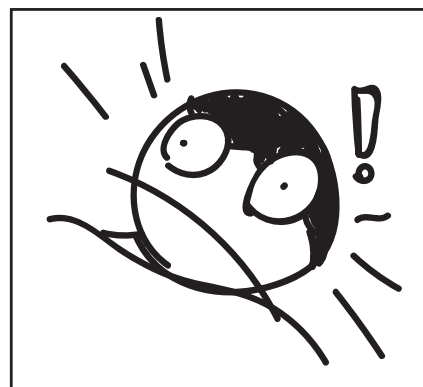


Escena 17, letrero "Día 2"

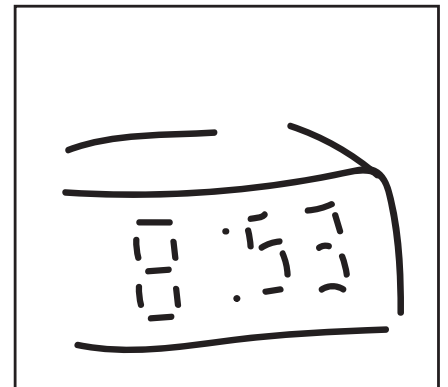


Soy yo, o esto ya lo hemos soñado.

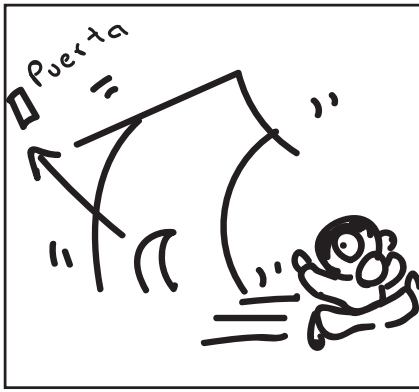
Escena 18(P.G) Sueño de Bobby.



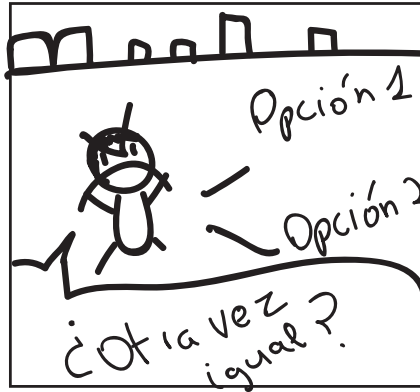
Escena 19 (P.P.) Bobby se despierta.



Escena 20 (P.D.) Despertador.



Escena 21 (P.G.) Bobby saliendo de casa.



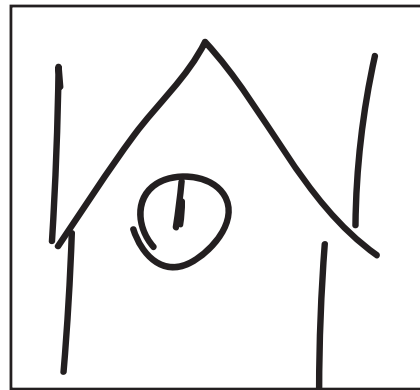
Escena 22 (P.G.) Bobby de camino al cole.



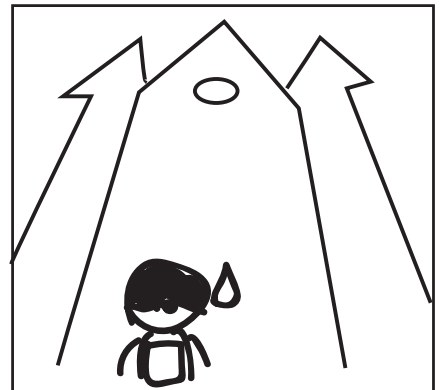
Escena 23 (P.G.) Pelea Bobby con los matones .



Escena 24 (P.G.) Bobby vuelve a casa.



Escena 25 (P.D.) Plano detalle, del Reloj del colegio.



Escena 26 (P.CP.) Plano contrapicado de Bobby frente a la escuela.



Escena 27 (P.G.) Bobby corriendo en el pasillo.



Escena 28 (P.G.) Bobby huyendo del vigilante de pasillo.



Escena 29 (P.G.) El profesor, humillando a Bobby.



Escena 30 (P.G.) Casa de Bobby de noche.



Escena 31, letrero "Día 3"

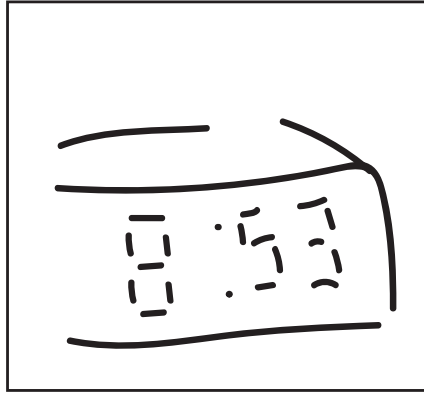


Soy yo, o esto ya lo hemos soñado.

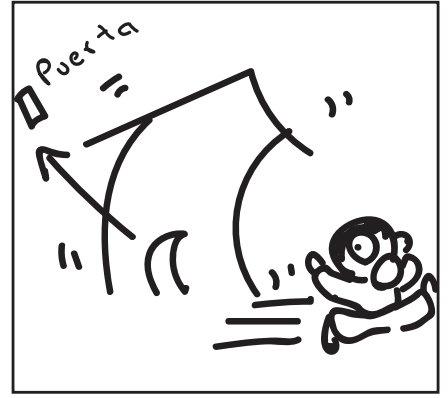
Escena 32 (P.G.) Sueño de Bobby.



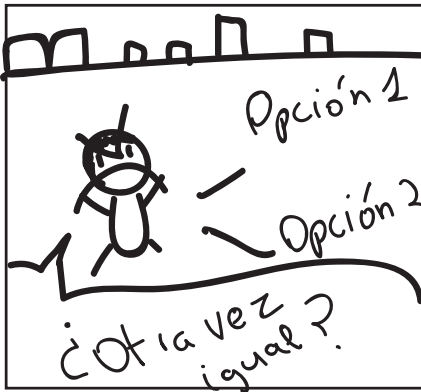
Escena 33 (P.P.) Bobby se despierta.



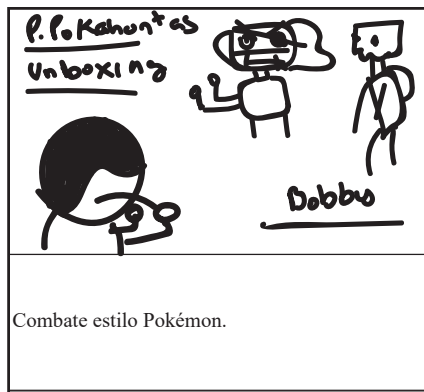
Escena 34 (P.D.) Despertador.



Escena 35 (P.G.) Bobby saliendo de casa.

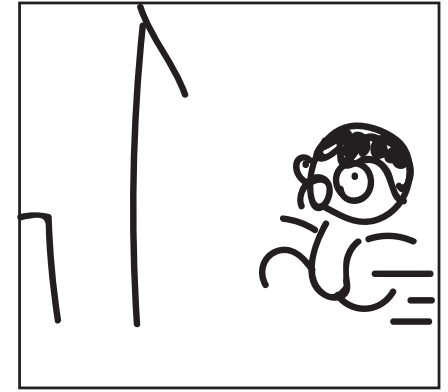


Escena 36 (P.G.) Bobby de camino al cole.

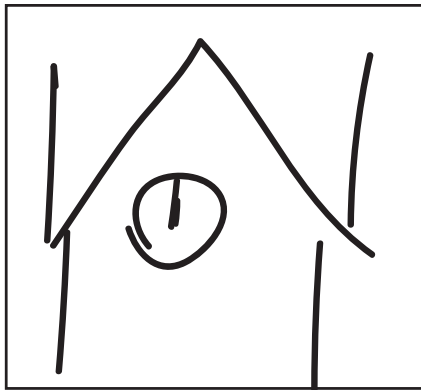


Combate estilo Pokémon.

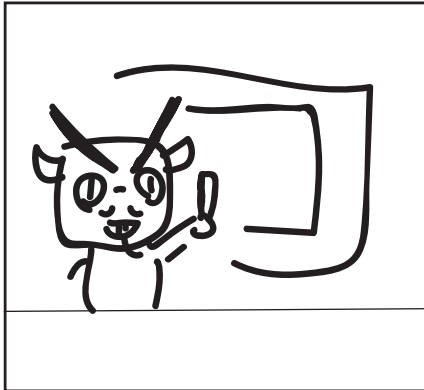
Escena 37 (P.G.) Pelea Bobby con los matones .



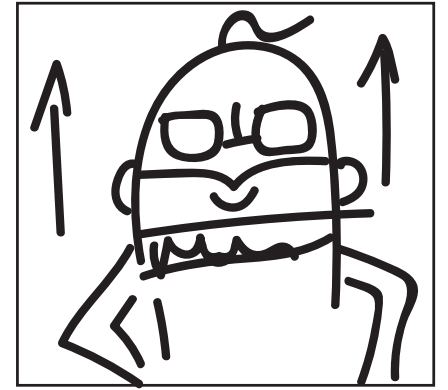
Escena 38 (P.G.) Bobby vuelve a casa.



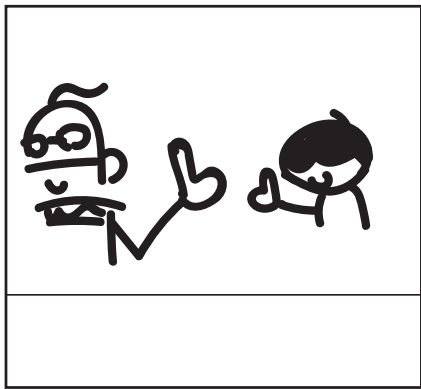
Escena 40 (P.D.) Plano detalle del Reloj del colegio.



Escena 41 (P.G.) Profesor da la nota a Bobby.



Escena 42 (P.P.P) Primerísimo primer plano del director, la cámara asciende, hasta ver la cara.



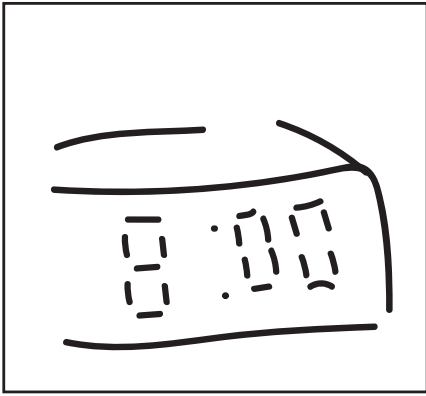
Escena 43 (P.G.) El director motiva y ayuda a Bobby.



