

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
CURSO 2017-2018

PROPUESTA DE DIRECCIÓN DE ARTE PARA UN CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN
EL MUNDO DE NEWT SCAMANDER

AUTORA ALBA **SEOANE GARCIA**

DIRECTORA LEIRE **ITUARTE PEREZ**

erman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

"La autora o autor del trabajo fin de grado declara que son ciertos los datos que figuran en este trabajo original y propio, asumiendo en caso contrario, las responsabilidades que pudieran derivarse de las inexactitudes que consten en el mismo: plagio, usos indebidos de imágenes, etc. Todas las imágenes son copyright de sus correspondientes propietarios y/o licenciarios. Se incluyen en el presente trabajo bajo finalidad meramente divulgativa para ilustrar el marco teórico o análisis del trabajo".



ÍNDICE

1. Introducción	4
1.1. Presentación del trabajo	4
1.2. Contextualización y precedentes	7
2. Desarrollo del concepto plástico	9
2. 1. Personajes	11
2. 1. 1. Desglose de personajes	11
2. 1. 2. Documentación	13
2. 1. 3. Diseños	27
2. 2. Criaturas mágicas	40
2. 2. 1. Desglose de criaturas mágicas	40
2. 2. 2. Documentación	42
2. 2. 3. Diseños	45
2. 3. Sets	84
2. 3. 1. Desglose de sets	84
2. 3. 2. Documentación	86
2. 3. 3. Diseños	93
2. 3. 4. Paletas cromáticas	117
3. Conclusiones	120
4. Bibliografía	122
Anexos	123



1. Introducción

El mundo de Newt Scamander se plantea como un Proyecto de Dirección de Arte y concepto visual para un cortometraje de animación infantil. Se trata de la creación de una nueva historia partiendo del guion original de la película *Animales fantásticos y dónde encontrarlos* (Rowling, 2016). Busca además ser consciente y consecuente con los problemas que implican el maltrato animal y concienciar mediante el uso de la animación a los más pequeños.

Con el fin de educar y formar en el respeto hacia los animales y la naturaleza, la historia se centra en un pequeño segmento del guion original: el mundo de los animales fantásticos. A partir de esta nueva historia que se plantea y dirigiendo la atención a la labor del explorador y magizoólogo Newt Scamander como protector de esas criaturas, he creado un proyecto integral de dirección artística que englobaría no sólo el diseño de sets sino también el diseño de personajes y animales. La constante lucha de Newt por la salvación de los animales fantásticos será el punto de partida en la reconstrucción y diseño del mundo mágico que su madre creó para protegerlos.

1.1. Presentación del trabajo

Para comenzar, este Trabajo de Fin de Grado surgió como una propuesta personal movida por los intereses y gustos que se han ido despertando en mí a lo largo de estos cuatro años en el Grado de Comunicación Audiovisual. Tras cursar la asignatura de Dirección Artística, descubrí una faceta que desconocía en el mundo de la comunicación. La Dirección de Arte me despertó una serie de curiosidades e intrigas que otros ámbitos de la carrera no habían conseguido hasta el momento. A pesar de que no profundizáramos todo lo que nos habría gustado en el mundo de la puesta en escena, fue gracias a esta asignatura por la que conocí la labor de los profesionales de la Dirección Artística.

Según las palabras de Félix Murcia, la base de la dirección artística es la creación de la escenografía, los decorados, pero también es elegir los paisajes, diseñar la caligrafía de un personaje, vestir su casa, saber qué muebles tiene que tener, cómo tiene que vestir (Murcia, 2002). “Dar personalidad a un personaje de ficción, eso es la dirección artística. Crear todo un mundo, una atmósfera, un clima que ayuda a contar dramáticamente una acción” (Soberón, 2009, p.31).

Partiendo del guion, el director de arte obtiene una idea o una primera visión global de lo que se exige. Después, deberá documentarse para aportar recursos que ayuden a contar mejor lo que está escrito. La escenografía, al fin y al cabo, son

todos aquellos elementos que, agrupados, conforman el entorno en el que transcurre la historia. El guión provee de la primera información básica que se necesita como punto de partida para orientarse en la búsqueda de información, pero luego, esa búsqueda se transforma en un análisis detallado para poder desarrollar el diseño.

“La Dirección Artística o de Arte trata de la creación artística y técnica, u obtención, de todos y cada uno de los espacios concretos, que son necesarios para desarrollar en las películas una determinada acción dramática, propuesta desde un guión, de modo que ésta pueda ser filmada adecuadamente y desde la particular visión de un Director de Cine”. (Murcia, 2002, p.63)

Félix Murcia, que define su trabajo como "la profesión del engaño", afirma que los directores de arte viven de engañar al público, ya que tienen que ser capaces de crear un universo real a ojos del espectador. “Este oficio no se trata de reconstruir fielmente con rigor, al fin y al cabo el cine es un artificio, es todo mentira” (Soberón, 2009, p.33).

El director de arte intenta traducir el guión en imágenes a través de un concepto plástico. “A la dirección de arte le corresponde también determinar la estética y la expresividad visual y tomar decisiones sobre ellas” (Murcia, 2002, p.64). La importancia del concepto en una propuesta estética radica en que por medio de él es posible darle unidad a la historia, esto quiere decir que todos los elementos deben ser coherentes entre sí. Solo de esta forma se conseguirá crear un mundo mágico que parezca convincente.

Por otra parte, otra de las motivaciones que me han llevado a realizar este proyecto han sido mis propias vivencias personales.

Mi primer contacto con el mundo mágico de *Harry Potter* fue con seis años. Recuerdo que me quedé fascinada al ver la primera película, no podía apartar la vista de la televisión. Con el tiempo, ese mundo creado por J. K. Rowling fue haciéndose cada vez más especial. Era familiar y parecía muy real, a pesar de estar repleto de magia. Al colocar de esa manera el mundo extraordinario junto al ordinario y corriente, hace que sea muy fácil poder dar rienda suelta a la imaginación. Su constante lucha por transmitir valores como el respeto y la empatía por las criaturas fantásticas, hace que vea en los personajes de Rowling ciertas similitudes con mi infancia.

De pequeña, todos los veranos iba unos meses al pueblo de mis abuelos. Una vez allí siempre fantaseaba con ser una especie de heroína y salvar a todos los animales que abandonaban en la calle. Me metía en los contenedores en cuanto escuchaba los maullidos de los gatos que encerraban en bolsas de plástico. Al abrirlas, para muchos de ellos ya era demasiado tarde, pero a los que seguían con vida, me los llevaba a casa y los cuidaba hasta que eran lo suficientemente fuertes como para encontrarles otro hogar.

Así fue como surgió mi interés y mi propuesta para realizar este Trabajo de Fin de Grado, en el cual he realizado un proyecto más integral que, además de la dirección artística, incluye también el guion del cortometraje.

A partir del guion original de la película, decidí centrarme solamente en el mundo mágico de los animales y crear desde cero una historia que hiciera honor a la figura de Newt como salvador y a todas las personas que luchan por la protección de los animales en la vida real. Siguiendo con esta idea, el cortometraje pretende convertirse en un ejemplo a seguir. Inculcar a los más pequeños valores como el respeto y el cuidado de los animales y la naturaleza es algo necesario para conseguir acabar con problemas como el maltrato animal y la contaminación del medio ambiente. Por ese motivo, he cogido como referencia películas que promuevan la empatía y el respeto hacia la naturaleza para crear después un concepto plástico que englobe la idea que pretendo transmitir.

Desde el principio de la historia de *Animales fantásticos y dónde encontrarlos* (2016), está claro que Newt, armado con una misteriosa maleta, es un apasionado por la protección de las criaturas mágicas en peligro, a las que considera incomprendidas. “Vamos a recuperar a mis criaturas antes de que salgan heridas. Por ahora están en un terreno extraño rodeadas por millones de los más peligrosos seres en el planeta: los humanos” (Scamander, 2016, p.101). De hecho, él sólo llega a Nueva York de camino a Arizona para liberar en su hábitat nativo a Frank, un thunderbird rescatado de unos traficantes en Egipto. Desafortunadamente, muchas criaturas mágicas escapan de su maleta y esto obliga a Newt a emprender una aventura para encontrarlas y así evitar que sean destruidas por los magos.

La historia comienza a desarrollarse en el interior de la maleta de Newt. La maleta es un universo en sí mismo, un objeto simple por fuera que esconde el bestiario más fascinante jamás reunido. Más allá de las espectaculares y singulares criaturas que la habitan, esa maleta es ya en sí misma un poderoso mensaje: un refugio para todas las criaturas que se encuentran en peligro de extinción.

¿Por qué hacer una nueva propuesta sobre el mundo mágico y no sobre el guion original?

A la hora de llevar a cabo este proyecto, los propósitos marcados fueron realizar la propuesta artística de una obra con un mensaje didáctico para los más pequeños. Y para eso, era necesario dejar a un lado algo que ya estaba hecho de una manera muy satisfactoria y darle a la historia un enfoque completamente diferente.

Es por ello, que partiendo del texto literario (en este caso el guion original de la película) se marcaron otros objetivos mediante los cuales se iría desarrollando el proyecto (extraer información visual, realizar la documentación, conocer la simbología de los elementos etc.). Estas exigencias no tenían otro fin que hacer el proceso de trabajo más fácil y poder desarrollar mi imaginación además de demostrar lo aprendido durante la carrera a la hora de crear los diseños y las ilustraciones.

Tras realizar un análisis exhaustivo de lo que el nuevo guion me iba a permitir hacer a la hora de diseñar los sets y personajes, me decanté finalmente por llevar la historia a la animación. La posibilidad de transportarse a mundos imaginarios o de expresar los sentimientos a través de los sueños, hace que vea en la animación la mejor opción para este Trabajo de Fin de Grado.

Es así como comenzó mi labor como Directora de Arte de una propuesta que no solo englobaría el desarrollo de un concepto plástico, sino también la creación de una nueva historia. Gracias a los pasos dictados por mi tutora Leire Ituarte, y añadiendo y profundizando en tantos otros puntos, se puede decir que este trabajo fue cobrando forma poco a poco.

1.2. Contextualización y precedentes

La historia de *El mundo de Newt Scamander* pretende establecer conductas adecuadas en las que se promueva la educación en valores y su respectiva aplicación en el respeto hacia los animales. De esta forma, crea un vínculo muy estrecho entre el ser humano y las criaturas mágicas, convirtiéndose así en una oportunidad perfecta para adaptar la historia a un cortometraje de animación infantil.

Los dibujos animados son una de las formas de entretenimiento que más ventajas tiene para los niños, ya que pueden ser de gran ayuda a la hora de estimular el aprendizaje. Estos combinan una serie de elementos visuales en los que la imagen y el movimiento consiguen darle vida a diversos relatos y promover ciertos valores.

Más allá del color, el brillo y la forma de presentar a los personajes, las historias abren la puerta a un mundo en el que los niños pueden divertirse, identificarse y desarrollar su propia personalidad.

El guion del que bebe la nueva historia que se plantea, nace a partir del libro escrito por la autora británica J. K. Rowling sobre las criaturas mágicas de Harry Potter (2001). El nombre de la escritora no aparece en la tapa del libro, estando el trabajo acreditado bajo el seudónimo Newt Scamander. En el universo Harry Potter, Newt Scamander es un magizoólogo (realiza el estudio de las criaturas mágicas) y autor del libro *Criaturas mágicas y dónde encontrarlas*, un texto básico en la educación de todo mago, siendo reglamentario en Hogwarts desde su primera publicación.

El 12 de septiembre de 2013, Warner Bros y J. K. Rowling anunciaron que producirían una película inspirada en el libro, siendo la primera de una nueva pentalogía. A diferencia del guion original de la película, la adaptación no contiene ningún elemento que pueda resultar perjudicial para el desarrollo psicológico en la infancia, ya que se han suprimido los diferentes enfrentamientos y explosiones mágicas, así como los duelos entre magos para centrar la atención en el mundo mágico de los animales. Además de enseñar a respetar a las demás personas, los animales y el entorno, se ha tratado de estimular valores básicos para la vida como son la empatía, el respeto, la solidaridad, la colaboración y el amor.



Animales fantásticos y dónde encontrarlos (2016)

Newt en la historia original es adulto, lo que en esencia presenta una perspectiva completamente nueva en oposición al entorno infantil y posteriormente adolescente de Harry Potter. A pesar de esto, la historia se centra en un tema universal lo que hace que pueda ser disfrutada por cualquiera y apta para todos los públicos. La gran implicación del protagonista en su lucha hace que el espectador pueda sentirse identificado y quede marcado con el mensaje que se pretende transmitir.

2. Desarrollo del concepto plástico

El mundo de Newt Scamander se presenta como una metáfora de esperanza por la regeneración de la vida y la reconstrucción de un mundo mágico. Para ello, ha resultado de vital importancia crear un concepto plástico basado en la creación de ambientes y sensaciones, plasmadas en una narración que esboza la relación entre el ser humano y la naturaleza, representada como un elemento protector ante una sociedad que destruye todo lo que encuentra a su paso. El cortometraje, pretende ser así una animación cargada de delicados y conmovedores matices que intentan, ante un futuro desconocido, despertar nuestra conciencia sobre los efectos que pueden llegar a tener nuestras acciones.

El origen de todo producto audiovisual siempre es la historia. Para que esta cobre sentido, es imprescindible la interpretación del guion y el esfuerzo creativo del departamento de arte a la hora de crear universos visuales utilizando los recursos artísticos necesarios. La dirección de arte en este caso supone plantear y abordar la estética del cortometraje con el fin de lograr que el conjunto posea coherencia y transmita el sentimiento deseado.

La dirección de arte es uno de los fundamentos de la identidad de un proyecto audiovisual. El primer contacto que tiene un director de arte con una película suele ser a través del guion, y es a partir de su lectura cuando surgen ciertos interrogantes, tales como: La pregunta *¿Qué?* relativa a las claves de la historia, el tema o temas principales, subtemas, emociones... La pregunta *¿Quién?* relativa a los personajes, cómo son estos, cuál es su perfil psicológico, qué emociones y valores transmiten... y la pregunta *¿Dónde?* relativa a sus habitats, los sets que habitan y que sirven no solo de escenario para el desarrollo de la acción dramática sino como auténticas radiografías de la mente del personaje. Todo ello, en su conjunto, genera una atmósfera dramática que ha de ser traducida en un concepto plástico, con una estética en términos de forma, color, textura que nunca es arbitraria sino que se ajusta a todos esos parámetros mencionados y siempre al servicio de la historia. Dichas respuestas sobre la historia, los personajes y el contexto, ayudarán a concretar las primeras imágenes mentales, así como también lo harán las asociaciones, análisis de recuerdos vividos e investigaciones realizadas por los demás roles creativos del departamento de arte.

Antes de comenzar a plantear los posibles diseños y escenarios que formarán parte de la narración, la etapa fundamental para la construcción del mundo de la película es realizar una búsqueda de documentación básica que nos permita recabar información para dar verosimilitud a la historia y también por supuesto una

búsqueda de referencias y de fuentes de inspiración para el desarrollo del concepto plástico. Michael Rizzo lo define como:

“Es como abreviar palabras en símbolos, metáforas o índices; es una imagen que define la idea central de la película. Si las imágenes poseen un núcleo en común, el film goza de cierta coherencia y continuidad. Es el pegamento estético que relaciona visualmente todas las secciones de la película y que justifica la existencia del diseñador de producción, el director artístico y todo el departamento de arte”. (Rizzo, 2007, p.53)

En otras palabras, el concepto visual es el sentido oculto que articula todo el cortometraje y la documentación es imprescindible para darle el sustento estético necesario. Documentarse es un proceso que no puede saltarse a la hora de definir el concepto. Toda esa documentación posibilitará al director de arte sumergirse de lleno en el contexto de la historia.

También es muy importante tener claro en todo momento cuál es el mensaje que se desea transmitir y no dejar de lado las exigencias dramáticas de la propia historia. Hay que adaptar el conocimiento adquirido a la historia que se va a contar. “La documentación debe ser reordenada, utilizada en virtud de la acción dramática, recreada, no en forma testimonial, ya que se debe siempre trabajar sobre la idea de ficción” (Rizzo, 2007, p.218).

Sin una profunda investigación, sería imposible dar con los elementos estéticos claves para realizar los diseños. El director de arte deberá brindar un escenario que contribuya al guion logrando una mezcla homogénea entre el espacio donde se desarrolla la acción, y la acción propiamente dicha. En sus manos está la responsabilidad de que el espectador pueda adentrarse en la historia de lleno gracias a la actuación y a la credibilidad de los espacios, suponiendo que estos que se muestran en pantalla son los únicos existentes para la vida de los personajes.

Según Michael Rizzo, el director de arte impulsa el proceso de diseño desde el boceto inicial hasta el escenario físico. Las funciones que describe Rizzo están directamente asociadas a una película convencional, pero en esencia estas funciones permanecen cuando se habla de una película o cortometraje de animación, puesto que igualmente se debe supervisar a los artistas encargados del diseño conceptual.

En primer lugar, se ha de realizar una lectura previa del guion con la que se obtiene una primera visión de la historia y el rumbo que va a tomar. A continuación, y una vez señalados los diferentes objetos de diseño u objetos a diseñar, se procederá a

realizar un listado o desglose (una lista que facilite visualmente las labores de diseño). Con esta parte del proceso finalizada, se procede a realizar una investigación visual mediante la cual se van tomando referencias para los bocetos, realizando para ello una documentación de estilos posibles que se pudieran aplicar al concepto de arte final. En sí, el concepto plástico pretende dar sentido y razón al trabajo realizado y ayudar al director a que sea partícipe y comprenda en profundidad la propuesta.

2. 1. Personajes

El trabajo de diseño de personajes trata de desarrollar los conceptos o ideas que van surgiendo a lo largo del proceso, hasta dar con la imagen más adecuada para cada personaje. El interés existente para elaborar este trabajo ha residido en el deseo de adentrarme en el mundo del concept art y así poder dotar de vida, personalidad y credibilidad a mis personajes, así como todo lo que les rodea, creando un universo verosímil desde cero.

2. 1. 1. Desglose de personajes

2. 1. 1. 1. Newt Scamander

Newt Scamander es el personaje principal de la historia. Es un famoso Magizoólogo y autor del libro *Animales fantásticos y dónde encontrarlos*. Desde pequeño, Scamander desarrolló un interés en las criaturas mágicas, influenciado en gran parte por la labor de su madre como protectora. De hecho, se puede decir que Newt prefiere la compañía de sus bestias a tener que lidiar con las personas (incluso llega a tener mal concepto del ser humano refiriéndose a ellos como la peor especie del planeta).

