

tf g

memoria

bellas artes

---



MENCIÓN: \_\_\_\_\_

TÍTULO: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

ESTUDIANTE: \_\_\_\_\_

DIRECTOR/A: \_\_\_\_\_



**PALABRAS CLAVE:** \_\_\_\_\_

**RESUMEN:** \_\_\_\_\_



# Índice

pág/s.



<b>1. Propuesta y Objetivos</b>	<input type="text"/> - <input type="text"/>
<b>2. Referentes</b>	<input type="text"/> - <input type="text"/>
<b>3. Justificación de la propuesta</b>	<input type="text"/> - <input type="text"/>
<b>4. Proceso de Producción</b>	<input type="text"/> - <input type="text"/>
<b>5. Resultados</b>	<input type="text"/> - <input type="text"/>
<b>6. Bibliografía</b>	<input type="text"/> - <input type="text"/>

## 1.- Propuesta y objetivos

*Onírica* es una historia de aventuras, llantos y risas de autodescubrimiento y sobre relaciones personales que se apoya en la fantasía del mundo de los sueños lúcidos, concretamente en una distopía tiránica. En esta se tratan temas sobre las relaciones interpersonales, el heroísmo y el conflicto y reconciliación con uno mismo.

El tema para este proyecto se fundamenta en la idea de la huida del mundo hacia una realidad mejor, alejada del dolor, y la exploración de los sueños lúcidos a través de la narración de aventuras fantásticas.

El proyecto se plantea como una animación en la que se ha adaptado una parte de la historia, concretamente la parte del prólogo. Esta animación funciona como una propuesta piloto que sirva para poner a prueba su expectación. El prólogo consiste en cómo el personaje principal *-Jonky-*, recuerda desde el punto en el que está cómo fue el pasado dos meses atrás y entra por primera vez al plano onírico. Este trabajo tiene su origen en un periodo dificultoso como consecuencia de una ruptura sentimental que condujo a escribir un guión para un cómic a modo de borrador. En el mismo, se intenta explorar los temas de los que hablábamos previamente, esto es, la relación entre los sueños lúcidos y la introspección, en términos generales. En este sentido, consideramos que esta historia está relatada desde un punto de vista personal de un modo casi terapéutico, pero que puede funcionar como una obra audiovisual de interés general.

Desde un punto de vista técnico, la animación constituye un metraje de unos 15 minutos haciendo un resumen del prólogo para así poner en contexto a la audiencia. Para ello se propone utilizar animación digital por fotogramas y la rotoscopia como un territorio inexplorado, dicho elemento puede aportar un extra de sentido narrativo a la hora de diferenciar la realidad de la vigilia de la realidad onírica.

Ahora bien, los objetivos que se plantean son los siguientes:

- Experimentar con la técnica de la rotoscopia como recurso expresivo
- Indagar en la temática de los mundos oníricos por medio del género fantástico
- Explorar las relaciones personales como tema recurrente de la obra audiovisual.

## 2.- Referentes

En cuanto a los referentes que se han tenido en cuenta a la hora de realizar este trabajo, se puede distinguir entre referentes visuales y temáticos. Los referentes visuales hacen referencia a obras con una estética *cartoon* como la que nos hemos propuesto realizar nosotros. Por su parte, los referentes temáticos, a pesar de no contextualizarse en la disciplina de la animación, tratan temas relacionados con los sueños, pero que exceden el trato más tradicional, enfocándose en el campo de lo onírico desde una perspectiva amplia.

Para empezar, tenemos como primer referente el videoclip de la canción *Sunburn*, realizada por el estudio Meala pero producida y distribuida por la banda de rock electrónico *The living tombstone*. En su apartado técnico y en una de las cosas que nos han llamado la atención es por su estilo de animación *cartoon* con estética japonesa *vintage*, su frenesí de movimiento y acción, además del efecto de ruido como las antiguas cintas de vídeo (Figura 1).

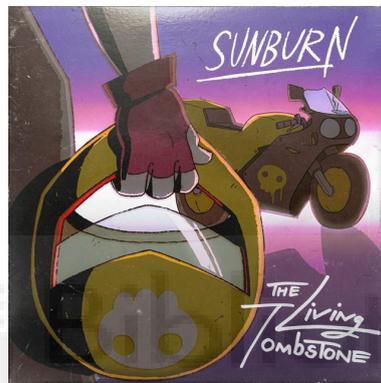


Figura 1. Sunburn. [Estudio Meala](#), 2020.

A continuación, otro referente sería la introducción de 2 minutos de la última película de la franquicia de Dragon Ball. En esta secuencia de la película *SUPER HERO* (Figura 2) se narra la historia de Son Goku con el ejército de la Red Ribbon. En ella vemos un apabullante despliegue de animación del maestro Chikashi Kubota mostrando planos y movimientos únicos y frescos para la franquicia con resultados impecables.



Figura 2. [DBS: SUPER HERO \(Secuencia de apertura\)](#), Chisaki Kubota (Toei Animation) 2022.

