



Memoria de Obra: Una historia de Luz  
Autora: Camila Paz Herrera Moraga  
Profesor Guía: José Tomás Morandé Covarrubias  
Agosto 2017



# Índice

Introducción .....	5
Prólogo.....	6
Agradecimientos .....	7
Presentación del tema.....	10
Antecedentes y estado del arte.....	12
Objetivo General .....	14
Objetivos Específicos .....	15
Marco Investigativo .....	16
Preproducción .....	18
Historia.....	20
Storyline .....	21
Diseño de personajes .....	22
Storyboard.....	24
Arte y Estética .....	26
Estética Final .....	30
Producción.....	31
Postproducción.....	34
Análisis de resultado y difusión.....	36
Conclusión .....	37
Bibliografía .....	38





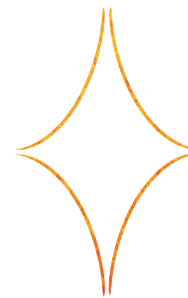
# Introducción

“Una historia de Luz” es un proyecto que trata sobre una historia de superación personal, adaptada dentro del mundo fantástico de Warcraft, una franquicia de videojuegos de la compañía Blizzard Entertainment, que ha sido fuertemente inspirada en otros universos de fantasía como “El señor de los anillos”.

La historia sigue a nuestra protagonista, Luz, una mujer fuerte, inspiradora, y perseverante, que se ve enfrentada a una situación traumática en su vida. Este trabajo propone mostrar esta historia con el fin de señalar la importancia de la resiliencia en nuestras vidas, puesto que si bien es un concepto algo desconocido para la mayoría, es fundamental para nuestro desarrollo emocional. En el libro “Resiliencia: construyendo en adversidad”, definen resiliencia como «(...) una capacidad universal, que permite a una persona, grupo o comunidad, minimizar o sobreponerse a los efectos nocivos de la adversidad. La resiliencia puede transformar o fortalecer la vida de las personas.» (Kotliarenco, 1996) Lamentablemente, hoy en día nuestro país ha olvidado relativamente este concepto. Con tantas noticias negativas en los medios masivos de comunicación, y la facilidad de ser negativo y pesimista, sólo quejándose de los problemas y no aportando soluciones, resulta complicado tener en cuenta esta capacidad humana. Si bien hay personas que siguen con sus vidas luego de enfrentar alguna situación traumática, no necesariamente superan dichos eventos. No existe un desarrollo de fortaleza interior, ni menos un aprendizaje de esta experiencia. Es por esto que creo importante traer este concepto de vuelta a nuestras vidas, porque la resiliencia nos permite manejar de una manera más positiva los efectos nocivos de la adversidad.

Este relato será representado en un medio audiovisual que hasta el día de hoy no ha sido muy explorado, llamado “motion book”. Este consiste en una historia ilustrada con efectos de sonido y animaciones. Estas últimas son usadas para enfatizar ciertos momentos claves de la historia enriqueciendo aún más la experiencia audiovisual, así como también la narrativa. Es accesible y fácilmente difundible, pudiendo así alcanzar a un mayor número de lectores. Este proyecto será creado a través del uso de una herramienta multimedia en línea llamada Motion Book Tool, la cual está disponible para cualquier persona con acceso a internet. Esta misma herramienta da posibilidades para exportar el proyecto a la famosa plataforma de DeviantArt, y también proporciona un hipervínculo, el cual puede ser compartido en cualquier red social para poder visualizar el proyecto. Para poder expresar visualmente esta capacidad humana tan significativa para nuestra vida diaria, es importante representar esta historia con imágenes que contengan una estética atractiva. Mediante el uso del color, se enriquecerá cada escena, con el fin de que el espectador genere empatía con la historia y nuestra protagonista.

Es así como se apoya “Una historia de luz”, un relato humano íntimo con una protagonista fuerte, inspiradora y perseverante que ambiciona con conmover y enseñarnos que, en los momentos más oscuros, la fortaleza puede llegar cuando menos lo esperamos y siempre habrá una luz que nos guíe hacia el final del camino. Y sobre todo, que nos muestre que hay cosas por las que vale la pena pelear.



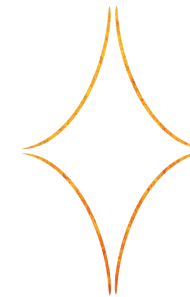
# Prólogo

El presente trabajo, nos invita a adentrarnos en el mundo de las emociones, empatía y análisis de las diferentes respuestas que cada quien pueda dar frente a situaciones de riesgo, difíciles, que marcan nuestra vida. Rasgos de personalidad que están presentes en todos, que tenemos en mayor o menor grado y, que nos hace no rendirnos, mantenernos luchando por los objetivos que nos hemos propuesto.

Se presenta como herramienta tecnológica de uso educativo: motion book a través del cual se narra la historia de vida de un personaje, las situaciones que debe enfrentar y, como poco a poco logra sobreponerse en diferentes momentos difíciles con gran fortaleza emocional, resolviendo las dificultades que vivencia.

Atender la tarea del desarrollo emocional constituye parte del quehacer de los padres y educadores potenciando en sus hijos y alumnos, factores tales como: autoestima, la confianza en sí mismo y el entorno, la autonomía, la competencia social, que constituyen una fuente generadora de resiliencia como mecanismo protector de la salud mental.

Carmen Luz Moraga Leiva  
Educatora de Párvulos  
Magister en Evaluación Educacional



# Agradecimientos

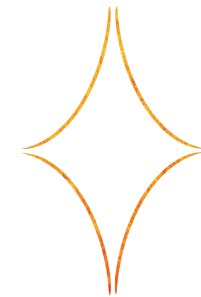
*Me gustaría agradecer a mi madre, Carmen Luz Moraga, por haber sido y seguir siendo mi modelo a seguir: jamás te rendiste frente a nada en la vida, y es gracias a ti que soy la persona que soy hoy en día, una persona que siempre seguirá sus sueños sin importar qué tan difíciles sean. Gracias por siempre sonreír incluso en los días más oscuros.*

*También agradecer a mi novio Óscar Calderón Le-Fort, por todo su apoyo, paciencia y amor durante todo este proceso; gracias por ser mi inspiración, y por ayudarme a levantarme cada vez que sentía que no podía continuar. A mi hermana, Vivian Herrera, por siempre animarme y alentarme con mi carrera artística, además de su infinito amor hacia mí incluso a la distancia.*

*Agradecer a mi mejor amiga, Amapola Saball, por haberme ayudado cuando más lo he necesitado, y por su hermosa amistad y apoyo. También a mi suegra Jeannette Le-Fort, por siempre entregarme todo su cariño y ayuda con una voluntad de oro, además de ser siempre tan amorosa conmigo. Gracias a mi familia y amigos, porque sin ustedes no estaría donde estoy hoy, y es gracias a ustedes que puedo sonreír día a día. Gracias por ser la luz de mi vida, y por creer en mí cuando ni yo misma lo hacía.*

*Agradecer a la psicóloga Tamara Sanhueza por toda su ayuda, apoyo y consejos durante mi proceso de realización de este título, además de guiarme con todo el aspecto psicológico. Finalmente, agradecer a mi profesor guía José Tomás Morandé y al profesor Carlos Puccio por toda la ayuda y consejos dados a lo largo del desarrollo de mi trabajo, así como también el apoyo para sacar este proyecto adelante.*

*Dedicado a mi padre, Nelson Herrera, a quién extraño cada día. Gracias por haberme entregado toda tu alegría y amor, no podría haber deseado un mejor padre. Espero que hayas encontrado descanso en las estrellas; siempre estarás en mi corazón.*







*Para Mila y Mirko. Que sus vidas estén llenas siempre de luz y felicidad.*

# Presentación del tema



Concepto realizado de Luz estudiando en su biblioteca.

A lo largo de toda mi vida, como asumo muchas personas, he sufrido diferentes situaciones difíciles y traumáticas, y sin esta capacidad humana tan significativa, mi vida hubiese sido completamente distinta. A partir de estas vivencias, me he dado cuenta que la resiliencia es fundamental para un desarrollo mental saludable en nuestras vidas. No solo para poder superar dichas experiencias, sino para también sacar un resultado más positivo de ellas, como señala Rosa Mateu:

“Éstos nos aportan claridad a la hora de entender los procesos que viven las personas ante situaciones traumáticas, rompiendo los estigmas existentes en la sociedad sobre las reacciones de los individuos ante estos hechos y acercándonos al hecho de que las personas, familias y comunidades poseen capacidades para generar adaptaciones positivas ante las dificultades. Además, este concepto nos aporta un escalón más y es el hecho que podemos salir fortalecidos de las pruebas y/o traumas que vivenciamos.”(Mateu, 2009)

Viendo que este concepto no es usado solamente como una capacidad de superar eventos traumáticos, sino también cómo salir fortalecidos de éstos, comienza a tomar un rol más importante para vivir nuestras vidas de una forma más plena.

En base a todas mis experiencias de vida, mi gran “héroe” siempre ha sido mi madre, Carmen Luz Moraga. Pese a haber tenido un millón de dificultades

(un esposo enfermo, dos hijas, solo un sueldo para sacar adelante su familia), jamás evidenció siquiera muestra de rendición. Siempre tuvo su mejor actitud, positiva y alegre, para que ninguno de sus seres queridos sufriera.