Sus extraños gestos encajan perfectamente con la personalidad de un magizoólogo que pasa la mayor parte del tiempo rodeado de extrañas criaturas. En su día a día no trata con personas, siempre con animales. Por este motivo ha desarrollado una personalidad algo sumisa e inofensiva, ya que así es como tiene que comportarse para no ahuyentar a las criaturas y poder estudiarlas.

Tras la muerte de su madre, se verá obligado a continuar con su legado y proteger a todas esas criaturas en peligro de extinción.

2. 1. 1. 2. Lynette Scamander

El personaje de Lynette pretende ser una representación metonímica de la propia naturaleza o Madre Tierra. Algo que la dotaría de ciertos rasgos de las mitologías o divinidades matriarcalistas. Desde el principio de la historia, Lynette muestra unos

valores atípicos, que no encajan en los roles que impone la sociedad. Su fuerte personalidad, hace que Newt vea en ella una gran fortaleza y el poder de hacer grandes cosas, características dignas de admirar.

Es una mujer luchadora y valiente que no tiene miedo a nada. Es por este motivo por el que crea un mundo mágico con la intención de salvar a todas las criaturas mágicas que se encuentran en peligro de extinción.

2. 1. 1. 3. Obscurus

En la historia original de *Animales fantásticos y dónde encontrarlos*, un Obscurus es la energía reprimida de un niño mágico (conocido como Obscurial). Descrito como una fuerza "oscura" y "parasitaria", un Obscurus se crea cuando el niño en cuestión se ve obligado a reprimir su talento a través de abuso físico o psicológico.

Cuando un Obscurial pierde el control, la fuerza del Obscurus es liberada y destruye todo lo que hay a su paso. Algunos lo describen como un "viento negro" o "masa negra". En el guión de *Animales fantásticos y dónde encontrarlos*, J.K. Rowling describe directamente la aparición de un Obscurus como "oleaginoso" o "cubierto con aceite, grasa o grasiento".



Obscurus

En la nueva historia que se plantea, se ha querido dotar al Obscurus de un significado similar al espíritu Sin Cara (*Kaonashi* en japonés) que aparece en *El viaje de Chibiro* (2001). Expuesto a los pensamientos corruptos y la avaricia de los trabajadores de la casa de baños, Sin Cara se convierte en una criatura arrogante y egoísta. Siguiendo con esta idea, el Obscurus representaría la figura de todos los humanos como destructores de la naturaleza.

2. 1. 2. Documentación

Al haber creado una nueva historia a partir del mundo mágico de los animales, eso me ha otorgado mucha libertad a la hora de crear y diseñar a mis personajes. Es por este motivo por el que se ha realizado una minuciosa investigación con la intención de concretar por medio de imágenes las ideas mentales que tenía de cada personaje.

El proceso de este proyecto ha comenzado con el análisis del guion donde se relatan las características, físicas y psicológicas, del personaje a desarrollar, así como su función en la historia y otros datos de interés para su diseño. Más tarde, se ha recabado información de la temática de la que trata la historia y se ha buscado todo tipo de referentes. Ha sido entonces cuando he visto en los Studios Ghibli uno de los referentes más interesantes para este Trabajo de Fin de Grado.

El Studio Ghibli es un referente en la animación 2D, al igual que Pixar o Dreamworks lo son en la animación 3D. Si algo podemos aprender de las películas del Studio Ghibli, es que cada uno de sus personajes es igualmente importante. Todas las películas poseen un argumento profundo y mágico que las convierte en únicas. Desde su fundación, en el año 1985, este universo creado por Isao Takahata, Toshio Suzuki y Hayao Miyazaki, nos ha brindado una infinidad de protagonistas visionarios cuya personalidad, una vez terminada la película, perdura en nuestra imaginación. No en vano, Studio Ghibli es considerada la compañía de animación japonesa más famosa y reconocida de la historia.



Personajes del Studio Ghibli

Dentro de la animación clásica siempre me ha gustado a parte del estilo, el tratamiento de los personajes de Disney o de Dreamworks. Sus formas redondeadas, me transmiten un dibujo más dulce y dirigido a un público infantil. A pesar de esto, siempre me he sentido más atraída por la estética manga y el mensaje desgarrador que había detrás. En especial, lo que más me influye en este caso es la personificación de los animales y el inmenso valor que se le otorga a la naturaleza.

Estéticamente, los diseños de Miyazaki palpitan con una vida única, alejados tanto de Disney como del anime típico. Incluso cuando Miyazaki anima maquinaria, como en *El castillo en el cielo* (1986), parecen ser máquinas que respiran al igual que los humanos. *Nausicaä del Valle del Viento* (1984) es en ese sentido un extraordinario ejemplo visual donde los elementos vegetales tienen tanta importancia como los robots. Todo eso, de algún modo, se refleja en una animación que respira vida propia.



Nausicaä del Valle del Viento (1984)

Con una gran variedad de largometrajes, cortometrajes y series para televisión, el mensaje ecologista y de denuncia de la destrucción de la naturaleza por el hombre está siempre presente. Siguiendo con esa temática, es el mensaje de Ghibli lo que me ha servido de fuente de inspiración a la hora de dotar a mis personajes de ciertas características psicológicas y físicas. El estudio tiene como objetivo poner en evidencia, a través de la animación, factores socio-políticos que han afectado al mundo entero. Aunque Miyazaki nunca soluciona todos los problemas antes del final de la película, sí da las herramientas necesarias para hacerlo en un futuro y de manera progresiva. Gracias a estos finales abiertos, se da al espectador la oportunidad de reflexionar y sacar sus propias conclusiones.

Hoy en día, casi todas las películas y las series son 100% digitales, es decir, con gráficos generados por ordenador o dibujados (y posteriormente retocados) directamente en la pantalla. Para Miyazaki eso es inimaginable, y sólo permite que

un 10% del metraje sea digital. Todo lo demás está hecho artesanalmente. Trabajan sobre acetatos, los cuales permiten al animador trabajar por capas, una encima de la otra, mediante la ayuda de una lightbox (un objeto que consiste en una caja que proyecta luz y facilita el proceso de calcado), y producen un solo fotograma de animación. Es el gusto por lo tradicional lo que me ha ayudado a decantarme por el método de procedimiento que emplean: el dibujo tradicional de lápiz sobre papel o animación 2D. Además de la técnica que utiliza Miyazaki, tomo como referencia el diseño de los personajes, con un trazo simple y unos colores planos. Su sencillez en las formas roza el tipo de dibujo de un niño, lo cual también pretendo conseguir en mi trabajo, ya que esto es lo que ayuda a los niños a comprender mejor y a sentirse más identificados con los personajes.

Al igual que en las historias de Ghibli, el personaje de Newt experimentará la transformación del cuerpo de niño al de adolescente, tentado por las tensiones biológicas, sociales y personales de todo ciclo de paso. “El anime disecciona un tránsito, es la narración de un rito de paso, concentrado en la necesidad de descubrimiento, por parte de un cuerpo en formación, del mundo en el que ha de insertarse, que aún no entiende, que sabe a su espera y que desconoce aún si podrá cambiar o ha de aceptar tal y como es” (Ramos, 2010, p.197).

La historia de Newt nos ofrece una visión de la maduración personal, la búsqueda de uno mismo y el descubrimiento de recuerdos olvidados en una infancia perdida. El protagonista del cortometraje tendrá que lidiar con el pasado enfrentándose a los dos mundos que se plantean. Por una parte, estará la representación de un mundo ideal, protagonizado por los recuerdos de su infancia. Y por otra, veremos un mundo caótico y completamente antagónico al anterior. Ambos mundos, evocarán la relación entre el hombre y la naturaleza, transmitiendo así un mensaje sobre la fragilidad del equilibrio que existe entre los dos. De alguna manera, Newt será el encargado de restablecer el vínculo con la figura materna que a su vez se presenta como una representación metonímica de la Madre Tierra. Es decir, Lynette sería el reflejo de esa naturaleza que ha sido destruída por el paso del Obscurus.

Debido a las bombas de Hiroshima y Nagasaki, los japoneses temen la destrucción del mundo en el que viven. Miyazaki quiso transmitir esto en muchas de sus películas y, como se puede observar, esto se ve reflejado en la estética y en el sentido que le otorga a la belleza de la naturaleza, al mismo tiempo que contempla la fugacidad de las cosas en la vida. En muchas de sus películas, Miyazaki nos presenta una naturaleza devastada por la humanidad y por consiguiente una humanidad devastada. Basándome en este concepto, quiero hacer ver al espectador la dependencia de los humanos hacia la naturaleza y apostar así, por un proyecto

creativo dirigido al público infantil que transmita una serie de valores asociados con el respeto y amor por la naturaleza.

Teniendo al Studio Ghibli como una de las referencias principales, se ha procedido a realizar una investigación más profunda para poder configurar el concepto plástico y narrativo de los personajes.

2. 1. 2. 1. Newt Scamander

1. *El viaje de Chihiro* (2001)

El viaje de Chihiro (2001) ha sido una de las referencias que más me han ayudado para definir los aspectos narrativos del personaje de Newt.

Una de las grandes diferencias entre Disney y Studio Ghibli es el concepto del bien y el mal. Para Miyazaki no existe lo negativo o lo positivo, el malo y el bueno, los personajes simplemente evolucionan y los comportamientos negativos se deben muchas veces a la ignorancia o a la situación en la que se encuentra dicho personaje. *El viaje de Chihiro* sería el mejor ejemplo de ello.

Al igual que el personaje de Chihiro, Newt tendrá que madurar a base de golpes. Chihiro es una niña de diez años que viaja con sus padres en una mudanza y descubre con ellos una ciudad abandonada. Pero cuando cae la noche, la ciudad se llena de espíritus y sus padres se convierten en cerdos. Para romper el hechizo, tendrá que trabajar en una casa de baños termales para una bruja, Yubaba. La bruja roba el nombre de la niña, lo que supone su muerte metafórica. Para dar continuidad a su existencia y a todo lo que ha vivido en el pasado, Chihiro debe crearse una nueva identidad. Es decir, un proceso de maduración que va más allá de darse cuenta de ciertas responsabilidades. La película simboliza una búsqueda de recuerdos y la lucha por mantener la identidad. En este caso, Newt se alimentará de sus recuerdos para poder hacer frente a una catastrófica realidad y así poder dar continuidad a lo que su madre empezó.



Chihiro

Tanto Newt como Chihiro, se verán atrapados en un mundo mágico y sobrenatural, teniendo como misión buscar la libertad de los suyos y así regresar al mundo real. Al final del largometraje, se nos muestra cómo Chihiro cruza el túnel de vuelta a casa, el mismo túnel que la llevó a toda esa aventura. El camino de

vuelta es el mismo, la persona aparentemente es la misma, sin embargo, en su interior ha tenido lugar una transformación irreversible.



Tunel que cruza Chihiro para volver a casa

Siguiendo con la temática que plantea el Studio Ghibli, el fuerte vínculo de Newt con la naturaleza será el motor de todas sus acciones. Es más, como su propio nombre indica, Scamander se refiere a un tritón o salamandra, en inglés "Newt", el cual se usa como apodo. Se caracteriza por ser un personaje de aspecto sencillo. Para su diseño he tratado de buscar una estética natural y expresiva que casara con su personalidad protectora y valiente.

2. *Cómo entrenar a tu Dragón* (2010)

De alguna manera, Newt mantiene una gran similitud con el personaje de Hiccup, el protagonista de *Cómo entrenar a tu Dragón*. La evolución que sufre el protagonista entre las dos películas ha resultado esencial para la elaboración del diseño de Newt.



Hiccup

Pierre-Olivier Vincent fue el director de arte de *Cómo entrenar a tu Dragón* (2010). Es un director artístico muy reconocido gracias a sus trabajos para Dreamworks, animando películas como *Ratónpolis* (2006) y *La ruta hacia El Dorado* (2000). Fue el responsable de crear el concepto plástico de la película, mientras que Nicolas Marlet y Simon Otto fueron los responsables de diseñar a los personajes principales así como también de los dragones, aunque la mayoría de los dibujos y diseños mostrados son de Nicolas Marlet.

Nicolas Marlet ha resultado de interés para este trabajo por su forma de dibujar, tan suelta y decidida y por su capacidad de captar muy bien la personalidad de los personajes en sus dibujos con unos simples trazos. Por otro lado, Simon Otto

también ha sido de gran inspiración por sus increíbles ilustraciones de criaturas extraordinarias y en ocasiones terroríficas, así como por sus bocetos creativos de una oscuridad fascinante.



Pierre-Olivier Vincent



Nicolas Marlet



Simon Otto

Además, la historia proporciona una profunda mirada a lo que es el mundo de los Vikingos y de los dragones con un ligero toque de actualidad. Hay un tema de fondo que tiene que ver con la relación del hombre con la naturaleza y el mundo que nos rodea. La relación de Hiccup con el resto de los vikingos es una señal de eso. El pueblo de Berk trata de doblegar a la naturaleza, mientras que Hiccup, que es el distinto, el bicho raro del pueblo, es el que da el paso más allá y logra establecer una relación de igualdad con un dragón, supuestamente el más feroz de todos. Además, que sean dragones y no otro animal no es una casualidad. De alguna forma, esta película cuenta la necesidad de cambiar la confrontación por la convivencia de las distintas especies.

3. *The Legend of Zelda* (1986)

Partiendo de la temática de *Cómo entrenar a tu Dragón*, el protagonista principal de *The Legend of Zelda* sigue en la línea de lo que pretendo reflejar mediante el personaje de Newt. Es por esta razón por la que ha sido uno de los referentes estéticos clave a la hora del diseño final.

The Legend of Zelda es un videojuego japonés desarrollado y publicado por Nintendo en 1986, y diseñado por Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka. Situado en la tierra de fantasía de Hyrule, el argumento se centra en un joven llamado Link, quien tiene por objetivo recolectar las ocho piezas de la Trifuerza de la Sabiduría para rescatar a la Princesa Zelda, quien está aprisionada en la Montaña de la Muerte en manos del malvado príncipe Ganon.

El personaje de Link, ha sido muy inspirador a la hora de crear a Newt. Posee como atributos característicos la humildad y la valentía, además de contar con habilidades para la lucha. Su edad varía en cada juego, de un niño pasa a ser un adolescente, al igual que ocurre en la historia del cortometraje. Miyamoto conceptualizó a Link como un personaje que se adaptara a la edad de los jugadores, es decir, Link debía crecer con el transcurso del tiempo y así hacer que estos se identificaran con él. A medida que va haciéndose más mayor, las facciones también van marcándose más.



Evolución de Link

Su misión principal es viajar a través del reino mencionado y vencer a criaturas y fuerzas malignas para obtener objetos y armas mágicas. El concepto plástico utilizado también mantiene una estrecha relación con el trabajo, ya que el mundo mágico que rodea al personaje está amenazado por otros seres fantásticos.



Mundo mágico de Zelda

La indumentaria que caracteriza al personaje, “La Túnica del Héroe”, es un objeto recurrente de la saga de *The Legend of Zelda*. Durante el tiempo de vida de la franquicia, algunos elementos de diseño han cambiado, pero Link sigue con la túnica verde y el famoso sombrero. Los colores y las formas utilizadas, también guardan similitud con el personaje de Robin Hood. Es más, Newt sigue las características del héroe y forajido del folclore inglés medieval. La personalidad de Newt, a grandes rasgos, está diseñada para representar a un niño que pierde a su madre y se ve obligado a asumir ciertas responsabilidades. Siguiendo con los valores que su madre le inculcó, tendrá que convertirse en el guardián y héroe del mundo mágico para así salvar a todas las criaturas.



Link

4. Robin Hood

Con unos ideales fuera de lo común, pocos personajes evocan tanto heroísmo como Robin Hood. Es por este motivo por el que la caracterización del personaje representa todos los valores de Newt en esencia. En la cultura popular, además, se ha convertido prácticamente en un clásico entre los atuendos medievales, dado que todos quieren encarnar a ese misterioso guerrero que vive en el bosque y que roba a los ricos para dárselo a los pobres.

Representado a veces como un Peter Pan adulto, la indumentaria de Robin Hood ha evolucionado con el paso de los años. Desde una imagen idealizada como se

puede apreciar en *Robin de los bosques* (1922), hasta una imagen más real, donde abundan las ropas de pieles, los accesorios de cuero y otros elementos que dan una mayor solidez al protagonista.



Películas de Robin Hood

Al igual que Robin Hood, Newt vive en plena naturaleza, por lo que su indumentaria debe ser la de alguien que se nutre de ella.

5. Don Bluth

Donald Bluth es un dibujante, animador y director de cine estadounidense conocido sobre todo por ser el creador de numerosas películas de dibujos animados, destacando entre ellas títulos como *NIMH, el mundo secreto de la señora Brisby* (1982), *En busca del valle encantado* (1988) o *Anastasia* (1997). A pesar de haber trabajado como animador para Disney, fundó Don Bluth Productions, compañía para la que él mismo dirigió todos los títulos que se produjeron, muchos de los cuales pasaron a formar parte de la infancia de toda una generación, y cuyo estilo vino muy marcado por el de las obras en las que había trabajado para Disney.

Bluth y su estudio también se aventuraron en la creación de videojuegos arcade. Él fue creador, animador y diseñador de personajes en el clásico *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983), un juego de fantasía en el que el jugador controlaba las decisiones que tomaba el héroe protagonista introduciendo comandos de dirección en una película de animación interactiva.



Juego Dragon´s Lair

Las producciones de Bluth han sido siempre alabadas por sus originales diseños de personajes, característicos del estilo que desarrolló dentro de Disney. Este estilo coge prestados muchos de los arquetipos clásicos del cine de animación, pero no teme llevarlos más allá en cuanto a lo aceptado dentro de las producciones infantiles. En cuanto a diseño, Bluth es recordado sobre todo por sus retorcidos personajes malvados. Esta aproximación del estilo cartoon a temas más adultos y violentos sin dejar de lado lo aprendido de la tradición del dibujo animado tradicional, hace que tenga a Don Bluth como un referente indispensable. La fuerza expresiva que otorgaba a sus personajes con su característico trazo suelto, y el alto nivel de detalle creativo al que llevaba sus producciones es algo que admiro mucho de su estilo.

2. 1. 2. 2. Lynette Scamander

Mientras Disney explotaba el concepto de las princesas en apuros, el Studio Ghibli proponía su propia visión de la feminidad. Una feminidad independiente, con el grado justo de agresividad y una representación gráfica completamente alejada del erotismo que tantas veces se da por supuesto en el anime japonés.

Los personajes femeninos independientes de Ghibli, definieron el rumbo de su concepto cinematográfico. Los héroes masculinos existen, pero la mayoría de las aventuras están protagonizadas por chicas valientes y luchadoras.

