

tf g

memoria

bellas artes

2018-2019



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: Chiru (sigue durmiendo)

ESTUDIANTE: Aroa Granja Iglesias

DIRECTOR/A: Silvia Mercé Cervelló

PALABRAS CLAVE: Onírico, delirante, extraño, irreal, imaginario, mente, emociones, fuerza, voluntad.

RESUMEN: Reflexionar y demostrar la fuerza de la resiliencia para ser capaces de superar las dificultades emocionales e internas, y a partir de esta trama desarrollar un videojuego que englobe todos estos objetivos.

Indice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	5	-	6
2. Referentes	7	-	7
3. Justificación de la propuesta	8	-	9
4. Proceso de Producción	10	-	11
5. Resultados	12	-	16
6. Bibliografía	17	-	17

1. Propuesta y Objetivos

Nuestra investigación abordaría la historia de Chiru, una muchacha sin amigos que tiene dificultades para relacionarse.

Un día, al salir de su cuarto y asomarse al balcón, se da cuenta de que ya no está en su mundo. Al momento, se cae por la ventana y cuando despierta, aparece en otro cuerpo. Encuentra a una misteriosa bruja que cayó en la misma mala suerte que ella.

A partir de ahí, ambas tienen que encontrar la forma de regresar a casa. Más adelante descubre que se encuentra atrapada en otro mundo y necesita encontrar la salida, si no, se quedará para siempre y nunca volverá a la vida real.

Como concepto, se trataría en general, la resiliencia, como capacidad de recuperarse frente a las adversidades, en concreto, las emocionales e internas y las emociones en relación a los colores, relacionando el significado de estos dos conceptos. Además de esto, se tocarían algunas enfermedades como la depresión, distimia y ansiedad. Otro concepto a tratar también sería la identidad, y algunas cuestiones que siempre se han formulado (quién soy, de dónde vengo, a dónde voy...)

Se desarrollaría un Art Book para la propuesta, en el cual se plantearán los personajes principales y los escenarios más destacables. Así, la propuesta tendría como finalidad desarrollar un videojuego como medio de expresión y como pintura en movimiento.

Como principales referentes, se aprecia a nivel tanto artístico como temático la influencia del videojuego independiente Gris, ya que en este se viaja por el mundo de las emociones, las cuales va pasando de ser completamente monocromáticas a volver a tener color. Además, la propia protagonista pierde la voz y la historia se va contando mediante combinación de imágenes y sonidos.

Otro referente a destacar sería Alicia en el País de las Maravillas. Esta novela, escrita por Lewis Carroll y considerada literatura surrealista, relata la historia de una niña llamada Alicia y su viaje a su propio mundo y fantástico con animales y objetos antropomórficos, por lo que este mundo en el que Alicia viaja es mágico, inconsciente y en ocasiones, abstracto.

OBJETIVOS

- Reflexionar acerca de la psique humana, y nuestras emociones.
- Seguir un proceso de transformación para mostrar la evolución como forma de mejoría.
- Construir un universo formado a partir de la propia mente.
- Demostrar la fuerza de la resiliencia.
- Realizar ilustraciones a modo de “pinturas en movimiento”.



2. Referentes

Sarah Lasater (también conocida como Sarlisart) es una ilustradora freelancer. Ella creció en Carolina del Norte, pero actualmente vive y trabaja en Los Ángeles, California. En sus ilustraciones, priman los colores saturados, las manchas y la soltura de la línea, dando así, un aspecto infantil y añorado. Además, en muchas ocasiones ha colaborado con la banda In Love With a Ghost. En concreto, su álbum "Healing" muestran historias sobre amistad, brujas y fantasía (Fig. 1).

GRIS es un videojuego español desarrollado por Nómada Studio. El juego nos cuenta como una muchacha viaja por el mundo de las emociones, tratando de dar color al entorno que la rodea, haciendo una simbiosis entre emociones y colores (Fig. 2).

Por otro lado, el videojuego de plataformas Celeste, nos pone en la piel de una chica llamada Madeline que trata de escalar una montaña. Esta representa de alguna forma, los miedos a los que nos enfrentamos cada día, y en los que la protagonista va poco a poco escalándola y superándolos. Se trata pues, de un viaje de autosuperación y de cuestionamiento constante del "yo".