Escena 44 (P.G.) Tomar una decisión, cambiar de actitud o no.



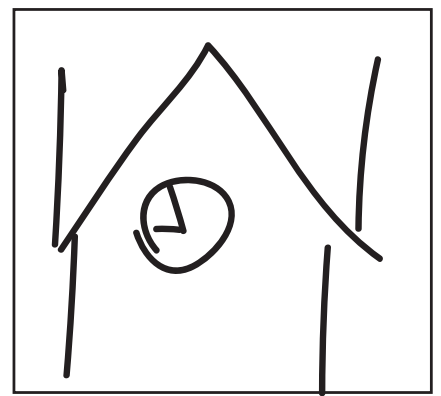
Escena 45, letrero "Dia 4"



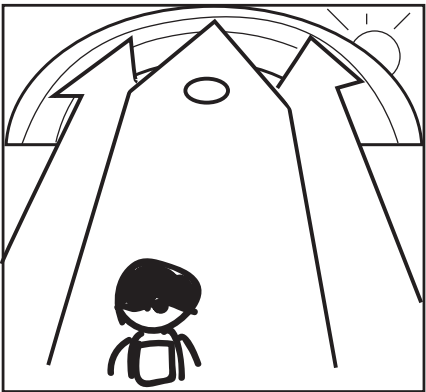
Escena 46 (P.D.) Despertador, pero son las ocho.



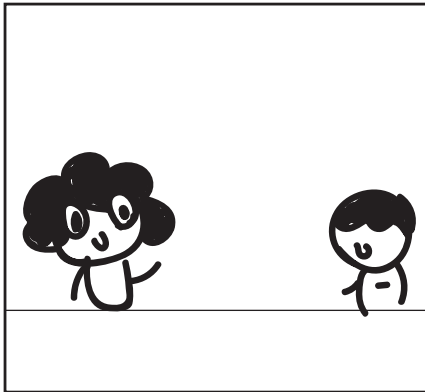
Escena 47 (P.G.) Casa Bobby, pero el entorno más frondoso y Bobby sale a tiempo.



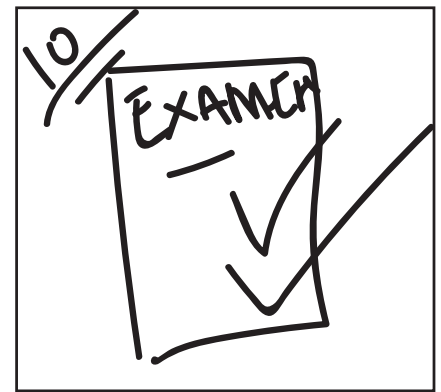
Escena 47 (P.D.) Plano detalle, del reloj del colegio, esta vez indica las 9 menos 5'.



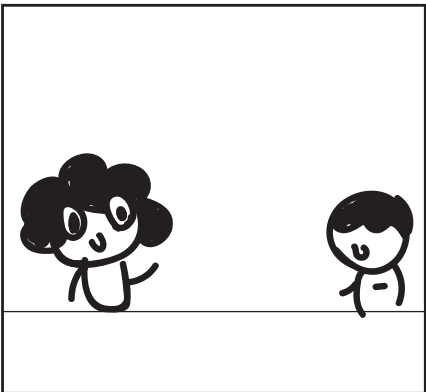
Escena 49 (P.CP.) Plano contrapicado de Bobby frente a la escuela. Sale arcóris



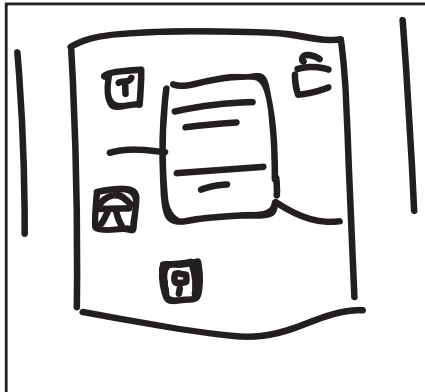
Escena 50 (P.G.) En clase, la nueva profe se presenta.



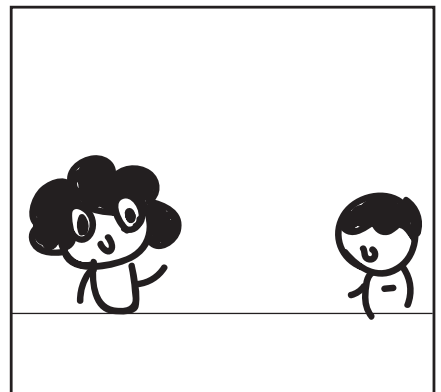
Escena 51 (P.D.) Examen de recuperación, Bobby aprueba.



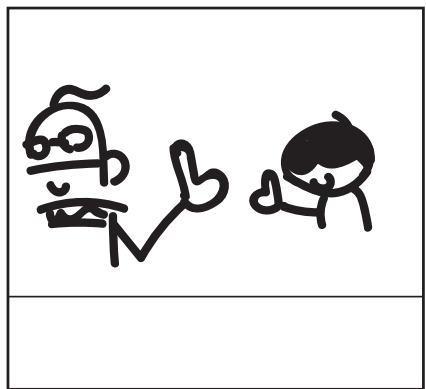
Escena 52 (P.G.) La nueva profesora, le corrige el examen, y le dice que ha aprobado.



Escena 53 (P.D.) Plano detalle del monitor del PC de Bobby. Tiene que hacer una redacción.



Escena 54 (P.G.) La nueva profesora, le corrige la redacción, y le dice que ha aprobado. Además le dice que el director le quiere ver.



Escena 55 (P.G.) El director se alegra por el progreso de Bobby, y le dice que mantenga esa actitud.



Escena 56, credits.



Escena 57, letrero fin.

• PERSONAJES EN LA HISTORIA



Bobby: Es el protagonista de la historia. Su nombre es el diminutivo de bobo y hace referencia a su forma de ser. Es torpe, desafortunado, victimista, despistado, sumiso.

Para el carácter del personaje me inspiré en el personaje Nobita Nobi, de la serie de anime japonés *Doraemon* (1994) dirigido por Tsutomu Shibayama⁴, y de la serie de comis (1969) creada por Fujiko Fujio.⁵ En cuanto al diseño del mismo esta creado para revelar su actitud: Pelo que le tapa los ojos para reflejar mucha timidez. Es una representación exagerada, de aquellas personas que son incapaces de mirar por timidez y sumisión a los demás a la cara. Es una característica que comparte conmigo. Además otra faceta que lo caracteriza son sus hombros, ligeramente encorvados hacia delante. En este rasgo podemos apreciar su actitud derrotista y abatido frente a la vida.

Los colores de la vestimenta de Bobby son de tonos morados y violetas. Colores que representan la evolución personal y elevación espiritual. Puesto que él afrontará el camino del mago o del héroe; que se caracteriza por el hecho de que el protagonista empieza siendo una marioneta de las circunstancias y acabá transformandose en una persona totalmente renovada. Con unos aprendizajes y conocimientos que le ayudarán a a afrontar la vida con una perspectiva absolutamente diferente y resolutive.



Primer boceto de Bobby (2019).
Lápiz de graíto sobre papel



Primeros diseños de Bobby (2019-2020). Dibujo digital: En los primeros diseños de Bobby utilicé la estética retro del pixel art, que se caracteriza por composiciones de pocos píxeles que dan a la figura un aspecto de mosaíco en las líneas del dibujo, como contornos y cara.



Diseño final de Bobby (2020). Dibujo digital.
El diseño final de Bobby.



Bobby quieto



Bobby corriendo



Bobby saltando



Bobby Monigote



Bobby mutilado



Bobby muy mutilado

⁴ Tsutomu Shibayama (1994). *Doraemon el gato cósmico* [Serie animada]. Japón: Shin-Ei Animation.

⁵ Fujiko Fujio (1969-1996). Hineo Shinoda (Colaboradora). (1979) Shintarō Muguiwara y Yasunori Okada (2000-2010). *Doraemon* [Manga]. Japón: Editorial Shōgakukan.



Narrador: Es un personaje muy relevante en la historia. Al principio se presenta como un narrador en tercera persona. Realizando la acción propia de un narrador de presentar el relato, describiendo la situación cada momento, pero con el añadido de que le habla a Bobby, casi siempre para insultarlo y reprocharle sus acciones. Pero al avanzar en la historia, se observa que el narrador tiene un icono con la silueta de Bobby en negro y el dibujo de un cerebro, dando a conocer al espectador/jugador, que el narrador es el propio Bobby que se juzga así mismo.

Se trata de una representación de la mente dualista de Bobby, que se caracteriza por ser la parte crítica del cerebro. Aquella que todo lo analiza y lo cataloga de bueno y malo. Aquí solo realiza todo lo malo, que es el punto de vista en el que se encuentra Bobby. Para que se pueda entender mejor a este personaje, pondre un ejemplo: Cuando uno mismo se despista y pierde algo, lo primero que vienen a la cabeza son pensamientos de preocupación y luego de juicio. Como: “Dios donde lo habre metido, si es que soy un desastre” o “soy muy desordenado”. Pues bien esa crítica constante es a lo que hace alusión este personaje.



Matones: Los personajes que hacen daño a Bobby, aluden al sufrimiento diario, de muchos niños y jóvenes, que ahora se designa bullying, y que representa a compañeros de la misma edad cuya actitud denigra a su víctima. El daño físico y psicológico que ejercen, permanece incluso a lo largo de la vida adulta y por supuesto, muchas de las víctimas se plantean el suicidio

El comportamiento de los matones en *Más allá de la tormenta*, son dos personajes realmente crueles, que se dedican a humillar, menospreciar a Bobby y agredirle físicamente.



Primera búsqueda de uno de los bullys (2019). Lápiz de grafito sobre papel.



Bully Princeso Pokahontas (2020).



Bully Princeso Pokahontas(2020). Combate Pokémon.



Bully Unboxing (2020).



Bully, Unboxing (2020). Combate Pokémon.



El profesor: Su diseño es de expresión cruel, por lo que entendemos ya de entrada que su personalidad sea sádico, mezquino, ruín y con pocos escrúpulos. También he de añadir que en cuanto a su apariencia para enfatizar su carácter, lo creé con unos grandes ojos de un rojo muy intenso. En su mano derecha sujeta una gran regla, que alude a los antiguos profesores que la usaban como herramienta, para castigar de forma física a sus alumnos.