Junto a la reivindicación del rol femenino de Ghibli, he tratado de buscar otros referentes que vayan acorde a la imagen que se desea proyectar de Lynette:

1. Daenerys Targaryen

Daenerys Targaryen, también conocida como “Daenerys de la Tormenta”, “La que no arde”, “Rompedora de cadenas”, “Madre de dragones”, es una de las protagonistas más reconocidas de la serie *Juego de Tronos*. Daenerys fue casada contra su voluntad con la finalidad de fortalecer las ambiciones de poder de su hermano. Es entonces cuando tiene que hacerse cargo de su propio destino e intentar sobrevivir en un mundo hostil y machista.



Daenerys Targaryen

Al principio de la serie, podemos verla como una chica asustadiza, retraída y sensible. Pero según toma conciencia de su cargo como “Khaleesi de los dothraki” y va superando dificultades, Daenerys adquiere una personalidad mucho más decidida, audaz y valerosa. Por todo esto, Daenerys es una gran fuente de inspiración en la creación de Lynette. De todo lo que guarda relación con la personalidad que se desea proyectar, es la figura de protectora de dragones lo que más me llama la atención, ya que defiende a sus criaturas como si de sus hijos se trataran.

2. Hayao Miyazaki: *Nausicaä del Valle del Viento* (1984) y *La princesa Mononoke* (1997)

La mayoría de las películas de Miyazaki giran en torno a un personaje femenino valiente, fuerte, inteligente e independiente, con dotes de liderazgo y autoridad. Representan lo contrario a la cultura japonesa oponiéndose al carácter sumiso que suele acompañar a las mujeres. Incluso en las películas que tienen a un hombre como protagonista, las mujeres desempeñan un gran papel. Como el mismo Miyazaki afirma: “Son mujeres valientes, autosuficientes, que no se lo piensan dos veces antes de luchar por lo que creen. Necesitan un amigo o un compañero, pero nunca un salvador” (Montero, 2012, p.40).

Uno de los ejemplos más claros en la reivindicación del rol femenino sería *La princesa Mononoke*, una película que propuso una representación del personaje protagonista completamente revolucionario para los estándares de la época. La película se centra en la lucha entre los guardianes sobrenaturales de un bosque y los humanos que profanan sus recursos. Al igual que la madre de Newt, sería otra heroína que carga con la responsabilidad de cuidar a comunidades o mundos enteros. Su independencia y talante para tomar decisiones por sí misma serán las que la conviertan en un personaje digno de admirar en el imaginario Ghibli.



La princesa Mononoke

La película es, también, una de las películas más ecologistas del cine de Ghibli. La naturaleza juega un papel fundamental ya que no es vista sólo como el espacio en el que la acción dramática se desarrolla, sino como un espacio idóneo para la vida, un

ambiente que hay que respetar y proteger. Vemos el conflicto entre dos universos o dos posturas: la naturaleza y la supervivencia del medio ambiente contra las ansias de progreso tecnológico de los humanos.

En este contexto medioambiental se encuentra también el Valle del Viento, un pequeño reino agrícola rodeado por potencias mucho más grandes y militarizadas donde vive la princesa Nausicaä. Junto a ella vemos un mundo post-apocalíptico en el que el ser humano ha tenido que adaptarse durante los últimos mil años. Otro de los puntos clave que muestra *Nausicaä del Valle del Viento* es el miedo irracional del ser humano hacia aquello que desconoce, queriendo destruirlo por completo antes de conocerlo y comprenderlo.



Nausicaä

Al contrario de los finales felices de Disney, el Studio Ghibli esconde una moraleja en cada uno de ellos, alejándose de los tópicos clásicos y con un enfoque mucho más psicológico y complejo.

Ghibli muestra tanto a mujeres como a niñas independientes y fuertes, que luchan por lo que creen y que a lo largo de la película crecen aun más como personas, se aceptan así mismas o recorren el camino de la niñez al mundo adulto. Esto de alguna manera es lo que se intenta reflejar en el cortometraje con la historia de Newt y su madre. Lynette intenta alcanzar unos objetivos tanto de autorrealización como altruistas ayudando a su hijo y defendiendo la naturaleza de la mano del hombre.

3. *Brave* (2012)

El personaje de Mérida nació para romper con lo establecido. Es una princesa impetuosa, hábil arquera y decidida a no seguir con lo que tradicionalmente se espera de ella. En lugar de ser una damisela en apuros que está subordinada a las costumbres, tradiciones y restricciones sociales que su familia le impone, Mérida abiertamente se rebela y desafía su herencia como princesa.



Mérída

Lo primero que llama la atención de Mérída, la protagonista de *Brave*, es su larga y pelirroja melena. El cabello es un elemento muy importante del personaje, ya que representa su propia personalidad: un cabello salvaje, libre y difícil de encasillar. El cabello sería un reflejo de su lucha y desesperación por su libertad.

El color rojo de su cabello es lo que me influye a la hora de caracterizar a Lynette. De alguna manera, el rojo simboliza el poder, la acción, confianza en sí mismo, coraje, valentía y una actitud optimista ante la vida.

2. 1. 2. 3. Obscurus

1. Espíritu Sin Cara de la película *El viaje de Chihiro* (2001)

De acuerdo a las características que se describen en el guion, el Obscurus sería similar a una masa negra que destruye todo lo que hay a su paso. Es por esta razón por la que el espíritu Sin Cara ha resultado de gran interés para el diseño del personaje. Este fantasma tiene el poder de generar pepitas de oro, a cambio de las cuales los sirvientes se desviven en atenciones. Conforme el fantasma devora los manjares ofrecidos y comienza a aumentar de tamaño, se vuelve descontrolado, engulle varios empleados y amenaza con destruir la casa de baños. Se transforma en una bestia horrible y deforme. Pero Chihiro, no se deja tentar por el oro y acaba dándole la mitad de una bola mágica. Seguidamente, el fantasma comienza a vomitar, a purificarse, hasta revertir de nuevo en su aspecto original. Este episodio simboliza el autocontrol de impulsos, codicias y apetitos de los humanos.



Espíritu Sin Cara



Escena de la transformación del espíritu Sin Cara

2. *Mi vecino Totoro* (1988)

Para Miyazaki la infancia no está libre de la oscuridad. La oscuridad en este caso, es la consecuencia de la lejanía o enfermedad de la madre de Satsuke y Mei. Debido a la hospitalización de su madre, ambas niñas tendrán que afrontar la nueva situación familiar y adentrarse en un mundo mágico que desconocen. Será entonces cuando entren en conexión con la naturaleza y los seres que habitan en ella.



Mi vecino Totoro (1988)

En cierto sentido, el espíritu de Totoro es una metáfora que representaría las necesidades y los anhelos más profundos de las dos niñas. Totoro, además de ser el logo de la productora de la película (Studios Ghibli), también puede tener una lectura negativa como el dios de la muerte o shinigami. Los shinigamis, en la cultura japonesa, aparecen para pronunciar una muerte próxima. Es por este motivo por el que veo en la historia de *Mi vecino Totoro* ciertas similitudes con la de Newt y la pérdida de su madre. Es su representación negativa como un shinigami la que tomo de referencia para el diseño del Obscurus.

2. 1. 3. Diseños

Los personajes tendrán un estilo claramente japonés, recurriendo a la estética del anime, pero huyendo de aquellas estéticas del género que buscan un resultado más realista dentro de lo que es la animación popular japonesa.

Así, se desarrollará un estilo que se asemeja a la estética “Superdeformed”, con cabezas y ojos más grandes de lo usual. El coloreado será siempre llamativo y jugará con sombras planas, sin tratar de conseguir un resultado tridimensional, sino explotando la estética 2D que utiliza Miyazaki. Es decir, la línea, el coloreado, las proporciones responderán a un estilo bastante infantil, adecuándose al público al que van dirigidas, pero la conceptualización de la estética, el atuendo, la elección de colores o los accesorios que lleva cada personaje hará que cada uno de ellos cuente una personalidad diferente.



Estética Superdeformed

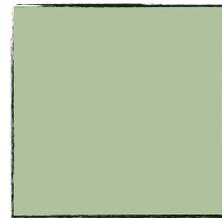
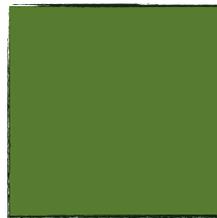
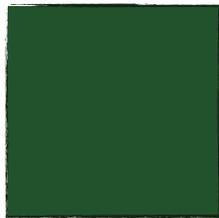
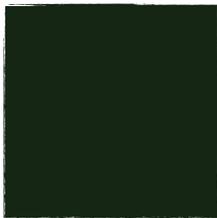
NEWT

SCAMANDER

NEWT SCAMANDER



COLORES



MOOD



Tenía muy claro qué sensaciones quería que mi personaje transmitiera a primera vista, y para ello sabía las referencias visuales concretas que este debía evocar. Lo primero que he hecho a la hora de diseñar un personaje es crear un "moodboard" (un collage de ideas que ayudan a definir una atmósfera emocional) de los diseños de los cuales tomo inspiración.

El desarrollo visual se ha emprendido con la realización de unos bocetos a lápiz donde se han plasmado las imágenes mentales que se han ido teniendo acerca del personaje desde un principio. En esta fase del trabajo se han probado todas aquellas ideas y percepciones que han sido apuntadas y barajadas durante la lectura del texto descriptivo del personaje y el proceso de documentación. Una vez seleccionados los bocetos finales, se han transferido al ordenador y han sido coloreados digitalmente en Adobe Photoshop mediante una tableta gráfica.



Bocetos

La descripción de Newt, aunque puede resultar bastante completa, también es muy abierta en algunos casos, sobre todo si se tiene en cuenta su aspecto exterior. En el texto de partida (El guion original de *Animales fantásticos y dónde encontrarlos*), no se encuentra información específica sobre cómo es su cuerpo ni su aspecto físico. El libro se centra más en proyectar la personalidad del personaje que en entrar o describir los detalles físicos. Teniendo en cuenta la historia del nuevo cortometraje, se ha procedido a diseñar a Newt en dos edades diferentes. Por una parte, tenemos al Newt del pasado, un niño que queda fascinado con la lucha de su madre. Y por otra, al Newt adulto que tendrá que lidiar con el pasado para sobrevivir al presente. Es por esa misma razón por la que la cantidad de esbozos iniciales ha sido abundante y muy variada. En ellos, aparecen expresiones y dibujos totalmente diferentes que intentan encajar en el perfil del personaje, algunos con más éxito que otros.

Se ha pretendido abordar todas las ideas o, por lo menos, un gran número de ellas; explorar diferentes físicos, algunos más relacionados con una estética japonesa y otros más relacionados con la animación tradicional; tantear ciertos detalles relevantes del personaje, como su indumentaria, etc. Finalmente, de estos dibujos iniciales, se han seleccionado algunas de las características que cuadran mejor con Newt, según el criterio personal, para los dibujos posteriores.

Se aprecia que, en algunos dibujos, Newt guarda cierta relación con la evolución de los personajes de Hiccup y Link. Ambos personajes, han sido el punto de partida del diseño final. Es más, se podría decir que Newt sería el resultado de esa mezcla. Si bien Newt de pequeño concuerda más con la apariencia de Hiccup, Newt adulto rescata las facciones de Link.

Se ha querido también introducir en el diseño el pilar estético del arte japonés, conocido como el concepto *wabi-sabi*, que significa algo así como el arte de la imperfección. El significado de los términos *wabi* y *sabi*, de carácter negativo en su origen, han evolucionado y han adoptado un sentido positivo. Así *wabi*, que significaba “soledad en la naturaleza” como algo malo, o sea “fuera de la sociedad”, ahora representa lo positivo de la naturaleza incorrupta, mientras que *sabi*, que significaba “marchito” ahora implica lo “sencillo” como algo bueno. De alguna manera, ese concepto encaja a la perfección con la personalidad que pretendo reflejar: alguien que antepone la naturaleza y los seres que habitan en ella por encima de todo.

El *wabi-sabi* tiene sus raíces en el budismo y se basa en las tres características de la existencia: nada es perfecto, nada es completo y nada es para siempre. La estética del *wabi-sabi* se caracteriza por la asimetría, que no es perfecta, la aspereza, la obra no está terminada, y el uso de elementos naturales, que son perecederos. Siguiendo con la idea de “nada es para siempre”, Newt tendrá en sus manos la continuidad del mundo mágico. Para ello, su aspecto será digno de un guardián o héroe de la naturaleza. Al igual que el personaje de Robin Hood, escondido en el Bosque de Sherwood, se verá caracterizado como alguien que habita en la naturaleza y se siente parte de ella.

Newt tiene los rasgos físicos muy acentuados en ambos diseños. Su lado humano debía estar presente de manera visible; el personaje tenía que parecer valiente y fuerte a pesar de su edad. Es más, las características psicológicas concuerdan con su aspecto, ya que los colores utilizados son representativos de la naturaleza.

NEWT
DE NIÑO



NEWT
ADULTO





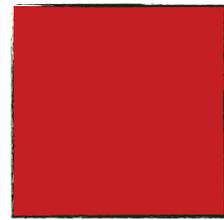
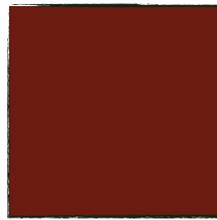
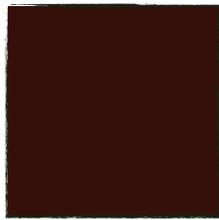
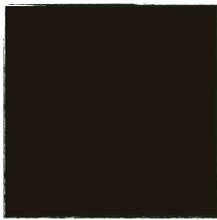
LYNETTE

SCAMANDER

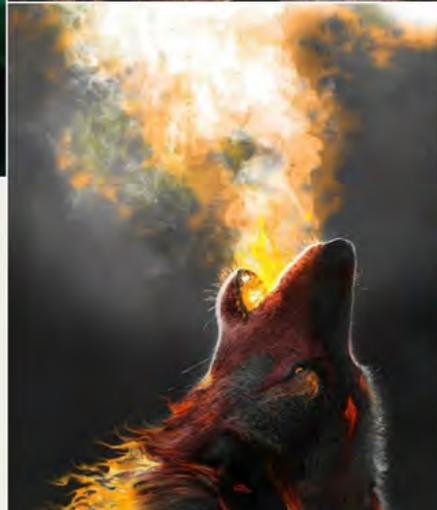
LYNETTE
SCAMANDER



COLORES



MOOD



Miyazaki convirtió la revolución femenina en uno de los sellos más importantes que caracterizan la belleza del arte en los estudios Ghibli. Lynette sería una recopilación de todos aquellos atributos. Lynette es dura, salvaje y valiente. No le teme a nada y va siempre hacia adelante. Posee cualidades muy fuertes que la convierten en un personaje digno de admirar.

A la hora de diseñar a la madre de Newt, se han mantenido las mismas formas redondeadas y marcadas de Newt, para darle un aspecto entrañable y con rasgos expresivos característicos de la estética manga. La paleta de colores ha sido muy similar a la del protagonista, aunque para caracterizar a cada uno de ellos se les ha otorgado algún elemento más llamativo para así poder marcar diferencias y formar las personalidades. Eso se ve reflejado en la gama de colores utilizados en los moodboards.

La gama cromática que se ha elegido para cada personaje depende del tipo de personalidad que le ha sido otorgada y la función que cumplen dentro de la propia historia, manteniendo una estabilidad entre todos ellos a pesar de las diferencias. Así pues, Lynette, estaría caracterizada por colores más fuertes que Newt. Prueba de ello sería el cabello rojo y la capa de superheroína, reflejo de su fuerte personalidad.

En cuanto al estilo del diseño, se ha mantenido una línea que perfilase tanto a los personajes como los fondos, pero se trata de una línea más bien fina, que no fuese demasiado llamativa e hiciese demasiado contraste con el color y las formas redondeadas. Además cuenta con una estética que puede recordar a un estilo japonés, por el uso de la línea, rostros expresivos, etc., o de cómic occidental, por el uso colores más compactos, líneas divisorias, etc.



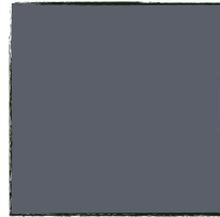
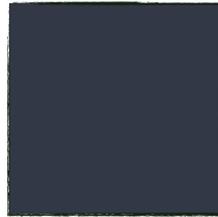
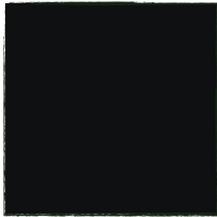


OBSCURUS

OBSCURUS



COLORES



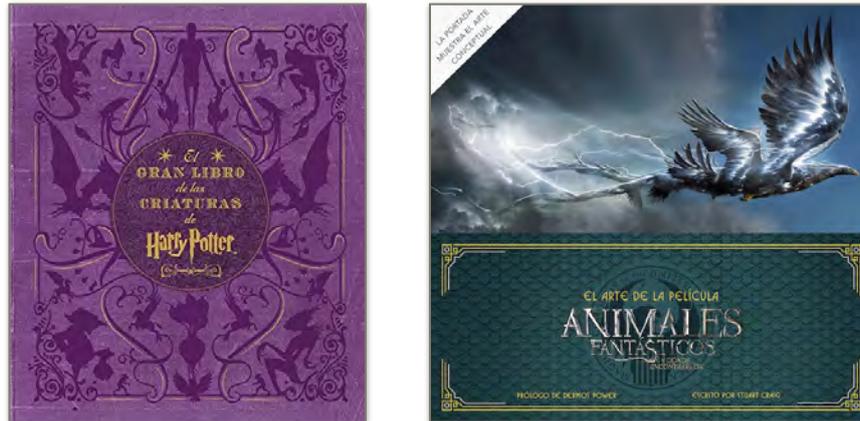
MOOD





2. 2. Criaturas mágicas

Para el diseño de los animales fantásticos, se han tenido en cuenta las descripciones que se dan sobre cada uno de ellos en *El gran libro de las criaturas de Harry Potter* y el libro de arte de la película *Animales fantásticos y dónde encontrarlos*.



Libros de los animales fantásticos

2. 2. 1. Desglose de criaturas mágicas

2. 2. 1. 1. Occamy

El occamy es “un pequeño pájaro azul con cuerpo de serpiente”. Es una especie de cruce entre un dragón y un pájaro, de dos patas, alas y que puede alcanzar hasta los 15 metros de largo. Este animal fantástico nace de unos valiosos huevos de plata y es conocido por ser muy territorial al punto que puede ser muy agresivo si un desconocido invade su espacio. Nativo del Lejano Oriente y de la India, el occamy tiene la habilidad de crecer o encoger mágicamente para adaptarse al espacio del que dispone en su entorno. Es extremadamente agresivo para cualquier persona que se acerca a él, y vive de las ratas, aves y ocasionalmente monos.

