



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

En busca de la Panacea: del cómic a la animación

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Molinaro , Fabián Marcelo

Tutor/a: Vidal Ortega, Miguel

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

Esta memoria recoge el proceso de realización de un cómic auto conclusivo y su posterior adaptación a una preproducción de animación 2D, concluyendo con un *teaser trailer* del proyecto. Se detallarán las diferentes etapas del proceso que fueron dando forma al resultado final, así como los aspectos propios de una producción cinematográfica, para dar paso finalmente a las conclusiones. El objetivo de este TFG es realizar una preproducción de animación que sirva como base a la posterior producción del corto.

Palabras clave: cómic, animación, 2d, peste negra, personaje, *teaser trailer*

ABSTRACT

This report documents the making of a self-conclusive comic and later adaptation to a 2D animation pre-production, concluding in a teaser trailer. The stages of the process to the final result will be detailed, including aspects of cinematography production and the conclusions. The objective of this Final Degree Project is to create the pre-production of the animation that will serve as a basis for the following short film production.

Keywords: comic, animation, 2d, Black Death, character, teaser trailer

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Aquiles y Sandra por el apoyo, y a mis hermanos, Javier, Gabriel, Fabricio y Valentín por ayudarme en todo, todos los días.

A Miguel y Ana, por ayudarme y acogerme siempre y por hacer que los años de carrera fueran mucho más amenos y divertidos. Carlos y Vicente, por ser siempre una referencia y por tenerlos cerca.

A mi equipo de Papirola, Andrea, Sheila, Violeta y Manuel, por ayudarme a aprender y crecer.

A Isa, por ayudarme, apoyarme y por estar ahí.

A mi profesor Manolo, por hacer que me gustaran las matemáticas y por ayudarme cuando necesitaba.

Y a Miguel, por ser mi tutor, por abrirme muchas puertas y por acompañarme en mis estudios favoritos. Y por tener paciencia conmigo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
2.1. OBJETIVOS.....	6
2.1.1. Objetivos generales	6
2.1.2 Objetivos específicos	6
2.2. METODOLOGÍA.....	7
3. REFERENTES.....	8
3.1. Referentes artísticos.....	8
3.1.1 Steve Purcell	8
3.1.2 John Kricfalusi	8
3.1.3. Scott Wills	8
3.1.4. Pieter Brueghel	9
3.2. Referentes históricos:.....	9
3.2.1. La peste negra.....	9
3.2.2. Los médicos de la peste negra.....	10
3.3. Referentes mitológicos.....	11
3.3.1 Asclepio padre	12
3.3.2. Panacea.....	12
3.3.3. Higía	13
3.3.4. Yaso.....	13
3.3.5. Telésforo	13
4. DESARROLLO DEL TRABAJO	14
4.1. DESARROLLO DEL CÓMIC.....	14
4.1.1. Preproducción del cómic	14
4.1.2. Desarrollo del storyboard y guion	15
4.1.3. Sinopsis argumental.....	15
4.1.4. Diseño de personajes.....	16
4.1.5. Diseño de maquina “Asclepio”	18
4.1.6 Producción del cómic.....	18
4.2 DESARROLLO DE LA BIBLIA	20

4.2.2. Guion.....	22
4.2.3. Adaptación del storyboard	23
4.2.4. Color script.....	24
4.3. ANIMÁTICA	24
4.4. TEASER TRAILER	25
5. CONCLUSIONES.....	28
6. BIBLIOGRAFÍA	29
6.1. LIBROS.....	29
6.2. WEBGRAFÍA	29
ANEXOS.....	30
6. ÍNDICE DE IMÁGENES	31

1. INTRODUCCIÓN

Esta memoria recoge el proceso de realización del proyecto de cortometraje *Buscando la Panacea*, y pretende dar una idea del tono, la historia y el aspecto general de este. Nace por la necesidad de querer expresar un arrepentimiento personal y su conclusión, pero ilustrado a través de una metáfora para que cualquier espectador pudiera relacionarse con la idea.