El universo que se origina en torno al trabajo está basado en el videojuego The Legend of Zelda: Wind Waker, la cual cuenta como hace cientos de años un hombre vestido de verde liberó el mundo de la destrucción a manos de Ganon, la reencarnación del mal. Además, parte de la estética del proyecto se basará en esta saga.

Otro referente a tener en cuenta a la hora de realizar este universo es Alicia en el País de las Maravillas, de Lewis Carrol. El surrealismo, la identidad del yo y los mensajes ocultos que esconde esta novela son fundamentales a la hora de realizar este proyecto.

Algunos lenguajes y letras dentro de este mundo estarían basadas en el idioma ficticio del grupo musical Alice Schach and the Magic Orchestra, la cual mediante el "Alician" cuentan historias sobre brujas, circos y seres fantásticos de estética oscura.



Fig.1



Fig.2

3. Justificación de la propuesta

El ser humano siempre se ha cuestionado “Quiénes somos y de dónde venimos”. La identidad de cada uno de nosotros siempre será puesta en duda y por ello, nos vemos abocados a un constante cambio. A lo largo de los tiempos, siempre se ha intentado responder a esas cuestiones, de una forma más o menos científica. En algunas ocasiones, nos hemos dividido en varios “YO”. El “yo” consciente, según **Sigmund Freud**, se trata del aspecto que mostramos al resto, es decir, nuestra memoria y nuestro consciente y sobre todo también en el “yo” inconsciente, con el cual también guardamos en nuestra memoria todos aquellos impulsos y deseos que escondemos y que tienden de alguna forma, a ser conflictivos o inaceptados dentro de la norma.

Además de estas distintas acepciones del “Yo”, que pueden surgir dentro de nuestra psique, otro aspecto destacable sería el superhombre que propone **Friedrich Nietzsche**. Para alcanzar ese estado de “superhombre” es necesario que pasemos por tres transformaciones: el camello (el cual simboliza la carga que portamos y llevamos de forma sumisa), el león (cuando es liberado de estas cargas y se vuelve salvaje) y el niño, que es la forma más inocente y la que está libre de prejuicios.

Pero entonces, ¿qué es aquello que nos hace distintos a otras personas? ¿Somos todos los seres humanos muy similares? ¿Somos sociables por naturaleza o buscamos encajar en la sociedad? . La mayoría de veces, queremos sentirnos incluidos dentro de un colectivo, pero por motivos ajenos, en muchas ocasiones nos apartamos y nos distanciamos. Ahora bien, en nuestra psique siempre ha habido un conflicto interno entre querer formar parte del colectivo y querer demostrar nuestra individualidad. Por ello y por norma general pues, aquello que se sale de lo corriente suele molestar.

En algunas ocasiones, esto influye de forma directa persona, convirtiéndole en alguien que no quiere ser o no está a gusto consigo mismo (sin contar con los propios complejos que se forman a partir de los cánones sociales impuestos). Esto puede hacer que el individuo desarrolle alguna enfermedad como la distimia, ansiedad e incluso la depresión.

Esta constante pregunta de quien somos, surge constantemente en la serie de animación **Neon Génesis Evangelion**, donde el protagonista, llegado a un punto extremo donde su mente se quiebra, cuestiona cual de todos los “yo” es él realmente. Si la ropa, la habitación, sus amigos y su entorno son realmente parte de él.

Dentro de este planteamiento, surge también el concepto de libertad. De una forma simple y sencilla, el protagonista se encuentra en la nada, flotando. Pero cuando se traza una línea horizontal, se origina el suelo donde puede sentir seguridad. Puede ponerse de pie, pero en el momento en que lo hace, se condiciona porque ya no tiene la misma libertad que sin la propia

línea.

