

# TFG

---

## A PESAR DE TODO.

PROYECTO PARA UN CORTO DE ANIMACIÓN.

Presentado por Fabiola Socas Expósito

Tutor: M<sup>a</sup>. Ángeles López Izquierdo

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



## RESUMEN

*A pesar de todo*, es un corto de animación 2D, cuyo tema central gira en torno de las enfermedades crónicas y discapacidades. Ema es una chica con una vida convencional hasta que un destello verde lo cambia todo para siempre. Desde ese día tiene que aprender a lidiar con un ser adherido a ella, a cuidarlo y a entenderlo. Junto a él se encuentra de frente con un mundo del que nunca pensó que formaría parte. Un mundo que desde pequeña se le había enseñado que lo que se debía sentir hacia él era miedo y pena. Un tema del que era mejor no hablar del que descubre lo que le complica la sociedad vivir con él, lo estigmatizante y solitario que es.

Muchos años después Ema, ya anciana, comparte esta lucha con su sobrino nieto a través de grabaciones.

Este corto tiene como objetivo principal que se comprenda lo que conlleva vivir con una enfermedad crónica e invisible. Además de la importancia de transmitir a las personas que las padecen que no están solas y que no tienen que vivirlo desde el tabú o la culpa, que su camino será para siempre diferente pero no peor, ni menos digno de ser recorrido.

## PALABRAS CLAVE

Animación 2D; Preproducción; Corto; Enfermedades crónicas; Discapacidades no visibles

## ABSTRACT

*A pesar de todo* is a 2D animation short whose main topic is chronic illness and diseases. Ema is a girl with a regular life until a green flash changes everything forever. She has to learn how to deal with this joined creature to her, care of it and understand it. Together with it she finds herself in a World that she never thought she would be part of it. Since she was a kid the people around her taught her that she should feel about it, it's fear and pity. And that it's that type of topics which is much better if she doesn't talk about. She realizes how much difficult, lonely and stigmatizing is to life with it in this society.

A lot of years later Ema, been an old woman, decided to share her story with her grandnephew through recorded audios.

This story has as main objective that people understand how is to life with a chronic illness. To convey to the people who life with a monster that they are not alone and they don't have to life it as a taboo or with guilt. That their paths of life will be forever different but not worst or less worth living in.

## KEYWORDS

2D Animation; Preproduction; Short film; Chronic illness; invisible diseases.

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	9
2.1. OBJETIVOS	9
2.2. METODOLOGÍA	10
3. MARCO CONCEPTUAL Y REFERENTES	14
3.1. MARCO CONCEPTUAL	14
3.2. REFERENTES	24
4. PREPRODUCCIÓN	28
4.1. <i>MOODBOARD</i>	28
4.2. GUION	29
4.3. <i>STORYBOARD</i>	29
4.4. DISEÑO DE PERSONAJES	30
4.4.1. PROTAGONISTA, EMA	30
4.4.2. BICHO.	31
4.4.3. HERMANA, CHARIS	33
4.4.4. MADRE, MAM	34
4.4.5. ABUELA, AMBU	35
4.4.6. NOVIO, JURIS	36
4.4.7. SOBRINO, TAM	36
4.4.8. SOBRINO NIETO, KALLE	37
4.4.9. AMIGA, AIMÉE	39
4.4.10. TRABAJADORES DE LA RESIDENCIA	40
4.4.11. FIGURANTES	41
4.5. DISEÑO DE ESCENARIOS	41
4.5.1. CUARTO DEL PIANO	42
4.5.2. LA RESIDENCIA	42
4.5.3. PARQUE	43
4.5.4. SALA DE ESTAR DE LA ABUELA	43
4.5.5. DESPACHO DE LA CASA DE EMA	43
4.5.6. EL COCHE DE LA AUTOESCUELA	43
4.5.7. LA HABITACIÓN DE EMA	43
4.5.8. LA COCINA DE LA CASA DE EMA Y AIMÉE	44
4.6. <i>COLORSCRIPT</i>	47
4.7. ARTES FINALES	48
5. CONCLUSIONES	49
6. ÍNDICE DE FIGURAS	51
7. REFERENCIAS	53
8. ANEXOS	58

# 1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado se centra en la preproducción de un corto de animación que tiene como tema principal las enfermedades crónicas. Se plasmará el impacto que tienen estas en la vida del paciente, cómo los condicionan y los estigmatizan.

El público al que va dirigido es a uno adulto por la dureza y matices del relato. Aunque nos consta, que muchos menores con alguna patología o cercanos a ellas podrían llegar a empatizar con la protagonista. Todos los acontecimientos relatados en esta película están inspirado en hechos reales y en situaciones que suelen unir a los que portan alguna enfermedad que cumpla con las siguientes características: inmunológica, crónica, que curse en brotes y que implique dolores crónicos. Sin ir más lejos, el monstruo que acompaña a la protagonista, y que más tarde se podrá ver en una de sus amigas de la infancia, es un fiel reflejo de lo que implica tener una enfermedad inflamatoria intestinal.

Por otro lado, también se mostrarán otras enfermedades como las neurodegenerativas como el Parkinson, el cual padece la abuela de la protagonista, las adicciones, como es el caso del tío con su alcoholismo, o las enfermedades mentales, como la esquizofrenia que se muestra en el hombre "sin techo" abrazado a su perro con el que se cruza nuestra protagonista por la calle.

La idea de este proyecto nació años atrás. Surgió de la necesidad de hacer entender a parte de la sociedad, que no carga con ningún monstruo en su día a día, cómo es vivir con uno. Muchas veces lo más duro o lo que se hace más complicado de llevar para el enfermo es la incompreensión de su entorno o el vivir dando explicaciones. Uno de los puntos importantes de la historia es que solo pueden ver a los monstruos aquellos que cargan uno. Haciendo alusión a la conexión que se forma entre personas con enfermedades crónicas, pues solo ellos pueden llegar a entender y a empatizar de forma genuina con lo que puede estar pasando alguien con su misma condición o con otra que comparta las características nombradas anteriormente.

Por ello este corto quiere poner cara y cuerpo a esos seres, que el espectador los vea como si tuviese uno adherido a su cuerpo también. Y hacerlo partícipe, de alguna manera, de esa extraña complicidad que se forma entre desconocidos pero que tienen en común esto. Yo misma, la autora de este proyecto, tengo colitis ulcerosa<sup>1</sup> desde hace seis años. He pasado

---

<sup>1</sup> Colitis ulcerosa, es una enfermedad inflamatoria crónica intestinal, es decir, es para toda la vida, que se asocia a una respuesta inmune desmesurada que produce lesiones de forma continua en el intestino grueso (colon) con distintos grados de gravedad. [consulta: 05/11/2020] Disponible en: <https://www.saludigestivo.es/enfermedades-digestivas-y-sintomas/colitis-ulcerosa/>

por casi todas las etapas de la enfermedad, menos por la remisión, y por todas las medicaciones disponibles en la actualidad. Me han hablado de: mi muerte; de las altas probabilidades que tengo de desarrollar cáncer de colón por la gravedad de mi caso; que me tenían que quitar el intestino grueso porque mi vida corría peligro; que, después de esta cirugía, sería portadora de una bolsa de colostomía; de que no creían que sobreviviera a la primera operación; que tenía que coger un avión sin demora y volver la ciudad donde reside mi familia cuanto antes porque el poco recto que me quedaba se estaba desintegrando y me tenían que hacer otra operación de urgencia para removerlo y que la última cirugía había salido mal.

Cuando sufres una patología grave, incapacitante y prácticamente desconocida para los médicos toda tarea sencilla se vuelve muy complicada. Y te ves en vuelta en una lucha constante que va desde la propia supervivencia, hasta la autosuficiencia. Cada medicación que pruebas conlleva firmar documentos de consentimiento haciéndote cargo de lo que estos pueden llegar a ocasionar en tu cuerpo. La lista de efectos secundarios de cada uno de ellos es interminable y sabes en todo momento que son finitos. Cada vez que uno no funciona tienes que embarcarte en toda esa burocracia de nuevo y estos resultan cada vez más nocivos y llevan menos tiempo en el mercado. Por lo que es normal que te adviertan que de aquí a diez años no se tiene registro de lo que puede ocasionar en ti. También está la carga psicológica que supone para los padres que firman esos papeles, creyendo que es lo mejor para sus hijos menores, sometiéndolos a estos tratamientos prácticamente experimentales.

Por otro lado, el propio paciente y su entorno en ocasiones tienen que hacer frente también al trato del médico que pueden resultar: impersonal, frío, que oculta información o no está siendo del todo honesto. Este comportamiento del doctor lo que suelen causar en el enfermo es que desconfíe del profesional o no se sienta acompañado o arropado por él, lo cual repercute directamente en el desarrollo de la enfermedad, y puede llegar a empeorar el delicado estado psicológico en el que se encuentran estas personas. Para la psiquiatra Elisabeth Kübler-Rose teoriza sobre este asunto es que es el método que han encontrado los profesionales de la salud para protegerse a sí mismos psicológicamente. Ella considera que se debería ocultar o tomar la decisión de dar más o menos información a los pacientes según un dictamen que tuviera que ver más con la individualidad de cada paciente y su forma de afrontar la realidad.

*“A menudo, las decisiones se toman sin tener en cuenta su opinión. Si intenta rebelarse, le administrarán un sedante y, al cabo de horas de esperar y preguntarse si lo resistirá, le llevarán a la sala de operaciones o a la unidad de tratamiento intensivo, y se convertirá en objeto de gran interés y de una*

*gran inversión financiera*<sup>2</sup>

Cabe destacar que, como muchas otras enfermedades o patologías, cuanto más joven es el afectado más probabilidades hay de que su enfermedad empeore más rápido y se agrave con más facilidad. Ser joven y padecer una condición que es incapacitante afecta absolutamente a todos los ámbitos de su vida. Le da una perspectiva distinta de las cosas, lo aleja de las preocupaciones que serían las habituales para alguien de su edad y los carga con muchos más estigmas y tabúes a los que tiene que estar constantemente haciendo frente.

*"[...] el paciente hoy sufre más, no físicamente quizá, pero sí emocionalmente. Y sus necesidades no han cambiado a lo largo de los siglos, sólo nuestra capacidad para satisfacerlas."*<sup>3</sup>

En nuestro proyecto veremos a la protagonista pasar por todos los estados que conlleva afrontar una enfermedad: desde la negación, pasando por la rabia, la tristeza, hasta llegar a la aceptación. Para cada paciente estos procesos son diferentes, y cuando las patologías implican brotes, como en este caso la colitis ulcerosa, se vive constantemente envuelto en ellos. Lo que afecta, duramente, a la salud mental del enfermo.

La historia es relatada por la propia protagonista ya anciana. Lo que se busca con ello es que el espectador se sienta parte de los acontecimientos. Todos nos convertiremos, de alguna forma, en su sobrino nieto y escucharemos su vida a la vez que lo hará el joven. Por el timbre de la voz de la anciana y las imágenes que se irán mostrando, el público se pasará por sus recuerdos de juventud. Se podrá sentir como hay sucesos que los recuerda con viveza y como otros son meras anotaciones o curiosidad, ya, casi borrosas. Algunos momentos estarán marcados por la falta de sentimiento al relatarlos, ya que el tiempo cerró esas heridas y otros que se perciban dolorosos sin importar los años transcurridos. Especialmente, cada vez que habla de cómo su propia madre llevó toda aquella situación. Con esto queremos conseguir que el relato tenga una perspectiva más personal y el espectador tenga una experiencia mucho más inversiva. Lo que ella relata y sus emociones se apoyan, todo el tiempo, en la melodía de un piano que va variando dependiendo de la etapa por la que esté transitando la protagonista en ese instante. Este instrumento siempre tuvo una gran relevancia en la vida de la mujer y fue su única vía de escape durante aquellos duros años.

Se descubrirá al final de la proyección por qué el joven decidió que ese era el momento perfecto para escribir la biografía de su famosa tía abuela. También, en los últimos minutos del corto, vamos a comprender por qué

<sup>2</sup> Fragmento extraído del libro de KÜBLER-ROSE E. 1969. *La muerte y los moribundos*, p. 23.

<sup>3</sup> Fragmento extraído del libro de KÜBLER-ROSE E. 1969. *La muerte y los moribundos*, p. 24.





Fig. 1: Jordi Lafebvre. Extraído de su novela gráfica: *Los buenos veranos, 2. La cala*. Norma Editorial. P. 5.

Fig. 2: J.C. Leyendecker. *Football Players and fans*. 1917.

utiliza eso cómo una catarsis personal. Pues a pesar de haber crecido con ella, nunca mostró un particular interés sobre ese monstruo que aquejaba a su familiar. Solamente cuando él vio en su propia mano rastros de ese mismo ser, sintió genuina empatía hacia ella y con su historia.

Como inspiraciones para comenzar este proyecto destacaríamos: el manga llamado *El pájaro azul* del autor Takashi Murakami y La novela gráfica *Lydie* de los autores Zidrou y Jordi Lafebvre. Si hablamos de su estética se tendría que seguir nombrando a Jordi Lafebvre como inspiración de la ambientación general. También señalaríamos el *artbook* de *Tiana y el sapo* de Disney. Como ayuda a la hora seleccionar las paletas tenemos que hablar del ilustrador J.C. Leyendecker.

Centrándonos ahora en la estética de los monstruos se tuvieron muy en cuenta los *artbooks* de las películas de Pixar: *Monstruos SA* y particularmente *Monstruos University*. Se buscaba que los monstruos destacaran más en color y en saturación que los fondos y los personajes. Muchas veces y dependiendo de la gravedad, las enfermedades se vuelven el elemento más relevante de la vida de las personas que las padecen, esta idea cogió gran relevancia cuando releí el blog que solía escribir en aquella época. Otro punto que destacaríamos es la búsqueda de evocar nostalgia en el espectador. Queríamos que sus memorias fueran narradas de forma pausada y relajada. Para esto se tomaron como referentes películas del Studio Ghibli en las que se tocan temáticas más adultas, como podrían ser: *Recuerdos de ayer*, *La colina de los amapolas* o *El viento se levanta*.

En el desarrollo en este proyecto nombraríamos: los *moodboards* de los que parten todos los diseños que se mostrarán más adelante, tanto de los personajes; los fondos; el guion literario; el *storyboard*; el *colorscript* donde se reflejarán las distintas atmósferas que envolverán el corto dependiendo del suceso relatado en ese momento y de dónde se sitúe el acontecimiento en la línea temporal.

Por último, se mostrarán algunas artes finales para que se pueda ver cómo quedarían los *frames* de ser ajecutada su fase de animación.



## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

El primer objetivo del proyecto consiste en crear la historia. Esta narración parte de la idea de entender la enfermedad como un monstruo o parásito adherido a la persona que la padece, en este caso a la protagonista. Este ser se convertirá en el elemento central de su vida. Se busca que la narración refleje como este monstruo al llegar modifica todo el entorno de la joven, sus circunstancias y a la propia portadora.

Se ha tenido especial interés en contar a través del texto los procesos de pérdida por los que transcurre la vida de la joven a medida que su enfermedad avanza. La soledad que la envuelve, la desesperanza y el cansancio. Cómo mucha gente a su alrededor se marcha porque no saben como lidiar con las nuevas circunstancias de la joven, incluso algunos familiares.

La aparición de personas en su vida que la acompañan, cómo ella se va encontrando a sí misma dentro de esta situación y cómo el propio monstruo muchas veces es el propio impulsador de la chica para tomar las riendas de su vida.

Era importante que quedara patente el desmejoramiento físico de ella a medida que el monstruo crece, utilizado como recurso para que la gente que lo rodea sea conocedora de su verdadero estado de salud.

Muy interesantes son todos los procesos psicológicos por los que se pasa hasta llegar a la aceptación. La protagonista entiende que el monstruo es parte de ella y se debate entre odiarlo, por todo lo malo que ha ocasionado, o cuidarlo, porque al final es parte de su propio cuerpo.

Un elemento también muy relevante en esta historia es el piano, la melodía de este es casi un personaje más de la trama que acompaña y apoya a la narración acentuando lo que se busca transmitir al espectador en cada momento.

Se pretende como segundo objetivo, y partiendo de la historia, crear la preproducción de un corto animado en 2D. Han investigado estilos y tomando referentes que puedan ayudar a darle forma y un carácter único a la estética del corto. Partiendo de todos los referentes de cada personaje y fondos se elaboraran los *moodboards*.

Cuando se finalice esta parte se continuará con el *concept art*. A partir de este punto y apoyados en la anterior investigación se procederá a crear y a desarrollar todos los personajes y fondos. Dándole a cada uno de ellos su propia personalidad, historia y aspecto. Y siempre teniendo cuidado de que todo los diseños tengan cohesión y funcionen bien entre sí. Otra parte del *concept art* importante es la de los propios monstruos, porque, al final, estos se podrían entender como *props* o, incluso, como personajes en sí.

Volviendo a hablar de los fondos, que son de vital importancia en este proyecto, se intentará que cada ambientación o lugar sirvan para apoyar todo el contexto: la época, el clima, lo que tienen para contar de los personajes y, por su puesto, lo que pueda llegar a sentir estos en dichas escenografías. Se tendrá especial cuidado en que se pueda llegar a apreciar el paso de las estaciones en estos: ventanas, espacios al aire libre... Para que el público pueda percatarse del paso del tiempo. El corto empieza en otoño, que es cuando aparece el monstruo. Será invierno cuando Ema esté más grabe y primera- verano cuando esté en remisión<sup>4</sup>.

El siguiente punto sería realizar el *storyboard*. En el que volcaremos todo el trabajo realizado anteriormente; las investigaciones, los resultados que obtuvimos y las decisiones que tomamos. Se podrá echar un primer vistazo a como: los personajes y fondos interaccionan entre sí. Para la realización de este se tendrá en cuenta lo dicho por el ilustrador James Gurney:

*“Tenemos que ser implacables a la hora de eliminar paneles y de cambiar el orden de las secuencias. Sabremos que vamos por buen camino cuando la pila de eliminados tiene más dibujos que la selección final”<sup>5</sup>*

Finalmente se realizará el *colorscript* para decidir los colores que bañarán cada escena.

Como último objetivo que nos marcamos es el de realizar parte de las artes finales. En dónde ya se podrá apreciar en su totalidad como funcionarían todas las decisiones tomadas con anterioridad sobre este proyecto. Se podrá, realmente, entender cómo resultaría el corto.

## 2.2. METODOLOGÍA

Para hablar de la metodología que se ha llevado a cabo en este proyecto creemos que se deberían dividir nuestras indagaciones en dos puntos principales. Primero hablaremos de la formación más académica que, relacionada directamente con la animación en sí, se obtuvo para poder llevar este proyecto a buen término. Y en segundo lugar hay que nombrar la investigación que se realizó para desarrollar la historia en sí. De los giros que esta dio y las formas que tomó antes de convertirse en el resultado de este TFG.

En cuanto a la formación tenemos que decir que la primera pincelada que nos acercó a lo que sería realizar este trabajo fue la asignatura de *Animación bajo cámara y stop-motion*, optativa de tercero. Aquí pudimos crear por primera vez personajes, fondos, historia... Aprendimos algunos fundamentos básicos de la animación como el *timing*. Y trucos que se realizaban a la hora de llevar a cabo las películas clásicas de animación.

<sup>4</sup> Remisión: Es el momento en el que una enfermedad deja de estar activa.

<sup>5</sup> Consejo dado por GURNEY J. *Realismo Imaginativo*. Ediciones Anaya Multimedia (Grupo Anaya S.A.). 2016. P. 33



Fig. 3 Primera versión del monstruo. Plastilina. 2018.

Ya en cuarto curso pudimos acercarnos más a lo que sería la animación más propiamente dicha, cómo funciona y progresa un proyecto de estas características.

En el primer cuatrimestre tuvimos *Fundamentos de la animación*. En esta asignatura se trabajó de forma tradicional, con papel y regla, todos los aspectos básicos que engloban la animación: la exageración para que se entienda el movimiento, profundizamos más en el *timing*, jugamos en los cuerpos de los personajes y los combinamos en sus movimientos, entendimos lo que era la anticipación y su importancia... En esta clase también trabajamos el diseño de personajes, uno de los aspectos más importante de la asignatura sobre este asunto fue la importancia de dotar al sujeto de personalidad en todos los aspectos: al andar, como gesticula, la expresividad de su cara, cómo se anticipa... Para apoyar lo que se estaba aprendiendo en la asignatura y asentararlo hicimos uso de varios recursos como: el libro de Richard Williams *The Animator's survival kit* y un curso online impartido por Aarom Blaise<sup>6</sup> llamado *Fundamentals of animation*. Ambas fuentes también nos fueron muy útiles para la asignatura que tendríamos en el siguiente cuatrimestre, *Producción de animación II*. Dónde seguimos profundizando en la animación 2D, esta vez, utilizando programas o aplicaciones como: el *Toon Boom*, *Procreate* en el *Ipad* o *Photoshop*. En esta clase animamos en grupo un corto, lo que nos sirvió para aprender cómo se trabajaba una animación en conjunto aunque fuera a distancia.

Volviendo al primer cuatrimestre también tuve la asignatura de *Narrativa secuencial: Cómic*. En esta profundizamos en cómo contar una historia y cómo narrar de forma efectiva visualmente. Durante la realización de la parte práctica del proyecto se ha hecho uso de bastantes fuentes y recursos que en su momento nos proporcionó el profesor. Una de nuestras recomendaciones favoritas fue el libro de Robert Mckee llamado *El guion*. Para esta asignatura volvimos a realizar otro curso de Aarom Blaise, *Storyboard*, que es impartido por Lyndon Ruddy. Este lo visionamos por segunda vez cuando realizábamos del *storyboard* de este proyecto.

Si nos centramos en lo que sería la preproducción en sí, se tendrían que nombrar tres asignaturas. La primera, recibida en tercer curso, llamada *Concept art*. En ella pudimos hacer nuestros primeros trabajos en este mundo haciendo uso de los *brainstormings*, de los mapas conceptuales y de los *moodboards*. Aprendimos a ir afinando a un personaje y un fondo hasta dar con el definitivo. Comenzábamos realizando el *brief*; pasando por los bocetos, las siluetas; pruebas de color... Conocimos lo que eran los *props* y la importancia de dar con una estética adecuada para cada una de nuestras creaciones.

Pero la más relevante si hablamos de preproducción fue la asignatura

<sup>6</sup> Aaron Blaise es uno de los animadores de la época de hora de Disney. También trabajó como director en la película de *Hermano oso* (2003).

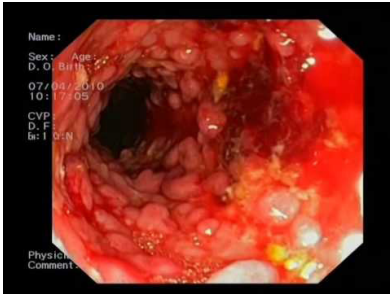


Fig. 4. Imágenes de una colonoscopia. Intestino grueso con colitis ulcerosa.

de *Producción de animación I*, durante el cuarto año. Allí tuvimos la oportunidad de crear: *moodboards*, el guión, los personajes, los fondos, *props*, *storyboards*, *colorscripts* y animáticas, de un proyecto en equipo.

Por supuesto, todo esto reforzado con otras muchas fuentes, archivos y documentos. También se han utilizado: videos, libros, artbooks, cómics, cursos *online*, etc. Para completar nuestra formación.

Ahora pasaremos a comentar la segunda parte de la investigación. Esta inició hace ya varios años, cuando mi enfermedad fue diagnosticada<sup>7</sup>. En este punto recae la parte más humana del proyecto. En él se pasará a relatar cómo fue mi propio proceso a la hora de hacer frente a la enfermedad que se estaba haciendo dueña de mi cuerpo y de mi vida de manera implacable. También se hablará de los numerosos intentos que se llevaron a cabo para aprender a vivir con esta patología, conocerla y hacer las paces con ella. Hace ahora seis años me encontraba con un papel en la mano, escrito de puño y letra por la que ese momento era mi doctora. En él se podía leer una página *web* en la que, según ella me comentó, podría investigar más sobre el diagnóstico que me había dado esa misma mañana. “*Es malo, pero podría ser peor*” fueron sus palabras. Fue un *shock* lo que leí en aquella primera búsqueda, solo consiguió asustarme pero no me resultó útil. Por lo que decidí que lo que necesitaba era encontrar testimonios, posibles soluciones o apoyo de gente que me entendiera, ya que empezaba a sentirme sola y perdida. Como resultado de esta segunda búsqueda di con grupos de apoyo en distintas redes sociales donde se congregaban: profesionales, pacientes y familiares. Estos eran, aunque virtuales, lugares cerrados donde el afectado podía hablar a pecho descubierto de cómo se sentía o de en qué etapa estaba de la enfermedad. También habría que destacar las asociaciones dónde los portadores de las patologías interactuaban cara a cara y realizaban distintas actividades sin la presión de tener que aparentar que estaban bien, poner buena cara o sin tener que dar explicaciones de más. Estos son espacios seguros para nosotros. Todos estos lugares fueron claves para entender lo que nos une y comprender que no tiene nada que ver en cómo experimentan la misma enfermedad: el familiar, el paciente o el profesional. Todos ellos y su actuar son importantes para mantener el monstruo a raya y cuidar de la salud, tanto física como mental del paciente.

Otra conclusión, que destacaríamos y a la que se llegó tras muchas charlas y lectura de comentarios en redes sociales, es que no tiene nada que ver en cómo se vive este tipo de acontecimiento de una persona a otra. Todo influye; desde su edad, hasta sus creencias, pasando por su condición socio-económica, su formación académica, su sexo, su nacionalidad... Cada persona, su enfermedad y sus circunstancias son únicas.

Llegados a cierto punto de mis indagaciones y con la enfermedad sin re-

<sup>7</sup> Se me diagnostica en el 2014 colitis ulcerosa con lo que en ese en primer momento se creía que era un brote leve.



Fig. 5. El día que me dieron el alta después de un mes de ingreso. Tenía la colostomía recién hecha, 2017.

Fig. 6. Captura de una de las entradas del blog. *A la relación más tóxica que he tenido*. 2017.

mitir. Ya no me sentía satisfecha con esta forma tan subjetiva de analizar la patología y de recabar información sobre ella. Así que me dirigí, de nuevo, y con mucha más experiencia en la enfermedad a diferentes fuentes científicas: páginas webs para profesionales; libros; revistas; artículos... También tuve la suerte de poder compartir opiniones con profesionales: psicólogos, médicos, enfermeros, auxiliares de enfermería, fisioterapeutas... Descubrí, estando ingresada, que los testimonios de estos últimos nombrados son tan importantes como los de los propios enfermos. Pues, aunque de una forma mucho menos invasiva, ellos conviven en estas enfermedades día a día y, desde luego, no se deberían menospreciar sus conclusiones más humanas y subjetivas.

Dos años más tarde, con toda esta información a mis espaldas y en un estado mucho más agravado de mi enfermedad. Decidí comenzar a escribir un *blog*<sup>8</sup> en modo de catarsis, como hizo el nieto sobrino de la narradora con su libro en la historia de este proyecto. Lo que me trajo de vuelta a un sin número de interacciones *online*, incluso, con gente de otros países. Gracias a este también pude hacer encuestas anónimas a familiares y a enfermos. Lo que me ayudó a conciliar ambos puntos de vista. Toda estas vivencias a lo largo de los últimos seis años han sido lo cosa más relevante a la hora de encarar la creación de la historia y, obviamente, fue su principal inspiración.