Este trabajo empezó como un cómic auto conclusivo para la asignatura de Narrativa Secuencial: Cómic. La historia gira en torno a un concepto concreto lo suficientemente interesante como para explorar: ¿Qué pasaría si la peste negra se arrepintiese? Con esa premisa se desarrolló el cómic inicial y, posteriormente, se planteó adaptarla a un formato cinematográfico debido al potencial que podía tener. La idea de realizar una buena adaptación de un cómic a un formato cinematográfico fue la que impulsó la creación de este proyecto: A lo largo de los años, muchos directores han tenido problemas a la hora de abordar un trabajo de adaptación, intentando sumar o restar elementos a la trama que no siempre se corresponden con la versión original o que desfiguran el material de referencia, en pos de ofrecer un producto más acorde al medio.

Con la llegada de la reciente pandemia mundial por el Covid-19, la producción de este proyecto pasó por una fase de reinterpretación. En este tiempo, sin cambiar su estructura, la obra se pudo nutrir de la situación mundial y ganar riqueza en su trasfondo, aunque este no se tuviera en cuenta a la hora de plantearlo.

La intención principal de esta adaptación es ofrecer una representación no lineal del material original, pero respetando su concepto, su historia y su tono. De esta manera, la historia original se enriquece con el formato a la vez que respeta la fuente.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Para poder realizar el proyecto, desde el principio se han tenido los objetivos divididos en dos grupos. Los objetivos generales abordan la noción y las aspiraciones principales del TFG, mientras que los objetivos específicos recogen las diferentes partes del proceso en una serie de puntos concretos que sirven como guía para avanzar.

2.1.1. *Objetivos generales*

El objetivo principal de este trabajo fin de grado es producir una preproducción de cortometraje animado que sea la adaptación del cómic homónimo. Además, se busca producir el material suficiente como para presentar el proyecto a diferentes festivales y empresas para poder conseguir, con suerte, producción y financiación. Con este fin, se ha realizado la producción de una biblia de animación básica, una animática y un *teaser trailer* para ilustrar cómo es la noción general del corto hasta el momento.

Por su parte, el objetivo de esta memoria es dejar constancia de los procesos e investigaciones realizados para llegar a ese fin, así como dejar patente los referentes y los planteamientos que abordan los diferentes aspectos del corto y poder hacer, al final, una evaluación global del proyecto. En la memoria se dejará constancia de los procesos realizados, de los referentes culturales y sociales que nutren la obra, así como las fases necesarias para su elaboración.

2.1.2 *Objetivos específicos*

- Producir un cómic auto conclusivo que sirva de base para la adaptación
- Crear unos personajes con personalidades definidas y aspectos diferentes, con motivaciones y psicología claras, que generen dinámicas entre ellos.
- Extraer los diferentes elementos del cómic y reorganizarlos para poder adaptarlos al nuevo medio.
- Realizar un *storyboard* y una animática que adapte y respete el material original, replanteando los planos expuestos en el cómic, detallando los movimientos de la cámara y los personajes.
- Plantear un estilo visual que aúne los personajes y su entorno de manera que esta unión se sienta orgánica y coherente.
- Con los personajes y el entorno, producir clips animados que muestren el aspecto final de la animación.

-Editar un *concept tráiler* que reúna partes de los distintos procesos de producción y, al mismo tiempo, que resuma la trama de manera general, para poder presentar el proyecto.

-Crear una biblia de animación que reúna todos los elementos realizados y tener así un trabajo sólido para mostrar en eventos.

2.2. METODOLOGÍA

Buscando la panacea es un proyecto que ha evolucionado a lo largo del tiempo y que no ha tenido una gestión tradicional, tanto por la propia idiosincrasia del proyecto como el período de tiempo en el que fue realizado. Desde que se planteó la idea inicial a finales de 2018, se podría decir que ha pasado por 3 fases diferenciadas que han terminado por darle forma al proyecto, redibujándolo y recontextualizándolo a lo largo del tiempo.