Por otro lado, en la secuencia de apertura de Sonic Mania que sirvió también como tráiler de lanzamiento para el juego del erizo azul, donde vemos un entretenido vídeo musical cuya canción viene de la mano del grupo Hyper Potions. Esta secuencia de animación da inicio al título de Sonic que celebra toda su trayectoria en la época clásica de la franquicia, y en ella podemos ver cómo Sonic y sus amigos recorren distintos escenarios a toda velocidad y realizan todo tipo de acrobacias para sortear los obstáculos que se les presentan (Figura 3).



Figura 3. [Sonic Mania](#) (Secuencia de apertura), Tyson Hesse (SEGA), 2017.

Por otra parte, en lo que a conceptos y temas a tratar se refiere, nos interesa recordar el famoso anime de los 90 Neon Genesis: Evangelion. Esta icónica serie de la industria de la animación nipona propone temas que tratan la depresión, la introspección, la existencia del yo junto con el dilema del erizo, todo ello camuflado con una trama superficial de robots que protegen a la raza humana (Figura 4).



Figura 4. [Neon Genesis: Evangelion](#), Hideaki Anno y Estudio "GAINAX", 1995

Finalmente consideramos oportuno hablar de la aclamada película de Christopher Nolan –*Origen/Inception*– (Figura 5) en la que el metraje protagonizado por Leonardo Di Caprio trata sobre un grupo de personas que mediante una máquina son capaces de infiltrarse en la mente de alguien con tal de inducirle ideas o pensamientos. Lo que sucede en el mundo real afecta al sueño, y en el sueño el tiempo transcurre más deprisa. El tema recurrente de esta historia es la paranoia de si lo que están experimentando es real o no, por eso necesitan comprobar cada cierto tiempo en qué mundo se encuentran.

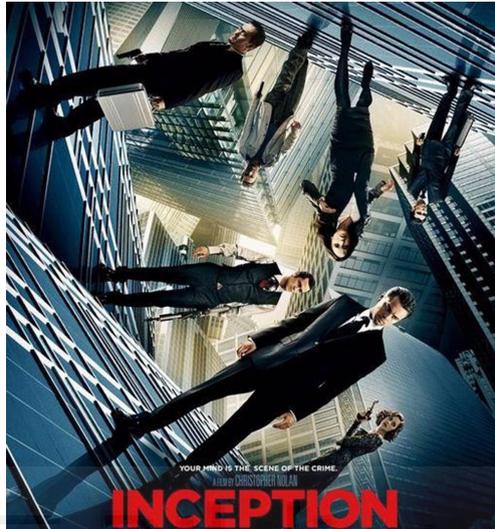


Figura 5. [Origen/Inception](#), Christopher Nolan, 2010.

### 3.- Justificación de la propuesta

Antes de comenzar, es oportuno dar algo de contexto como preludeo a la siguiente pregunta: ¿Qué son los sueños lúcidos? Según la periodista Alejandra Sánchez Mateos (2017), los sueños lúcidos “son aquellos sueños en los que somos conscientes de estar soñando” y en ellos podemos volvernos virtualmente omnipotentes. Gracias a esto, se nos brinda la capacidad de alterarlos con suficiente práctica, pues el tener sueños lúcidos es un estado mental adquirido durante la fase REM (del inglés *Rapid Eye Movement*), una etapa del sueño que precede al despertar, motivo por el cual a veces recordamos los sueños. Hay varias maneras de tener sueños lúcidos con ejercicios mentales de concentración antes de dormir, leves movimientos o gestos que se automatizan y reproducen en el sueño, o algunos mantras que sirven para despertar dentro de nuestra mente y volvernos activos. No obstante, hay otras personas que nacen ya con esta capacidad y que no necesitan entrenarla.

Es primordial conocer estos detalles sobre qué son los sueños lúcidos, pues es el eje principal de la trama de *Onírica*, un mundo en el que habitan todos aquellos seres capaces de abrir y controlar su mente en la fase REM lo suficiente como para manifestar habilidades especiales, incluso hasta tal punto que se vuelven virtualmente omnipotentes. El protagonista, al principio, si se concentra mucho es capaz de manifestar una o dos habilidades simultáneas. El estallido de ciertas emociones también propicia un potenciamiento en sus habilidades.

Además, el estado emocional y mental del protagonista representa un lastre a la hora de su desarrollo personal y de poder, algo que en la historia se muestra en forma de un dispositivo que limita estos poderes para someter a la población del mundo de los sueños. Es aquí donde se presenta una resistencia llamada las fuerzas subyacentes que buscan la libertad entrenando sus mentes para combatir la tiranía.

Bien es cierto que, como ya hemos apuntado, para tener sueños lúcidos en primer lugar, si no eres una persona que nace con esta capacidad innata resulta muy difícil. No obstante, estas experiencias son algo que realmente se puede entrenar y existen varios métodos con ciclos de sueño, diarios, meditaciones, incluso sustancias que favorecen trances similares de un carácter o no psicoactivo.