Te apropiabas de todo, cada buena experiencia que tuve durante estos últimos tres años estuvieron manchadas de ti, cada buen recuerdo. Demasiado egocéntrico y totalmente narcisista.

<sup>8</sup> Disponible en: <http://soundsandme.blogspot.com/2017/05/a-la-relacion-mas-toxica-que-he-tenido.html>

## 3. MARCO CONCEPTUAL Y REFERENTES

### 3.1. MARCO CONCEPTUAL

Si hablamos del marco conceptual en el cual se ha desarrollado el proyecto podríamos comentar los más de 100 años de historia que tiene la animación. O de los primeros intentos que conocemos de poner movimiento a imágenes estáticas como fue el de Athanasius Kircher, 1640, y al que llamó Magic Lantern. De cómo Kircher proyectó una serie de dibujos que había anteriormente dibujado sobre cristales independiente los unos de los otros y los proyectó en una pared, en estos se mostraba a un hombre durmiendo y un ratón entrando en su boca.

Luego podríamos hablar de Peter Mark Roget que en 1824 rescató el concepto de persistencia de visión<sup>9</sup>, que es una característica del ojo humano que hace posible que podamos disfrutar de las películas, series y cortos de animación. Y de cómo, después de este darse a conocer esta definición, surgen varios artilugios como: el *Taumatropo*, *Fenaquistoscopio*, *La rueda de la vida* o *Zoótropo*... Todos ellos fueron necesarios para que pudiéramos consumir la animación como lo hacemos hoy en: los cines, las plataformas digitales o en la televisión. Y que por supuesto, permitieron que nos replanteáramos en algún punto este proyecto.

Consideramos que lo más importante en este trabajo es la temática, sobre ella fue de lo que más información necesitamos recabar para poder llevarlo a cabo. Es una cuestión sensible la de la enfermedad o discapacidad, y más aún, hablar de ello sin: dramatizar, edulcorar o sin faltarle el respeto a la verdad.

Por esto decidimos buscar referentes en el cine y en la televisión tanto de personas con enfermedades no visibles, como con discapacidad físicas. Y nos dimos de bruces con la realidad pues los resultados fueron muy decepcionantes. Los referentes de estas minorías en el séptimo arte son casi nulos.

Hay muchas interpretaciones y análisis asociando a personajes, especialmente de Disney y Pixar, con enfermedades mentales. Pero estas son puras especulaciones. Si fueran confirmados estos estudios por los guionistas o los creadores de estos largometrajes seguirían sin mostrar la realidad, entendida como la cotidianidad de la persona que convive con una de estas patologías psíquicas.

Por suerte, hoy en día, en internet se pueden acceder a muchos cortos de animación que tratan estos temas abiertamente. Siguen siendo pocos y con escasa difusión, pero los hay. Uno de los ejemplos que destacaríamos

---

<sup>9</sup> La persistencia de visión, hoy en día, los neurofisiólogos afirman que es un mito. Lo que se acepta como verdadero es el concepto conocido como la percepción del movimiento aparente, que explicaría como el cerebro procesa las imágenes consecutivas y estáticas.



de esta categoría es del cortometraje de *Cuerdas* (2013), ganador un goya. Dirigido y escrito por Pedro Solís, cuenta cómo se desarrolla la amistad entre dos niños, uno de ellos con parálisis cerebral. Este corto está relatado desde el conocimiento, pues está inspirado en la relación que mantienen los dos hijos de Pedro. El más pequeño de ellos es el que comparte patología con el protagonista.

*“Cuando vi la primera propuesta del personaje me puse a llorar porque era él, mi Nico, con su gesto, su rictus, la cara más paralizada por un lado, la boquita torcida, los dientecitos rotos por la medicación y la rigidez. Unos rasgos comunes en los que sufren parálisis cerebral. Por eso también, muchos padres de niños con parálisis, cuando lo ven dicen: “¡Es que es mi hijo!”<sup>10</sup>*



Fig. 7 *Cuerdas* (2013). Captura del corto.

Fig. 8 *La teoría del todo* (2014). Captura de la película.

Relató el director cuando fue entrevistado para la web de Mediaset, en su apartado *12 meses 12 causa*. En este reportaje habla del inesperado impacto que causó su historia, no solo en padres que se encuentran en su misma situación sino que, también, en los propios niños que comparten aula con otros que tienen alguna discapacidad.

*“También me han llegado mensajes de profesores de colegio que tratan con niños de integración, contándome que desde que sus alumnos vieron el corto, los niños discapacitados ya nunca están solos en el recreo”<sup>11</sup>*

Añade dándonos a entender que, tal vez, es beneficioso para los niños conocer este tipo de realidades.

Si seguimos ahondando más en el tema nos encontramos con muchos otros puntos que tal vez serían importante rescatar para comprender la falta de visibilidad en el cine. Lo primero con lo que nos topamos fue con que cuando se han realizado películas sobre personas con algunas discapacidad o enfermedad crónica muchas veces han salido las propias asociaciones a criticar esas representaciones porque, según ellos alegaban, no se correspondían con la realidad de los afectados o que se edulcoraba. Un caso muy sonado de esto fue el de la película llamada *La teoría del todo* (2014). Con la que se pueden observar dos vertientes. Algunos pacientes emocionado por ver su enfermedad representada en la gran pantalla y otros a los que les gustaría que se indagase un poco más en lo que es vivir con esta enfermedad degenerativa. Pues como dijo en su momento Rosa María Sanz, gerente de la Asociación Española de ELA:

<sup>10</sup> [consulta: 05/11/20] La entrevista se encuentra disponible en: [https://www.mediaset.es/12meses/libros/Pedro-Solis-cuerdas-corto-libro\\_0\\_1841700242.html](https://www.mediaset.es/12meses/libros/Pedro-Solis-cuerdas-corto-libro_0_1841700242.html)

<sup>11</sup> [consulta: 05/11/20] La entrevista se encuentra disponible en: [https://www.mediaset.es/12meses/libros/Pedro-Solis-cuerdas-corto-libro\\_0\\_1841700242.html](https://www.mediaset.es/12meses/libros/Pedro-Solis-cuerdas-corto-libro_0_1841700242.html)



*“Se echa en falta ver cómo se enfrenta un enfermo a la aceptación de la enfermedad y de qué forma va viviendo los duelos de las sucesivas pérdidas que va sufriendo. Tampoco se ven las tomas de decisiones familiares o personales en cuanto a muerte y vida.”<sup>12</sup>*

Llegados a este punto empezamos a teorizar sobre la falta de representación. ¿Será por la incomodidad de pensar que eso nos puede pasar a cualquiera de nosotros? Porque si comparamos con otros temas que también se consideran polémicos, como puede ser el caso de las drogas, sí hay películas comerciales que hablan del tema con bastante crudeza como: *Requiem for a dream* (2000), *Trainspotting* (1996)...

También caímos en que en muchísimas películas de Disney o Pixar se toca el tema de la muerte, como puede ser el caso de: *Bambi* (1942), *El rey león* (1994), *Coco* (2017), en *La Bella y la Bestia* (1991), *Tiana y el sapo* (2009)... Cuando se aborda esta temática en las películas de animación, quien fallece no es el protagonista, generalmente, es un personaje secundario. Imaginamos que para las personas que no lidian bien con la idea de la muerte o de las enfermedades le pueden llegar a causar una gran angustia, lo que hace que se pierda público.

Estas cuestiones van más allá del simple entretenimiento y nos jugamos que el espectador acabe de ver el largometraje sintiéndose mal: que le genere miedos que antes no estaban, ansiedad, que lo haga replantearse cuestiones que tal vez no sean fáciles de procesar o que no tengan respuesta. Pues no hablamos de la muerte de un segundo. Una enfermedad es algo que puede estarse desarrollando dentro de nosotros y en cualquier momento salir a flote. Al ser humano no le gustan las sorpresas, encuentra paz en las certezas, y las patologías crónicas o graves nunca se sabe cuando harán acto de presencia. Susan Sontag teoriza que el ser humano le tiene tanto miedo a las enfermedades que prefiere pensar que es algo que nos ocasionamos nosotros mismos y que también podemos curarla si realmente queremos.

*“Lo que, en todo caso, es la promesa de un triunfo sobre la enfermedad. Una enfermedad «física» se vuelve en cierto modo menos real —pero en cambio más interesante— si se la puede considerar «mental». El pensamiento moderno tiende a ampliar cada vez más la categoría de las enfermedades mentales. De hecho, la negación de la muerte, típica de nuestra cultura, nace en parte de la vasta ampliación de la categoría de la enfermedad misma.”<sup>13</sup>*

<sup>12</sup> Estas palabras se extrajeron de un artículo sobre la representación de enfermedades raras en el cine. Este puede encontrarse en el siguiente enlace: <https://clustersalud.americaeconomia.com/tiinnovacion/asi-retrata-el-cine-la-realidad-de-las-enfermedades-raras>

<sup>13</sup> SONTAG S. La enfermedad y sus metáforas | El sida y sus metáforas. Taurus pensamiento. 2003. P. 26.

Basados en todas estas suposiciones sobre este asunto iniciamos nuestra investigación. Durante los primeros tanteos lo más llamativo desde el inicio fue darnos cuenta de que la gran mayoría de películas que tienen como temática principal las enfermedades o discapacidades, lo hacen contraponiendo una relación amorosa que empieza en la misma película. Nos muestran los dos desarrollos: el de la enfermedad, negativo, y el de la relación, positivo.

Llegamos a la conclusión de que al hacer uso de este recurso se consigue que el espectador se sumerja en una montaña rusa de emociones llena de subidas y de bajadas. Algo así como: que es lo más duro que puede afrontar una persona en su vida pero, a la vez, encuentra una pareja amorosa idílica. ¿Estarán buscando con esto activar el sistema de recompensa del cerebro? Probablemente sí. Pues al final el largometraje se divide en: dosis de endorfinas, que corresponderían a esa relación que está en las primeras fases del enamoramiento, que son las más intensas. Y como antagonista nos encontramos con la propia enfermedad, que nos hace segregar cortisol. Como ejemplos de estas películas tenemos: *Love Story* (1970), *My Life Without Me* (2003), *Bright Star* (2009), *Now Is Good* (2012), *A Walk To Remember* (2002), *Love and other drugs* (2005), *A dos metros de ti* (2019), *Una razón para vivir* (2017), *Bajo la misma estrella* (2014), *Otoño en Nueva York* (2000)...

Pero cuando las ven quienes realmente se pueden llegar a sentir reflejado en el personaje que padece la enfermedad no se reconocen en los sucesos. Pues muchas de las medicaciones que se utilizan para tratar enfermedades graves producen desajustes hormonales. Esto unido a los dolores crónicos; otros efectos secundarios de los fármacos y al propio estrés, ansiedad o depresión que puedan estar acompañando a esta persona en ese periodo tan duro de su vida, lo normal es que se produzca una disminución de su lívido. Por lo cual es bastante improbable que se enamore en esta etapa.

Después de esta primera especulación pasamos a leer opiniones reales sobre estas películas en foros, las páginas webs de la asociación de la enfermedad que se muestra en cada una de las películas, otras webs, grupos en Facebook, cuentas de Instagram...

Y se pueden sacar dos perspectivas interesantes. Por un lado tenemos al grupo formado por familiares, paciente o profesional que tratan con ellos al que les molesta que: se frivolice su padecimiento, que caigan en clichés baratos, que se use la patología para darle más valor a la relación amorosa y el que no se ahonde en la enfermedad en sí.

Pero también se puede apreciar desde la óptica de otro grupo, principalmente compuesto por pacientes a los que les encanta ver que se nombra su enfermedad y que esta está en el foco. Les gusta reconocer los términos médicos que se utilizan a lo largo de la película, los efectos que esta causa en el personaje y sus luchas. Otra cuestión que parecen atesorar es el hecho de que las personas que los rodean, y que tienen conocimiento de que la

padecen, se acuerdan de ellos cuando ven algo relacionado con el largometraje y les mandan: un Whatsapp con el tráiler, los etiquetan en alguna publicación sobre la película en cuestión en alguna red social... También disfrutaban el verse representados. Por unas horas o día dejan de ser tabú y se habla de lo que ellos sufren constantemente. Todo esto, por supuesto, hasta que la película deja de ser relevante.

*“En el tiempo que estuve ingresada veía Pulseras rojas y, en un capítulo, una chica comenzó a perder el pelo y se lo cortaron. Una de las “pulseras” le aconsejó que se mirara al espejo y se observara. Ella tenía que aceptarse como era, afrontar esa situación y no evitar los espejos. Así que, yo, para prepararme para ese momento, en cuanto entré me corté el pelo lo más corto posible, para que así el cambio de corto a nada fuera menor. En ese momento creí que eso me ayudaría y creo que sí que me ayudó. Después, cuando me quedé calva, no quise mirarme al espejo, lo evitaba siempre. Reservé un momento en el que me sintiese más o menos fuerte física y emocionalmente. Me preparé para verme durante varios minutos en el espejo y así acostumbrarme y aceptar mi situación, ya que huir de la realidad no me ayudaría a luchar”.*<sup>14</sup>

Esto lo dijo Alejandra, una joven que padeció leucemia durante su adolescencia. La entrevistó la página web llamada Fcarreras en un artículo donde hablaban del cáncer en adolescentes. En este mismo artículo se habla del hecho de que hayan pocos referentes de personas con enfermedades en el entretenimiento, especialmente para jóvenes y niños.

*“[...] para luchar contra el miedo, lo mejor es conocerlo y ahí enlazamos con uno de los problemas que señalábamos al inicio: la falta de referentes. Y es que aún hay pocos referentes de gente joven con cáncer y, específicamente, con leucemia”.*<sup>15</sup>

Las experiencias de vida de una persona que convive con una enfermedad o discapacidad pueden ser muy distintas a las del resto de personas de su misma edad. Por eso la representación es tan importante, porque así ellos no se sentirían tan solos.

Otro punto del que nos gustaría hablar es sobre el hecho de que probablemente no haya un “final feliz”, entendido este de la forma clásica. Si se trata de una enfermedad terminal probablemente al acabar la cinta el protagonista haya muerto. La enfermedad implica muchas veces enfrentarnos a la idea de la muerte. Llegados a este punto decidimos investigar un poco

---

<sup>14</sup> Testimonio extraído de un artículo que se realizó sobre el cáncer en adolescentes [consulta: 05/11/20]. Enlace: <https://www.fcarreras.org/es/blog/adolescentesycancer>

<sup>15</sup> Testimonio extraído de un artículo que se realizó sobre el cáncer en adolescentes [consulta: 05/11/20]. Enlace: <https://www.fcarreras.org/es/blog/adolescentesycancer>



Fig. 9. Captura del documental *The man whose skin fell off* (2004). Donde se puede ver a Jonny Kennedy.

sobre el ser humano y su relación con esta.

Tras mucho buscar a través de rituales, religiones, supersticiones y teorías. Concluimos que todas ellas eran muy creativas o por la menos interesantes y que estaban unidas en su finalidad, la cual es darle una explicación reconfortante al ser humano ante tal desconcierto. Como ya dijimos en la introducción, no le gusta lo desconocido.

De toda esta maraña de información decidimos quedarnos con el ensayo de Greta Christina, *Pensamientos reconfortantes acerca de la muerte que no tienen que ver con Dios*, escrito en el 2005 dónde dice:

*“El hecho de que nuestra vida dure una parte infinitesimalmente pequeña dentro de la duración del universo supone que haya, como poco, enormes posibilidades de que al morir desaparezcas para siempre, y que en 500 años nadie te recuerde... esto puede llevar a que te sientas borrado, desprovisto de alegría y que tu vida parezca ceniza entre los dedos.”<sup>16</sup>*

El miedo a dejar de formar parte, el de olvidar y ser olvidado. Ese mismo miedo es el que ha empujado al ser humano a construir: cementerios, mausoleos, estatuas conmemorativas, pirámides, calles con nombres de personajes históricos, placas en plazas, esculturas, edificios como el Taj Mahal... La persona que convive con una enfermedad puede ser un recordatorio para el sano de que la muerte está ahí. Pero el que no carga con ninguna patología se olvida de que el enfermo lidia con la idea de que se va a morir constantemente y que, a pesar de eso, sigue con su vida. Es bastante frecuente encontrar a personas, especialmente jóvenes, que al vivir una experiencia cercana a la muerte decidan hacer cambios significativos como empezar una carrera nueva, dejar a su pareja, su trabajo, cambiar de país...

El enfermo crónico tiene una relación, cuando ya está en fase de aceptación, muy curiosa con la muerte, porque es muy consciente de esta y sabe que está ahí todo el rato a su lado. Se podría decir que, en muchos casos, es esta misma realidad la que lo empuja y anima a tomar ciertas decisiones que en otras circunstancias, tal vez, nunca se hubiera atrevido a llevar a cabo.

Para profundizar e ilustrar esto nos gustaría nombrar el documental *The man whose skin fell off* (2004). Empieza con el protagonista muerto en su silla de ruedas, con su familia, las personas que lo cuidaron 36 años y que estuvieron a su lado siempre, diciendo que se alegraban de su partida. Él, por fin, estaba descansando. A lo largo de esos casi 50 minutos vemos a Jonny Kennedy enfrentando estoicamente su enfermedad, la cual es llamada piel de mariposa, por una parte, y preparando su funeral, por la otra. Nos cuenta en la cinta que está satisfecho con su vida pero que ya está cansado

<sup>16</sup> PICKOVER, C. *Muerte y el más allá: Un viaje cronológico desde la cremación a la resurrección cuántica*. Librero b.v. (edición española). 2018.

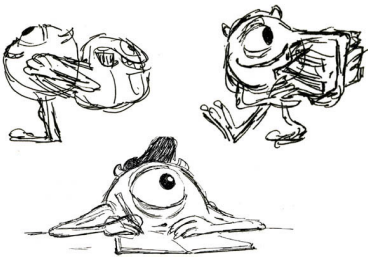


Fig. 10. Captura de la película de *El jorobado de Notre Dame* (1996).

Fig. 11. Captura de la película *El planeta del tesoro* (2002).

Fig. 12. Imagen extraída de: PAIK, K. *The art of monsters university*. San Francisco: Chronicle Books. 2013. P. 27.

y que la muerte para él significaba un muy merecido descanso. Jonny es el narrador y su relato se mueve entre: lo doloroso, lo crudo, lo sincero, lo irónico y lo esperanzador.

En uno de los libros de la psiquiatra Elisabeth Kübler-Ross extraemos este fragmento que nos recordó al estado en el que podemos ver a Jonny en ese documental, en la fase de aceptación. Por duro que pueda parecer, su muerte sería su final feliz y eso es lo que nos trasmite en el largometraje.

*"[...] llegará a una fase en la que su "destino" no le deprimirá ni le enojará. Habrá podido expresar sus sentimientos anteriores, su envidia a los que gozan de buena salud su ira contra los que no tienen que enfrentarse con su fin tan pronto. Habrá llorado la pérdida inminente de tantas personas y de tantos lugares importantes para él, y contemplará su próximo fin con relativa tranquilidad"*<sup>17</sup>

La doctora Kübler-Ross está especializada en tratar con enfermos terminales. Ha hecho miles de entrevistas a personas que se encuentran en esta situación y da una de las conclusiones más interesantes sobre la muerte que hemos leído, esta se puede encontrar en su libro *Sobre la muerte y el morir*, 1969, ella comenta que después de que el enfermo terminal pasa por los cinco estados del duelo: negación, ira, negociación, depresión y aceptación. Estos lidiaban mejor con el hecho de que se iban a morir cuando sentían que no habían malgastado su vida.

Tal vez la persona con una enfermedad crónica, aunque su voz esté tan silenciada en el entretenimiento más comercial, podría encontrar un lugar si se le diese la oportunidad. La muerte, por mucho que nos pese, nos une a todos. Y no está mal que nos recuerden, de vez en cuando, que esto es finito. Que la vida se acaba y que hay que aprovecharla porque mañana nadie sabe lo que pasará.

Dejando ya atrás el tema del *background* del personaje, su personalidad, lo que nos podría enseñar o aportar... Ahora abordaremos el aspecto físico del personaje, tan importante en las cintas de animación. ¿Será esta la razón por la que no se realicen películas de animación con personajes que tengan alguna discapacidad física o enfermedad?

Nuestras averiguaciones sobre esto las basamos en varios libros, como por ejemplo: *The silver way: Techniques tips and tutorials for effective character design* de Stephen Silver<sup>18</sup> o *Creating stylized characters*<sup>19</sup>. Revisamos bastantes películas animadas intentando encontrar personajes con los que se pudieran identificar personas con alguna discapacidad o enfermedad. Las que visionamos entrarían casi todas en los universos creados por

<sup>17</sup> KÜBLER-ROSS E. *Sobre la muerte y los moribundos*. Debolsillo. 2003. P. 147-148.

<sup>18</sup> SILVER S. *The silver way: Techniques tips and tutorials for effective character design*. 2017.

<sup>19</sup> 3DTOTAL PUBLISHING. *Creating Stylized Characters*. 3dtotal Publishing. 2018.

Fig. 13. Captura de la película de *Toy Story 1*.Fig. 14. Captura de la película de *Toy Story 2*.

los estudios de Disney y de Pixar, pues hay que tener en cuenta que son ellos los que marcan y cambian las pautas de este mercado gracias a su popularidad.

Por suerte nos topamos con algunas representaciones de estas minorías como son: Nemo, de la película *Buscando a Nemo* (2003), quien tiene una aleta más corta que la otra; Quasimodo, protagonista de la película de *El jorobado de Notre Dame* (1996) o John Silver, perteneciente a *El planeta del tesoro* (2002), este tiene dos extremidades biónica o robótica. Un caso curioso que nos gustaría comentar es el de la trama que envuelve al personaje llamado Mike Wazowski en la película de *Monsters University* (2013), pues sus vivencias reflejan bastante bien lo que es convivir con una discapacidad. Se podría entender el “no dar miedo” como una metáfora de ellas. Al principio esta característica suya parece que no le va a permitir conseguir su sueño de ser un asustador. Él ve que se tiene que esforzar mucho más que el resto para estar a su altura pero que aún así difícilmente lo logra. Al final, y gracias a sus esfuerzos se acaba convirtiendo en entrenador de asustadores. Muchas veces las personas con alguna discapacidad se ven forzados a tener que adaptar sus metas a su situación. Esto lo explica muy bien Roberto Trelles que tuvo que ser honesto consigo mismo a la hora de escoger especialidad en el MIR a causa de su hemofilia B grave.

*“Se debería poner algún tipo de psicotécnico o hacer una entrevista porque hay personas que eligen una plaza y una vez que están dentro, les dicen que no pueden hacer ese tipo de trabajo -detalla el malagueño- Yo soy consecuente con mi problema y sabía que, por ejemplo, los quirófanos no los podía soportar por el hecho de estar cinco horas de pie.”<sup>20</sup>*

Pero en una de las franquicias más famosas de Pixar nos encontramos una perspectiva totalmente opuesta, nos referimos al caso de *Toy Story* (1995). Esta saga tiene una lectura que se podría interpretar de forma bastante negativa sobre la discapacidad o sobre las enfermedades. Pues muestran constantemente que cuando un muñeco están roto ya no sirve, ha de ser arreglado o los dueños acabarán deshaciéndose de él.

Otro asunto que nos parece bastante destacable de las películas de estas dos grandes compañías, especialmente de Disney, es que a lo largo de los años han transmitido un mensaje bastante dudoso sobre la apariencia física. Pues los personajes más grotescos o fuera de lo que se entendería como hegemónicamente bello, son los malos. Podemos comprender que esto se hace para que se entienda que el personaje en cuestión es el antagonista y crear una atmósfera “aterradora” alrededor de él. Pero consideran-

<sup>20</sup> Fragmento sacado del artículo: *Hacer el MIR con discapacidad: todo un reto para cumplir un sueño*. [consulta: 15/10/20]. Enlace del artículo: <https://www.redaccionmedica.com/la-revista/reportajes/hacer-el-mir-con-discapacidad-todo-un-reto-para-cumplir-un-sueño-2738>



Fig. 15. Retrato de Genie Wiley.

Fig 16. Genie caminando. Extracto del documental *Genie, la niña salvaje*. El cual fue emitido por Documentos TV en 1995.

do al público al que se dirigen estas filmaciones, que son los menores de edad, estos pueden llegar a interpretaciones bastante nocivas sobre lo que están viendo.

Para entender un poco más el tabú y el que se evite mostrar diversidad en lo que al físico se refiere, decidimos ir un poco más allá e intentar profundizar a nivel histórico. Quisimos conocer desde hace cuánto, realmente, se estigmatiza a dichas minorías, está tan arraigado en la sociedad, que augurábamos que esto pasase desde hace muchos años. A nosotros la primera cosa que se nos venía a la mente cuando hablábamos de cuerpos no hegemónicos en el pasado eran los *Freak shows*. Pero descubrimos que había mucho más y a muchos niveles. Una de las fuentes más esclarecedoras con las que nos topamos fue un ensayo sobre la Edad Media<sup>21</sup> publicado en la página web de la Universitat de les Illes Balears.

En el medievo la gente con alguna discapacidad, deformidad o enfermedad sufrían constantemente el rechazo social más cruel. Se les consideraba personas locas, herejes, embrujadas, delincuentes y vagas. Eran perseguidos, no solo por la sociedad, sino también por las autoridades civiles y religiosas. En este informe también se comenta que en Francia llegaron a construir ciudades y fortalezas amuralladas para albergarlos a todos allí. En el siglo XIV a las personas que nacían con alguna característica que implicase una discapacidad, deformidad o enfermedad eran confinadas en grandes encierros y los fines de semana las exhibían para el disfrute y diversión de la parte más hegemónica de la sociedad. Se consideraba que estas personas habían recibido un castigo de Dios por algo que habían hecho en el pasado. El pensar que eran merecedores de eso hacía que la sociedad los rechazara aún más.

Otro ejemplo que se nombra en este mismo escrito es el caso de las tribus americanas, como en las del Pacífico, en las que se abandonaban a los miembros que no eran capaces de valerse por si mismo cuando era necesario emigrar. Y hasta hace muy poco esta práctica también la llevaban a cabo entre las tribus esquimales. También se habla, como oposición a este horrible accionar, de la tribu de indios Pies Negros, de Norteamérica. Donde se cuidaba de sus miembros impedidos aunque ello representase un sacrificio para los intereses comunes.