Gracias a su actitud frente a la vida, decidí inspirarme en su historia, con el objetivo de hacer un relato convincente para que los lectores logren empatizar y se sientan identificados con lo que sucede en ella misma, quizás no de una forma tan literal como sentirse representados con la situación de esta protagonista, pero sí con los sentimientos y lo que ella siente a lo largo de la historia.

La historia trata sobre una mujer de familia, cuyo esposo sufre un accidente que lo deja inhabilitado. Sola, con su esposo en ese estado y dos hijas, debe sacar adelante a su familia con optimismo y fuerza.

A pesar de que la historia está basada en un caso específico y real, decidí recrearla en un mundo fantástico por dos razones principales:

1. Con el propósito de hacerla más atractiva para el público objetivo, en este caso los adolescentes y adultos jóvenes. Ambientando la historia en un mundo fantástico, esta se hace más llamativa por las propiedades intrínsecas que son parte esencial de ésta, ya sea mediante magia, criaturas irreales, temáticas medievales clásicas, etc.

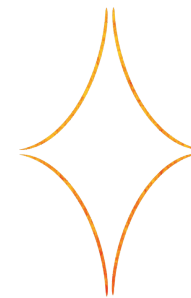
2. Elegí situar mi historia en un mundo fantástico debido a que al ser un mundo que no está ligado a las reglas de lo real o de la realidad, se puede narrar la historia de una forma más cautivante e innovadora, así como también permite jugar más con el concepto creativo de las imágenes: al ser un mundo de este tipo, no está nada escrito, dándonos libertad como artistas a crear lo que nos podamos imaginar para representar estas historias.

La pena y los dolores se vuelven más difíciles de procesar, e incluso podrían derivar a problemas de salud, lo que te aleja de una vida sana. Las personas podemos aprender de todo lo que vivimos, así como también de nuestras emociones y experiencias para evolucionar y ser mejores personas: vivir, disfrutar, desarrollar empatía y ayudar a los demás. La verdadera salud mental y emocional está en nuestra mente, en cómo procesamos y vivenciamos lo que nos ocurre a lo largo de la vida.

La resiliencia que debemos desarrollar para alcanzar siempre la armonía y paz en la vida, es parte del aprendizaje que potencialmente podemos desarrollar todos si estamos consciente de ello.



*Una de las escenas del proyecto, Luz y su esposo siendo casados.*





# Antecedentes y estado del arte



Chris Gardner y su hijo. (En busca de la felicidad, 2006)

Pareciera que el siglo XXI es una época un tanto negativa para muchas personas. Las noticias nos bombardean con relatos de incertidumbre nacional y política a la vez que en las calles del país se reclaman por derechos que deberían ser obvios a estas alturas del desarrollo del país. Ni siquiera en ámbitos personales y/o familiares pareciera haber un pequeño descanso: problemas de salud, económicos y cesantía. Con tanta negatividad es realmente fácil y cómodo ser pesimista y quejarse de los problemas, y aún más fácil es caer en depresión y “echarse a morir”. ¿Acaso la vida apesta en el siglo XXI?

La verdad es que esta moneda que es la realidad también tiene otra cara, una más positiva y optimista que prefiere mostrar los logros que se han conseguido en estos últimos años, tales como los derechos a personas LGBT, los derechos de las mujeres e igualdad de género, avances en temas de salud e incluso el desarrollo tecnológico que ha acompañado el boom de Internet, lo que ha abierto la puerta a un mundo de nuevas posibilidades, tales como poder compartir ideas, arte y música con personas a cientos de kilómetros de distancia. Y aún con todos estos avances pareciera que el mundo se encamina a un lugar oscuro y pesimista. Pero ¿será así o será nuestra actitud la que hace que veamos las cosas de esta manera?

Siento que es importante hoy en día mantener un aspecto positivo de las cosas, ya que si nos centramos en lo negativo (que pareciera tener ventaja numérica

ante lo positivo), podríamos caer en un círculo vicioso y no constructivo de tristeza, y es por esto que es vital conocer la resiliencia y desarrollarla. Todos poseemos esta capacidad humana que no solo nos ayuda a superar eventos traumáticos o difíciles, sino que también nos fortalecemos de éstos. Si nuestra actitud frente a la vida es resiliente, podremos salir adelante incluso de los momentos más complejos que enfrentemos.

En la película “En busca de la felicidad” (2006), Chris Gardner es un vendedor de escáneres portátiles, los cuales logran hacer dinero, pero a muy largo plazo. Es esta desestabilidad económica que termina por romper su matrimonio, dejándolo a él en situación de calle, y también a cargo de su hijo de 5 años. Esta historia en particular creo que es muy similar a la que yo quiero contar, puesto que también es sobre un padre que debe sacar adelante a su familia (en este caso, su hijo) y lograr superar este momento tan difícil en su vida. Este personaje nunca descansa, y siempre está buscando la felicidad de su hijo. Es un soñador que lamentablemente se ve en una situación deplorable, pero que aún así es capaz de seguir intentándolo y nunca rendirse, hasta que finalmente consigue un trabajo y logra alcanzar el éxito.

Otro ejemplo de resiliencia sería el comic (el cual fue traspasado al formato de motion book) “Anduin: Son of the Wolf” (2016), de World of Warcraft. Es una historia sobre Anduin, un joven príncipe que pierde a su padre en una guerra contra la Legión Ardiente,



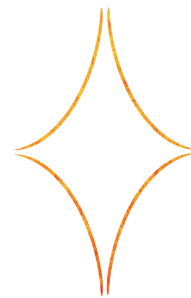
y debe hacerse cargo de liderar el reino que antes reinaba su padre, el rey. Teniendo que dejar de lado su pena, debe salir adelante por su propio bien y el bien de su pueblo.

Este tipo de historias sobre superación personal y esfuerzo contraponen esta visión de un mundo gris y negativo, y es incluso donde encontramos una pequeña llama de esperanza y optimismo, puesto que pese a todas las adversidades y problemas que se deben enfrentar estos personajes, logran salir adelante de una manera positiva, y mejorando la calidad de sus vidas. ¿Por qué yo elegí entonces el “motion book” como la técnica para encarnar mi relato? Día a día las tecnologías avanzan, sorprendiéndonos con nuevas experiencias audiovisuales, además de ya ser parte normal de nuestras vidas. El internet hace que todo el mundo esté conectado entre sí, y si mi objetivo es alcanzar al mayor número de personas con mi historia, ¿qué mejor plataforma que en el internet?

El motion book está ligado a DeviantArt, una página en donde los artistas comparten sus creaciones y pueden ver las de los demás, y está disponible para cualquier persona con acceso a internet. Es este medio masivo en donde me gustaría compartir mi historia, puesto que el formato (en el cual profundizaré más adelante) es interactivo: es uno el que va avanzando de página, y regulando el ritmo en el cual la historia es contada. Permite que tu mismo seas el que está en control, y si quieres incluso puedes volver hacia atrás y para ver con más detalle algo, o quizás leer

otra vez el diálogo que había en la página anterior.

Este nivel de “dominio” sobre la historia, hace que la experiencia sea muchísimo más inmersiva para el espectador, puesto que cada persona es diferente, y puede que te tome más o menos tiempo entender o vivenciar algo. Si esta historia estuviera narrada en un formato de película o un cortometraje, tendría un tiempo determinado para visualizarla, y estas posibilidades que entrega el motion book me parecen muy atractivas e incluso más prácticas. Al ser también un formato más reciente, no existe tanto contenido original desarrollado de esta forma, y es por esto mismo que quise explorar y darle una oportunidad, por ser un medio innovador y nuevo.

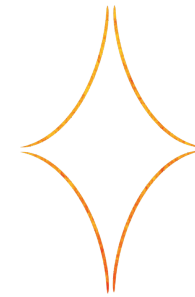


*Anduin: Son of the Wolf, World of Warcraft (2016)*

# Objetivo General

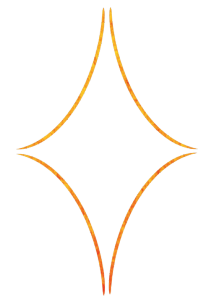
Mi propuesta como objetivo general de este proyecto es:

- Relatar a través de un motion book una historia de resiliencia de un caso específico para así ejemplificar que se puede desarrollar y fortalecer esta habilidad con el fin de enfrentar y superar experiencias traumáticas de una forma positiva.