La primera fase fue el desarrollo del cómic original. El desarrollo comenzó en octubre de 2018, para la asignatura Narrativa secuencial: cómic. El cómic es la pieza fundamental de este proyecto: plantea el mundo y los acontecimientos de la obra, además de otorgarle un carácter y un estilo visual que se mantienen a lo largo de los demás procesos de trabajo. En esta fase ya podemos ver los diseños y personalidades de todos los personajes además de los escenarios en los que transitan. Es la parte donde se profundiza más en el estudio histórico de su período, la edad media y las fuentes mitológicas griegas que dan sentido y nombre a los personajes.

La segunda fase fue el desarrollo de la preproducción del proyecto y su evolución. Después de iniciar el “Máster en Animación”, el desarrollo del TFG pasó a ser una parte paralela de los estudios, y se fue nutriendo con las clases y el feedback que se recibía. El cómic se estrenó en la revista *Plaça del Mercat N° 2* y posteriormente fue subido a Instagram con motivo del inicio de la pandemia mundial por coronavirus, con gran aceptación en ambos medios. La Pandemia fue sin duda la mayor influencia posterior que recibió la narrativa, ya que redefinió la manera en la que el público entendía la historia. 2020 fue un generador de eventos, problemas y códigos de vestimenta nuevos que ya forman parte del imaginario colectivo. Con ello, se procedió a retocar ciertos aspectos de la narrativa, como la introducción o ciertos diálogos, para hacer referencia a la realidad y darle una capa más de interés. Bajo esta idea, se adaptó el cómic a *storyboard* y guion cinematográfico, realizando a su vez un rediseño de los personajes para adaptarlos al nuevo medio.

La última fase constituye la realización del *teaser trailer*, a partir de la construcción anterior. El método seguido fue el estándar en la industria de la animación al abordar la producción de un proyecto: una primera fase de *storyboard*, seguido por la animática, el *layout*, la animación y la composición.

3. REFERENTES

3.1. Referentes artísticos

3.1.1 Steve Purcell

Caricaturista estadounidense, es más conocido por ser el creador de la serie de cómics *Sam & Max: freelance pólite* (1987) (fig. 2). Actualmente trabaja en Pixar, donde codirigió *Brave* (2012) y dirigió el corto *Toy story: that time forgot* (2014). El humor que maneja en sus obras se mueve entre lo oscuro y lo extravagante, haciendo que los diálogos sean igual de retorcidos (en construcción sintáctica y significado) a los dibujos que lo acompañan. Su estilo de dibujo es fresco y suelto, deformando el paisaje y los personajes para formar composiciones estilizadas.



Fig. 1. Fotografía de Steve Purcell.



Fig. 2. Viñeta del cómic *Bad Day on the Moon*, de Steve Purcell.

3.1.2 John Kricfalusi

Caricaturista y animador de éxito a principios de los años 90 por su serie *Ren & Stimpy* (1991) (fig. 3). Fue constantemente criticado por su casa productora y por el público adulto debido al humor escatológico que manejaba su serie.

La animación es el aspecto más importante (o el único) de su obra. En una entrevista de 2011 dijo *“la forma en que suceden las cosas es más importante que lo que está”* con esto da valor al dibujante y animador como contador de historias, incluso ha llegado a criticar a guionistas de animación que no eran dibujantes. Para él, la historia se cuenta desde la emoción y la actuación que puede dar el personaje:

“Hoy en día las cosas tienden a ser super genéricas, felicidad... tristeza... y eso es todo.” (...) *“Bueno, pues hay un millón de versiones de la felicidad, tristeza o perplejidad. Y luego están todo este tipo de emociones sin etiquetar; Pero que puedes dibujar.” (...)* *“les mando a mis artistas todo el tiempo a no dibujar una expresión como la hayan dibujado antes”* (Kricfalusi, J., 2004)



Fig. 3. Fotograma del episodio *Happy Happy Joy Joy* de la serie *Ren y Stimpy*, creada por Kricfalusi.

