

Trabajo Fin de Grado

Curso académico: 2022 – 2023

Elio y Elena:
Propuesta de guion literario e identidad gráfica
para un cortometraje de animación

Modalidad

B: De experimentación

Alumno

Alejandro Palacios Rodríguez

Tutor

Joaquín Juan Penalva

ÍNDICE

1. Resumen y palabras clave	1
1.1 Resumen / abstract	1
1.2 Palabras clave / keywords	2
2. Introducción	3
3. Hipótesis y objetivos	4
4. Estado de la cuestión	5
4.1. Referencias narrativas	5
4.1.1. The Walt Disney Company – <i>Frozen</i> (2013)	5
4.1.2. Laika Entertainment - <i>Kubo y las dos cuerdas mágicas</i> (2016)	6
4.1.3. Cartoon Saloon – <i>Wolfwalkers</i> (2020)	7
4.2. Referencias gráficas	8
4.2.1. Videojuego <i>GRIS</i>	8
4.2.2. Eyvind Earle	9
4.2.3. Ben Marriott	10
4.2.4. Sam Rapp	11
4.3. Deducciones de las referencias analizadas	12
5. Metodología	14
5.1. Pautas para crear el guion literario	14
5.1.1. <i>Tagline</i>	14
5.1.2. <i>Logline</i>	14
5.1.3. Sinopsis	14
5.1.4. Escaleta	15
5.1.5. Descripción de los personajes	17
5.2 Pautas para crear la identidad gráfica	21
5.2.1. Personajes	21
5.2.2. Títulos iniciales	24
6. Resultados	27
6.1. Guion literario	27
6.2. Identidad gráfica	27
7. Conclusiones	30
8. Bibliografía	31
9. Índice de figuras	34
10. Anexos	36

1. Resumen y palabras clave

1.1 Resumen / abstract

Resumen:

En este trabajo de Fin de Grado se expondrá el proceso que se ha seguido para la elaboración de un guion literario y la creación de una identidad gráfica destinados a un cortometraje de animación. Para ello, se ha realizado un análisis de referentes tanto a nivel temático y narrativo como a nivel estético y visual. Dichos referentes abarcan productoras desde The Walt Disney Company hasta artistas independientes como podrían ser Ben Marriott o Sam Rapp.

Posteriormente, y según unas deducciones de lo estudiado, se han establecido unas pautas lógicas que permitan alcanzar los objetivos que se esperan de esta memoria. Por una parte, se definió una *tagline*, un *logline*, una sinopsis, una escaleta y una descripción de personajes para desarrollar un guion literario lo más coherente posible. Y, por otra parte, se hicieron todo tipo de bocetos de personajes y de títulos iniciales, hasta obtener unos diseños finales que permitiesen establecer una identidad gráfica concreta.

Tras conseguir los resultados deseados, se ha llegado a unas conclusiones acerca de cómo se podría continuar con este proyecto para poder llevarlo a cabo.

Abstract:

In this Final Degree Project, the process followed for the elaboration of a literary script and the creation of a graphic identity for an animated short film will be presented. For this purpose, an analysis of references at the thematic and narrative level, as well as at the aesthetic and visual level has been carried out. These references include production companies from The Walt Disney Company to independent artists such as Ben Marriott or Sam Rapp.

Subsequently, and based on some deductions from what has been studied, some logical guidelines have been established to achieve the objectives expected from this report. On the one hand, we defined a tagline, a logline, a synopsis, a storyline and a description of characters in order to develop a literary script as coherent as possible. And, on the other hand, all kinds of character sketches and initial titles were made, until final designs were obtained that allowed us to establish a concrete graphic identity.

After achieving the desired results, conclusions were reached about how to continue with this project in order to carry it out.

1.2 Palabras clave / keywords

Palabras clave:

Cortometraje; animación; guion literario; identidad gráfica; diseño; personajes.

Keywords:

Short film; animation; literary script; graphic identity; design; characters.



2. Introducción

Este trabajo tiene como finalidad presentar el proyecto personal *Elio y Elena*. Así, se elaborará un guion literario original para un cortometraje de animación, además de la creación de una identidad gráfica (personajes, colores, estilo, títulos iniciales, etc.).

Cabe añadir que dicho proyecto surge a partir de las principales motivaciones y aspiraciones del alumno: la industria de la animación. Y es que este TFG está concebido como una oportunidad, como el inicio de lo que podría ser algo más complejo y que sirva para asentar una buena base sobre la que trabajar en un futuro. Esa base consta de un guion claro y elaborado, unas referencias estudiadas y unos personajes acordes a un estilo visual concreto. Todo ello para acabar dando vida y poder realizar *Elio y Elena* con la máxima coherencia y calidad posible.



3. Hipótesis y objetivos

Como ya se ha mencionado, la hipótesis de esta memoria trata sobre cómo realizar un guion literario y una identidad gráfica para *Elio* y *Elena*. Teniendo en cuenta esto, se pueden marcar los siguientes objetivos que ayuden a poner un rumbo al presente trabajo:

- Análisis de productoras de animación y de obras audiovisuales del género fantástico.
- Recopilación de referencias gráficas.
- Definición de la estructura, temática y público objetivo del cortometraje.
- Diseño de bocetos que definan una estética visual.
- Elaboración del guion literario de *Elio* y *Elena*.
- Creación de los personajes y de los títulos iniciales.



4. Estado de la cuestión

En este punto, se hará una revisión de toda aquella información útil que pueda servir de ayuda para la creación del proyecto. Es decir, se detallarán referencias estilísticas, gráficas, narrativas y estructurales de distintas obras audiovisuales relacionadas con la animación de temática fantástica. Asimismo, se analizará la industria de la animación internacional mediante el estudio de casos concretos, junto con otros autores cuya trayectoria profesional esté relacionada en este ámbito.

4.1. Referencias narrativas

4.1.1. The Walt Disney Company – *Frozen* (2013)



Figura 1. *The Walt Disney Company*. Fuente: Tentulogo, 2021.

The Walt Disney Company es una de las productoras más conocidas e influyentes en la industria de la animación. Desde que se fundó en 1923 por Walt Disney, la compañía ha creado numerosas historias llenas de magia que han sido disfrutadas por personas de todas las edades (Vanegas Ramírez, 2022).

Y, como bien señaló el propio Walt Disney: “No hago películas principalmente para niños. Las hago para el niño interior que hay en todos nosotros, ya sea que tengamos 6 años o 60 años” (Hazel y Fippen, 2002, p. 211).

Sin duda, esta filosofía es algo que el estudio sigue aplicando a día de hoy, y es por este motivo, que se ha escogido como referente para *Elio y Elena*. Se quiere adoptar la habilidad que tiene Disney a la hora crear historias dirigidas a todos los públicos y, en este contexto, se analizará detenidamente una de sus obras más relevantes, *Frozen* (2013):

Cuando una profecía condena a un reino a vivir un invierno eterno, la joven Anna, el temerario montañero Kristoff y el reno Sven emprenden un viaje épico en busca de Elsa, hermana de Anna y Reina de las Nieves, para poner fin a un gélido hechizo (Filmaffinity, 2013).

Frozen habla de los valores familiares, dado que las protagonistas son dos hermanas que, con su amor, son capaces de superar todas las pruebas a las que deben enfrentarse (Posada, 2014). Sin embargo, el conflicto indaga más allá y pone sobre la mesa las he-



Figura 2. *Frozen* (2013). Fuente: Wallpaper Flare, s.f.

rridas de la infancia y hace hincapié en la transformación madura de los personajes. Es decir, no solo se muestra una historia de hermanas que se quieren, sino que también se narran otras profundidades psicológicas y dolorosas de las protagonistas (Iglesias, 2020).

4.1.2. Laika Entertainment - *Kubo y las dos cuerdas mágicas* (2016)

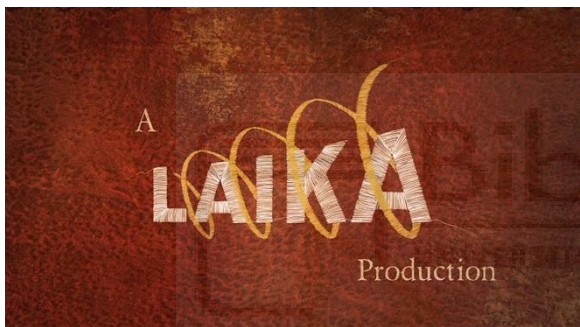


Figura 3. *Laika Entertainment*. Fuente: Audiovisual Identity Database, 2009.

Laika Entertainment fue fundada en 2005 y, desde sus inicios, se ha diferenciado del resto de estudios por un estilo cinematográfico fantástico y tenebroso, con películas dirigidas a un público familiar. En ese sentido, la compañía sabe cómo hacer una buena combinación entre las estrategias narrativas propias del

cine de terror y las convenciones clásicas de los personajes infantiles. Y esto no solo sirve para explorar los miedos de los más pequeños, sino también para introducir temas tabú y cuestiones más adultas (Pérez-Guerrero y Forero-Serna, 2018).

Si bien *Elio y Elena* es un proyecto que no termina de encajar con el género de terror, sí que es interesante tener en cuenta a Laika por su especialidad en narrar historias con un doble nivel de lectura, uno más infantil y otro más adulto. Y, dentro de su exquisita filmografía, se ha decidido analizar *Kubo y las dos cuerdas mágicas* (2016):

Kubo vive tranquilamente en un pequeño y normal pueblo hasta que un espíritu del pasado vuelve su vida patas arriba, al reavivar una venganza. Esto causa en Kubo multitud de malos tragos al verse perseguido por dioses y monstruos. Si de verdad Kubo quiere sobrevivir, antes debe localizar una armadura mágica que una vez fue vestida por su padre, un legendario guerrero samurái (Filmaffinity, 2016).

