

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

TFG

EL TIEMPO DE LIA

PROYECTO DE SERIE ANIMADA

Presentado por **Silvia Mañes Velasco**
Tutor: **María del Carmen Lorenzo**

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Belles Artes
Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Esta memoria recoge el proceso de preproducción para la realización de una serie de animación 2D. Dirigida a un público joven, la serie consta de 10 capítulos que se centran en el concepto del tiempo y la búsqueda de uno mismo y de su destino. En ella se relata el viaje de una chica en un mundo donde las personas y las historias no son lo que parecen. La serie tiene la intención de entretener y a la vez sorprender y hacer reflexionar al público, así como crear un vínculo entre la protagonista y el espectador para que ambos emprendan la aventura juntos. La intención final es conseguir una evolución y realización de una historia completa desde el inicio hasta el cumplimiento del storyboard del primer capítulo.

Palabras clave: Serie animada, preproducción, animación, fantasía

SUMMARY AND KEY WORDS

This report is about the preproduction process of a traditional animation serie. Aimed at a young audience, the serie have 10 episodes which it's focus on the time concept and the search of oneself and its destiny. My story narrates the travel of a girl in a world where everyone and every story aren't what they seem. The serie have the intention to entertain and make the public reflect all at once. To create a link between the main character and the viewer to undertake this adventure together. The final aim of this work is to obtain an evolution and realization of a complete story from the beginning to the end of the storyboard.

Key words: Animation serie, preproduction, animation, fantasy

AGRADECIMIENTOS

Son muchas las personas a mi alrededor que me han ayudado con su paciencia y su apoyo.

A mis compañeras de la carrera, por responder todas mis dudas aunque fueran a horas intempestivas.

A mis amigos de casa, por aguantar mis explicaciones y mis quejas y aún así seguir dispuestos a ayudarme y aconsejarme.

A mi tutora, por tener siempre la respuesta a todas las preguntas.

A mis padres y mi abuela, por darme ánimos y ampararme aunque no tuvieran ni idea de qué iba mi proyecto.

Y a todos aquellos que me han influido y ayudado sin darme cuenta.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. OBJETIVO Y METODOLOGÍA

3. REFERENTES E INSPIRACIÓN

2.1. SERIES Y PELÍCULAS

2.2. GÉNERO STEAMPUNK

2.3. ARTISTAS Y ANIMADORES

2.4. LIBROS Y MÚSICA

4. DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1. CONCEPTO E IDEA

4.2. DOCUMENTACIÓN MITOLÓGICA

4.2.1. MI MUNDO

4.3. GUION LITERARIO

4.4. DISEÑO DE PERSONAJES

4.4.1. PERSONAJES PRINCIPALES

4.4.2. PERSONAJES SECUNDARIOS

4.5. DISEÑO DE ESCENARIOS

5. ESTRUCTURA DE LA SERIE

5.1. SINOPSIS

5.2. DESARROLLO DE LOS CAPÍTULOS

5.3. STORYBOARD

6. CONCLUSIÓN

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

7.1. LIBROS

7.2. WEBS

7.3. FILMOGRAFÍA

1. INTRODUCCIÓN

El propósito de esta memoria es la descripción detallada de todo el proceso realizado para llevar a cabo la fase de preproducción para una serie de animación, en la que consta la creación no solo visual sino también literaria. Pero el propósito personal de este proyecto era la creación completamente libre de una historia fantástica que recogiera la idea del tiempo, la vida y el destino.

Este trabajo me daba la oportunidad de ponerme a prueba a mí misma, ya que suelo escribir muchos relatos partiendo de bocetos o viceversa. Sin embargo, llega un momento en el que me desanimo y los dejo a mitad sin desarrollar más. Por ello tratar de crear una historia desde cero, darle forma y llevarla hasta el final era todo un desafío. Y no solo desarrollar la parte escrita sino también toda la fase visual que caracteriza la preproducción de una animación, todo ello, en solitario.

“El Tiempo de Lia” se ubica en un mundo imaginario en el que la inesperada muerte de su gobernante pone al reino bajo una peligrosa y antigua fuerza que clama venganza. En medio de este caos, la protagonista no sólo deberá resolver el rompecabezas sobre la muerte de la Reina, sino también encontrar su lugar y destino dentro del mundo antes de que se le acabe el tiempo al Reloj.

Aunque he realizado varios cortos de animación durante la etapa universitaria, siempre me parecía que la historia que contaba era demasiado breve y podía dar más de sí. Además, siempre he estado predeterminada por un tiempo, un formato, una técnica y, a veces, un tema. Con este trabajo, he sido capaz de establecer mis propias pautas, objetivos y metodologías, consiguiendo una carta de presentación y una gran experiencia personal de cara al mundo laboral.

2. OBJETIVO Y METODOLOGÍA

Mi objetivo principal era la superación propia y personal respecto a la creación completa de una historia y toda su principal fase visual (previa a animar). Mi objetivo era llegar a crear y desarrollar el guion entero y conseguirlo manteniendo la frescura y la ilusión inicial con el que todos empezamos los proyectos, sin mancharlo con la fatiga y el cansancio provocado por centrarse en una sola idea durante tanto tiempo, a la vez que enfrentarme a la responsabilidad de manejar no sólo mi Trabajo de Fin de Grado sino también todas las asignaturas que he tenido que cursar este último año. Aunque algunas de ellas te proporcionan la posibilidad de desarrollarlo durante su periodo lectivo, esta tarea no es tan sencilla como parecidas las condiciones que las tareas implican.

Desde el inicio supe que quería hacer una preproducción, centrarme en el concept, el proceso creativo, el brainstorming que supone comenzar a crear y abocetar lo que te sugiere la historia para más tarde empezar a concretar. En ningún momento me planteé comenzar a animar ya que me parecía un trabajo que necesita de mucho tiempo y eso suponía hacer la preparación previa a toda velocidad. Y yo quería poder dedicar todo mi tiempo a tenerlo todo claro, fijo y detallado para que la siguiente fase fuera lo más fácil posible. Además, para la tarea de animar es necesario un equipo para dividir la carga que supone tanto trabajo.

Comencé centrándome, sobre todo, en encontrar una historia con la que me sintiera cómoda trabajando, que pudiera desarrollar y evolucionar durante el año académico sin agobiarme y cansarme hasta el punto de dejarlo. Escoger el tema fue una de las tareas más difíciles, ya que descarté mi primera idea y tuve que empezar de nuevo. Pero esa vez, me planteé buscar inspiración de las cosas que más me gustan y buscar referentes de ellas. Aunque hoy en día es imposible no dejarte influenciar por ellos, la originalidad reside en darles una vuelta de tuerca y aportar tu propio estilo para hacerlo especial y personal. Aunque el tema de mi historia no es nuevo, el mundo que he creado para ella es un mundo ideado por y para mí. Un lugar donde junto y mezclo todo lo que siempre me ha inspirado, es decir, un lugar personal. Como decía Isaac Asimov¹, “las ideas novedosas surgen de nuevas relaciones entre conceptos ya conocidos”.

En primer lugar, seleccioné distintos temas, conceptos e historias que me parecían atractivas y las que me brindaran la posibilidad de jugar con ellos. El tiempo siempre me ha parecido un concepto curioso y del que se pueden sacar muchas cosas con las que jugar y crear otras nuevas. Cuando tuve claras las bases de mi mundo, comencé a crear la trama siguiendo siempre las preguntas y consejos de escritores para mantener una línea argumental coherente y no dejar cabos suel-

1. ASIMOV, I. *How do people get new ideas?* Revista MIT Technology Reviews, 2014

tos. Al tratarse de un mundo fantástico e imaginario podía crear a mi antojo desde cero, una ardua tarea creativa si se trata de una sola persona.

A la vez que desarrollaba el guion literario, iba dando forma a todas las ideas, personajes, lugares, complementos... A medida que concretaba conceptos, ya fuera un detalle en uno de los bocetos o una frase fortuita que cambiaba la situación, más claro tenía el mundo y mejor veía el resultado.

La elección del formato era un amplio abanico de posibilidades. Aunque el mundo de la animación es relativamente nuevo para mí, es una técnica con la que me he familiarizado rápidamente y con la que creo que es posible distribuir y llegar al público joven. Aunque mi experiencia en clase ha sido con cortos, mi historia era demasiado larga para uno pero no lo suficiente para proponer una película. Por ello, el formato de serie televisiva era el más sencillo y al que estoy más acostumbrada. Sin embargo, no quería hacer una serie inacabada o con posibilidad de siguientes temporadas. Quería una historia acabada con un final cerrado y un número fijo de capítulos, que en este caso lo predeterminado son 10 episodios de una duración entre 10 y 20 minutos. Así pues, organicé el guion para este número de capítulos.

3. REFERENTES E INSPIRACIÓN

El grano de arena con el que nació esta historia fue volver a revisar las libretas de relatos y bocetos rápidos que he ido haciendo a lo largo de los años. Y en ellos no solo encontré lo que necesitaba para empezar a crear sino también el tema base de toda la serie: el tiempo.

Pero fuera de mis propias historias y dibujos, los referentes me han ayudado a continuar dando forma tanto argumental como visualmente a este proyecto. Sin embargo, estos no son ni de lejos los únicos que me han ayudado a seguir adelante con este trabajo.

3.1. SERIES Y PELÍCULAS

Al ser mi proyecto una obra en formato televisivo, muchas han sido las referencias seriales y cinematográficas que me han ayudado, pero sólo puedo mencionar algunas que han sido más útiles y similares a lo que busco.