Su papel es simplemente el de humillar a Bobby frente al resto de su clase. Lo que lo convierte en otro bully, en la vida de Bobby. Pero no solo eso, sino que se aprovecha de su estatus de superioridad, al ser su profesor, para abusar de él. Quizá el daño que le inflinja no sea físico, pero sí psicológico. El cual puede llegar hasta ser peor, ya que daña muy profundamente la autoestima de la víctima, a estas edades.

Para la creación del profesor, me basé en una historia real. Me conmovió tanto que incluso en una de las escenas, tuve que hacerle una referencia casi literal.

El suceso le ocurrió a uno de los escritores más prolíferos de España. Hablo de Jordi Sierra i Fabra. Cuenta que de pequeño un profesor suyo, lo sacó a la pizarra, diciendo la siguiente frase “*Sierra a la pizarra, vamos a reirnos un rato. A ver dinos cuanto es 2+2*”.⁶ El profesor sabía que era tartamudo, y para ridiculizarlo le preguntó cuánto era 2+2, y las palabras que empiezan por c, p o t son prácticamente impronunciables, para las personas que sufren de este trastorno. Dicho escritor a la hora de decir cuatro, se quedó trabado diciendo cua, cua... cua. El profesor para terminar la broma dijo “*Ja, ja parece un pato*”.⁶

⁶ Aprendemos Juntos (7 de octubre de 2019). “*Leer me salvó la vida, escribir le dio un sentido*” Jordi Sierra i Fabra escritor [Archivo de Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=eZPcCyFSN-Y&t=2299s&ab_channel=AprendemosJuntos



Primer boceto del profesor (2019).
Lápiz de grafito sobre papel.



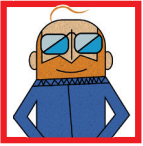
Boceto del profesor (2019). Dibujo digital.



Diseño final profesor (2020). Dibujo digital.

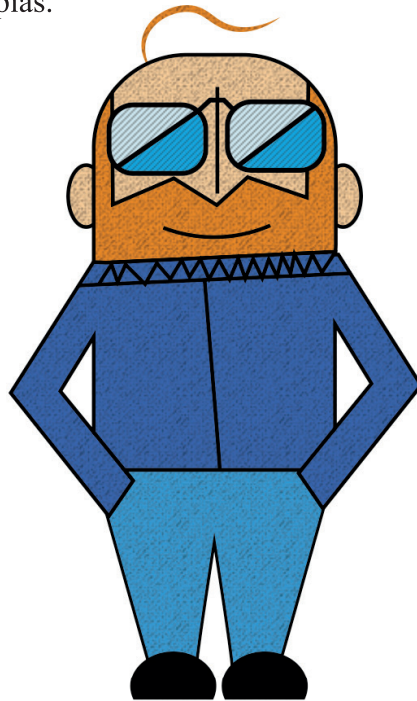


El profesor sonriendo (2020). Dibujo digital



Director: El director representa lo que bajo mi punto de vista, considero un verdadero maestro. Pero no me refiero maestro de escuela, más bien maestros de la vida. Es tranquilo, pacífico, amable y positivo.

También se necesita de humildad y voluntad para poder escucharlos. No todo el mundo es capaz de apreciar las enseñanzas, que estas personas proporcionan, si su ego no se lo permite. Es decir prefieren mantener su estatus y no hacerles caso. Si tu voluntad, frente a las situaciones adversas es de cambio y tienes humildad, de una forma u otra, seras capaz de valorar y escuchar a este tipo de personas, cuya sabiduría suele provenir de experiencias propias.



Diseño final de el director (2020). Dibujo digital. La primera propuesta fué la definitiva.



Vigilante Rito Ratonsito: El vigilante es un personaje que solo aparece cuando Bobby llega tarde a clase, y su finalidad es llevar frente al profesor aquellos alumnos que lleguen tarde.

Su apariencia monstruosa al igual que la deformación de casi todos los personajes, a los que teme Bobby, alude a los miedos de éste, y esto provoca que los vea como unos monstruos.



Vigilante del pasillo Rito Ratonsito (2020).
Dibujo digital.



Corriendo vigilante del pasillo Rito Ratonsito (2020).
Dibujo digital. Frame clave.



Profesora Adele: La profesora que releva el puesto del antiguo profesor. Ella es serena, amable y desenfadada. Además su único cometido es enseñar a los alumnos, de una forma amena y práctica.



Diseño final de la profesora Adele (2020). Dibujo digital. La primera propuesta fué la definitiva.

• EL DISEÑO DE LOS ESCENARIOS

En este apartado concretamente, voy a hablar de la creación de las escenas más relevantes en la historia. Tanto en el ámbito plástico, como el funcionamiento y la mecánica de los juegos.

El diseño de las escenas y en general de la obra está inspirado en la técnica del collage y en los videojuegos que recurren a esa estética y parecen estar realizados con materiales de manualidades como cartulina, cartón, papel ect.. Hablo de juegos como: *Little Big Planet* (2008), creado por Media molecule, *Little Big Planet 2* (2011), también pertenece a Media Molecule, *Little Big Planet 3* (2014) Sumo Digital. *Paper Mario: The Thousand- Year Door* (2004) desarrollado por Intelligent Systems. Y *Tearaway Unfolded* (2015) cuyo desarrollo le corresponde a Media Molecule.

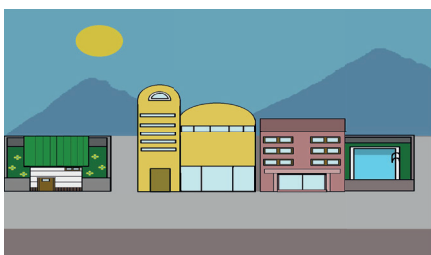


Sumo Digital (18 noviembre 2014). *Little Big Planet3 screenshot* [Fotografía]. Recuperado de https://psmedia.playstation.com/is/image/psmedia/littlebigplanet-3-screen-01-ps4-us-06jun14?MediaCarousel_Original

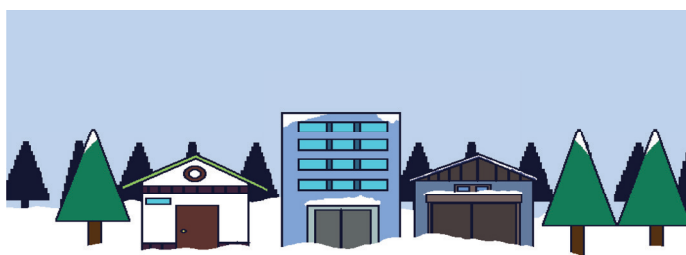


Media Molecule(9 septiembre 2015). *Tearaway Unfolded screenshot* [Fotografía]. Recuperado de https://i.blogs.es/d39676/tearaway-unfolded/1366_2000.jpg

Inicialmente iba a tener un estilo de videojuegos retro, con marcados píxeles y colores muy saturados. Sin embargo ya había trabajado mucho esa estética, por lo que me decidí a realizar el cambio estilístico. Además los escenarios se simplificaron.



Primer diseño de la escena inicial (2019). Dibujo digital.



Segundo diseño de la escena inicial (2020). Dibujo digital.

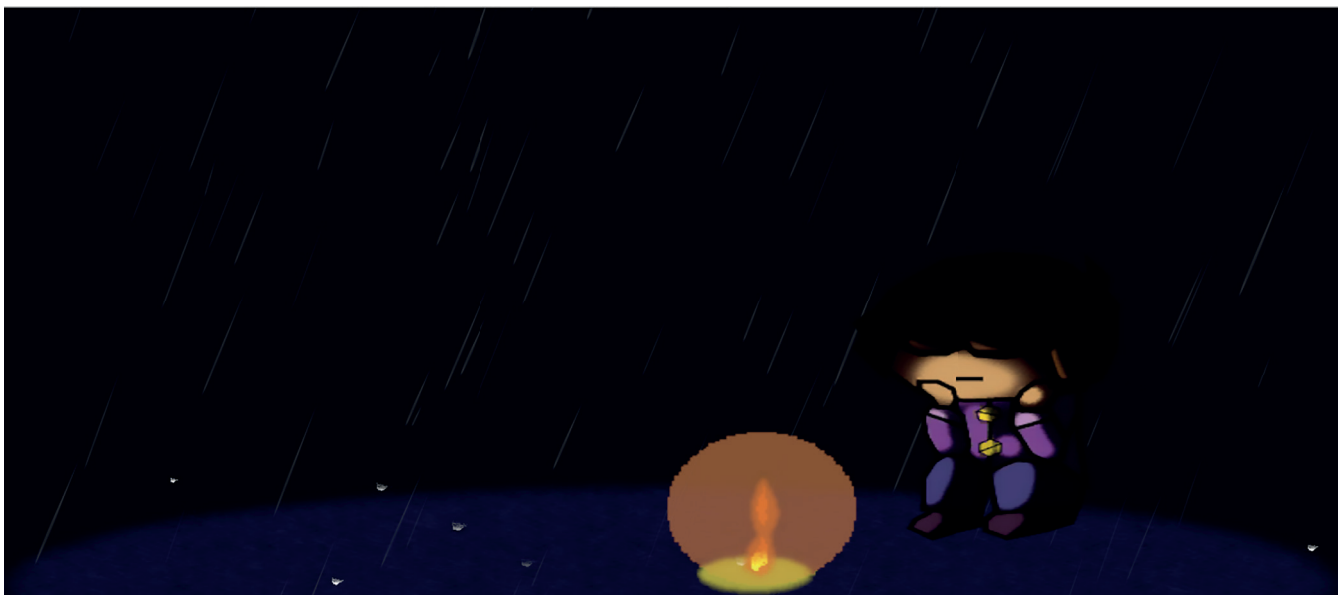


Diseño final de la escena inicial (2020). Dibujo digital.

Los escenarios en la historia guardan una estrecha relación, con la actitud y visión del protagonista.

Empezando por donde el escenario es simplemente el menú. La escenografía es simplemente un fondo negro, una zona más iluminada por el fuego, que se puede apreciar con tonos azulados. Además vemos a Bobby frente a una pequeña hoguera, con fuertes lluvias de fondo.

Esta escena en concreto, es una síntesis de la historia: Las intensa lluvia representa las emociones y las desgracias que constantemente golpean a Bobby. Pero a pesar de que la tormenta es muy fuerte, no consigue apagar la llama, que Bobby observa con especial atención. La llama, es la esperanza que conserva Bobby para encontrarse a sí mismo, y lograr superar todo ese conjunto de circunstancias adversas.



Menú de inicio (2020). Dibujo digital.