Kubo y las dos cuerdas mágicas se adentra en la cultura tradicional japonesa para indagar en la tristeza, el sentimiento de orfandad y la soledad infantil, que se convierten en el motor principal para narrar una aventura llena de superación y aprendizaje (Martínez, 2016). Además, lo anterior se relaciona direc-



Figura 4. *Kubo y las dos cuerdas mágicas* (2016). Fuente: IMDb, 2016.

tamente con la idea de la familia que, si bien está ausente al inicio, se va formando y va adquiriendo sentido conforme avanza la historia, poniendo en valor otros temas como son el pasado y la nostalgia (Sambo, 2017).

4.1.3. Cartoon Saloon – *Wolfwalkers* (2020)



Figura 5. *Cartoon Saloon*. Fuente: Gateway Film Center, s.f.

Cartoon Saloon es un estudio de animación irlandés fundado en 1999 por Paul Young, Tomm Moore y Nora Twomey. Esta productora suele abordar temas relacionados con las crisis de identidad, sometiendo a los personajes a una transición hacia una madurez vital. Esto lo

consiguen enfrentando cuestiones de gran contraste como el folklore irlandés contra el cristianismo; las comunidades urbanas contra las rurales; o el reto que supone crecer y dejar de ser un niño (Hargrave, 2021).

La importancia de escoger esta productora como referente reside en su capacidad de otorgar madurez a unos personajes que, inicialmente, carecen de ella, pues esto es algo de gran importancia en *Elio y Elena*. Y, en lo referido a su filmografía, se hablará de *Wolfwalkers* (2020), debido a la temática y al tono de la película:

En una época en la que reinan la superstición y la magia, los lobos están considerados como una fuerza demoníaca que debe ser eliminada. Robyn es una joven aprendiz que viaja hasta Irlanda junto a su padre para erradicar al último grupo de lobeznos que conoce, pero la situación cambia cuando Robyn salva a Mebh. Su

amistad la lleva a conocer el mundo de los denominados "Wolfwalkers", transformándose en aquello que su padre la ha mandado a destruir (Filmaffinity, 2020).

Esta película trata valores tan clásicos como son el amor y el odio. Por un lado, el amor se ve reflejado en la relación que se establece entre el padre y su hija; o en la conexión que hay entre las dos niñas protagonistas. Y, por otro lado, se muestra un odio por parte de la sociedad que ve



Figura 6. *Wolfwalkers* (2020). Fuente: Página 12, 2020.

en lo extraño un enemigo al que temer y erradicar. Ante esto, se plantea tener la valentía suficiente para enfrentarse a las adversidades y conseguir así la reconciliación del ser humano con aquello que le rodea (Tarancón Royo, 2021).

4.2. Referencias gráficas

4.2.1. Videojuego *GRIS*

Como recoge Montoya Rubio (2020), *GRIS* es un videojuego de aventura que fue desarrollado por el estudio Nómada, cuya estética viene definida por las ilustraciones de Conrad Roset. Así, el estilo gráfico del videojuego se convierte en un rasgo único y diferenciador que lo convierte en una joya visual.



Figura 7. *GRIS*. Fuente: El Mundo, 2018.



Figura 8. *GRIS*. Fuente: Xataka, 2018.



Figura 9. *GRIS*. Fuente: Steam, 2018

4.2.2. Eyvind Earle

Eyvind Earle fue un autor, artista e ilustrador nacido un 26 de abril de 1916 en Manhattan, Nueva York. Es conocido por su contribución a la creación de fondos y al estilo de las películas animadas de Disney en la década de 1950 (Ríos, 2020). Su trabajo artístico venía marcado por el uso de unas formas estilizadas, una gran habilidad para la elección de la paleta de colores y una técnica casi de grabado (Begué Hernández, 2019, pp. 387-396).



Figura 10. *Concept Art de Eyvind Earle para la Bella Durmiente*. Fuente: House of Retro, 2021.



Figura 11. *Concept Art de Eyvind Earle para la Bella Durmiente*. Fuente: House of Retro, 2021.



Figura 12. *Concept Art de Eyvind Earle para la Bella Durmiente*. Fuente: House of Retro, 2021.

4.2.3. Ben Marriott

Ben Marriott es un ilustrador, diseñador y animador que reside en Sídney, Australia; y que estudió en la Universidad de Nueva Gales del Sur, en la escuela de Bellas Artes. Inspirado por artistas como James Victore o Christoph Niemann, sus dibujos están repletos de personalidad y humor (Código, 2013).



Figura 13. *Ilustración de Ben Marriott*. Fuente: benmariott.com, 2021.



Figura 14. Ilustración de Ben Marriott. Fuente: Pinterest, 2019.



Figura 15. Ilustración de Ben Marriott. Fuente: Dribbble, 2019.

4.2.4. Sam Rapp

Sam Rapp es una diseñadora y profesional de la estrategia creativa que nació en las Islas Marshall, las cuales también le sirven de inspiración en sus ilustraciones. Además, su trabajo procede de la pasión que siente por crear personajes a través del color y del *storytelling* (Rapp, s.f).



Figura 16. Ilustración de Sam Rapp. Fuente: Pinterest, s.f.



Figura 17. Ilustración de Sam Rapp. Fuente: Pinterest, s.f.

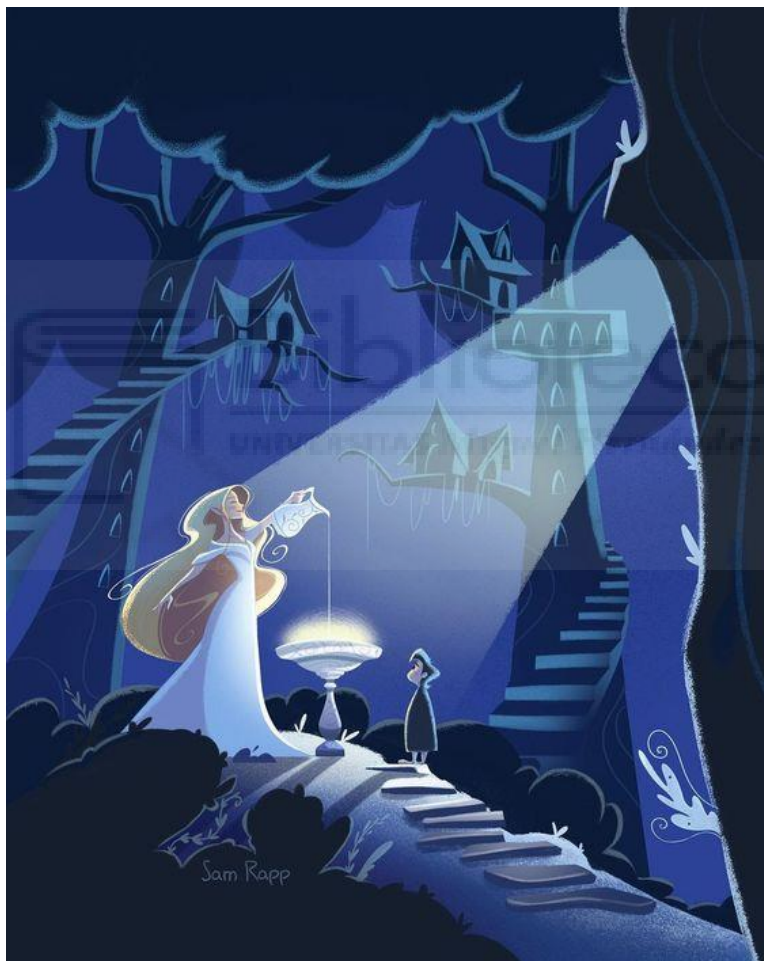


Figura 18. Ilustración de Sam Rapp. Fuente: Pinterest, s.f.

4.3. Deducciones de las referencias analizadas

Una vez estudiadas las referencias anteriores, es momento de sacar en claro y acotar algunas ideas para exponer, de forma explícita, aquellos aspectos comunes que se han dejado intuir hasta ahora.

Como se ha podido comprobar, se busca una historia que tenga a un protagonista que deba enfrentarse a un mundo plagado de elementos mágicos con tal de obtener un destino favorecedor. Esto, sin duda, encaja con lo que se conoce como “viaje del héroe”:

El monomito o viaje del héroe se basa en que el individuo es lanzado a la búsqueda de un talismán o bien absolutamente necesario. Para alcanzarlo tiene que superar diversas pruebas en su camino desde su hogar hasta los lugares más misteriosos y remotos del mundo. Para Campbell, en ese camino el héroe hace frente a obstáculos y vive encuentros fundamentales. El viaje del héroe es también un trayecto de autodescubrimiento, que experimenta la unión o la alianza entre el protagonista y los dioses, uniendo los dos mundos (el mundano y el sobrenatural), y dándoles a conocer a su comunidad (Luis Amigo, 2022, p. 21).