3.1.3. Scott Wills

Es un reconocido artista plástico responsable de la dirección artística de muchas series, como *Samurai Jack* (2001) o *El laboratorio de Dexter* (1995). Usa una técnica mixta entre el acrílico y el gouache que armoniza el color y la descomposición de la forma, restando importancia al aspecto volumétrico de los objetos o los detalles de estos mismos. En la actualidad se ha pasado a formatos digitales, sin abandonar la plasticidad que le daba la técnica a mano. Su manera de entender la forma, el color y el espacio ha sido un referente claro a la hora de abordar los escenarios del corto.

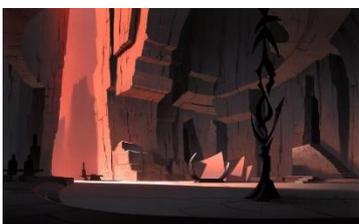


Fig. 4. Fondo de Scott Wills para *Samurai Jack*



Fig. 5. *El Triunfo de la Muerte* por Pieter Brueghel

3.1.4. Pieter Brueghel

Uno de los máximos exponentes de la pintura flamenca. Su vida tambalea entre lagunas debido a la falta de datos. Podría haber nacido entre 1525 o 1530, pero se sabe que murió con exactitud en 1569. Su formación es en parte desconocida: transitó por Francia e Italia trabajando en distintos talleres siendo grabador y en 1551 fue aceptado como maestro por el gremio de pintores de Amberes. Sus primeras obras paisajísticas derivan en todo lo contrario con el paso del tiempo: grandes grupos de personas en los que el paisaje termina siendo prácticamente un fondo, que recuerdan poderosamente a la obra del Bosco.

Particularmente su cuadro *El triunfo de la muerte* (1562) ha servido de gran ayuda para la ambientación y el color del corto. Los tonos tierra y ocre del paisaje otoñal se mezclan con los azules para generar contraste. Además, el ambiente caótico y desolador ofrece una idea del horror y ansiedad que podrían haber vivido las personas de la época.



Fig. 6. Placa de la peste de Augsburgo: *La Muerte coronada como vencedora*

3.2. Referentes históricos:

La historia se ambienta en un lugar indeterminado de Europa, durante el primer gran brote europeo de la peste negra del siglo XIV, aunque los atuendos que usan surgieron a raíz de un segundo brote en el siglo XVII en Florencia.

3.2.1. La peste negra

La peste negra o peste bubónica fue una grave pandemia que se extendió por Europa en la edad media, trayendo consigo profundos cambios sociales y culturales. La enfermedad consistía en la aparición repentina de fiebre, vómitos, náuseas y bubones: ganglios inflamados amoratados en zonas como la pelvis, las axilas o el cuello.

Fue uno de los períodos más oscuros de la historia humana. El brote devastador de una variante de la bacteria "Yersinia pestis" se expandió desde Asia occidental hasta el norte de África, pasando por China, India y Europa. Se estima que en Europa murió entre un 30 y un 40% de la población, unos 20 millones de personas; alrededor del mundo fueron unos 100 millones, un 20% de la población mundial.

Su origen se encuentra en Asia. El ejército mongol llevó al poblado de Caffa la enfermedad que arrastraban. Los refugiados de este poblado expandieron la enfermedad por los puertos italianos a los que llegaban, provocando con ello su expansión por toda Europa. La propagación de la peste tuvo lugar desde 1346 hasta 1490 en diferentes brotes, siendo su punto álgido en 1348 y los años de mayor devastación desde 1346 hasta 1361.



Fig. 7. Alexandre Yersin en indochina (actual Vietnam)

El estado de alerta alteró la población provocando graves movimientos sociales en Europa: se inició una caza de judíos al culparlos a estos de envenenar pozos y expandir la enfermedad, iniciando pogromos que no se pudieron detener a pesar de que las autoridades religiosas lo intentaron impedir. Al expandirse la enfermedad con el tiempo, la gente creyó que era un castigo divino por los pecados humanos, ya que nadie, ricos o pobres, estaban a salvo.