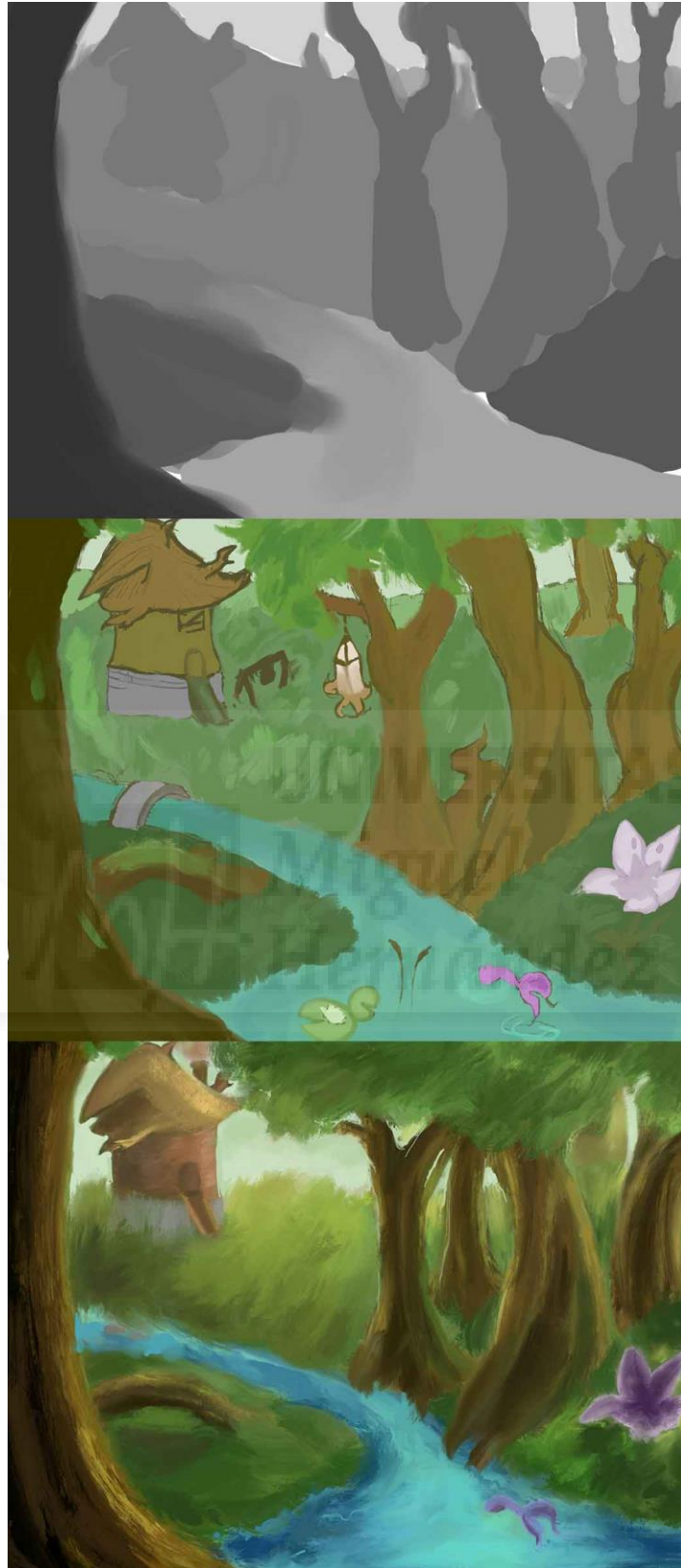
Por lo tanto, el tema principal de nuestro proyecto de investigación será la resiliencia, como capacidad innata para superar las adversidades. Lo más importante en todas las situaciones, siempre será mantenerse fuerte.



4. Proceso de producción



Primeros bocetos a modo de encaje en soporte digital (2326 x 1798 px).



Mancha en grisalla, coloreado en tintas, y retoques finales en soporte digital (2326 x 1798 px).

5. Resultados

Como resultados finales, las ilustraciones realizadas se caracterizan por primar la mancha sobre la línea, en los escenarios más oníricos y fantásticos y en los escenarios y personajes, primar la línea sobre la mancha, en algunas ocasiones dejándose en tintas planas. Además, se realizan tanto concept art de personajes como escenarios. Los acabados finales son de dos escenarios y tres personajes planteados, mientras que se han comenzado dos escenarios más y un mapa del universo en el que gira en torno la trama.