Además, como recoge Blasco Vilches (2017), en el viaje del héroe existen una serie de etapas por las que debe pasar el personaje principal. Si bien hay un gran número de ellas, estas serían las principales: mundo ordinario; llamada a la aventura; rechazo de la llamada; encuentro con el mentor; cruce del primer umbral; pruebas, aliados y enemigos; acercamiento a la caverna más profunda; el calvario; la recompensa; camino de vuelta, la resurrección y regreso con el elixir. Por tanto, se puede concluir que dichas etapas constituirán la estructura que tendrá el guion; cuya aplicación directa se mostrará en el apartado 4.1.4. *Escaleta*.

Por otra parte, la temática pondrá en valor aquellos aspectos relacionados con el amor fraternal, la familia y la valentía. De esta forma, aunque el público objetivo pueda parecer infantil, se conseguirá darle un trasfondo psicológico a la historia para que pueda ser disfrutada también por un público adulto, como ocurría en las referencias ya estudiadas.

Respecto al estilo visual, se buscan unos diseños que puedan aportar un tono maduro a los personajes. Así, la estética del cortometraje vendrá marcada por formas planas y geométricas, sin trazos, donde la paleta de colores y las texturas cobrarán una gran importancia en el transcurso de la narración.

Finalmente, y con todos estos precedentes, se tomó la decisión de que el cortometraje estuviese protagonizado por unos niños, Elio y Elena, los cuales nunca llegaron a conocer a sus padres. Y, para definir la trama, se estableció que la aventura mágica en la que se adentrarían estaría relacionada con los poderes de la luz y de la oscuridad; que también serían elementos clave para concretar la identidad gráfica.

5. Metodología

En el siguiente apartado se hablará de los procesos de trabajo que se han seguido para alcanzar los objetivos planteados en esta memoria.

5.1. Pautas para crear el guion literario

Para comenzar a escribir un guion literario, se deben conocer cuáles son los pasos previos que faciliten y que aseguren un orden lógico en esta labor. Como señalan Santillán y Báez (2009), para establecer un argumento sólido se podría presentar la narración resumida en distintas extensiones. Entre las que mencionan se incluyen el *logline*, la *storyline*, la sinopsis y la escaleta, siendo estas de más corta a más larga.

Además, en esta memoria se incluirán también una *tagline*, que se define como “comentar un filme de una manera enigmática al tiempo que poética” (García Manso, 2020, p. 247), y las definiciones de los personajes, que son necesarias para comprenderlos y escribir diálogos de una forma coherente en el guion.

A continuación, se expondrán los conceptos mencionados, pero ya aplicados a *Elio* y *Elena*. Cabe destacar que esto no ha sido un trabajo lineal, ni mucho menos sencillo. Y, aunque se enuncie de una manera limpia y ordenada, lo cierto es que ha sido proceso de avanzar y retroceder, de cambiar conceptos constantemente hasta conseguir lo deseado.

5.1.1. Tagline

Érase una vez una guerra entre luces y sombras.

5.1.2. Logline

Un niño, fruto del último eclipse del Sol y de la Luna, tendrá que ir en busca de su hermana, que se encuentra presa a manos de unos seres capaces de destruir galaxias enteras: las tinieblas; y, para ello, contará con la ayuda de una buena amiga de la familia.

5.1.3. Sinopsis

Elio y Elena son dos hermanos que están muy unidos, pero que también ignoran sus orígenes: son los únicos descendientes del Sol y de la Luna. Un día, Elena desaparece y una lechuza llamada Aurora se presenta ante Elio, que asegura saber dónde está su hermana. Así, se adentrarán en una aventura donde el niño descubrirá la verdad sobre su familia y se enfrentará a aquellas criaturas que causaron la muerte de sus padres: las tinieblas.

Finalmente, Aurora dará su vida para que Elio se reúna con Elena y para que los hermanos, una vez juntos, puedan vencer al último enemigo, al Rey de las Tinieblas.

5.1.4. Escaleta

ESCENA 1. EXT. DÍA. PRADO DEL ROBLE

Presentación del mundo ordinario.

Elio está tumbado bajo un árbol, alejado del pueblo. Observa el cielo. Tras esto, se produce un evento tenebroso en el centro de la ciudad que hace al niño dirigirse hasta allí.

ESCENA 2. EXT. DÍA. CALLE DEL ORFANATO

Llamada a la aventura y encuentro con la mentora.

Elio llega al que es su hogar, un orfanato que se está derrumbando a causa del evento anterior. Tras el intento fallido de encontrar a su hermana, las tinieblas hacen acto de presencia. Ante esto, aparece Aurora e indica al niño que le siga, a lo que él obedece.

ESCENA 3. INT. NOCHE. HABITACIÓN – FLASHBACK

Elio y Elena están en la habitación del orfanato y se preparan para una pequeña escapada nocturna. Aunque Elio tiene miedo, Elena consigue animarle y ambos se alejan del lugar.

ESCENA 4. EXT. TARDE. BOSQUE DE LAS ESTRELLAS

Cruce del umbral y primera prueba.

Cuando Aurora menciona la existencia de las tinieblas, aparece Alma. Así, se plantea que los padres de Elio y Elena fallecieron a causa de dichas tinieblas. Comienza la lucha entre los protagonistas y Alma.

ESCENA 5. EXT. NOCHE. PRADO DEL ROBLE – FLASHBACK

Los hermanos observan el cielo nocturno. Elio se muestra asustado debido a la oscuridad que le rodea. Sin embargo, Elena vuelve a calmarle y le da fuerzas para disipar esos miedos.

ESCENA 6. EXT. TARDE. BOSQUE DE LAS ESTRELLAS

La lucha continúa y, gracias al anterior recuerdo, Elio reúne la valentía suficiente como para enfrentarse a Alma. De forma casi inexplicable, el niño consigue vencer.

ESCENA 7. EXT. NOCHE. BOSQUE DE LAS ESTRELLAS

Aurora le cuenta la verdad a Elio. Le explica que él y su hermana son hijos del Sol y de la Luna y que, tras ser derrotados por el Rey de las Tinieblas, ahora es a ellos a quienes busca el enemigo.

ESCENA 8. EXT. TARDE. LLANURA ENCANTADA

Acercamiento a la cueva más profunda.

Aurora explica cómo las tinieblas dieron con Elio y Elena: días atrás, los hermanos provocaron, sin saberlo, un destello con el que todo el universo supo dónde estaban. Tras esto, el suelo del lugar comienza a quebrarse y los protagonistas caen por una grieta.

ESCENA 9. EXT. NOCHE. PRADO DEL ROBLE – FLASHBACK

Los hermanos continúan tumbados y comienza una lluvia de estrellas. Ambos piden un deseo a la vez y se produce el destello del que hablaba Aurora en la escena anterior. Dicho deseo es conocer a sus padres.

ESCENA 10. INT. NOCHE. PLANTA BAJA DE LA CRIPTA SUBTERRÁNEA

Inicio de la gran prueba.

Aurora y Elio tienen ante ellos al Rey de las Tinieblas. Mientras que Aurora se enfrenta a él, Elio se acerca a unas escaleras y corre en busca de su hermana.

ESCENA 11. INT. NOCHE. PRIMER PISO DE LA CRIPTA SUBTERRÁNEA

La recompensa.

Elio consigue llegar al lugar donde se encuentra Elena, que está esposada. Tras liberarla, los hermanos se abrazan y se alegran de volver a estar juntos.

ESCENA 12. INT. NOCHE. PLANTA BAJA DE LA CRIPTA SUBTERRÁNEA

La lucha entre Alma y Rey continúa; y este último explica sus motivaciones y el porqué necesita a Elio y Elena con vida. Acto seguido, el enemigo vence a Aurora, que queda tendida en el suelo. Finalmente, Rey va hacia donde están los hermanos.

ESCENA 13. INT. NOCHE. PRIMER PISO DE LA CRIPTA SUBTERRÁNEA

Fin de la gran prueba.

Después de explicarle todo lo ocurrido a Elena, la habitación donde se encuentran los niños se inunda de oscuridad. Ahora es Elio quien dará fuerzas y animará a Elena y, juntos, los hermanos consiguen vencer a Rey.

ESCENA 14. INT. AMANECER. PLANTA BAJA DE LA CRIPTA SUBTERRÁNEA

El camino de vuelta.

Los niños regresan con Aurora, que sigue tendida en el suelo. Ella se despide haciendo un discurso sobre el amor y la luz y, finalmente, fallece.

ESCENA 15. EXT. DÍA. PRADO DEL ROBLE

Regreso con el elixir.

Tiempo después, Elio y Elena se encuentran donde empezó todo, el lugar recurrente al que los hermanos siempre acuden: el árbol bajo el que vieron las estrellas fugaces.

5.1.5. Descripción de los personajes

Para realizar una apropiada descripción de los personajes, se ha decidido dividir aquellos aspectos más relevantes en las siguientes categorías: nombre, edad, físico, pasado, fortalezas, debilidades, objetivos y función del personaje.

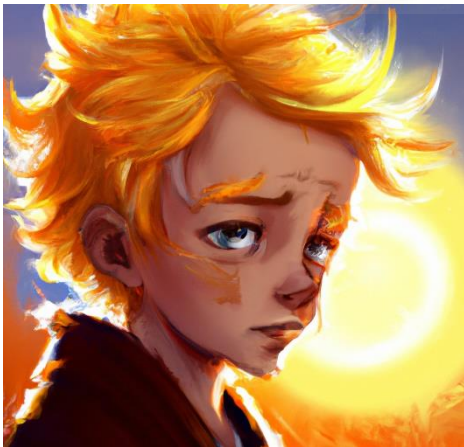


Figura 19. *Concept Art de Elio*. Fuente: Pinterest, s.f.