Por otro lado, también es preciso decir que existe un simbolismo en la historia de *Onírica* relacionado con las ventanas, los espacios cerrados y las puertas, sobre todo estas últimas. Este simbolismo se nutre, entre otras cosas, de una de las obras más conocidas de Dalí: *Figura en una ventana* (1925), un cuadro que retrata a su hermana apoyada de espaldas observando el mar, un hueco que da vista y entrada a un vasto mundo, las sensaciones, olores, lo desconocido y lo que depara al otro lado. De igual manera, las puertas en *Onírica* auguran misterio, nuevos elementos y desafíos que aguardan al otro lado. En el caso de esta pintura, Ana María se limita a observar mientras la retratan, pero ¿qué pasaría si se atreviera a saltar y volar desde ella? Quizás la idea de explorar el mundo y encontrar el horizonte que se alza ante ella.

En cuanto a la estructura de *Onírica*, se trata de una historia que bebe de la clásica narrativa de *El viaje del héroe*, una estructura recurrente en la ficción que favorece y esquematiza el desarrollo del héroe, en este caso el protagonista Jonky. Para extender este punto,

consideramos oportuno dar a conocer una obra concreta en la que hemos basado la estructura, y es la novela de Robert Fisher de 1987 titulada *El caballero de la armadura oxidada*. En esta historia, el caballero queda atrapado en su armadura como una metáfora del ego, y junto a otros personajes que le acompañan buscará al mago Merlín para que le ayude a quitársela. En el momento en el que lo hace, no se reconoce a sí mismo, y es que además el libro habla de conocer la verdad, pues esta se halla en lo desconocido, y lo desconocido sólo puede encontrarse si dejamos de aferrarnos a lo conocido.

Este libro habla de cómo una persona cree conocerse, pero cuando deja sacar todo lo que lleva dentro y enfrenta lo desconocido fuera de su armadura resulta ser alguien totalmente distinto, completando así su arco de personaje e iniciando otro nuevo para volver a conocerse. Al aplicar esta idea a *Onírica* veremos cómo a pesar de todos los problemas que se presenten, si nos quedamos ensimismados y no conocemos la perspectiva de los demás, la verdad se deforma.

Paralelamente, existen diversos tipos de narrativa o de contar historias. En primer lugar, en el ámbito literario es preciso destacar la leyenda, la novela y la crónica.

Yendo por puntos, la leyenda consta de narraciones híbridas entre hechos reales y sobrenaturales. Por su parte, la novela es un tipo de relato extenso por definición que puede tener un corte real o ficticio. Y, por último, la crónica, un texto que sigue un orden cronológico de los hechos para contar una historia.

Un ejemplo más tangible de narrativa que encontramos interesante es la forma de contar *Els silencis de Maria* (Carles Cortés, 2014), una novela narrada en segunda persona por medio de una voz que habla al protagonista todo el tiempo, y que al llegar el final el lector se da cuenta de que quien habla es la víctima de este, su mujer, como un susurro furioso y vengativo del más allá.

Sin embargo, siendo que este proyecto está enfocado a ser una animación, hace falta buscar otro tipo de narrativas, y el cine es un buen recurso para llevar esto a cabo.

Es decir, en los diferentes tipos de narrativas se propicia que algunos aspectos de la historia se desarrollen a partir de la relación causa-efecto. Concretamente, en la narrativa cinematográfica se utiliza el relato como medio para contar una historia, que cuenta con sucesos, personajes y sentimientos que buscan tener una expresión con cierto sentido, mediante acciones lineales o no lineales, en tipos de estructuras cronológicas que definen el relato simultáneamente.

De este modo, algunas de las estructuras de narrativa cinematográfica, enumerándolas como en el anterior apartado, serían: la estructura de narrativa lineal, que sigue el orden cronológico de los acontecimientos; la narrativa interactiva, aquella en la que el lector/espectador toma decisiones sobre el transcurso de la historia, un tipo de narrativa muy en auge con el de la industria del videojuego y de la ludificación de los medios. Y por último encontramos la estructura *In media res*, que empieza por la mitad de la historia para después volver al principio

y posteriormente volver a alcanzar ese punto de nuevo para continuar hasta el final de manera lineal<sup>1</sup>.

En nuestro caso, el primer capítulo de *Onírica* comienza con la estructura *In media res* que acabamos de mencionar, poniéndonos la situación actual del protagonista para justo después comenzar por el principio.



---

<sup>1</sup> Por ejemplo, véanse los títulos de [Telltale Games](#), juegos en los que el usuario toma la iniciativa y las decisiones que cambiarían el curso de la historia. Ejemplos conocidos en el mundo de la animación son [Megamind](#), Tom Mc Grath y Dreamworks, 2010 o [SONIC la película](#), Jeff Fowler, 2020.

#### 4.- Proceso de producción

El proceso de producción del proyecto se ha desarrollado en distintas fases que podríamos sintetizar en cuatro: el guión, *casting*, la fase de animación y, por último, el montaje. A continuación explicamos con más detalle en qué ha consistido cada fase del trabajo:

**-Guión:** La concepción del guión de este trabajo se origina en el guión original de la novela previa de *Onírica* como ya hemos aclarado anteriormente a lo largo de este documento. Como sabemos, la novela y la animación son medios totalmente diferentes y con recursos que difieren entre sí, por lo que para llevar a cabo este guión ha habido que hacer una serie de cambios para que pueda encajar en este nuevo formato, con planos más claros, escenas y diálogos añadidos que no hacen sino enriquecer la experiencia de esta historia.