Añadir, también, que no hace falta ir tantos años atrás o a otros países para encontrar historias así de lamentables. Mientras hacíamos estas indagaciones varias personas nos comentaron que en España hace cincuenta años atrás era bastante común que si en una familia nacía alguien con alguna discapacidad, especialmente si esta era visible, los propios padres no los permitían salir a la calle. Estas personas estaban condenadas a un encierro perpetuo por vergüenza de sus propios progenitores o por evitar habladu-

<sup>21</sup> UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS. *Edad Media*. [consulta: 27/10/20] Disponible en: [https://fci.uib.es/Servicios/libros/articulos/di\\_nasso/Edad-Media.cid220292](https://fci.uib.es/Servicios/libros/articulos/di_nasso/Edad-Media.cid220292)

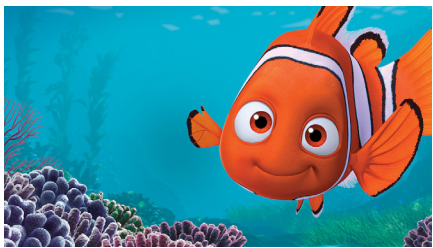
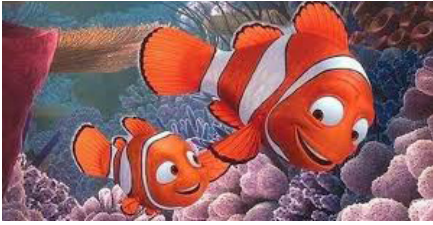


Fig. 17. Captura de la película *Buscando a Nemo* (2003)

Fig. 18. Captura de la película *Buscando a Nemo* (2003).

rías.

Por último, quisiéramos recordar el caso de Genie Wiley, una chica que nació en 1957 y que fue conocida por el público como la niña salvaje. Clark Wiley, el padre de la joven, la tuvo desnuda y atada a una silla-orinal desde los 20 meses. La tenía totalmente privada del contacto con el exterior o con otras personas. Esta situación terminó a sus 13 años, cuando su madre decidió huir de esa casa llevándose consigo a sus dos hijos. Genie no hablaba a pesar de su edad, se decía que solo entendía unas 20 palabras y que la gran mayoría de ellas eran insultos. Fue una trabajadora social la que dio la voz de alarma del estado deplorable de la joven percatándose de este cuando su madre fue a pedir ayudas sociales. Muchos científicos se interesaron por el caso rápidamente, ya que, creían que esta era una oportunidad única para estudiar sobre el desarrollo del lenguaje en el ser humano. Según iba pasando el tiempo y se descubrió que los experimentos no estaban dando grandes resultados, las subvenciones dejaron de llegar, como consecuencia de esto los encargados de los experimentos decidieron abandonar las investigaciones definitivamente. Esto hizo que Genie fuera devuelta a su madre, pero como esta no podía hacerse cargo de la chica se decidió que lo mejor para ella era internarla en una institución del Estado. Después de este pasó por varias familias de acogida, en algunas de ellas se sospecha que llegó a sufrir abusos y agresiones. A día de hoy se sospecha que se encuentra en un hospital psiquiátrico.

Con esta contextualización histórica queremos que se entienda el trato denigrante que este grupo vulnerable de la sociedad ha soportado a lo largo de los años. Así que entendemos y llegamos a la conclusión de que es algo que hay que revisar a nivel global. Cuando una situación o característica de un individuo carga con tantas connotaciones negativas se convierte en algo tabú o es utilizado para representar lo negativo o lo maligno.

A estas alturas y con toda la información dada con anterioridad, vamos a intentar explicar por qué creemos fervientemente que tener héroes y personajes que formen parte de esta minoría, no solo nos haría personas más empáticas y normalizaría su complicada situación sino que, además, el cine de animación se vería en gran medida favorecido.

Inspirarse en personas con cuerpos que se sitúan fuera de la norma de lo hegemónico a la hora de crear personajes le daría un diseño realmente interesante, llamativo y único. Su silueta puede llegar a ser muy reconocible. Por un lado tenemos las partes de su cuerpo que puedan faltar, hayan sido modificadas, añadidas, alguna protuberancia... y la postura de su cuerpo a causa de estas características. El conjunto de estos detalles crearía un movimiento totalmente único y personal en el sujeto. A esto habría que añadirle lo que siempre se tiene en cuenta cuando se diseña la edad, sexo, raza, constitución... En el libro llamado *Creating stylized characters* se dice lo siguiente sobre el tema de relacionar la historia de vida del personaje con su pose y expresividad:



*“Posing your character and drawing their expressions is one of the most important parts of getting to know their personality.”<sup>22</sup>*

*“[...] , with their personality and temperament emerging from their backstory and manifesting organically in their poses.”<sup>23</sup>*

Como ejemplo de esto tenemos el de Nemo, personaje principal de la película llamada *Buscando a Nemo* (2003). Tiene una aleta más pequeña que la otra su forma de nadar es muy diferente a la de los otros peces, incluso aunque se le compare con otros peces payasos.

Dentro de este mundo del desarrollo de personajes nos topamos con una sección que es muy relevante, como es la de expresar emociones. A los personajes con una discapacidad o enfermedad a las expresiones clásicas habría que sumarle los posibles efectos que las medicaciones causan en ellos soñolencia, exaltación, sudoraciones, dificultad para enfocarse, dolor, dificultad para hablar... Le daría a este una expresividad única, que estaría apoyada en su background personal llenándolo de matices.

Otro punto relevante durante el avance del perfil es cuando se están creando los gestos que reflejan su personalidad. Pensamos que sucede lo mismo que en el caso de la expresividad facial. Los acontecimientos referidos a la situación de su cuerpo probablemente lo marcaron. Toda persona que vive con una discapacidad o enfermedad crónica ha experimentado una serie de circunstancias, probablemente, no muy placenteras a lo largo de su vida que quedan, de una u otra forma, patentes en él. Tanto en su físico; su expresividad, lo que transmite, como se relaciona con el medio, como se mueve..., como en su personalidad.

Un ejemplo real, y no muy conocido, es el caso de Napoleón Bonaparte. Se creía que era portador de una ostomía ocasionada por una herida de batalla. Se sospecha esto, a parte de por lo relatado en los documentos que se conservan de esa batalla, porque después de esta solía posar en muchos retratos con una mano encima el abdomen. Podría ser un gesto sin importancia, pero que compartimos con él muchas persona que también la hemos llevado.

## 3.2. REFERENTES

En este punto hablaremos de forma más amplia sobre los principales referentes que inspiraron este proyecto.

En primer lugar nombraremos a aquellos que nos ayudaron a desarrollar la ambientación y el ritmo adecuado para nuestra historia. Una gran inspi-

---

<sup>22</sup> 3DTOTAL PUBLISHING. *Creating Stylized Characters*. 3dtotal Publishing. 2018. P. 32

<sup>23</sup> 3DTOTAL PUBLISHING. *Creating Stylized Characters*. 3dtotal Publishing. 2018. P. 32

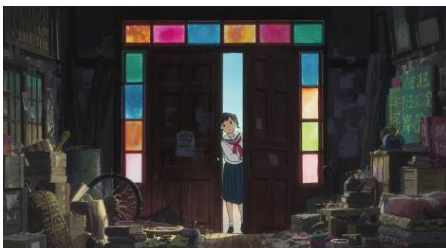


Fig. 19. Imagen extraída del manga de TANI-GUCHI J. *El caminante*. Ponent Mon. 2016.

Fig. 20. Captura de la película *Recuerdos de ayer* (1991).

Fig. 21. Captura de la película *La colina de las amapolas* (2011).

Fig. 22. Captura de la película *El viento se levanta* (2013)

ración en este tema fue, el ya anteriormente nombrado, ilustrador de cómic Jordi Lafebre. Sus novelas gráficas acostumbran a tratar temas cotidianos pero lo hace con una delicadeza y sensibilidad asombrosas. Describiríamos sus escenas y la atmósfera que las bañan como melancólicas y, a la vez, esperanzadoras. Él consigue transmitir y contar mucho más de lo que realmente está aconteciendo en ese instante. Esta ambientación única y la capacidad que tiene para narrar situaciones mundanas creímos que encajaría bien con nuestro proyecto. Otra característica a destacar de Jordi, es su paleta. Esta suele estar compuesta por tonos cálidos que mantiene a lo largo de la trama, muy frecuentemente partiendo de sepias. Esto es inamovible a menos que la historia dé algún giro que amerite otro tipo de tonalidades para resaltar el ambiente que se respira en ese momento.

Otra característica que le da veracidad y acerca al lector a la obra es el cuidado y dedicación que invierte en los fondos. Estos cuentan, casi, como personajes. Sus líneas o diálogos serían los detalles que tienen: el patrón del papel de pared que se tomó el tiempo de realizar, la textura que se puede apreciar en estos; los objetos pensados concienzudamente que bañan los diferentes ambientes; la arquitectura; el clima; la naturaleza... Acostumbra a tomarse el tiempo de añadir elementos en los que es imposible no detenerse.

En definitiva, decir sobre él, que es un autor que nos ha dado mucho en lo que pensar en cuanto a estética y cuidado en los detalles se refiere.

En una entrevista Jordi Lafebre:

*"[...] toda historia nace de una pequeña imagen y viceversa, detrás de una imagen hay montón de historias que contar: en una mesa con un matrimonio tomando un café puedes contar una historia infinita, en un coche yendo de vacaciones, un policía arrestando a un delincuente. Cada imagen contiene un montón de historias dentro y las historias se cuentan a través de sus personajes."*<sup>24</sup>

No nos habíamos percatado de lo mucho que nos había marcado esta respuesta leída algún tiempo atrás hasta que entendimos el peso y la importancia que el álbum tiene para la protagonista. Las fotos, que lo componen, son unos *props* muy relevantes a lo largo de nuestra historia. Las mismas imágenes que vemos a ella colocar con el corcho de su habitación cuando está en sus veinte años o que guarda en la caja que coloca en lo alto de su armario, muchos años después serán las mismas que volveremos a ver bien dispuestas en su álbum.

Esto mismo se puede trasladar a los objetos de los distintos escenarios. Muchos de los objetos de la casa de su madre o de su abuela, si prestamos

<sup>24</sup> Entrevista realizada para un blog llamado llamado *Idiosingracia cotidiana*, del cual es autor Roberto M. Lamosa. [consulta: 05/11/20] En enlace del artículo: <http://idiosingracia-cotidiana.blogspot.com/2016/05/entrevista-jordi-lafebre.html>

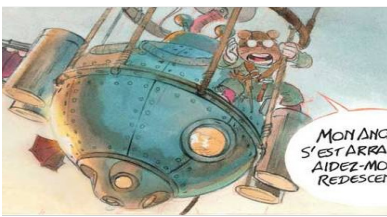


Fig. 23. Captura de la película *Atlantis: el imperio perdido* (2001).

Fig. 24. *El gigante de hierro* (1999).

Fig. 25. Viñeta extraída de la novela gráfica de Alex Alice . *El castillo de las estrellas vol. 1: 1869 la conquista del espacio*. 2015.

atención, los veremos en su propia casa muchos años después. Nuestras posesiones nos acompañan y podrían llegar a contar una o mil historia de las cuales fueron testigos. Pero las fotos son la prueba de ese momento ocurrió, que fue lo suficientemente relevante como para capturarlo y conservarlo. Concluiríamos diciendo que las fotografías en sí son todo un acto de intenciones.

Otro referente en lo que a contar historias mundanas se refiere el autor de manga Jiro Taniguchi (1947-2017), fue autor de historias como: *El caminante* (2016), *Barrios lejanos* (2016) o *El gourmet solitario* (2017)... Estas y otras tantas de sus obras fueron las que tuvimos presentes a la hora de desarrollar el proyecto. Intentamos absorber de él esa recreación en las acciones más simples que suman y añaden información enriqueciendo la historia. Para nosotros era importante esa parsimonia y ritmo a la hora de mostrar el relato porque, al final, es una anciana reviviendo sus propios recuerdos de juventud. Es muy habitual que cuando alguien de edad avanzada nos relata algo, incluso que se le llenen los ojos de lágrimas contando situaciones que para los oyentes pueden llegar a parecer insignificantes. Pero que si nos paramos a pensar en ellos tiene mucha lógica porque si han pasado tantos años, puede que muchas personas que aparezcan en esos recuerdos ya no estén, que no sepa de ellos desde ese entonces o que a esas alturas sean ya muy distintas a como eran en ese recuerdo. Y esa melancolía era indispensable para nosotros tratar de recrearla.

Otras inspiraciones en lo que a la atmósfera y estética se refiere son, como ya se dijo en la introducción, las películas con las temáticas más adulta del Studio Ghibli: *El recuerdo de Marnie* (2014), *El viento se levanta* (2013), *La colina de las amapolas* (2011) o como *Recuerdos de ayer* (1991). Hemos encontrado una fuente de inspiración en el cine y manga japonés. Pues el ritmo de este tipo de obras nos encajaba a la perfección con lo que queríamos hacer sentir al espectador.

Centrándonos ahora en la parte del diseño y la estética. Explicaremos cuáles fueron nuestros referentes e inspiraciones en el momento de realizar los *concept arts*. En primer lugar debemos nombrar a la película de Disney llamada *Atlantis: el imperio perdido* (2001). Pues esta fue un gran punto de partida para empezar a desarrollar los personajes y los fondos. Haciendo especial hincapié en el de la residencia por sus claras referencias al estilo *Steampunk*.<sup>25</sup> También tendríamos que destacar y nombrar, en el caso de este edificio y de sus trabajadores, las novelas gráficas de *El castillo de las estrellas* (2014), cuyo autor es Alex Alice.

Si seguimos señalando a referentes que nos marcaron y nos ayudaron a seguir desarrollando el proyecto tendríamos que hablar de películas como: *El gigante de hierro* (1999); *Tiana y el sapo* (2009); *Enredados* (2010);

<sup>25</sup> El *Steampunk* es una estética retrofuturista que nació durante la década de 1980. Y conluga el estilo victoriano con la tecnología de esa época, como la máquina de valor.

*La Cenicienta* (1950) y las dos películas de *Frozen* (2013 y 2019). Y de series como: *Over the garden wall* (2014).

Por otro lado, nos resulta importante aclarar que no sólo apoyamos nuestros diseños y creaciones en: películas, novelas gráficas y mangas sino que también debemos nombrar a ilustradores como J.C. Leyendecker o Norman rockwell. Consideramos que ese aspecto vintage que comparten ambos artistas combinaba bien con nuestro proyecto. Y ambos nos ayudaron de sobremanera en la elección de color y a la hora de decidir paleta. También para algunas decisiones en el diseño de los propios personajes, tanto a lo que respecta al físico como al vestuario, tuvimos presentes algunas de sus obras.

Para los monstruos buscábamos una paleta mucho más saturada y brillante por lo que los personajes de la serie de *Hora de aventura* (2010) y los *artbooks* de *Monstruos, S.A.* (2001) y *Monstruos University* (2013) los usamos como fuente principal de inspiración.

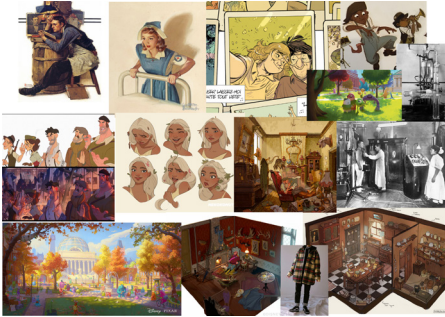


Fig. 26. Moodboard general de la preproducción del corto *A pesar de todo*.

## 4. PREPRODUCCIÓN

Este proyecto se basa en el desarrollo de la preproducción de un corto de animación. Lo dimos por iniciado con una extensa investigación. Buscamos ciudades, países, épocas, modas y estilos artísticos que, funcionasen y combinasen para crear el universo en el que se desarrollaría nuestra historia.

Cuando esa parte estuvo decidida se realizaron los *moodboards*. Cada personaje y elemento tuvo uno distinto. Y a estos hay que sumarle los tableros y subtableros en la red social llamada Pinterest.

Al tener estos claros, nos pusimos a trabajar en los *concept arts* de cada personaje y fondo. Para los fondos primero se elaboró, en perspectiva caballera, cada casa que aparece en la historia. Y a esto hay que sumarle la habitación de la protagonista, que se realizó de forma independiente. Estos fueron de gran ayuda a la hora de hacer los fondos definitivos y el *storyboard*.

Del diseño y desarrollo de los personajes nos quedamos con lo interesante que fue crear la descendencia familiar, especialmente por la parte de Charis, cogimos rasgos y los adaptamos en distintos miembros. Otra cosa que disfrutamos fue cuando recreamos el paso de los años en el personaje principal y las distintas etapas de su enfermedad. Era muy importante que se viera como se iba demacrando, a medida, que el bicho crecía.

Luego se desarrolló el *storyboard* que estuvo totalmente apoyado en los diseños anteriormente nombrados. Seguido de este se realizó el *colors-crypt*. Este es esencial para que se entienda la atmósfera del corto y el paso del tiempo. En el apartado de anexos se encuentran desarrollados y completos, cada uno de los pasos realizados en nuestra preproducción.

Y para cerrar con el proyecto, las artes finales.

### 4.1. MOODBOARD

Se entiende como *moodboard* o panel de inspiración a un *collage* que recoja: palabras, frases, imágenes o dibujos que nos ayuden a tener una idea visual de por dónde irá encaminado un proyecto antes de empezar a realizarlo. Funciona como punto de partida, nos ahorra tiempo y evita que cometamos muchos errores.

Nuestro *moodboard* junta, principalmente, ilustraciones y *concept arts* de otros artistas que tuvieran relación con la estética que se buscaba alcanzar en este proyecto. En él se puede ver como queríamos que la paleta estuviera compuesta por colores cálidos y no muy saturados. Teniendo como únicos referentes de colores brillante a los monstruos.

En el panel se pueden apreciar fotografías de varias épocas. El vestuario y estilo estético de muchos personajes está inspirado en los 90s, especialmente se aprecia esto en el de la protagonista. Y para la parte que

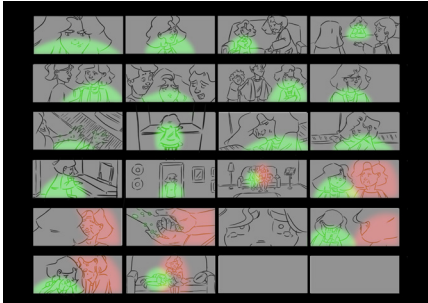


Fig. 27. Página 5 del storyboard del corto *A pesar de todo*.

corresponde a la residencia recabamos fotografías de hospitales antiguas y de uniformes de soldados.

La realidad de este proyecto, en cuanto a este tema, es que cada personaje y escenario tiene su propio *moodboard* que se irán mostrando según hablemos la parte correspondiente más adelante. Este solo es un resumen para apreciar la esencia que se buscaba.

## 4.2. GUION

Se realizó un guion literario a partir de una historia anteriormente creada de forma narrativa. Va desde el presente, con su sobrino nieto. Al pasado cercano, que es cuando está relatando su historia con la grabadora. Para luego, hacer un salto hacia un pasado mucho más lejano, durante la juventud de la narradora.

*“Finalmente es importante darse cuenta de que sea lo que sea que inspira a escribir, no se debe quedar en un mero escrito. [...], la inspiración original solo debe servir para seguir la evolución de la historia”<sup>26</sup>*

*“Queremos que el mundo deje nuestra historia convencido de que la nuestra es una metáfora verdadera de la vida”<sup>27</sup>*

Para nosotros lo más importante era representar con dignidad los temas que más suelen afectarle a los jóvenes que sufren una enfermedad crónica y darles un poco de esperanza.

En este proyecto se narra la historia de Ema, quien es la dueña de una reconocida compañía teatral. Un domingo a la hora de la cena su sobrino nieto Kalle le propuso escribir su biografía y mientras le hacía tal sugerencia deslizaba sobre la mesa una grabadora hacia la mujer. Varios días después Ema se encuentra a sí misma desempolvando su viejo álbum de fotos y apretando el botón de “grabar” de aquel artilugio.

El álbum, en todo momento, le sirve como hilo conductor durante la narración y le hace recordar los acontecimientos con mucha más viveza. Ella siempre defendió que su vida acabó y reinició con un destello verde, por lo que decidió partir de ese instante para contar lo que vino después de él y el nuevo significado que todo adquirió. Ella sospecha que su vida o sus decisiones no se entenderían si no se conociera la existencia de este ser que la acompaña. A medida que avanzan las grabaciones va narrando todos los cambios que se produjeron a raíz de este acontecimiento, cómo este la condicionó y le sirvió de empujón en tantas ocasiones.

<sup>26</sup> MCKEE, R. *El guion: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba D.L. 2009. P. 146.

<sup>27</sup> MCKEE, R. *El guion: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba D.L. 2009. P. 147.

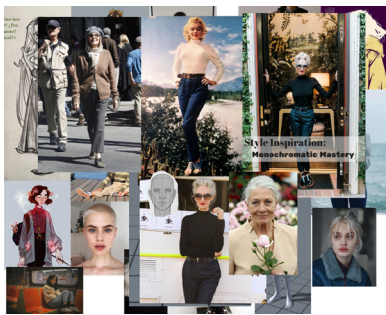


Fig. 28: Moodboard de las versiones de Ema jóvenes.

Fig. 29: Moodboard de Ema, la versión anciana.

Fig. 30: Primer *concept art* de Ema. 2019.

La idea del libro biográfico surgió cuando Kalle vio rastros de ese mismo monstruo verde en su mano. Nunca se había preguntado cuánto le había costado a Ema construir la vida que él siempre la había visto disfrutar, hasta que se vio arrastrando la misma maleta que ella llevaba cargando durante tantos años. Un día trabajando a solas en el despacho de Ema no pudo evitar imaginarse las historias que se escondían detrás de las fotografías que adornaban aquella habitación. Ahora que era capaz de ver al monstruo adherido a su tía en alguna de ellas las interpretaba de manera totalmente diferente. Pudo percatarse de que dependiendo del tamaño de este ser en la imagen todo el contexto de Ema cambiaba, desde el brillo en sus ojos hasta la gente que la rodeaba.

Al ser consciente de esta realidad sintió que miraba aquellas fotos por primera vez. Estas comenzaron a hablarle de luchas silenciosas, de dolor, soledad, logros y de innumerables derrotas.

### 4.3. STORYBOARD

El *storyboard* o guion gráfico es un conjunto de dibujos, más detallados o simple bocetos, donde se muestra la historia que se quiere contar en secuencias. Lo que se pretende con él es que la narración se entienda mejor. Los guiones que acompañan a los *storyboard* no suelen ser muy explicativos o detallados por lo que es necesario apoyarse en uno de estos para que todos los participantes en la producción entiendan bien lo se va a animar o a filmar.

Nuestro *storyboard* está dividido por escenas para facilitar su comprensión, con los dibujos simplificados dónde sólo ponemos color a aquellos elementos en los que sea necesario. Por ejemplo se coloreó el bicho para saber de qué tamaño está en ese punto de la historia, pues esto repercute directamente en la salud, la energía que tenga la protagonista y en la atmósfera de la escena.

### 4.4. DISEÑO DE PERSONAJES

El *concept art* o arte conceptual tiene como objetivo principal transmitir una idea o crear la base de lo que partirá el equipo que se encargue de desarrollar y pulir la parte visual del proyecto. El *concept artist* puede trabajar en una película, serie, video juego, serie, cómic, un anuncio...

Este momento de la producción, en cualquier proyecto creativo, es clave. Pues son las primeras pinceladas y marca el camino para el resto del proyecto.

La idea de este proyecto inició cuando estábamos asistiendo a la clase de *Animación bajo cámara y stop-motion* por lo que en un principio se pensó realizar el corto con esta técnica.

Pasado un año de esto, se decidió que preferíamos hacerlo en digital

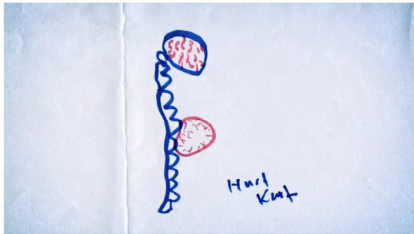


Fig. 31: Dibujo realizado por Kurt Cobain en el que expresa sus dolores gastrointestinales. Este fue mostrado en el documental *Kurt Cobain: Montage of Heck*. 2015.

Fig. 32: Uno de los diseños definitivos de Ema. 2020.

pues ya nos encontrábamos más sueltos con esa técnica.

Lo primero que se hizo fue la búsqueda y obtención de información, como ya se comentó. Apartir de ella iniciamos los primeros bocetos de forma tradicional.

Tras varias opciones y combinaciones decidimos cuál era la que más nos convenía y transmitía lo que buscábamos. Esa versión la escaneamos y la terminamos con el programa de *Adobe, Photoshop*. En este se trabajó tanto la línea como el color. En algunos de aquellos, principalmente fondos, también se hizo uso de fotografías y texturas una darle más interés a la imagen.

#### 4.4.1. PROTAGONISTA , EMA

Ema es una chica de unos 20 años con una vida muy convencional. Le gustaba hacer deporte, salir con sus amigos, tener citas con su novio y tocar el piano. Su vida era tranquila, sin grandes sobresaltos hasta que el monstruo aparece.

A lo largo del corto se verá el cambio, tanto físico como mental, de ella. Empieza siendo una chica muy femenina y saludable. Y a medida que el bicho va haciendo estragos en su cuerpo, como el hecho de que bajara mucho de peso, esto hace que ella empiece a usar cada vez más capas de ropa porque a causa de la desnutrición pasa mucho frío y le duelen las articulaciones. Esta fue una de las razones por las que tuvo que abandonar el deporte.

Otro cambio notable es que se corta el pelo. Esta fue una de sus características más alabadas desde que era una niña, cuando enferma empieza a perder mucho cabello y le cuesta mucho que crezca, ya que al estar desnutrida este nace ya débil y se parte con mucha más facilidad. En el punto más duro de su enfermedad el cuidado de su pelo requiere un esfuerzo hercúleo para ella, por lo que opta por rapárselo completamente. Tantos años de malabsorción han conseguido que el pelo no le crezca en ciertas zonas y empieza a encontrarse clareas su cuero cabelludo el peinarse y, encima, su pelo es tan fino que no puede cubrirlas. Ante el complejo que esto comenzó a generarle y por comodidad decide acabar con él. Esto marca un antes y un después para ella pues, aunque posteriormente, cuando mejora, podría habérselo dejado crecer de nuevo decidió que eso era algo que ella relacionaba a su antigua "yo", antes del bicho, y que esa Ema ya no la representaba. Nada volvió a ser lo que fue. Y a través de su melena corta quería que la gente lo supiera.

Para su primera apariencia decidimos partir de una estética que se asociara a la típica imagen de animadora de instituto americano, a una *miss* o a la propia muñeca Barbie, y desde esa imagen hacer las modificaciones.

La ropa que ella lleva está inspirada en la época de los 90s, como guiño a Kurt Cobain. Este se sospecha que sufría Crohn y sus problemas digestivos fueron muy relevantes a lo largo de su corta vida. Incluso en su carta de



suicidio hace alusión a su estómago.

*“Most of the time, it’s sitting right in my stomach. Like, where my stomach pain is. Every time I’ve had an endoscope, they’d find a red irritation. I would sing and cough up blood. It’s like this is no way to live a life. I love to play music, but something’s not right. So I decided to medicate myself”<sup>28</sup>.*

Se llegó a decir que la heroína era lo único que calmaba los fuertes dolores que sufría. Y yo, que tuve que ir muchas veces a urgencias para que me inyectaran morfina a causa de los dolores por la colitis ulcerosa, empatizo mucho con él.

El pelo rubio y los ojos azules también nos recordaban a él. Por eso el estilo de corte de la segunda versión.