Elio

- Edad: 13 años.
- Físico: Se trata de un niño rubio, con el pelo rizado, ojos marrones y que viste con colores anaranjados.
- Pasado: Hermano de Elena; desconoce ser el hijo del Sol y de la Luna. Al fallecer sus padres, ha vivido con su hermana en un orfanato desde que ambos nacieron. En cuanto a su relación con

ella, Elio se suele mostrar como el hermano perdido que aprende de Elena, pues la admira. Además, no solo son familia, sino que también son amigos que cuidan el uno del otro.

- Fortalezas: Su principal característica es la empatía, lo que le hace conectar con el resto de personajes y entender sus necesidades. Además, es un chico ingenioso y con un gran humor que aporta soluciones creativas a los problemas que se encuentran en su camino.

- Debilidades: Comparte un mismo temor con su hermana hacia la oscuridad. Y, por otro lado, es un chico ingenuo y crédulo que confía en la bondad de las personas, aunque estas carezcan de ella. También le cuesta expresar sus emociones, lo que puede llegar a provocar malentendidos.

- Objetivos: Su principal preocupación es rescatar a su hermana y volver a estar con ella.

- Función del personaje: Es el héroe de la historia y, si bien al principio tiene miedos e inseguridades, los acabará venciendo para proteger a Elena.

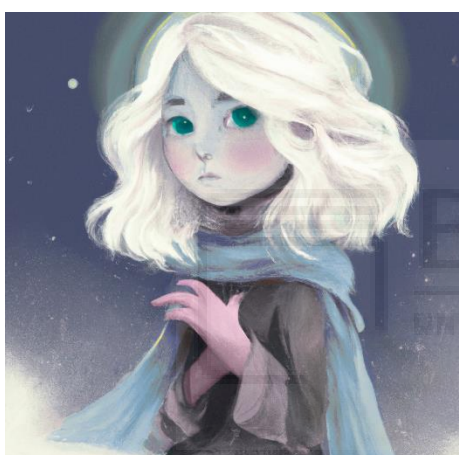


Figura 20. *Concept Art de Elena*. Fuente: Pinterest, s.f.

Elena

- Edad: 13 años.

- Físico: Es una niña de pelo liso y blanquecino, con ojos azules y que viste con colores fríos.

- Pasado: Hermana de Elio; desconoce ser la hija del Sol y de la Luna. Al quedarse huérfanos, han estado toda su vida juntos en el orfanato. Aunque sean mellizos, Elena se muestra como la hermana mayor que debe cuidar de Elio. Además, siente una gran conexión con él, pues es la persona más importante que tiene en su vida.

- Fortalezas: Se caracteriza por ser una persona valiente y tenaz a la que le gusta vivir aventuras. De hecho, suele arrastrar a Elio a ellas. Además, es una niña extrovertida y tremendamente social, con una gran facilidad para entablar conversaciones.

- Debilidades: Junto con su hermano, tiene un gran temor hacia la oscuridad. Por otro lado, su espíritu rebelde le hace meterse en líos y, a veces, es demasiado directa con las personas sin importar cómo estas se puedan sentir.

- Objetivos: Durante la narración, debe mantener la calma y confiar en Elio.

- Función del personaje: Aunque pueda parecer la víctima de la historia, no lo es. Ella es el símbolo de esperanza y el motivo por el que su hermano es capaz de seguir adelante.

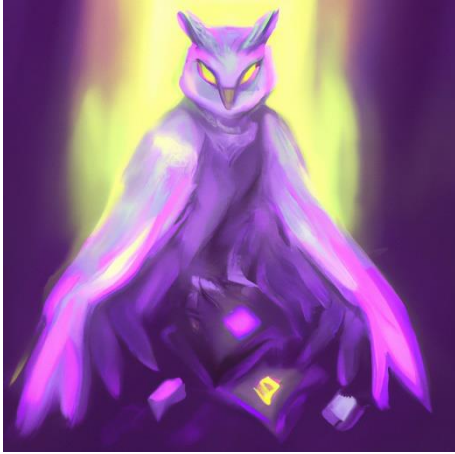


Figura 21. *Concept Art de Aurora.*
Fuente: Pinterest, s.f.

Aurora

- Edad aparente: 27 años.
- Físico: Es una lechuza pequeña de color morado con matices amarillos.
- Pasado: Se trata de la protectora ancestral de la familia de Elio y Elena. Estaba a los servicios de Sol y Luna hasta que ambos fallecieron. No pudo salvarlos, y es por este motivo que ahora siente una gran deuda con los niños.

- Fortalezas: Es un personaje con una gran sabiduría y, sin duda, es la voz de la experiencia. Sus aficiones son la historia y la astronomía, por lo que no sorprende que sea seria, leal y pragmática. Aun así, también es bondadosa y cuida de la gente que quiere.

- Debilidades: A veces puede ser un poco terca y confiar demasiado en su propio juicio, lo cual puede llevarla a algún conflicto al no escuchar consejos de otros personajes, por muy plausibles que estos sean. También tiene un temor respecto a perder a las personas que ama, por lo que a veces puede tomar decisiones arriesgadas para defenderlas.

- Objetivos: Debe proteger a Elio a toda costa y conseguir que se reúna con Elena.

- Función del personaje: Es la mentora del héroe, y su función será contextualizar al protagonista y explicarle cuáles son sus orígenes. Además, se convertirá en el sacrificio necesario para la resolución de la historia.

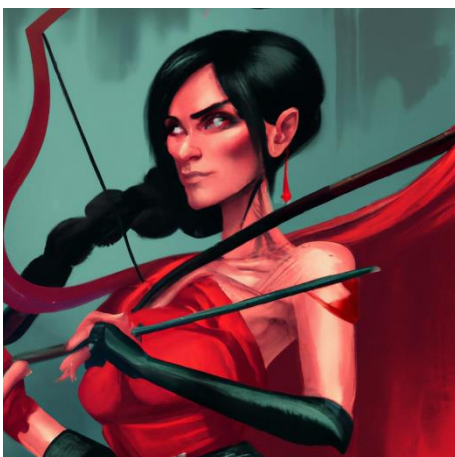


Figura 22. *Concept Art de Alma.* Fuente: Pinterest, s.f.

Alma

- Edad aparente: 30 años.
- Físico: Se trata de una mujer alta, de pelo oscuro y que lleva un vestido rojo con botas y guantes negros. Trae consigo un cetro que utiliza como arma.
- Pasado: Tiempo atrás era un personaje bondadoso que mantenía una gran y buena relación con Aurora. Pero, al morir Sol y Luna y al sentirse

traicionada por su amiga, se cambió al bando enemigo, dejando de formar parte de las luces para formar parte de las tinieblas.

- Fortalezas: Es una mujer con una actitud histriónica y sarcástica. Se caracteriza por ser manipuladora y disfrutar jugando con las emociones de los demás. Estas cuestiones le suponen una ventaja para intimidar al resto de personajes y conseguir aquello que se propone.

- Debilidades: La obsesión de Alma con la venganza la lleva a subestimar a sus oponentes, lo que le hace cometer errores. También oculta una gran fragilidad emocional provocada por heridas del pasado que la convierten en un ser vulnerable.

- Objetivos: Su obligación es atrapar a Elio y Elena con vida para entregarlos a Rey.

- Función del personaje: Es el primer enemigo al que se enfrenta Elio. De esta manera, ella supone el aprendizaje inicial del niño en la guerra contra las tinieblas.

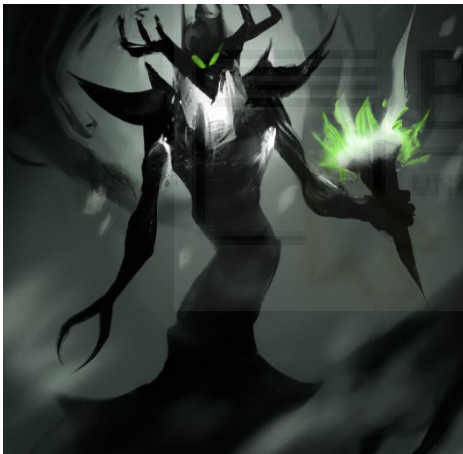


Figura 23. *Concept Art de Rey*. Fuente: Pinterest, s.f.

Rey

- Edad aparente: 50 años.

- Físico: Es un ser oscuro con forma humanoide marcada por colores negros con destellos verdes. En su cabeza porta unos cuernos que crean la ilusión de ser una corona y, en su espalda, lleva una gran capa.

- Pasado: Desde sus orígenes, es un personaje que ha estado en guerra con Sol y Luna, hasta acabar con ellos. Desde entonces, ha centrado sus esfuerzos en desatar el caos en el cosmos.

- Fortalezas: Tiene una mente aguda y calculadora que le ayuda a anticipar las acciones de sus enemigos. Es un personaje ambicioso, sin empatía ni remordimientos, lo que le permite conseguir sus objetivos y tomar decisiones difíciles sin titubear.

- Debilidades: Vive en soledad, desconectado del resto de seres que hay a su alrededor, lo que le hace vulnerable. También le aterra la idea de la pérdida del poder, lo que puede hacerle actuar de forma desesperada con tal de mantenerlo.

- Objetivos: Su intención es dominar los poderes de Elio y Elena para hacerse con todas las fuerzas del universo.

- Función del personaje: Es el gran villano por lo que, aunque inicialmente se muestra con una gran fuerza y autoridad, pronto acabará siendo derrotado por los hermanos.