“Avatar: The Last Airbender” y “Avatar: The Legend of Korra”: son dos series de televisión animadas producidas por la cadena Nickelodeon. Ambas creadas por Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko, con una gran influencia del estilo de Hayao Miyazaki.

La historia de ambas transcurre en un mundo de características orientales donde algunas personas tienen la capacidad de manipular el agua, aire, fuego y tierra. El Avatar es la única persona que domina los cuatro y mantiene el equilibrio entre las cuatro naciones. En la primera serie, la historia gira alrededor de Aang el avatar maestro del aire mientras en la segunda, se cuenta la historia de Korra su sucesora maestra del agua.

Ambos mundos son el mismo, una curiosa muestra de steampunk asiático con grandes dosis de fantasía; sin embargo, el estilo de vida es distinto. El de Aang se ambienta en un mundo más lleno de naturaleza y espiritualidad mientras en el de Korra el mundo es mucho más industrial.

Las dos series me han inspirado de igual forma ya que el mundo de Avatar me ayudó a crear el mío. Mi universo también cuenta con gente con poderes aunque decidí conceder otro tipo de dones no sólo naturales sino también sociales y personales. De igual forma, el estilo de vida industrial de la serie de Korra fue una gran ayuda visual para idear mis ciudades y pueblos.

“Más allá del jardín”: es una miniserie estadounidense de animación creada por Patrick McHale y transmitida en Cartoon Network. La historia se centra en dos hermanos que viajan a través de un extraño bosque mágico lleno de toda clase de criaturas y animales con el fin de encontrar su camino a casa. Durante el



Fig 1: Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko: *Avatar: the Last Airbender* y *Avatar: the Legend of Korra*

Fig 2: Patrick McHale, *Más allá del jardín*.

Imágenes promocionales de las series.



trayecto, les acecha una antigua bestia que lleva almas perdidas por el mal camino.

Esta serie me ha servido para estructurar mi propia serie, ya que quería que fuera autoconclusiva. También me atrajo el ambiente y la magia que rebosan los escenarios y cómo los personajes se integran en él. La historia parece sencilla al principio pero tiene un trasfondo mucho más maduro y oscuro, algo que me sorprendía y que intenté transmitir a mi propia serie.

“Los mundos de Coraline”: es una película de animación stopmotion dirigida por Henry Selick y basada en el libro “Coraline” de Neil Gaiman. El argumento se centra en la historia de Coraline, una niña extrovertida y curiosa que al acabar de mudarse siente que su familia está cada vez más ocupada. Un día descubre una puerta secreta que la transporta a un mundo paralelo semejante al real, pero más divertido, donde se siente querida. Sin embargo, descubre que todo es una engañosa ilusión de una versión de su madre que quiere quedarse con ella para siempre. Lo que en un principio parecía una maravillosa experiencia acaba dejando paso al miedo y la angustia.

Siempre me ha gustado el planteamiento de esta historia y la personalidad de Coraline. Tanto ella como mi protagonista se enfrentan a la dura situación de inseguridad y pérdida de todo aquello que conocían, y esto las obliga a sacar su carácter fuerte, decidido y audaz. De igual forma, los diseños de concepts y escenarios circenses y mágicos han sido un gran referente para mi proyecto.

3.2. GÉNERO STEAMPUNK

Nacido como un subgénero literario de la ciencia ficción especulativa durante la década de los 80, el steampunk ha crecido hasta convertirse en un movimiento artístico y sociocultural. La ambientación que envuelve el steampunk toma una realidad supuesta en la que la civilización ha tomado un camino distinto al actual, reuniendo la tecnología de vapor y carbón, localizada durante la época victoriana, con elementos comunes de la ciencia ficción y la fantasía lo que muestra anacronismos e invenciones futuristas imaginarias. Se inspira principalmente en los trabajos de H. G. Wells y Julio Verne, por lo que este género se engloba dentro de movimientos retrofuturistas, ucronías y ficción especulativa con un carácter desenfadado, donde también se incluyen subgéneros como el cyberpunk y el dieselpunk. El steampunk se ha popularizado tanto durante los años que han nacido muchos otros subgéneros bajo su influencia.

Escogí el steampunk para basar mi mundo porque me permitía ser creativa, de forma que puedo usar la tecnología sin necesidad de establecer una época clara en la que se situaran los personajes y a la vez poder narrar y crear a mi modo, mediante la construcción y deconstrucción de un género.

A pesar de tratarse de un reciente movimiento, ya se ha asentado en la cultura popular actual con seguidores y los trabajos basados e influenciados por sus características en todo el mundo. Se ha abierto paso dentro de la literatura, el diseño, el



Fig 3: Henry Selick, *Los Mundos de Coraline*.

Imagen promocionales de la película.

cine, el cómic, los videojuegos, la moda, la música y la televisión de todo el mundo. No importa el medio en que estuviera, todos me han ayudado a decidir y diseñar mi propio proyecto aunque fuera un formato completamente distinto.

3.3. ARTISTAS Y ANIMADORES

Brian Kesinger: es un ilustrador, autor y animador americano que ha trabajado en Walt Disney Studios durante 16 años. Sus obras tienen una clara influencia del arte steampunk victoriano a pesar de haber empezado a dibujarlo antes de que fuera acuñado este término. Fue aceptado en Walt Disney Animation Studios de California con 18 años, siendo el animador más joven en la historia de la compañía. Empezó de diseñador en la película de “Tarzán”, y en su carrera con la animación de Disney ha ocupado muchas posiciones, desde el desarrollo visual a artista de storyboard. En 2000 realizó el layout y fondos de “Atlantis: el imperio perdido” para el cual desarrolló una gran obra de dibujos de submarinos, engranajes y aparatos similares que también le sirvieron para la posterior película en la que trabajó, “El Planeta del Tesoro”.

Fuera de la compañía, ha creado mundos steampunks poblados de personajes de todo tipo que engloba en “Tea Girls”, ilustraciones hechas con té y acabadas con tinta y acuarela. Dos de sus personajes más populares son el dúo que forman Victoria Psismall y Otto, su mascota pulpo. Con su peculiar humor, ha realizado libros, grabados... de ambos, realizando diversas actividades cotidianas.

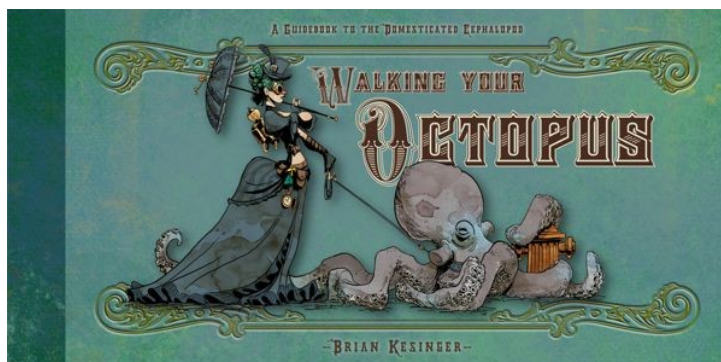


Fig 4: Brian Kesinger, *Walking your Octopus*

Libro ilustrado publicado por Baby Tattoo, 2013.

Simón Varela: es de los pocos ilustradores “a mano” que quedan todavía, siendo su técnica predominante los dibujos a carboncillo sobre papel. Nació en El Salvador y siendo un adolescente tuvo que emigrar a Estados Unidos. Empezó trabajando para una agencia de publicidad, aunque no tardó en tener una oportunidad en el mundo de la animación en los estudios de Fox, Hanna Barbera y Warner Bros. Sin embargo, fueron sus creaciones para “Buscando a Nemo” de Pixar las que le catapultaron al éxito en esta industria.

Sus ilustraciones llenas de contraste transmiten una sensación de oscuridad y dramatismo, pero a la vez tranquilidad y familiaridad. Yo también prefiero trabajar a mano más que a ordenador y he intentado imitar en mis bocetos la impresión que me evocan sus obras.



Tytus Brzozowski: arquitecto y acuarelista polaco. Se graduó en la Facultad de Arquitectura en la Universidad Tecnológica de Warsaw. También estudió y trabajó en Finlandia donde obtuvo una gran influencia nórdica. Tytus presenta ciudades oníricas, edificios llenos de decoración, calles estrechas y torres altas. Usando elementos de la arquitectura y paisajes característicos de Warsaw, crea un nuevo y fantástico mundo donde se pueden encontrar elementos intrigantes y surrealistas que esconden historias.

Sus paisajes urbanos han sido una gran ayuda para crear las ciudades de mi mundo. Su ambiente mágico y surrealista, lleno de arquitectura extravagante y exagerada, era lo que buscaba. Con imágenes más orgánicas, otras más inanimadas y algunas oníricas, puedo hacerme una idea para crear las distintas ciudades dependiendo del gremio.

3.4. LIBROS Y MÚSICA

No sólo el mundo visual del arte es el que puede inspirar, ya que tanto la literatura como la música tienen grandes influencias al lograr una conexión empática y sensible que nos ayuda a crear tanto como una pintura o una película. Al igual que el resto, muchas son las obras que me han servido de referencia, pero sólo puedo mencionar algunas pocas que se alzan sobre el resto.

Michaël Ende: escritor alemán de literatura fantástica y ficción para niños y adultos. Sus obras más conocidas y las que me han influenciado son “Momo” y “La Historia Interminable”. En la novela “Momo” se habla del concepto del tiempo y cómo es usado por los humanos de sociedades modernas. La protagonista debe enfrentarse a los hombres de gris, unos seres que se alimentan del tiempo humano.