#### 4.4.2. BICHOS

Partiremos de esta reflexión para hablar de los monstruos:

*“Parece que lo que no sé ve, no existe. Y lo que “no existe”, se transforma en tabú”.*

Los bichos o monstruos comenzaron como un intento de mostrar las enfermedades, especialmente las autoinmunes, a la gente que no las padece. De que asociaran la gravedad de la enfermedad con el tamaño del que este tuviera. En la vida real esto correspondería a los brotes, característica común de las patologías autoinmunes.

En el caso de la protagonista, inspirado en el mío, el brote empezó siendo leve y en pocos meses acabó siendo grave. Este no finalizó ni aún perdiendo el intestino grueso. Hay personas, con el mismo diagnóstico, que su brote puede ser leve y terminar en unas semanas. Y el siguiente que tengan durarle años y que ninguna medicación les haga efecto. Nunca sabes cómo será el próximo que tengas o cuándo tu enfermedad volverá a activarse. Un enfermo crónico tiene que contar con esto y vivir con esa incertidumbre.

Crear a la enfermedad como un personaje fue un llamado de atención. Porque el que no se vea, no significa que no esté o que no sea duro.

Es verdad que no se te juzga de primeras porque no es visible, pero es bastante frecuente que pierdas el trabajo si el brote dura más de la cuenta, que tengas que abandonar una temporada tus estudios... En casos graves esto es lo normal, y como no es visible se porfía tu testimonio y tu sufrimiento.

Otro prejuicio con el que cargan las personas que sufren este tipo de pa-



Fig. 33: Moodboard de los bichos.

Fig. 34: Imagen perteneciente al libro DOCTER P. (dir.). *Monsters S.A.* Chronicle Books, San Francisco. 2001. P. 132.

<sup>28</sup> Frase dicha por él en el documental que hicieron sobre él llamado *Kurt Cobain: Montage of Heck*. 2015.

tologías son los propios estragos que sí son visibles. Con esto nos referimos a los cambios físicos que se producen en tu cuerpo a raíz de la enfermedad. y suelen ser particulares de la propia patología. Pero otros, sin embargo, son comunes como puede ser el caso de las ojeras, siendo estas muy significativas para nosotros.

Que el monstruo se cebara con el intestino de Ema también fue una forma de representar las enfermedades autoinmunes. Cuando se diagnostica una es como si se abriera la puerta para el resto. El cuerpo se entiende a sí mismo como una amenaza y no se sabes qué parte de él será la siguiente en ser (auto) atacada.

Hay varios puntos en los que habría que hacer hincapié para entender a estos personajes a lo largo de la narración. Uno de ellos es que solo los pueden ver los portadores o personas que tengan monstruos también. Es como si fueran un secreto a voces, la gente sana sabe que existen pero realmente viven al margen de esta realidad, solo llegándose a comprender el peso que tienen cuando se te diagnostica uno.

Ahora hablaremos de su diseño. Queríamos que los monstruos fueran los únicos personajes de colores significativamente brillantes. Pues buscábamos reforzar la idea de que el espectador va a ver el corto desde los ojos de un portador. Cuando tú tienes una enfermedad, si esta es grave, se vuelve todo tu mundo.

Su desarrollo estético comenzó con la palabra "parásito". Buscábamos que fuera algo que se uniera al cuerpo de la persona que lo padeciera. Al darle vueltas pensamos que esto podía verse un tanto grotesco y esta no era lo que queríamos que se percibiera o lo que su estética comunicara.

Pues la idea era que ellos son seres sin maldad. No queríamos hacer de la patología, al enemigo de la historia. Los monstruos viven gracias de la salud de su portador. Es pura supervivencia desde ambos puntos de vista. Por eso, queríamos darle un aspecto, más bien, inocente e inofensivo.

Así que se nos ocurrió que otra forma de que un cuerpo se pegue a otro es que uno de ellos sea como un chicle o que esté recubierto de una especie de moco.

Indagamos en internet sobre qué tipo de seres nos podían servir de inspiración para nuestros monstruos y llegamos a un montón de animales marinos como los comprendidos entre los cránquidos<sup>29</sup>. Que comparten características que encajaban bien, especialmente en textura y color, con lo que teníamos en mente para estos personajes.

*"It's pretty much impossible to design a character unless you know who he is."*<sup>30</sup>

<sup>29</sup> Los cránquidos son una familia de cefalópodos que está compuesta por unas 60 especies de calamares de cristal.

<sup>30</sup> DOCTER P. director de *Monstruos S.A.* Esto se recoge en el *artbook* de dicha película. P. 69.

Esta frase dicha por el director de la película de *Monstruos S.A.* (2001) creemos que define muy bien el proceso que se llevó para dar con la estética de los monstruos del corto. Conocíamos las enfermedades autoinmunes, lo que pueden llegar a producir en el cuerpo y en la vida de las personas jóvenes que las padecen. Por lo que partimos de una definición general de estos y fuimos eligiendo los referentes que encajaban con esta definición.

#### 4.4.3. HERMANA, CHARIS

Charis es la hermana mayor de Ema, tiene 35 años y es profesora de primaria. En su tiempo libre disfruta practicando yoga, haciendo senderismo, de la fotografía y visitando museos. Se podría decir que tiene un carácter naturalmente positivo, tranquilo y amistoso. Zuan, su pareja, y ella se conocieron en un concierto cuando ambos eran adolescentes y desde entonces no se han separado. Tienen una vida muy tranquila y apacible. Zuan es cocinero en un restaurante vegano. Esta es una pasión que los une. Les encanta hacer viajes con el fin de probar comidas de otros lugares y estas aventuras gastronómicas las narran en su página web, donde también publican reseñas de restaurantes y recetas. Tienen cuatro perros acogidos: Bomgo, Cloe, Zoe y Alberta. Pero no descartan agregar a su familia algún perro más. El sueño de ambos es irse a vivir al campo para tener muchos más animales y una vida más contemplativa.

En lo que respecta a la relación de Charis con su hermana, Ema, siempre han tenido un vínculo muy estrecho, desde que eran niñas estaban acostumbradas a compartirlo todo y a no tener secretos la una con la otra. Y eso no cambió con los años. Aunque la gente suele pensar que no se parecen en nada, ellas se entienden perfectamente.

Todos los sábados, ella y Zuan se presentan en la casa familiar y llevan consigo verduras y frutas de su huerta orgánica. Ema y ella suelen pasarse toda la semana enviándose recetas a través de Whatsapp para decidir el plato que se cocinará esa mañana. Los sábados, definitivamente, son los días favoritos de ambas.

Charis al conocer la noticia de que su hermana pequeña era portadora de un monstruo se sintió destrozada. Ella era consciente de que no podía hacer gran cosa, solo estar a su lado. Así que procuró, desde el primer momento, que ella supiera que no estaba sola. Cuando le dieron la baja por su embarazo procuró acompañar a Ema a todas las consultas en la residencia.

Si hablamos de su diseño lo primero que puede llamar la atención es que, sin contar con los monstruos, es el personaje con los colores más llamativos. Esto se debe a que queríamos realzar su personalidad de naturaleza bondadosa, positiva y algo naïf.

De ella se crearon dos versiones: la embarazada y la que no lo está. Son necesarias ambas a la largo del corto.



Fig. 35: Diseño de Charis. 2020.



Fig. 36: Diseño final de Mam. 2020.

#### 4.4.4. MADRE, MAM

Mam es una mujer de 53 años. A la cual podríamos definir como apacible; sociable; cariñosa y trabajadora. De carácter no conflictivo; con dificultad para afrontar las cosas, especialmente si le suceden a sus hijas tiende a entrar en negación y le aterra tomar decisiones. La más grande de estas que tomó fue hacerse cargo de la cafetería dónde estuvo trabajando como camarera. Cuando ella tenía 32 años, y tras el nacimiento de su segunda hija, el padre de estas decidió dejarla. Le dijo que se había enamorado de su compañera de trabajo y que se marchaba con ella. Ese fue el último día que lo vio. Su vecina se la encontró rota en llanto en el ascensor del edificio en el que vivían. Casi no se conocían pero como no tenía a quién contárselo y aprovechando que se encontraban solas, le confesó la verdad. Le explicó entre sollozos que no tenía trabajo y que no sabía qué hacer ella sola con dos niñas.

Cuando la vecina llegó a su cafetería habló con su marido sobre ofrecerle un empleo a Mam. Esa misma tarde se presentó en la casa de esta con unos pasteles que vendía en su local, en una mano, y en un contrato de empleo en la otra.

Este gesto unió muchísimo a ambas mujeres y desde entonces se definen como hermanas. Cuando ella y su marido decidieron que ya hora de jubilarse le traspasaron la cafetería a ella. No sacaron casi nada de la transacción, pero sintieron que después de todos esos años de trabajo duro era lo que debían hacer. A ambos aún les encanta ir a desayunar allí para charlar con ella.

Probablemente de las cosas de las que Mam está más orgullosa es de su buena relación con sus hijas y considera a su hija mayor Charis su confidente y principal apoyo desde hace muchos años. Ella siempre la ayudó con su hermana y la cafetería mientras Ema crecía. Las tres tienen un gran vínculo que se fue estrechando con los años. Ambas hijas siempre han alegado que su madre supo a la perfección cómo hacer para que ellas nunca sintieran la ausencia de su padre. Aunque este continúa siendo un tema muy doloroso para Mam, lo que no permite que se hable sobre él con frecuencia. Esto hace que el hombre siga siendo un capítulo aún abierto en su pequeña familia.

Cuando Ema vio al monstruo de su hija en aquella primera radiografía se quedó conmocionada. No quería tener que lidiar con algo así, no si a quién le pasaba era a una de sus hijas. Estuvo meses en estado de negación hasta que ya no pudo evadir el tema más. Sus hijas la necesitaban. Durante esta época en la vida de Ema su madre tuvo un papel muy pasivo y esquivo. Su monstruo se convirtió en otro tabú en su casa, lo que hacía que le fuera mucho más difícil llevarlo y afrontarlo.

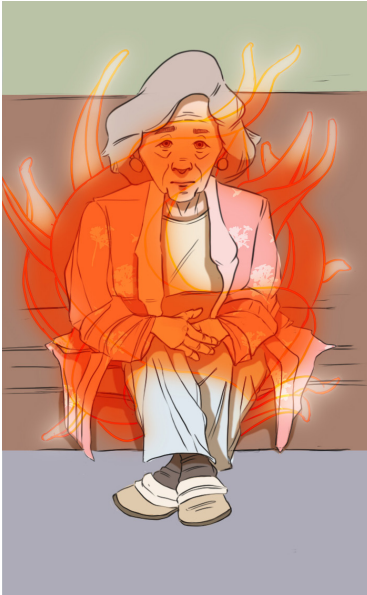


Fig. 37: diseño definitivo de Ambu con su monstruo. 2020.

#### 4.4.5. LA ABUELA, AMBU.

Ambu proviene de buena familia y recuerda con mucho cariño vestirse con trajes bonitos los domingos, ir al colegio, jugar con los niños que vivían cerca de ella, los viajes en los que podía acompañar a sus padres... Ambu probablemente diría que esa fue la etapa más feliz de su vida. Cuando las cosas se complicaban le encantaba evadirse en esos recuerdos de su niñez.

Su monstruo empezó a manifestarse cuando ella tenía 50 años. Empezó a perder el equilibrio y a desorientarse. Cuando los síntomas se intensificaron sus dos hijos la llevaron a la residencia. Ella no quería ir, pero ya ni siquiera podía ponerse los pendientes sola o maquillarse... Aún recuerda estar sentada en su cómoda mirándose en el espejo incapaz de pintarse los labios y como unos tentáculos naranjas la envolvían. A medida que el monstruo crecía y se ramificaba en su interior, su familia se fue alejando, hecho que la hirió profundamente. Varios años después Lou, su hijo, volvió a vivir con ella. Con su propio monstruo y su familia destrozada por culpa de este. Entre ellos se levantó una extraña tregua; tú me ayudas a hacer mi día a día más sencillo y yo no comentaré nada de todas las latas de cerveza que tiras al final de la semana. Estaba demasiado débil y cansada como para discutir con él.

Cuando su nieta apareció un día con un ser verde rodeando su estómago no lo pudo creer. Su pequeña Emi... Pero la mirada de esta la advirtió. Como había pasado años atrás con Lou. Ella calló, como había aprendido a hacer tanto tiempo atrás. Le costaba mucho realizar la acción de hablar y poca gente tenía la paciencia necesaria como para pararse a escucharla. Con el tiempo su nieta empezó a visitarla más. Al principio se encerraba durante a horas a tocar el piano, pero en el tiempo pasaba mucho menos tiempo en esa habitación y se lo dedicaba a ella. Entre abuela y nieta comenzó a desarrollarse un vínculo de complicidad. Ema podía estar minutos esperando a que su abuela dijera una simple frase sin ni siquiera pestañear, y Ambu era la mejor confidente para su nieta. Con la que ella podía hablar sin miedo y mostrar cómo se sentía realmente. Con el paso de los meses se entendían a base de miradas y de sonrisas cómplices.

En lo que se refiere al diseño del personaje queríamos darle un aspecto frágil. Ella padece Parkinson desde hace mucho tiempo y la enfermedad ya ha hecho mella en ella. No sale mucho de su casa, salvo para ir a la residencia, por eso siempre está en pijama. Tiene un aspecto cansado, porque no duerme bien y la postura corporal es muy rígida, a causa de la propia patología.

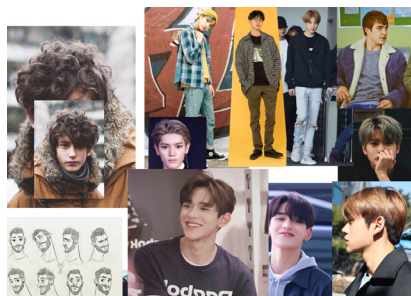


Fig. 38: Moodboard de Juris.

Fig. 39: Diseño de Juris. 2020.

#### 4.4.6. NOVIO, JURIS

Juris es una persona bastante egoísta, insensible y caprichoso. Solo es capaz de ver en qué lo afecta a él el monstruo que carga Ema y se molesta con ella por dedicarle tanto tiempo a este ser que él no puede ver y tan poco a él. Carece de empatía hacia ella y le echa en cara constantemente el no estar cumpliendo con “su papel de novia”, se queja de que lo tiene descuidado y la amenaza con dejarla si sigue así.

El novio de Ema nos sirve para representar a todas esas personas tóxicas y egoístas que tenemos a nuestro alrededor y que no nos damos cuenta de ello hasta que nos encontramos en un mal periodo de nuestra vida. A Ema le tocó vivir esto tras la aparición del monstruo. Juris comenzó a comportarse como si él fuera la víctima de las circunstancias, sin darse cuenta de que probablemente ese estaba siendo un momento muy difícil para su novia, y que lo que debió haber hecho es estar a su lado y apoyarla.

Para diseñarlo nos centramos en esa idea cliché de chico popular de instituto de película americana. La pareja formada por Juris y Ema, antes de la enfermedad de ella, encaja muy bien con esos estereotipos que comparten este tipo de relaciones entre personas populares en películas o series. Son vínculos poco profundos que se mueven en la misma superficialidad. Lo que consigue unirlos es la atracción física que se procesan, algunos hobbies e intereses egoístas. Sin embargo, en el momento que Ema empieza a profundizar en sí misma, a dejar de darle tanta importancia a cosas superfluas y a ganar confianza en la mujer que se está convirtiendo la conexión entre ambos jóvenes terminó. La falta de química según Ema evolucionada y maduraba la quisimos reflejar también estéticamente, pues dejaron de combinar el uno con el otro.

#### 4.4.7. SOBRINO, TAM

Tam llegó a su vida en el momento en el que ella, seguramente, más lo necesitaba, que fue recién ostomizada<sup>31</sup>. Se podría afirmar que gracias a la mirada inocente y sin prejuicios del niño ella pudo aceptar con mucha más naturalidad su nueva situación. El niño nada más nacer se convirtió en una de sus mayores alegrías y compañero de aventuras. El que la animaba a hacer actividades que ella en otras circunstancias hubiese evitado para no tener que sufrir las miradas indiscretas.

Tam es el futuro padre de Kalle, el joven que permitió que pudiéramos escuchar la historia de Ema a través de las grabaciones.

El diseño de Tam no fue difícil de decidir porque desde el principio que-

<sup>31</sup> Ostomizada: es el nombre que se utiliza para definir a las personas a las que se les realizó una abertura en el abdomen (estoma) para dar salida a un órgano, en el caso de la protagonista hablamos del intestino delgado. Las heces se recogen en un dispositivo, que va pegado a la pared abdominal, denominado bolsa de ostomía.



Fig. 40: Diseño de Tam de niño. 2020.

Fig. 41: Diseño de Kalle. 2020.

ríamos que fuera una versión de Charis, pero siendo un niño de entre 2 a 3 años. Pero sí que hubieron muchas versiones, especialmente del pelo. Teníamos claro que debía tenerlo largo y rizado, para que se pudiese intuir el tipo de educación libre y bohemia que recibía por parte de sus padres. También con este queríamos darle un aspecto más travieso y salvaje. La idea era reflejar en él que era un niño muy inquieto, activo, curioso y alegre.

#### 4.4.8. SOBRINO NIETO, KALLE

Kalle es una persona muy diferente a su padre. Él es mucho más reservado y reflexivo que el hombre que lo crió. Es un chico de 31 años amante de la lectura y de las letras. Se graduó en filología hispánica siendo el mejor de su promoción y mientras investigaba para su doctorado empezó a dar clases en la universidad. Siempre quiso ver publicado un libro suyo, tenía muchos comenzados pero ninguno acabado.

Un día, mientras corregía los exámenes sintió un fuerte pinchazo en su estómago, pero decidió ignorarlo. Acto seguido una luz verde bañó su escritorio, al mirar hacia su mano, lo supo. Fue a la residencia sin decírselo a nadie y le dieron el diagnóstico. Al día siguiente habló con la universidad y se pidió el día libre. Esa misma mañana fue directo a visitar a Ema. Ella lo recibió con una gran sonrisa. Estaba arreglando su jardín junto a Aimée, su esposa. Ema hacía años que tenía a su monstruo controlado pero, sin embargo, el de su compañera hacía unos meses que había vuelto. Él miró a Aimée detenidamente, hacia ese ser que le envolvía el tronco por completo, nunca había sido capaz de verlo antes.

Y allí estaban los tres, sentados en el jardín tomándose en café y hablando sobre plantas aromáticas y flores. Al poco tiempo Kalle dejó de participar en la charla, se levantó la manga del jersey y dejó que ambas mujeres lo vieran. Ema y Aimée intercambiaron una rápida mirada de preocupación. Tras un largo silencio Ema se levantó de la silla y lo abrazó, Aimée a su vez, estiró el brazo para alcanzar la mano del joven y apretarla con cariño.

*“Lo siento mucho, tesoro. Nosotras estaremos aquí para lo que necesites. Siempre”*.- Le dijo Ema aún estrechándolo entre sus brazos.

Él, finalmente, rompió a llorar y le devolvió el abrazo a su querida tía Ema. Estaba aterrado.

Su monstruo nunca creció mucho más. Siempre fue pequeño y manejable. Y aún así no fue un camino fácil, este significó tener que cambiar casi todos los ámbitos de su vida y de su rutina. Ambas mujeres siempre estuvieron a su lado, incluso se llegó a quedar muchas noches a dormir en su casa cuando lo consumía la ansiedad y la incertidumbre. Ema siempre se preocupó en dejarle claro lo orgullosa que estaba de él y haciéndolo sentir arropado. Un día mientras trabajaba en el despacho de ella y lo recorría con

la mirada pensativo empezó a darse cuenta de todos los curiosos objetos que decoraban la estancia.

Cuando acabó su libro podía adivinar sin titubear a qué periodo de la vida de la mujer pertenecía cada uno de ellos.

Ese día mientras se paseaba por la habitación y contemplaba las estanterías se encontró a sí mismo realmente interesado en conocer la historia que se escondía detrás de cada elemento. También lo movía el deseo de querer entender más a Ema.

Un día mientras cenaban los tres se lo propuso. Deslizó una grabadora encima de la mesa hacia ella y le expuso sus motivaciones para llevar a cabo su biografía. Ella, al verlo tan entusiasmado no pudo decirle que no, y así empezó ese proyecto.

*“Está bien que estés triste, frustrado, cabreado... pero cuando antes lo hagas tuyo, parte de ti... mejor. La vida pasa para todos... estés bien o mal. Y nosotros somos los más conscientes de ello. Haz que todo esto valga la pena, dale el sentido que a ti te sirva y te de paz. Que cuando mires hacia atrás, no tengas solo reproches para tu monstruo. Porque él no se va a ir. Cuanto antes se soporten, antes podrás seguir... la vida te está dando una oportunidad para reflexionar... aprovéchala”* - le dijo Ema seriamente un día.

Si hablamos del proceso que se llevó a cabo para diseñarlo diríamos que queríamos que se viera que formaba parte de la rama familia de Charis. Por eso se respetó la forma del cuerpo, las gafas, el color de sus ojos y las pecas. Pero sí que nos dimos cuenta de que sus tonos debían ser mucho más apagados que los de su padre, Tam, o su abuela. Ya que, su personalidad es propia de una persona introvertida y reservada. En su diseño añadimos a su monstruo del tamaño en lo que lo descubrió, cuando se lo enseña a la pareja de ancianas.



Fig. 42: Viñeta extraída del último proyecto que hice para la asignatura de Narrativa secuencial: Cómic. P. 8.





Fig. 43: Ilustración de la boda de Aimée y Ema. Foto que está en la mesa del despacho de Ema. 2020.

Fig. 44: Ilustración de Aimée y Ema ancianas. Foto que está en la mesa del despacho de Ema. 2020.

#### 4.4.9. AMIGA, AIMÉE

Aimée y Ema habían sido grandes amigas durante toda su infancia y adolescencia. Siempre formaron parte de los mismos grupos de amigos e, incluso, jugaban en el mismo equipo de volleyball desde que ambas tenían tan solo nueve años.

Pero todo cambió a raíz de que Ema les contó que tenía un monstruo alojado en su cuerpo. Toda la gente que solía rodear a Ema pudieron percibir cómo este hecho la empezó a afectar y cambiar. Ya no era tan divertida como antes, solía estar melancólica y ausente en las conversaciones por lo que, molestos, el grupo de amigos de ambas la habían dejado de avisar para quedar. Al poco tiempo se enteró de que Ema había dejado el equipo de volley, por lo que solo se cruzaban ocasionalmente por los pasillos de la universidad. Aimée no se había percatado de todo el tiempo que llevaba sin ver a su amiga, los dolores constantes que la aquejaban, el malestar y cansancio general que sentía la habían tenido distraída. Hasta que un día, durante las vacaciones de Navidad, se despertó en una de las habitaciones de la residencia. Lo primero que le llamó la atención fue el líquido verde fosforito que las máquinas estaban extrayendo de su cuerpo. Cuando pasados unos minutos se atrevió a fijar la mirada en el reflejo que proyectaba la bóveda de la cama de la residencia. Casi no pudo distinguirse detrás de esa masa verde brillante que envolvía su cuerpo por completo.

Tuvieron que pasar dos semanas de reposo después de que le dieran el alta para decidirse, por fin, a ir a visitar a su vieja amiga. Aún estaba débil y con el bicho activo, pero ya solo sobresalía por su espalda. Los tratamientos estaban funcionando.

Desde que Ema se enteró se convirtió en un gran apoyo para ella. La chica ni siquiera volvió a sacar el tema de su abandono cuando ella más la necesitaba, simplemente estuvo ahí para ella. La acompañaba a recibir los tratamientos a la residencia, la visitaba cargada de películas cuando ella no podía salir de su casa...

Nunca antes se habían sentido tan unidas. El día en el que Ema le contó a Aimée que se estaba replanteando marcharse a vivir definitivamente a Nueva Orleans a esta se le rompió el corazón. Pero se esforzó para que su amiga no se diera cuenta. En ese mismo instante decidió que le devolvería a su querida Ema todo el apoyo que ella recibió por su parte. Juntas buscaron información sobre el lugar y la arreglaron todo para que Ema se pudiera ir sin grandes complicaciones. Cuando ya faltaban pocos días para que Ema se marchara Aimée le preparó una cita sorpresa y se sinceró con ella; Ema emocionada le explicó que ella sentía lo mismo, a partir de ese instante fueron pareja de manera ininterrumpida.

Los primeros años tuvieron que mantener la relación a distancia, lo que implicaba constantes viajes para ir al encuentro la una de la otra. Pero cuando el monstruo de Aimée se estabilizó y tuvo el apoyo de los despara-

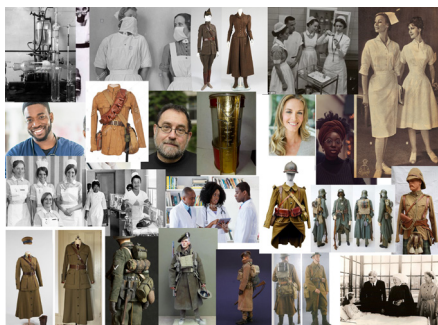


Fig. 45: Moodboard de los trabajadores de la residencia.

Fig. 46: Diseño final trabajador de la residencia (desparasitador). 2020.

Fig. 47: Diseño final trabajador de la residencia (desparasitador). 2020.

sitadores, se marchó a vivir a Nueva Orleans con Ema. Allí empezaron juntas la vida que ambas tanto había deseado. Aimée acabó allí sus estudios de psicología y se especializó en el tratamiento e intervención para portadores de monstruos y sus familiares.

Los monstruos de ambas han ido y venido a lo largo de sus vidas en innumerables ocasiones pero por suerte siempre se tuvieron la una a la otra cuando lo necesitaron. Se entendían a la perfección y se completaban. Ema siendo mucho más realista, resolutiva y decidida, y Aimée por otra parte, se podría describir como soñadora, sentimental y sosegada.

Decidimos incluir esta relación como una especie de recomendación. Muchas veces las persona con una enfermedad crónica encuentran en otra que está pasando por lo mismo, un gran apoyo y forjan vínculo bastante fuerte. Es muy difícil encontrar a personas que de forma genuina y desinteresada quieran acompañar a otra en los peores momentos de su vidas y que, encima, sean buenos compañeros de camino.

El que sea una pareja formada por dos mujeres solo es otro intento de seguir normalizando tabúes y de dar visibilidad. Parejas compuestas por personas que pertenecen al colectivo LGTBI+; las interraciales; las enfermedades crónicas; discapacidades... son solo algunos de los temas que tratamos en este proyecto y que necesitan mucha más representación en todo tipo de medios de entretenimiento. No hace falta que la trama gire en torno a ellos, solo que estén.

Como se ha dicho ya en reiteradas ocasiones a lo largo de este trabajo, la representación normaliza y termina con los tabúes.

#### 4.4.10. TRABAJADORES DE LA RESIDENCIA

Consideramos que lo más interesante de los desparasitadores<sup>32</sup> son sus uniformes de trabajo. Estos están inspirados en enfermeras y militares de muchas épocas. Utilizamos las mismas tonalidades para todos los elementos de la residencia, colores tierra y apagados. Con estos se buscaba representar la atmósfera impersonal y apática de un hospital. También queríamos continuar con el concepto de invernadero victoriano, lo que hacía que ellos combinaran bien con ese entorno.