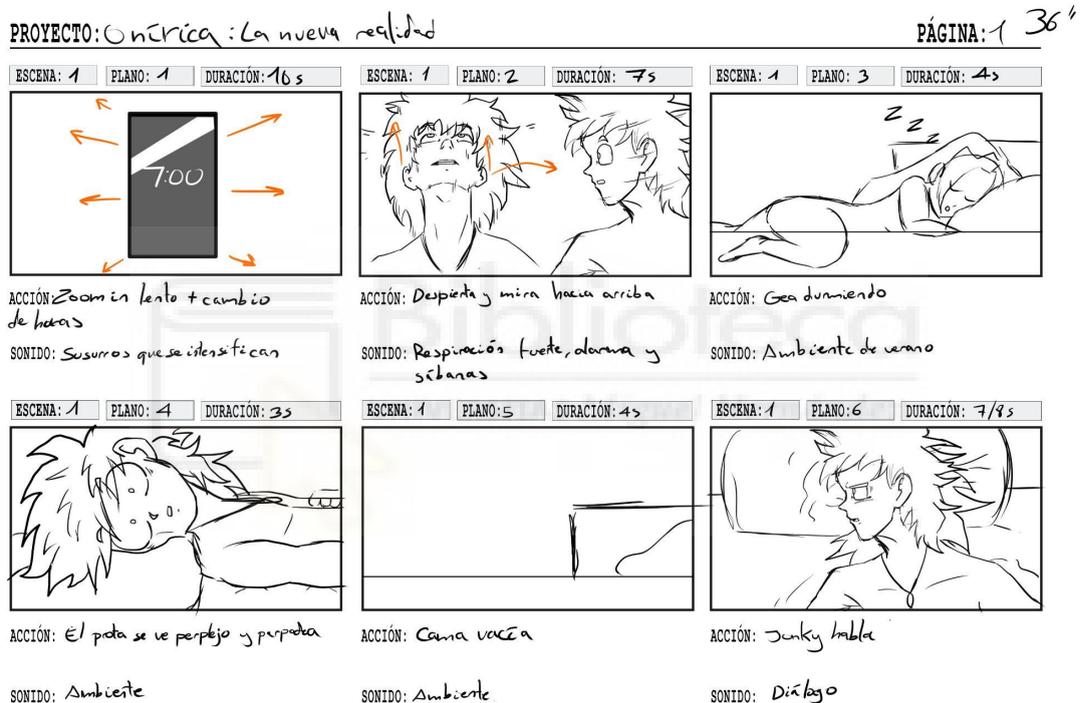


Figura 6. *Onírica: la nueva realidad*. Storyboard página 1. Captura de pantalla

**-Casting:** Para las voces participantes tuvimos que desarrollar un elaborado proceso de *casting* en varios servidores de *Discord* anunciando el proyecto. La selección fue bastante costosa dado

a que había escasez de voces femeninas en un principio. No obstante, tras contactar con varias personas, al final pudimos dar con un reparto ideal para las voces principales<sup>2</sup>

-Animación: Contrariamente a lo que se pueda pensar, la animación fotograma a fotograma no ha sido lo más costoso, sí la parte más duradera de todo el proyecto, pero quizá no tan complicada como se pueda pensar. En esta fase nos tomamos el tiempo suficiente para utilizar las funciones de animación por fotogramas del programa *Clip Studio Paint PRO*.