Mientras, Bastián, el protagonista de “La Historia Interminable” trata de encontrar la realidad que nos rodea recorriendo el camino inverso, la parte interna de cada uno que reside en su imaginación. Esta mágica historia está dividida en dos partes: la primera transcurre entre el mundo real y el fantástico, y el segundo íntegramente en el fantástico. Hay un protagonista en cada mundo: en el fantástico, Atreyu inicia una búsqueda para hallar la cura a la enfermedad que está

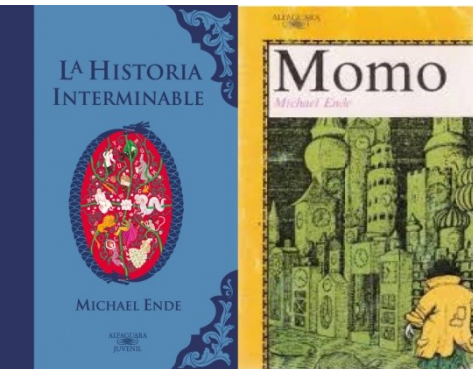
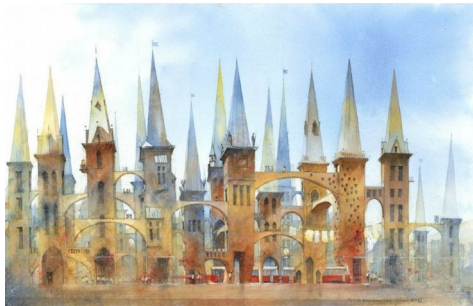


Fig 5: Simon Varela, *The art of Finding Nemo*, 2003

Fig 6: Tytus Brzozowski, *Towers*, 2012

Fig 7: Michael Ende, *La Historia Interminable* y *Momo*. Editorial Alfaguara

matando a la Emperatriz Infantil, y contra la Nada, que está haciendo desaparecer el reino de Fantasía. En el mundo real, Bastián lee esta historia en un libro y cada vez se va volviendo más real, hasta que ambos mundos se acaban entrelazando.

Ambos libros, cada uno a su manera, impregnados de la fantasía y la aventura, han sido unos claros referentes gracias a los temas, los personajes y las tramas de las que tratan.

Evanescence: es un grupo de música rock alternativo y metal gótico fundado en Estados Unidos. Sus canciones son oscuras y tenebrosas; sus letras hablan de dolor, traición y muerte pero en ellas siempre puedo entrever la vida, como se aferra a lo que nos hace sentir vivos, huir de las mentiras y quedarse con lo bueno a pesar de la situación. El ritmo, la música y la composición me inspiran y ayudan a crear con más viveza la trama de ciertos capítulos.

4. DESARROLLO DEL PROYECTO

Para llevar a cabo un proyecto tan complejo de abordar, es necesario llevar una estructura distribuida por fases. Muchas de ellas suelen entremezclarse y algunas parece que no se acaben ni tras presentar el proyecto, pero llevar un orden para cumplir entregas y objetivos es lo más recomendable. A continuación trataré en los distintos apartados las fases por las que me he regido para llevar a cabo mi obra.

4.1. CONCEPTO E IDEA

Buscando entre mis propios proyectos inacabados y antiguos conseguí dar con la idea que se convirtió en la base de mi proyecto. En un principio, quise jugar con el concepto del miedo y la superación de éste, ayudada en parte por mi propio pensamiento sobre cómo enfocar este proyecto, pero era un tema al que no conseguía sacar nada nuevo. De alguna forma, derivé esta frustración hacia el fluir de la vida, el tiempo que nos lleva superar los problemas y sus resultados. Por ello, en cierta forma, me siento identificada con la historia, ya que es como mi propio viaje, mis propias decisiones las que me llevan. Y como decía Charles Chaplin², “no debemos tener miedo a equivocarnos, hasta los planetas chocan y del caos nacen las estrellas.”

Nosotros determinamos lo que hacemos con nuestra vida, escribimos nuestro destino con las decisiones que tomamos. Esta idea me parecía atractiva y con bastante juego. Si no somos nosotros quienes decidimos lo que hacemos sino que un ser superior las determina, no siempre serán decisiones que nos favorezcan y, en algún momento, alguien querrá vengarse. Porque si hemos de equivocarnos, que al menos, lo hagamos porque lo hemos decidido nosotros. Esta trama me pareció una base sólida sobre la que crear la trama. Pero debía haber otra, que, aunque enlazada con esta, debía hacer fluir la serie para dejar ésta como la sorpresa final que le da sentido a toda la trama.

Por ello, gracias a mi protagonista, los espectadores reflexionan. Lia sufre en sus carnes situaciones difíciles que debe afrontar y superar, de la misma forma que debe afrontar las consecuencias de las resoluciones a estos problemas. Saber quién es y por qué hace lo que hace es una de las razones que la llevan a actuar de esta o de aquella forma. Es una chica perdida en el gran mundo, intentando encontrar su propia y única historia dentro de una más grande. He intentado que la gente se sienta identificada con la situación a la que se enfrenta para que piensen sobre ellos, sobre Lia y sobre la historia.

2. CHAPLIN, C. *Cuando me amé de verdad*.

4.2. DOCUMENTACIÓN MITOLÓGICA



Fig 8: Las Parcas: Nona, Decima y Morta

Antes de empezar una historia, primero hay que conocer otras. La mitología siempre fue algo que me llamaba la atención, pero no quería usar las ya existentes, sino crear la mía propia con ayuda de éstas. Investigué en las mitologías de varios países sobre dioses que fueran o estuvieran relacionados con la vida, la muerte y el tiempo. La mayoría de dioses de la vida y la muerte son los mismos o tienen siempre el don de la dualidad. Sin embargo, aunque no quería que fueran completamente separados ya que esos conceptos son la cara de la misma moneda, quería que cada uno tuviera entidad individual respecto al otro.

Después de toda la información recopilada, las Moiras, Parcas o Nornas (griego, romano y nórdico respectivamente) fueron las que mejor se ajustan a lo que buscaba: son las perfectas personificaciones del concepto que quería para mis propios dioses, ya que se relacionan entre ellos a la vez que con el resto del mundo. Cloto hilaba la vida, Láquesis medía con su vara la longitud del hilo y Átropos cortaba este hilo. La tríada Trimurti de la India también fue una gran influencia, ya que los tres dioses nacieron del huevo cósmico de Ammavaru. De él surgieron Shiva, el dios destructor; Brahma, el dios creador; y Visnú, el dios preservador. Los tres representan, al igual que las Moiras, los tres conceptos que quería encarnar.

Para explicar la aparición de estos seres, investigué sobre el Árbol de la Vida o Huevo Cósmico, un elemento que se usa en algunos mitos para explicar el conocimiento, la vida y la creación del universo. También existen en varias mitologías del mundo dioses y seres que representan el estado primigenio del cosmos, su esencia. Con estas interpretaciones pude explicar la creación de mi mundo y mis seres. No quise crear más seres para explicar esto, por lo que el Árbol Cósmico fue la solución por la que opté, ayudada por el Trimurti.

4.2.1. MI MUNDO

Explicar la creación del mundo donde se desarrolla la historia era una forma de comprender mejor cómo funciona. El primer ser sobre el que se sostiene todo el mundo es el Árbol Cósmico. Por él fluye el cosmos, asienta las bases de la realidad y comunica con lo espiritual. Por esta razón, de él nacieron los dioses, los originarios de toda criatura existente en la tierra. Los tres están relacionados y funcionan conjuntamente de forma que los unos sin los otros no pueden proceder.

El Tiempo, la Vida y la Muerte rigen el destino de cada ser vivo del Reino. Se distribuyen de forma que la Vida crea al ser gracias al poder del Árbol, el Tiempo escribe su destino en sus hojas y gira su reloj del tiempo hasta que la Muerte devuelve su alma al lugar del que surgió. Los dioses no necesitan cuerpo físico, aunque pueden proporcionarse uno si quieren interactuar con su creación.

Todos los humanos nacen con un don. Se clasifican en cinco: el don natural con el que se puede alterar el entorno y controlar los elementos; el don físico



Fig 9 y 10: Árbol Cósmico y Palacio.

Fig 11: Primer diseño de Lia.

con el que se controla el cuerpo humano tanto por el aspecto externo como el organismo interno; el don subconsciente afecta y explora la mente humana; el don tecnológico con el que se dominan las herramientas y maquinarias metálicas para crear todo tipo de artilugios; y el don social que dirige y ayuda en las relaciones entre las personas. Dentro de la disposición de los dones, cada persona tiene una habilidad distinta que debe aprender a usar, y se le administra un maestro de su mismo don que le ayuda a desarrollar esta destreza.

Los dones se organizan y agrupan en Gremios que administran un territorio establecido del Reino. Hay un máximo representante en cada uno y gobiernan sus terrenos y a sus habitantes con sus propias normas. Pero deben responder siempre ante la Reina, ya que ella es la supuesta encarnación del dios Tiempo. La Reina nunca sale de su gran Palacio, sobre el que se acomoda el Árbol Cósmico.