2. 2. 1. 2. Thunderbird

El ave del trueno (en inglés Thunderbird) es “un animal semejante a un albatros, enorme, con unas alas espléndidas cuyo brillo recuerda al sol cuando se filtra entre las nubes”. El thunderbird es una gigantesca ave mitológica estrechamente relacionada con el fénix, con el poder de sentir el peligro y generar enormes tormentas eléctricas. Nativa de los Estados Unidos, es una criatura legendaria que aparece en la mitología de ciertas comunidades indígenas de América del Norte. Las medidas del ave del trueno y sus características varían, pero a menudo es descrito como un ave grande, capaz de generar tormentas y truenos a su vuelo.

En la historia, Newt guarda la esperanza de devolverla al desierto de Arizona, su hogar.

2. 2. 1. 3. Nundu

El nundu es un mamífero gigante similar a un leopardo, nativo del este de África. Se mueve silenciosamente pese a su gran tamaño, y es considerado la criatura más peligrosa del mundo. Su aliento causa enfermedades tan virulentas que pueden aniquilar poblaciones enteras. El nundu es extremadamente difícil de doblegar.

2. 2. 1. 4. Bowtruckle

El bowtruckle es un guardián de árboles inmensamente difícil de detectar. Se puede encontrar en el oeste de Inglaterra, el sur de Alemania, y en algunos bosques escandinavos. Un bowtruckle sirve como guardián de su árbol, que suele ser uno cuya madera sirve para fabricar varitas mágicas. Es pequeño, con una altura máxima de veinte centímetros, hecho de corteza y ramas y tiene dos pequeños ojos de color castaño. Los dedos en forma de rama le sirven para arrancarle los ojos a un enemigo. Por lo general es una criatura pacífica, pero se vuelven violentos si alguien amenaza a su árbol, o incluso a sí mismo. Para poder talar un árbol en el que hay un bowtruckle, es necesario distraerlo. Según la descripción del guion original de la película, es “un extraño animal verde, mitad insecto palo y mitad planta”.

2. 2. 1. 5. Diricawl

El diricawl, es un ave incapaz de volar originaria de la isla Mauricio. Tiene plumaje esponjoso y cuerpo rechoncho. Posee la capacidad de desaparecer en un estallido de plumas y volver a aparecer en otro lugar cuando es amenazado.

2. 2. 1. 6. Doxy

La doxy, a veces conocida como el hada mordedora, es una pequeña criatura que a veces es confundida con las hadas. La doxy está cubierta de espeso pelo negro, y tiene un juego adicional de brazos y piernas. Sus alas son gruesas, convexas y brillantes, como las de un escarabajo, y una doble hilera de afilados dientes venenosos. Si un mago o una bruja es mordido por una debe tomar un antídoto de inmediato. Pueden encontrarse en toda Europa y América del Norte.

2. 2. 1. 7. Fwooper

El fwooper es un pájaro africano que exhibe plumajes de colores intensos; los hay anaranjados, rosados, verde lima y amarillos. Este animal ha sido durante mucho

tiempo proveedor de plumas de fantasía y sus huevos también llaman la atención por los dibujos de vivos colores de la cáscara. Aunque al principio resulta agradable, su canto acaba por volver loco a quien lo escucha. En consecuencia, el fwooper se vende con un encantamiento silenciador que es preciso reforzar todos los meses.

2. 2. 1. 8. Graphorn

El graphorn es una especie de tigre diente de sable, pero con unos tentáculos viscosos en la boca. Es una criatura mágica agresiva y peligrosa, nativa de las montañas de Europa.

2. 2. 1. 9. Grindylow

Los grindylows, también denominados demonios del agua, son criaturas acuáticas que viven entre algas. Son de color verde con pequeños cuernos afilados y dedos largos y delgados. En este caso, flotan en el aire mezclándose con las doxys y los glow bugs.

2. 2. 1. 10. Glow Bug

El glow bug es una burbuja flotante muy similar a las luciérnagas.

2. 2. 1. 11. Marmite

La marmite es una criatura luminiscente con tentáculos que habita en el mar.

2. 2. 1. 12. Mooncalf

El mooncalf es una criatura tímida que sólo sale de su madriguera durante la luna llena. Tiene una piel gris pálida y cuatro piernas delgadas que terminan en grandes pies planos. También tiene ojos saltones que están en la cima de su cabeza. Una vez que el mooncalf está bajo la luz de la luna, realiza movimientos de baile sobre sus patas traseras.

2. 2. 2. Documentación

La historia del cortometraje se ha convertido en una alegoría de la humanidad que trata de apropiarse de toda la belleza y los recursos de la naturaleza. Durante demasiado tiempo, hemos mantenido la creencia de que el mundo fue creado exclusivamente para nuestro beneficio, destruyendo un sinnúmero de especies de plantas y animales. La historia termina, sin embargo, con la esperanza de que las futuras generaciones redescubran la importancia de vivir en armonía con la naturaleza. Ese significado y simbología que reside detrás de la historia, es lo que

me hace proyectar a los animales con características similares a los creados por el Studio Ghibli. En concreto me fascina cómo la animación de Ghibli llega a tener un efecto tan poderoso sobre la infancia, haciendo que los más pequeños se adentren en el mundo ficticio de las criaturas fantásticas. Ya que en este proyecto lo que quiero conseguir es dotar de una personalidad diferente a cada criatura mágica, fusionándolas con cualidades propias que se describen en el libro de arte de la película.

El objetivo fundamental de este Trabajo de Fin de Grado es conseguir unos diseños que favorezcan modelos para que cada niño pueda identificarse y así entender qué está ocurriendo. Partir de unos referentes concretos me ha ayudado a crear mi propio estilo tanto en concepto como en el diseño, el cual era uno de los principales objetivos de la propuesta artística. Para ello, se han explorado también diferentes series de bestias coleccionables manga con la intención de encontrar inspiración para el diseño de los animales:

1. Digimon

La saga se basa en un supuesto mundo digital conocido como el Digimundo, que en la historia original debe ser salvado por Tai y su grupo de amigos, con la ayuda de las criaturas que lo habitan, unos seres llamados Digimon.

El estilo de la serie destaca por sus diseños simples, rozando un diseño infantil. Aunque esta sencillez oculta tras de sí un sofisticado trabajo también orientado a los adultos. Esta serie es un modelo claro para mi trabajo por la finalidad de educar y entretener al mismo tiempo. Todos ellos tienen proporciones corporales y rasgos faciales muy parecidos, sobre todo los animales, que siguen el mismo patrón.



Digimon

2. Pokémon

Los Pokémon son una clase de criaturas que si atendemos a la terminología de su nombre podríamos catalogar como monstruos (Pocket Monsters), basados muchas veces en animales reales o criaturas mitológicas, aunque también pueden estar inspirados en cosas inanimadas. Son capturados con un elemento especial

denominado PokeBall y pueden ser intercambiados entre sí, factor que le hizo dar gran popularidad y jugabilidad a la saga.



Pesonajes Pokémon

El aspecto conceptual que tomo como referencia es su finalidad educativa e infantil en cuanto a comportamientos y resolución de problemas que ocurren a los protagonistas de la serie. También el hecho de crear historias cargadas de imaginación y la posibilidad de un mundo nuevo con sus propias reglas, como por ejemplo el hecho de que compitan por la evolución de las especies.

La simplicidad y sencillez de las criaturas y los paisajes es una nota clave en mi trabajo. Los entornos que se basan en un bosque me sirven de inspiración para mis fondos, ya que mi proyecto también ocurre en paisajes naturales, solo que en mi caso, los personajes fantásticos del cortometraje no interactúan con humanos, ni siquiera viven cerca de ellos.



Ash y Pikachu

3. Criaturas del Studio Ghibli

El universo creado por Hayao Miyazaki es un derroche de imaginación. Sus distintas películas han logrado crear un sólido universo fantástico lleno de carismáticas criaturas. Y algunas de estas criaturas, por muy ingeniosas que

parezcan en su diseño, están basadas en animales reales. A pesar de esto, muchas de ellas han sido tomadas como inspiración debido a su similitud con la descripción de los animales fantásticos. Un claro ejemplo de ello sería el dragón Haku de *El viaje de Chibiro* y la relación que guarda con las características físicas del Occamy.



Criaturas del Studio Ghibli

La particularidad que adopto de las producciones de Miyazaki es la capacidad de poder crear un mundo en el que todo es posible, un mundo imaginario en el que todo niño se ha sentido identificado en algún momento.

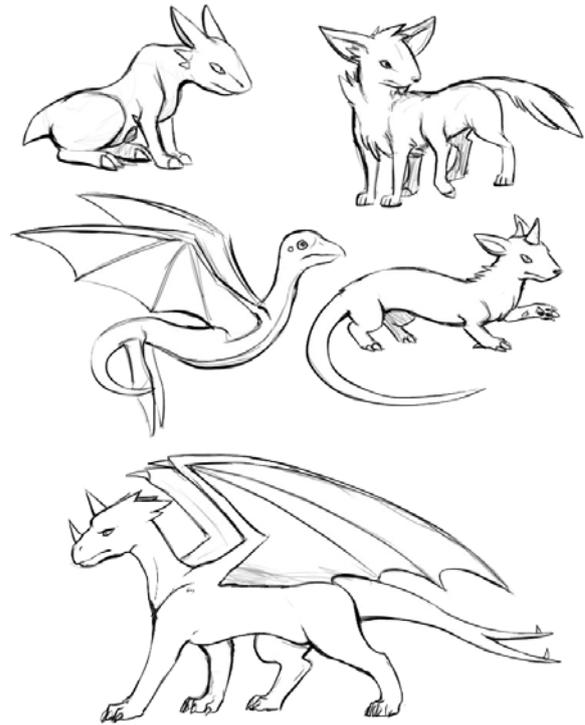
2. 2. 3. Diseños

Cada uno de los animales fantásticos responde a una morfología, unas proporciones y en general una expresividad en su concepción estética que acaba sobreponiéndose sobre la línea gráfica elegida. No obstante, el coloreado y el acabado estético sí debe quedar en armonía junto a los personajes, formando en su conjunto un concepto plástico que se reconozca como la unidad del cortometraje.

El proceso de elaborar los diseños se ha realizado de una forma totalmente artística, es decir, a lápiz sobre papel. Desde mi punto de vista, el arte de crear logra su mayor expresión de forma manual, a pesar de preferir un coloreado digital para el acabado.

En los primeros bocetos realizados se aprecia un claro acercamiento hacia un aspecto más realista. Una vez conseguido el estilo de las criaturas, la tarea siguiente fue adaptar ese estilo a los demás animales, creando una uniformidad entre el conjunto entero. Me restringí simplemente a formas básicas y sencillas que identificaran rápidamente el tipo de animal y sus características más específicas.

Después de terminar los diseños a lápiz, se han escaneado y transferido al ordenador para ser coloreados digitalmente a través de un software, en este caso Adobe Photoshop. Mediante tableta gráfica (Wacom Intuos) y utilizando diferentes herramientas del programa. Para llegar al color definitivo, se han ido comparando diferentes tonalidades hasta llegar a la paleta de colores final de cada criatura mágica.



Bocetos



Dibujo lineal del Occamy



Dibujo lineal del Nundu

La estética final de los diseños se caracteriza por la sencillez en las formas y tonalidades para facilitar la comprensión de lo que se quiere transmitir a los niños. Además el estilo roza un carácter infantil al igual que en las series de bestias coleccionables, con lo cual los niños pueden sentirse identificados.



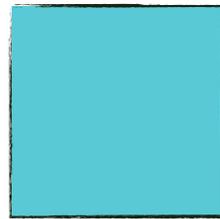
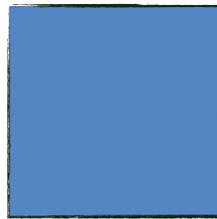
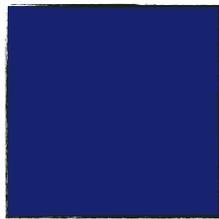
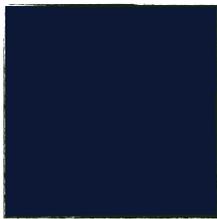
DECEASED

OCCAMY

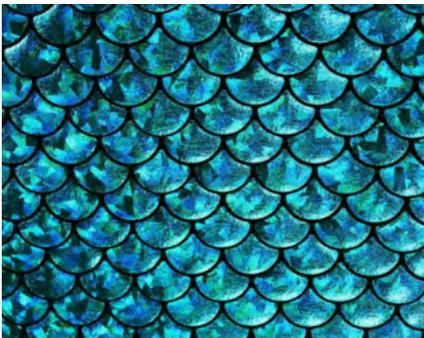
El Occamy es agresivo con todos los que se le acercan en especial si percibe que son una amenaza para sus huevos cuya cáscara está hecha de la más suave y pura plata.



COLORES



MOOD





The background of the image is a dark, stormy sky. A bright blue lightning bolt strikes down from the top center, illuminating the surrounding clouds. The clouds are dark and textured, with some lighter blue areas where the lightning is closer. The overall mood is dramatic and intense.

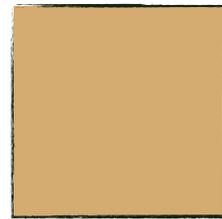
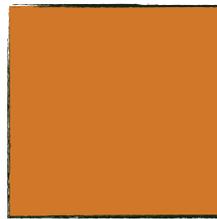
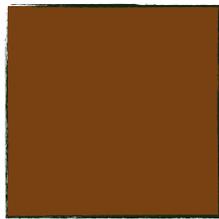
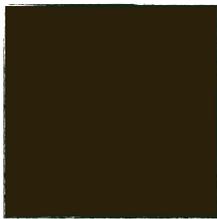
THUNDERBIRD

THUNDERBIRD

El thunderbird es una gigantesca ave mítica estrechamente relacionada con el fénix, con el poder de sentir el peligro y generar enormes tormentas eléctricas.



COLORES



MOOD







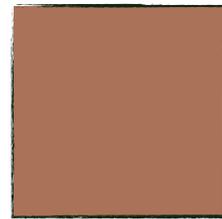
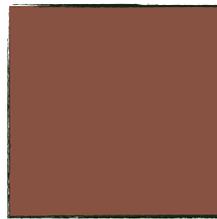
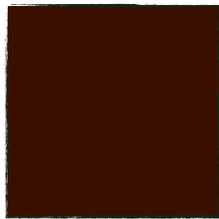
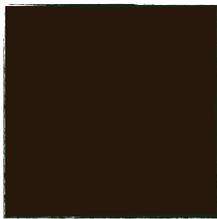
RUZDU

NUNDU

Natural de África Oriente, el nundu es un enorme mamífero que es considerado uno de los más peligrosos del mundo mágico. Solo su aliento tóxico puede acabar con comunidades enteras.



COLORES



MOOD







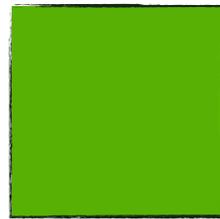
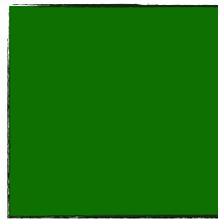
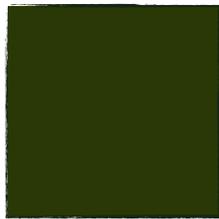
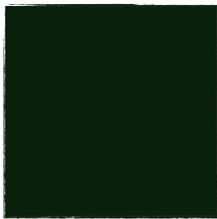
BOWTRUCKLE

BOWTRUCKLE

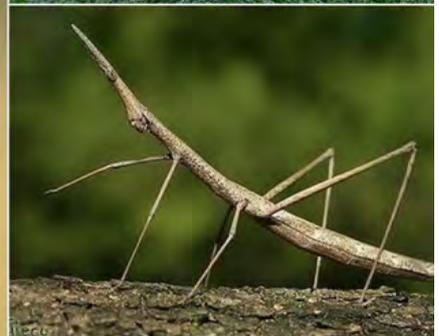
Los bowtruckles son unas pequeñas criaturas que parecen árboles en miniatura. Camuflados a la perfección en los bosques, son criaturas tímidas y pacíficas, pero pueden defenderse cuando están en peligro con sus largos y afilados dedos.



COLORES



MOOD







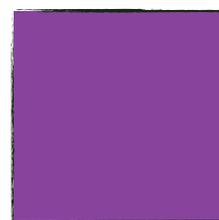
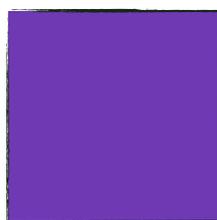
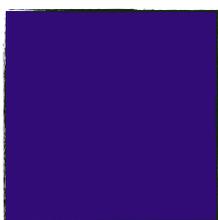
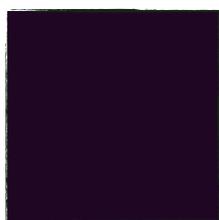
DIRIGAWŁ

DIRICAWL

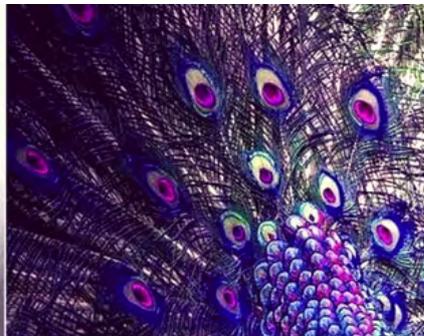
Conocido como dodo por los muggles, el diricawl es un ave sin vuelo que puede desaparecer y reaparecer para escapar del peligro. Esa es la razón por la que se cree extinto por la gente no mágica.



COLORES



MOOD







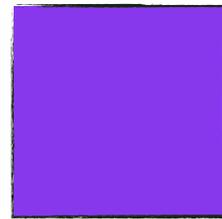
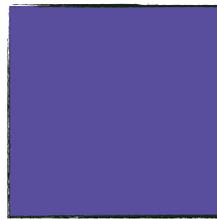
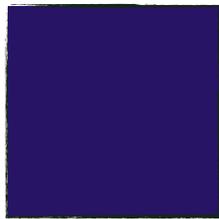
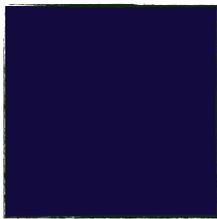
DOXY

DOXY

La Doxy, a veces conocido como el hada mordedora, es una pequeña criatura que está cubierta de espeso pelo negro. Sus alas son gruesas, convexas y brillantes, como las de un escarabajo, y una doble hilera de afilados dientes venenosos. Si un mago o una bruja es mordido por una debe tomar un antídoto de inmediato.