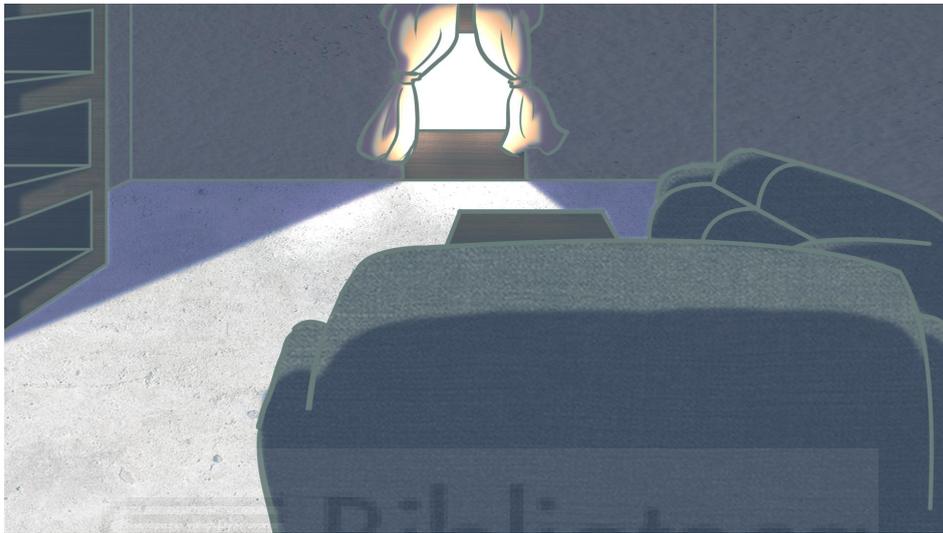


Figura 7. *Onírica: La nueva realidad*. Plano 11. Captura de pantalla

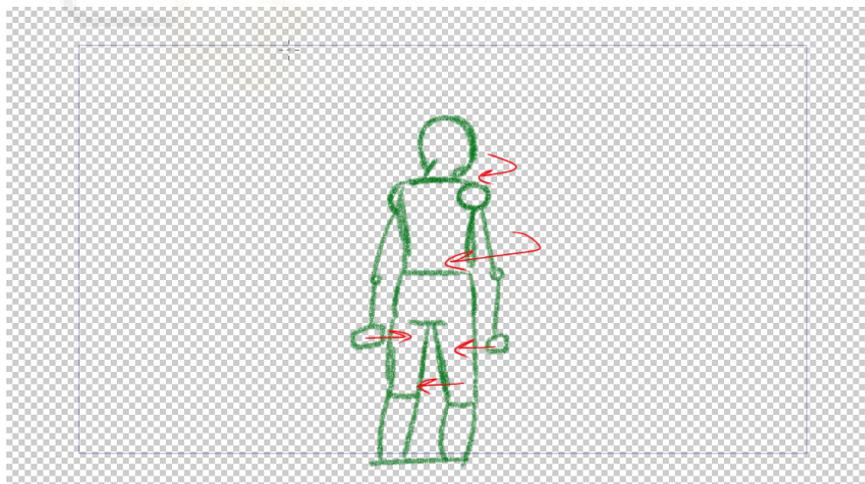


Figura 8. *Onírica: La nueva realidad*. Plano 18 (Boceto). Captura de pantalla

---

<sup>2</sup> Finalmente se contó con las voces de Guillermo San Bartolomé y Claudia Martínez en los papeles de Jonky y Gea respectivamente.

De esta manera, establecimos un plazo mínimo de 40 días para animar todos los planos, contando por supuesto con un margen indefinido para llegar a tiempo a la defensa del trabajo y su entrega. Al final ha llevado alrededor de 50 días, con los que se ha podido finalizar la parte práctica a tiempo, incluyendo su montaje. Es preciso destacar cómo muchas de las secuencias animadas eran repetidas para hacer un ciclo que pudiese alargarse en la duración de la secuencia. Mientras que, gran parte de las animaciones estaban hechas sobre un fondo dibujado, otras, más de cara al final se hacían sobre croma como explicaremos en el siguiente punto.

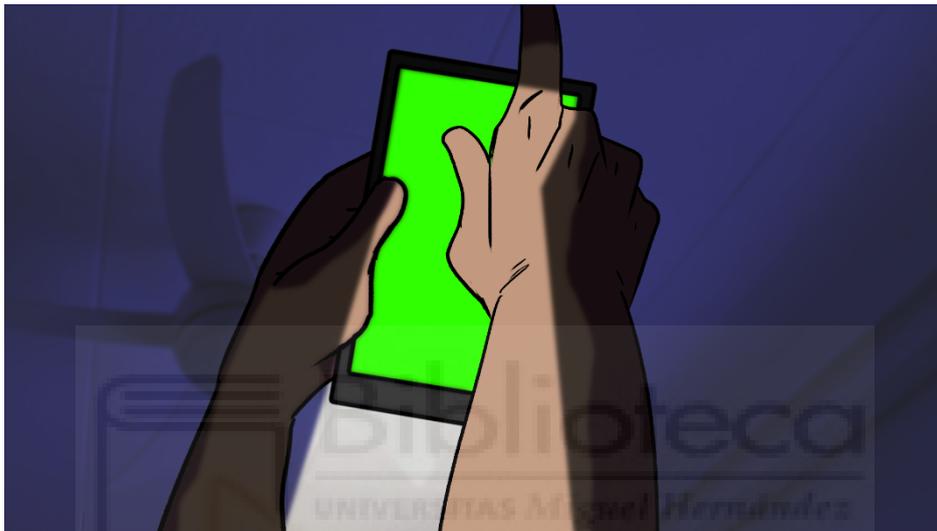


Figura 9. *Onírica: La nueva realidad*. Plano 24. Captura de pantalla



Figura 10. *Onírica: La nueva realidad*. Plano 24. Captura de pantalla de *Clip Studio Paint PRO*

-Montaje: Para terminar el montaje como última parte de la producción, un proceso que resultó bastante lineal, pues había que simplemente ajustar figuras y fondos al tiempo establecido en el Storyboard, luego hacer la adecuada interpolación y movimientos de cámara mediante fotogramas clave, ajustar velocidades y ajustar los planos de croma mediante la incrustación clave a sus respectivos fondos como vídeo en movimiento.



Figura 11. *Onírca: La nueva realidad*. Plano 24. Captura de pantalla

Lo siguiente en este apartado es el añadido de transiciones, efectos de desenfoco de cámara, corrección de color y los correspondientes fundidos tanto a blanco como a negro, opacidades, texto y demás.