Durante la trama que cuenta la serie, el Reino está limitado por una barrera que protege al mundo del Caos, el elemento contrario al Árbol Cósmico. Si éste otorga vida como los dioses y todas las criaturas del Reino, el Caos es la destrucción de todo ello. Por esa razón, cuando el Caos apareció, el Tiempo tomó cuerpo humano para usar su poder, creando una barrera temporal y dejando la administración del tiempo de los seres humanos en un Reloj. La Reina debe darle la vuelta al Reloj cada cierto periodo de tiempo para restaurar la barrera contra el Caos. Sin embargo, en los últimos capítulos se descubre que el Caos en realidad es el dios Tiempo, que fue recluido y engañado por la Reina, un ser humano corriente que finge ser la reencarnación de dicho dios.

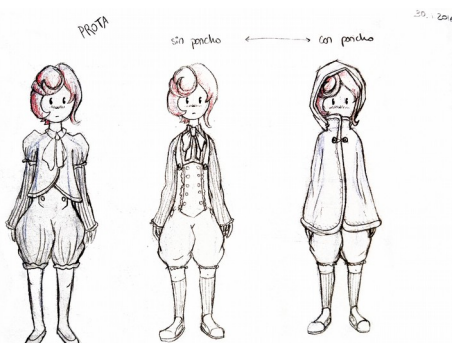
4.3. GUION LITERARIO

Redactar el guion es lo más complejo y más trabajoso, ya que es con él como se consigue captar al público y que el proyecto sea viable. Es una labor que no deja de evolucionar y cambiar incluso cuando parece que todo esta terminado, ya que siempre aparece algún detalle por aquí o por allá que no es convincente.

Comencé escribiendo la historia base que establece los puntos claves del mundo. Los tres dioses son los pilares sobre los que se asienta la trama, así que fue la primera parte que dejé clara aunque, como todo, fue variando hasta llegar a un punto. Fue una fase que llevó bastante tiempo pero que valió la pena para crear un mundo y una historia sólida sobre la que trabajar sin dudas.

4.4. DISEÑO DE PERSONAJES

Realicé muchos diseños distintos con diversos estilos. Descarté rápidamente un dibujo demasiado elaborado, ya que el objetivo es animarlo y es complicado mantener el mismo dibujo tantos frames cuando se trata de una serie. Cuando logré dar con el estilo general de la serie, la creación de los personajes fue más rápida. Me centré en diseñar a los personajes principales: la protagonista, los dioses y la Reina. Sin embargo, también tuve que crear varios personajes secundarios que aparecerían en el primer capítulo para la realización del storyboard.



No obstante, sólo me planteé los colores de los personajes principales, ya que el tema del color puede ser tratado fácilmente después de tener claro el diseño definitivo.

La protagonista fue el personaje que más cambios sufrió, ya que debía ser atractiva pero distinta. En un principio, era un personaje muy introvertido y mohíno, sin embargo no era la mejor personalidad para el personaje que soporta toda la trama, por lo que los diseños que representaban este carácter ya no eran convenientes. Busqué un enfoque aventurero, huyendo de los trajes y vestidos pomposos con peinados extravagantes que caracterizan a las mujeres victorianas. Decidí para ella colores alegres y activos, por ello el tono de su pelo siempre fue rojo o anaranjado, un color lleno de vida. Los ojos morados son una rareza y, por su condición de anomalía, era el que mejor le iba. Sin embargo, a la hora de escoger el color del traje se me plantearon varias posibilidades usando el complementario del rojo, el verde, para crear un personaje llamativo, o uno más acorde con el resto de la gama escogida.

Al comienzo del proyecto, la Reina sí que era la verdadera encarnación del Tiempo, es decir, eran el mismo ser. Sin embargo, por cambios del guion y la trama, tuve que separarlos. La Reina debía ser regia y transmitir autoridad y suficiencia, ya que no sólo reinaba en el mundo físico sino que también era el primer ser creado por el Árbol Cósmico. Esto se tradujo en un diseño estilizado, con muchas curvas y un traje sencillo pero solemne, influenciado por las faraonas egipcias y las princesas griegas. Su pelo ingrávito imita las arenas del Reloj a la vez que le da una apariencia calmada y más altura para intimidar. Los tonos que caracterizan a los reyes sonoros y granates. Sin embargo, como el color vivo lo llevaba la protagonista, decidí para la Reina una gama más sosegada. El color morado es un color regio que, mezclado con plata, podía ser lo que estaba buscando.

Los otros dos dioses los tenía bastante claros desde el principio y no experimentaron grandes cambios, excepto la Muerte. Al igual que Vida, iba a tener un cuerpo humano, un hombre grande, con espalda ancha, el cráneo marcado, sin ojos y con aspecto intimidatorio. Sin embargo, resultaba más original y curioso si era distinto al resto. Su nuevo aspecto era una sombra traslúcida con forma de lobo en la que se entreve el cráneo y la columna vertebral. Predominada por tonos oscuros esparcidos con forma de mancha éterea, el esqueleto se ve opaco y verdoso. Por su parte, Vida debía tener una gama completamente contraria que transmitiera viveza. El agua está muy asociada con la vida al igual que el sol, por lo que, tras algunas pruebas, me decanté por esta gama teniendo el pelo azul como una cascada y los ojos amarillos, que le otorgan luminosidad y magia.

La gente del circo fue divertida de dibujar porque son personajes extravagantes con diversas y entretenidas habilidades. Daban mucho juego a la hora de crear, por lo que solo tuve que escoger los más apropiados. Sus gamas de colores debían variar según la personalidad del personaje, sin embargo, no pude estudiar a fondo este concepto.

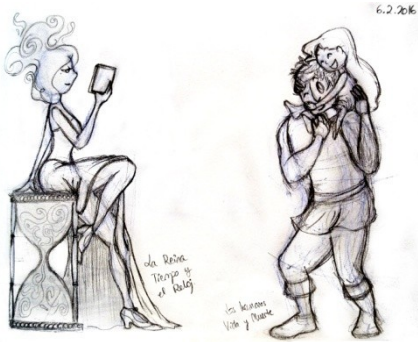


Fig 12: Primeros bocetos de la Reina, dios Tiempo, y Vida y Muerte.

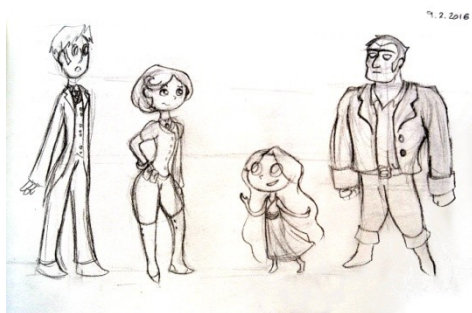


Fig 13: Primeros bocetos de Percival, Lia, Vida y Muerte.

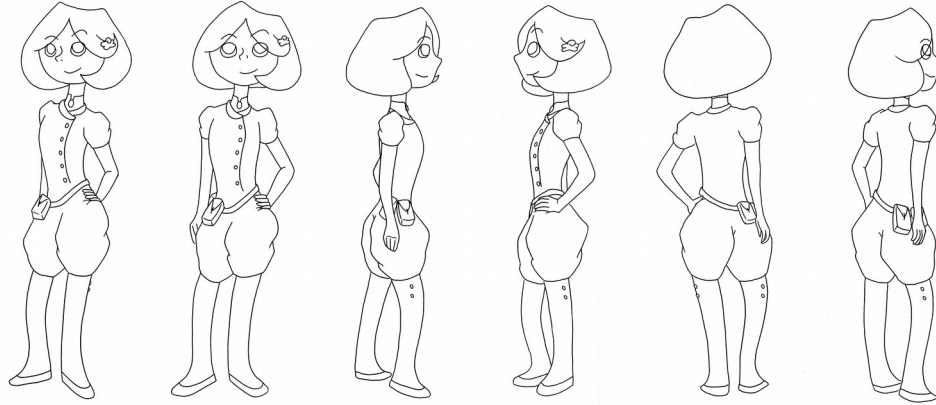
Fig 14: Pruebas de color de Lia.

Fig 15: Pruebas de color de la Reina.



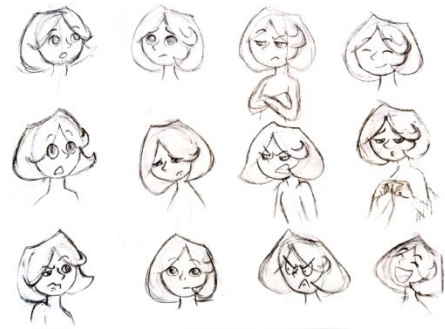
4.4.1. PERSONAJES PRINCIPALES

Lia: es una chica centrada, reservada y audaz. Su nacimiento fue una inesperada sorpresa consecuencia de los actos de Vida y Muerte para ayudar a Tiempo. Ella era uno de los granos del tiempo de la Reina que controlaba su vida y la barrera que mantiene al Tiempo fuera del reino. Sin ella, la Reina no puede darle la vuelta al reloj para alargar su vida y, la barrera cae. Sin embargo, Lia no es consciente de su anterior condición y función. Cree que sus padres la abandonaron en el circo siendo un bebé, aunque es la única cosa que no recuerda. Su don subconsciente le confiere la habilidad de recordar absolutamente todo lo que ha vivido, leído y oído. Suele presumir de ello y sentirse superior cuando corrige a alguien que tiene la osadía de discutirle. Es introvertida y prudente, no suele contar sus problemas a nadie, y cuesta conocerla si no te encuentras en su círculo cercano. Tiene carácter, es muy espabilada y tiene cierta labia al hablar, por ello la gente puede pensar que es ruda, borde y sarcástica, pero no lo hace con mala intención. Después del ataque al Circo, su mundo se viene abajo y su don empieza a descontrolarse, causándole visiones irreales. El miedo, la frustración y el desconocimiento se traducen en su forma de actuar como enfado e indignación. Su objetivo es descubrir qué le ocurre y encontrar una solución, lo que la lleva a hacerse preguntas sobre sí misma.