5.2. Pautas para crear la identidad gráfica

5.2.1. Personajes

Al tratarse de un aspecto mucho más visual, los pasos que se van a seguir en este apartado no son otros que hacer bocetos y más bocetos hasta llegar a los diseños deseados, teniendo en cuenta los referentes estudiados. De esta manera, se realizaron los siguientes esbozos e ilustraciones para los personajes:



Figura 24. Primer boceto y diseño de Elio. Fuente: Elaboración propia, 2022.

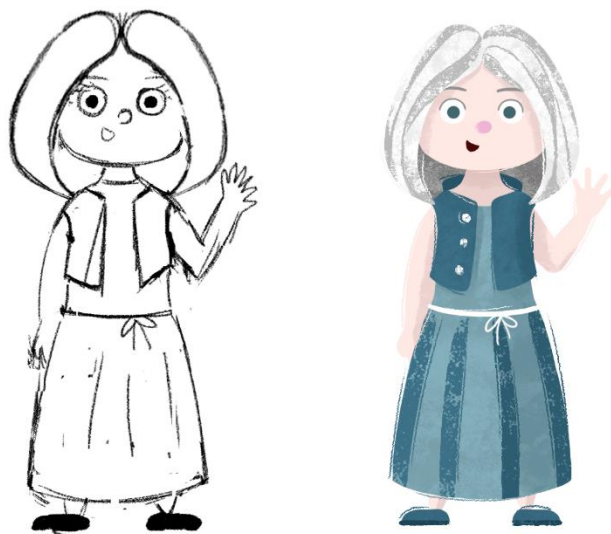


Figura 25. Primer boceto y diseño de Elena. Fuente: Elaboración propia, 2022.



Figura 26. *Primer boceto y diseño de Aurora.* Fuente: Elaboración propia, 2022.



Figura 27. *Primer boceto y diseño de Alma.* Fuente: Elaboración propia, 2022.

Como se puede comprobar, Aurora era, en sus primeras versiones, un personaje masculino llamado Búho. Sin embargo, estos primeros diseños no conseguían conectar con las referencias y quedaban demasiado infantiles. Tanto fue así que el Rey de las Tinieblas ni siquiera llegó a tener una ilustración propia en esta fase del proyecto. Tras esto, se decidió desechar este trabajo anterior y empezar de nuevo con los bocetos:



Figura 28. *Reinterpretación de Elio.*
Fuente: Elaboración propia, 2023.

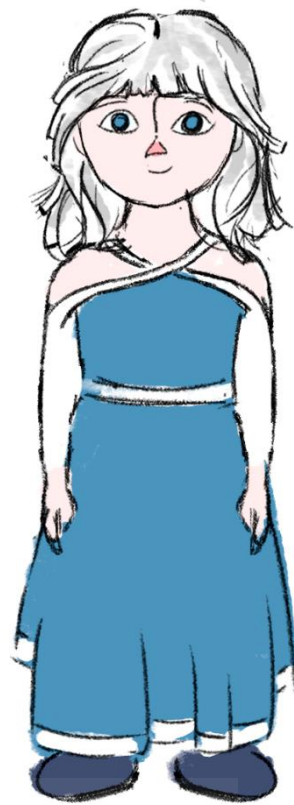


Figura 29. *Reinterpretación de Elena.*
Fuente: Elaboración propia, 2023.



Figura 30. *Reinterpretación de Aurora.*
Fuente: Elaboración propia, 2023.



Figura 31. *Reinterpretación de Alma.*
Fuente: Elaboración propia, 2023.



Figura 32. *Boceto de Rey*. Fuente: Elaboración propia, 2023.

Por último, los diseños finales de los personajes se mostrarán en el apartado 6.2. *Identidad gráfica* (haga click [aquí](#) para verlos).

5.2.2. Títulos iniciales

Otro aspecto importante que se debe tener en cuenta es el diseño de los títulos iniciales, del propio nombre de *Elio* y *Elena*. Al inicio del proceso de bocetaje, había una intención de jugar con dos de los elementos clave en la trama del corto: el Sol y la Luna. Y estas fueron las primeras versiones:



Figura 33. *Boceto para los títulos iniciales*. Fuente: Elaboración propia, 2023.



Figura 34. *Boceto para los títulos iniciales*. Fuente: Elaboración propia, 2023.

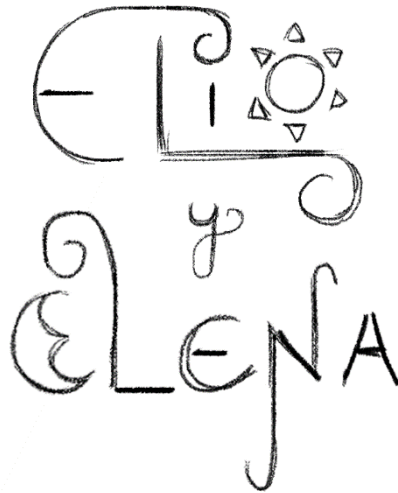


Figura 35. *Boceto para los títulos iniciales.* Fuente: Elaboración propia, 2023.

Pese a ello, resultaron ser diseños demasiado toscos y obvios, por lo que se decidió rehacerlos para que fuesen más fieles a las referencias ya estudiadas. De esta manera, se eliminaron ambos símbolos y se trazaron curvas sinuosas en la tipografía. Además de esto, se consideró oportuno darle un toque distintivo a la letra “O”, agregándole una pequeña estrella para mantener una conexión con la temática del corto y, así, compensar la pérdida visual del Sol y la Luna:



Figura 36. *Boceto corregido de los títulos iniciales.* Fuente: Elaboración propia, 2023.



Figura 37. *Boceto corregido de los títulos iniciales.* Fuente: Elaboración propia, 2023.

Con un esbozo bastante definido, era el momento de la selección de tipografía. Al ser algo tan importante, se hizo una búsqueda de docenas de opciones y, finalmente, estas fueron las que más encajaban con lo que se buscaba:



Figura 38. *Tipografías para los títulos iniciales.* Fuente: Elaboración propia, 2023.

Por gustos personales, la tipografía seleccionada fue *Caustics Demo*. Y, por último, el diseño definitivo de los títulos iniciales se mostrará en el apartado 6.2. *Identidad gráfica* (haga click [aquí](#) para verlo).



6. Resultados

Tras todo lo analizado en este trabajo, ha llegado el momento de presentar cuáles han sido los resultados obtenidos. En primer lugar, se presentará el guion literario desarrollado, que refleja lo ya visto hasta ahora (tema, *target*, estructura del viaje del héroe, arcos de personajes, referentes, tono...). Y, en segundo lugar, se mostrará el diseño de personajes y de los títulos iniciales que conforman la identidad gráfica del cortometraje; y que siguen los bocetos ya mostrados.

6.1. Guion literario

Debido a la gran extensión del documento, se ha decidido incluirlo en el apartado 10. *Anexos*. Para leerlo, haga click [aquí](#).

6.2. Identidad gráfica

A continuación, se mostrarán los diseños finales de los personajes:



Figura 39. *Diseño final de Elio*. Fuente: Elaboración propia, 2023.

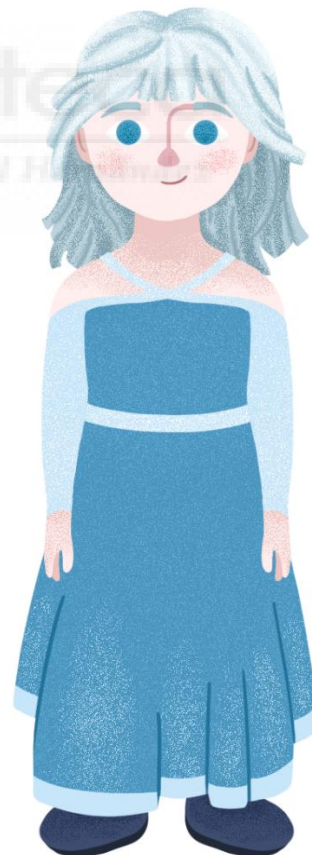


Figura 40. *Diseño final de Elena*. Fuente: Elaboración propia, 2023.



Figura 41. *Diseño final de Aurora.* Fuente: Elaboración propia, 2023.



Figura 42. *Diseño final de Alma.* Fuente: Elaboración propia, 2023.



Figura 43. *Diseño final de Rey.* Fuente: Elaboración propia, 2023.

Por último, este será el diseño de los títulos iniciales:



Figura 44. *Diseño final de los títulos iniciales.* Fuente: Elaboración propia, 2023.

7. Conclusiones

Una vez conseguidos los objetivos y tras haber elaborado el guion literario y la identidad gráfica de *Elio y Elena*, es el momento de exponer las conclusiones. Para no caer en la redundancia de temas ya hablados, este apartado se centrará en nuevos aspectos relacionados con qué hacer con este proyecto. Es decir, hacia dónde puede avanzar en un futuro, más allá de este TFG.

Como se ha mencionado en la introducción de la presente memoria, es evidente que todo el trabajo ya expuesto no se ha realizado con la intención de ser guardado en un cajón. Lo que se pretende es poder continuar con la labor y terminar produciendo el cortometraje de *Elio y Elena*.

El siguiente paso sería realizar una biblia del proyecto. Como recoge MST *Concept Design School* (2021), este concepto se entiende como “una guía visual que sirve, por un lado, para dar a conocer, vender tu proyecto y buscar financiación; y, por otro, funciona como una herramienta imprescindible para comunicar y transmitir los conceptos con el resto del equipo”.