En cuanto al entorno de la casa de Bobby, inicia siendo frío y poco frondoso, habiendo solo tres árboles en escena. No obstante detrás de las nubes se va asomando el sol que simboliza la esperanza, al igual que la hoguera del menú. Además el narrador ya indica que se aproximan cambios, al decir que ya es el último día de invierno. Esta previendo ya la transformación que se va a producir en la actitud de Bobby a partir de ese punto.

Cuando Bobby, transmuta, todo el entorno al rededor de la casa también lo hace junto a él. El paisaje rebosa vida, y no queda rastro de nieve, ni de nubes.

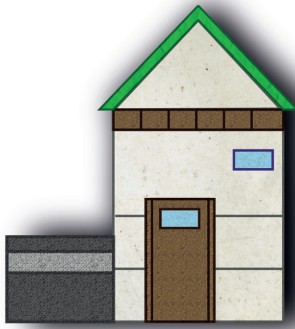


Escena 1, Plano general de la casa de Bobby (2020). Dibujo digital. (En la escena se puede apreciar, que el entorno alrededor de la casa de Bobby, es bastante frío).



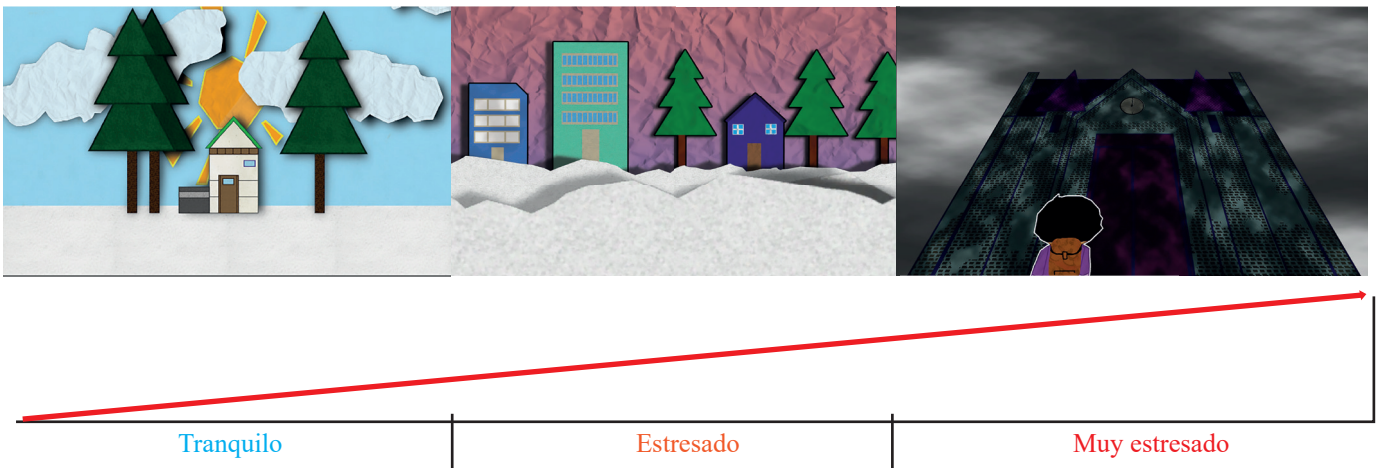
Escena 39, Plano general de la casa de Bobby (2020). Dibujo digital (Sin embargo pasado el punto de inflexión, el entorno de la escena se vuelve más frondoso y lleno de vida).

Por otro lado la casa es una prolongación de Bobby. Como si de una metonimia visual se tratase, esta refleja como se siente Bobby. Los colores que la componen son verde, blanco y tonos neutrales, representan; esperanza, tranquilidad y sosiego, que es como se siente Bobby al encontrarse en ella.



Casa de Bobby (2020). Dibujo digital.

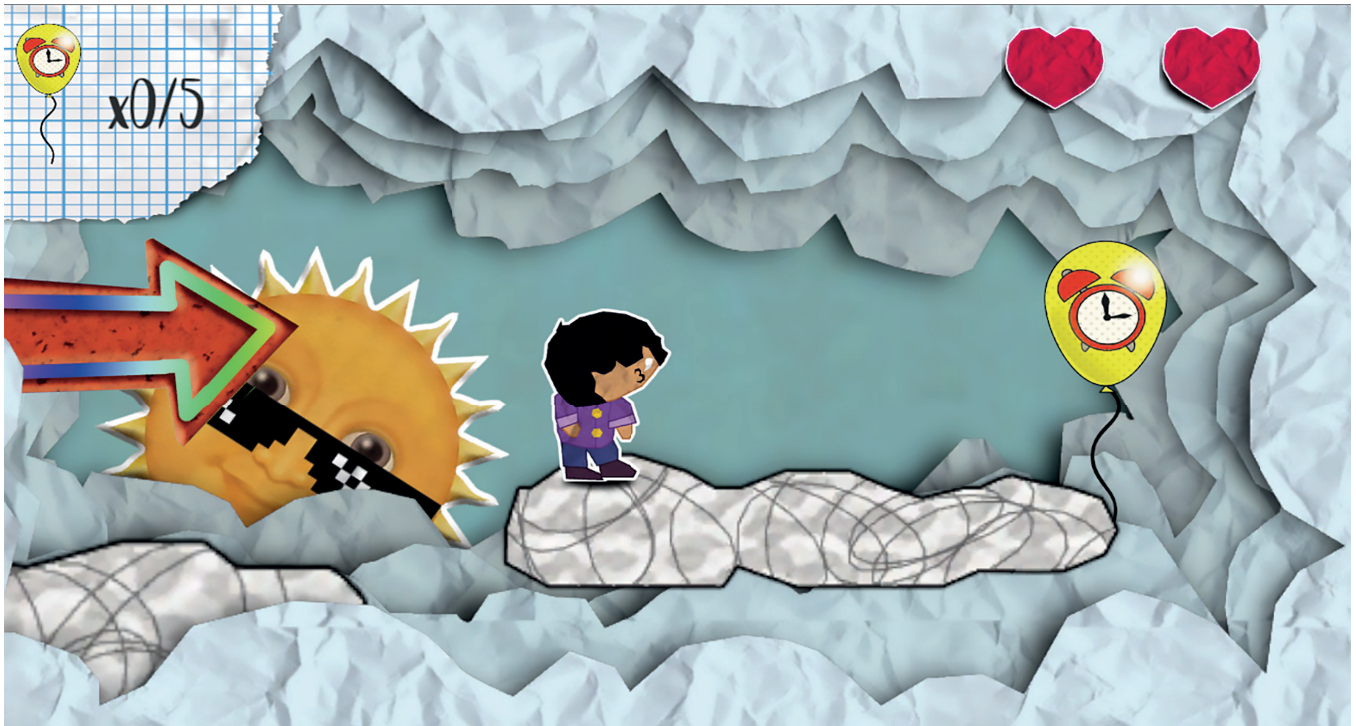
Otro aspecto a tener en cuenta es el cielo, se puede apreciar dependiendo de la zona, si él esta tranquilo o más tenso.



Este gráfico muestra como aumenta su nivel de ansiedad, estando más o menos cerca del colegio.

En su casa se encuentra tranquilo, realmente no hay grandes conflictos allí, es practicamente su zona de confort. Cuando sale de ella y entra en las escena donde solo ocurren desgracias, el cielo coge un tono rojizo de alerta, por consecuencia su nivel de estrés va en aumento. Por último frente a la escuela, el cielo se turbia y se llena de nubes, todo se vuelve de colores grises y tonalidades oscuras. Ahí su estrés sube al máximo, debido a que sabe que se enfrentará al vigilante de pasillo que le perseguirá por llegar tarde. A la vez teme que su profesor lo vuelva a humillar.

“El sueño de Bobby” es la primera vez que el espectador actúa como jugador e interactúa con el personaje. El escenario de este minijuego es una muestra de la frustración subconsciente de Bobby, con respecto a su vida. Mi intención es que esa frustración también la llegue a sentir el espectador. Pero ¿Como hacerlo? Creando un nivel imposible. Ya de por sí su dificultad es alta, además le sumamos el hecho de que su objetivo es inalcanzable. Primero te propone llegar a 5 globos para despertarlo, una vez conseguido, te vuelve a pedir esta vez 10, luego 50 y por último 500. Si por algún casual llegases a los 500 la escena se reinicia. Dejando en la impotencia absoluta al jugador-espectador, nunca logrará cumplir el objetivo para que Bobby se levante a tiempo.



“El sueño de Bobby” (2020). Dibujo digital.