El uniforme de ella es de una desparasitadora que trabaja dentro de la residencia. Pero el de él es de los que van a buscar a los portadores a sus casas cuando estos no pueden desplazarse por sus propios medios. El que lleve gafas de aviador y bufanda se debe a que el transporte de la residencia lleva al conductor al aire libre.

<sup>32</sup> Nombre que reciben las personas que trabajan en la residencia tratando a los portadores y a sus monstruos.



#### 4.4.11. FIGURANTES

Como figurantes tenemos dos principales. La mujer que la mira con pena cuando la ve con su monstruo y el chico que vive en la calle y quién es la primera persona en que ella se da cuenta de que puede ver los monstruos ajenos. Ambos personajes son portadores como ella. Se podría decir que, en cierta forma, vemos a Ema empatizar y que empaticen con ella por primera vez sobre el tema.

De su diseño lo más destacable es que él está inspirado en una persona con la que nos encontramos en Toulouse el año pasado. Cuando le empezábamos a dar vueltas a este proyecto. Él fue, sin contar con la protagonista, al primer portador sobre el que nos imaginamos cómo sería su monstruo, por eso queríamos que estuviera representado en el corto.

Él padece esquizofrenia y ella artritis reumatoidea, una enfermedad autoinmune.

#### 4.5. DISEÑO DE ESCENARIOS

El diseño de escenarios fue la parte que requirió la búsqueda más extensas de información y referentes antes de empezar a realizar todos los dibujos. Queríamos que la vida de Ema transcurriera en una ciudad inventada. Es una mezcla entre Brooklyn, Nueva York, y Ámsterdam, Países Bajos.

Otro punto que teníamos claro desde el principio era que queríamos conseguir que cada una de las casas en las que discurre la historia tuvieran su propia esencia y estilo. La de la abuela era una herencia de su acomodada familia, por lo que concluimos que las estancias que compusieran la casa de la anciana debían tener un aspecto clásico, elegante y algo anticuado.

Si hablamos de la casa donde Ema creció buscábamos que fuera, principalmente, acogedora y lo más convencional posible.

Y, por último, para la casa donde viven Ema y Aimée utilizamos de referencia fotografías de estancias más modernas y la estructura que estuviera inspirada en casas escandinavas.

Como el corto transcurre en muchos lugares y se necesitarían muchos fondos decidimos, como muestra, realizar en los que ocurrieran momentos verdaderamente significativos.

Lo primero que se hizo antes de enfrentarnos a la realización de los fondos definitivos fue dibujar las tres casas en perspectiva caballera con las habitaciones que fueran a salir en el cortometraje. Esto nos sirvió para decantarnos por la disposición de los muebles, las habitaciones en cada planta, decoración...

Estamos convencidos de que esto nos ahorró mucho trabajo y tiempo pues, al hacerlas, ya sabíamos lo que teníamos que añadir en cada lugar y de qué forma disponerlo todo.

Una gran inspiración para los fondos fueron los *artbooks* de *Tangled*



Fig. 48: Diseño de un portador que Ema se encuentra en la calle. 2020.

Fig. 49: Cory Loftis. *Frozen 1*. Ilustración digital. 2013.

Fig. 50: David Womersley. *The art of Tangled*. p. 118



(2010), *Frozen* (2013, 2019) y de *Tiana y el sapo* (2009). Pertenecientes a Walt Disney Studio.

#### 4.5.1. CUARTO DEL PIANO

Esta estancia es una de las más importantes de la historia y para la propia protagonista. Ya que el piano que suena constantemente en el corto lo tocaría en esa misma habitación. Es el único lugar donde ella consigue evadirse y desahogarse.

El piano que encontramos en ese estudio fue una herencia familiar que recibió la abuela y con este fue con el que Ema aprendió a tocar. Los lienzos colocados contra la pared son de su madre, Mam acostumbraba a guardar su material de pintura en esa habitación y allí continúan.

#### 4.5.2. LA RESIDENCIA

Este fondo está totalmente inspirado en muchas fotografías de hospitales, zoológicos, invernaderos y residencias abandonadas que encontramos por la red.

El hecho de que parezca de otra época se hizo en honor a una frase que es muy frecuente decirla o escucharla cuando se está ingresado en un hospital: *"Parece que no pasa el tiempo"*.

La curiosa cama de la residencia está basada en la forma de una lata de sardinas; fotos de camillas y sillas de ruidas antiguas; un carrito de bebés de la época victoriana; la cama del niño burbuja donde lo mantenían encapsulado y camas de hospital de otras épocas en donde ponían a las personas con enfermedades infecciosas. Con esta se quería recrear el cómo cuando estás en un hospital te sientes aislado de la gente que te va a visitar. Tú estás totalmente mimetizado con el ambiente hospitalario, pero ellos no. Las visitas van con su ropa de la calle y, luego, siguen con sus vidas. Pero la tuya, en esos momentos, se encuentra totalmente paralizada entre esas cuatro paredes.

El globo de la sonrisa viene a representar la realidad de muchas personas que viven con una enfermedad o dolor crónico. Muchas veces te ves obligado a pretender que todo va bien y a poner buena cara aunque como te sientes y tu realidad es otra bastante distinta. Una máscara con una sonrisa fue algo que dibujé constantemente en muchas ilustraciones que hice durante los años que estuve muy enferma y pasaba muchas semanas ingresada.

Nuestra idea era hacer la residencia como una especie de invernadero victoriano gigantesco. Recubierto totalmente por cristaleras.

Los aparatos del fondo están inspirados en artilugios industriales de otras épocas, mayormente victorianos. Estas máquinas funcionarían conectándolas al paciente y "filtrando" al monstruo hasta reducirlo. Parecido a

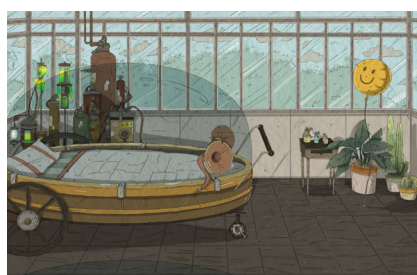
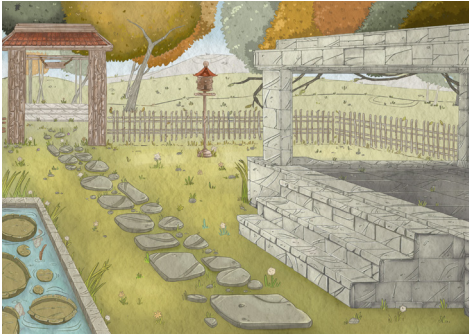


Fig. 51: Fondo del cuarto del piano. 2020.

Fig. 52: Moodboard de la residencia.

Fig. 53: Fotografía en que se muestra a David Vetter, El Niño Burbuja. Quien padecía inmunodeficiencia combinada severa.

Fig. 54: Fondo de la habitación de la residencia. 2020.



como funciona la diálisis.

En la residencia lo que hacen es intentan calmar a los monstruos al pasarlo por todos esos artefactos. El vaivén del movimiento repetitivo de los aparatos junto al calor que estos generan calman a los monstruos. Por esta razón nos inspiramos en un invernadero para diseñar la residencia.

#### 4.5.3. PARQUE

Este fue el primer fondo que realizamos. Los mayores referentes a la hora de llevar a cabo este fondo fueron distintos jardines japoneses.

Queríamos crear un espacio cercano a la residencia dónde los vecinos fueran a pasear, a practicar deporte, a hacer un picnic... que fuera un lugar que se utilizaba para relajarse y desconectar.

#### 4.5.4. SALA DE ESTAR DE LA ABUELA

En la sala de estar de la abuela de Ema podemos ver fotografías de su familia: de su hija y de sus nietas. Como suele pasar con muchas personas mayores, ella le da mucha importancia a sus recuerdos por eso, tiene tantas imágenes repartidas por su casa.

#### 4.5.5. DESPACHO DE LA CASA DE EMA

Este despacho es el que tiene Ema en la casa que compra junto a Aimée cuando regresan de Nueva Orleans. Por toda la estancia podemos ver muchas referencias a su pasado sus fotos; el piano eléctrico que tenía en su habitación cuando era joven, lienzos que fueron de su madre... También vemos su álbum abierto encima de su escritorio con más recuerdos en su interior. Queríamos que recordase un poco a la casa de su abuela pero más moderno y sofisticado.

En su escritorio también se pueden ver portarretratos de ella y Aimée el día de su boda y otra de ellas dos en la actualidad. Delante de esas dos está otro marco más pequeñito con una foto de su abuela.

#### 4.5.6. EL COCHE DE LA AUTOESCUELA

El coche de las autoescuela es dónde vemos interactuar a Ema y al monstruo. Por eso pensamos que era un fondo importante de realizar.

#### 4.5.7. LA HABITACIÓN DE EMA

La habitación de Ema es la típica de un adolescente que pasa mucho tiempo en ella. Está llena de actividades que, generalmente, se hacen estando solos como pueden ser: leer, tocar instrumentos... Aún así creo que

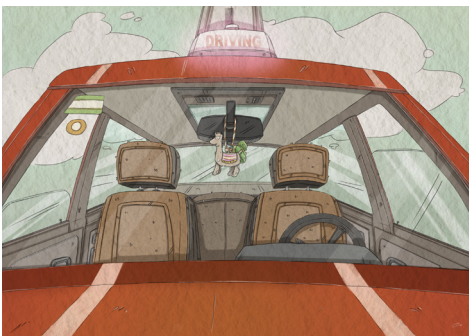


Fig. 55: Diseño del fondo del parque. 2020.

Fig. 56: Diseño del fondo de la sala de estar de la abuela. 2020.

Fig. 57: Diseño del despacho de Ema. 2020.

Fig. 58: Diseño del fondo del coche de la autoescuela. 2020.



se puede intuir su espíritu aventurero, que es el que más tarde la empujará a irse a vivir a Nueva Orleans sola. A su habitación le queríamos dar un toque bohemio y que se pudiese apreciar lo importante que es la música para ella.

En este lugar es dónde Ema pasará gran parte de su tiempo echada en la cama durante los peores momentos que involucran a su monstruo.

#### 4.5.8. LA COCINA DE LA CASA DE EMA Y AIMÉE

Desde esa cocina es dónde ella graba la mayor parte de los audios a Kalle. Tiene un estilo mucho más moderno que su despacho y en la pizarra del fondo se puede apreciar un recordatorio para ambas mujeres de que tomen sus medicaciones. La maceta que vemos en la mesa corresponde a la de la plata que ella está arreglando en uno de los audios.



Fig. 59: Diseño del fondo de la habitación de Ema. 2020.

Fig. 60: Diseño del fondo de la cocina de la casa de Ema y Aimée. 2020.

## 4.6. COLORSCRIPT

En el *colorscript* lo que quisimos reflejar es la diferencia de atmósferas que envuelven las escenas según lo que esté narrando en ellas y lo que se busque transmitir al espectador.

Se puede observar como en las escenas que corresponderían a su vida antes del monstruo o a las del final del corto, cuando decide reencaminar su vida de nuevo, son mucho más luminosas, con una ambientación más cálida y el juego de luces y sombras es mucho más sutil en comparación con las escenas en las que se relatan los momentos más críticos del corto.

Estos tienen los tonos más frío y las sombras más duras, buscando con esto un efecto más dramático y envolviendo al espectador en esa intensidad.



## 4.7. ARTES FINALES

En los artes finales representando una escena del corto podemos hacernos una idea de como quedaría estéticamente el conjunto de *frames*.

Y comprobaremos si funcionan todas las decisiones tomadas durante la fase de realización de los *concept arts*.





## 5. CONCLUSIONES

Esta idea, a pesar de haberse estado gestando durante tres años no tuvimos una historia que nos convenciera hasta hace unos meses. El acercamiento más certero fue el que realizamos en la asignatura de *Narrativa visual: Cómic*, este mismo año. Donde se realizó un cómic con los mismos protagonistas pero los sucesos eran distintos. Había mucho que contar y sobre lo que hacer hincapié. En esa primera historia pasaban muchas cosas por lo que se iban dando saltos constantemente a lo largo de la trama y esto causaba una falta de unidad y de continuidad en lo que sería contar. Para solucionar esa falta de cohesión pusimos a la protagonista como narradora de su propia vida y que estuviera apoyada por fotografías de su pasado nos dio la sensación de que podía darle un toque nostálgico y más cercano los sucesos relatados. Cuando se cuentan las cosas de memoria, sobre todo cuando han pasado tantos años, es difícil seguir un hilo argumental o nos vemos tentados a recrearnos en aquello sobre lo que nos apetece más hablar y pasarnos a pies juntillas aquellos temas de los que casi no nos acordemos, refloten malos sentimientos o heridas que no están del todo cerradas.

Queríamos que su voz llevara el ritmo y creara la atmósfera que se requería en cada punto de la historia. La narración en primera persona siempre le da veracidad al relato, especialmente si podemos escuchar los cambios que se producen en su entonación según van desencadenándose los hechos.

A parte de dar con la historia que nos acabó de convencer, que fue la parte más complicada, también dimos con la estética que creemos que encaja bien con lo que buscamos transmitir y contar. Tenemos muchísima información y documentación que respaldan esas decisiones, ninguna fue tomada a la ligera. Creemos que eso también le da más valor, aún, al proyecto. Se pensó concienzudamente en la historia de cada personaje y nos preocupamos en que ninguno fuera plano. Muchos de estos personajes y su accionar están inspiradas en personas que nos rodean o sobre las que nos han hablado.

Lo que a nosotros más nos preocupaba, y creemos que por eso nos costó tanto escribir la historia era hacerle justicia el tema sin faltarle a la verdad, sin dramatizar o sin edulcorar.

Se comentó en muchas ocasiones la historia con amigos y familiares que tienen discapacidad o sufren alguna enfermedad crónica. Sin sus testimonios u opiniones hubiera sido muy difícil llegar a la conclusión de lo que era importante para nosotros dejar plasmado en el corto.

Como siguiente objetivo que nos habíamos propuesto al principio de este proyecto era el *storyboard*. Este estuvo apoyado en todo el trabajo previo que se había realizado, lo que facilitó bastante su desarrollo sin mayores incidentes. En este punto del proyecto nos encontrábamos totalmen-

te absortos en él y teníamos muy claro cómo queríamos contar las cosas, el ritmo y la importancia de cada pequeño elemento. Al final esta narración nace de la nostalgia de nuestra protagonista por lo que esos detalles y sus objetos eran muy relevantes y debíamos mostrarlos.

A medida que este proyecto avanzaba nos poníamos a divagar sobre cómo podríamos contar esta misma historia en otros formatos. Hace tiempo que venimos dándole vueltas a la idea subir un video a internet mostrando su álbum mientras ella va contando su vida a medida que se van sucediendo las imágenes, como si su sobrino estuviera viendo el álbum o las fotos de la época sobre la que ella habla. O tal vez, contarlo en formato de libro ilustrado... Son muchas las opciones.

Después de realizar la parte escrita podemos decir que en todo momento el mayor objetivo fue el mensaje que queríamos transmitir. Por una parte tuvimos el de dar a conocer y normalizar la realidad de muchas personas que nos rodean. Se estima que alrededor del 90% de las discapacidades no son visibles. Todos convivimos con gente que carga con monstruos cada día y creemos que, aunque sea, recordárselo a la población los pocos minutos que dure el corto ya puede hacer una diferente. Y quizá, la próxima vez que alguien nos diga que no se encuentra bien o lo veamos con mala cara seamos más benevolentes con él.

Y para cerrar, la parte más importante del mensaje se la queríamos dedicar a las personas que los sufren. Recordarles que no están solos, que hay muchísima otra gente pasando por su misma situación, aunque no se muestre, ni se represente.

## 6. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1: Jordi Lafebre. Extraído de su novela gráfica: <i>Los buenos veranos 2, La cala</i> . Norma Editorial. P. 5	9
Fig. 2: J.C. Leyendecker. Football Players and fans. 1917.	9
Fig. 3: Primera versión del monstruo. Plastilina. 2018.	12
Fig. 4: Imágenes de una colonoscopia. Intestino grueso con colitis ulcerosa.	13
Fig. 5: El día que me dieron el alta después de un mes de ingreso. Tenía la colostomía recién hecha, 2017.	14
Fig. 6.: Captura de una de las entradas del blog.	14
Fig. 7: <i>Cuerdas</i> (2014). Captura del corto.	16
Fig. 8: La teoría del todo (2014). Captura de la película.	16
Fig. 9: Captura del documental <i>The man whose skin fell off</i> (2004). Donde se puede ver a Jonny Kennedy.	20
Fig. 10: Captura de la película de <i>El jorobado de Notre Dame</i> (1996).	21
Fig. 11: Captura de la película <i>El planeta del tesoro</i> (2002).	21
Fig. 12: Imagen extraída de: PAIK, K. <i>The art of monsters university</i> . San Francisco: Chronicle Books. 2013. P. 27.	21
Fig. 13: Captura de la película de <i>Toy Story 1</i> .	22
Fig. 14: Captura de la película de <i>Toy Story 2</i> .	22
Fig. 15: Retrato de Genie Wiley.	23
Fig. 16: Genie caminando. Extracto del documental <i>Genie, la niña salvaje</i> . El cual fue emitido por Documentos TV en 1995.	23
Fig. 17: Captura de la película <i>Buscando a Nemo</i> (2003)	24
Fig. 18: Captura de la película <i>Buscando a Nemo</i> (2003)	24
Fig. 19: Imagen extraída del manga de Taniguchi j. <i>El caminante</i> . Ponent Mon. 2016.	26
Fig. 20: Captura de la película <i>Recuerdos de ayer</i> (1991).	26
Fig. 21: Captura de la película <i>La colina de las amapolas</i> (2011).	26
Fig. 22: Captura de la película <i>El viento se levanta</i> (2013)	27
Fig. 23: Captura de la película <i>Atlantis: el imperio perdido</i> (2001).	
Fig. 24: <i>El gigante de hierro</i> (1999).	27
Fig. 25: Viñeta extraída de la novela gráfica de Alex Alice. <i>El castillo de las estrellas vol. 1: 1869 la conquista del espacio</i> . 2015.	27
Fig. 26: <i>Moodboard</i> general de la preproducción del corto <i>A pesar de todo</i> .	29
Fig. 27: Página 5 del <i>storyboard</i> del corto <i>A pesar de todo</i> .	30
Fig. 28: <i>Moodboard</i> de las versiones de Ema jóvenes.	31
Fig. 29: <i>Moodboard</i> de Ema, la versión anciana.	31
Fig. 30: Primer <i>concept art</i> de Ema.	31
Fig. 31: Dibujo realizado por Kurt Cobain en el que expresa sus dolores gastrointestinales. Este fue mostrado	32

en el documental <i>Kurt Cobain: Montage of Heck</i> . 2015.	
Fig. 32: Uno de los diseños definitivos de Ema.	32
Fig. 33. Moodboard de los bichos.	33
Fig. 34. Imagen perteneciente al libro DOCTER P. (dir). Monsters S.A. Chronicle Books, San Francisco. 2001. P. 132	33
Fig. 35: Diseño de Charis. 2020.	35
Fig. 36: Diseño final de Mam. 2020.	36
Fig. 37: diseño definitivo de Ambu con su monstruo. 2020.	37
Fig. 38: Moodboard de Juris.	38
Fig. 39: Diseño de Juris.	38
Fig. 40: Diseño de Tam de niño. 2020.	39
Fig. 41: Diseño de Kalle. 2020.	39
Fig. 42: Viñeta extraída del último proyecto que hice para la asignatura de Narrativa secuencial: Cómic. P. 8.	40
Fig. 43: Ilustración de la boda de Aimée y Ema. Foto que está en la mesa del despacho de Ema. 2020.	41
Fig. 44: Ilustración de Aimée y Ema ancianas. Foto que está en la mesa del despacho de Ema. 2020.	41
Fig. 45. Moodboard de los trabajadores de la residencia.	42
Fig. 46: Diseño final trabajador de la residencia (desparasitador). 2020.	42
Fig. 47: Diseño final trabajador de la residencia (desparasitador). 2020.	42
Fig. 48: Diseño de un portador que Ema se encuentra en la calle. 2020.	43
Fig. 49: Cory Loftis. Frozen 1.	43
Fig. 50: womersley D. The art of Tangled. p. 118	43
Fig. 51: Fondo del cuarto del piano. 2020.	44
Fig 52: Moodboard de la residencia.	44
Fig. 53: Fotografía en que se muestra a David Vetter, El Niño Burbuja. Quien padecía inmunodeficiencia combinada severa.	44
Fig. 54: Fondo de la habitación de la residencia. 2020.	44
Fig. 55: Diseño del fondo del parque. 2020.	45
Fig. 56: Diseño del fondo de la sala de estar de la abuela. 2020.	45
Fig. 57: Diseño del despacho de Ema. 2020.	45
Fig. 58: Diseño del fondo del coche de la autoescuela. 2020.	45
Fig. 59: Diseño del fondo de la habitación de Ema. 2020.	46
Fig. 60: Diseño del fondo de la cocina de la casa de Ema y Aimée. 2020.	46

## 7. REFERENCIAS

21 DRAW (crea.) *The Character Design*. 21 Draw. 2019.

3DTOTAL PUBLISHING. *Creating Stylized Characters*. 3dtotal Publishing. 2018.

AMÉRICA ECONOMÍA. *Así retrata el cine la realidad de las enfermedades raras*. [consulta: 25/10/20] Disponible en: <https://clustersalud.americaeconomia.com/tiinnovacion/asi-retrata-el-cine-la-realidad-de-las-enfermedades-raras>

ARTMOEBA PRODUCTIONS. *“Un deseo plegado”*. Corto de animación CGI (2020). [consulta: 24/10/20] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=9HEkdFzHLHs&list=PLBZddVtJhCIM6U2Maq11UvkjhrRGtrdNb&index=4>

BECK M. *Illness, Disease and Sin: The Connection Between Genetics and Spirituality*. [consulta: 25/10/20] Disponible en: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13803600701283052>

CUERDAS CORTOMETRAJE OFICIAL. *CUERDAS english subtitles*. [consulta: 24/10/20] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=vtrHla0RkAo&list=PLBZddVtJhCIM6U2Maq11UvkjhrRGtrdNb&index=3>

COHEN K.J. *Fobidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*. McFarland & Company Inc. 1997.

COOLEY J. (dir.) *Toy Story 4*. Prisanoticias Colecciones. 2019.

CUTLER L. GOFFMAN CUTLER, THE NATIONAL MUSEUM OF AMERICAN ILLUSTRATION. J.C. LEYENDECKER. *American imagist*. Abrams The Art of Books, New York. 2008.

DISNEY. *Corto Animación| Fundación Ian*. [consulta: 24/10/20] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=OHma93eZiBY&list=PLBZddVtJhCIM6U2Maq11UvkjhrRGtrdNb&index=8>

DOCTER P. (dir.). *Monsters S.A.* Chronicle Books, San Francisco. 2001.

EL BOLETIN. *Cine y literatura se rinden ante la rareza*. [consulta: 25/10/20] Disponible en: <https://www.elboletin.com/noticia/159952/contraportada/cine-y-literatura-se-rinden-ante-la-rareza.html>

EUROPAPRESS. *¿Cuántas personas con discapacidad hay en España?* [consulta: 26/10/20] Disponible en: <https://www.europapress.es/epsocial/igualdad/noticia-cuantas-personas-discapacidad-hay-espana-20181202110237.html>

FACEBOOK. ACCUEspaña - Asociaciones de crohn y colitis ulcerosa. [consulta: 25/10/20] Disponible en: <https://www.facebook.com/AccuEspana/>

FACEBOOK. *Enfermedad con Crohn Y Colitis Ulcerosa (España)*. [consulta: 24/10/20] Disponible en: <https://www.facebook.com/groups/203086320105812>

FACEBOOK. *Grupo de apoyo para personas con colostomía, ileostomía o urostomía*. [consulta: 25/10/20] Disponible en: <https://www.facebook.com/groups/colostomiasteapoyamos>

FACEBOOK. *Lucha contra ELA*. [consulta: 25/10/20] Disponible en: <https://www.facebook.com/groups/618532334936160/>

FCARRERAS. *El cáncer en la adolescencia*. [consulta: 24/10/20] Disponible en: <https://www.fcarreras.org/es/blog/adolescentescancer>

FS. *22 Rules Pixar Uses To Create*. [consulta: 27/10/20] Disponible en: <https://fs.blog/2012/06/22-rules-pixar-uses-to-create-appealing-stories/>

FUNDACIÓN MÁS VIDA. *Discapacidad y EII*. [consulta: 25/10/20] Disponible en: <https://masvida.org.ar/discapacidad-y-eii/>

GASCÓ Sabina, Mar, 2017. *El cuerpo autobiográfico como proceso ontológico: Análisis, metáfora y metamorfosis corpóreas* [en línea]. Santiago Navarro Pantojo, dir., Tesis doctoral. Universidad de Sevilla. Sevilla. [consulta: 6 de noviembre del 2020] Disponible en: <https://us.academia.edu/MGascóSabina>

GRÜNEWALD, S. *Sketch every day: Over 200 pages of art and sketching techniques from Simone Grünewald*. 3D Total Publishing. 2019.

GURNEY J. *Realismo Imaginativo*. Ediciones Anaya Multimedia (Grupo Anaya S.A.). 2016.

INCLUYEME. *5 películas para educar a los niños sobre discapacidad*. [consulta: 26/10/20] Disponible en: <https://www.incluyeme.com/5-peliculas-educar-los-ninos-discapacidad/>

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA. *Encuesta sobre discapacidad, autonomía personal y situaciones de dependencia*. [consulta: 26/10/20] Disponible en: [https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica\\_C&cid=1254736176782&menu=resultados&idp=1254735573175#!tabs-1254736194716](https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176782&menu=resultados&idp=1254735573175#!tabs-1254736194716)

J. PAUL GETTY MUSEUM, LOS ANGELES. *Symbols and Allegories in Art*. 2005.

KÜBLER-ROSS E. *Sobre la muerte y los moribundos*. Debolsillo. 2003.

KURTTI J. *El arte de Tiana y el sapo*. Prisanoticias Colecciones. 2020.

KURTTI J. *Enredados*. Prisanoticias Colecciones. 2019.

LASSETER J. DALY S. *Toy Story: The Art and Making of the Animated Film*. Hyperion: New York. 1995.

MCCLLOUD S. *Hacer cómics: Secretos del cómic, el manga y la novela gráfica*, Astiberri Ediciones. 2016.

MCKEE, R. *El guion: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba D.L. 2009.

NICHOLS M. *Movies About Rare Diseases And Disorders That Are Awesome*. [consulta: 25/10/20] Disponible en: <https://www.meriahnichols.com/movies-about-rare-diseases-and-disorders-that-are-awesome/>

PAIK, K. *The art of monsters university*. San Francisco: Chronicle Books. 2013.

PERRINS, C., (crea.), *Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective and Depth*. 3dtotal Publishing. 2008.

PICKOVER, C. *Muerte y el más allá: Un viaje cronológico desde la cremación a la resurrección cuántica*. Librero b.v. (edición española). 2018.

PIXAR ANIMATION STUDIOS. *Funny!: twenty-five years of laughter from the Pixar story room*. San Francisco: Chronicle Books, cop. 2015.