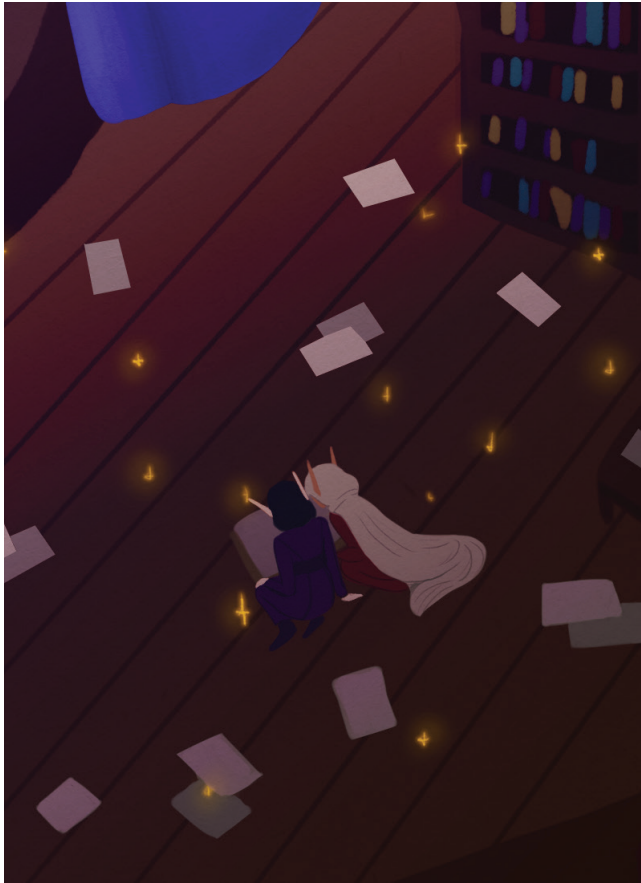


# Objetivos Específicos

1. Crear una historia inspirada en una vivencia real de la cual el concepto de resiliencia es el pilar que ayuda a la protagonista a superar los obstáculos que se le presentan a lo largo de su vida.
2. Utilizar el dibujo y el color como medio de comunicación no verbal con el fin de lograr entregar correctamente el mensaje de la historia, y que sea un relato coherente y de fuerte presencia emocional.
3. Mejorar la experiencia del relato mediante la creación de un motion book con el fin de atraer a un público adolescente y adultos jóvenes, ya que es un lenguaje nuevo y contemporáneo, además de ser muy dinámico y atractivo.



# Marco Investigativo



*Luz y su profesora estudiando la magia de la "luz".*

“Una historia de Luz” se construye de dos componentes fundamentales: una historia sobre resiliencia, y el medio en el cual ésta se narra: el motion book. Es ahí donde nace mi marco contextual, que vendría a ser el uso de la técnica del motion book como herramienta para transmitir historias de resiliencia basadas en hechos reales.

Un motion book es una serie de ilustraciones animadas, de forma que cada imagen incluye una pequeña animación, ya sea un movimiento del personaje, algún efecto visual, o la imagen misma, teniendo incluso música y efectos de sonido que acompañan y complementan este medio. El motion book es, sin lugar a duda, un medio innovador de contar historias, llevando así las capacidades audiovisuales a un nivel que, gracias a las tecnologías emergentes, era inalcanzable en el siglo XX. El motion book, o en español “libro animado”, es más de lo que su nombre indica: es una nueva posibilidad de expresión artística que trasciende la ilustración, puesto que la animación y sonido complementan la experiencia audiovisual y la enriquece de una manera interesante para los lectores.

Madefire es una aplicación, la cual se puede utilizar para leer motion book desde cualquier dispositivo móvil. También han desarrollado una herramienta en línea llamada “Motion Book Tool” para realizar tu propio motion book y publicarlo ya sea mediante DeviantArt o un hipervínculo directo. La página web tiene suficiente información para aprender

sobre cómo se usa esta herramienta, facilitando así el proceso creativo de ésta. Luego de instruirme un poco en cómo funcionaba la herramienta, comencé a estudiar otros motion book, y cómo estos eran realizados en la parte de animación de las imágenes. Me percaté de que existían diferentes estilos en cuanto a cómo realizar estos movimientos, porque dependía también de lo que trataba cada historia. Por ejemplo, en partes de acción, se podía ver mucho movimiento en las imágenes, efectos visuales y también onomatopeyas de ciertos sonidos para dar énfasis, todo acompañado de una música más rápida y los sonidos correspondientes. Así como en momentos donde el diálogo pasa a ser el foco fundamental de la escena, casi no existe animación, para que la concentración del lector se vaya directamente a éste y que no distraiga de lo que el creador quiere que se enfoque en ese momento. Estas pequeñas pistas que pude ver de los motion book ayudaron para darme ideas de cómo podría hacer el mío.

Es difícil mostrar el movimiento en un documento estático, pero en la imagen ya se pueden ver qué tipo de composición se usa en, por ejemplo, una escena de acción. Se muestra primero un cuadro (Figura N°3) en dónde vemos los ojos del personaje, quién observa, a través de su visor, los enemigos que se aproximan a ella y su grupo. Este cuadro luego es desplazado hacia la parte superior de la pantalla, como se observa en la imagen, tomando lugar el cuadro que vemos en la parte inferior, en donde vemos una panorámica de qué es lo que está pasando, y a qué



es lo que se tiene que enfrentar nuestro personaje y sus aliados. El primer cuadro es desplazado, demostrando que el cuadro que viene ahora tiene una mayor importancia para que la historia progrese. Este es un ejemplo de cómo se pueden animar los cuadros para dar énfasis y ayudar a la narración de la historia.

En escenas más simples, en donde hay más diálogo que acción, el movimiento de los cuadros suele ser más tranquilo y pausado, como podemos ver en la imagen de la derecha. La composición suele ser muy parecida a un comic, sobre todo si previamente a hacer el motion book, se hizo un comic primero. Suelen mantener los cuadros finales, y las animaciones que agregan



*Anduin: Son of the Wolf, World of Warcraft (2016)*



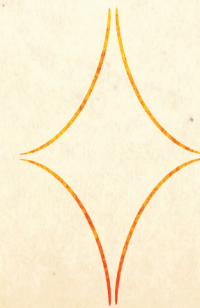
*Pharah: Mission Statement (2016)*

dentro suelen ser lo que pasa antes de llegar al cuadro final (que vendría a ser el dibujo de la viñeta del comic). Con esta búsqueda y estudio sobre los movimientos de cada cuadro, era más fácil ya poder comenzar a visualizar cómo representaría mi historia. No hay que olvidar que el motion book si bien incluye técnicas de ilustración y animación, está enfocado principalmente en la lectura, y esta característica es la cual hace que este medio sea el indicado para difundir mi proyecto: una historia fuerte que será narrada en un formato inmersivo e interactivo, en donde el lector podrá ser parte del relato y podrá conectar más con éste.





Preproducción





“Una historia de Luz” tiene tres pilares fundamentales:

1. Una narración con personajes atractivos y un mensaje emocional profundamente humano.
2. Una estética atractiva que complementa el relato, con imágenes y color que enriquecen la narrativa de manera no verbal.
3. Un medio accesible para la audiencia, que a su vez sea llamativo y difundible.

Es con estos tres pilares que nace “Una historia de Luz”, una historia verídica inspirada en mi madre, en donde seguimos a una sacerdotisa que, con fuerza y fe, debe sacar adelante a su familia después de sufrir una situación traumática. Mediante

las acciones de la protagonista, podemos ver reflejado que la resiliencia, un término poco utilizado en la vida cotidiana de las personas, nos ayuda a superar los momentos más oscuros de nuestras vidas, y poder incluso aprender de ellos. Esta adaptación de la historia original no siempre fue esta. Al principio la historia fue reinterpretada de una manera distinta, pasando por diferentes procesos creativos, agregando y descartando ideas y conceptos.

Es aquí donde vamos a ver cómo “Una historia de Luz” tomó forma, mostrando todo el proceso creativo que fue llevado a cabo, para finalmente convertirse en el proyecto que es hoy en día.



*Primera ilustración de la historia. Luz con sus ojos cerrados a la verdad.*

# Historia

El primer paso fue recopilar la historia original, la cual fue escrita de una forma explicativa y algo narrativa por la persona resiliente. Esta versión de la historia era emotiva, pero también a tiempos muy definida y explicada, lo cual hacía complejo en ciertas partes “traducirlas” a imágenes que expresaran realmente lo que se quería contar, ya que no quedaba mucho espacio para la imaginación. Si bien fue bueno poseer esta vista más sentimental y propia de la persona, había que comenzar a adaptar esta historia a nuestro mundo fantástico. Las posibilidades eran infinitas, pero comencé por establecer que este accidente que sufre el esposo en la vida real, en este escenario sería herido en batalla, tratando de defender su ciudad al lado de nuestra protagonista, quien se encuentra presente en el momento que esto ocurre. Esta decisión fue hecha en un universo dramático en el cual la ciudad donde vivía nuestra protagonista era atacada por un ejército de seres no muertos que arrasaban con ella. En esta versión de la historia, ellos escaparían junto a un número de refugiados, y buscarían un nuevo lugar para vivir.