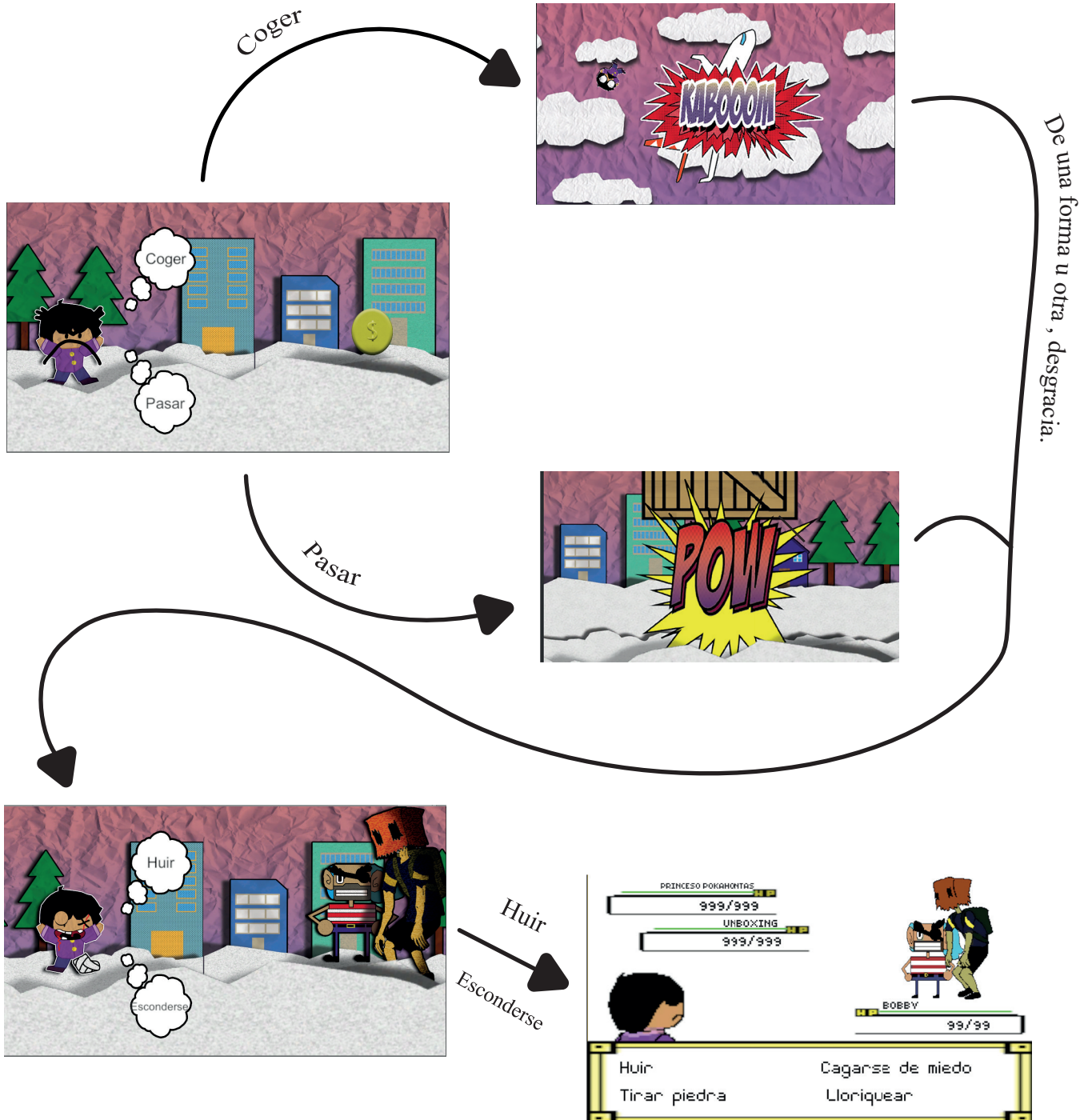
Una sensación similar quiere transmitir el minijuego “El pasillo eterno”, donde Bobby es perseguido por el vigilante y tienes que saltar unas plataformas, que a medida que avances cada vez aumenta la distancia que hay entre una y otra. El objetivo también es inalcanzable, tienes que recorrer un total de 1000 pasos, para llegar a la clase. Y en el caso de conseguirlo, la escena se volvería a reiniciar. La técnica es la misma “objetivos inalcanzables” para apreciar la frustración que siente Bobby. En este caso cuando nunca es capaz de llegar a clase a tiempo.



“El pasillo eterno” (2020). Dibujo digital.

La escena que yo denominé cariñosamente como “Juego Bobby monigote”, es el trayecto que realiza Bobby a diario, para llegar a clase. En esta fase es donde mejor se aprecia las circunstancias desfavorables de Bobby. Esta constantemente pasándole calamidades, y además es donde se encuentra con los matones de clase. Para contrarrestar, toda esta situación dramática, y le añadí mi toque de humor irónico para rebajar, la negatividad de la situación y además entretener y darle un enfoque divertido.

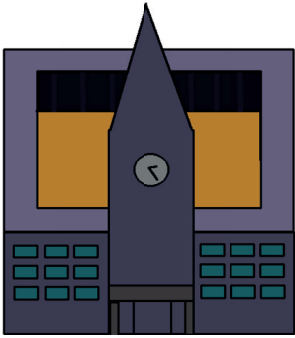
Aquí propongo al espectador varias opciones en el camino. Por mucho que decida, como Bobby se siente desafortunado, se atraerá desgracias. Tal es así que al principio encuentra una moneda, pero como él se ve a si mismo como un cenizo, le pasarán desgracias y cada vez la situación, irá a peor.



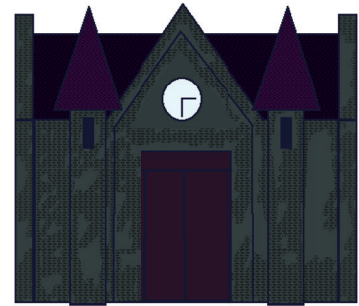
La escuela a la que asiste Bobby, es de estética tenebrista, para darle dramatismo y un toque de terror.

Como comenté cada entorno tiene una forma u otra dependiendo de la visión emocional de Bobby, y es por ello por lo que tiene ese estilo.

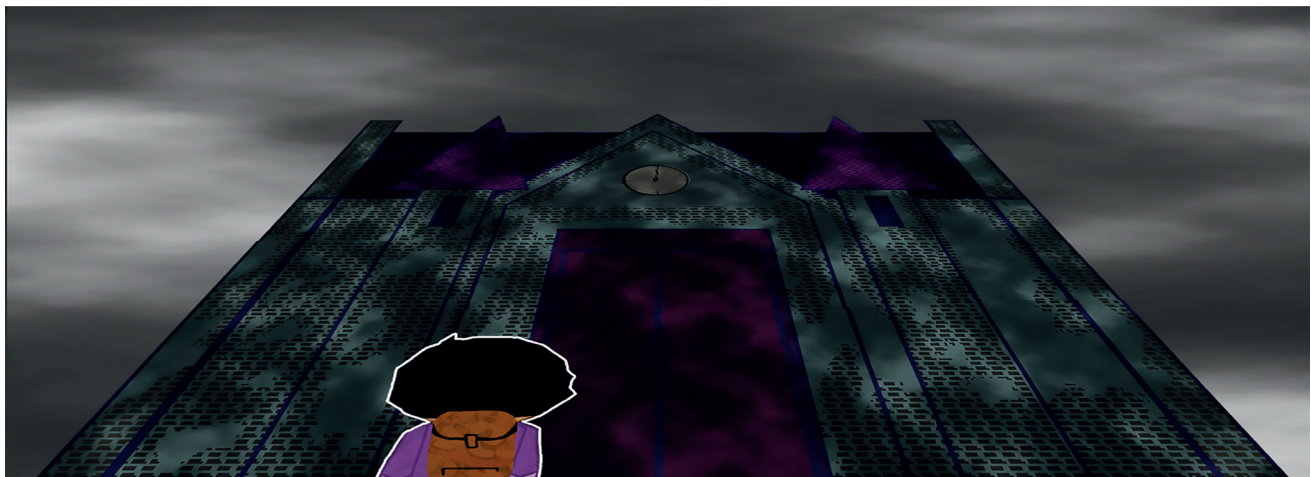
Pero esa distorsión de la perspectiva que tiene sobre el colegio Bobby. Se verá aminorada, cuando entable la conversación inspiradora con el director. Dejará de temer tanto a la escuela, y por ende empezará a verse menos aterradora.



Primer diseño del colegio (2019). Dibujo digital



Diseño final del colegio (2019). Dibujo digital



Escena 9, Bobby frente a la escuela (2020). Dibujo digital. (Como en un principio ve Bobby el colegio)



Escena 40, Bobby frente a la escuela (2020). Dibujo digital. (Como ve finalmente el colegio)

En su aula pasa un fenomeno similar, al principio se ve mas oscura y mohosa. Sin embargo parece más luminosa y limpia cuando entra la nueva profesora.

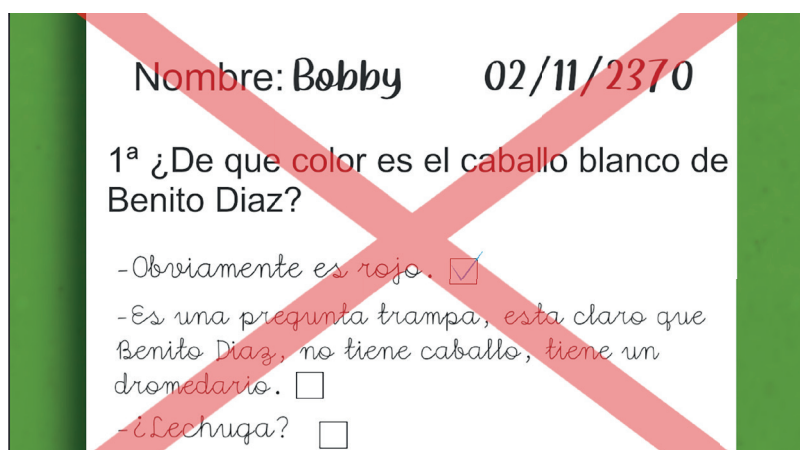


Escena 9, “La clase” (2020). Dibujo digital. (Se puede apreciar, como al principio el aula era más oscura y rezumaba moho).



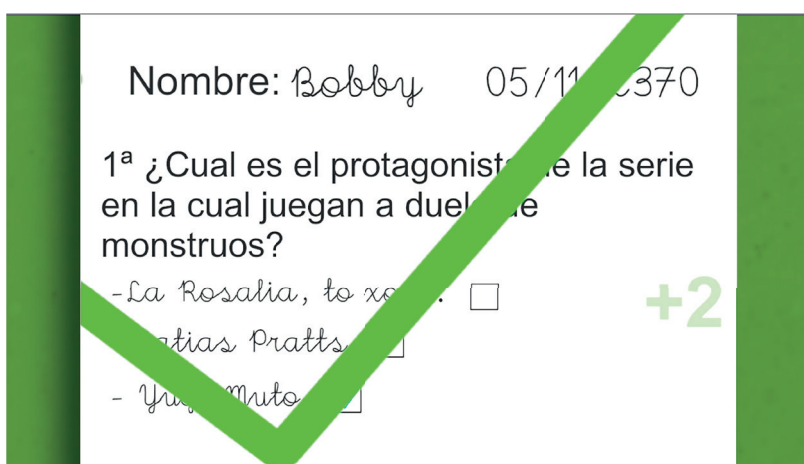
Escena 9, “La nueva profesora” (2020). Dibujo digital. (Por otro lado, cuando se presenta profesora, el aula aparenta mucho más iluminada y limpia).

El examen también cambia con la actitud de Bobby. La primera vez que se examina, no estudia porque está demasiado centrado en sus temores, por lo cual no es capaz de concentrarse en nada. Por lo que el espectador/ jugador nunca verá entre las opciones que hay, la correcta. Bobby solo pensará en respuestas erróneas.



“Examen malo” (2020). Dibujo digital.

Pero cuando el director lo motiva y alienta, sufre un cambio de visión. Además como se ve respaldado por alguien que confía en él, Bobby empieza a confiar en si mismo y se dedica a estudiar. En el examen aparecerán las respuestas correctas y Bobby estará tan seguro que aunque elijas una equivocada, él te rectificará.