COLORES



MOOD







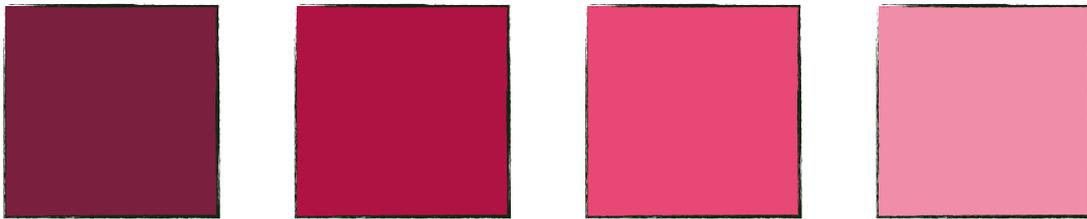
FWOOPER

FWOOPER

Un pájaro diminuto de color rosa intenso. Aunque al principio resulta agradable, su canto acaba por volver loco a quien lo escucha. En consecuencia, el fwooper se vende con un encantamiento silenciador.



COLORES



MOOD







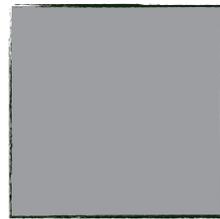
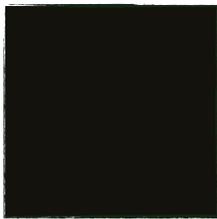
GRAPHORN

GRAPHORN

El Graphorn es una criatura mágica agresiva y peligrosa, nativa de las montañas de Europa. Es grande y jorobado, con la piel grisácea más dura que la de los dragones. Puede rechazar la mayoría de los hechizos, tiene dos cuernos de oro, y camina sobre cuatro grandes patas.



COLORES



MOOD







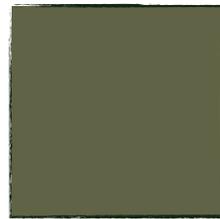
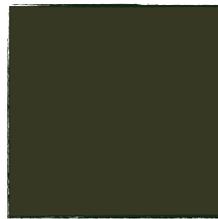
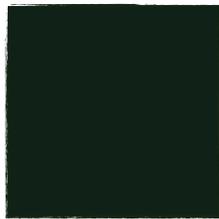
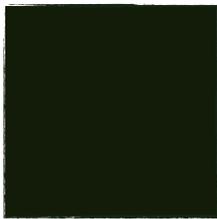
GRINDYLOW

GRINDYLOW

Los Gríndylows, también denominados demonios del agua, son criaturas acuáticas que viven en el agua entre algas, son de color verde con pequeños cuernos afilados y dedos largos y delgados.



COLORES



MOOD







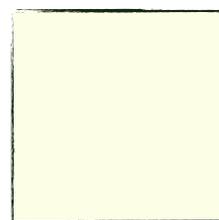
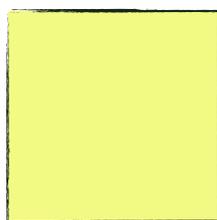
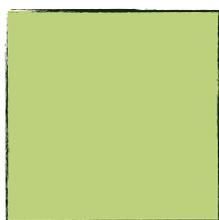
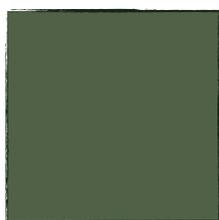
GLOW BUG

GLOW BUG

Burbujas flotantes similares a las luciérnagas.



COLORES



MOOD







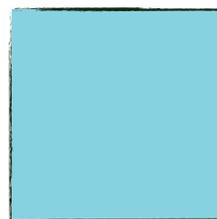
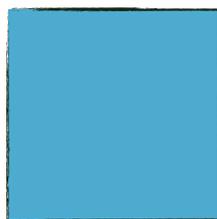
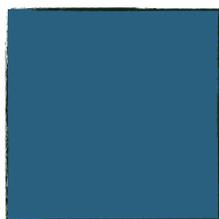
MARSMITE

MARSMITE

Una criatura luminiscente con tentáculos.



COLORES



MOOD







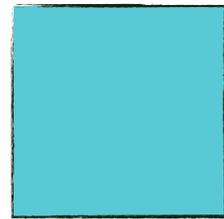
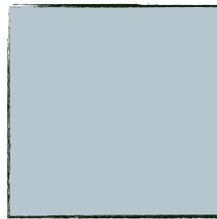
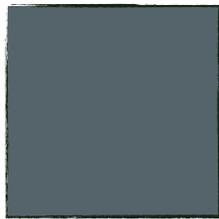
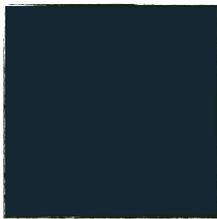
MOONCALF

MOONCALF

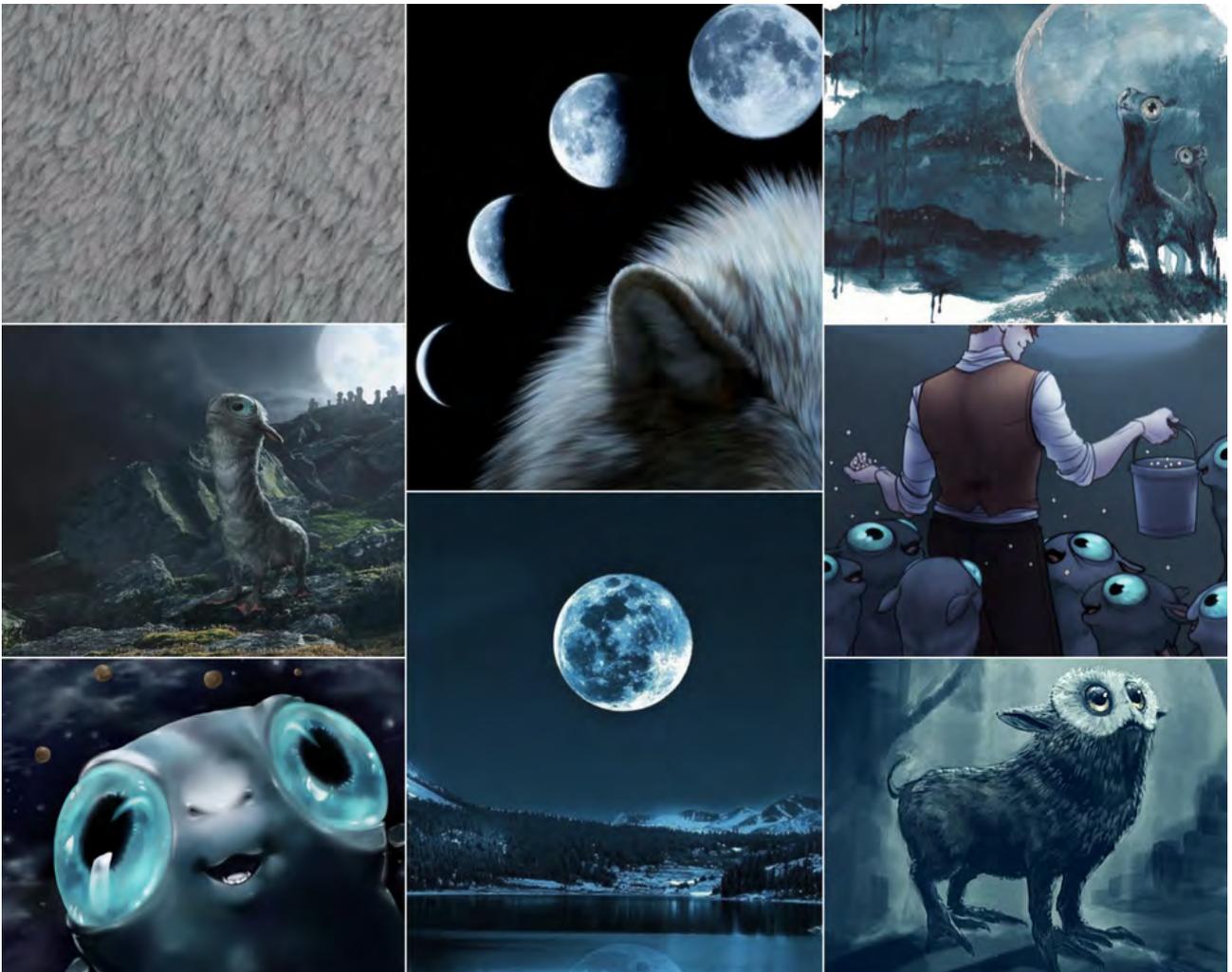
El Mooncalf es una criatura tímida que sólo sale de su madriguera durante la luna llena. El Mooncalf tiene una piel gris pálida y cuatro piernas delgadas que terminan en grandes pies planos.



COLORES



MOOD





2. 3. Sets

La búsqueda de localizaciones es una etapa importante en la preproducción cinematográfica. En este caso, siendo un cortometraje de animación, ha resultado de vital importancia la búsqueda de referentes para el diseño de cada hábitat, ya que deben mantener una concordancia con el concepto general del mundo mágico.

2. 3. 1. Desglose de sets

El diseño de sets conlleva seleccionar espacios especialmente interesantes para el marco de la historia explicada. Por este motivo, el mundo mágico de Newt se compone de diferentes sets y hábitats naturales destinados a cada tipo de criatura. Según las descripciones que se dan en el guion, se clasificarían de la siguiente forma:

2. 3. 1. 1. Cabaña de madera

A diferencia de las demás localizaciones, la cabaña sería la única que se describe en el guion con su respectivo atrezzo:

“Pequeña cabaña de madera que contiene una cama plegable, objetos de explorador y diversas herramientas colgadas de las paredes. También hay armarios de madera con cuerda, redes y tarros de recogida de muestras. Encima de una mesa hay una máquina de escribir muy vieja, un montón de manuscritos y un bestiario medieval. En un estante hay tiestos con plantas. Hileras de píldoras y tabletas, jeringuillas y ampollas forman un botiquín, y clavados en las paredes hay notas, mapas, dibujos y unas cuantas fotografías animadas de criaturas extraordinarias. De un gancho cuelga una vieja fotografía enmarcada con el retrato de la madre de Newt” (Rowling, 2017, p. 147).

- Ext. Cabaña de madera
- Int. Cabaña de madera

LISTADO DE ATREZZO

Cama plegable
 Objetos de explorador
 Herramientas
 Armarios de madera
 Redes
 Tarros de recogida de muestras
 Una mesa
 Máquina de escribir
 Manuscritos
 Bestiario medieval
 Tiestos con plantas
 Un botiquín
 Notas
 Mapas
 Dibujos
 Fotografías animadas de criaturas
 extraordinarias
 Retrato de la madre de Newt

2. 3. 1. 2. Zona de animales

En cuanto Newt sale de la cabaña, puede observar todo el mundo mágico. Los espacios están configurados de manera en la que las criaturas puedan moverse con total libertad y cambiar de hábitat para relacionarse con las demás especies, no se encuentran acotados ni vallados. A medida que va avanzando la historia, Newt y su madre caminan por las diferentes zonas siguiendo los senderos que hay. “El espacio se ha ampliado hasta alcanzar el tamaño de un pequeño hangar. Contiene algo parecido a una reserva de animales en miniatura. Cada una de las criaturas tiene su propio hábitat perfecto, creado por medio de la magia” (Rowling, 2017, p.152).

- Zona con los nidos de Occamy
- Trozo de desierto de Arizona
- Territorio arenoso iluminado por la luna
- Bosque de bambú
- Selva
- Zona rocosa
- Paisaje nevado

2. 3. 1. 3. Desierto de Arizona

En la historia del cortometraje, el desierto de Arizona sería el hábitat real del thunderbird.

2. 3. 1. 4. Zona de animales desierta

La zona de animales desierta representaría las consecuencias de las acciones de los humanos como destructores de la naturaleza. Sin embargo, Newt tendrá en sus manos el poder de restablecer el mundo mágico y salvar a todas las criaturas mágicas.



Representación de la zona de animales desierta

2. 3. 2. Documentación

La concepción de un mundo mágico para la protección de los animales nace a partir de la idea que se desarrolla en el libro original de *Animales Fantásticos y dónde encontrarlos*. Al igual que en el guion original, la maleta de Newt hace de portal para transportarse al otro mundo. El concepto de la maleta recrea un universo en sí mismo, un objeto simple por fuera que esconde las criaturas mágicas más fascinantes. Más allá de las espectaculares y singulares criaturas que la habitan, esa maleta sirve de excusa para transmitir un poderoso mensaje.

La maleta contiene su propio mundo mágico extendido con muchos hábitats diferentes para cada criatura y una cabaña para Newt.

Al encontrar la vieja maleta de su madre, Newt se sumergirá en un nuevo mundo que desconoce por completo, y que representa todo lo contrario a los recuerdos que guarda del pasado. Ese mundo será el resultado del paso de una figura metafórica de la humanidad: El obscuro. Es más, se trata de presentar una distopía que muestre las consecuencias de las acciones humanas sobre la naturaleza, mediante la ilustración de un mundo indeseable. “La idea de que cruzar el umbral mágico es un tránsito hacia una esfera de renacimiento aparece simbolizada en todas las culturas por el vientre de la ballena. El héroe, en vez de conquistar o conciliarse con la fuerza del umbral, es tragado por lo desconocido y parece haber muerto. Este motivo popular hace hincapié en la idea de que el paso del umbral es una forma de auto-aniquilación. En lugar de avanzar hacia afuera, más allá de los confines del mundo visible, el héroe va hacia adentro, a fin de renacer de algún modo” (Campbell, 1949, p.90).

La figura de Newt como héroe y salvador de todas las criaturas, hace posible la representación de un mundo mágico que contempla la visión de dos realidades diferentes. Por un lado, fuera de la cabaña de Newt, veríamos una zona de animales desierta y devastada por el paso del Obscuro. A medida que va recorriendo el interior de la maleta, veríamos a través de los recuerdos de Newt como era el mundo mágico habitado por una gran cantidad de criaturas.

2. 3. 2. 1. Cabaña de madera

Para el diseño de la cabaña, me ha resultado interesante la idea de que estuviese integrada en la naturaleza. De alguna forma, la cabaña es el punto de partida en la aventura de Newt y eso se tiene que ver reflejado. Con el fin de llevar a cabo la idea que tenía en mente, el Studio Ghibli ha sido una innegable fuente de inspiración.

Studio Ghibli

El Studio Ghibli llevó a lo más alto la animación tradicional, gracias a su calidad narrativa y plástica. Además de las evidentes raíces y vínculos ecologistas, sus obras son una innegable fuente de inspiración, y en mi caso, uno de los referentes principales.

Según Miyazaki, la principal característica del Studio Ghibli es su forma de retratar la naturaleza, una naturaleza que no se subordina a las personas ni a los personajes. Esa naturaleza es la que intento reflejar mediante el mundo mágico. Por este motivo, ha resultado necesario darle prioridad y más detalles a los elementos naturales.

Cada largometraje conserva la esencia del dibujo hecho a mano, parte esencial de la filosofía del estudio. Además de la temática, las claves estéticas van desde el empleo de personajes que se alejan del anime no tradicional, hasta el desarrollo de un mundo ideal o distópico, pero siempre empapado de belleza. La recreación de ese mundo distópico será el punto de partida en la nueva historia que se plantea, ya que la naturaleza es uno de los elementos imprescindibles en las películas del Studio Ghibli. Cada detalle dotado de verde está diseñado para que aún en medio del caos y la violencia de la trama, el espectador experimente la armonía.



Ponyo en el acantilado

La obsesión de Miyazaki por la exquisitez de la ecología, en combinación con el rechazo que el director le tiene a la artificialidad del cine animado, da como resultado una recopilación de películas conmovedoras que me han servido como fuente de inspiración a la hora de diseñar la cabaña de Newt.

En la historia que se plantea, la cabaña conecta los demás espacios mediante escaleras, ya que el mundo mágico está compuesto por diferentes piezas flotantes al igual que en *El castillo en el cielo*.

1. *El castillo en el cielo* (1986)

El castillo en el cielo narra la aventura de dos niños que emprenden la búsqueda por un antiguo reino flotante llamado Laputa. La película ofrece un balance entre los elementos tecnológicos y orgánicos. Gracias a ese diseño futurista pero simbólicamente ecológico, conocemos a un robot soldado, inerte y desactivado que se encuentra resguardado en el castillo flotante. Al ser rescatado y activado por los niños, se convierte en un aliado que cuida y protege las plantas y animales que rodean al árbol principal de Laputa.



El castillo en el cielo

2. *El castillo ambulante* (2004)

Al igual que la anterior película, el diseño del castillo también guarda similitud con la idea que deseo proyectar de la cabaña. Además de estar en el aire, el castillo está compuesto por elementos naturales.



El Castillo ambulante

2. 3. 2. 2. Zona de animales

Para la construcción de la zona de animales y los hábitats que la componen, me he inspirado en diferentes películas que muestran las consecuencias que pueden llegar a tener nuestros actos en la naturaleza.

1. *Nausicaä del Valle del Viento* (1984)

En *Nausicaä del Valle del Viento*, nos adentramos en un mundo futuro donde la humanidad sobrevive en un bosque contaminado con gases tóxicos e insectos gigantes llamado Mar de Putrefacción. Un hábitat mortalmente nocivo para el ser humano y que se extiende sin control hacia las pocas áreas habitables a través de las esporas que expulsa la flora.

La película recurre al post-apocalipsis para advertir de la amenaza de no cuidar la naturaleza. La forma naturalista y ecologista de tratar el abuso humano a través de mostrar un mundo indeseable, hace que vea en la película ciertas similitudes con *El mundo de Newt Scamander*.



Nausicaä

2. *La princesa Mononoke* (1997)

La búsqueda de un mundo ideal sería uno de los grandes temas del Studio Ghibli. De nuevo es *La princesa Mononoke* uno de los ejemplos más reseñables. La película, nos presenta un mundo salvaje y aún sin civilizar que pronto será conquistado por las máquinas, los hombres y el progreso. Lo primero que hará ese progreso será eliminar a los dioses paganos que reinan en la zona, de una forma especialmente sangrienta. Cabe subrayar que la ecología de Miyazaki está empapada de violencia y conflicto, y por eso la película es tan impactante visualmente y fuente de inspiración para el diseño de la zona de animales desierta.



La princesa Mononoke

3. *Mi vecino Totoro* (1988)

La otra cara del mensaje ecologista de Miyazaki está en películas que muestran la cara atractiva, romántica y amable de una sociedad en paz. En *Mi vecino Totoro*, dos niñas se trasladan con su padre a una casa en el campo para estar cerca de la madre de ambas, que sufre una enfermedad. La aventura superficial es la interacción de ambas con los Totoros (espíritus de la naturaleza), pero el trasfondo de la película es el descubrimiento de los bosques que aún no han sido civilizados. De nuevo la contaminación se presenta como un cotidiano enemigo a batir.