LAMOSA R. *Entrevista a Jordi Lafebre*. [consulta: 29/10/20] Disponible en: <http://idiosincrasiacotidiana.blogspot.com/2016/05/entrevista-jordi-lafebre.html>

LOLITA SOUNDS. *La decisión y un adiós\_* [consulta: 24/10/20] Disponible

en: <http://soundsandme.blogspot.com/2017/04/la-decision-y-un-adios.html>

REAL STORIES. *The Man Whose Skin Fell Off (BAFTA-AWARD WINNING DOCUMENTARY)*. [consulta: 24/10/20] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=OUWqyQYkZrg>

REBELLO S. HEALEY J. *The art of Hercules: the chaos of creation*. Hyperion: New York. 1997.

REBELLO S. *The art of The Hunchback of Notre Dame*. Hyperion: New York. 1996.

REDACCION MÉDICA. *Hacer el MIR con discapacidad: todo un reto para cumplir un sueño*. [consulta: 15/10/20]. Enlace del artículo: <https://www.redaccionmedica.com/la-revista/reportajes/hacer-el-mir-con-discapacidad-todo-un-reto-para-cumplir-un-sueno-2738>

SILVER S. *The silver way: Techniques tips and tutorials for effective character design*. 2017.

SHORT OF THE WEEK. *Illness*. [consulta: 25/10/20] Disponible en: <https://www.shortoftheweek.com/channels/illness-topic/?p=2>

SOCIEDAD ESPAÑOLA DEL APARATO DIGESTIVO. *Colitis ulcerosa*. [consulta: 01/11/20] Disponible en: <https://www.saludigestivo.es/enfermedades-digestivas-y-sintomas/colitis-ulcerosa/>

SOLOMON, C. *The art of Toy story 3*. San Francisco: Chronicle Books. 2009.

SOMOS PACIENTES. *Guía para un afrontamiento activo de la discapacidad*. [consulta: 05/11/20] Disponible en: <https://www.somospacientes.com/noticias/asociaciones/guia-para-una-vida-plena-en-la-discapacidad/>

SONTAG S. *La enfermedad y sus metáforas. El sida y sus metáforas*. Taurus pensamiento. 2003.

THE ARTIFICE. *The glamorization of controversial issues in TV and film*. [consulta: 23/10/20] Disponible en: <https://the-artifice.com/the-glamorization-of-controversial-issues-in-tv-and-film/>

TODO DISCA. *¿Qué son las discapacidades invisibles?*. [consulta: 26/10/20] Disponible en: <https://www.tododisca.com/discapacidades-invisibles/>



UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS. *Edad Media*. [consulta: 27/10/20]  
Disponible en: [https://fci.uib.es/Servicios/libros/articulos/di\\_nasso/Edad-Media.cid220292](https://fci.uib.es/Servicios/libros/articulos/di_nasso/Edad-Media.cid220292)

UNKRICH L. (dir.) *El arte de Coco*. Prisanoticias Colecciones. 2019.

VAN BAARLE, L. *The art of Loish: a look behind the scenes*. 3D Total Publishing. 2016.

WILLIAMS R. *Animator's survival kit*. Farrar: Straus and Giroux. 2001.

## 8. ANEXOS.

### ANEXO I: GUIÓN LITERARIO DEL CORTO A *PESAR DE TODO*.

#### A PESAR DE TODO

Fabiola Socas Expósito.

#### **ESC. 1 INT. CASA DE EMA / DEL DESPACHO - NOCHE**

La habitación es de techos altos, con una pared completamente de cristal. Hay un piano de cola en el centro de la estancia y una guitarra junto a este. Las paredes están cubiertas de estanterías y cuadros. También hay un robusto escritorio de madera con una elegante silla de piel.

KALLE (31), se encuentra sentado frente a un ordenador portátil. Le da un sorbo a una taza de café. Suspira y pulsa el botón de "play" de la grabadora que tiene en la mano.

EMA ANCIANA (V.O.)

Hola, cariño. Espero que esto te sirva...

Bueno, tú utiliza las partes que encuentres interesantes... sé que te quedará estupendo, como todo lo que haces. "Como no me diste ninguna pauta específica iré contándote todo según me vaya acordando, ¿vale? Intentaré seguir los sucesos, más o menos, en el orden en el que fueron ocurriendo para no volverte loco... pero ya sabes cómo funciona el tiempo: nos hace olvidar, inventar y revivir las cosas con el filtro de los años. Y este casi siempre es muy favorecedor.

Por supuesto que no puedo hablarte de mi vida sin hablar de él... Sin nombrarlo... fue el antes y el después. Lo que viví previamente a su llegada casi no tiene

relevancia para mí... él opaca todos mis recuerdos...

(pausa)

Si tuviese que describirme antes de su llegada te diría que yo era una jovencita: deportista, con una gran vida social, perfeccionista, soñadora e inmadura. Más o menos eso era todo. Siempre amé tocar el piano, creo que eso es lo único que no cambió...

**ESC. 2 INT. CASA DE LA ABUELA / ESTUDIO DEL PIANO - DÍA**

EMA (9) tocando el piano. Este empieza a sonar. Melodía suave y relajada.

EMA ANCIANA (V.O.)

La primera vez que lo vi fue un día en el que yo estaba haciendo una práctica de coche. Me ponía tan nerviosa... y para colmo, el profesor no ayudaba nada...

(ríe)

¡Qué hombre ese...! y qué dinero más mal invertido...

**ESC. 3 INT.- EXT. COCHE DE LA AUTOESCUELA - DÍA**

Sonido del tráfico. En la radio suena un partido de fútbol. El PROFESOR (55) se ríe escandalosamente.

EMA ANCIANA (V.O.)

Yo me encontraba al volante intentando mantener la sonrisa, procurando ser positiva pero la verdad es que no estaba teniendo mucho éxito.

La sonrisa de la EMA tiembla del esfuerzo, pero sus ojos muestran contrariedad. El PROFESOR chupurrea algo que ella no logra oír. EMA alza las cejas y lo mira.

EMA

Disculpe... ¿dijo algo?

El PROFESOR la ignora y continúa la conversación telefónica. EMA empieza a rechinar los dientes y, de repente, un resplandor verde la ciega. EMA parpadea, da un respingo y jadea. Sin querer da un ligero volantazo. Le tocan la bocina. El PROFESOR reacciona frunciéndole el ceño, la mira con enfado. Y continúa su charla. EMA mira hacia su barriga.

EMA ANCIANA (V.O.)

Y allí estaba él, quien cambiaría y marcaría el ritmo de mi vida para siempre.

EMA dio un pequeño grito y apretó uno de los pedales sin querer. El coche aceleró. Golpeó al coche que tenía en frente.

EMA

Mierda...

EMA cierra fuertemente los ojos. Entierra la cara en sus manos. El PROFESOR baja el móvil, la mira furioso.

EMA ANCIANA (V.O.)

Casi pude ver humo saliendo de su orejas.  
(Se ríe)

PROFESOR

¿QUÉ COÑO HACES? ¿QUÉ? ¿ESTABAS MIRÁNDOTE EN EL ESPEJO Y POR ESO NO VISTE EL PUTO COCHE QUE TENÍAMOS DELANTE?

EMA ANCIANA (V.O.)

En ese momento sentí un fuerte calambre en el estómago que me hizo perder

completamente y definitivamente los papeles... por primera vez en mucho tiempo.

EMA

¿Y TÚ? ¿TÚ SABES LO CARAS QUE SON ESTAS MALDITAS PRÁCTICAS PARA QUE TÚ VAYAS HABLANDO CON VETE TÚ A SABER QUIÉN POR EL MÓVIL Y ESCUCHANDO ESE MALDITO PARTIDO QUE SOLO TE INTERESA A TI Y QUE, SIN EMBARGO, A MÍ ME PONE DE LOS NERVIOS? SI HUBIESES ESTADO HACIENDO TU TRABAJO PODRÍAS HABER FRENADO... PERO NOOOO..., ¡EL SEÑORITO PREFIERE QUE LO PASEEN EN COCHE SIN DAR UN PALO AL AGUA!

EMA ANCIANA (V.O.)

Volví a sentir otro calambre. Esta vez mucho más intenso que los anteriores.

Un hombre (58) golpea la ventanilla del conductor. Era el conductor del coche con el que habían chocado.

EMA ANCIANA (V.O.)

Pobre hombre...  
(suelta para carcajada)  
Prácticamente echaba espuma por la boca...

EMA JOVEN

¿Sabes qué? Me largo... ahí te quedas...

EMA abre la puerta empujando con ella al hombre que se encuentra al otro lado. Cierra de un portazo y se aleja sin mirar atrás. Se escuchan gritos de los dos hombres, los de otros conductores y bocinas. EMA atraviesa los dos carriles a un paso rápido.

## EMA ANCIANA (V.O.)

De los calambrazos que me estaba dando ese moco verde fosforito se me había dormido el tronco. Sinceramente, solo quería irme de allí. O despertar de aquella pesadilla.

Ese día fue el primero de mi vida que recuerdo haber reunido algo de valor, pero no fue el último, por supuesto... Está mal que yo lo diga... pero la verdad es que a partir de ese instante mis días estarían teñidos de eso; de valor y de lucha, aunque yo aún no lo sabía. Jamás me lo habría imaginado. En aquel entonces, yo no daba un duro por mí. Caminaba de prisa... de refilón veía reflejado en los cristales aquel resplandor verdoso... pero ahora, más fuerte y cegador.

**ESC. 4 INT.-EXT. HALL DE LA CASA DE EMA - ATARDECER**

Sonido de un televisor lejano. EMA entra por la puerta de su casa. La cierra lentamente, inten-

MAM

¡Ema, ven aquí! ¡Me llamó el profesor de la autoescuela! ¡¿Estás loca?!

EMA cierra los ojos con fuerza. Suspira y pega frente a la puerta.

EMA

¡De verdad! ¡No estoy de humor...! ¡Déjame tranquila!

EMA ANCIANA (V.O)

El bicho, ese horroroso ser que se había adueñado de la parte superior de mi cuerpo iba pegándose a la pared mientras yo intentaba subir por las escaleras.

EMA

Joder..  
(susurra)

EMA intenta despegarlo agarrándose de la barandilla.

**ESC. 5 INT. PASILLO SUPERIOR DE LA CASA - NOCHE**

MAM intenta abrir la habitación de EMA. La puerta está cerrada con llave. MAM frunce los labios y pone cara de preocupación.

MAM

Ema... no pasa nada... estás aprendiendo... seguro que los siguientes días lo haces mejor...  
EMA JOVEN

EMA

Por favor, déjame sola...  
(la voz amortiguada por una almohada).

**ESC. 6 INT. HABITACIÓN DE EMA - NOCHE**

EMA oculta entre los cojines de su cama, solloza y se abraza a un conejo de peluche. Una voz verde que proviene de su barriga ilumina toda la habitación.

EMA ANCIANA (V.O.)

Qué llorera aquella tarde, aún la recuerdo... mi madre, sin embargo, siempre fue una santa, la persona que mejor me conocía y me conoce...  
(Suaviza la voz. Baja el tono).  
Esa tarde ya no se acercó más a mi cuarto, ni sacó más el tema. EMA escucha a su madre detrás de la puerta.

MAM

Te dejé sopa hecha en la cocina, me voy a dormir, ¿vale? Descansa, cariño.

EMA ANCIANA (V.O.)

Las lágrimas volvieron a mis ojos cargadas de culpabilidad por cómo la había tratado, pobre.

EMA

Vale... gracias... buenas noches.  
(Se sorbe los mocos)

EMA ANCIANA (V.O.)

A partir de la mañana siguiente, simplemente, decidí ignorar a ese ser verde y absolutamente molesto que cada vez ocupaba más parcelas de mi menudo cuerpo. Para mí no existiría... por mucho que brillase... por mucho daño que me hiciese... Eso no me podía estar pasando a mí... (Añade con voz divertida). Pero cuanto más intentaba ignorarlo más atención exigía. Él chupaba toda mi energía, las llagas verdes que me dejaba en la piel cada vez eran más difíciles de ocultar. Por suerte se acercaba el invierno por lo que a la gente no le extrañaba mucho que usara guantes constantemente en público.

#### **ESC. 6 INT. CUARTO DE BAÑO - DÍA**

Sonido de agua corriendo. Vapor por el agua caliente. EMA se mira las llagas verdes que tiene en las manos.

EMA ANCIANA (V.O.)

Los calambrazos se habían hecho casi insoportables de aguantar... cada uno de ellos me dejaban sin aliento.



Otra cosa nueva de la que me percaté fue de la constante presencia de otras personas con monstruos a mi alrededor. Estos tomaban mil formas, tamaños y colores... algunos de los dueños me miraban con complicidad, otros con pena... y otros apartaban la mirada rápidamente. Pero jamás me encontré con alguien que tuviera uno igual al mío.

**ESC. 7 EXT. LA CALLE - DÍA**

EMA pasea por la calle. Se queda mirando con cara entre sorprendida y asustada a las personas que ve con monstruos: a un "sin techo" al que lo envuelve un monstruo negro; a un niño que va de la mano con su abuela, los dos con el mismo monstruo; una mujer con uno que le envuelve el brazo.

**ESC. 8 INT. SALA DE ESTAR/ COMEDOR DE LA ABUELA - DÍA**

La sala de estar/ comedor es un espacio amplio. La zona del comedor se encuentra cerca de la cocina y de una ventana. La abuela (85) se encuentra sentada en el sofá que está en frente de la televisión. AMBU esta rodeada por un monstruo traslúcido naranja Eran como unas cuerdas que rodeaban su cuerpo de color naranja. Estas serpenteaban.

EMA ANCIANA (V.O.)

En la primera persona conocida en la que pude ver uno fue en mi abuela. Ella llevaba dos años sin pronunciar palabra alguna... ni siquiera sabíamos si nos entendía. Se pasaba el día viendo la televisión o mirando por la ventana. Cuando fuimos a su casa el día de Navidad al mirarme dio un respingo.

AMBU se queda mirando con los ojos muy abiertos a EMA. Pone cara de preocupación mirando fijamente al ser translúcido que acompañaba a su nieta.

EMA la saluda nerviosa. Aparta la mirada rápidamente.

EMA ANCIANA (V.O.)

Hacía dos años que ese ser acompañaba a mi abuela... dos años en los que había perdido la capacidad de hablar, se caía si intentaba caminar sola, su cuerpo se desconectaba durante horas y se ahogaba al comer... Todos habíamos dejado de visitarla porque nos destrozaba verla así... hasta el día de hoy me arrepiento por haber puesto mi tranquilidad por delante de su felicidad...

También descubrí que mi tío tenía el suyo propio... una nube gris que empezó a parpadear en cuanto vio las botellas de vino que había llevado mi madre lo delató.

Al acabar la noche él estaba tirado en el sofá, totalmente borracho y la nube, ahora negra, lo rodeaba completamente como si de una tormenta eléctrica se tratara. partir de ese día empecé a entender muchas cosas... Comprendí por qué se había ido a vivir con mi abuela... él nos había dicho que era para cuidarla... pero al visitar la casa completamente a solas, en varias ocasiones, pude ver que la alacena estaba llena hasta los topes de botellas vacías...

Él murió un año después. Y guardé su oscuro secreto junto a su recuerdo.

EMA ANCIANA

El tiempo seguía pasando y yo cada vez me sentía peor... mi cuerpo estaba agotado por los calambrazos: se me dormían las extremidades, casi no po-

día pensar ni estudiar... después de comer me dejaba dormir en cualquier lado. También descubrí lo que era el insomnio... no te sé decir la de días que pasaron sin que yo pegara ojo por las noches... aún hoy sigo sin saber el porqué, pero el bicho multiplicaba su actividad pasadas las 12 de la noche.

Al cabo de un tiempo mi madre empezó a percatarse de que algo pasaba, de que algo andaba mal... Yo notaba como no me quitaba el ojo de encima cuando estaba en casa. Decidí hacer como si nada... aunque hubiese tenido que despegar al bicho del suelo con las baldosas pegadas a él ella no se enteraría... jamás quise preocuparla. Obviamente esta farsa no duró mucho... Al pasar dos meses desde su aparición, una mañana ya no me pude levantar de la cama.

El bicho ocupaba todo mi cuerpo, yo flotaba en su interior y su luz era cegadora... jamás había sentido un dolor como aquel. Era como si mil rayos se descargarán en mí.

Mi madre al ver que no bajaba a desayunar subió las escaleras y al verme gritó para que mi hermana llamara a la residencia. Antes, si quiera, de escuchar al transporte de la residencia llegar a nuestra calle ya yo había sucumbido al dolor. Esa fue la primera vez que dormimos en aquel lugar. Él y yo. Esa primera vez permanecemos allí por una semana.

Y ocurrió lo que yo más temía en el mundo... mi hermana y mi madre se enteraron. Jamás olvidaré el miedo en sus ojos cuando nos hablaron de él... los desparasitadores lo llamaron TNF-alfa y me hicieron radiografías para ellos poder verlo con claridad... lo que hasta entonces quise ignorar me golpeó de repente con muchísima fuerza. Allí estaba él... y todos estaban viendo por primera vez de lo que yo estuve renegando por dos meses.

**ESC. 9 INT. RESIDENCIA - DÍA**

Habitación llena de aparatos. Dentro de esa habitación hay otra más pequeña, vacía y con una silla en el centro. La pared que las une es de cristal. EMA, CHARIS y MAM se encuentran mirando una pantalla dónde se puede ver a EMA y una luz verde que le rodea la cintura. CHARIS y MAM se abrazan.

DESPARASITADORA 1

Este será tu compañero a partir de ahora... espero que aprendan a llevarse bien cuanto antes. Eso lo haría todo mucho más fácil.

EMA ANCIANA (V.O.)

Mi hermana mirada con los ojos llorosos la radiografía y mi madre parecía que había abandonado su cuerpo. Su cara no expresaba nada... sus ojos ni siquiera pestañeaban.

(Su voz va pierde fuerza. Suspira y sorbe por la nariz. Se aclara la garganta).

EMA ANCIANA (V.O.)

Bueno cariño... creo que por hoy ya está bien. Sigo en otro momento, ¿de acuerdo? Te quiero mucho.

**ESC. 9 INT. DESPACHO DE EMA - NOCHE**

KALLE apreta el botón de "stop" de la grabadora.

CORTE A NEGRO.

**ESC. 10 INT. COCINA DE EMA - DÍA**

Se escucha como una tetera entra en ebullición. Como se vierte el contenido en una taza. Unos pasos lentos. EMA ANCIANA poniendo la taza en la mesa. Sentándose con un suspiro en la silla. Chirriar de la silla.

EMA LA ANCIANA.

Hola, bonito. Hoy me levanté inspirada así que aprovecharé para contarte un poquitito como sigue mi historia. Espero que te esté gustando y te sea útil...

Se escucha como coge azúcar del azucarero. Como la echa en el té. La revuelve.

EMA ANCIANA (V.O.)

Los siguientes meses fueron de adaptación. Y de aceptación. Aún evitaba mirar nuestro reflejo en cualquier superficie. Dejé de maquillarme y de peinarme. No quería encontrarme con él de frente. Pero, muy a mi pesar, tuve que aprender a cuidarlo... a escuchar sus necesidades, las cuales eran muchas y muy específicas. La comida que odiaba, la que se quedaba solo para él y la que compartía conmigo... A qué hora le gustaba dormir, los lugares que le gustaba visitar, la gente que lo incomodaban y a la que amaba. En estas dos últimas cosas coincidíamos siempre.

EMA ANCIANA deja de revolver el té. Coge la taza. Sopla. Y le da un sorbo.

EMA ANCIANA (V.O.)

Mmm... ¡qué bueno! Jengibre, naranja y canela... Te recomiendo que si lo ves en algún supermercado lo compres... es desinflamante y está delicioso".

(Da otro sorbo).

¿Por dónde iba? Mmm... ¡Ah! ¡Sí!... ya... ese chico...

(Hace un sonido de desaprobación).

Bueno, resulta que la primera persona que mi monstruito me hizo ver que no soportaba fue a mi novio de ese entonces. Cada detalle referente a él se traducía en un sin número de descargas eléctricas y en un muy

notable incremento de su luz... Creo que nunca me había dado cuenta de lo desastrosa que era nuestra relación hasta que ese bicho caprichoso apareció. Tampoco me había percatado nunca de sus comentarios despectivos hacia mí, de sus dolorosas comparaciones... yo creía quererlo... había sido mi primer amor.

Pero ellos se odiaban con vehemencia. Y cada uno me lo hacía notar a su manera. Cada vez que él me tocaba el bicho intensificaba sus descargas. Dejé de disfrutar de su contacto físico... resultaba demasiado doloroso.

Pasado un tiempo de su surgimiento me encontré con una versión mía insopon- table.

(Se ríe).

La irá y el enfado gobernó en ese pe- riodo de mi vida.

**ESC. 11 INT. CASA DE LA ABUELA/ ESTUDIO DEL PIANO - DÍA**

la melodía del piano de fondo se escucha ahora más rápida y caótica. EMA con cara de enfado. Peleándose con su familia. Poniendo los ojos en blanco hablando con otras personas. Usando el sarcasmo. El monstruo ocupa todo su tronco y llega a las rodillas.

EMA ANCIANA (V.O.)

La gente empezó a resultarme insopor- table e insensible. No aguantaba cómo todo el mundo me daba su opinión sobre mi monstruo sin ni siquiera poder ver- lo. Sus consejos eran inútiles y va- cíos. Sus comentarios eran crueles...

COMENTARIOS DE GENTE ALEATORIA.

Uff... yo me moriría si me pasara.

Qué horror...

¿Y por qué se te pegó a ti? He escuchado que los atrae la dulzura de la sangre. Creo que comes muchos dulces.

LA VECINA.

¿Con lo joven que eres? Pensaba que eso solo le pasaba a los viejos. Bueno... ¡Qué suerte que por lo menos tienes a Juris a tu lado! No cualquiera aguantaría algo así ...

EMA

Desde luego... un héroe sin capa él...

EMA pone los ojos en blanco y le sonríe sarcástica.

EMA ANCIANA (V.O.)

Cada vez me molestaba más hablar del tema con gente desparasitada. No lo entendían...y sus comentario solo conseguían empeorar mi inestabilidad emocional.

Como resultado de esto, dejé de salir de casa si no era estrictamente necesario. Fue una época en la que me encerraba durante horas a tocar el piano... bueno, aporreaba las teclas llena de disgusto intentando descargar en él toda mi frustración y mis miedos.

A solas con el piano era dónde, únicamente, encontrábamos la paz.

EMA golpea las teclas del piano con fuerza con cara de enfado. Sale del cuarto del piano, camina por la sala de estar de su abuela. Se sienta en el sofá junto a ella. La coge de la mano y ven la televisión juntas.

AMBU

Lo siento mucho...

EMA JOVEN la mira desconcertada. Con los ojos muy abiertos.

EMA

¿Dijiste algo?

AMBU

Lo siento mucho... por él. Pero tú eres fuerte... yo sé que lo lograrás...

AMBU le apretó la mano con cariño. Le sonrió. EMA la mira fijamente. Rompe en llanto. Abraza con fuerza a la anciana y llora en su hombro. Solloza.

EMA

N-o, no.. puedo más.

AMBU hace un sonido como si intentara tranquilizar a un bebé llorando. Deja que ella se desahogara en su hombro. La Acaricia el pelo. EMA se queda dormida en su hombro. AMBU la mira con una sonrisa apesadumbrada.

EMA ANCIANA (V.O.)

Pasé mucho tiempo con ella a partir de ese día. No volvió a hablar pero recuperó un poco de su brillo de antaño... nunca me sentí tan cercana a ella... se convirtió en mi mejor confidente.

**ESC. 12 INT. CASA DE LA ABUELA/ ESTUDIO DEL PIANO - DÍA**

**(DISTINTO DÍA)**



EMA prepara el sillón para que se siente su abuela.

**ESC. 13 INT. COCINA DE LA CASA DE LA ABUELA - TARDE**

Meriendan EMA y AMBU.

**ESC. 14 INT. SALA DE ESTAR DE LA CASA DE LA ABUELA - DÍA**

Sonido de la televisión. EMA y AMBU ven la televisión.

**ESC. 15 INT. DESPACHO DE EMA ANCIANA - NOCHE**

Se escucha el botón de la grabadora. Se corta la grabación. Las manos de KALLE paran de escribir en el portátil. Baja la pantalla. Apaga la luz de una lámpara de mesa.

**ESC. 16 LA CALLE - DÍA**

Sonido ambiente de la calle: coches, gente hablando... Sonido en primer plano unos pasos lentos y un suspiro.

EMA ANCIANA

Buenos días, cariño. Siento mucho no haberte enviado nada en tantos días... sabes que siempre ando con algo entre manos.

Sigo hoy que es fin de semana mientras hago los recados... que a mi pasito de procesión me da tiempo de contarte desde mi nacimiento hasta mi muerte con descansos para ir al baño.

(Se ríe).

Como ya te dije el otro día en aquel momento se me hacía muy complicado soportar a la gente que hasta ese entonces había estado en mi vida.

Yo estaba afrontando muchas cosas y

sentía que nadie me entendía, ni me ayudaba.

Los efectos de los tratamientos eran devastadores en mi cuerpo... y no conseguían tranquilizar al monstruo... estaba tan cansada...

Estaba perdiendo casi todo mi pelo...

Un día incluso, al cansarme de tapar las calvas de mi cabeza con maquillaje o de sentir cómo la gente se les quedaba mirando, me rapé.

(Suelta una carcajada).

Mi abuela amó mi suave y flamante cabeza rasurada. Mi novio... no tanto.

#### **ESC. 17 BAÑO DE LA CASA DE EMA - TARDE**

Sonido de una rapadora. Risas de EMA y CHARIS. CHARIS rapándole la cabeza a EMA. Ambas divertidas probando distintos cortes ridículos.

#### **ESC. 18 SALA DE ESTAR DE LA CASA DE LA ABUELA.- DÍA.**

AMBU sorprendida cuando EMA se quita la capucha. Las dos riéndose mientras AMBU le acaricia la cabeza.

#### **ESC. 19 HALL DE LA CASA DE EMA JOVEN - ATARDECER**

JURIS con la boca abierta y enfadado con EMA por haberse rapado. EMA se mira en el espejo de la entrada orgullosa.

EMA ANCIANA (V.O)

Fueron tiempo aquellos muy complicados para mí. Literalmente sentía como todo se derrumbaba a mi alrededor y yo no podía hacer nada para pararlo: perdí mi trabajo, se me hacía imposible estar a tiempo o aguantar tantas horas de pie en aquella tienda. Me encontré más de una vez de camino a casa a mi grupo de amigos saliendo sin mí... hasta ese momento habíamos sido inseparables... Con el paso de las semanas cada vez me

llegaban menos mensajes al teléfono,  
menos llamadas...  
Y al cabo de unas pocas semanas más,  
solamente me saludaban por los pasillos  
de la facultad.

#### **ESC. 20 INT. HABITACIÓN DE EMA.- TARDE**

Se ve a EMA JOVEN quitando las fotos de sus amigos del corcho de su cuarto y metiéndolas en una caja. En su lugar pone una de su abuela y de ella en la playa. Ambas con sus monstruos y sonrientes.  
EMA JOVEN toca la foto contenta, suspira. Sube a una escalera portátil. Guarda la caja en lo alto de su armario.