Algunas expresiones de la vida.

22.2.10h.



Dioses: el mundo se rige por tres dioses, el Tiempo, la Vida y la Muerte. Los dioses nacieron del Árbol Cósmico, el primer ser que apareció en el mundo. La Vida otorga la existencia a todos los seres, el Tiempo controla y organiza la duración de su vida escribiéndola en las hojas del Árbol, y la Muerte devuelve la energía vital al Árbol.

La Vida tiene el cuerpo mortal de una niña de 10 años, alegre y vivaracha. Su pelo es azul, cae y se ondula en su espalda como una cascada de agua, y tiene los ojos dorados como los rayos del sol. Vive en Balder, el pueblo donde se concentra el Gremio Subconsciente, donde finge ser la maestra más joven del Reino. Su condición de diosa le permite ver el curso vital de las personas, por lo que aparenta tener la habilidad de recuperar recuerdos pasados y ver algunos futuros. Le encanta interactuar con los humanos y vivir dentro de una comunidad: ser parte del grupo le transmite felicidad y paz con el mundo. Es optimista y risueña pero también puede ponerse seria, reservada y severa si la situación lo requiere.

La Muerte intentó crearse un cuerpo físico, pero su condición de dios destructor se lo impidió, dándose una forma traslúcida. Su apariencia es variable pero suele adoptar la de un lobo para intimidar. Está unido al cuerpo físico de Vida, de forma que puede esconderse siendo su sombra continuamente, yendo donde ella va y cuidándose mutuamente. Es un dios tranquilo y pacífico que cumple su función, sin prisa pero sin pausa; sin embargo, puede ser terrorífico si la cosa se pone seria.

El Tiempo no tiene ni desea un cuerpo mortal, prefiere mantenerse alejado del mundo físico. Su función es estricta y organizada: no puede permitirse distracciones ni descuidos ya que la vida de alguien podría desvanecerse. Escribe la vida de las personas en las hojas que más tarde albergarán sus almas, y gira el reloj vital de cada una año tras año para garantizar que continúan viviendo. Sin embargo, la vida que escribe no siempre es grata y eso es lo que le ocurrió a la Reina. Cuando el Tiempo se reunió con ella, no sospechó que le robaría su reloj y usaría sus granos de arena para mantenerle lejos del mundo físico. Como ya no podía acceder a las hojas del Árbol, la vida de las personas no se escribía en nin-



gún lado, pero podía seguir dando la vuelta a los relojes para mantenerlos con vida y no sentir que había fallado. Su objetivo es recuperar el reloj de la Reina y devolver al cosmos su orden y equilibrio original.

La Reina: es una mujer joven, orgullosa y decidida. Tuvo una vida amarga y horrible. La más pequeña de una numerosa familia pobre, no fue querida ni deseada. La suya fue una lucha constante contra los problemas morales y de salud de la familia. Se vio obligada a hacer cosas de las que se arrepiente, perdió a sus parientes más inocentes y acabó sola, enferma y moribunda en las calles de la ciudad. Pero no le parecía justo el destino que le habían preparado, por ello, decidió pedirle al Tiempo que les liberara de sus escritos, que dejara que las propias personas decidieran su destino. Al no convencerlo, le robó el reloj de su propia vida para curarse. Con los granos de arena que contenía, expulsó al Tiempo que, lejos del Árbol, ya no podía escribir el sino de los humanos. De esa forma, se convirtió en la dueña de su tiempo y se nombró Reina. Es altiva y regia, autoritaria y soberbia. Sin embargo, ésto es una fachada que debe adoptar ante la gente, ya que actúa como el dios que se supone que es. Tiene su propia idea de la justicia y no duda en imponer sus creencias sobre los que no opinan como ella. Sin embargo, en la intimidad, vive con cierto recelo a que el Tiempo traspase la barrera, pero sabe que lo que hizo fue para el bien del mundo y eso la reconforta. Es feliz sabiendo que le ha dado a la gente la libertad sobre su destino.

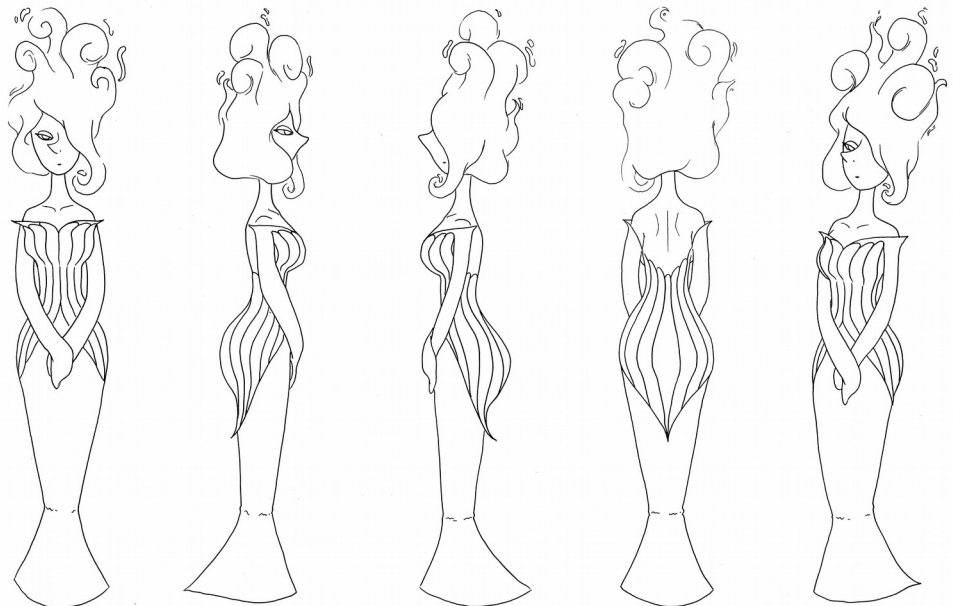


Fig 16: Carta de diseño de Lia.

Fig 17: Boceto de expresiones de Lia.

Fig 18: Pruebas a acuarela de Vida y Muerte.

Fig 19: Carta de diseño de la Reina.

Fig 20: Line-up de los personajes.

4.4.2. PERSONAJES SECUNDARIOS

Zec: es el mejor amigo de Lia. Vive en el pueblo de Pitt, el más cercano al Circo. Su don tecnológico le viene muy bien para atender su pierna artificial. Es sensato, optimista, paciente y el único que sabe cómo tratar a Lia.

Percival: es la mano derecha de la Reina. Él es quien se encarga de todos los asuntos que requieren de la presencia de la Reina yendo en su nombre. Su don social le confiere una gran habilidad para tratar y lidiar con los problemas entre los gremios. Es leal, servicial y honorable, con una mente práctica y responsable.

Madame: es la maestra de Lia y una de las que dirige el Circo. Al igual que ella, tiene el don subconsciente, pero su habilidad se centra en intuir la personalidad de las personas con sólo verlas. Es severa, seria y formal. Organiza a todos los feriantes y no le gustan las excusas ni las irresponsabilidades. Se muestra fría pero, en realidad, aprecia y quiere a todos, los protege y los defiende como una madre. Ellos lo saben y por ello la tienen en alta estima, a pesar de sus órdenes.

El Domador: es un hombre mayor con el don tecnológico. Sus creaciones metálicas con formas animales son unos de los principales atractivos del Circo. Es paciente, metódico y perfeccionista en sus obras, pero inquieto y desordenado en la vida cotidiana.

Marina: es una chica algo más joven que Lia. Su habilidad con el agua le confiere más de una función en el Circo. Una de ellas es bajo el mando de Lia haciendo los efectos visuales de su cuentacuentos. Admira a Lia y su don e intenta hacer lo posible para contentarla.

Sota: es un muchacho de la edad de Lia. Es apasionado, quejicoso y un poco egoísta pero cumple con sus obligaciones. No le cae bien Lia, le parece arrogante y sabelotodo, pero gracias a su don físico hace las sombras chinescas de su función.



4.5. DISEÑO DE ESCENARIO

Ayudada por los referentes ya mencionados y todos aquellos que me he dejado, comencé con varios conceptos rápidos de ciudades, vehículos aéreos, ambientes circenses y varios props. Sin embargo, dejé esta tarea para más adelante, por lo que acabé centrándome en el mundo del circo donde discurre el capítulo piloto del que hice el story.

El mundo que he creado está inspirado en el género steampunk, un género que se caracteriza por los detalles estéticos, la tecnología de engranajes y vapor y las ciudades de edificios altos de metal con zepelines sobrevolando los cielos. Pero en mi proyecto lo que predomina es la existencia de cinco gremios distintos con sus particularidades, por lo que la ciudad de cada gremio cumplirá unas reglas estéticas. Las bases para todas las ciudades son que deben tener acceso a todos los medios de transporte que existen, sus edificios han de ser altos y estar amontonados como torres de un castillo y algunos se comunican por puentes.

Las ciudades naturales están hechas con materiales de la naturaleza y algunas de ellas están directamente integradas en los árboles, aprovechando sus recovecos y rincones originales. Los pisos más altos se comunican con puentes, y algunas copas de los árboles están modificadas para adaptarse al vuelo de los globos.