Pero luego de meditar sobre esta versión, me di cuenta que estaba complicando mucho la historia con temas que incluían guerra y ejércitos, y quizás incluso dándole mucho protagonismo a éstos. Es entonces cuando decidí que la historia sería diferente, y que estaría más enfocada en nuestra protagonista y en las experiencias que ha vivido. Ella sería una sacerdotisa que estudiaría la magia sagrada de la Luz, un poder

mágico utilizado para proteger y sanar a tus aliados. Es en sus estudios donde conoce a su esposo quien también maneja este poder sagrado. Juntos forman una familia y viven una vida tranquila y feliz bajo esta Luz, hasta que un día el amor de su vida pierde el habla y la movilidad en sus piernas. Ella trata de curarlo con su magia, pero por algún motivo no le responde. Ante esta situación la protagonista debe lidiar con los frecuentes cambios de ánimo de su pareja mientras que al mismo tiempo debe preocuparse de sacar a sus hijas adelante, además de que su magia ha dejado de funcionar. Es en aquellos momentos más estresantes donde las cosas no parecen funcionar, por mucho que persevere e intente solucionarlas, que ella cae en desesperación. En el último instante observa que esta situación ha llegado a afectar a sus niñas y es este escenario negativo que esta magia sagrada vuelve a envolverla y esto la impulsa una vez más a seguir luchando por su familia, sin volver a rendirse. Con perseverancia y resiliencia consigue ayudar a su esposo a recuperar una poca parte de la luz que había dentro de él. Finalmente la vida se lo lleva al descanso que tanto anhelaba, dejando atrás a su mujer con una fortaleza interna tremenda y un crecimiento espiritual aún mayor. Los sentimientos de nuestra protagonista son universales: más allá si es un mundo de fantasía o no, el cómo se siente ella sería algo que no iba a cambiar. A fin de cuentas, el personaje sigue siendo una persona como cualquier otra; aunque su apariencia fuera distinta, ella siente como uno de nosotros. Y este aspecto es fundamental si esta historia planea ser una representación que

pretende conectar con los espectadores a través de un vínculo emotivo. Los personajes necesitan sentirse reales, vivos. Sin embargo, incluso luego de adaptar esta historia a la fantasía, era necesario especificar cada plano, para así planificar bien la sucesión de hechos y optimizar las imágenes que iban a acompañar este relato. En un principio, comencé a tratar de planear la historia haciendo bosquejos digitales de las escenas, pero me di cuenta que no estaba logrando crear imágenes que generaran impacto o evocaran mucha emocionalidad. ¿Por qué pasó esto? Debido a la falta de organización previa de la historia: no tenía claro cómo iban a suceder ciertas partes, sabía qué tenía que pasar, pero no cómo. Entonces, para poder continuar, me di cuenta que era necesaria la escritura de un pseudo-guion, el cual entraba en detalle en las acciones del personaje, y de cómo se sentía en ese momento, para conseguir ilustrar esto de la mejor forma posible y así poder lograr empatizar con los espectadores y público objetivo. Ya teniendo este guion disponible, fue muchísimo más simple comenzar a organizar la sucesión de acciones que iban a ocurrir en la historia, y también pensar en una composición adecuada para cada escena. Ya no necesitaba planear qué tenía que ocurrir, o cómo, solo debía hacerlo. En vista al proceso que tuve con la historia, para poder salir adelante con los dibujos, fue muchísimo mejor ser más metódico con esto, ya que de esa forma pude realizar mucho más fácilmente los dibujos luego de que ya tenía todo lo demás planeado.

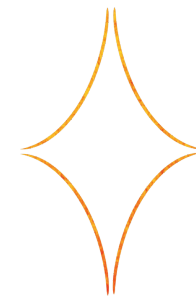


# Storyline

Una sacerdotisa que maneja el poder curativo de la Luz, se ve enfrentada a una situación traumática en la cual su esposo se queda sin habla e incapacitado. Al tener que sacar adelante a su familia ella sola, cae cada vez más en desesperación, y llega incluso a perder su magia. Es en el momento más oscuro, que ella encuentra una fuerza interna con la cual logra superar esta situación y encontrar felicidad junto a sus seres queridos.



*Plano realizado por mí donde Luz está desarrollando sus poderes, con ayuda de su profesora.*



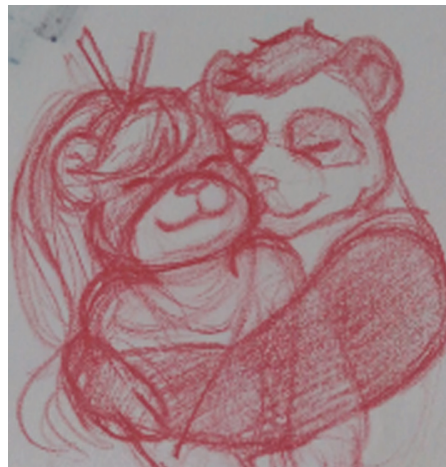
# Diseño de personajes



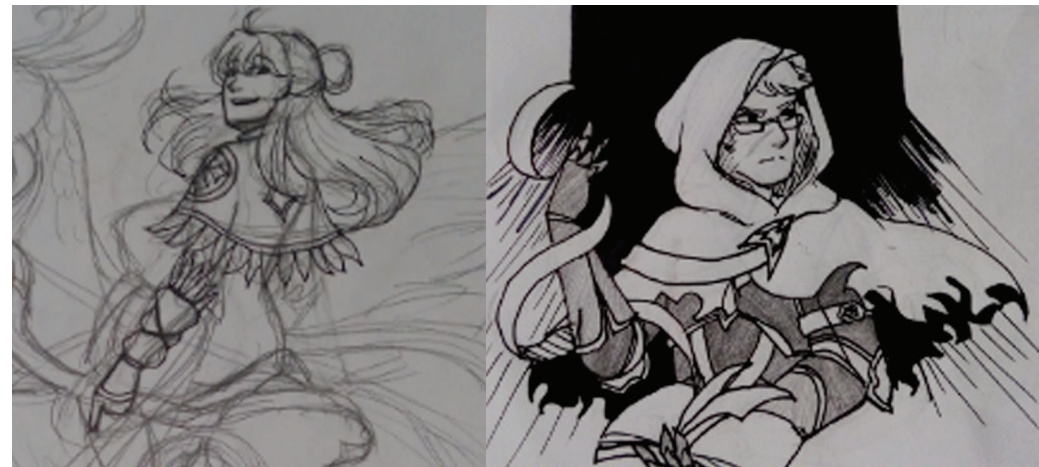
*Primer concepto de personaje de la protagonista.*

En un principio, la protagonista y el resto de los personajes iban a ser pandaren, una raza existente dentro del mundo de Warcraft que son básicamente pandas antropomorfizados. Había hecho esta elección porque en una primera instancia, la historia iba a estar dirigida a un público más infantil, y su apariencia era más adorable y cercana. Pero debido a que la historia podía resultar muy fuerte para los niños más pequeños, estos diseños fueron descartados.

El siguiente acercamiento fue a que fueran humanos, como en la vida real, en donde ella formaba parte de la milicia de su ciudad, y su esposo era un mago oscuro, el cual ella iba a tratar de traer al lado de la luz y la bondad. Pero esta historia estaba comenzando a tener un enfoque diferente al deseado, puesto que ya entraban en tema las guerras y los conflictos ideológicos de los personajes, y la historia quería mantenerse más en nuestra



*La protagonista junto con su esposo.*



*Segundo concepto humanizado de la protagonista y su esposo.*

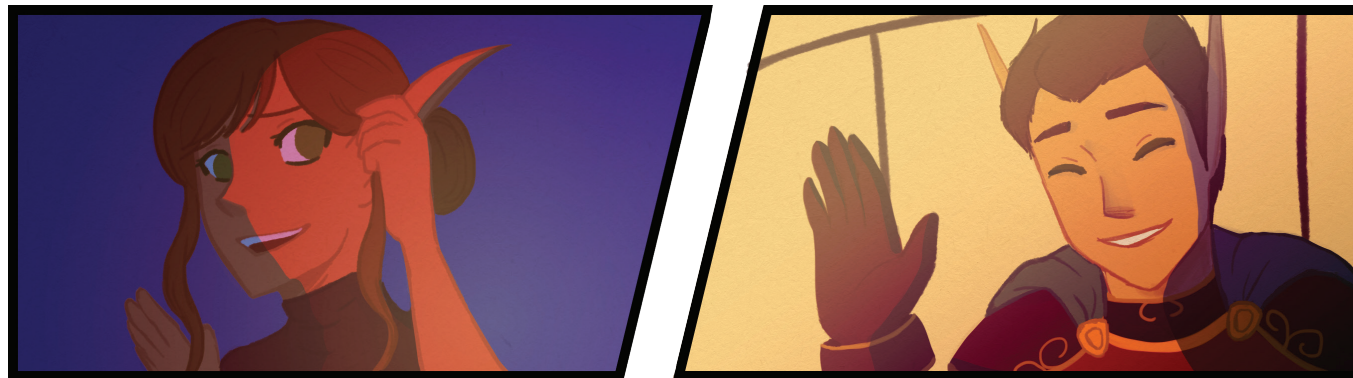
protagonista y en su vida, más que en el contexto en el que ella se encontraba.

Fue así como decidí que serían elfos de sangre, otra de las razas existentes dentro de este mundo fantástico. Una raza que ha luchado toda su vida en contra las adversidades para poder surgir como sociedad, logrando salir victoriosos luego de muchísimas dificultades. Los diseños, sin embargo, eran demasiado detallados y quizás demasiado fuera de lo normal: yo quiero alcanzar a un mayor número de personas, y unos personajes tan específicos con cualidades alejadas a nuestra realidad, era algo que probablemente podía significar perder una parte del público objetivo.

Finalmente, opté por darles un diseño más cercano a lo que podría ser una persona normal (obviando claramente las orejas extremadamente largas y puntiagudas). Esto haría que fuera más fácil empatizar con la protagonista, puesto que se sentía un personaje más familiar y no tan extraordinario. Todo esto en función de que la resiliencia se encuentra en cualquier tipo de persona.