#### **ESC. 21 HABITACIÓN DE EMA - DÍA**

Se escucha una descarga eléctrica. EMA con cara de dolor y rabia.

JURIS

Ya no es lo mismo... no te arreglas,  
estás muy focalizada en ti misma... y  
yo, ¿qué?

EMA

¿Qué? Eso digo yo.

EMA JOVEN lo mira incrédula e indignada. BICHO le da otra descarga eléctrica a EMA.

JURIS

Ya ni me tocas... vengo a tu casa y  
solo hablamos o vemos una peli estoy  
cansado. Y si te toco yo te quejas. La  
verdad es que no pones nada de tu parte.  
Ya ni siquiera te reconozco.

EMA JOVEN

Márchate. Tienes razón... todo esto me  
ha cambiado mucho y ya simplemente no

funciona... No funcionamos.

JURIS

Espera... ¿me estás dejando?

EMA

Sí, coge tus cosas y vete.

JURIS

¿Quién crees que va a querer estar contigo así? ¿con eso?

EMA

Alguien que me valore de verdad y nos entienda.

EMA ANCIANA (V.O.)

Al tiempo también me empezaron a llegar rumores de que habían visto a mi novio con otra chica...

Con esta conversación se intercalan imágenes de EMA tocando el piano. Llorando. Metiendo regalos y fotos con JURIS en otra caja. Yéndola a tirar a un contenedor. Al tirarla suspira, se sacude las manos, mira al monstruo en su estómago haciéndose más pequeño.

EMA

Vámonos a casa.

## **ESC. 22 COCINA EMA ANCIANA - DÍA**

EMA ANCIANA (V.O.)

Buenos días, cariño. Perdona por no haberte mandado nada en estos días... pero es tengo mucho papeleo que firmar.

Mientras grabo esto, si no te importa, arreglaré la planta que me regaló tu madre en mi cumpleaños... que después viene y me regaña...

(Se ríe)

EMA ANCIANA (V.O.)

Seguiré... Creo que lo correcto es que me remonte dos años. De esos años previos solo recuerdo la incapacidad que tenía de no poder moverme de la cama, el sin número de veces que nos ingresaron en la residencia... de todos los tratamientos que probamos... de sus efecto secundarios... fueron años terroríficos, no quiero mentirte. En ese momento tu abuela estaba embarazada de tu padre. Y el monstruo estaba completamente desatado. Se intentó todo lo conocido por los desparasitadores para casos como el mío, pero él estaba cada vez estaba más enfadado.

Ya ocupaba constantemente todo mi cuerpo. Solo con morfina podían despegarlo de mí unas pocas horas. Hasta que eso también dejó de hacer efecto.

**ESC. 23 INT. DESPACHO DE LA DESPARACITADORA/ RESIDENCIA  
- DÍA**

EMA sentada en frente de la desparasitora mientras esta lee sus informes.

DESPARASITADORA

Habrá que quitarte el intestino grueso. Ya usamos todas las balas que teníamos en el cartucho. Solo queda operar...

**ESC. 24 EXT. PARQUE - DÍA**

Se intercalan imágenes de EMA en la consulta y sentada en las escaleras de un monumento que hay en el parque con la cabeza baja y el móvil en la mano. Lo mira. Lloro. La gente la mira al pasar.

EMA JOVEN

Y si me quitan el intestino... ¿el monstruo desaparecerá?

DESPARASITADORA

Hay muchas probabilidades de que sea así...

EMA JOVEN

Vale, pues adelante.

EMA ANCIANA (V.O.)

Por alguna razón en todos esos años el monstruo había decidido alojarse en mi intestino... ya no funcionaba, el bicho lo tenía destrozado... Llevaba meses sin poder llevarme comida a la boca o agua... me estaba alimentando con una sonda nasogástrica. Esta era una de las pocas forma que encontraron para que el monstruo no se comiera todo el alimento que entraba en mi cuerpo. Se cree que empezó a alimentarse de mis órganos porque yo no me encontraba con fuerzas de hacerlo por mi misma. Llegué a un punto en el que ya me era imposible aguantar el dolor que experimentaba cada vez que me alimentaba... Se debía eliminar al monstruo antes de que siguiera con cualquier otro órgano.

Se suceden imágenes de EMA esperando para arreglar los papeles (para ponerla en la lista de espera). Dando su DNI. Firmando el consentimiento. Ella sentada en el parque llorando. Le llega un mensaje de MAM: "¿Cómo te fue? ¿Qué te dijo?" No responde al mensaje.

DESPARASITADORA

No podemos esperar más... tú vida ya está en peligro... esperamos demasiado.

EMA

Ya...

DESPARASITADORA

Lo siento mucho... hicimos todo lo que estuvo en nuestras manos...

EMA

Lo sé...

EMA ANCIANA se aclara la garganta. Deja las tijeras en la mesa. Toma aire. Intenta contener las lágrimas.

EMA ANCIANA

Han pasado tantos años... y aún me emocionó...

Me rompía el corazón decírselo a mi madre y a mi hermana... habíamos luchado tanto juntas...

**ESC. 25 INT. COCINA CASA EMA - DÍA**

EMA entra en la cocina. CHARIS y MAM dejan de sonreír cuando la ven. La cara de EMA esta blanca y muy seria. Se puede ver que había llorado.

EMA JOVEN

Me operan esta semana...

EMA JOVEN y CHARIS abrazadas. MAM revuelve la comida ausente y dándole la espalda a la escena.

**ESC. 26 INT. RESIDENCIA - DÍA**

Imágenes de EMA preparándose para irse a operar. El ingreso, cómo prepara las cosas en su casa. Despidiéndose de su familia. Esperando con el resto de portadores para entrar en quirófano.

EMA ANCIANA (V.O)

Tú nunca piensas que algo así te va a pasar a ti. Jamás... la gente con parásitos la vemos tan lejana... a todos nos dan pena pero no nos interesamos genuinamente por conocer sus circunstancias, sus luchas... Incluso, cambiamos cuando vemos estos temas en la televisión. Es tan incómodo, nuestro sufrimiento es un tabú... lo que lo hace más duro de soportar... Es inexplicable como este hecho cambió mi vida... Como me cambió a mí.

La DESPARASITADORA ayudándola a cambiar la bolsa por primera vez. EMA llora cuando ve el estoma por primera. Con la DESPARASITADORA hablando sentadas en la cama. Se abrazadas.

EMA ANCIANA (V.O.)

A la mañana siguiente me explicaron que tu abuela había entrado de parto mientras me estaba operando... durante el postoperatorio me presentaron a tu padre... desde que vi a ese bebé supe que siempre estaríamos muy unidos... Y no me equivoqué.

**ESC. 25 INT. SALA DE ESTAR CASA EMA - DÍA**

EMA su sobrino en brazos. Abraza a su hermana y a su cuñado.

EMA ANCIANA (V.O.)

Él fue el mejor regalo. Siempre me inspiró a seguir... desde los ojos de los niños nada es tan terrible.

Se intercalan imágenes de ella (a largo de un año) jugando con TAM, pasando por el parque, coloreando su bolsa de colostomía...

**ESC. 26 INT. BAÑO CASA EMA - NOCHE**

EMA se mira al espejo con bolsa de colostomía llena de pegatinas de animales. Sonríe.

EMA ANCIANA (V.O.)

Sin el bicho después de tantos años me sentía tan bien... es inexplicable lo que se minimizaron las secuelas de la operación al quitarme ese peso de encima. A los dos meses ya me sentía totalmente bien... adaptándome a mi nueva vida... pero feliz.



A esto le sigue un conjunto de imágenes de en lo que se convirtió la vida de Ema tras la marcha de su bicho. Montando en bici. Saliendo con amigos. Conociendo gente. Volviendo a la universidad. Yendo de fiesta. De viaje. Pasando tiempo con su familia.

**ESC. 27 INT. BAÑO CASA EMA - DÍA**

EMA ANCIANA (V.O.)

Hasta que bañándome me vi una galla verde luminosa en la barriga...

EMA secándose, después de bañarse, ve al monstruo de nuevo al mirarse en el espejo.

EMA

No puede ser... No, no...

EMA ANCIANA (V.O.)

Decidí ignorarla. Como ya había hecho antes... No podía ser, era una pesadilla. Pero no pude engañarme por mucho tiempo más... De revisión en la residencia la desparasitadora se me quedó mirando... ella sabía lo que yo no me atrevía a verbalizar...

**ESC. 28 INT. RESIDENCIA - DÍA**

DESPARASITADORA

Volvió, ¿verdad? Lo puedo ver en las analíticas... Las manos de EMA JOVEN dejando de tocar el piano.

EMA ANCIANA (V.O.)

En ese momento me rompí... no puedo explicarlo de otra manera. Era real.

DESPARASITADORA

Sabías que esto podía pasar...

EMA

Sí... l-o, lo sé.

DESPARASITADORA

Tenemos que empezar de nuevo con los tratamientos... ahora es más pequeño... tal vez sea más fácil controlarlo.

Mientras esta conversación sucede se ve a EMA saliendo de la consulta cabizbaja. Con los ojos llorosos. CHARIS, que espera en la sala de esperas, deja de sonreír al verla. TAM las mira sentado en el suelo.

AME

Volvió...

Las dos se abrazan. El niño las mira.

Sonido: EMA ANCIANA carraspea.

EMA ANCIANA (V.O.)

Sentí que había fallado a mi familia... que les rompí el corazón... fue muy duro ver la cara de decepción y de tristeza de mi madre...

Pude ver en el reflejo de sus ojos los últimos tres años de nuestras vidas: las lágrimas, las malas noticias, la preocupación, la incertidumbre... todo pasando de golpe. Fueron unos meses muy oscuros para mí. Y, por supuesto, cuanto más hundida me sentía más crecía él... Volvi mosalostatamientos, a los cuidados... volvió todo... otra vez... Un día, cercano al de Navidad tocaron la puerta de mi casa. Cuando abrí allí estaba ella... no la había visto en tres años. Su cara era un poema.

**ESC. 29 INT.-EXT. ENTRADA DE LA CASA DE EMA - TARDE**

EMA bajando las escaleras. Abre la puerta. Era una de sus antiguas amigas, Aimée.

(Flashback) de Aimée apartándole la mirada y no hablándole por los pasillos de la universidad. Una de las foto que guardó en la caja dónde se muestran a ambas en carnavales de pequeñas.

AME

Hola.

AIMÉE

¿Puedo hablar contigo?

EMA

Sí, ¿qué quieres?

EMA ANCIANA. (V.O.)

Cuando se giró una luz verde me cegó... no podía ser. Un ser translúcido y verde estaba pegado a su espalda. Era igual al mío.

EMA JOVEN abre muchos los ojos con cara de horror. Se miran, ambas con cara de tristeza. Se abrazan.

EMA JOVEN

Lo siento mucho...

EMA ANCIANA

Esto es algo que yo no le deseo a nadie... me dio igual lo mal que me hubiese tratado en el pasado... la ayudaría y estaría a su lado... nadie debería saber lo que es la soledad en un momento así... Y me esforzaría para que ella no la experimentase.

**ESC. 30 INT. HABITACIÓN DE EMA - VARIAS HORAS MÁS TARDE**

EMA saca las viejas fotos que había guardado en la alto del armario. Ríen mientras las miran. Merendaron juntas. Vieron alguna serie que solían ver de pequeñas. Escucharon discos viejos.

EMA ANCIANA (V.O.)

Esos meses a parte de estar marcados de regresos también hubieron despedidas. La de mi abuela. Ya no pudo controlar más a su monstruo... el día antes de su muerte le di un concierto privado en la residencia. Hasta la fecha ha sido el concierto más importante de mi carrera. Se lo dediqué a ella y a su parásito... a ambos. Llevaba meses, casi un año, sin tocar el piano, ver la felicidad de mi abuela al percatarse de que yo la había ido a visitar acompañada de mi primer piano, uno casi de juguete, fue todo lo que necesité. Me hizo aceptar la respuesta que tanto había estado luchando por ignorar. Aquella misma noche me hice la promesa más importante de mi vida. Y por la que pelearía incansablemente... siempre se lo agradeceré. El nombre de la compañía no es casual... Ojalá ella nos hubiese visto y escuchado aunque solo hubiese sido una vez...

Se ve un cartel luminoso en el que pone: compañía *AMBU*.

EMA ANCIANA (V.O.)

Y hasta aquí hoy... estoy cansada y necesito ordenar un poco mis ideas. Muchas gracias por los flores, por cierto... me alegro de que te esté gustando mi historia. Te quiero.

**ESC. 31 INT. RESIDENCIA - DÍA**

AME mirando guías de viaje y mapas de Nueva Orleans con AIMÉE mientras esta recibe su tratamiento.

Se muestran imágenes de AME preparándose para marcharse haciendo un marcadillo para vender todas sus cosas, convirtiendo su cuarto un estudio de pintura para su madre, dándole la sorpresa... Despidiéndose de su familia y amigos en el aeropuerto. En el avión.

**ESC. 32 INT.-EXT. Nueva Orleans.**

Se muestran imágenes del paso del tiempo de Ema en Nueva Orleans. Como empieza trabajando de camarera y termina montando su propia compañía. Aimée yéndose a vivir allí con ella. Casándose. Su familia de visita. En el carnaval...

EMA ANCIANA pasando la mano por encima de las fotos de esa época que guarda en su álbum. Las escenas retratadas en las imágenes cobran vida y se reproduce lo que estaba pasando.

Por último la mano de EMA ANCIANA termina en una de las fotos de la cena de Navidad de su compañía. Todos sus empleados tienen monstruos.

EMA ANCIANA

Mi compañía la monté a los treinta y cinco años... todo lo que sabía era que deseaba causar el mismo impacto en desconocidos que el que veía en mi abuela cada vez que le tocaba el piano... quise contar su historia y la de todos nosotros. Darle una banda sonora a nuestra lucha, a nuestras vidas... ¿Y quién mejor para componerla que los protagonistas?

**ESC. 33 INT. DESPACHO DE EMA - NOCHE.**

EMA ANCIANA cierra el álbum. Apaga la grabadora. La deja encima de la mesa y se marcha de su despacho. Se muestran los detalles de este: Objetos, los premios, cuadros pintados por su madre, fotografías...

EMA ANCIANA

Él me lo quitó todo, a cambio de enseñarme y hacerme ver las únicas cosas que realmente me importaban. Las únicas por las que valía la pena vivir. Me dio metas y me hizo ser consciente de muchas verdades dolorosas... Cada calambrazo viene acompañado de las frases: hazlo ahora que puedes, aprovecha... Me dio las mejores compañías, el trabajo de mi vida, aclaró mi cabeza... Las mejores lecciones

nunca vienen de las buenas experiencias. Sino de aquellas que te dejan sin aliento, de las que le dan un vuelco a tu vida, de las que hacen que te lo replantees todo... Sé que es duro de escuchar... es complicado de decir y desgarrador de vivir. Pero no cambiaría ni un solo día de mi vida... a pesar de todo. A pesar de él.

**ESC. 34 INT. DESPACHO DE EMA - DÍA.**

KALLE suspira. Apaga la grabadora, se estira en la silla, baja la pantalla. Se levanta y estira las piernas. Se para delante de la pared de cristal a mirar por la ventana a su familia. Todos están en el jardín de la casa de Ema tomando el sol y disfrutando. EMA ANCIANA está allí también. Sonríe.

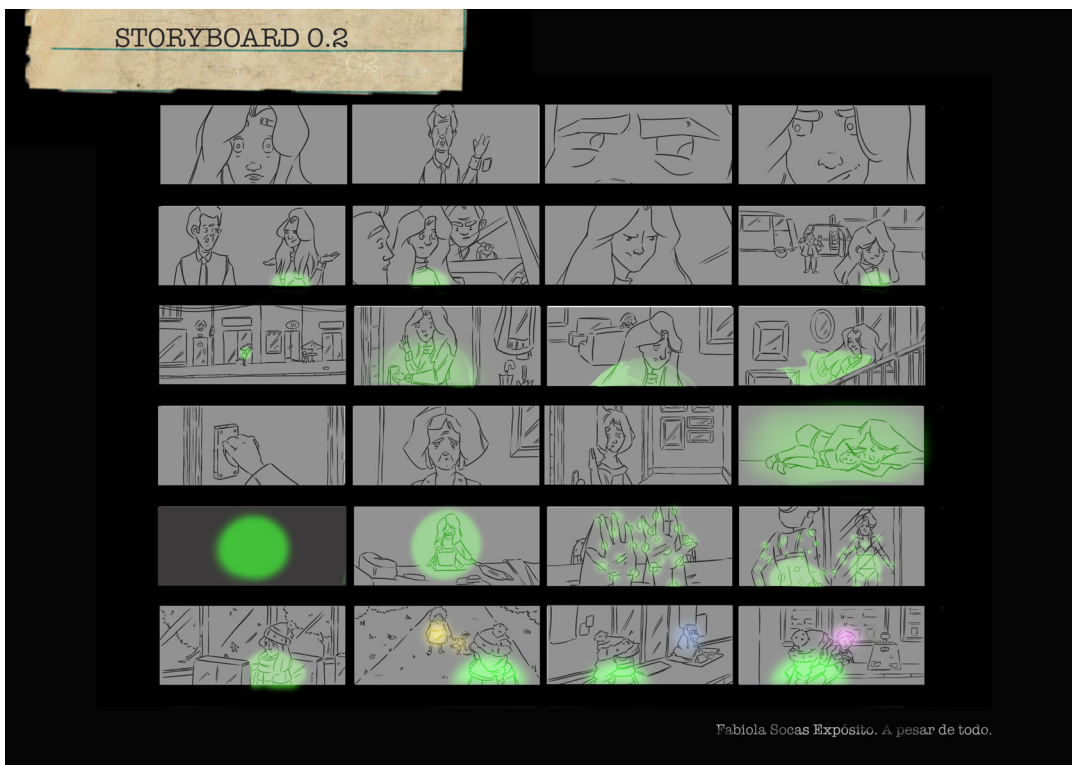
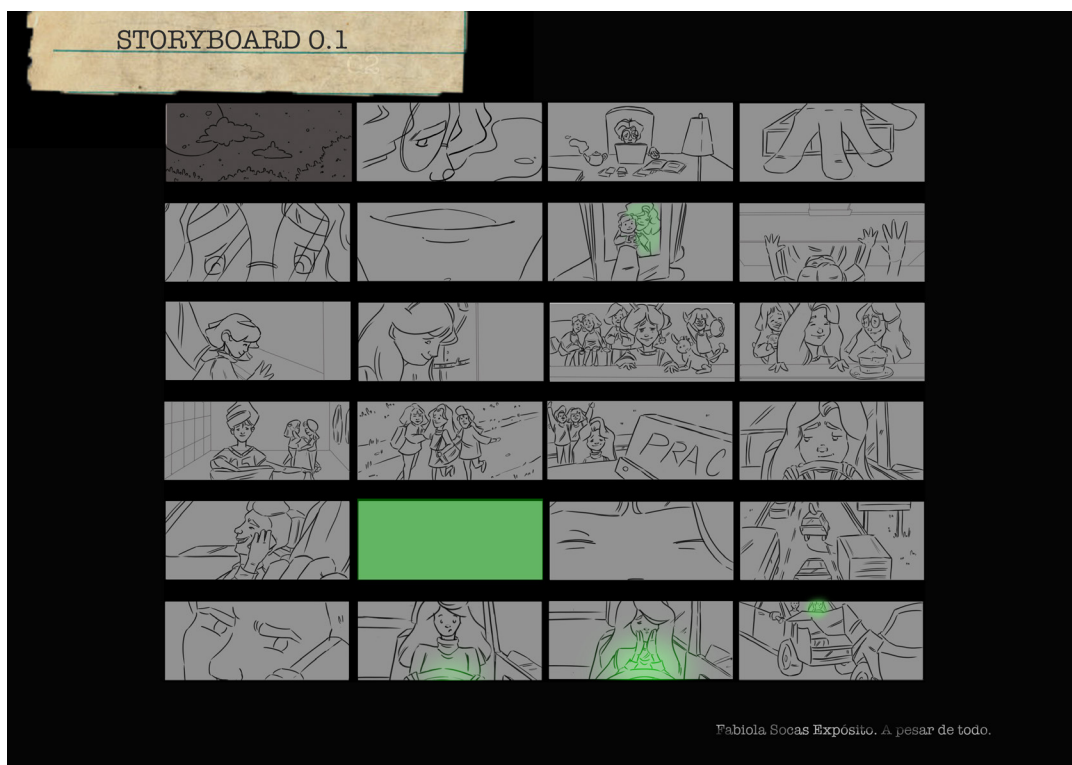
KALLE sonríe ante la escena. Luego le da la espalda a la ventana. Se levanta la manga. En su brazo se puede ver rastros de llagas causadas por su propio monstruo. Son iguales a las de EMA y AIMÉE. Las mira pensativo y camina hacia el ordenador. Teclea.

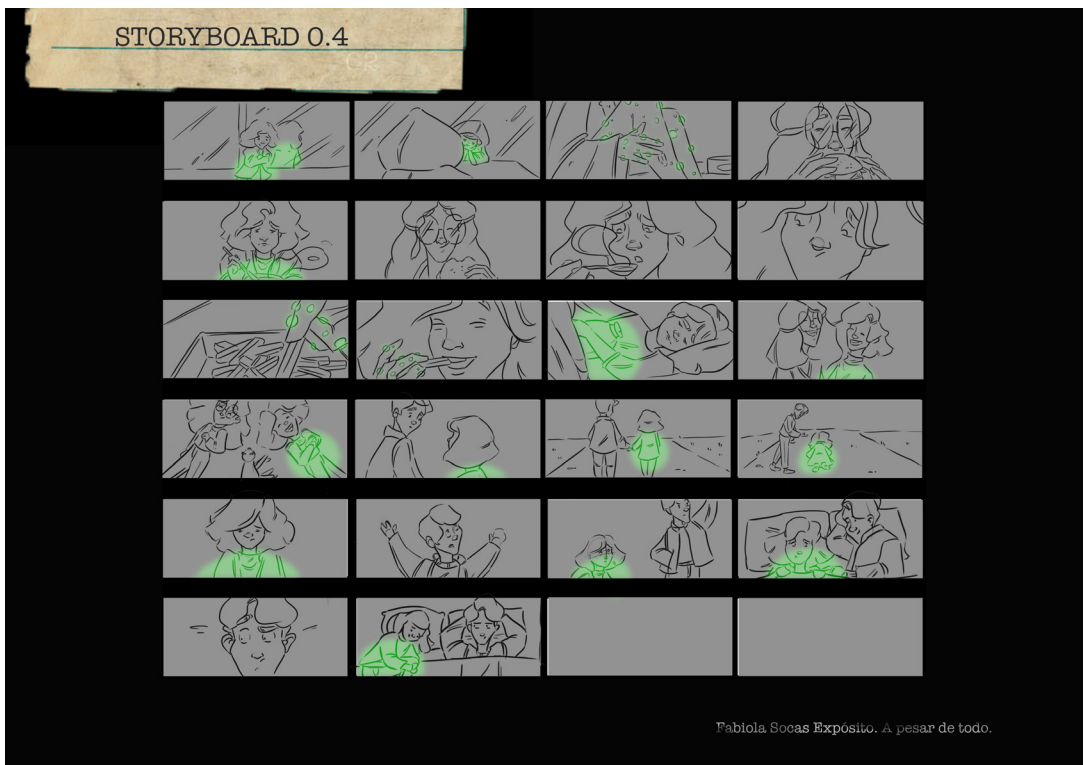
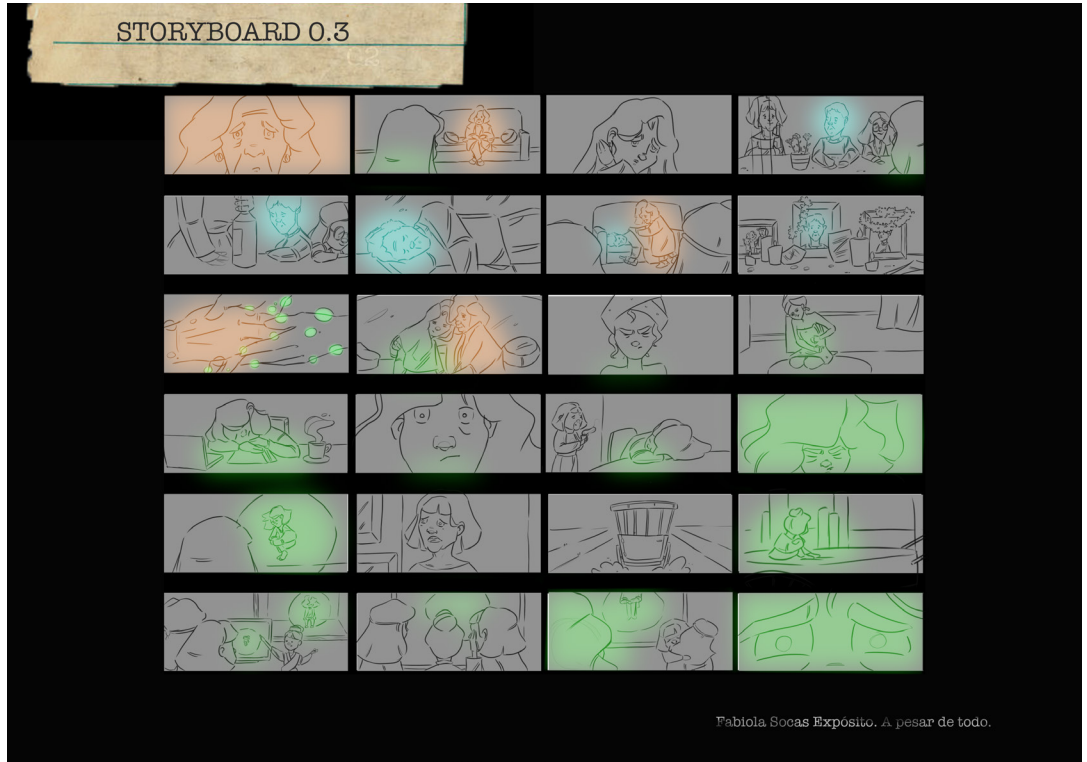
En la pantalla se lee:

*A ti, que has sido ejemplo de; trabajo duro, bondad y lucha en todo estos años, a pesar de todo. A pesar de él. Te quiero.*

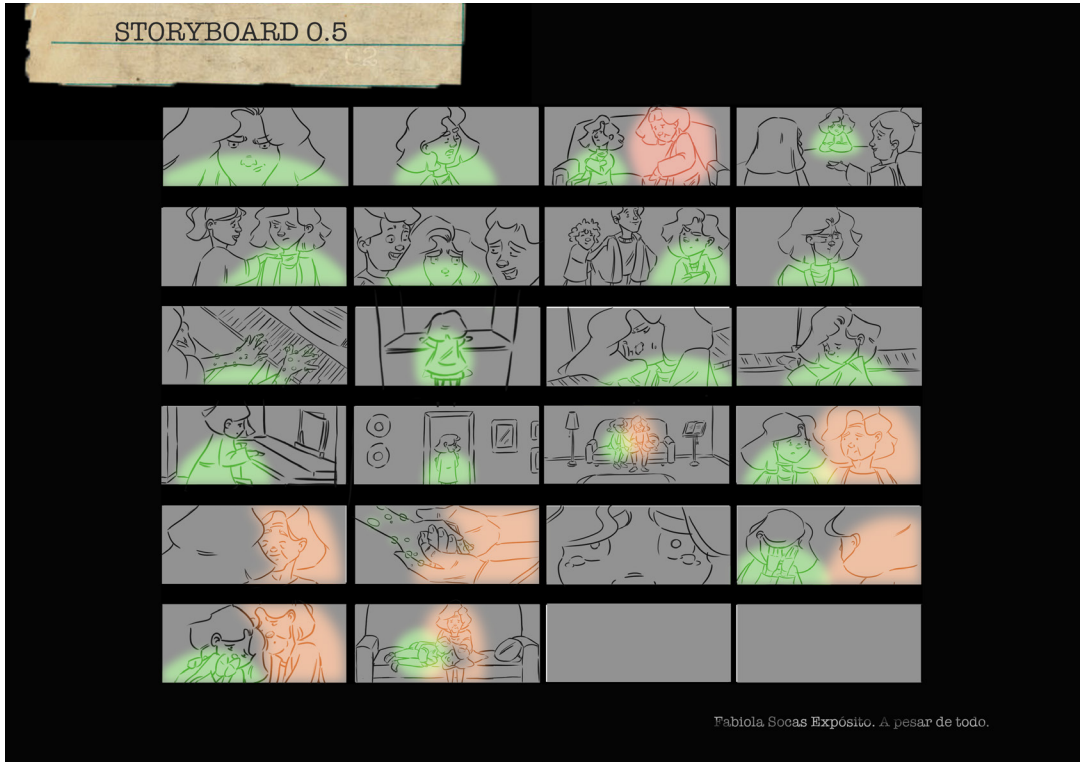
ANEXO II: DOCUMENTOS DEL CORTO.