Las ciudades tecnológicas están enteramente construidas con metal. Son grandes y espaciosas, con zonas específicas para almacenar y crear nuevos proyectos. Las formas de las casas a veces son irregulares y tienen salientes y entrantes que el propio inquilino crea por motivos personales. Al contrario que el resto de localidades, cuenta con muy poca vegetación en las calles y casas.

Las ciudades físicas se caracterizan por tener edificios altos y elegantes con mucha decoración que no cumple otra función que la meramente estética. Son ciudades coloridas donde no hay accesos fáciles, ya que la gente se mueve, salta y entra en los lugares mediante los elementos que tienen a mano.

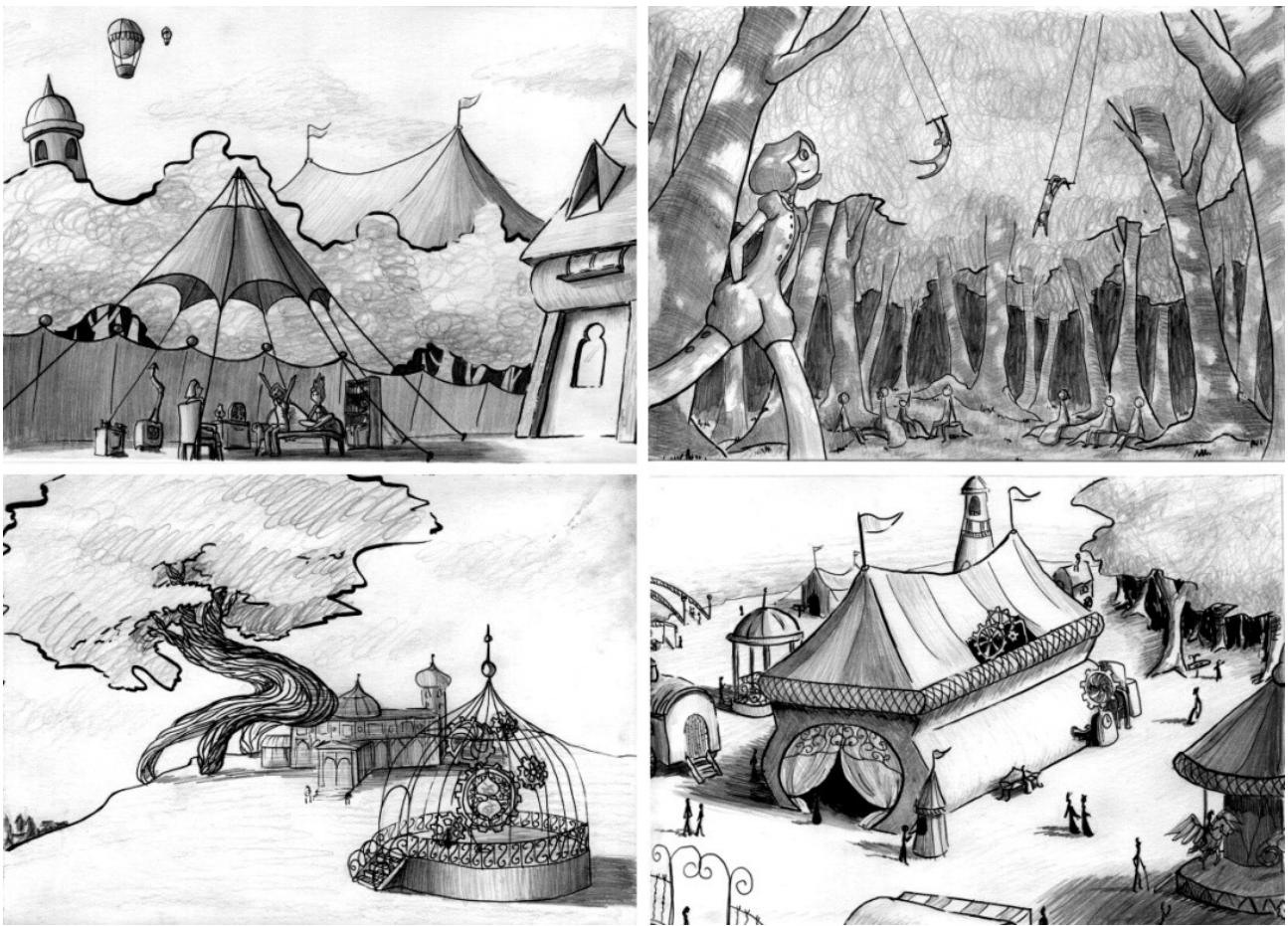
Las ciudades subconscientes suelen asentarse en lugares recogidos como los valles y cerca siempre de un río, cascada, etc. Sus edificios suelen estar hechos de piedra y metal y no son muy grandes. Aprovechan las formas naturales del terreno, por lo que a veces están distanciadas pero comunicadas por puentes.

Las ciudades sociales tienen pocos edificios pero muy grandes, de metal y madera, con ventanales que ayudan a una relación directa con el resto de habitantes. Cuentan también con construcciones específicas para reuniones y celebraciones.

Por su parte, el circo es un lugar donde todo el mundo, independientemente de su don, puede ir a disfrutar y pasar un rato agradable y divertido. Por ello, las reglas impuestas por cada gremio se rompen para crear un sitio distinto al resto pero que agrupe a todos por igual. Se ubica en una isla conectada a tierra firme por tres puentes. Cuenta con distintas zonas: la zona privada donde viven los feriantes y que se sitúa al este tras un pequeño bosque y sobre un acantilado; el



bosque sirve de barrera para los clientes a la vez que se usa para ciertas funciones de acrobacia; la carpa principal ocupa el centro de la isla y, a partir de ella, se van desglosando las paraetas de juegos, tivovivos, norias, funciones...; la zona de los animales ferroluares (metálicos) se sitúa en la zona sur de la isla rodeada de una verja y con una carpa donde el Domador arregla a las criaturas; y por último, en el acantilado situado al oeste, se pueden dar paseos en globo y hacer puenting. Al estar la pequeña isla rodeada de agua, muchas funciones se realizan en ella, al igual que paseos en barca.



Además de ilustraciones fantásticas y de temática steampunk, también me he inspirado en lugares reales como Praga, Alemania, Rumania y Rusia, ya que muchos de sus antiguos edificios y palacios son del estilo que busco; sin embargo, estos son solo algunos de los lugares que he podido investigar.

Fig 21: Boceto zona privada de los feriantes, Circo.

Fig 22 y 23: Bocetos de ciudades subconscientes.

Fig 24: Bocetos de escenarios del Circo y del Árbol Cósmico.

5. ESTRUCTURA DE LA SERIE

5.1. SINOPSIS

La inesperada muerte de la Reina pone el mundo bajo la amenaza de un peli-groso y antiguo ser que clama venganza. Lia acaba viéndose en medio del caos por una extraña visión relacionada con el suceso y que le está haciendo confun-dir lo real con lo surreal. Un viaje a contrarreloj para encontrar al asesino de la Reina mientras el mundo va desapareciendo.

5.2. DESARROLLO DE LOS CAPÍTULOOS

Al ser una miniserie autoconclusiva, el número de capítulos fue lo primero que establecí para organizar la trama respecto a ello. Viendo varios ejemplos, decidí que 10 episodios de entre 10 y 15 minutos eran suficientes para contarlo todo.

El primer capítulo comienza con la repentina muerte de la Reina, que deja vul-nerable al Reino frente a la amenaza que acecha tras sus límites, y la promesa de encontrar una sucesora que lo arregle todo. Entre tanto, se presenta a Lia, la pro-tagonista, en su entorno y vida cotidiana en el circo. Han pasado varios días desde aquel incidente y la gente ha seguido con su rutina. Lia y su maestra terminan de arreglar su viaje a la sede del Gremio Subconsciente, la ciudad de Balder. Mien-tras, ésta continúa con su función en el circo, que consiste en explicar el nacimien-to del Árbol Cósmico, el Tiempo y la barrera contra el Caos. El capítulo termina con el ataque del Caos en el circo, y aunque es contenido por las burbujas de los cua-rentenas, sólo Lia sobrevive al desastre.

El segundo capítulo continúa con la llegada de Lia a Pitt, el pueblo cercano al circo. Allí se encuentra a su amigo Zec, un joven con el don tecnológico y una pier-na mecánica. Tras relatarle todo lo sucedido, también le cuenta una horrible visión en la que ve a la Reina siendo asesinada. Esto preocupa a Lia, ya que su don con-siste en recordar lo que ha vivido, y eso no lo ha vivido. Deciden ir a Balder para pedir ayuda a la vez que huyen de la proximidad del Caos. Poco después, comienza a correr el rumor de que hay una superviviente al desastre del circo buscada por los cuarentenas por haber sufrido la cercanía del Caos y ser considerada un peli-gro a la seguridad del Reino. Siendo consciente de que hablan de ella, Lia y Zec hu-yen sin ser vistos.

Durante el tercer capítulo viajan en tren; no les llevará directos a su destino pero es la forma más rápida de viajar. Allí se encuentran con un cuarentena que intenta encerrar a Lia en una burbuja y, aunque consigue escapar, descubre que su don está fallando. Cuando intenta evocar recuerdos pasados, encuentra lagunas y visiones irreales, no recuerda nada sobre su procedencia. Esto se debe a restos de



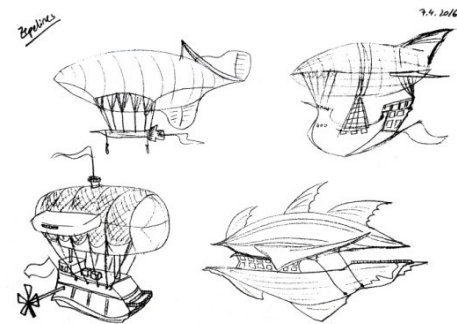
Fig 25: Concept de globos aeroestáticos.