Totoro

Como resultado en todas las películas del Studio Ghibli, la estética utilizada es de cuento, fascinante, los colores son suaves y variados en la ciudad y el campo, y oscuros y tétricos en otras partes donde ocurren las batallas y la devastación. Esto es algo en lo que me he inspirado para diferenciar el pasado y presente de *El mundo de Newt Scamander*.

4. *Borrowed Time* (2015)

Es un claro ejemplo de que la animación puede ser perfectamente sólo para adultos. Este cortometraje de Andrew Coats y Lou Hamou-Lhadj, ambos animadores de Pixar, cuenta la desgarradora historia de un sheriff que revive un hecho traumático de su pasado.

Además de su cuidada estética, el cortometraje ha sido fuente de inspiración en la propia idea del cortometraje. La división del pasado-presente mediante el uso de flashback y una estética sencilla pero a la vez muy significativa, hace que vea el concepto plástico que se plantea un claro ejemplo a seguir. Por una parte, tenemos la representación de un pasado feliz. Esto se ve reflejado sobretodo en los colores utilizados. Y por otra, vemos un devastador presente ilustrado mediante una atmósfera totalmente contraria a la primera.



Fragmentos del cortometraje

5. *Lorax: En busca de la tréfula perdida* (2012)

El Valle Tréfula, un paisaje rico en flora y fauna, está vigilado por Lorax, un protector del bosque enfrentado al ambicioso Una Vez, que busca rendimiento económico en cortar troncos.

La película describe de manera clara y directa las acciones concretas tanto responsables como irresponsables de los seres humanos sobre el impacto ecológico y sus futuras repercusiones. La historia es un retrato de la sociedad consumista en la que vivimos, dónde productos innecesarios se vuelven necesarios y se usan de excusa para seguir destruyendo el medio ambiente. Solo se percatan de las acciones pasadas cuando ya no hay bosques, el aire está contaminado y los ríos sólo son un recuerdo lejano. Al igual que el cortometraje de *Borrowed Time*, la historia contrapone la visión de dos mundos mediante el uso de tonalidades completamente diferentes.



Fragmentos de la película

2. 3. 2. 3. Desierto de Arizona

Para realizar la ilustración del desierto de Arizona, me he inspirado en fotografías reales del entorno. Después de observarlas detenidamente, he detectado los colores y las formas que más se repiten en la localización.



Desierto de Arizona

2. 3. 3. Diseños

Siguiendo con el método 2D que emplea el Studio Ghibli en sus películas, todos los sets han sido realizados a mano y con acuarelas. De este modo, se consiguen unos diseños mucho más acordes al concepto plástico general del proyecto.