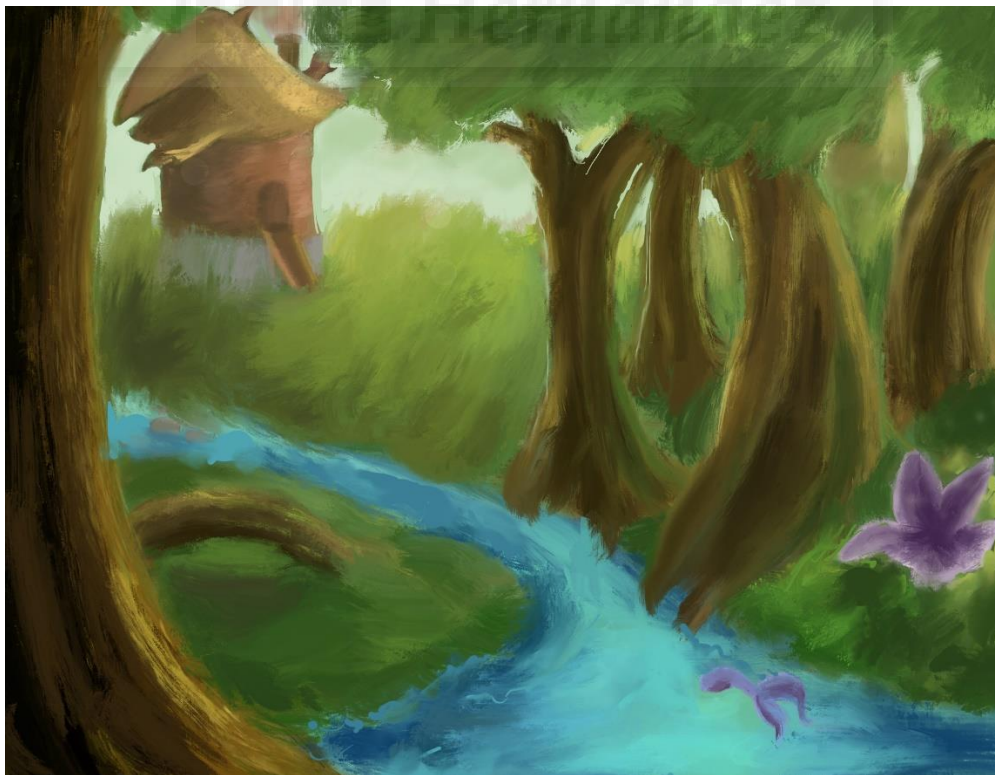
Se ha llevado a cabo una profunda investigación desde hace un año, y mediante proyectos anteriores como "Aware" se ha llegado a la conclusión del mensaje que se quiere transmitir: la fuerza de la resiliencia. Para este anterior proyecto se interpreta mediante las etapas del desarrollo de una mariposa, desde que es oruga hasta su última forma, floreciendo en la adversidad. pasando por temas como el renacimiento como etapa del proceso humano.

A partir de este proceso, se ha creado un universo onírico y fantástico en el que se profundiza además en otros temas como la depresión, la distimia y la ansiedad. Así pues, el rumbo que lleva este proyecto se centra en las emociones propiamente humanas y como afecta entre nosotros. Además de esta temática, también abarca aspectos como las relaciones de amistad y amor, el odio y la tristeza, y lo profundamente relacionadas que están.

Para un futuro se planteará la opción de realizar el videojuego (una demo) mediante el programa RPG Maker, donde se contemplarán varios de los escenarios y personajes desarrollados en este Trabajo Fin de Grado. Además, también se trabajaría en la ilustración de cierta parte de la trama que no se ha mostrado, como es la percepción de uno de los personajes más importantes en este proyecto.



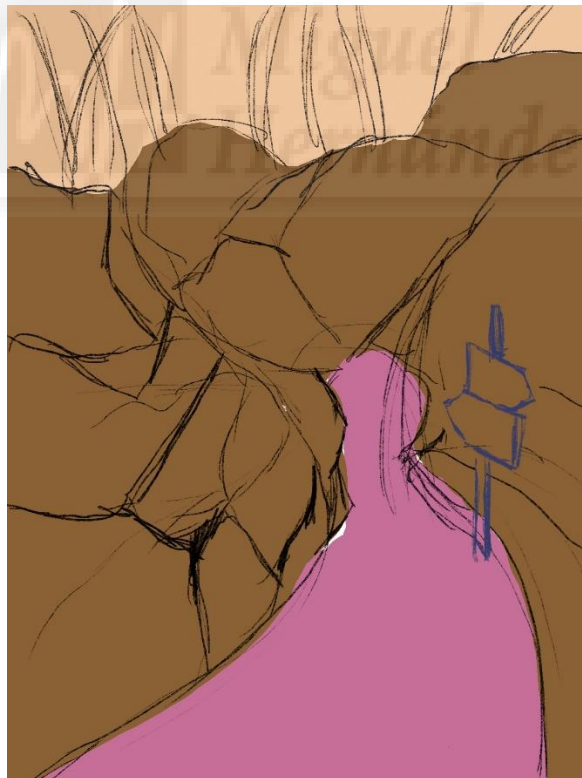
Granja Iglesias, Aroa: Cayendo hacia K, Mundo onírico (2019), pintura digital, 1536x2048px.