De esta manera, se podría presentar ante productoras y distintos eventos de animación que puedan ayudar con la búsqueda de financiación. Y, una vez conseguido esto, lo siguiente sería comenzar con la propia producción del proyecto para, posteriormente, proceder a su distribución para ser presentado en festivales.

Es evidente que estos son objetivos ambiciosos y que quedan en un futuro muy lejano. Aun así, es necesario hacer hincapié en que, para conseguirlos, el siguiente paso lógico y viable sería, como se ha mencionado, realizar la biblia del proyecto.

8. Bibliografía

Begué Hernández, P. (2019). De Perrault a Disney: la representación del paso del tiempo en *La bella durmiente* en C. Lomba Serrano, *El tiempo y el arte. Reflexiones sobre el gusto IV* (1ª ed., pp. 387-396). Institución 'Fernando el Católico'. <https://ifc.dpz.es/recursos/publicaciones/37/01/20baguehernandez.pdf>

Blasco Vilches, L.F. (2017). El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos. *Quaderns de cine*, 12, 27-33. <https://core.ac.uk/download/pdf/85208309.pdf>

Código. (2013). *Ilustraciones de Ben Marriott*. <https://codigo.pe/ilustraciones-de-ben-marriott/>

FilmAffinity. (2013). *Frozen. El reino del hielo*. <https://www.filmaffinity.com/es/film926588.html>

FilmAffinity. (2016). *Kubo y las dos cuerdas mágicas*. <https://www.filmaffinity.com/es/film296108.html>

FilmAffinity. (2020). *Wolfwalkers*. <https://www.filmaffinity.com/es/film764468.html>

García Manso, A. (2020). Usos didácticos de la *tagline* en los pósters cinematográficos: las 'etiquetas temáticas' de argumento distópico. *Erebea: Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, 10, 229-248. <https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/19756/Usos.pdf?sequence=2>

Hargrave, R. (2021). *Cartoon Saloon as Mythopoeic: Reimagining Irish Mythology through Animation* [Instituto Politécnico y Universidad Estatal de Virginia]. https://vtechworks.lib.vt.edu/bitstream/handle/10919/104103/Hargrave_RI_T_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hazel, D. y Fippen, J. (2002). *A Walt Disney World Resort Outing: The Only Vacation Planning Guide Exclusively for Gay and Lesbian Travelers*. iUniverse.

Iglesias, M. (2020). *Frozen: El invierno nunca estuvo de más*. Cinemagavia. <https://cinemagavia.es/pelicula-frozen-reino-hielo-critica-disney/#Sinopsis>

Luis Amigo, G. (2022). *El mitologema clásico del viaje del héroe y su influencia en la cinematografía contemporánea* [Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de

Cantabria]. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/26673/LuisAmigoGad.pdf>

Martínez, B. (2016). *Kubo y las dos cuerdas mágicas*. Fotogramas. <https://www.fotogramas.es/peliculas-criticas/a12567477/kubo-y-las-dos-cuerdas-magicas/>

Montoya Rubio, A. (2020). Arte y narrativa: la música y los colores en el videojuego de 'Gris'. *Journal of Sound, Silence, Image and Technology*, 3, 26-42. <http://jossit.tecnocampus.cat/index.php/jossit/article/view/22/62>

MST Concept Design School. (2021). *Todo sobre la Biblia de Animación*. <https://www.mstschool.mx/post/todo-sobre-la-biblia-de-animacion>

Pérez Guerrero, A. M. y Forero Serna, A. (2019). *Entre la realidad y la fantasía: las estrategias narrativas del género de terror en las producciones del estudio Laika (2009-2015)*. *Communication & Society*, 32(2), 13-27. <https://revistas.unav.edu/index.php/communication-and-society/article/download/37840/32089/>

Posada, E. (2014). *Frozen*. El espectador imaginario. <https://www.elespectadorimaginario.com/frozen/>

Rapp, S. (s.f). *About the artist*. Sam Rapp. <https://samrapp.art/real-about>

Ríos, P. (2020). *Eyvind Earle (1916-2000)*. Punto al arte. <https://puntoalarte.blogspot.com/2020/08/obra-de-eyvind-earle.html>

Sambo. (2017). *Crítica Kubo y las dos cuerdas mágicas*. Cinemelodic. <https://cinemelodic.es/critica-kubo-las-dos-cuerdas-magicas-2016/>

Santillán, O. y Báez, M. (2009). Desarrollo de Estilos de Guiones y su Aplicación [Escuela de Diseño y Comunicación y Escuela Superior Politécnica del Litoral]. <https://www.dspace.espol.edu.ec/bitstream/123456789/1239/1/2312.pdf>

Tarancón Royo, H. (2021) *Wolfwalkers. La empatía como resistencia*. <https://cinematilatio.com/critica-wolfwalkers/>

Vanegas Ramírez, M.G. (2022). *The Walt Disney Company* [Escuela de Ciencias Administrativas, Contables, Económicas y de Negocios - ECACEN].

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/47776/mgvanegasr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



9. Índice de figuras

Figura 1. The Walt Disney Company. Fuente: Tentulogo, 2021. _____	5
Figura 2. <i>Frozen</i> (2013). Fuente: Wallpaper Flare, s.f. _____	6
Figura 3. Laika Entertainment. Fuente: Audiovisual Identity Database, 2009. _____	6
Figura 4. <i>Kubo y las dos cuerdas mágicas</i> (2016). Fuente: IMDb, 2016. _____	7
Figura 5. Cartoon Saloon. Fuente: Gateway Film Center, s.f. _____	7
Figura 6. <i>Wolfwalkers</i> (2020). Fuente: Página 12, 2020. _____	8
Figura 7. <i>GRIS</i> . Fuente: <i>El Mundo</i> , 2018. _____	8
Figura 8. <i>GRIS</i> . Fuente: <i>Xataka</i> , 2018. _____	9
Figura 9. <i>GRIS</i> . Fuente: Steam, 2018 _____	9
Figura 10. Concept Art de Eyvind Earle para la Bella Durmiente. Fuente: House of Retro, 2021. _____	9
Figura 11. Concept Art de Eyvind Earle para la Bella Durmiente. Fuente: House of Retro, 2021. _____	10
Figura 12. Concept Art de Eyvind Earle para la Bella Durmiente. Fuente: House of Retro, 2021. _____	10
Figura 13. Ilustración de Ben Marriott. Fuente: benmariott.com, 2021. _____	10
Figura 14. Ilustración de Ben Marriott. Fuente: Pinterest, 2019. _____	11
Figura 15. Ilustración de Ben Marriott. Fuente: Dribbble, 2019. _____	11
Figura 16. Ilustración de Sam Rapp. Fuente: Pinterest, s.f. _____	11
Figura 17. Ilustración de Sam Rapp. Fuente: Pinterest, s.f. _____	12
Figura 18. Ilustración de Sam Rapp. Fuente: Pinterest, s.f. _____	12
Figura 19. Concept Art de Elio. Fuente: Pinterest, s.f. _____	17
Figura 20. Concept Art de Elena. Fuente: Pinterest, s.f. _____	18
Figura 21. Concept Art de Aurora. Fuente: Pinterest, s.f. _____	19
Figura 22. Concept Art de Alma. Fuente: Pinterest, s.f. _____	19
Figura 23. Concept Art de Rey. Fuente: Pinterest, s.f. _____	20
Figura 24. Primer boceto y diseño de Elio. Fuente: Elaboración propia, 2022. _____	21
Figura 25. Primer boceto y diseño de Elena. Fuente: Elaboración propia, 2022. _____	21
Figura 26. Primer boceto y diseño de Alma. Fuente: Elaboración propia, 2022. _____	22
Figura 27. Primer boceto y diseño de Aurora. Fuente: Elaboración propia, 2022. _____	22
Figura 28. Reinterpretación de Elena. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	23
Figura 29. Reinterpretación de Elio. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	23
Figura 30. Reinterpretación de Aurora. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	23
Figura 31. Reinterpretación de Alma. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	23
Figura 32. Boceto de Rey. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	24
Figura 33. Boceto para los títulos iniciales. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	24
Figura 34. Boceto para los títulos iniciales. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	24
Figura 35. Boceto para los títulos iniciales. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	25
Figura 36. Boceto corregido de los títulos iniciales. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	25
Figura 37. Boceto corregido de los títulos iniciales. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	25
Figura 38. Tipografías para los títulos iniciales. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	26
Figura 39. Diseño final de Elio. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	27

Figura 40. Diseño final de Elena. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	27
Figura 41. Diseño final de Aurora. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	28
Figura 42. Diseño final de Alma. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	28
Figura 43. Diseño final de Rey. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	28
Figura 44. Diseño final de los títulos iniciales. Fuente: Elaboración propia, 2023. _____	29



10. Anexos

Guion

Elio y Elena



Por Alejandro Palacios Rodríguez

Escena 1. EXT. DÍA. PRADO DEL ROBLE

ELIO (13), un niño rubio con ropa anaranjada, se encuentra en un prado desde el que se ve todo el pueblo. El niño está tumbado bajo un gran roble y observa el cielo.

ELIO

(Reflexionando consigo mismo)

¿A dónde irían?

ELIO levanta la mano y cierra los ojos.

ELIO (CONT'D)

Me gusta pensar que se enamoraron y que se fueron lejos, juntos. Sí, eso tiene sentido.