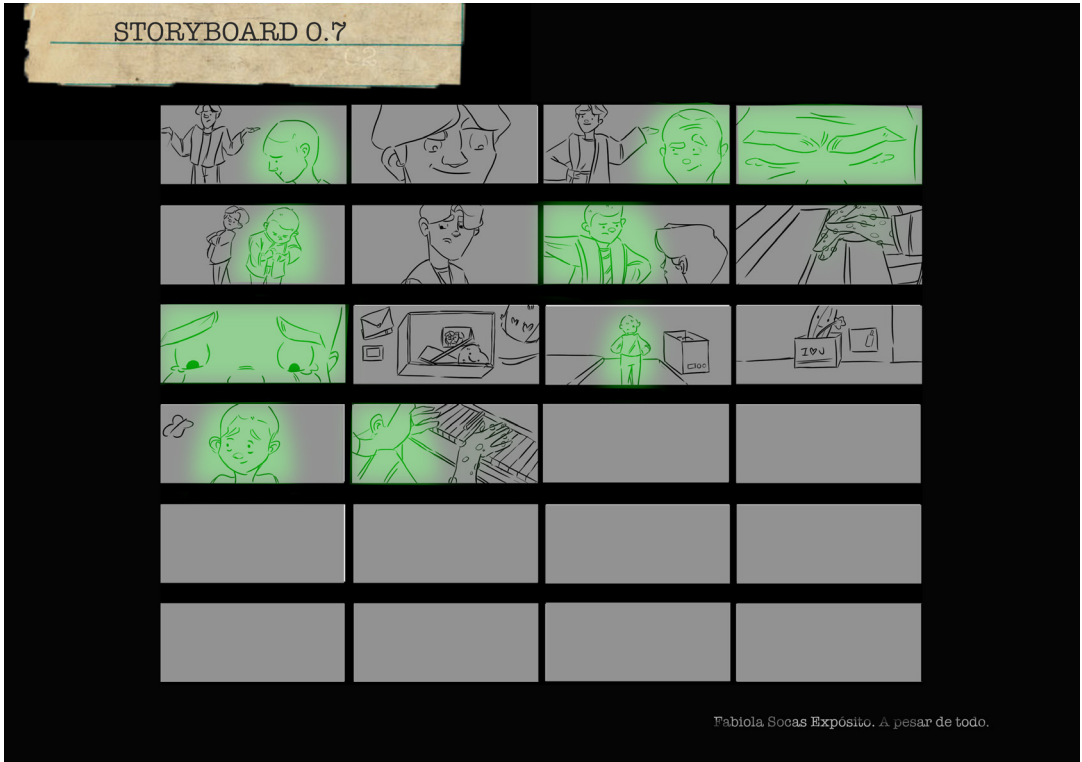
STORYBOARD.



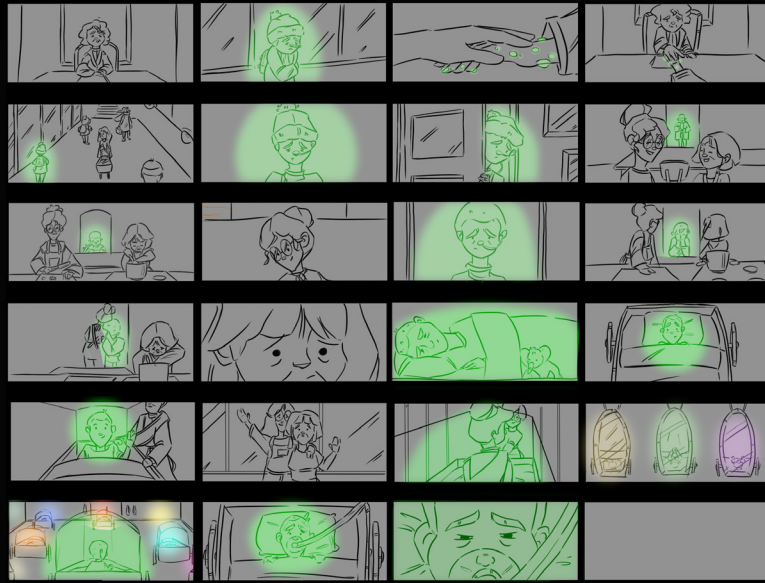






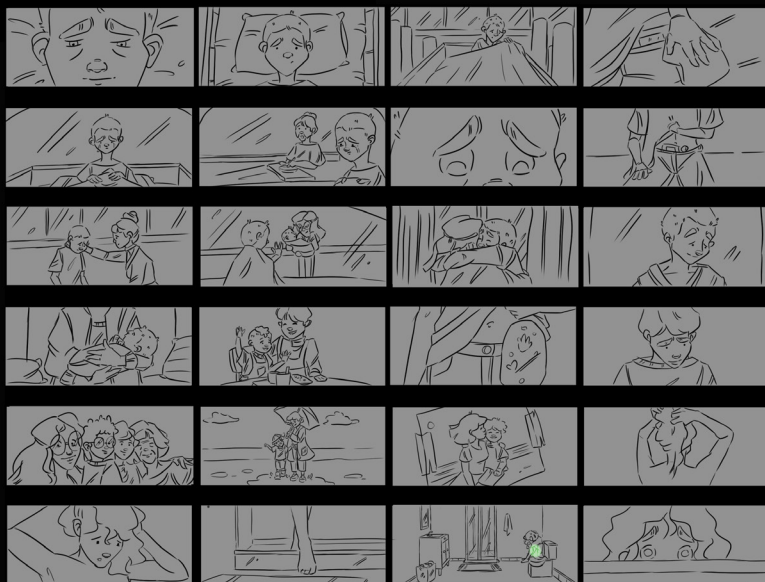


STORYBOARD 0.9



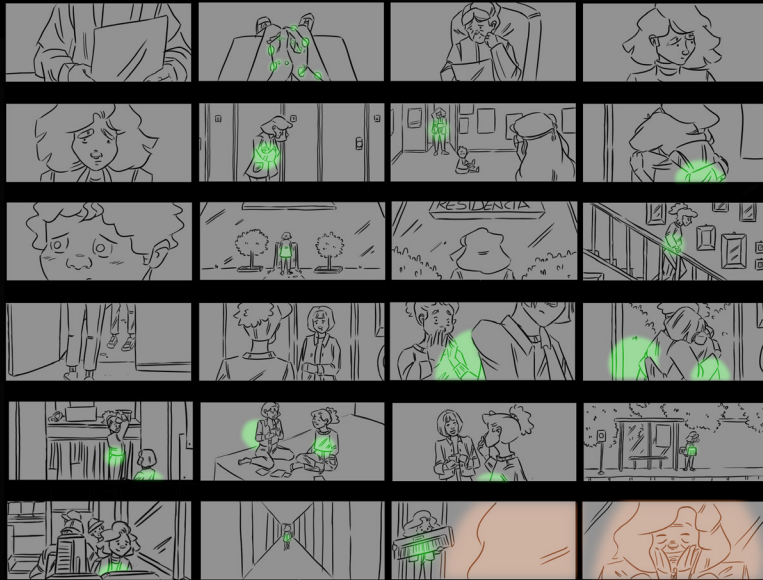
Fabiola Socas Expósito. A pesar de todo.

STORYBOARD 10



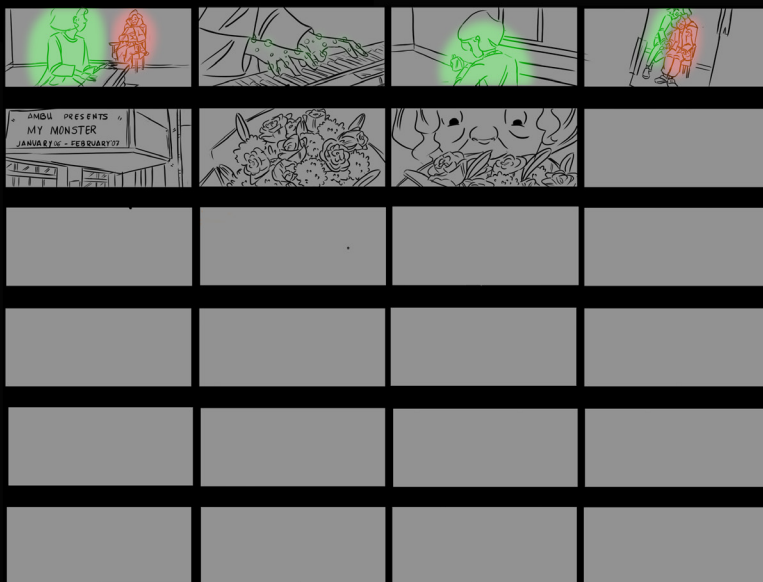
Fabiola Socas Expósito. A pesar de todo.

STORYBOARD 11



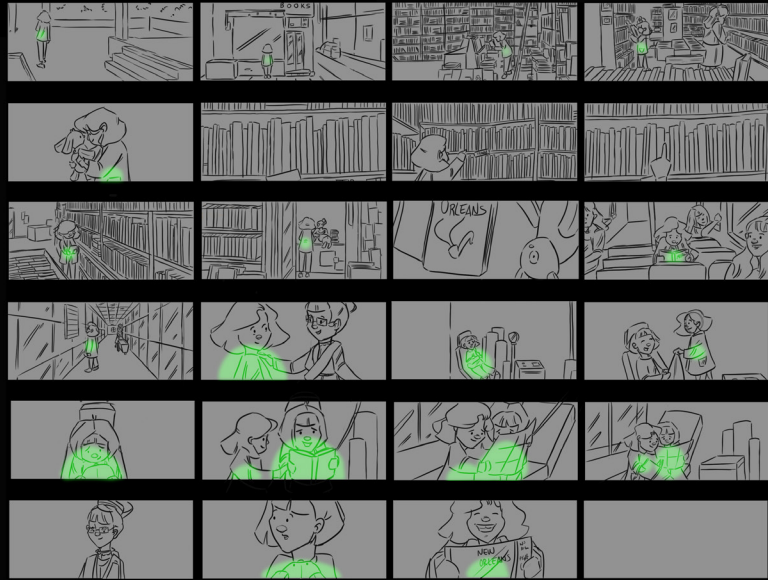
Fabiola Socas Expósito. A pesar de todo.

STORYBOARD 12



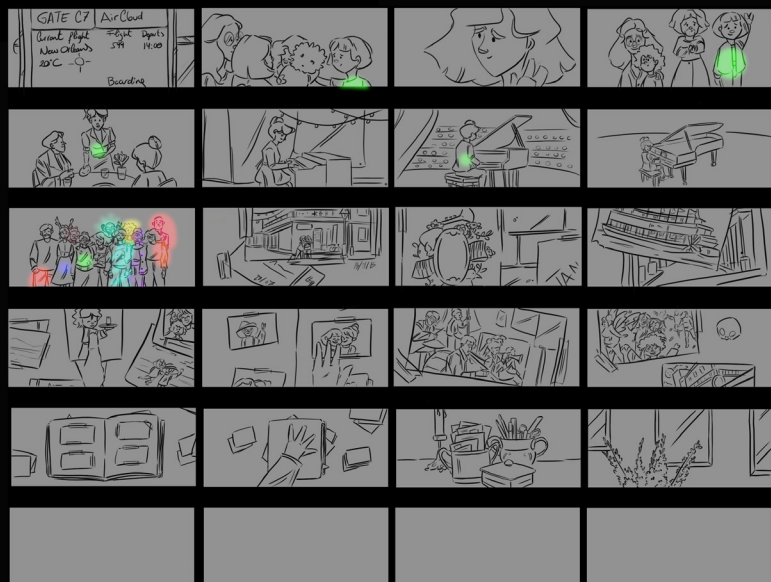
Fabiola Socas Expósito. A pesar de todo.

STORYBOARD 13

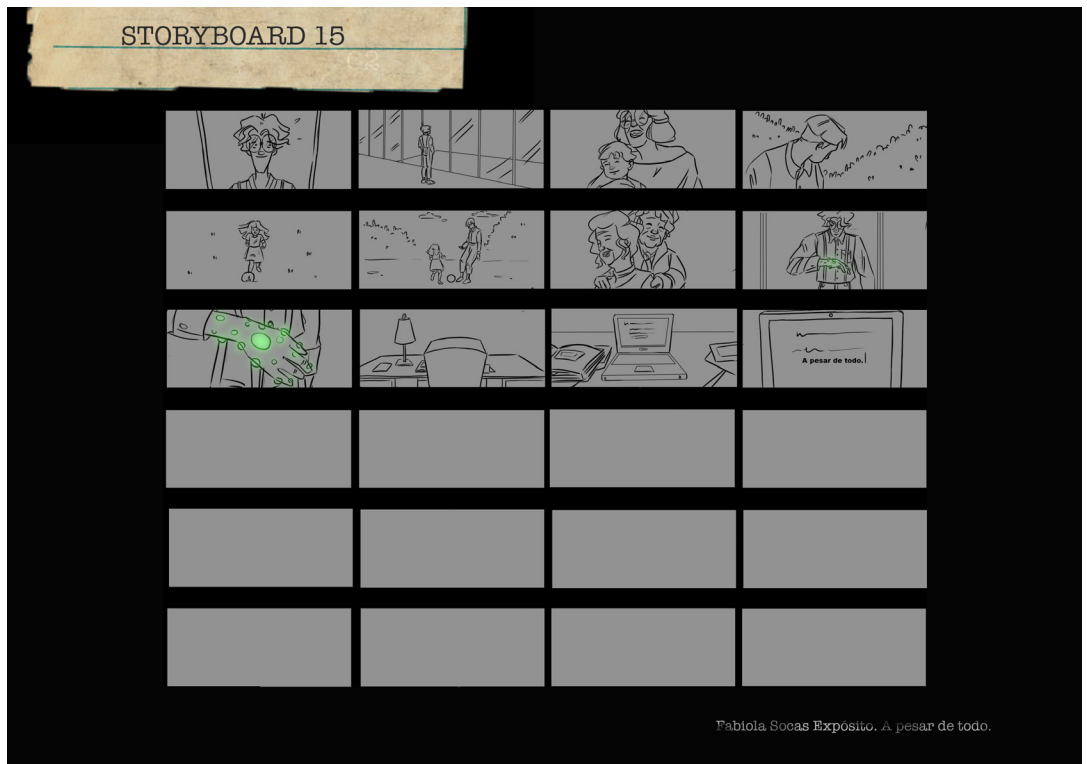


Fabiola Socas Expósito. A pesar de todo.

STORYBOARD 14

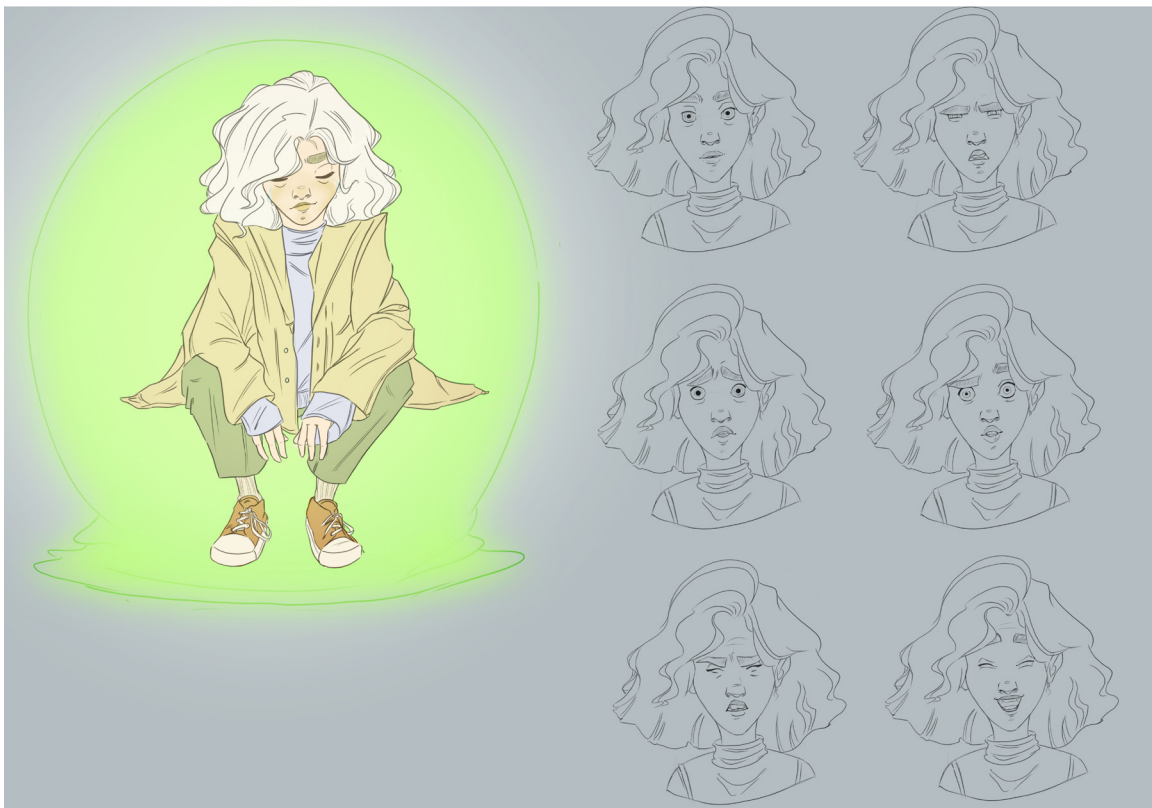


Fabiola Socas Expósito. A pesar de todo.



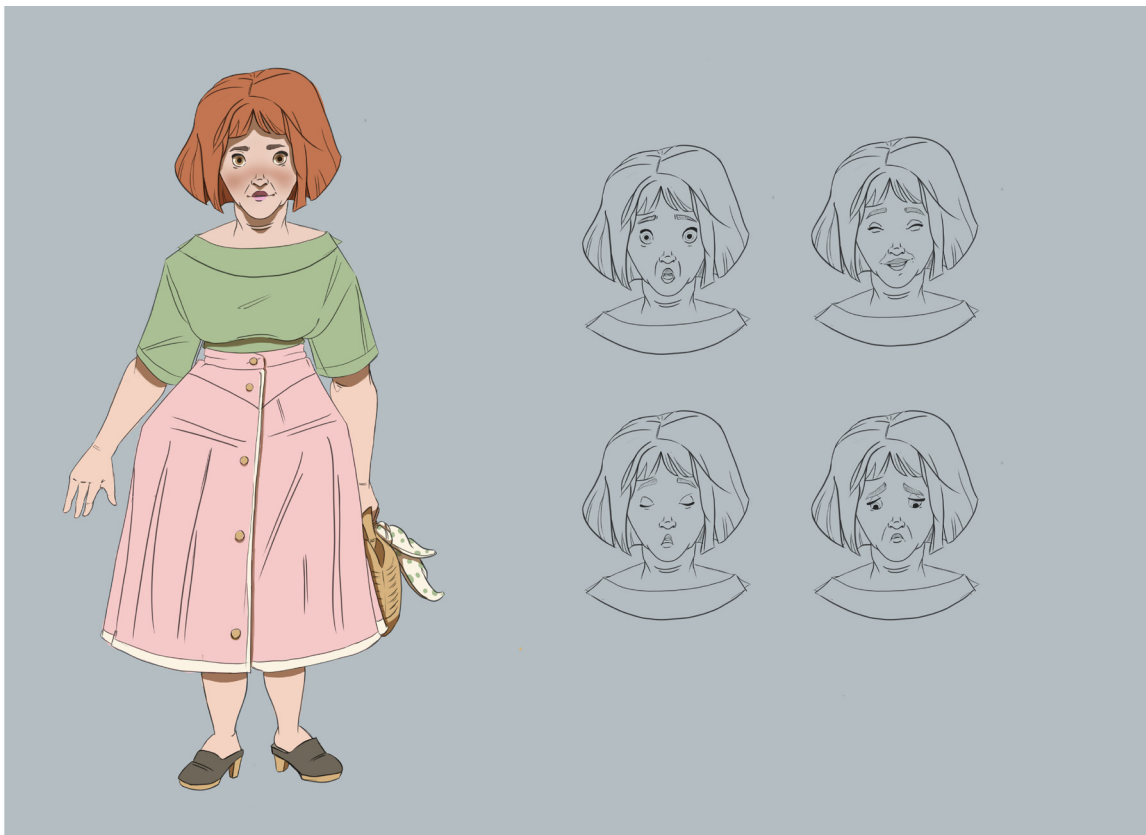
ANEXO III: ARTE REALIZADO

CONCEPT ART DE LOS PERSONAJES.

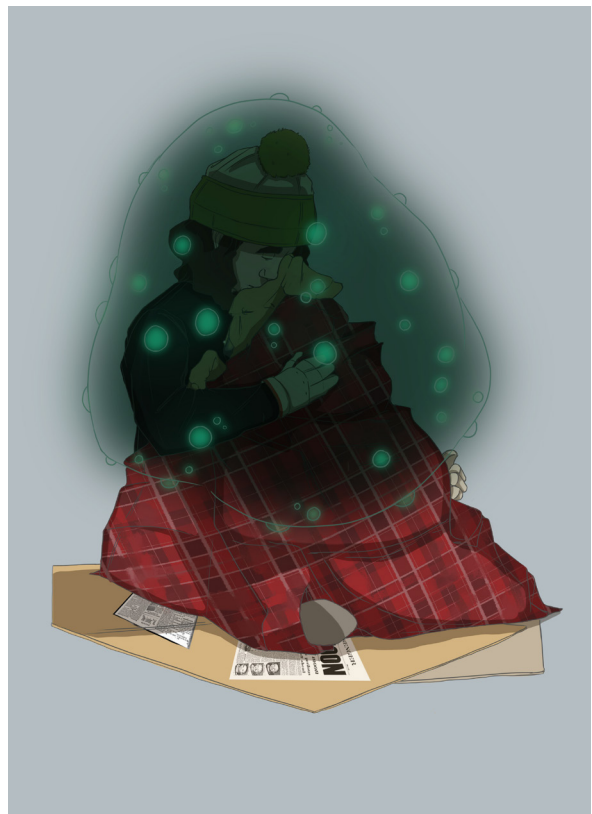












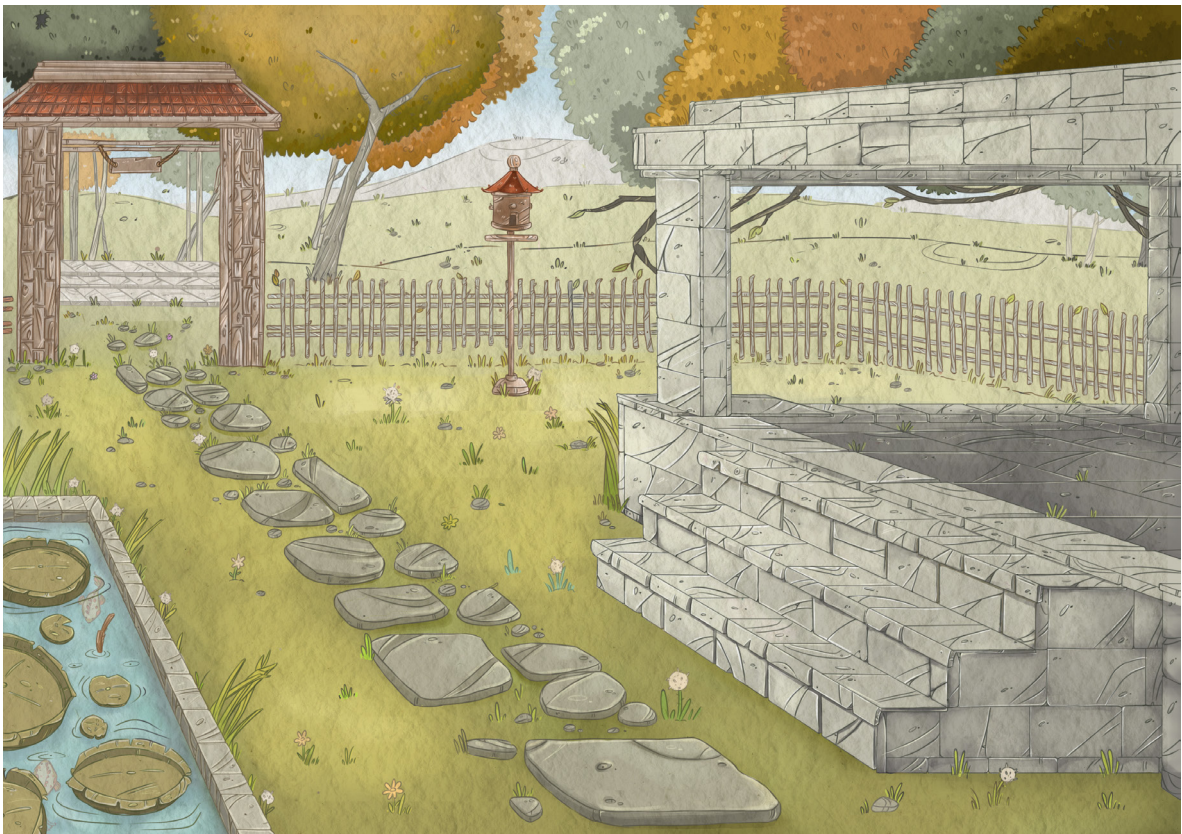
ANEXO III: ARTE REALIZADO

CONCEPT ART DE LOS ESCENARIOS.













ANEXO III: ARTE REALIZADO

COLORSCRIPT.



ANEXO III: ARTE REALIZADO

ARTE FINAL.