Fue en 1894 cuando se descubrió el agente patógeno causante de la peste bubónica, la actualmente conocida como “*Yersinia pestis*”. Descubierta por Alexandre Yersin¹ (fig. 7) y Kitasato Shibasaburō² (fig. 8) en un viaje a Hong Kong mientras estudiaban un nuevo brote de la peste. En su estudio también hallaron a las ratas como culpables de la expansión de la enfermedad: notaron que el brote estaba acompañado de un repentino descenso de la cantidad de ratas, por lo que dedujeron que los parásitos de estas saltaban a los humanos y los contagiaban. Es una teoría que ha tenido cierto consenso general, hasta hace poco: recientes estudios de la universidad de Oslo y Ferrara sostienen que fueron los parásitos humanos, como los piojos, las pulgas y la falta de higiene, los causantes principales de la difusión de la plaga por Europa. Esto encajaría con la versión de los contemporáneos. Además de no haber menciones a las ratas en las crónicas de la época, se tenía en consideración a la ropa como objeto de contagio. Una de las medidas principales, aparte de incinerar los cuerpos, era incinerar su ropa. En algunas ciudades incluso se prohibía la entrada de cargamentos de ropa e impedían a los viajeros entrar hasta no deshacerse de su ropa y reemplazarla por una nueva.



Fig. 8. Kitasato Shibasaburō

3.2.2. Los médicos de la peste negra

Surgieron como respuesta ante las necesidades de cuidado y control generadas por la enfermedad. Los médicos ofrecían un servicio administrativo y clínico, siendo la misma sociedad quien pagaba sus salarios. Ofrecían asistencia a toda la población sin diferenciar entre ricos o pobres y ayudaban en tareas administrativas como el conteo de víctimas. También se les permitía

¹ Alexandre Yersin (1863-1943) fue un médico, docente y bacteriólogo franco suizo codescubridor del bacilo causante de la peste negra. Luego de sus estudios en medicina, participó en el instituto Pasteur en diferentes campos y fue un miembro activo de la sociedad Indochina Francesa (actual Vietnam) después de instalarse en el país en 1895, ayudando a desarrollar su agricultura y colaborando en la fundación de la Escuela de Medicina de Hanói. Murió en Nha Trang, su lugar de residencia, donde su casa fue convertida en museo.

² Kitasatō Shibasaburo (1852 – 1931) fue un físico y bacteriólogo japonés. Conocido por sus investigaciones sobre las bacterias de la difteria y el tétanos en el Instituto de Enfermedades Infecciosas de Berlín y por ser uno de los descubridores, junto Alexandre Yersin, del bacilo *Pasteurella pestis*, agente infeccioso causante de la peste bubónica de 1894.

hacer autopsias, investigar el origen de la enfermedad y dar tratamiento como sangrías o sanguijuelas, aunque no se tratara de personal cualificado.

El imaginario colectivo nos ha hecho situar a los médicos de la peste dentro del brote más violento de la peste bubónica, sin embargo, esto no es así. El atuendo fue inventado por el médico Charles de l'Orme en 1619, unos 129 años después, a raíz de un segundo brote.

Se creó en París, y se fue popularizando rápidamente. La base de su creación se debe a la *teoría miasmática de la enfermedad*. Esta teoría sostiene que los miasmas o emanaciones fétidas son los responsables de las enfermedades. Se generan por los procesos de descomposición del suelo y la tierra y son transportados por el aire hasta llegar a nosotros. Por ello se vio necesario no entrar en contacto con el aire contaminado de los enfermos.

El atuendo (fig. 9) estaba pesado para defender a los médicos del “aire contaminado” que se desprendía al estar en contacto con enfermos. Tiene una característica cara de cuervo blanco. Se creía que los pájaros eran inmunes a la peste y por eso intentaban simbolizarlos. Además, tenía una utilidad práctica: La máscara llevaba en su pico hierbas aromáticas que “filtraban” el aire que pasaba por dos pequeños agujeros para respirar y contaban con dos visores de cristal para poder ver a los pacientes, de modo que podían interactuar con ellos sin respirar su mismo aire.