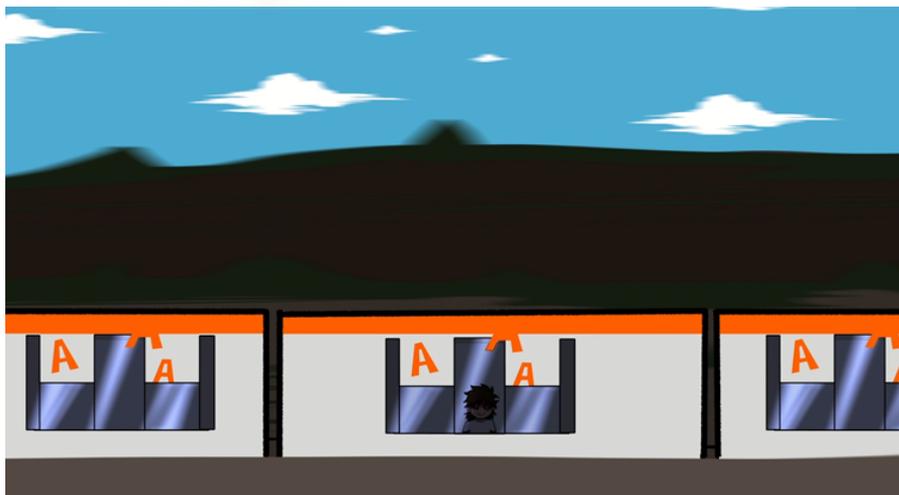


Figura 12. *Onírca: La nueva realidad*. Plano 27. Captura de pantalla

Pero un elemento esencial de toda proyección audiovisual es el audio y su correcta integración, su peso narrativo, el dejar espacio y por supuesto la ausencia de éste cuando se requiera. Lo más complejo suele ser la búsqueda de samples de todo tipo, ya fueran físicos o narrativos. Pero la banda sonora ya estaba toda planificada desde el storyboard, así que sólo había que colocarlas en el minuto indicado. (Toda la banda sonora usada está en los créditos finales y se da crédito en estos a sus respectivos autores/compositores).

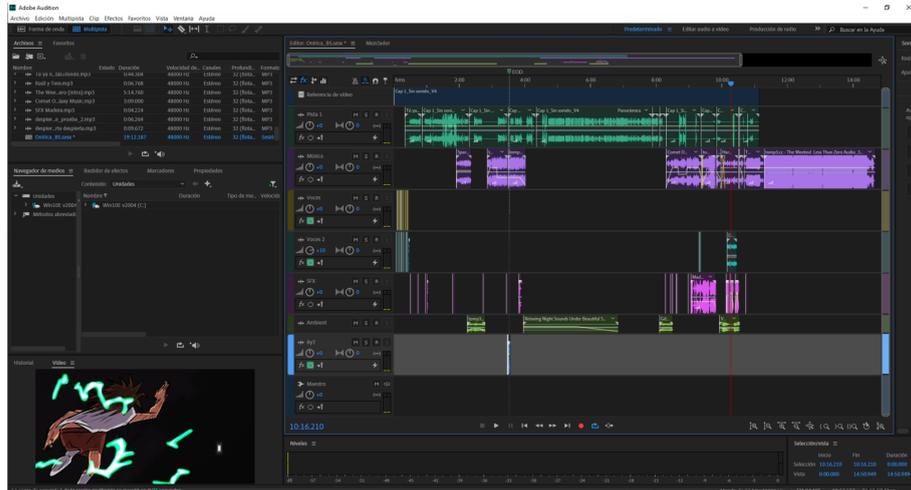


Figura 13. *Onírica: La nueva realidad*. Captura de pantalla de Adobe Audition

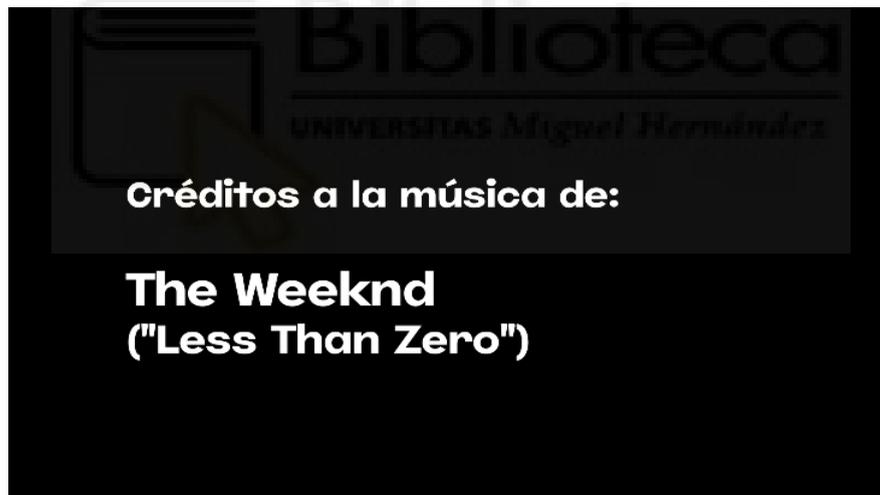


Figura 14. *Onírica: La nueva realidad*. Créditos finales. Captura de pantalla

## 5.- Resultados:

Como comentarios finales, nos encontramos bastante satisfechos por la labor. El proyecto ha ido creciendo poco a poco y hemos obtenido los resultados deseados, incluso superando algunas de nuestras expectativas, pasando no solo la barrera de los 5 minutos, sino la de los 10, llegando hasta una duración total de 14'40". Por no hablar de la integración del audio que, en nuestra opinión, queda de lo más natural e inmersiva.