Una lechuza morada se posa en una rama del árbol y ELIO abre los ojos. Ambos se miran unos segundos, como si se conociesen. Tras un largo silencio, el pájaro retoma el vuelo y ELIO se incorpora. A lo lejos, el niño observa en el cielo algo extraño: una gran cantidad de niebla oscura procede de distintas direcciones concentrándose en un punto. Después de unos segundos, la niebla, ahora más espesa, cae sobre el pueblo. ELIO se levanta y empieza a correr hacia el lugar.

Escena 2. EXT. DÍA. CALLE DEL ORFANATO

ELIO llega al orfanato. El que es su hogar está rodeado de niebla y se está derrumbando. En la calle hay adultos y niños llorando, pero ELIO no consigue ver a su hermana.

ELIO

(Preocupado)

Elena...

Desesperado, ELIO corre en su búsqueda, sin éxito.

ELIO (CONT'D)

¡Elena! ¡Elena!

AURORA

Elio, ¡ven conmigo!

El niño se gira hacia AURORA (27). Es la lechuza que había visto anteriormente en el gran árbol.

AURORA (CONT'D)

¡Si quieres salvar a tu hermana, confía en mí!

De forma abrupta, casi en cuestión de segundos, la niebla del lugar sale disparada de vuelta al cielo. A ELIO se le corta la respiración y, asustado, corre con AURORA. Ambos se alejan del lugar.

FUNDIDO A NEGRO.

ESCENA 3. INT. NOCHE. HABITACIÓN - FLASHBACK

ELENA (13), una niña con pelo blanco y vestido azul, está con su hermano, ELIO, en la habitación. Mientras todos duermen, ellos se preparan para una aventura nocturna.

ELENA

¡Date prisa, ¡casi es la hora!

ELIO

(Asustado)

No sé... No sé si es buena idea. Ahí fuera todo está oscuro.

ELENA

(En tono de broma)

Venga, hombre, no seas cagón.

ELIO agacha la cabeza y ELENA se da cuenta de que debe animar a su hermano.

ELENA (CONT'D)

Oye, lo siento... Sé que tienes miedo. Yo también lo tengo.

ELIO la mira y ella sonríe. Pone la mano en el pecho de su hermano y él hace lo mismo. Se miran con la mano en el pecho del otro.

ELENA (CONT'D)

Escucha... Si tú tienes miedo, estaré contigo. Y si yo tengo miedo, estarás conmigo. Tú y yo. Juntos. ¿Vale?

Ambos asienten y miran por la ventana dispuestos a salir. Lo siguiente que vemos es a los dos hermanos corriendo, descalzos, por el césped.

Escena 4. EXT. TARDE. BOSQUE DE LAS ESTRELLAS

ELIO y AURORA avanzan por el bosque. Él está mudo, sin entender nada y completamente aterrado por lo sucedido.

AURORA
(Segura de sí misma)

Tranquilo, te prometo que salvaremos a Elena. Esto es difícil de explicar, pero... os están buscando. Os buscan porque sois especiales.

ELIO
(Con un hilo de voz)

¿Quién nos busca?

AURORA
Unos seres capaces de aniquilar galaxias enteras... Las tinieblas.

La conversación es interrumpida por ALMA (30), una mujer histriónica, vestida de rojo y que sujeta un cetro. Al verla, AURORA se coloca delante de ELIO y adopta una posición defensiva con la que sus alas comienzan a brillar.

ALMA
(Alegre)

Conque esta es la monada que tanto hemos buscado...

AURORA
Alma, ¡márchate!

ALMA, como si no hubiese escuchado a AURORA, sigue hablando dirigiéndose a ELIO.

ALMA
(Simpática)

¡Hola, Elio! ¿Qué tal? Tengo entendido que eres un niño muy bueno, ¿verdad? Demuéstralo, ven conmigo. Te puedo llevar con tu hermana...

ALMA esboza una gran sonrisa.

ALMA (CONT'D)

...y con tus padres.

ELIO levanta la mirada, nunca había oído hablar de sus padres hasta este momento. Sin embargo, la reacción de AURORA es distinta: sabe que está mintiendo.

ELIO
(Sorprendido)

¿Mis padres?

AURORA
(Con un tono agresivo)

¡No! No la creas. Te está mintiendo.

ALMA
(Afectada)

¿Por quién me tomas, Aurora? No voy a mentir con algo así. Te echan de menos, Elio. Llevan mucho tiempo preguntándose dónde estás.

ELIO, dubitativo, decide confiar en ALMA y camina hacia ella. ALMA sonríe y continúa tratando de convencerle.

ALMA (CONT'D)
(Emocionada)

Eso es, ven aquí, cielo. Tu familia te espera.

ELIO se encuentra a mitad de camino entre ALMA y AURORA. Al no poder permitir lo que está sucediendo, AURORA le cuenta la verdad.

AURORA
(Desesperada)

Elio, ¡tus padres murieron!

ELIO se para en seco. Se produce un silencio ensordecedor y la expresión de ALMA cambia totalmente, pasando a mostrarse seria.

AURORA (CONT'D)
(Apenada)

Fueron asesinados por las tinieblas. Lo siento.

El niño se queda inmóvil.

ALMA

Pues nada, ¿como en los viejos tiempo, no, Aurora? Habrá que hacerlo por las malas.

ALMA mueve el cetro y lanza una tiniebla a ELIO.

AURORA

¡No!

Inmediatamente, AURORA proyecta luz a Elio que le alcanza al mismo tiempo que la tiniebla. Se produce una explosión.

CORTE A:

ESCENA 5. EXT. NOCHE. PRADO DEL ROBLE - FLASHBACK

Los hermanos están tumbados boca arriba observando las estrellas. Sin embargo, ELIO está asustado y comienza a mirar a su alrededor, donde solo hay oscuridad. ELENA se da cuenta de ello y le coge de la mano.

ELENA

Estoy contigo.

ELIO

Y yo contigo.

ELIO y ELENA

(A la vez)

Juntos.

Se miran con complicidad y continúan señalando las estrellas.

ESCENA 6. EXT. TARDE. BOSQUE DE LAS ESTRELLAS

Tras la explosión, ELIO está medio inconsciente y comienza a despertar recordando las últimas palabras de la escena anterior.

ELIO
(Aturdido)

Juntos... Juntos...

El niño abre los ojos y tiene ante él un espectáculo de luces y sombras: AURORA y ALMA están luchando. Se queda unos segundos contemplando lo que sucede. Acto seguido, se pone de pie y cierra los ojos. Gracias al recuerdo de su hermana, ELIO comienza a brillar y camina, sin miedo, hacia el centro de la batalla. Al verlo, ALMA y AURORA cesan con los disparos.

ALMA
(Sorprendida)

No puede ser.

ELIO continúa con los ojos cerrados y ALMA se acerca a él mientras agita su cetro, pero antes de que tenga oportunidad...

ELIO
(Con seguridad y valentía)

Elena... Estoy contigo.

De forma casi inexplicable, ELIO emite un rayo de luz que sale disparado contra ALMA. AURORA desciende el vuelo y asiente con la cabeza a ELIO en señal de gratitud. Lo siguiente que vemos es el cetro de ALMA tirado en el suelo, está roto. Ha muerto.

ESCENA 7. EXT. NOCHE. BOSQUE DE LAS ESTRELLAS

AURORA y ELIO están sentados en el suelo, alrededor de una fogata. Durante el transcurso del siguiente diálogo, AURORA crea un juego de luces que ilustra la historia y que sirve de apoyo visual a la narración.

AURORA

Lo que te voy a contar, Elio, es una historia de amor. Hace mucho tiempo, existieron dos jóvenes llamados Sol y Luna. Él iluminaba el día y ella, la noche. Y nadie sabe cómo, ni por qué; pero, aun condenados a vivir separados, se enamoraron perdidamente. Tal era su amor que el resto de la

galaxia les envidiaba, pues deseaban sentir algo parecido. Con el paso del tiempo, toda esta envidia, maldad y rabia acabaron convirtiéndose en un monstruo incontrolable. Se convirtieron en las tinieblas. Así, se produjo una guerra entre luces y sombras. Pero... tras siglos de lucha, el Rey de las Tinieblas venció y puso fin a la vida de los amantes. Sin embargo, antes de exhalar su último suspiro, la pareja unió sus cuerpos en un eclipse de despedida.

Silencio. El juego de luces termina, junto con la historia.

AURORA (CONT'D)

Ahora dime, Elio, ¿alguna vez te has preguntado por qué existen los días y las noches? Si ya no hay nada que ilumine el cielo.

ELIO levanta su mirada al cielo. No responde.

AURORA (CONT'D)

La respuesta sois tú y Elena. Vosotros sois el fruto de aquel último eclipse. Y solo vosotros podéis acabar con las tinieblas y su Rey.

ELIO se queda sin palabras. Se toma su tiempo para procesar esta nueva información. Tras todo lo ocurrido, decide creerla y darla por buena.

ELIO
(Dubitativo)

Y ahora... ¿qué hacemos?

AURORA

Ahora rescatamos a Elena.

FUNDE A:

ESCENA 8. EXT. TARDE. LLANURA ENCANTADA.

Horas más tarde, AURORA y ELIO están caminando por un claro amplio y tranquilo.

ELIO

Hay algo que sigo sin entender... ¿Por qué ahora? Después de tanto tiempo, ¿cómo nos han encontrado?

AURORA

Verás... Hace unos días, tú y tu hermana provocasteis algo en el cosmos. Un destello. Un golpe en la luz. De alguna forma, la rompisteis. Y, con ello, todo el universo supo dónde estabais.