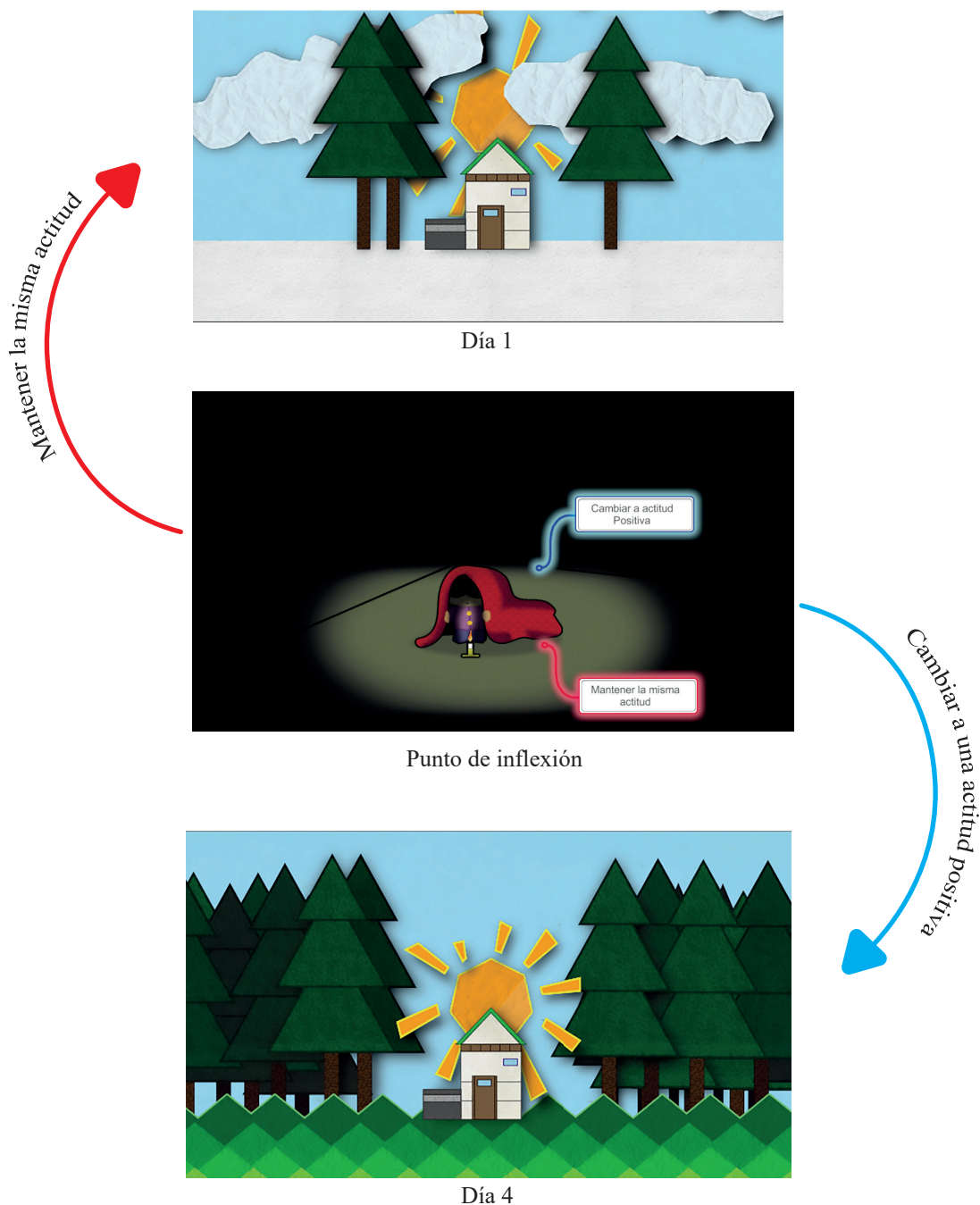


“Examen bueno” (2020). Dibujo digital.

Por último, queda por mencionar la escena en la que se produce el punto de inflexión. Este se origina cuando Bobby mantiene la conversación con el director. Después de esto Bobby se va a reflexionar a su cuarto, a oscuras frente a una vela, que referencia a la escena inicial del menú.

Aquí Bobby se tapa con una manta, porque realmente está asustado al tener que afrontar un cambio tan grande. Por lo que la manta simbolizaría protección y refugio frente a lo desconocido. Pero siempre mirando a la llamita que da esperanzas a Bobby.

El espectador por su parte, será quien decida que posición tomará Bobby frente a esa decisión. Si cambiar su actitud a una más positiva, esto lo llevará a confiar en si mismo y apostar por él, como hizo el director. Y por lo tanto se pondrá a estudiar. Esto a su vez, en la historia producirá que puedas avanzar hasta el día 4. Sin embargo al mantener la misma actitud negativa, te llevará al inicio de toda la historia, y comenzará el bucle de nuevo.



• LA BANDA SONORA

La música juega un papel importante. En cada escena se caracteriza por reflejar una emoción. Las escenas más tensas van acompañadas de canciones que la refuercen, así como habrá escenas más melancólicas y tristes, cuya banda sonora también lo serán.

Incluso en los mismos planos dependiendo de la situación sonará una canción u otra. No es la misma melodía, cuando está el profesor que humilla a Bobby. Esa banda sonora reflejará tensión y angustia. Sin embargo cuando ya ha sido sustituido por la otra profesora, la música es más tranquila, relajada y alegre. Lo mismo ocurre en secuencias como, cuando Bobby está frente al colegio. Al principio suena un canto gregoriano bastante lugubre. A volver el protagonista con otra actitud, la canción es más alegre.

En otras escenas donde se ve la influencia de la música claramente, es en el despacho del director. Ahí la música es muy tranquila y relajada, al igual que el carácter del director. Por otro lado también la ausencia de la misma puede reforzar los sentimientos que quiero transmitir en algún fragmento. Cuando Bobby está tirado en el suelo y llora; después de ser humillado en el primer día, lo único que se percibe es el sonido de la lluvia, golpeando al suelo. La intención es aislar a Bobby de todo lo que le rodea menos de la lluvia “que proporciona dramatismo a la escena”, y esto lleva a simular un momento de introspección y reflexión.

• *Lista de canciones utilizadas:*

- Devon Church (2019) Aletheia Unforgetting. Duración (2:34).
- SYBS (2018) Chasing Time. Duración (3:06).
- Doug Maxwell (2014) Cantus Firmus Monks. Duración (1:40).
- Ugonna Onyekwe (2018) Destination Unknown. Duración (3:27).
- Corbyn Kites (2020) Lilac Skies. Duración (1:50).
- Chris Haugen (2020) Fun in the Sun. Duración (2:42).
- Sir Cubworth (2018) Ghost Chase Thriller. Duración (2:06).
- Doug Maxwell (2018) Heartbeat of the Hood. Duración (2:07).
- Konrad OldMoney (2019) Holi Day Riddim. Duración (1:34).
- Late Night Feeler (2018) I Don't Want To Do This Without You. Duración (2:17).
- Freedom Tail Studio (2020) Island Woke. Duración (3:35).
- Silent Partner (2014) Lonely Nights. Duración (2:07).
- MK2 (2014) Move Out. Duración (2:15).
- Andrew Langdon (2019) On The Hunt. Duración (1:36).

- E's Jammy Jams (2020) Peacefully. Duración (3:00).
- TrackTribe (2019) Positioned. Duración (2:25).
- Dan Henig (2020) Eternal Garden. Duración (2:13).
- E's Jammy Jams (2020) Sleepy Hollow. Duración (2:47).
- Vans in Japan (2020) Sonic Pogo. Duración (3:11).
- The Green Orbs (2016) Splashing Around. Duración (2:34).
- Quincas Moreira (2019) The New King. Duración (3:10).
- Wayne Jones (2018) White Hats. Duración (1:46).

• PROGRAMACIÓN

Para hacer posible este proyecto, fue necesario la programación. Le proporcionó la capacidad de interactividad con la historia y la posibilidad de jugar con el protagonista.

Para *Más allá de la tormenta*, fueron necesarios aproximadamente 127 códigos diferentes.

Por último he de añadir que siempre que tuve dudas en este campo, en el cual soy todavía un aprendiz, tuve la suerte de poder contar con ayuda de Francisco Gómez García para resolver problemas y dudas.

```

1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class CamFollow : MonoBehaviour
6 {
7     public Transform target;
8     public float smoothing;
9     Vector3 offset;
10
11     void Start()
12     {
13         offset = transform.position - target.position;
14     }
15
16     // Update is called once per frame
17     void Update()
18     {
19         Vector3 campos = offset + target.position;
20
21         transform.position = Vector3.Lerp(transform.position, campos, smoothing * Time.deltaTime);
22     }
23 }
24
25

```

Ejemplo de código 1 (2020).

```

4 using UnityEngine.UI;
5
6 public class Calificación : MonoBehaviour
7 {
8     public Text textecillo1, textecillo2, texMex, texMex2;
9     public string dialogo1, dialogo2, dialogo3;
10    public Animator animacion, anim_anim2;
11    public GameObject bobo, narrador, trosoText, trosoText2, fondillo;
12    public AudioSource source;
13
14    private void Awake()
15    {
16        StartCoroutine("TuNota");
17    }
18
19
20    private IEnumerator TuNota()
21    {
22        yield return new WaitForSeconds(2);
23        for(int i=0; i<dialogos.Length; i++)
24        {
25            textecillo1.text = dialogos[i];
26            yield return new WaitForSeconds(0.47f);
27        }
28        yield return new WaitForSeconds(2f);
29        animacion.Play();
30    }
31 }

```

Ejemplo de código 2 (2020).

DESARROLLO TEÓRICO CONCEPTUAL

El desarrollo del carácter conceptual de este proyecto, nace de un conjunto de procesos y experimentaciones personales, que he sufrido a lo largo de la vida. Además también vinculo experiencias relacionadas que provienen de personas, que me inspiraron en su día tanto en el ambito personal, como en el artístico. Con esto quiero decir que esta obra tiene un fuerte caracter autobiográfico y personal.