*Tercer concepto de Luz y su esposo como elfos de sangre.*



*Conceptos finales de la protagonista junto a su esposo como elfos de sangre, saludándose.*



# Storyboard

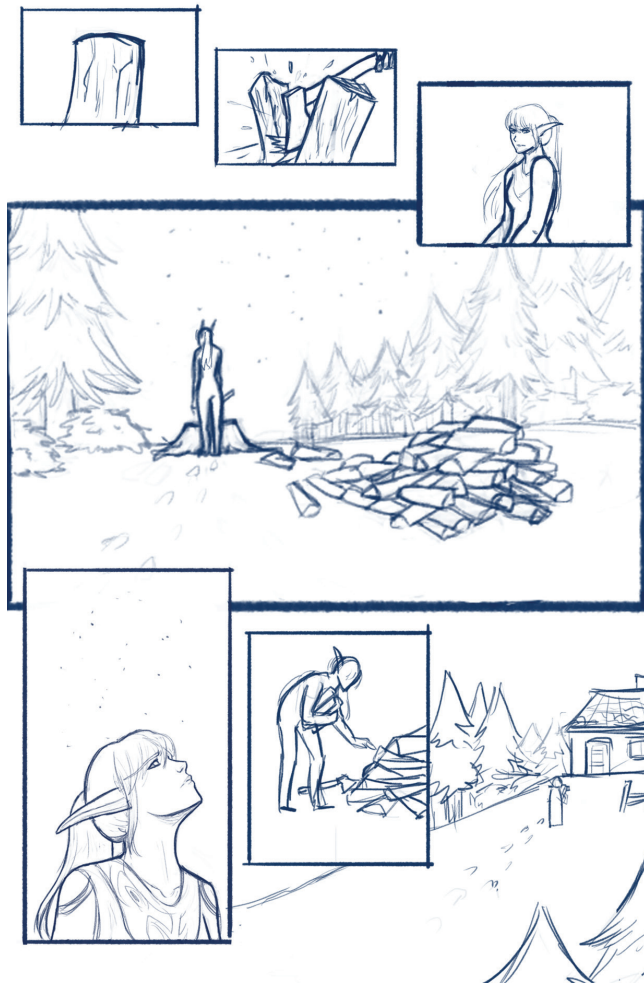


Figura (1)

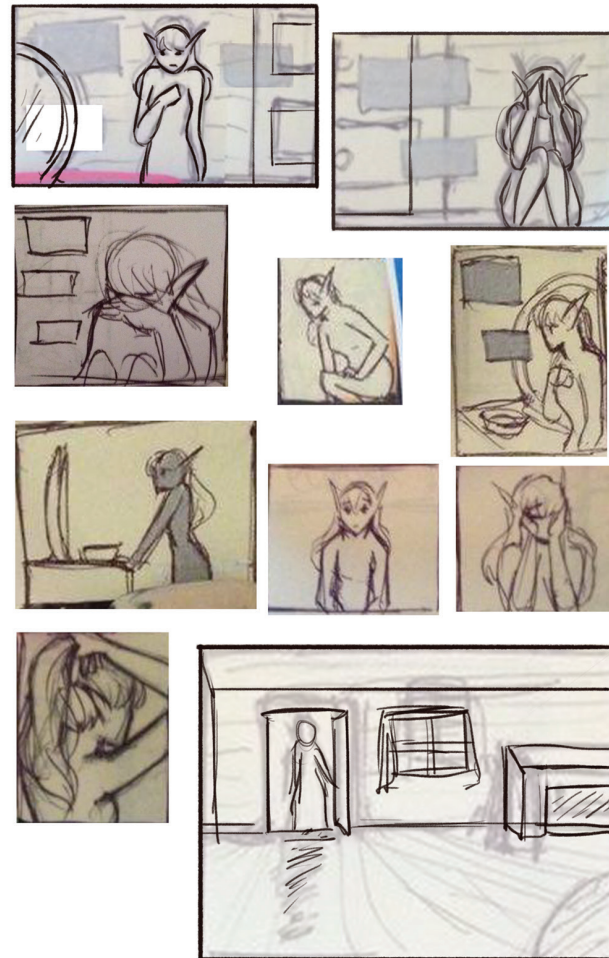


Figura (2)

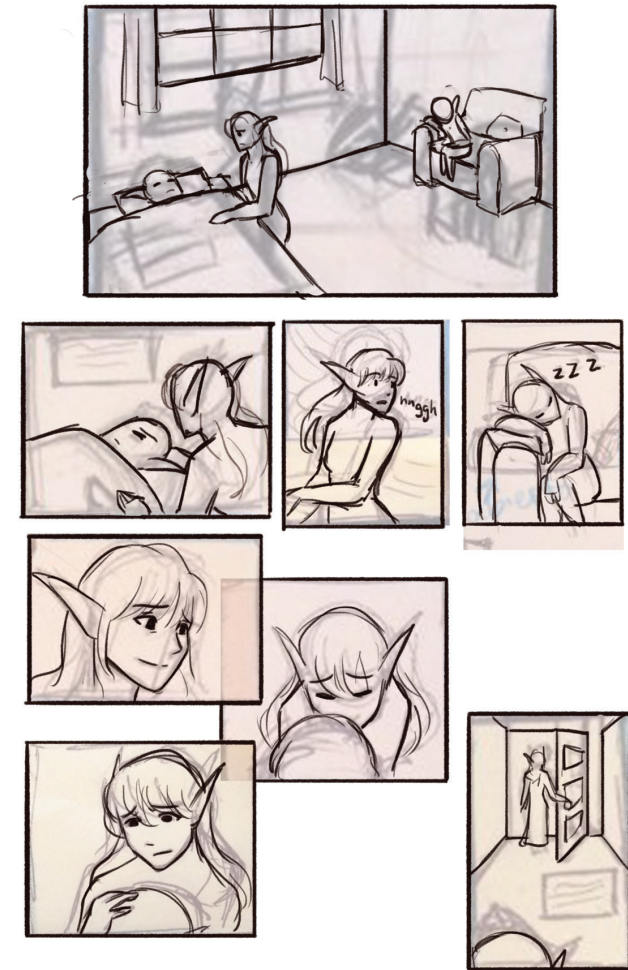


Figura (3)

Las figuras 1, 2 y 3, son bocetos de una parte de la historia, en la versión previa del guión, en donde era muchísimo más extenso.



Figura (1)

Las figuras 1 y 2, corresponden a la primera versión del storyboard de la historia final, el cual marca los momentos clave de la historia, sin entrar completamente en detalle. Luego de realizar este storyboard, me di cuenta que estaba muy incompleto, por lo que si bien conservé la gran mayoría de estos cuadros, se agregaron otros cuadros nuevos para mejorar la narración de la historia.



Figura (2)