DISEÑOS

EXT. CABAÑA DE MADERA

MOOD



PALETA

DE

COLORES



DISEÑO



INT. CABAÑA DE MADERA

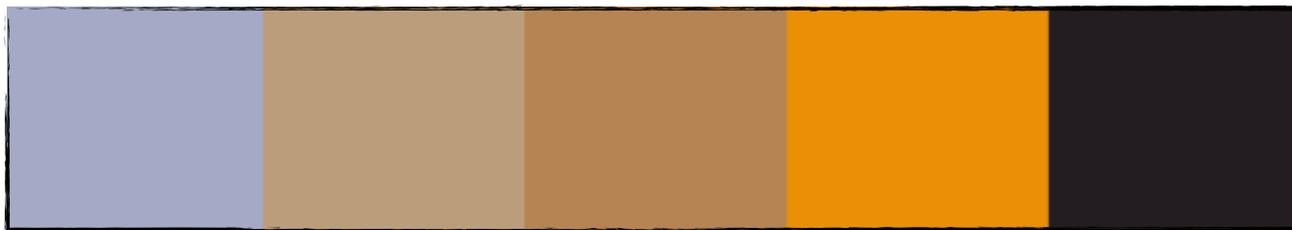
MOOD



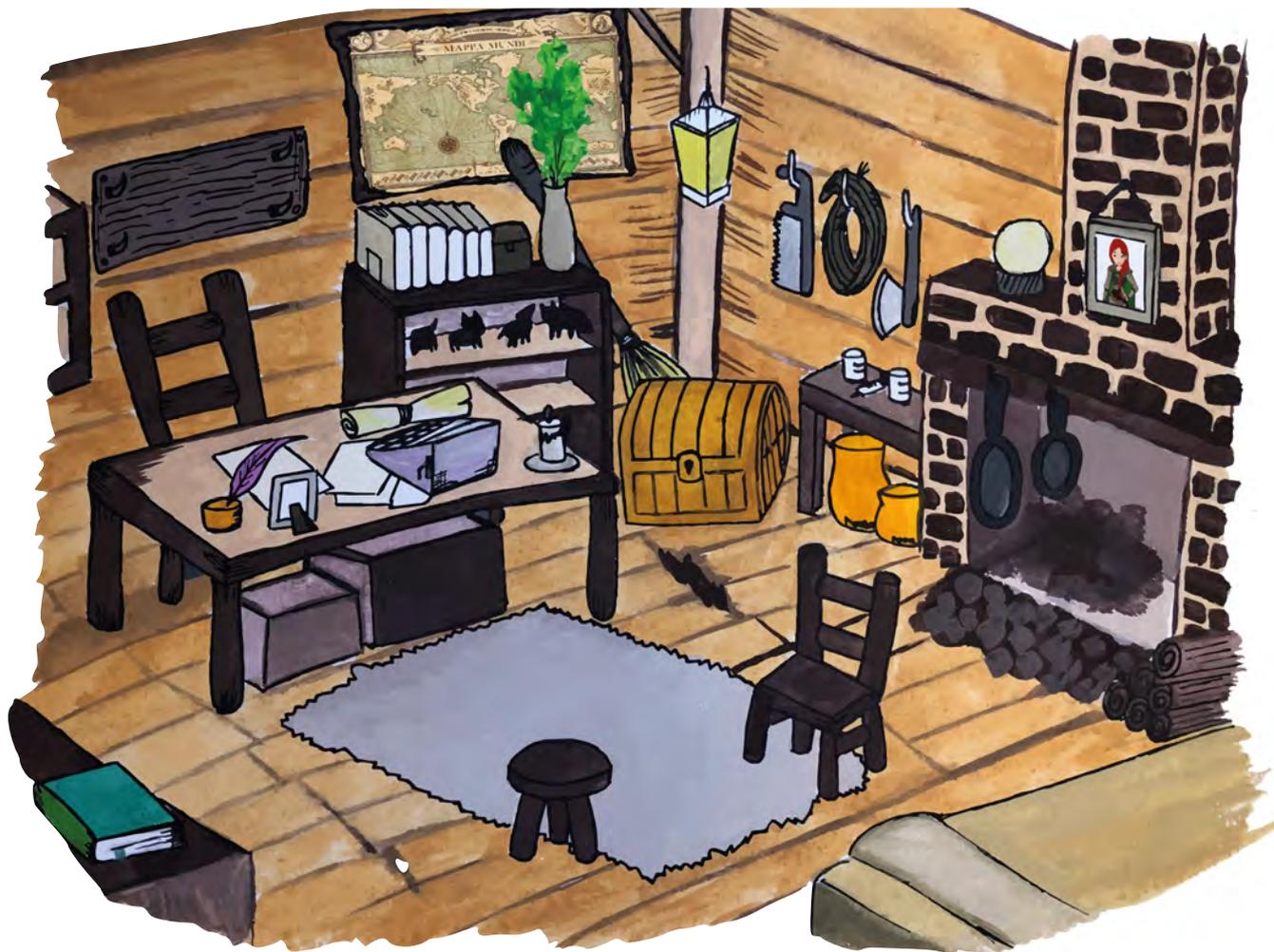
PALETA

DE

COLORES



DISEÑO



ZORA DE ANIMALES

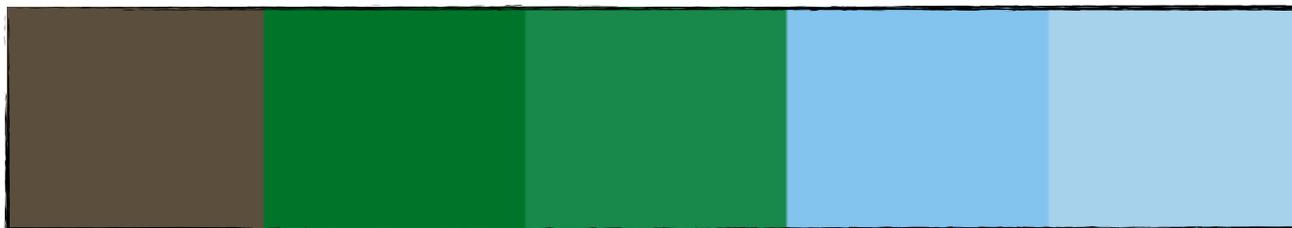
MOOD



PALETA

DE

COLORES



DISEÑO



ZORA CON LOS RIDOS DE OCCAMY

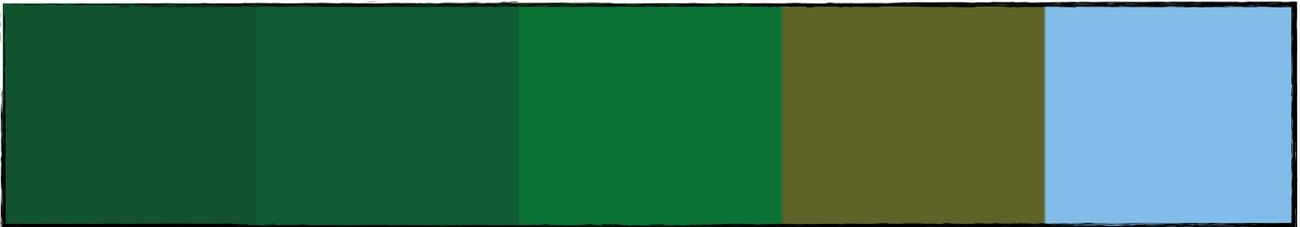
MOOD



PALETA

DE

COLORES



DISEÑO



TROZO DE DESIERTO DE ARIZONA

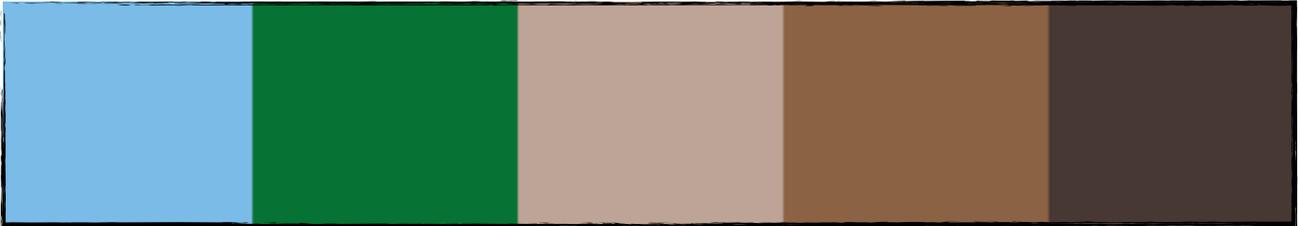
MOOD



PALETA

DE

COLORES



DISEÑO



TERRITORIO ARENOSO ILUMINADO POR LA LUNA

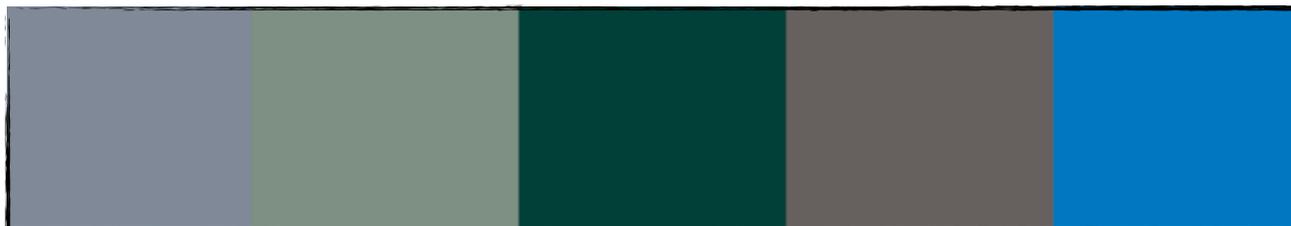
MOOD



PALETA

DE

COLORES



DISEÑO



BOSQUE DE BAMBÚ

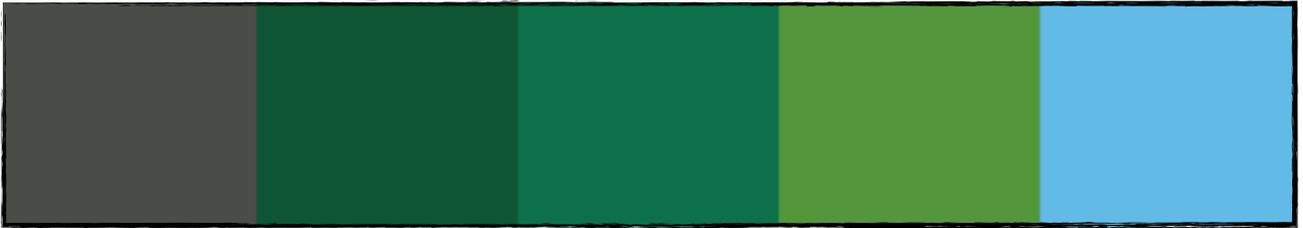
MOOD



PALETA

DE

COLORES

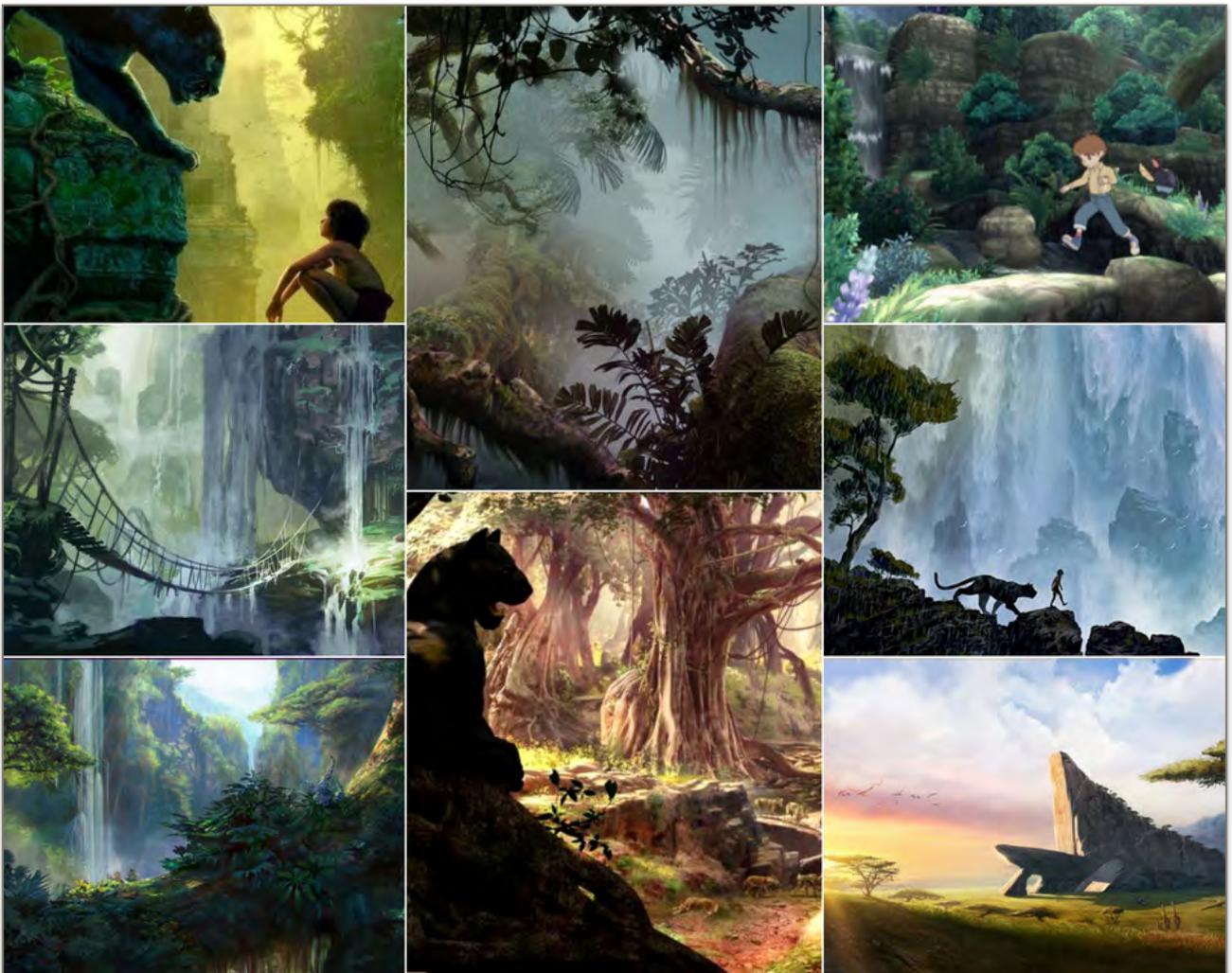


DISEÑO



SELVA

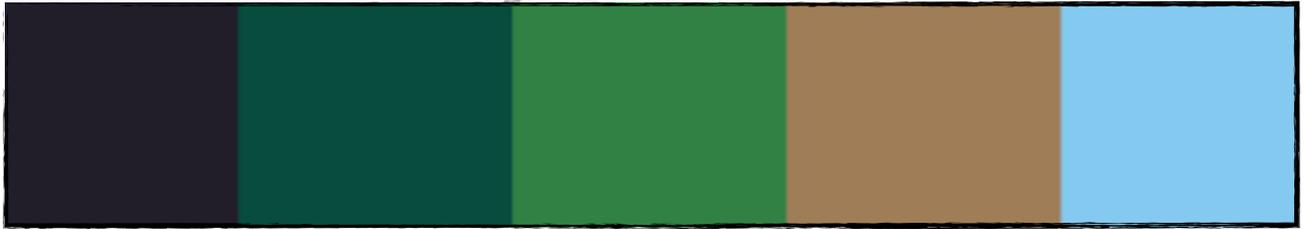
MOOD



PALETA

DE

COLORES

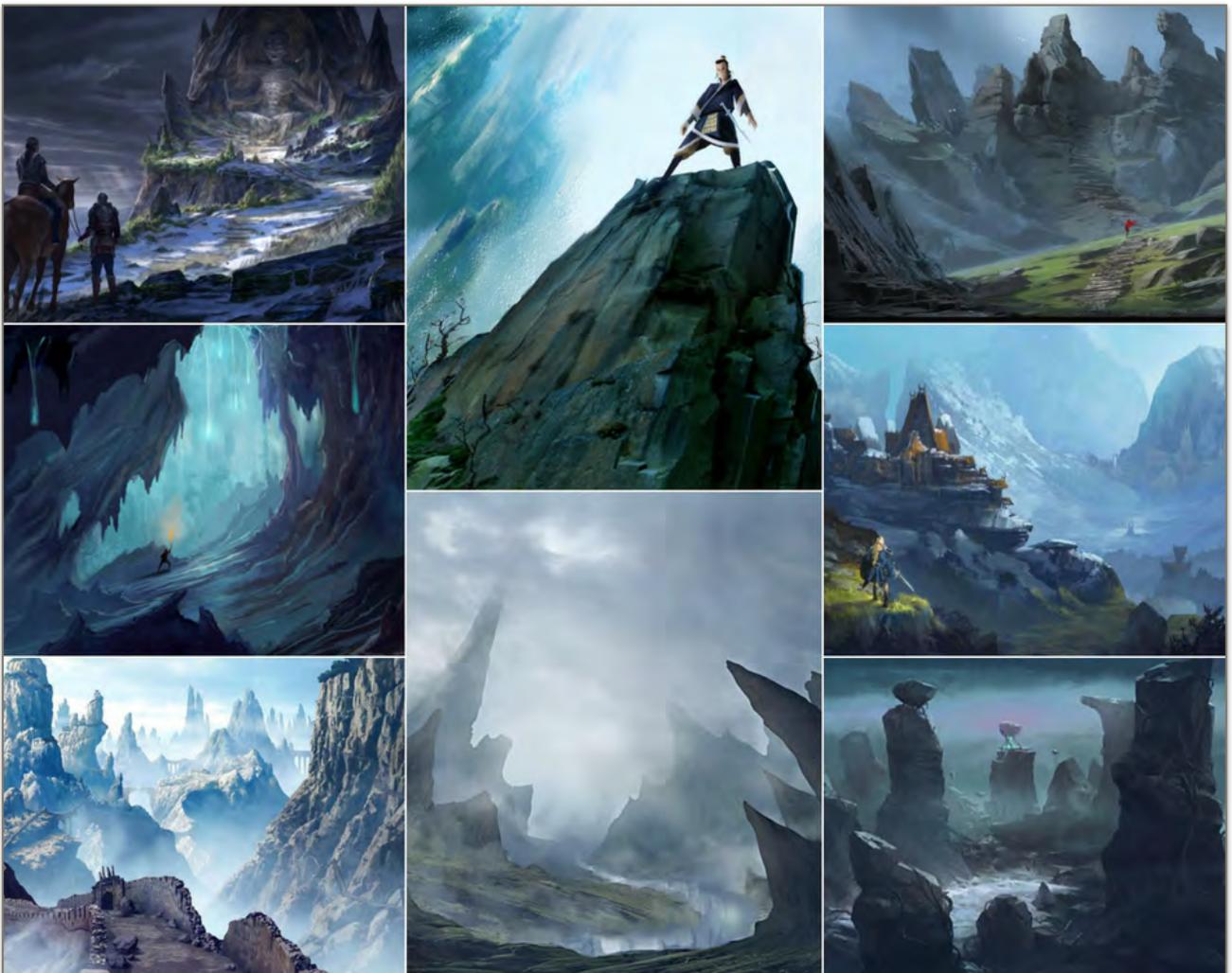


DISEÑO



ZONA ROCOSA

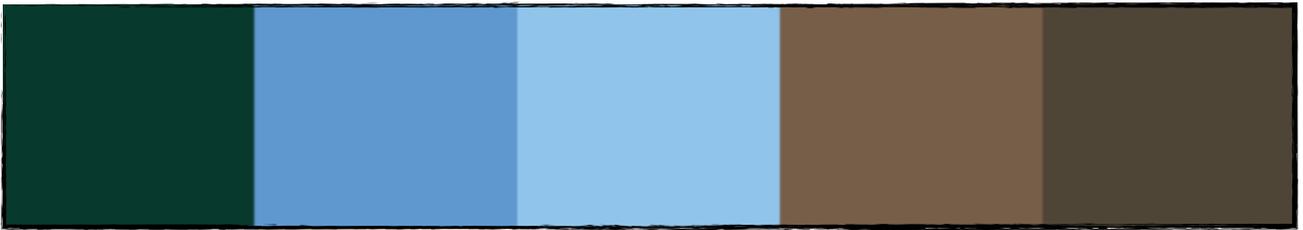
MOOD



PALETA

DE

COLORES



DISEÑO



PAISAJE REVADO

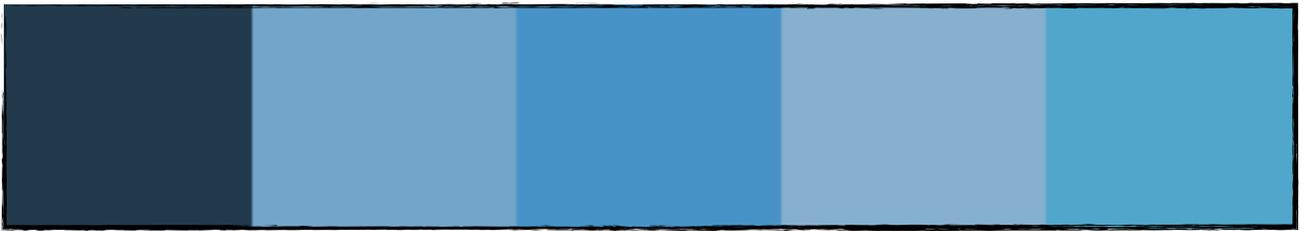
MOOD



PALETA

DE

COLORES

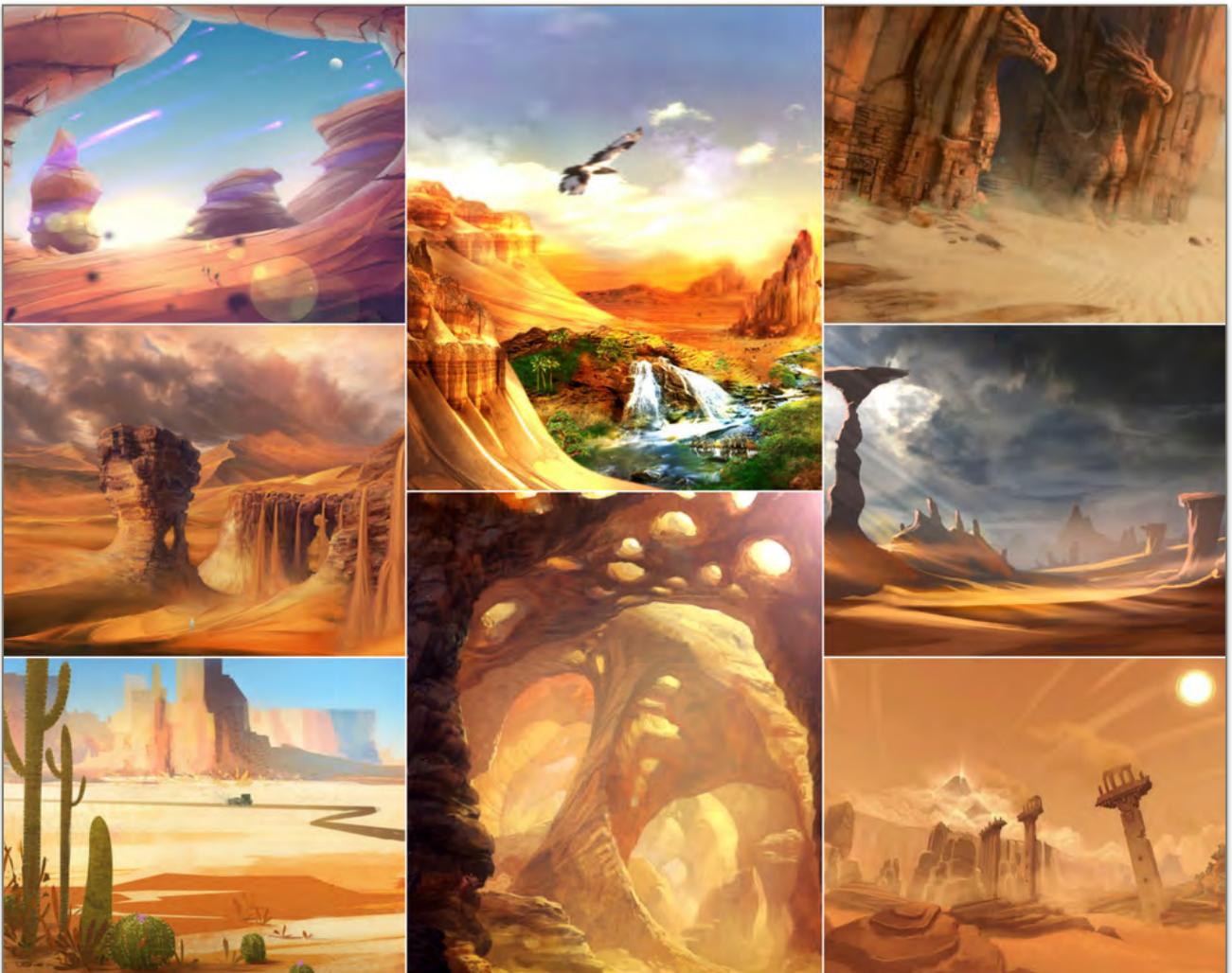


DISEÑO



DESIERTO DE ARIZONA

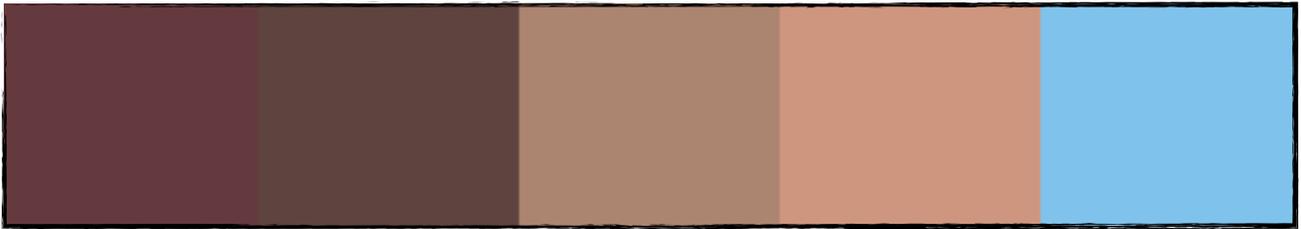
MOOD



PALETA

DE

COLORES



DISEÑO

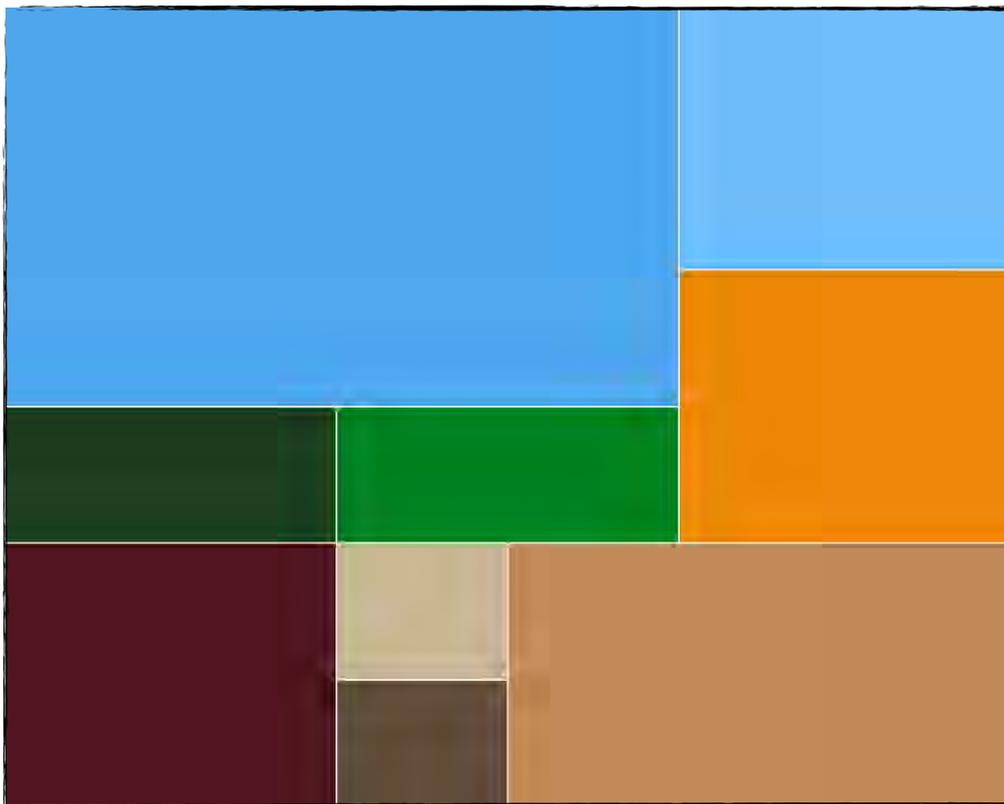


2. 3. 4. Paletas cromáticas

En la gama cromática predominan claramente los colores relacionados con la naturaleza. Entre ellos, el color verde sería el mayoritario en casi todos los hábitats. El verde también es el símbolo de la vida en un sentido amplio, es decir, no solo en lo que se refiere al ser humano, sino también a todo lo que crece y se desarrolla. Es incluso un estilo de vida, una ideología basada en la conciencia medioambiental y el amor a la naturaleza en rechazo a una sociedad dominada por la tecnología. Todos los colores, en su conjunto, conformarían el mensaje que se pretende transmitir con la historia de Newt y la reconstrucción del mundo mágico.

Con el fin de comprobar la coherencia cromática que existe entre los diferentes sets, se ha procedido a realizar una paleta de color por cada bloque:

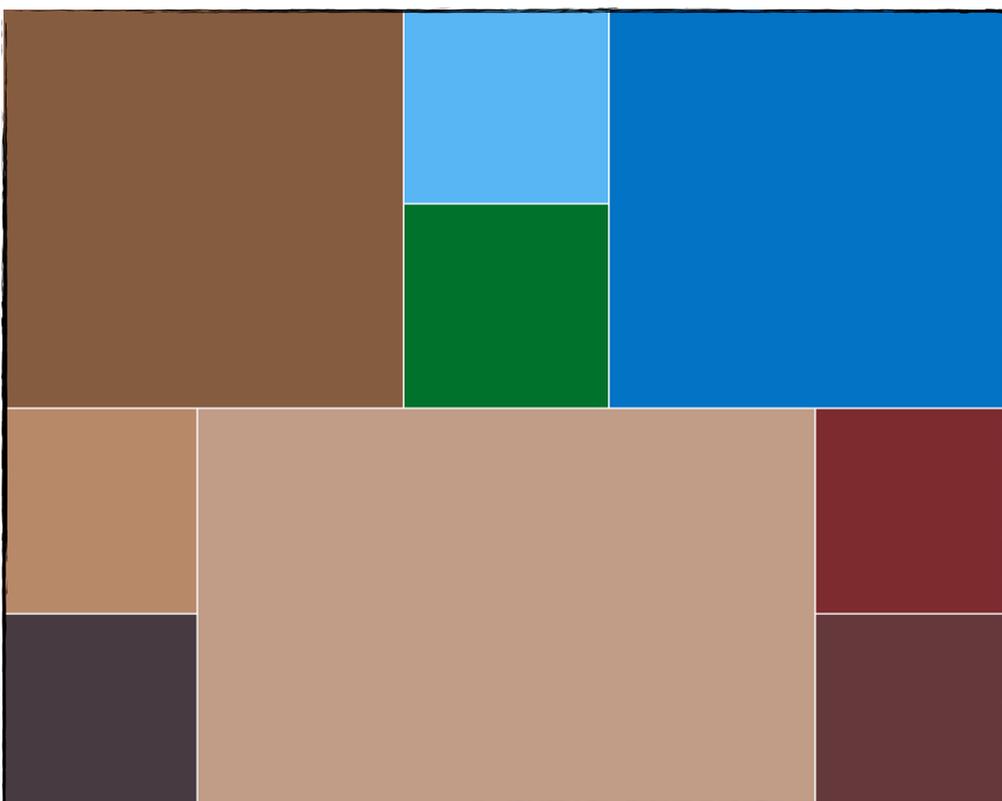
1. Cabaña de madera



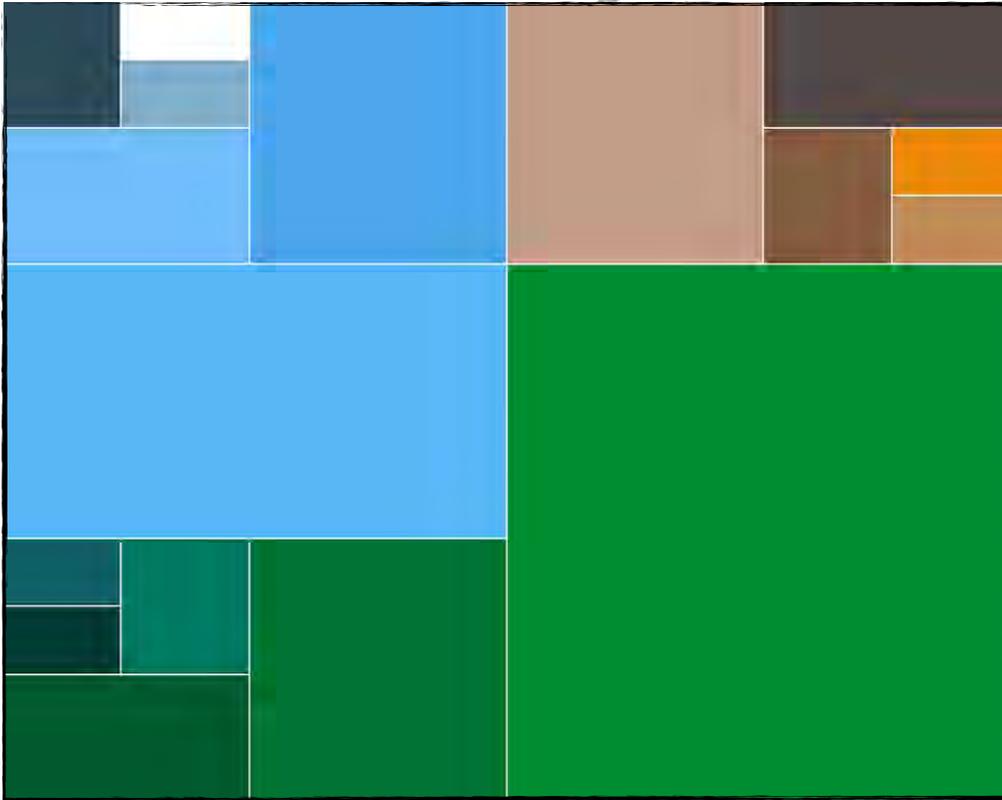
2. Zona de animales



3. Desierto de Arizona



4. Paleta de color general



3. Conclusiones

Llegados a este punto es inevitable echar la vista atrás y recordar en mi mente todo el camino recorrido hasta llegar aquí, que no es más que otro paso hacia adelante en mi viaje. Generar un mundo como el de Newt Scamander es abrir las puertas a otros futuros proyectos profesionales de diversa índole, asentados en una historia que sirve como prólogo para otras. Incluso antes de dar por finalizado el proyecto, me di cuenta de que me resultaba imposible, a día de hoy, dar por concluida la historia, ya que el personaje de Newt de alguna manera representa todo lo que he vivido y lo que me queda por vivir.