Fig. 9. Grabado de la época representando un médico de la peste negra.

Bajo la túnica de tela gruesa encerada llevaban unas botas de cuero, amarradas a unos pantalones y estos a su vez amarrados a una blusa de piel fina. Por último, sombrero y guantes.

3.3. Referentes mitológicos

La historia se apoya constantemente en los dioses de la mitología griega para basar la imagen, la personalidad y la motivación de los personajes por diferentes motivos.

- Por la subversión de los roles: en la historia los personajes principales son enfermedades y se sienten culpables por ello, queriendo revertir todo el mal que están causando. Adoptar el rol de dioses de la curación es una motivación tan en contra de su naturaleza que resulta interesante, planteando conflictos en el comportamiento y las razones que mueven la historia.
- Por el orden jerárquico: se tienen de referentes a Asclepio, sus hijas y un hijo. En la historia la máquina se revela como la productora de las enfermedades que asolan el mundo, entre ellas, la peste negra. La máquina adoptaría el papel de Asclepio, y los personajes, sus vástagos; aunque esto no aparece de manera directa en el corto. Los enlaces

familiares también refuerzan ese vínculo fraternal entre los protagonistas que se quiere transmitir.

- Por un objetivo principal claro y definido: conseguir la Panacea, cura de todas las enfermedades en la mitología griega.

Se hizo una investigación sobre los diferentes dioses de la medicina y curación de la mitología griega. Se eligieron unos personajes relacionados para enfatizar, a nivel formal, que están unidos los unos con los otros.

3.3.1 Asclepio padre

En la versión más popular de su historia, se dice que fue hijo de Apolo y Corónide. Fue concebido a orillas del lago Beobea, en Grecia. Apolo en forma de cisne fecundó a Corónide y volvió a Delfos, dejando un cuervo blanco como vigilante de la mortal. El cuervo, al ver que esta le era infiel, voló hasta Delfos para avisar a Apolo. Este lo maldijo, convirtiendo al cuervo de color negro y portador de malos augurios. Apolo finalmente mata a Corónide y extirpa a su hijo de ella: Asclepio.

Fue criado por el centauro Quirón en el monte Pelión, encargado de su educación. Junto a él, aprendió el arte de la caza y la medicina. Con el tiempo, se había vuelto tan habilidoso que consiguió resucitar a los muertos. Hades le advirtió a Zeus que el inframundo podría quedar despoblado por sus hazañas. Por ello, Zeus estaba temeroso que el orden natural del mundo se rompiera, de modo que, tras resucitar a Hipólito, Zeus lo mató de un rayo. Al haber sido un personaje tan destacado, el mismo Zeus lo convirtió en una constelación, Ofiuco, para que fuera recordado.

Se le representa como un hombre de mediana edad, vestido con telas caídas y con el pecho al descubierto. Lleva consigo una vara de ciprés que representa la longevidad, con una sola serpiente enrollada, que representa la sabiduría (fig. 10)

En su vida tuvo 8 hijos junto a Epione. Los dos primeros fueron Padalirio y Macaón, héroes de guerra. En relatos posteriores se le suman 4 hijas: Yaso, Higía, Panacea, Egle y Aceso. Tiene un último hijo menos conocido, Telésforo. Seguramente haya sido fruto de una adaptación de la tradición celta y por eso su incorporación aparece en representaciones posteriores. Sin embargo, se sigue considerando una deidad y un hijo de Asclepio.

3.3.2. Panacea

Su nombre viene de pan (todo) y akos (remedio). Es una diosa ligada a los fármacos, palabra proveniente del griego *phármakon* que etimológicamente puede significar tanto cura como veneno. Era la diosa encargada de preparar medicamentos y ungüentos con los que curar a la gente, sirviendo a su padre Asclepio.



Fig. 10. Estatua de Asclepio con su vara con la serpiente enroscada.