# Arte y Estética



Artista: Aleikats



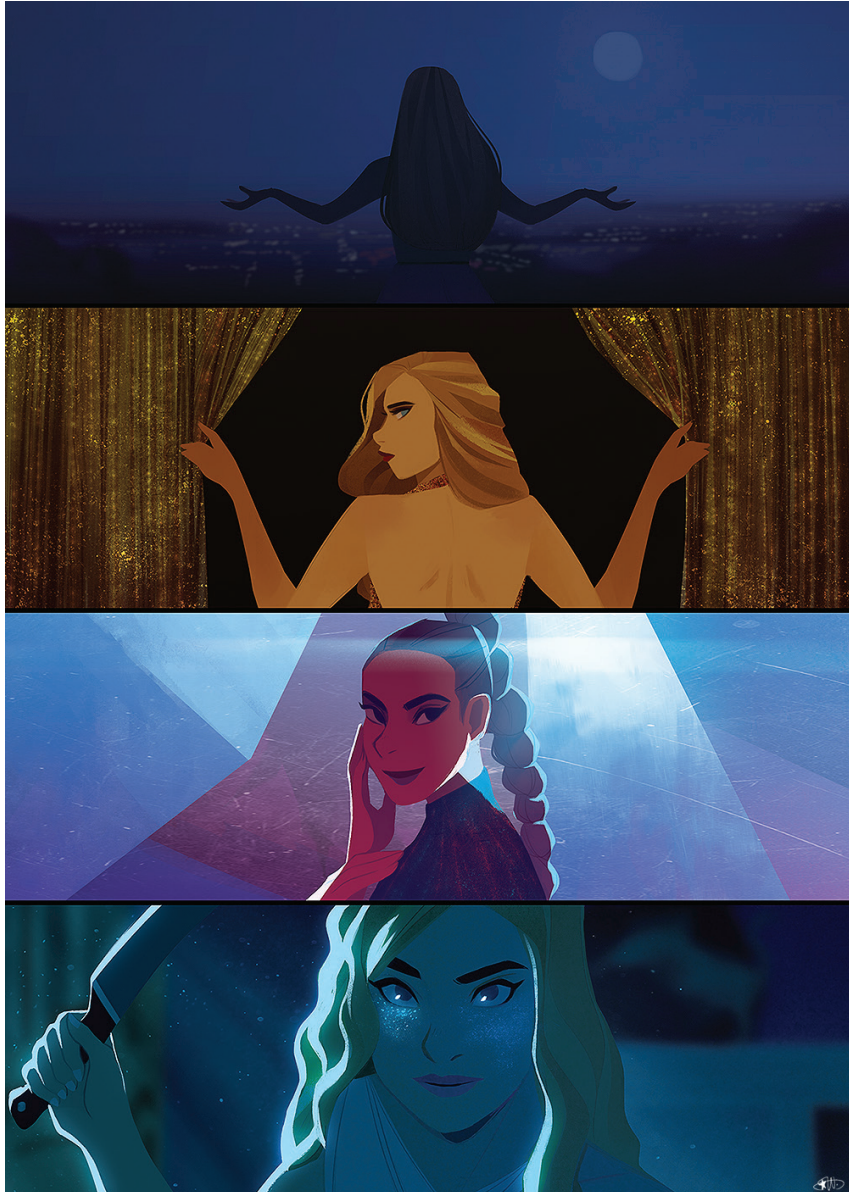
Artista: Renareve\_Illust



Artista: Aleikats

En cuanto al arte de esta historia, mi idea desde un principio era que fuera una estética simple, que no entrara mucho en detalles finos, sino que fuera más expresivo en cuanto a forma y color. Empecé a buscar distintos referentes que pudieran calzar dentro de estos parámetros que establecí. Piezas artísticas en donde la luz juega un rol fundamental en la iluminación y colorización de cada ilustración. Eran ejemplos como estos los cuales yo deseaba implementar dentro de mi proyecto, puesto que guiaban la línea artística a algo que fuese más cercano, acogedor, cálido. Si bien algunas de estas referencias alcanzan un nivel más complejo de acabado, sirvieron de todos modos para poder encontrar realmente qué tan detallado o no estaría el estilo del proyecto. Las paletas de colores de todas estas imágenes también incluían algo que me llamaba mucho la atención. La saturación de algunos colores, hace que la imagen se vea brillante no solo por la iluminación, sino que hace que se vea vivo.





Artista: Aleikats



Artista: Russelldels



Artista: Punziella

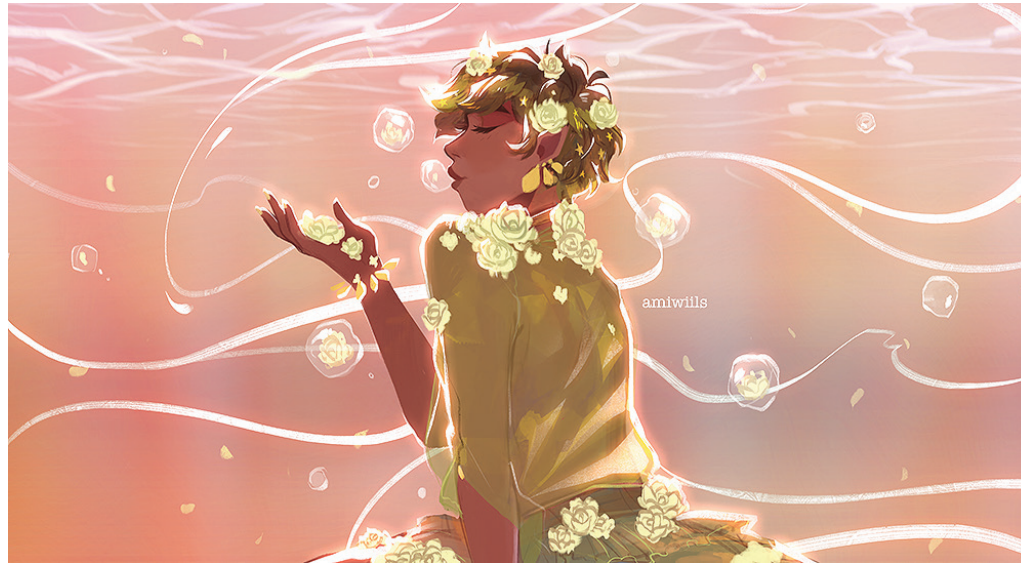


Artista: Renareve\_Illust





Artista: Renareve\_Illust



Artista: Aleikats



Artista: Aleikats



Artista: Vickisigh



Figura (1)



Figura (2)



Figura (3)

*(1, 2, 3) Conceptos realizados por mí en una versión antigua de la historia.*

Antes de que la historia cambiara, como antes señalé en el segmento de la preproducción de la historia, la estética de este proyecto era diferente, siendo ligeramente más realista, con un sombreado un poco más acabado.

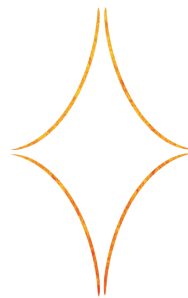


# Estética Final

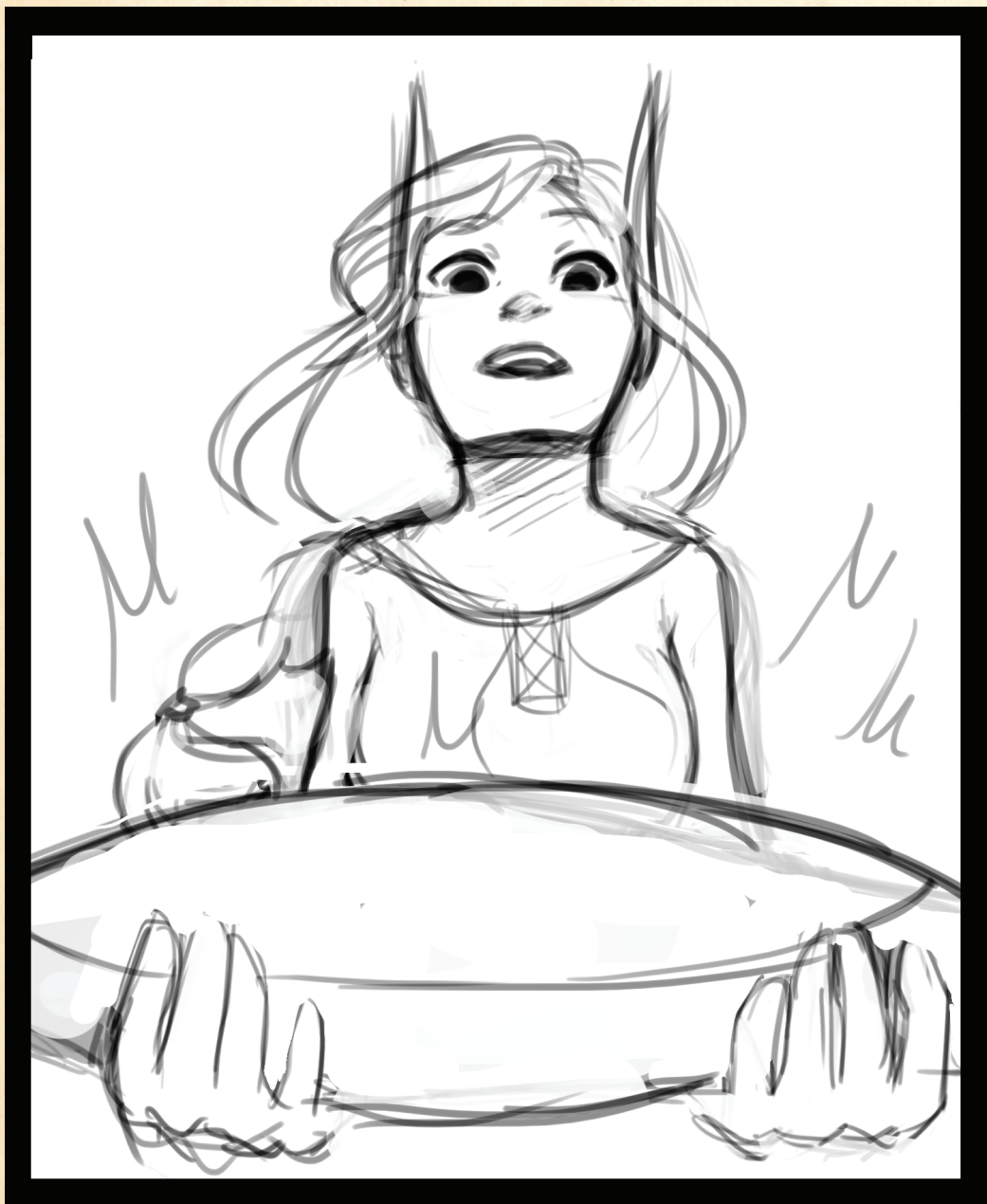


*Concepto realizado de la protagonista, con la estética final del proyecto.*

Luego, en base a todos estos diferentes referentes, pude desarrollar lo que sería la estética de mi proyecto: una estética simple, atractiva, y con un mayor foco a la expresión y los colores de la ilustración. Tomando varios de los ejemplos que mostré anteriormente, llegué a este resultado para la estética: colores bases, delineado simple, sombras bien marcadas y finalmente una capa que agrega atmósfera a la imagen, ayudándola a situarse en algún momento del día, lugar específico, situación, etc. Esta estética si bien es simple, resulta atractiva y funcional al momento de querer contar una historia de resiliencia, la cual pretende alentar a la audiencia a dar su mejor esfuerzo para siempre salir adelante.