El proyecto realizado pretende cumplir los objetivos principales que se acordaron en el inicio: el diseño de personajes y trabajo de Concept Art para un cortometraje de animación infantil; logrando que la idea consiga educar y entretener de una forma tan sencilla como clara y atractiva a los niños y niñas.

En definitiva, se trata de un trabajo diferente, pero de vital importancia dentro del mundo cinematográfico, ya que gracias a la dirección de arte, logramos que un proyecto en papel (como es esta historia de J. K. Rowling) pueda ser trasladado a la gran pantalla: desde las localizaciones a los sets pasando por los personajes y los objetos que aparecen en los escenarios.

Al realizar estos diseños contando con mi imaginación y toda la información recopilada en el proceso de documentación, he experimentado de primera mano la labor y la responsabilidad de llevar adelante una propuesta como esta. En ocasiones las ideas fallaban y en otras no lograba hacerlas realidad tal y como tenía previsto. En algunos momentos echaba en falta las ideas de otra persona para abrir aún más mi imaginación y explorar otros estilos. Y en muchos otros, los planteamientos eran tan amplios que necesitaba enfocar y concretar la línea que debía llevar el trabajo.

El extenso visionado y análisis de películas de animación, ha resultado de gran ayuda a la hora de crear la idea y entender cómo materializarla en el concepto plástico. También han sido fundamentales los referentes estudiados y sus distintas particularidades aplicadas en la práctica posterior. Sobre todo he tomado como referencia el método de procedimiento que emplea el Studio Ghibli, que ha sido muy inspirador a la hora de conseguir unos diseños que favorezcan modelos para que cada niño pueda identificarse y así entender qué está ocurriendo en su mundo real.

Finalmente, ha sido un trabajo duro y costoso, pero placentero, en el que partiendo de cero he logrado hacer realidad una idea que tan solo habitaba en mi imaginación. Lo más satisfactorio de todo ha sido el ir viendo como a cada paso que avanzaba, a cada boceto o diseño que terminaba de colorear, sentía y veía cómo poco a poco el trabajo iba tomando forma, cómo cada cosa comenzaba a tener un sentido y un por qué.

Son pocas las personas que conocen la labor de un director de arte, de un atrezzista o de un regidor, y menos aún los que de verdad saben de la importancia de representar de una forma u otra una historia. Yo misma he aprendido la importancia de tener en cuenta cada detalle, cada centímetro de cada set, a plantearme resolver problemas que surgen día a día en cualquier trabajo. Pero sobre todo, he sabido apreciar el peso específico que tiene el trabajo del departamento de arte en la narrativa audiovisual. A fin de cuentas, el director de arte crea el espacio en el que se va a desarrollar la historia. Por ello su trabajo tiene un peso fundamental también en la construcción de la historia.

La dirección artística hace un trabajo imprescindible para lograr que el espectador se crea la historia que se le narra, para que consiga introducirse dentro de la película y navegar entre sus detalles. Porque al fin y al cabo de eso trata el cine, de hacer creer al espectador una historia ficticia y que surge de la nada. La dirección de arte es el medio gracias al cual logramos que esa historia se haga realidad, el arte de la apariencia que afirma Félix Murcia.

4. Bibliografía

Barnwell, J. (2009). *Fundamentos de la creación cinematográfica*. Barcelona: Parramón.

Campbell, J. (1970). *The Hero with a Thousand Faces*. Cleveland & New York: Meridian Book. The World Publishing Company.

Campbell, J. (1990). *The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work*. New York: HarperCollins.

Montero, L. (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmen editorial.

Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Madrid: Fundación Autor.

Power, D. (2016). *Animales fantásticos y dónde encontrarlos. El arte de la película*. Madrid: HarperCollins Ibérica.

Ramos, M. A. y Ruiz de Samaniego, A. (2010). *Estéticas de la animación*. Madrid: Maia Ediciones.

Rizzo, M. (2007). *Manual de dirección artística cinematográfica*. Barcelona: Ediciones Omega.

Rowling, J. K. (2017). *Animales fantásticos y dónde encontrarlos: guión original de la película*. Barcelona: Salamandra.

Soberón, E. (2009, Junio). Dirección de arte: Félix Murcia. *Enfoco, 17*, 30-34. Recuperado desde: http://media.eictv.org/enfoco_digital/ENFOCO17.pdf

Anexos

GUIÓN DEL CORTOMETRAJE: EL MUNDO DE NEWT SCAMANDER

Int. Cabaña de madera - Día

NEWT se encuentra dentro de una pequeña cabaña de madera que contiene una cama plegable, prendas de explorador y diversas herramientas colgadas de las paredes. NEWT tiene un aspecto desmejorado y cara de preocupación.

También hay armarios de madera con cuerda, redes y tarros de recogida de muestras. Encima de una mesa hay una máquina de escribir muy vieja, un montón de manuscritos y un bestiario medieval. En un estante hay tiestos con plantas. Hileras de píldoras y tabletas, jeringuillas y ampollas forman un botiquín, y clavados en las paredes hay notas, mapas, dibujos y unas cuantas fotografías animadas de criaturas extraordinarias. De un gancho cuelga una vieja fotografía enmarcada con el retrato de la madre de NEWT.

NEWT se acerca a una vieja estantería y a su lado, en el suelo, hay una maltrecha maleta de cuero marrón cubierta de polvo. Uno de los cierres de la maleta se abre solo. NEWT deposita su maleta en el suelo y se mete dentro desapareciendo por completo.

Int. Maleta de Newt, Zona de animales desierta - Día

NEWT se encuentra dentro del mundo mágico observando los hábitat vacíos de los animales. La cabaña se encuentra detrás. Mira alrededor pero no encuentra a ninguno de ellos. Esta todo desierto y sin vida. El color no abunda en su interior. Sigue caminando por el camino que conecta su cabaña con los demás espacios.

NEWT va hacia el hábitat más cercano. Ve un nido grande, redondo y vacío y pone cara de preocupación.

Oímos unos gorjeos provenientes de otro nido.

NEWT

Muy bien, voy. Ya voy. Mamá ya está aquí. Ya está aquí.

NEWT mete una mano en el nido y saca una cría de occamy, un pequeño pájaro azul con cuerpo de serpiente.

NEWT

Hola. Deja que te vea.

NEWT al ver el nido de los occamy, se da cuenta de que lo han saqueado y han dejado los restos de los cascarones de plata. Algunos de ellos están heridos. En ese instante NEWT vuelve a sus recuerdos mediante un flash-back.

Int. Maleta de Newt, Zona de animales - Día

NEWT vuelve años atrás a uno de los recuerdos más felices de su infancia. Se encuentra en el mundo mágico acompañado de su madre.

El espacio se ha ampliado hasta alcanzar el tamaño de un pequeño hangar. Contiene algo parecido a una reserva de animales en miniatura. Cada una de las criaturas tiene su propio hábitat perfecto, creado por medio de la magia.

MADRE DE NEWT
Tu occamy.

NEWT
¿Cómo que mi occamy?

MADRE DE NEWT
Sí, ¿quieres...?

La MADRE DE NEWT le ofrece el occamy.

NEWT sostiene la cría en las manos con suavidad y la mira fijamente. Cuando va a acariciarle la cabeza, el occamy intenta morderlo. NEWT se aparta.

MADRE DE NEWT
Oh, lo siento, no lo acaricies. Aprenden muy pronto a defenderse.
El cascarón es de plata, así que tiene un gran valor.

La MADRE DE NEWT da de comer a las otras crías que hay en el nido.

MADRE DE NEWT
Los cazadores suelen saquear sus nidos.

Int. Maleta de Newt, Zona de animales desierta - Día

NEWT sigue caminando por la zona desierta de animales.

NEWT se dirige a otro hábitat. Un trozo de desierto de Arizona. En esa zona está FRANK, un magnífico thunderbird: un animal semejante a un albatros, enorme, con unas alas espléndidas cuyo brillo recuerda al sol cuando se filtra entre las nubes. Tiene una pata en carne viva y ensangrentada: es evidente que ha estado encadenado. FRANK bate las alas, y en su hábitat cae una lluvia

torrencial, con rayos y truenos. NEWT utiliza su varita para hacer aparecer un paraguas mágico que lo protege de la lluvia.

NEWT (mira a FRANK, que está en lo alto)
Vamos. Baja. Vamos.

Poco a poco, FRANK se tranquiliza, desciende y se posa en una gran roca delante de NEWT. La lluvia cesa y la sustituye un sol intenso.

NEWT guarda su varita y se saca un puñado de larvas del bolsillo. FRANK lo observa con atención.

NEWT acaricia cariñosamente a FRANK con la mano libre y lo tranquiliza.

NEWT
Si hubieras escapado, habría sido una catástrofe.

Volvemos a uno de los recuerdos del pasado de NEWT.

Int. Maleta de Newt, Zona de animales - Día

FRANK empieza a batir las alas, nervioso.

MADRE DE NEWT (a NEWT)
Espera, no, quédate ahí. Es un pelín receloso con los desconocidos.
(a FRANK, calmándolo)
Tranquilo, tranquilo.
(a NEWT)

Han traficado con él. Lo encontré en Egipto. Estaba encadenado. No podía dejarlo allí. Tenía que llevármelo. Voy a devolverte al lugar al que perteneces, ¿verdad, Frank? Al desierto de Arizona.

La MADRE DE NEWT, llena de optimismo y esperanza, abraza la cabeza de FRANK. Entonces, sonriente, lanza el puñado de larvas hacia arriba. FRANK vuela majestuosamente tras ellas, y sus alas desprenden rayos de sol.

La MADRE DE NEWT lo ve volar, llena de orgullo y amor. Se da la vuelta, hace bocina con las manos y lanza un rugido animal hacia otra zona de la maleta.

La MADRE DE NEWT pasa al lado de NEWT y coge un cubo de carne. NEWT la sigue tambaleándose mientras varias doxys zumban alrededor de su cabeza. NEWT, aturdido, las ahuyenta a manotazos.

Oímos a la MADRE DE NEWT lanzar otro fuerte rugido. NEWT se apresura hacia el sonido y encuentra a su MADRE en un territorio arenoso iluminado por la luna.

MADRE DE NEWT
Ahí vienen.

NEWT
¿Quiénes vienen?

NEWT
Los graphorns.

Aparece un animal de gran tamaño y se abalanza hacia ellos: un graphorn, una especie de tigre diente de sable, pero con unos tentáculos viscosos en la boca. NEWT chillaba e intenta retroceder, pero su MADRE le coge por el brazo y se lo impide.

MADRE DE NEWT
Tranquilo, tranquilo.

El graphorn se acerca más a NEWT.

NEWT (acaricia al graphorn)
Hola, hola.

El graphorn apoya sus extraños tentáculos viscosos en el hombro de NEWT, como si lo abrazara.

MADRE DE NEWT
Es la última pareja de cría que existe. Así que, de no haberlos rescatado, habría sido el fin de los graphorns para siempre.

Otro graphorn más joven va trotando hasta NEWT y empieza a lamerle una mano mientras, curioso, da vueltas a su alrededor. NEWT lo mira, y entonces, con suavidad, tiende una mano y le acaricia la cabeza. La MADRE DE NEWT observa a su hijo orgullosa.

MADRE DE NEWT
Muy bien.

La MADRE DE NEWT lanza un trozo de carne dentro del recinto, y el joven graphorn lo atrapa rápidamente y se lo zampa.

NEWT
¿O sea que... rescatas a estas criaturas mamá?

MADRE DE NEWT
Sí, así es, las rescato, alimento y protejo. Intentando poco a poco concienciar a la gente sobre ellas.

Un pájaro diminuto de color rosa intenso, el fwooper, pasa volando y se posa en una pequeña percha que flota en el aire.

La MADRE DE NEWT sube unos escalones.

MADRE DE NEWT (a NEWT)

Vamos.

Entran en un bosque de bambú, van agachándose y esquivando los árboles. La MADRE DE NEWT grita.

MADRE DE NEWT

¡Titus, Finn, Poppy, Marlow, Tom!

Salen a un claro iluminado por el sol, y la MADRE DE NEWT se saca a PICKETT del bolsillo y lo sostiene posado en una mano.

Van hacia un arbolito iluminado por los rayos del sol. Al verlos acercarse, un clan de bowtruckles empieza a tabletear y sale rápidamente de entre las hojas.

La MADRE DE NEWT estira un brazo hacia el árbol y trata de convencer a PICKETT para que se una a los otros. Los bowtruckles tabletean ruidosamente al ver a PICKETT.

MADRE DE NEWT

Venga, arriba.

PICKETT se niega categóricamente a dejar el brazo de la MADRE DE NEWT.

MADRE DE NEWT (a NEWT)

Tiene trastornos de dependencia.

(a PICKETT)

Venga, vamos, Pickett. Pickett. No, no van a meterse contigo, venga. Pickett.

PICKETT se agarra con sus patas largas y flacas a un dedo a la MADRE DE NEWT, y se resiste a volver al árbol. Al final, la MADRE DE NEWT desiste.

MADRE DE NEWT

Está bien. No me extraña que luego me acusen de favoritismo.

La MADRE DE NEWT se coloca a PICKETT en el hombro y se da la vuelta.

MADRE DE NEWT

¿Te gustaría... echarles de comer a esos mooncalfs?

NEWT se agacha y coge el cubo de pienso.

MADRE DE NEWT
Están ahí...

La MADRE DE NEWT coge una carretilla y se adentra un poco más en la maleta.

MADRE DE NEWT (con fastidio)
Vaya por Dios. El escarbato se ha escapado. Cómo no, pequeño granuja. Con tal de echarle el guante a algo brillante...

Mientras NEWT camina por el interior de la maleta, vemos una especie de «hojas» doradas que caen de un arbolito y que van en masa hacia la cámara. Ascenden formando un enjambre y se mezclan con las doxys, las luciérnagas y los grindylows que flotan por el aire.

PANORÁMICA hacia arriba que revela otro animal espléndido, el nundu: es casi exactamente como un león, tiene una gran melena que se eriza cuando la bestia ruge. Está subido a una gran roca, muy orgulloso, rugiéndole a la luna. La MADRE DE NEWT esparce comida a sus pies y sigue adelante con paso decidido.

Un diricawl (un pájaro pequeño y rechoncho) camina balanceándose en PRIMER PLANO, seguido por sus polluelos, que no paran de aparecerse, mientras NEWT trepa por un empinado terraplén cubierto de hierba.

Ya arriba, NEWT ve una gran pared rocosa bañada por la luz de la luna y habitada por pequeños mooncalfs: tímidos, con grandes ojos que ocupan su cara casi por completo.

NEWT
Eh, hola, ¿qué tal? Bueno, bueno, tranquilos.

Los mooncalfs bajan saltando y brincando por las rocas hacia NEWT, que de pronto se ve rodeado de caras amistosas e ilusionadas.

Les lanza bolitas de pienso, y los mooncalfs, entusiasmados, dan saltitos. No cabe duda de que a NEWT esto le está gustando...

PLANO CERRADO de la MADRE DE NEWT, que sostiene contra el pecho un animal luminiscente del que brotan unos zarcillos de aspecto alienígena. Da de comer al animal con un biberón, mientras observa atentamente cómo NEWT maneja a los mooncalfs y reconoce un espíritu similar al suyo.

Se oye, cerca, una especie de grito glacial. Pero la MADRE DE NEWT ya no está. NEWT se da la vuelta y ve una cortina que se abre y revela, detrás, un paisaje nevado.

Seguimos adelante, hacia una pequeña masa negra y oleaginosa que está suspendida en el aire: un obscurus. NEWT, intrigado, se acerca al paisaje nevado para verlo mejor. La masa sigue arremolinándose y emite una energía revuelta e inquieta. JACOB estira un brazo para tocarla.

MADRE DE NEWT (FUERA DE CUADRO, con ímpetu)
¡Atrás!

NEWT da un respingo.

NEWT
¿Qué es esto?

MADRE DE NEWT
He dicho atrás.

NEWT
Pero...

MADRE DE NEWT
Es un obscurus.

La MADRE DE NEWT mira a NEWT, que por un momento se queda absorto en algún pensamiento perturbador. La MADRE DE NEWT se da la vuelta bruscamente y echa a andar hacia la cabaña. De pronto, su actitud es más fría, más pragmática. No parece que tenga ganas de seguir jugueteando dentro de la maleta.

Int. Maleta de Newt, Zona de animales desierta - Día

NEWT se monta encima de FRANK y se disponen a volar. Mientras tanto, NEWT sigue recordando lo que le pasó a su madre.

Int. Maleta de Newt, Zona de animales - Día

NEWT y su MADRE están huyendo de la masa negra que les persigue. Todos los animales salen corriendo al verla.

MADRE DE NEWT
Tenemos que irnos ya.

Entran los dos en otro bosque. La MADRE DE NEWT sigue adelante, concentrada en su misión.

Ext. Cielo - Día

FRANK sigue sobrevolando el cielo mientras a su paso el mundo mágico queda iluminado por un sol intenso.

Int. Maleta de Newt, Zona de animales - Día

El mundo mágico se transforma en un mundo oscuro a medida que va pasando el obscurus.

NEWT y su MADRE siguen corriendo pero el obscurus les alcanza.

MADRE DE NEWT

¡Corre Newt!

Encuentra a los que se han escapado antes de que les hagan daño.

La MADRE DE NEWT llama a FRANK para que se lleve a NEWT de ese lugar mientras ella se queda a protegerlo.

FRANK aparece de inmediato y coge a NEWT a la fuerza, ya que este no quiere abandonar a su MADRE.

El obscurus alcanza a la MADRE DE NEWT.

Ext. Desierto de Arizona - Día

NEWT aterriza en el desierto de Arizona con FRANK, devolviéndole al hábitat al que pertenece y cumpliendo así con el legado de su madre.