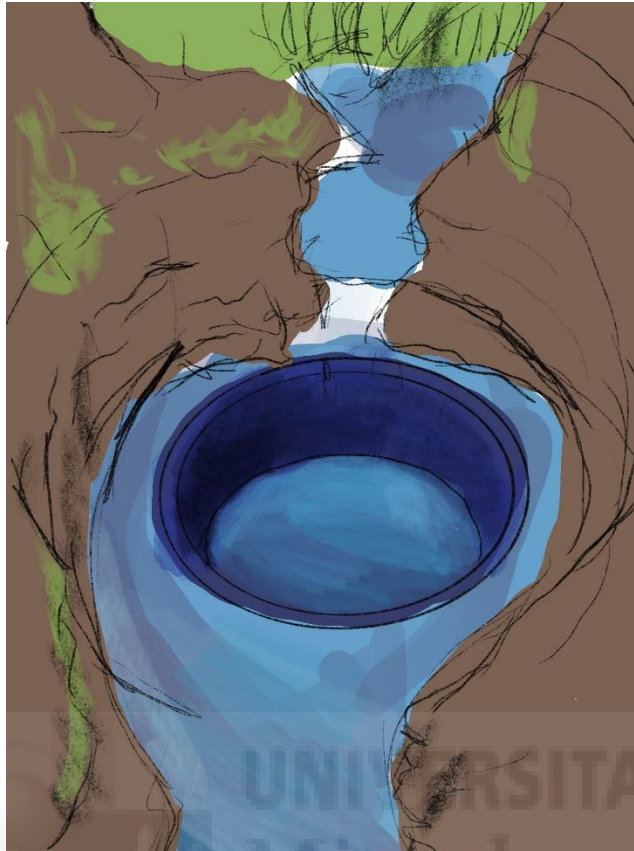
Granja Iglesias Aroa: Diseño de espacios; casa de la bruja, mundo onírico (2019), pintura digital, 2326x1798px.



Granja Iglesias Aroa: Diseño de espacios; mundo real, habitación de Chiru (2019), pintura digital, 2392x1608px.



Granja Iglesias Aroa: Diseño de espacios; mundo onírico, hacia la cueva (2019), pintura digital, 2392x1608px.



Granja Iglesias Aroa: Diseño de espacios; mundo onírico, entrada (2019), pintura digital, 2392x1608px.



Granja Iglesias Aroa: Diseño de personajes; Adoire, mundo onírico (2019), pintura digital, 2234x1703px.



Granja Iglesias Aroa: Diseño de personajes; Chiru, mundo onírico (2019), pintura digital, 2234x1703px.



Granja Iglesias Aroa: Diseño de personajes; Chiru, mundo real (2019), pintura digital, 2234x1703px.

6. Bibliografía

Animaciones

Gainax, (1995). Neon Génesis Evangelion.

Shaft (2011). Puella Magi Madoka Magica

Videojuegos

Etherane (2016). Hello Charlotte: Episode 1.

Nintendo (2002) The Legend of Zelda: The Wind Waker.

Nomada Studio (2018). Gris.

Matt Makes Games (2018). Celeste.

Ubisoft Montreal (2014) Child of Light.

Grupos musicales

Alice Schach and The Magic Orchestra (2019) Elyson's Old Mans. 2 min.

In Love With a Ghost (2017) Healing (Álbum). 18 min.

Artistas

Sarah Lasater

M.Martín Vivaldi

Libros

Lewis Carrol (1865). Alicia en el país de las maravillas. Editorial Alianza.

Moxiang Tongxiu (2015). El Sistema de Auto salvación del Villano Escoria. Jinjiang Wenxue Cheng (Online)

Moxiang Tongxiu (2017). El Gran Maestro de la Cultivación Demoníaca. Jinjiang Wenxue Cheng (Online).

Moxiang Tongxiu (2018). La bendición oficial del cielo. Jinjiang Wenxue Cheng (Online)

Manga

Kamome Shirahama (2018). El Atelier de Sombreros de Mago. Ediciones Milky Way.