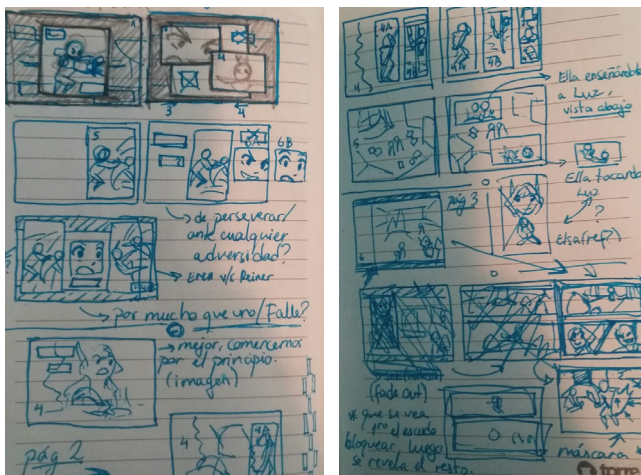




Producción



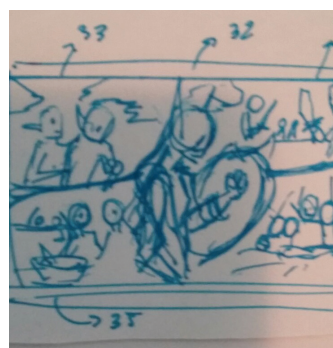
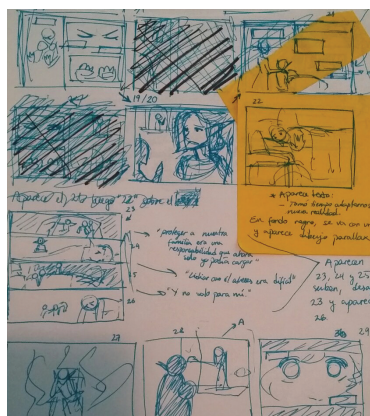




Luego de haber definido los personajes y la historia, era momento de poner manos a la obra. Después de haber realizado el guion y el storyboard pertinente para este, me di cuenta que este arreglo no era muy útil para luego poder pasarlo al formato de motion book, puesto que este medio es un medio especializado en hacer la experiencia del lector más inmersiva y divertida. El hecho de haber planeado los dibujos como cuadros del mismo tamaño sin variación hacía que el progreso de la historia fuera un tanto aburrido. Si bien el haber realizado el storyboard ayudó en gran parte a visualizar en una primera instancia esta nueva versión de la historia, hacía falta un diseño más acabado de las imágenes, en donde existieran más dibujos de detalles que pudieran apoyar a profundizar un poco más en la historia. Comencé a realizar pequeños bosquejos de cómo serían las páginas del Motion Book en papel, para poder comenzar a organizar cómo sería la sucesión

de imágenes, cómo entrarían a cámara, cuál sería su posición en la pantalla, etc. Hacer este ejercicio ayudaba muchísimo a previsualizar cómo se vería más o menos la propuesta finalizada, ya dentro de este formato más dinámico. Era mucho más fácil poder ver si funcionaban o no los dibujos como un conjunto, con el texto incluido, y al planificar antes de realmente hacer las imágenes finales, se optimizaba mucho más en cuanto a tiempo perdido.

Sin embargo, dentro de este proceso, es muy fácil dejarse llevar con las ideas, incluso cuando no son las mejores. Había un dibujo que yo realicé de nuestra protagonista conociendo a quién sería su esposo. El dibujo me gustó desde un principio, así que me adelanté y terminé pintándolo con la estética final, muchísimo antes de saber si el dibujo sería así finalmente para narrar esa parte específica de la historia. Más adelante, me di cuenta que este dibujo



Bocetos realizados con el fin de planear la aparición, movimiento y la animación que tendría cada cuadro.

era muy estático y rígido, y que en vez de ayudar a que el motion book se viera dinámico y divertido, era nuevamente haber vuelto a una imagen con un formato cuadrado y solo puesta porque sí.

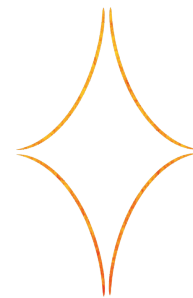
Luego de este error, el cual ocurrió con otro dibujo, me di cuenta que era realmente fundamental realizar estos pequeños bosquejos de organización de cada página, para saber si realmente la imagen ayudaba en la narración de la historia, y si se veía estéticamente agradable y entretenido.

Al terminar de organizar la historia a modo de boceto de páginas, hice los dibujos en papel, para luego digitalizar cada dibujo utilizando Adobe Photoshop CC. Dentro del programa, utilicé las proporciones de pantalla para poder ubicar y hacer los dibujos del tamaño correspondiente, para que calzaran dentro del formato de motion book y así no tener problemas al

momento de montar todo dentro de la herramienta.

Luego de tener los dibujos listos, procedí a pintarlos utilizando la estética que definí en el proceso de preproducción del proyecto.

Primero, le pintaba una capa de color base, en donde definía la paleta y los colores de los personajes y su entorno. Luego, agregué una capa de sombras en la cual realizaba un sombreado simple y bien marcado, más que nada para señalar la dirección de la luz en la escena. En otra capa, añadía un gradiente para agregar más atmósfera a la situación y después para finalizar, hacer pequeñas correcciones de color si era necesario, y regular mejor los niveles de saturación y contraste de las imágenes.