Podría decirse que el hecho que me inspiró, y fue mi “director/maestro” para realizar un cambio en la conducta de mi vida, y a su vez está derivó a crear esta obra, fue un vídeo de **Dr. Mario Alonso Puig**. El cual con mucho entusiasmo e interes contaba, fenomenos sobre los procesos cognitivos del ser humano, y ahí entendí que no era un tonto o un “Bobby”. Ni era una víctima de mis desgracias, ni un chico que tenía problemas de inferioridad intelectual, si no que por el contrario, era dueño de mi circunstancias. *“En las creencias vivimos nos movemos y estamos”*⁷

Concretamente hubo una historia que contaba Alonso Puig, que me conmovió hasta las entrañas y que voy a contar de forma resumida. *“Es la transmutación a nivel personal de un joven llamado Benjamin, el cual sufría de apartheid, por ser de color y además era pobre, por lo que no tenía ni esperanzas ni metas en su vida. Su día a día era triste y conflictivo. Hasta que un día, se produjo, como en mi historia, un punto de inflexión, su madre los llevo a una biblioteca a leer libros, para aprender y adquirir conocimientos.*

Un día en clase el profesor empezó a preguntar por una piedra, que resultaba ser una obsidiana. Benjamin la conocía, pero no se atrevía a hablar, porque era considerado el tonto de clase. Pero el profesor siguió preguntando, hasta que Ben levantó la mano. En lugar de decirle el profesor: ¿Tú como vas a saber la respuesta? ¡Eres el tonto de la clase!, Le preguntó: ¿Ben sabes cual es? Y le dijo Obsidiana, a lo que el profesor respondió:

*¡Correcto! Todo esto derivó a que Ben, empezara a confiar en sí mismo, y a proponerse metas... Se licenció en medicina Cum laude, y se convirtió en el primer cirujano, capaz de separar a dos siameses, y que sobrevivieran a la operación.”*⁸

“Más allá de la tormenta” Narra la historia de un joven llamado Bobby, el cual vive su día a día repleto de desgracias y circunstancias desfavorables. Hasta que llega, lo que se conoce comunmente como “la gota que colma el vaso”: El profesor lo castiga enviandolo a hablar con el director.

Sin embargo, al conocer este mejor la situación de Bobby, en lugar de castigarlo, o expulsarlo, por lo que se consideraría una mala conducta, lo motiva y le proporciona una nueva visión esperanzadora y un proposito en su vida. Se puede ver claramente la inspiración en la historia de Benjamin.

• PERSONALIDAD DE BOBBY

En el apartado plástico ya hablé del protagonista, pero me enfoqué en la parte gráfica y solo puntualmente en su personalidad.

Bobby es un personaje basado en mi juventud. Concretamente en la etapa de la escuela e insitituto. Yo al igual que él sufría bullying, no de forma física, pero si psicológicamente.

⁷ Javier Echegoyen Olleta (30 de abril de 2012). Filosofía Contemporanea Ortega y Gasset. Recuperado de <https://www.e-torredobabel.com/Historia-de-la-filosofia/Filosofiacontemporanea/Ortega/Ortega-Creencias.htm>

⁸ Motivación y vida (23 de octubre de 2018). *Mario Alonso Puig/Valorarse a sí mismo*. [Archivo de vídeo] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=4gj98yAs2GQ&ab_channel=Motivaci%C3%B3nyVida

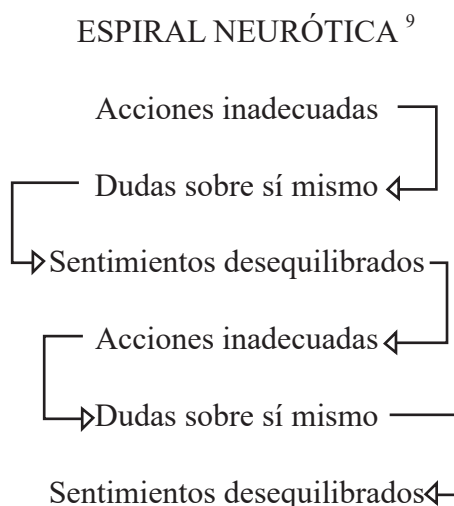
En el colegio pasé por una etapa personal de duelo, tras la separación de mis padres, y la marcha de mi mejor amigo. Esto me hizo sentirme más aislado y vulnerable. Así que según el efecto de las neuronas espejo, era la víctima perfecta.

La parte en la que Bobby va camino a clase, es la representación de cuando yo iba a la escuela y temía hacer enfadar a un “compañero”. Este siempre me humillaba, si no obedecía a sus mandatos. Y me amenazaba con dejar de ser mi amigo, para hacerme sentir más solo. Las intimidaciones eran constantes.

Todas esas experiencias sumadas a las que ya he comentado, como la de Benjamin o la de Jordi Sierra i Fabra se transpasan a Bobby para realizar su historia y conformar su personalidad.

Con este cúmulo de emociones y experiencias a la espalda, es normal que Bobby se sienta solo, desgraciado y asustado. Por lo que a nivel inconsciente el adopta la personalidad de víctima, para lograr llamar la atención y sentirse arropado.

Como consecuencia de la autoestima tan baja que el protagonista poseeé. Actua según la espiral neurótica:



Bajo mi punto de vista, me gusta describir a Bobby, en su etapa inicial, con lo que denomino como el “factor Nobita”. Inspirado en *Nobita Nobi*. La vida de Nobita es un bucle de desgracias que le pasan al inicio de cada episodio. Siguiendo siempre un mismo esquema. Pide ayuda a Doraemon, este se la proporciona. Nobita en vez de usarla para superar sus obstáculos. Tiene tan asumido y se siente tan cómodo en su papel de víctima, que al final le ocurre otra desdicha, y esto aumenta su condición de desgraciado. Donde se quedará estancado siempre.

• EL VIAJE PERSONAL DE BOBBY

En este subapartado hablaré del viaje transformador que emprende Bobby en la historia. Lo he dividido en tres fases; basandome en una metáfora del libro de *Alonso Puig* (2010).¹⁰ Describiendo el recorrido a través de las diferentes etapas que tiene el gusano, hasta convertirse en mariposa. Es decir empieza siendo un gusano, se transforma en una crisalida y finalmente en una mariposa.

⁹ Fensteseim, H. y Baer, F. (2010). No digas sí cuando quiera decir no. En Rovira, Alex; *Mejor imposible* (p.p)135-173, Barcelona:Fnac.

¹⁰ Alonso Puig Mario (2012) *Reinventarse. Tu segunda oportunidad*. Barcelona: Plataforma Editorial.



Fase Inicial (gusano / factor Nobita):

El transcurso de la historia produce un proceso de transmutación en el personaje. Bobby iniciará siendo un personaje cenizo, desafortunado y sobre todo reflejará un constante papel de víctima. Además se verá enfrentado en un duelo incesante con el narrador. Este último representa la mente dualista, es decir el hemisferio izquierdo, que se dedica a juzgar y clasificar todo. Bobby al tener nociones negativas de sí mismo, ese dialogo lo enfocará en todo lo negativo. Reforzando su conducta de víctima, porque por un lado él se lamenta, y por el otro el narrador le estará castigando.



Fase Intermedia (crisálida):

La segunda fase de la transmutación de Bobby se puede denominar como fase “crisálida”, pues es la etapa donde se genera el punto de inflexión. Es el equivalente al trueno, en la tormenta antes de que amaine. Vendría a ser como si en medio de una fuerte lluvia, el trueno hace que busques refugio debido al pánico que este produce. Poco después la tormenta se va despejando y sale el sol. Esta fase se genera cuando, no parecía avistarse ningún avance en la historia. Hasta que el profesor manda a Bobby con el director, como castigo. Pero lejos de saber que este lo apoyará y ayudará a salir de la “tormenta”... *“Siempre que llovió, paró”*.¹²



Fase Final (mariposa):

La transmutación final de Bobby, se produce cuando él decide dar un cambio en su actitud. Sobreponerse a la situación y ver que en sí mismo existe la solución y alcanzar, lo que para él antes era inalcanzable. Todo ello gracias a la inspiración proporcionada de quien es su verdadero “maestro”, el director. *“Trata a un hombre como lo que es, y seguirá siendo lo que es. Pero trátalo como puede llegar a ser y se convertirá en lo que está convocado a ser”*.¹³ Esta maravillosa cita de Goethe, viene a decir que si a una persona, la encasillas de inútil, asumirá ese papel, pero si lo tratas y la enfocas para que sea una persona de éxito, se convertirá en una persona exitosa.

¹² Jonas Lopez (24 de septiembre de 2016). *Alex Rovira- La clave de la buena suerte* [Archivo de Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=saKExmw3wKw&ab_channel=JonasLopez

¹³ Goethe, citado por Alex Rovira(2016), trata a un hombre como lo que es, y seguirá siendo lo que es. Pero trátalo como puede llegar a ser y se convertirá en lo que está convocado a ser..

• HUMOR EN CONTRAPOSICIÓN DEL DRAMATISMO DE LA OBRA

Para empezar, esta historia trata de dar varios aprendizajes a los espectadores, que interactúen con ella. Con esta intención de facilitar la pedagogía, la transformé en una obra interactiva. Cuyo fin es meter a los observadores de la obra, dentro de la piel de Bobby.

Mi intención, que experimenten las calamidades de Bobby. Es al contrario. Es hacer ver al espectador que se pueden superar las circunstancias desfavorables, si encuentras tú motivación en la vida. Da igual los reveses a los que te enfrentes, siempre tendrás un eje central que te motivará y dará fuerzas para poder superar cualquier situación adversa.

Además quise que la obra tuviese un tono de humor, por varias razones. La primera es a modo de filosofía de vida, que me quiero aplicar, y que me gustaría compartir con aquellos que vean esta historia. Esa postura existencial, vendría a ser, que frente a los oleajes constantes de la vida, es conveniente hacerle un hueco al humor. Sin mencionar, muchos datos científicos, en los que se explica que el humor baja niveles de ansiedad y depresión.

Lo recomendable es no tomarse las circunstancias, como algo personal, o como un error en la forma de ser de cada uno, descarga un peso, a nivel emocional muy importante. Además cuanto más uno sea capaz de reírse, de disfrutar, y de enfocarse, no en las preocupaciones, sino en aquello que puede sacar de bueno en la vida. El cerebro pondrá automáticamente procesos y hormonas, que harán que nos sintamos mucho más felices y contentos. Y así podremos apreciar, todas aquellas oportunidades positivas, que la vida nos ofrece. *“La manera en la que enfocamos nuestra atención, puede ser fuente de equilibrio o desequilibrio en nuestras vidas”*⁸

Con ello no quiero decir, que no se deba dejar un espacio para afrontar emociones como la tristeza, el miedo, la angustia, o la impotencia. En absoluto es necesario pasar frente cada circunstancia negativa; una etapa de duelo, intentar cerrar heridas, pero no atraparse en esas emociones todo el tiempo. Se debe hacer un esfuerzo, para no estancarse en el sufrimiento, puesto que una cosa es el dolor, y otra el sufrimiento. La diferencia es la constancia, el sufridor, se pasa la mayor parte de sus días, enfocadas en el dolor. Y hay que intentar reeducar el cerebro para ver la alegría, también.