De pronto, el suelo comienza a temblar y se va quebrando poco a poco. Sale niebla de las grietas. Ambos empiezan a huir. Huyen como si de una fina capa de hielo se tratase y estuviesen intentando no caer al agua fría. Finalmente, la brecha les alcanza y ELIO cae por ella.

AURORA
(Asustada)

¡Elio!

AURORA se introduce con él en la brecha.

FUNDIDO A NEGRO.

ESCENA 9. EXT. NOCHE. PRADO DEL ROBLE - FLASHBACK

Los hermanos siguen tumbados y observan el cielo. La lluvia de estrellas está comenzando. Ambos se quedan embelesados ante la belleza de lo que están viendo: docenas de estrellas fugaces caen una tras otra.

ELENA
(Alegre)

¿Pedimos un deseo?

ELIO asiente en silencio y los hermanos se dan la mano.

ELENA
A la de tres... 1, 2 y...

ELIO y ELENA
(A la vez)

¡3!

Cierran los ojos y de ellos emana una luz que se expande por todo el paisaje, por toda la Tierra, por todo el cosmos. Todo se torna blanco. Este es el destello del que

hablaba AURORA. Poco a poco, la luz vuelve a desaparecer y los niños abren los ojos.

ELIO

¿Qué has pedido?

Los hermanos se miran.

ELENA

(Emocionada, pero con un tono melancólico)

Conocer a papá y mamá.

Nostálgicos, los niños vuelven a observar el cielo.

ESCENA 10. INT. NOCHE. PLANTA BAJA DE LA CRIPTA SUBTERRÁNEA

ELIO y AURORA caen al suelo. Mientras se reincorporan, observamos que ante ellos se encuentra REY (50), un ser oscuro con forma humanoide.

REY
(Confiado)

Os estaba esperando. Bienvenidos.

REY sonríe. ELIO y AURORA no saben qué hacer, están sorprendidos de estar frente a él. Finalmente, AURORA reacciona, hace brillar sus alas y le proyecta luz.

AURORA
(A Elio)

¡Corre!

REY responde con un contraataque. Tras unos segundos de duda, el niño ve unas escaleras y corre hacia ellas. Sube al primer piso.

REY
(Con dureza, pero tranquilo)

Sabes que no podrás protegerles de mí.

AURORA

Lo que sé es que eres tú quien deberá protegerse de ellos.

Tras unos segundos en silencio, la tensión acaba estallando y REY se abalanza sobre AURORA, que se protege con un escudo de luz. Al chocar contra el escudo, el enemigo se disuelve en niebla.

ESCENA 11. INT. NOCHE. PRIMER PISO DE LA CRIPTA SUBTERRÁNEA

ELIO camina por un pasillo hasta encontrar dos puertas: una con un dibujo del Sol; y la otra, de la Luna. Abre la segunda y ve a su hermana, sentada y esposada.

ELIO
(Emocionado)

¡Elena!

ELENA levanta la cabeza.

ELENA

¿Elio?

ELIO se acerca a su hermana y la abraza. Ambos se miran muy emocionados y se alegran de volver a estar juntos. Es una mirada sincera y pausada.

ELIO
(Preocupado)

¿Estás bien?

ELENA asiente con la cabeza y ELIO la vuelve a abrazar. Sin mediar palabra, el niño coge las esposas y emite luz a través de sus manos. Las esposas se calientan hasta romperse y caen al suelo. ELENA lo mira extrañada, no entiende qué está pasando ni cómo su hermano acaba de fundir unas esposas con sus manos.

ELIO
(Con un tono más seco y tranquilo)

Tengo mucho que contarte.

De pronto, escuchan ruidos procedentes de la planta baja. Ambos se giran hacia la puerta y ven luces y destellos causados por la lucha que está teniendo lugar allí.

ESCENA 12. INT. NOCHE. PLANTA BAJA DE LA CRIPTA SUBTERRÁNEA

AURORA y REY continúan luchando. Tras unos cuantos disparos, AURORA recibe un golpe y cae tras una roca, donde se queda escondida. REY avanza, despacio, hacia la roca.

AURORA
(Dolorida)

¡Solo son dos niños!

Ante este grito, REY se detiene.

AURORA (CONT'D)

Y ya les has hecho bastante daño. ¿Por qué continuar con esto?

REY
(Totalmente enfadado)

¡Porque no son solo dos niños! ¿No te das cuenta, Aurora?
¡Ellos son la clave para desatar el caos!

Silencio. REY respira hondo y se tranquiliza.

REY (CONT'D)
(Calmado)

Pensaba que la victoria era mía. De verdad. Que las tinieblas dominaríamos esta galaxia. Pero, ¿sabes qué pasó cuando derroté a Sol y Luna? Que nada cambió. Que los días y las noches continuaban. Y tardé en comprenderlo, pero entonces me di cuenta... Si mis esfuerzos por acabar con la luz son en vano, entonces... ¿Qué opción me queda?

REY pierde los papeles por un momento.

REY (CONT'D)

¿Qué me queda? ¡Contesta!

Silencio. REY recupera la compostura.

REY (CONT'D)

Yo te lo diré. La única opción que tengo es controlar la luz. Controlar a Elio y Elena para dominar todas las fuerzas del universo. Imagina lo que podría llegar a hacer si tengo conmigo a esos dos críos.

Ante la crudeza de las palabras de REY, AURORA deja de esconderse y le dispara luz. Sin embargo, REY se adelanta lanzando un orbe de oscuridad que atrapa e inmoviliza a AURORA. Ella intenta resistirse, pero no puede escapar. REY, que tiene la palma de la mano abierta, la cierra y, con ese sutil movimiento, la sombra se introduce en AURORA, que cae al suelo. Tras unos segundos, REY mira hacia las escaleras y se dirige a ellas.

ESCENA 13. INT. NOCHE. PRIMER PISO DE LA CRIPTA SUBTERRÁNEA

Los hermanos continúan en la sala. ELIO está terminando de contar a ELENA todo lo que ha sucedido hasta ahora.

ELIO
(Calmado)

¿Lo has entendido todo?

ELENA asiente con la cabeza y, de pronto, una sombra irrumpe en la sala, se sitúa sobre los hermanos y comienza a girar sobre sí misma hasta adquirir una forma de cúpula. Así, los niños están rodeados de tinieblas y entienden que REY está cerca.

ELIO

Sé que tienes miedo, pero ¡estoy contigo!, ¿recuerdas?

ELIO pone su mano en el corazón de ELENA. Ella asiente con la cabeza y hace lo mismo que ELIO.

ELENA
(Tranquila y confiando en su hermano)

Y yo contigo.

ELIO y ELENA
(A la vez)

Juntos.

Los hermanos comienzan a brillar y la sombra que hay sobre ellos desaparece. Desde el pasillo, REY observa la luz y se queda inmóvil: sabe que es su fin. El destello inunda todo el escenario hasta alcanzar al enemigo. La luz penetra en REY, que acaba por desintegrarse. ELIO y ELENA han vencido.

Poco a poco, el resplandor de los hermanos disminuye hasta no quedar nada. Los dos miran a su alrededor y, al darse cuenta de que ya no hay peligro, sonríen y se abrazan con la satisfacción de la victoria. Después, bajan a por AURORA.

ESCENA 14. INT. AMANECER. PLANTA BAJA DE LA CRIPTA SUBTERRÁNEA

Los hermanos ven a AURORA grisácea, tendida en el suelo. Se encuentra bajo un sutil rayo de luz que se introduce a través de un agujero en el techo.

ELIO
(Preocupado)

¡Aurora!

Se acercan a ella.

AURORA
(Con sus últimas fuerzas)

Elio, Elena... Lo habéis conseguido.

Los niños se muestran muy afectados, sobre todo ELIO, pues tiene un vínculo más especial con AURORA.

AURORA (CONT'D)

Antes de irme...

ELIO le interrumpe.

ELIO
(Con un tono cortante y casi de enfado)

No.

AURORA retoma sus palabras.

AURORA

Antes de irme, quiero que entendáis algo... Este no es el fin. Habéis vencido, pero las tinieblas continúan ahí, alimentándose de los miedos, de la envidia, de la ira del mundo; esperando a alzarse de nuevo.

Silencio.

AURORA (CONT'D)

Debéis ser fuertes y estar unidos como lo estuvieron vuestros padres. Es lo que ellos hubiesen querido. Y, si en algún momento flaqueáis, si alguna vez pensáis que todo está perdido, levantad la vista. Mirad al cielo y pensad que Sol y Luna siguen ahí. Que su luz nunca terminará de desaparecer mientras el universo os tenga a vosotros. ¿De acuerdo?

Los niños se quedan callados unos segundos, entienden que esto es una despedida. A ELIO se le cae una lágrima.

ELIO
(Triste)

De acuerdo.

AURORA fallece. Los hermanos se abrazan y, mientras tanto, el cuerpo de AURORA se desintegra en miles de partículas de luz que ascienden lentamente a los astros.

FUNDE A:

Escena 15. EXT. DÍA. PRADO DEL ROBLE

ELIO y ELENA están tumbados bajo el gran roble. El cielo está despejado y solo se respira una merecida paz en el lugar.

ELENA

Al final tenías razón con tu teoría.

ELIO le mira extrañado.

ELENA

Sí que se enamoraron.

ELIO y ELENA continúan viendo el paisaje.

FIN.