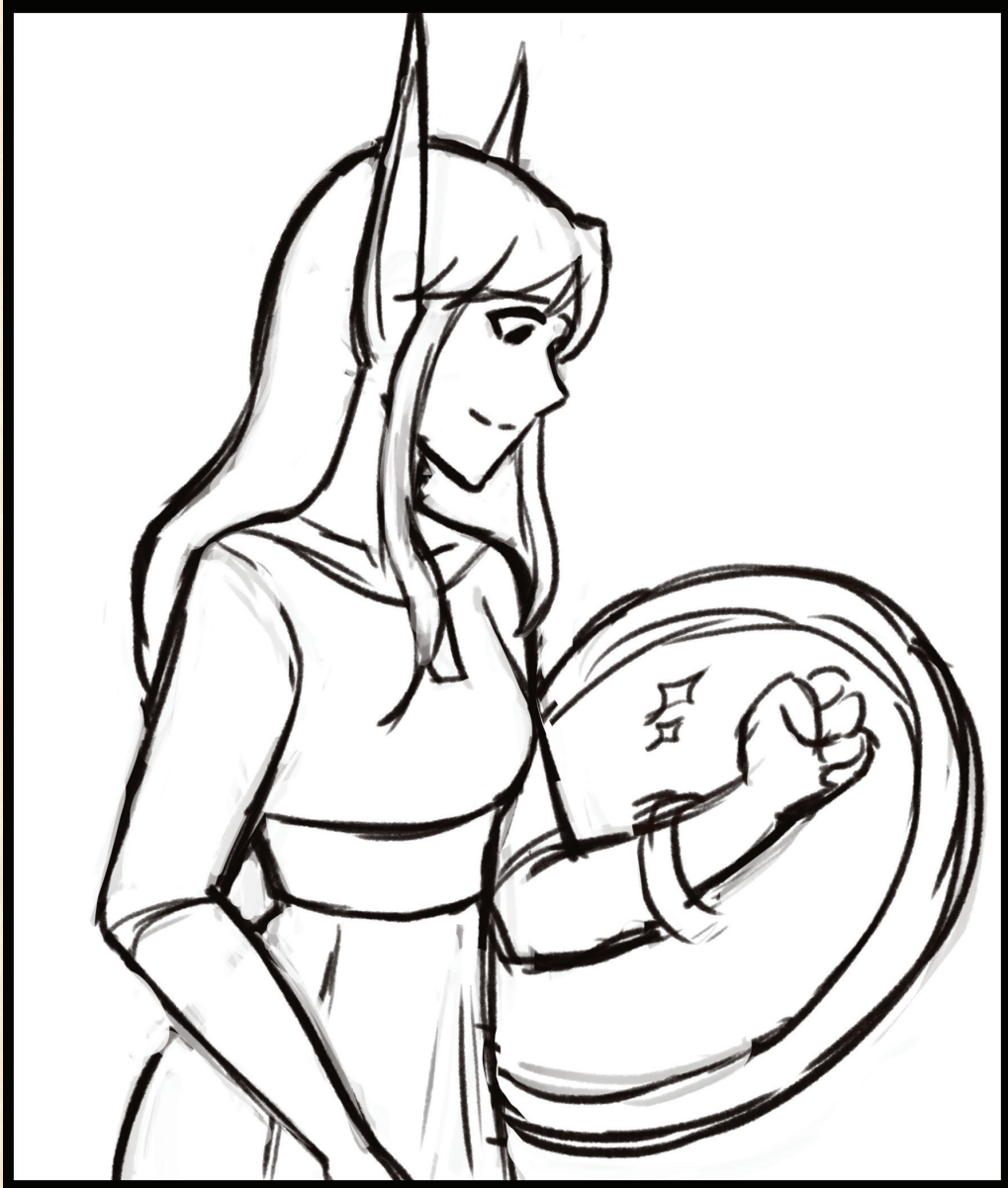


*Concepto de Luz conociendo a su esposo en la milicia.*

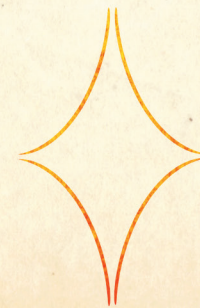


*Concepto de Luz cuando pequeña, entrenando.*

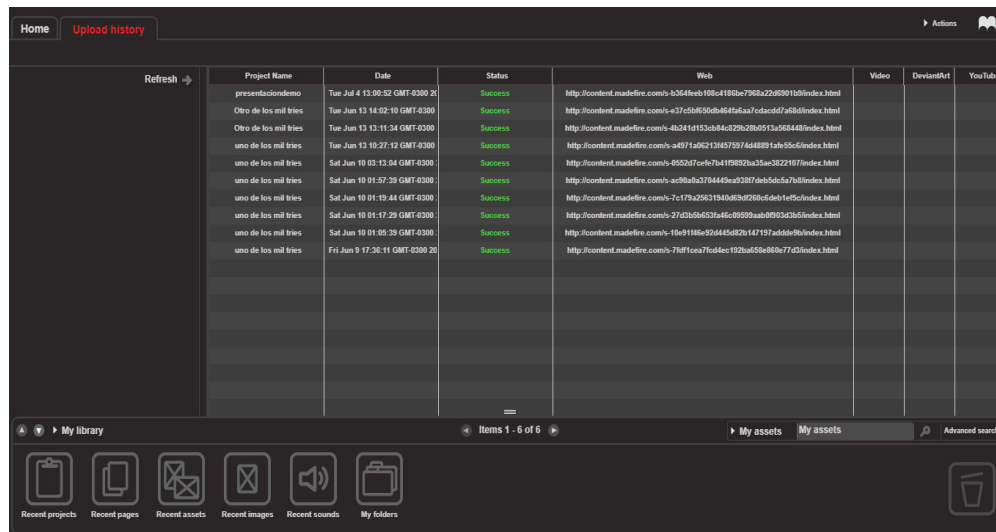




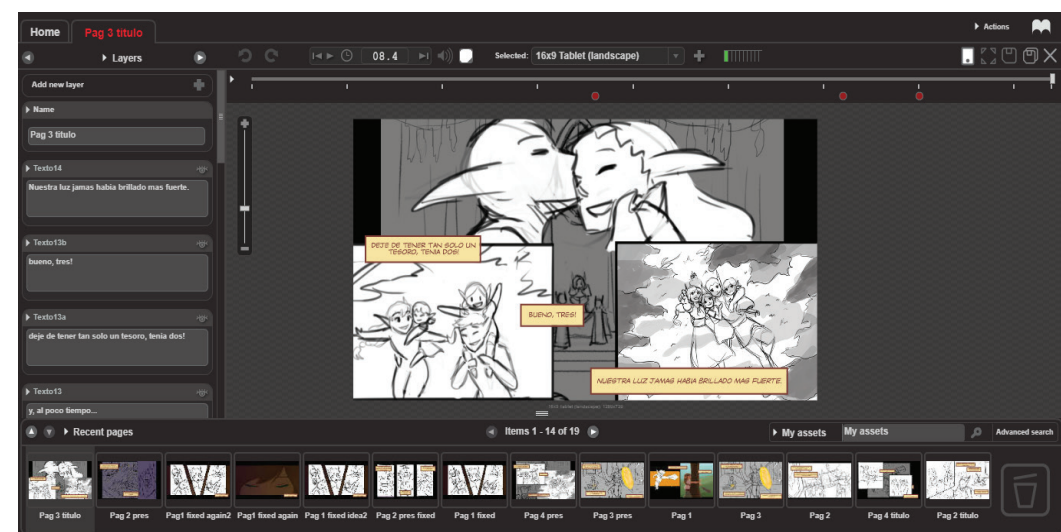
Postproducción







Vista de la herramienta, de la pestaña de exportación de proyectos.



Captura en donde podemos ver la interfaz de la herramienta y su contenido.

Al tener los dibujos terminados, era hora de integrarlos dentro de la herramienta “Motion Book Tool”. El uso de esta herramienta online es bastante fácil, posee una interfaz intuitiva y bastante simple, que a simple vista invita a utilizarla más que a intimidar con la cantidad de opciones que pudiese poseer. Esta herramienta se encuentra en inglés, y los tutoriales y guías oficiales de ella se encuentran en este mismo idioma, por lo cual para una persona que no se maneje tan bien podría incluir alguna pequeña complicación, pero fuera de la barrera del lenguaje, es bastante cómoda para trabajar en ella. Utiliza una nube virtual asociada a una cuenta que uno crea para poder acceder a la herramienta, y las cosas que uno realice en ella se guardarán y quedarán asociadas a la cuenta que uno hizo, por lo que si uno cambia de dispositivo, el trabajo realizado puede ser transferido rápidamente y sin ninguna complicación. La herramienta cuenta con varios efectos de animación para las imágenes, como escalar, rotar, mover, etc. Además cuenta con una línea de tiempo, en donde uno puede ver en qué momento aparecen las imágenes o efectos, y cuánto tiempo toman en efectuarse. Finalmente, cuando el motion book estaba finalizado, la página te permite recopilar las páginas que hayas hecho dentro de un proyecto, el cuál puede ser exportado directamente a DeviantArt, además de proveer un hipervínculo directo al motion book que realizaste, listo para ser compartido.

# Análisis de resultado y difusión

“Actualmente la resiliencia ha sido tema de gran interés para las ciencias sociales y humanas. Lo importante de la resiliencia, es su valiosa colaboración para la identificación y desarrollo de habilidades, que ayudan a los adolescentes a salir de las vicisitudes en donde se encuentre inmersos.” (Fiorentino, 2008)

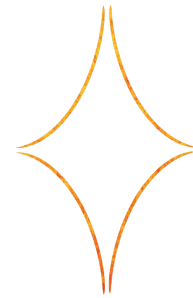
Desde un principio, quise hacer esta historia para transmitir un mensaje positivo e inspirador, algo así como una especie de fábula con una moraleja. Es por esto que, y en concordancia a lo que María Teresa Florentino plantea, diseñé mi propuesta para que esta sea usada como un material de análisis en colegios, para poder así apoyar el estudio de áreas de psicología y enseñar de una forma más interactiva e interesante a los estudiantes de 14 a 18 años.

Para la difusión de este se planea realizar una página web del proyecto, en la cual habrá un link para poder visualizar el motion book en línea, una versión de éste como video descargable y un cuestionario de preguntas realizado con el apoyo de la psicóloga Tamara para fortalecer el análisis del relato en sí. Además, en una segunda instancia, se considerarán diversas páginas de redes sociales (Tumblr, Youtube y DeviantArt) para ayudar a la difusión de este proyecto.



# Conclusión

Este proyecto busca compartir una experiencia personal en la cual me inspiro cada día. Mediante una herramienta moderna y de fácil difusión como lo es el motion book el relato podrá llegar a un público adolescente el cual podrá analizarlo y sacar de este un nuevo aprendizaje emocional. Espero que esta historia alcance a varias personas, y poder ayudar de una u otra forma a alguien que se encuentre en una situación complicada. Como sociedad, es importante el hecho de compartir nuestras historias, puesto que podemos aprender de las experiencias de los demás, y así también saber que uno no está solo; que existe gente que ha pasado o está pasando por lo mismo, y que hay otros que han logrado salir adelante y sobrellevar el dolor, o la pena. Es por esto que decidí compartir esta historia, con la esperanza de poder ayudar a otra persona, aunque sea un poco, a tener fe de que siempre se puede salir adelante.





# Bibliografía

## LIBROS:

Amanda Céspedes (2008) Educar las emociones, educar para la vida. Santiago de Chile: Vergara.

Kotliarenco, M., Cáceres, I. and Alvarez, C. (1996). Resiliencia. Santiago de Chile: CEANIM.

Rosa Mateu. (2009). ¿Qué es la resiliencia? Hacia un modelo integrador. España: Universitat Jaume I.

## MOTION BOOKS:

Andrew Robinson, Nesskain. (2016) Overwatch, Pharah: Mission Statement, Estados Unidos.

Robert Brooks, Nesskain. (2016) World of Warcraft: Legion, Anduin: Son of the Wolf, Estados Unidos.

Matt Burns, Ludo Lullabi. (2016) World of Warcraft: Legion, Magni: Fault Lines, Estados Unidos.

Michael Chu, Miki Montillo. (2016) Overwatch: Reflections, Estados Unidos.

Robert Brooks, Bengal. (2016) Overwatch, Mcree: Train Hopper, Estados Unidos.

Morgan Long, Richard Fuchsia. (2015) Fran Kenstein, Estados Unidos.

## PÁGINAS WEB:

The science behind color and emotion [Documento WWW] <https://designshack.net/articles/graphics/the-science-behind-color-and-emotion/>, 30 de junio, 2014.

Tutorial: Composition and page layout [Documento WWW] <http://www.idrawdigital.com/2009/11/tutorial-composition-and-page-layout/>, 11 de noviembre, 2009.

Motion Book Tool User Guide [Documento WWW] <http://kb.madefire.com/hc/en-us/sections/200478093-Motion-Book-Tool-User-Guide>