En definitiva, nos hallamos muy satisfechos con la labor llevada a cabo durante toda la producción de este proyecto y cabe la posibilidad de llevarlo a alguna convocatoria o festival como inicio y empezar con la producción del segundo capítulo pronto.

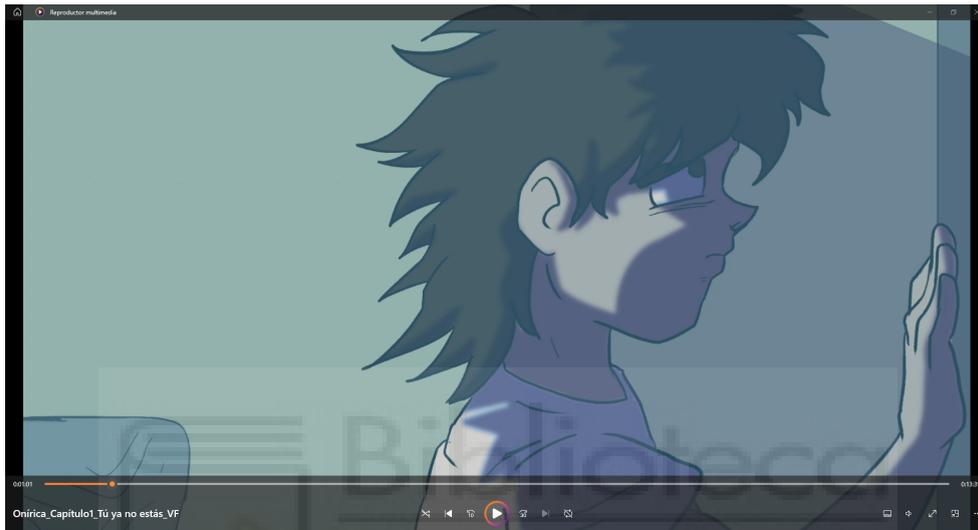


Figura 15. *Onírca: La nueva realidad*. Plano 8. Captura de pantalla de vídeo

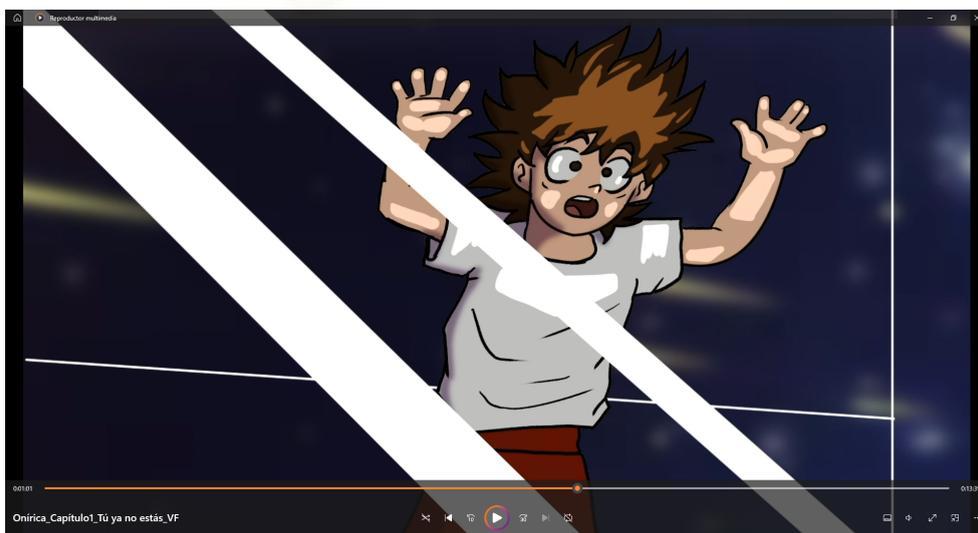


Figura 16. *Onírca: La nueva realidad*. Plano 28. Captura de pantalla de vídeo

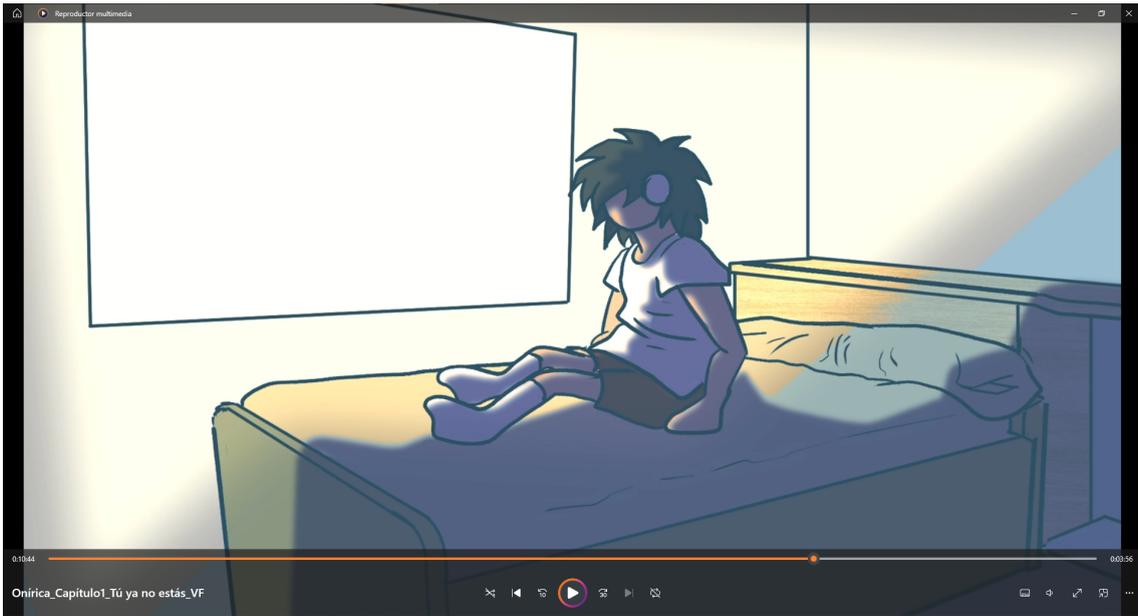


Figura 17. *Onírica: La nueva realidad*. Plano 42. Captura de pantalla de vídeo

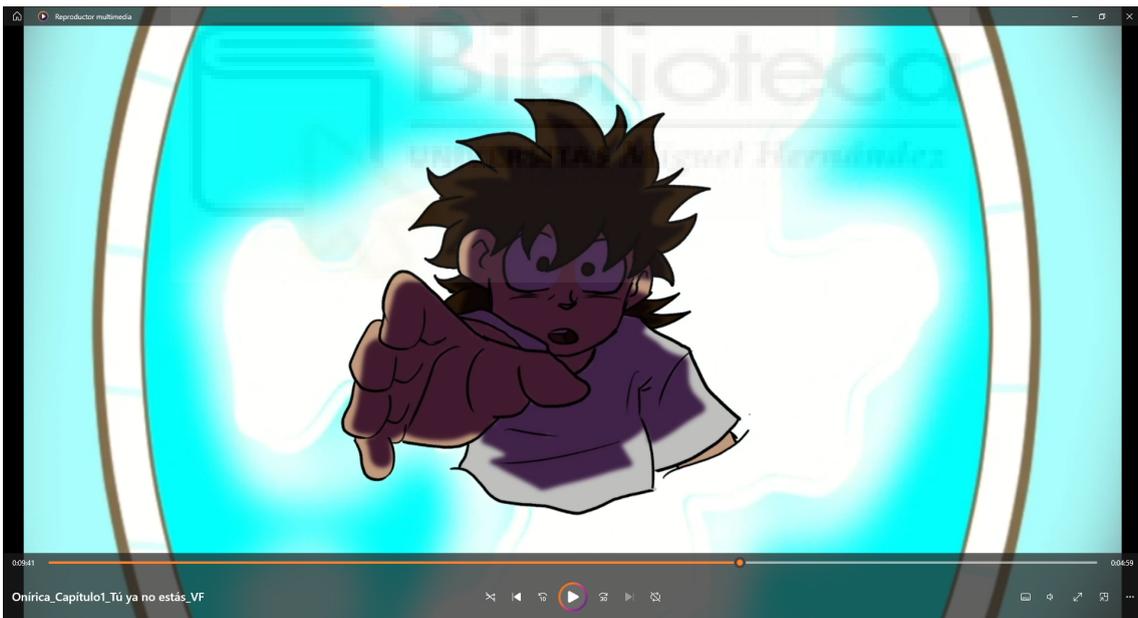


Figura 18. *Onírica: La nueva realidad*. Plano 42. Captura de pantalla de vídeo

## 6.-Bibliografía:

Aprendercine.com. (2023). Estructura narrativa: el arte de contar historias.  
<https://aprendercine.com/estructura-narrativa/>

De Alicante, U. (s. f.). <https://cvnet.cpd.ua.es/curriculum-breve/es/cortes-orts-carles/30227>

Lecturalia.com. (s. f.). *Robert Fisher: libros y biografía autor*.  
<https://www.lecturalia.com/autor/643/robert-fisher>

Mateos, A. S. (2017). Qué son los sueños lúcidos y cómo podemos conseguirlos.  
<https://www.lavanguardia.com/vivo/psicologia/20170203/413795947470/que-son-los-suenos-lucidos-y-como-podemos-conseguirlos.html>

Vicente, E. A. (2022). Texto narrativo. <https://www.significados.com/texto-narrativo/>