Fig 26: Prueba a acuarela de Lia y un león metálico.

Caos que tiene alojados en el colgante y le afectan de forma inconsciente. Zec intenta calmarla y ayudarla, pidiéndole que le cuente cosas cotidianas como su función. Él escribe todo esto para ayudarla si vuelve a bloquearse. Aprovecha para terminar el relato sobre los tres dioses, el Caos, el Reloj y los gremios que de paso da información al espectador. Durante el trayecto, también se encuentran con Percival, mano derecha de la Reina, que encabeza la búsqueda de la próxima reina. En su presencia, Lia recibe nueva información sobre su visión del asesinato; sin embargo, llegan a la parada establecida antes de poder conseguir más pistas.



En el cuarto episodio acaban de llegar a Loide, una ciudad flotante en medio de un lago, la sede del Gremio Natural. En ella, el efecto del Caos en la mente de Lia le hace tener visiones tan verosímiles que la llevan a actuar en consecuencia y provocar disputas entre la ya agitada gente de la ciudad. Lia, envuelta en el jaleo, no es consciente de lo que ocurre durante sus visiones. Zec va a ayudarla y ambos consiguen salir del tumulto aunque él sufre un golpe terrible en la pierna. Mientras Percival intenta acabar la pelea que ocurre entre gente de distintos gremios, el Caos aparece engullendo el lago y los árboles, creciendo para alcanzar Loide. La única forma de escapar es en zepelín. En medio del alboroto, Percival se encuentra con Lia y Zec y les insta a seguirles para escapar. Sin embargo, aunque Lia y Percival consiguen llegar a salvo al globo, Zec tiene problemas con su pierna y se queda atrás. A pesar de las insistencias de Lia, el zepelín se pone en marcha y Zec es absorbido por el Caos.



El quinto capítulo es de reflexión sobre el personaje, un capítulo ciertamente surreal. Cuenta la frustración de Lia, su miedo y su impotencia ante lo ocurrido a su amigo. Los sentimientos de culpa bloquean aún más su don, se pierde en un mar de recuerdos y visiones, realidad e imaginación. Empieza a perderse a sí misma y ninguno de sus amigos está ahí para ayudarla a recordar quién es. En medio de una torrencial confusión de pensamientos, Percival intenta proteger a Lia y al resto de pasajeros, pero no le produce mucho efecto, ya que él no la conoce como

sus amigos. En un arrebato de furia, Lia provoca graves daños en la estructura del globo que les obliga a forzar un aterrizaje. Percival consigue calmarla durante el descenso, leyéndole sus propias palabras escritas por Zec sobre su vida en el circo. Lia consigue volver en sí misma y, tras desahogarse, su don se estabiliza y la única visión que queda es la del asesinato de la Reina. Cuando llegan a tierra, Percival le pide que vaya con ellos a palacio, pero Lia insiste en que necesita hablar con su gente antes, y se encamina a Balder.

Consigue llegar a Balder al comienzo del sexto episodio. La gente se prepara para irse a palacio y ponerse a salvo, pero Lia sólo quiere que alguien le ayude. Allí conoce a Vida y Muerte, aunque nadie sabe sus verdaderas identidades. Aunque ellos sí conocen a Lia, saben que es especial porque no pueden ver su curso vital, pero no les corresponde a ellos contarle la verdad. Sin embargo, esto no les impide desmentir algunos datos sobre los dioses (para que el espectador comience a entender qué es el Caos). Lia sabe que esconden algo, pero se olvida de ello cuando descubre la verdad sobre su visión: se ve a sí misma envuelta en Caos matando a la Reina. Se asusta ante el descubrimiento de que no sólo mató a la soberana, sino que está siendo poseída por el Caos. No obstante, Vida y Muerte le desmienten esa visión, ya que lo más probable es que se trate de alguna metáfora. Su don se está desarrollando con la influencia del Caos, y ahora no sólo recuerda lo que ha pasado sino que también lo que podría haber sido. No hay forma de averiguar si es cierta su visión o sólo una alternativa que no fue, y ha sido este tipo de alteración ambigua sobre sus recuerdos lo que le ha estado causando visiones durante su viaje. Vida y Muerte la calman asegurándole que solo es una fase, pronto se estabilizará y aprenderá a controlar su nuevo don. El capítulo acaba yéndose todo el pueblo camino al Árbol Cósmico.

En el séptimo episodio, el Caos ha invadido el reino excepto el Árbol Cósmico, donde la gente ha emigrado para refugiarse y protegerse. El pueblo subconsciente llega al completo poco antes de que los cuarentenas cierren la burbuja. El Caos de fuera empuja y va cerrando el cerco alrededor de ella. Mientras tanto, Lia decide colarse en palacio y averiguar por sí misma qué es lo que de verdad ocurrió ese día: si su visión es cierta o si la Reina murió como dijeron. Sin embargo, acaba encontrándose con algo que no esperaba y la desconcierta aún más: la Reina sigue viva. Lia está confusa ante el engaño de la soberana, pero ésta no está dispuesta a contarle nada, sobre todo tras reconocer la marca del Caos en Lia. Aterrada, ordena a sus hombres que la entreguen al Caos antes de que ponga en peligro el único refugio a salvo. Los cuarentenas se la llevan a los límites de la burbuja y Lia acaba siendo engullida por el Caos.

Todo el capítulo ocho sucede dentro del Caos. Lia piensa en un principio que está muerta; sin embargo, allí averigua la verdad de todo lo que está ocurriendo. El Caos no es tal sino que es el dios Tiempo. Para contarle mejor lo que está pasando, éste adopta la apariencia de Zec para que Lia se sienta algo más cómoda con

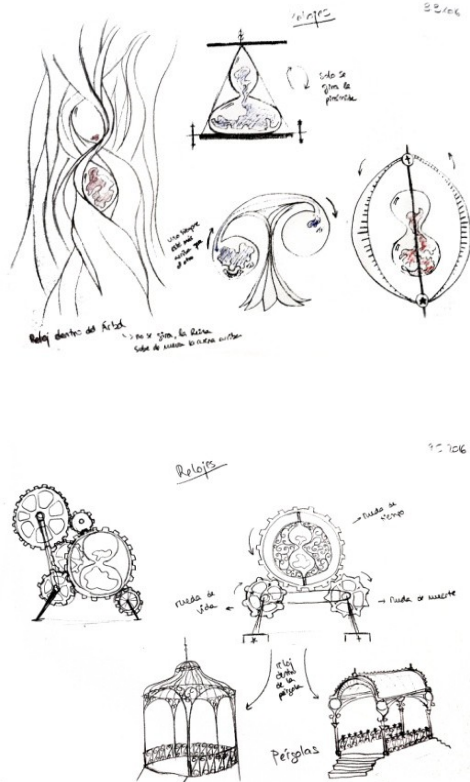


Fig 27: Concept de props: Tren.

Fig 28: Concept de la ciudad de Loide.

Fig 29: Concept de props: Zepelíns.

Fig 30 y 31: Concept del Reloj de la Reina.

Fig 32: Prueba de acuarela de un cuarentena enfrentándose al Caos.

todo. El Tiempo le cuenta a Lia mediante flashbacks que la Reina es una impostora. Es un ser humano corriente con un pasado desgraciado, lleno de penurias y pérdidas. Culpó a los dioses de sus desdichas e ideó un plan. Engañó al Tiempo y le robó los granos de arena de su vida, debilitando tanto al dios que lo expulsó tras una barrera hecha con su propio poder, que no consiguió derribar. Así, hizo creer al reino que era la encarnación del dios Tiempo que había venido para protegerlos de la amenaza del Caos primigenio. Los dioses Vida y Muerte no pudieron hacer nada, ya que no tienen la capacidad de manejar el poder de otro dios. La Reina enseñó al pueblo que cada vez que giraba el Reloj, que contenía su tiempo, la barrera se volvía más fuerte, a la vez que alargaba su vida mortal. Muchas generaciones después, Vida y Muerte consiguieron encontrar una forma de debilitar la barrera: sacar un grano de arena del Reloj. No obstante, esta acción, aunque sirvió para su propósito, también tuvo un efecto secundario: el nacimiento de Lia. Ahora, la única forma de arreglarlo todo es matar a la Reina y que Tiempo recupere el poder que le robó.

Comienza el noveno capítulo con Lia saliendo del Tiempo. La gente que la ve se desconcierta ante algo tan inaudito, pero Lia tiene claro lo que ha de hacer por primera vez desde hace tanto. La gente que ve lo que ocurre, empieza a extender el rumor de que el Caos ha tomado forma para enfrentarse a la Reina Tiempo. La soberana reúne a todos sus hombres y cuarentenas para protegerse; sin embargo, Lia cuenta con la ayuda de Vida y Muerte. Los dioses deben seguir el curso vital de cada persona: no pueden matarlos, pero sí enfrentarse a ellos. Lia, al ser conocedora de su condición como grano temporal, es capaz de romper y crear burbujas temporales. Cuando Lia consigue entrar en la sala donde la Reina se esconde, se enfrenta a Percival, que está allí para proteger a su soberana. Lia le pide a ella que se rinda, no merece la pena seguir luchando cuando el Tiempo está a las puertas de conseguir lo que ha ido a buscar. Pero la Reina le explica que no lo hace por egoísmo. Hizo todo aquello para evitar que ella y el resto del mundo sufriera, porque nadie merecía una vida como la que ella tuvo. Los dioses proceden como mejor conviene al cosmos, no pueden pensar en las consecuencias hacia los diminutos seres que viven en él. Desde que ella gobierna, todos son libres de seguir su propio destino. Le cuenta también que fue ella quien, encontrándola de bebé, la entregó al circo porque su ambiente alegre y feliz haría que una niña abandonada tuviera una familia. Lia empieza a dudar y comprender el punto de vista de la Reina. Sin embargo, el capítulo termina con Lia creando una burbuja sobre la Reina, con la intención de hacer creer al espectador que Lia hará lo que Tiempo le pidió.