El otro motivo del humor en la obra, a parte de quitar tanto peso al dramatismo. Es que el espectador, pase un momento agradable, mientras está siendo participe de la obra. Es simplemente compartir una experiencia divertida y esperanzadora. Hacer un llamado a cada persona, a que saque sus conclusiones positivas y puedan darle un enfoque diferente a la imagen que tienen sobre ellos mismos. Como dice Mark Twain, *“Una persona no puede sentirse cómoda sin aceptarse a si misma”*⁹.

Durante muchos años hemos mantenido la creencia de que la identidad y la personalidad, no depende de uno mismo. *“A comienzos del siglo XX se comienza a adivinar lo que ya será convicciones a finales del primer cuarto de siglo mismo: que la construcción de una identidad, no es resultado de un proyecto personal, sino de ser proyectados al vacío de la existencia por poderes cósmicos impersonales”*.¹⁰ Todos hemos arraigado esa creencia a la hora de construir nuestra personalidad, en base al concepto que los demás tengan de nosotros. Sin embargo, actualmente lo que se intenta promover, es el hecho cada uno construya su autoestima. No en base a los conceptos o ideas de otras personas. Si no a las propias experiencias y vivencias, y por consecuencia a la superación de las mismas, es por ello por lo que debemos valorarnos.

⁸ Alonso Puig Mario (2012). *Reinventarse Tu segunda oportunidad*. Barcelona: Plataforma Editorial.

⁹ Mark Twin, citado por Alex Rovira (2016) menciona que, una persona no puede sentirse cómoda sin aceptarse a si misma.

¹⁰ Molinuevo, J.L (2001) En. *Estéticas del naufragio y de la resistencia* (p.59). Valencia: Institucion Alfons El Mangnànim.

CRONOGRAMA

2020	Investigación plástica	Investigación conceptual	Desarrollo del proyecto	Memoria
Enero				
Febrero				
Marzo				
Abril				
Mayo				
Junio				
Julio				
Agosto				
Septiembre				

PRESUPUESTO

Este proyecto, al ser de formato digital, no ha conllevado ningún coste. Sin embargo, para una futura exposición, si se realizase en una sala, con atrezzo de Bobby y elementos relacionados con la historia. Probablemente sí que hubiese implicado un presupuesto importante, dependiendo de los diversos componentes que se le hubiesen añadido, para la sala de la exposición.

BIBLIOGRAFÍA

- Rovira, A.(2010). *Mejor imposible 1*. Barcelona: Editorial Fnac.
- Rovira, A. (2010) *Mejor imposible 2*. Barcelona: Editorial Fnac.
- Alonso Puig, M. (2012) *Reinventarse. Tu segunda oportunidad*. Barcelona: Editorial Plataforma.
- Frankl,V.E. (1981) *El hombre en busca de sentido*. España: Editorial Heder.
- Bourgeois, L. (2002) *Destrucción del padre/ reconstrucción del padre*. España: Editorial Síntesis.
- Molinuevo, J.L. (2001) *Estéticas del naufragio y la resistencia*. Valencia: Institucio Alfons El Magnànim.
- Espinosa, A. (2016) *Los secretos que jamás te contaron*. Barcelona: Editorial Grijalbo.
- Sawai, Y. (2004) *Bobobo-bo Bo-bobo*. Japón: Planeta Deagostini .
- Palomino Ferrer, J.J. (2016) *Memoria de Proyectos Artísticos*, (Trabajo de grado). Universidad de Málaga, España.
- Palomino Ferrer, J.J. (2019) *Memoria de Producción y difusión de proyectos Artísticos*, (Trabajo de grado). Universidad de Málaga, España.
- Palomino Ferrer, J.J, Balde Gutiérrez, M, Boxo Flierman, Y, Jiménez Blanco, A. (2019) *Memoria de Modelado y Animación*, (Trabajo de grado). Universidad de Málaga, España.

WEBGRAFÍA

- Motivación y vida (23 de octubre de 2018). *Mario Alonso Puig/Valorarse a sí mismo*. [Archivo de vídeo] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=4gj98yAs2GQ&ab_channel=Motivaci%C3%B3nyVida
- Alex Rovira Celma (6 de mayo de 2020). *Las claves del Autoestima 1ª parte*. [Archivo de vídeo] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=2dWEG319KxI&ab_channel=%C3%81lexRoviraCelma
- Alex Rovira Celma (27 de mayo de 2020). *Las claves del Autoestima 2ª parte*. [Archivo de vídeo] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=nfnqdzPOuKE&ab_channel=%C3%81lexRoviraCelma
- Alex Rovira Celma (13 de septiembre de 2020). *Diccionario de Creadores de Buena Suerte: Amor/Generosidad*. [Archivo de vídeo] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=A3bAF-gL3Zg&t=4s&ab_channel=%C3%81lexRoviraCelma
- Aprendemos Juntos (20 de junio de 2018). *Versión Completa. Tu mirada puede transformar a las personas. Álex Rovira, escritor y divulgador*. [Archivo de vídeo] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=zv2j59sVMUM&t=632s&ab_channel=AprendemosJuntos

- MOTIVANDO(11 de noviembre de 2017).*Mario Alonso Puig- Crea lo que quieres*. [Archivo de vídeo] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=vDR-PyFC14w&t=2s&ab_channel=MOTIVANDO
- MOTIVANDO(14 de diciembre de 2017).*Mario Alonso Puig- Te construyes o te destruyes*. [Archivo de vídeo] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=vDR-PyFC14w&t=2s&ab_channel=MOTIVANDO
- Aprendemos Juntos (20 de junio de 2018). *Versión Completa. En todo ser humano hay grandeza. Mario Alonso Puig*. [Archivo de vídeo] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=f69n5VQLIQw&t=1484s&ab_channel=AprendemosJuntos
- LaCiudadde lasIdeas (2011) *Abriendo mente y corazón - Mario Alonso Puig - CDI 2011* [Archivo de vídeo] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=sD4UbnwWhV8&ab_channel=LaCiudadde lasIdeas
- Aprendemos Juntos (3 de junio de 2019). *Versión Completa. “Hay que ser valiente en la vida y en el amor” Albert Espinosa escritor* [Archivo de vídeo] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=IoKHaljIXxc&t=3477s&ab_channel=AprendemosJuntos
- Aprendemos Juntos (7 de octubre de 2019). *“Leer me salvó la vida, escribir le dio un sentido” Jordi Sierra i Fabra escritor* [Archivo de Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=eZPcCyFSN-Y&t=2299s&ab_channel=AprendemosJuntos
- J.J (1 noviembre de 2010). *los cortos de xD* [Archivo de Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=XGGYjszdu4s&t=44s&ab_channel=J.J
- RNF79300 (27 de julio de 2006). *Bobobo- Juicio del universo* [Archivo de Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Ga5JVNephQU&ab_channel=RNF79300
- Anne Igartiburu (30 de julio de 2020). *Crea tu buena suerte charla con Álex Rovira*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=IyCXXh8RWps&ab_channel=AnneIgartiburu
- Agora News (22 de octubre de 2015). *Ponencia Alex Rovira-La educación del Ser*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=SWZOGFeVbTs&ab_channel=AgoraNews
- Jonas Lopez (25 de septiembre de 2016).*Alex Rovira -La clave de la buena suerte*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=saKExmw3wKw&ab_channel=JonasLopez
- MOTIVANDO(11 de noviembre de 2017).*Mario Alonso Puig- Crea lo que quieres*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=vDR-PyFC14w&t=2s&ab_channel=MOTIVANDO
- MOTIVANDO(14 de diciembre de 2017).*Mario Alonso Puig- Te construyes o te destruyes*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=vDR-PyFC14w&t=2s&ab_channel=MOTIVANDO
- Aprendemos Juntos (20 de junio de 2018). *Versión Completa. En todo ser humano hay grandeza. Mario Alonso Puig*. [Archivo de vídeo] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=f69n5VQLIQw&t=1484s&ab_channel=AprendemosJuntos

- LaCiudadde lasIdeas (2011) *Abriendo mente y corazón* - Mario Alonso Puig - CDI 2011 [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=sD4UbnwWhV8&ab_channel=LaCiudadde lasIdeas
- Aprendemos Juntos (3 de junio de 2019). *Versión Completa. “Hay que ser valiente en la vida y en el amor” Albert Espinosa escritor* [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=IoKHaljIXxc&t=3477s&ab_channel=AprendemosJuntos
- Aprendemos Juntos (7 de octubre de 2019). *“Leer me salvó la vida, escribir le dio un sentido” Jordi Sierra i Fabra escritor* [Archivo de Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=eZPcCyFSN-Y&t=2299s&ab_channel=AprendemosJuntos
- RNF79300 (27 de julio de 2006). Bobobo- Juicio del universo [Archivo de Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Ga5JVNephQU&ab_channel=RNF79300

BIBLIOTECA MUSICAL

- Devon Church (2019) Aletheia Unforgetting [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.
- SYBS (2018) Chasing Time [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.
- Doug Maxwell (2014) Cantus Firmus Monks [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Media Right Productions.
- Ugonna Onyekwe (2018) Destination Unknown [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.
- Corbyn Kites (2020) Lilac Skies [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.
- Sir Cubworth (2018) Ghost Chase Thriller [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.
- Chris Haugen (2020) Fun in the Sun [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.
- Doug Maxwell (2018) Heartbeat of the Hood [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Media Right Productions.
- Konrad OldMoney (2019) Holi Day Riddim [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.

- Late Night Feeler (2018) I Don't Want To Do This Without You [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.

- Freedom Tail Studio (2020) Island Woke [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.

- Silent Partner (2014) Lonely Nights [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.

- MK2 (2014) Move Out [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.

- Andrew Langdon (2019) On The Hunt [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.

- E's Jammy Jams (2020) Peacefully [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.

- TrackTribe (2019) Positioned [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.

- Dan Henig (2020) Eternal Garden [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.

- E's Jammy Jams (2020) Sleepy Hollow [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.

- Vans in Japan (2020) Sonic Pogo [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.

- The Green Orbs (2016) Splashing Around [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.

- Quincas Moreira (2019) The New King [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.

- Wayne Jones (2018) White Hats [Biblioteca de audio - Youtube]. California, EU: Youtube LLC.

FICHA TÉCNICA



AUTOR: José Javier Palomino Ferrer

TÍTULO: Más allá de la tormenta

AÑO: 2020

TÉCNICA: Obra digital, interactiva

DURACIÓN: 40 minutos aproximadamente, depende del espectador/jugador.

SINOPSIS: Esta obra representa una evolución en la actitud del protagonista, frente a la tormenta de desdichas que le suceden día a día.

ENLACE DEL PROYECTO: <https://chamantiki95.itch.io/ms-all-de-la-tormenta>