El último episodio continúa como terminó el anterior. Lia está creando la burbuja cuando Percival interviene. Le hace ver que, aunque un fraude, la Reina ha cuidado de todos y nadie en realidad ha echado de menos a los dioses. Que incluso le debe su propia vida a ella, porque pudo haberla dejado desamparada cuando la encontró de bebé. Lia se enfrenta a él con la duda y la frustración creciendo. Se encuentra en una encrucijada, ya que como sirvienta del Tiempo debe obedecer

pero, como humana, la Reina la cuidó. Al final, Lia acaba viendo que no es ni lo uno ni lo otro, es lo que ella quiera ser y puede tomar su propia decisión. Determinada a salvar a la Reina y a Tiempo, reúne los granos de arena de todo ser vivo que queda en el reino. Mata el cuerpo humano de la Reina, tal como vio en su visión, y transforma su alma y su tiempo en un nuevo Reloj que contenga el destino de todos los seres. De esa forma, el dios Tiempo recupera su poder pero la gente ya no está condicionada a vivir según lo establecido por el Tiempo, sino que son libres de tomar sus propias decisiones como cuando la Reina gobernaba. Ambos consiguen lo que quieren, y como resultado, el Tiempo se retira y vuelve al Árbol Cósmico junto a Vida y Muerte. Todo lo que el dios envolvió se perdió, ya que absorbía su tiempo para volverse más fuerte. Lia acaba sacrificándose, ya que lo que hizo supuso un esfuerzo y un poder que en realidad no tenía. Pero murió sabiendo quién era y haciendo lo que consideró correcto.



5.3. STORYBOARD

El storyboard fue el último paso de mi proyecto. Al finalizar la redacción del primer capítulo, comencé a abocetar las escenas, planos y posiciones de cámara. Cuando tuve visualmente claro todo el episodio, pasé a limpiar cada plano con ayuda de Photoshop y la tableta gráfica, realzando el contraste con un tono azul que ayuda a una mejor visualización de la luz y oscuridad de la escena. Sin embargo, las dos visiones que tiene Lia durante el capítulo se muestran en tonos violetas para acentuarlas y diferenciarlas de la realidad. Escoger la gama morada para esto no es aleatorio, ya que Lia tiene los ojos morados lo que explica la correspondencia de colores cuando lo que ve es fruto de su descontrolado don.

He querido que el capítulo tuviera un aire amable en las escenas cotidianas del circo, por ello, en ellas predominan los planos medios y generales que se centran en las conversaciones y muestran el ambiente respectivamente. Los encuadres varían dependiendo de lo que quiero transmitir, los contrapicados centran la atención en el personaje o la situación; mientras tanto, los picados muestran la escena. Sin embargo, cuando el Caos ataca y la historia da un giro trágico, los planos se vuelven panorámicos para mostrar el poder del Caos, y primeros planos para enfatizar los gestos y sentimientos del personaje. En esta parte, los encuadres contrapicados son usados para crear dramatismo en la escena e introspección al personaje; así como los picados conceden un estado de poder a un individuo sobre otro más indefenso.

También me he servido de algunos movimientos de cámara que vuelven más dinámico el momento, al igual que el uso de planos inclinados, sobre todo hacia el final del capítulo.

La escena del cuentacuentos tiene una narrativa y un medio artístico distinto al resto para diferenciarlo de la trama principal. Se presenta con un dibujo plano y sin cambios de encuadre, sólo movimientos de cámara. Aunque en el storyboard está hecho con azules, mi idea es que en el capítulo definitivo esta escena se muestre en escala de grises para enfatizar la función de sombras chinescas.

6. CONCLUSIÓN

La realización de este proyecto ha sido un trabajo arduo y laborioso pero satisfactorio. No era la primera vez que preparaba la preproducción de una animación y la experiencia ganada con los ejercicios de clase ha sido una gran ayuda a la hora de organizarme y establecer las fases a realizar. La diferencia ha sido la elaboración en solitario de todo el proceso desde cero. El desafío que ha supuesto este proyecto ha sido un gran aprendizaje y una superación personal de la que me siento orgullosa.

He conseguido cumplir los objetivos que me impuse al principio, ya que he sido capaz de comenzar y terminar un guion coherente y sólido, a la vez que he desarrollado la fase visual de la preproducción. Todavía quedan muchas cosas que hacer y que me agradaría continuar desarrollando. He extraído una gran experiencia como resultado de este proyecto que me hace sentir preparada para un perfil profesional de preproducción; sin embargo, quisiera seguir intentado darle un futuro a este proyecto por lo que me he planteado formas de financiarlo como webserie. A parte del crowdfunding, buscar anunciantes, subvenciones y socios capitalistas es una opción viable, ya sea dentro como fuera del equipo de producción. Sin embargo, para esto primero debo tener una animación terminada y definitiva que enseñar y esto es en lo que ahora me voy a centrar, más que en la búsqueda de financiación.

Mientras tanto, me siento satisfecha viendo todo lo que he conseguido en estos meses, sobre todo sabiendo que tenía varias asignaturas y responsabilidades que llevar a la vez, y he sabido manejar y estar a la altura de la situación.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

7.1. LIBROS

BALASCH, E.; RUIZ, Y. *Diccionario de Mitología Universal*. España: Tikal Ediciones, 2004.

BRADY GAMES. *The Art of Final Fantasy IX*. EEUU: Dorling Kindersley, 2000.

DIMARTINO, M.D.; KONIETZKO, B. *Avatar: The Last Airbender. The art of the animated series*. EEUU: Dark Horse, 2010

DIMARTINO, M.D.; KONIETZKO, B. *The Legend of Korra. The art of the animated series*. EEUU: Dark Horse, 2013

ENDE, M. *Momo*. España: Ediciones Alfaguara, 1984.

ENDE, M. *La Historia Interminable*. España: Ediciones RBA, 1992.

FERNÁNDEZ, A.; BRAND, S. *Gears*. España: EDT-Glénat, 2013.

FIDEU; MARTÍNEZ, J.; CIRO. *Las increíbles aventuras del Duque Dementira, núm 1, Micifú*. España: Editorial Planeta D'Agostini, 2010

GONZÁLEZ, R. *Manual para la realización de storyboards*. España: Editorial Universidad Politécnica de Valencia, 2006.

JEN, A. *El Delirio de Ani*. España: Editorial Ivrea, 2015.

PALMA, F.J. *Steampunk: antología retrofuturista*. España: Ediciones Nevsky, 2012.

7.2. WEBS

ÁLEX. *Inteligencia Narrativa. Recursos para escritores*. Disponible en: <<http://www.inteligencianarrativa.com/category/recursos-para-escritores/>>

BRIGANTE, R. *Inside the Magic. Hullabaloo* [01-10-2014]. Disponible en: <<http://www.insidethemagic.net/2014/09/disney-animators-aim-to-revive-2d-hand-drawn-animation-with-hullabaloo-an-independent-animated-steampunk-film/>>

HIBBS, B. *Pinterest. Circus-Inspired Steampunk*. Disponible en: <<https://es.pinterest.com/steampunk/circus-inspired-steampunk/>>

MORENO, F.J. *Navi Games. Child of Light* [08-03-2016]. Disponible en: <<http://www.navigames.es/2016/03/08/la-nina-pelirroja-que-luchaba-contra-dragones-child-of-light/>>

NAGY, P. *Living Lines Library*. Disponible en: <<http://livlily.blogspot.com.es/>>

PURI. *Aprendiendo vida. El Huevo Cósmico* [10-07-2012]. Disponible en: <<http://puri-aprendiendovida.blogspot.com.es/2012/07/el-huevo-cosmico.html>>

STEAMPUNK TENDENCIES, sl. Disponible en: <<http://www.steampunktendencies.com/>>

7.3. FILMOGRAFÍA

GARCÍA, A; MALDONADO, V. (dir.) *Nocturna: una aventura mágica* [Largometraje]. España: Filmax International, 2007.

MALZIEU, M; BERLA, S. (dir.) *La Mecánica del Corazón* [Largometraje]. Francia-Bélgica: Duran Duboi y EuropaCorp, 2013.

MIYAZAKI, H. (dir.) *El Castillo Ambulante* [Largometraje]. Japón: Studio Ghibli, 2004.

MIYAZAKI, H. (dir.) *El Castillo en el Cielo* [Largometraje]. Japón: Studio Ghibli, 1986.

OTOMO, K. (dir.) *Steamboy* [Largometraje]. Japón: Sunrise, 2004.

SNYDER, Z. (dir.) *Sucker Punch* [Largometraje]. EEUU: Legendary Pictures, Cruel and Unusual Films, Warner Bros Pictures, 2011.