Fig. 11. estatua de Panacea en el Museo Arqueológico de Díon.



Fig. 12. Estatua de Higía.



Fig. 13. representación de Yaso en una cerámica griega.



Fig. 12. Estatua de Telésforo con Asclepio.

Era portadora de la poción capaz de curar todas las enfermedades: la panacea.

Aparece junto a Apolo, Asclepio, e Higía en el juramento hipocrático. No se tienen muchas representaciones de ella, se conserva una estatua donde se le ve como una mujer joven, vestida con un peplo dórico. (fig. 11)

3.3.3. Higía

Diosa de la curación, la limpieza y la sanidad. De ella nos llega la palabra higiene. Tiene una representación bastante marcada: es una mujer joven, de pie, vestida con un quitón sobre un himatión de tela ligera y coronada con un laurel (fig 12). Da de beber con su copa a una gran serpiente enroscada sobre su cuerpo. Esta copa se convirtió en símbolo internacional de la medicina.

3.3.4. Yaso

Es la diosa menor que representa la curación. Tenía su propia legión de seguidores, los Yasidas, y estaba a cargo de quienes aspiraban a entrar en el templo de su padre. No se tiene mucha información sobre ella, salvo por las representaciones. Se le ve como una mujer joven vestida con un peplo, un himatión, coronada y portando un espejo (fig. 13).

En la obra Pluto se le menciona humorísticamente, riéndose de los gases de otro personaje.

3.3.5. Telésforo

Es hijo de Asclepio, aunque tiene una incorporación tardía en la mitología. Seguramente haya sido un dios celta que fue adaptado al culto griego. Es un dios ligado a la convalecencia y su nombre proviene del griego antiguo *Telesphoros* que significa “que trae la realización” o “cumplidor”. También está relacionado con oraciones y procedimientos oraculares.

En escritos de Arístides, actúa tanto como dios como de servidor de Asclepio, prescribiendo medicamentos o recomendando intervenciones quirúrgicas. Llega incluso a actuar como humano, desplazándose a distintos lugares y actuando de arriero.

Es un dios nuevo, joven y menor. Se le representa como un enano de aspecto juvenil, con un gorro frigio o una cogulla y comúnmente en compañía de Higía y Asclepio (fig. 14).

4. DESARROLLO DEL TRABAJO

4.1. DESARROLLO DEL CÓMIC

4.1.1. Preproducción del cómic

El cómic nació como un trabajo para la asignatura de Narrativa secuencial: cómic. La tarea consistía en realizar un comic corto auto conclusivo, de unas 5 páginas y tomando como referencia apuntes del exterior, de paisajes o elementos.

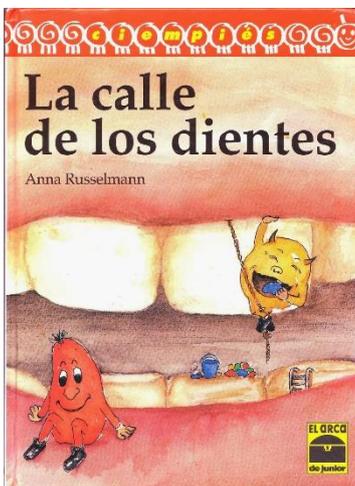


Fig. 13. Portada de *la calle de los dientes* de Anna Russelmann.

personajes principales no antagonicos, ya que no recordaba ninguna historia que los usara de ese modo. El único referente que tenía hasta ese momento era un cuento infantil que leía de niño: *La calle de los dientes* (fig.15), una historia donde unas caries llamadas Pico y Bola aprovechaban los dientes de un niño para construirse su propia ciudad. A pesar de que aparecían como personajes malos para el niño, en la historia aparecían como simpáticos compañeros que se ayudaban entre sí. Que recordara, no había otra historia parecida: las enfermedades, por su propia naturaleza, siempre acaban siendo los malos de la historia. Otros ejemplos que se me ocurrieron con el tiempo fueron *Osmosis jones* y *Erase una vez el cuerpo humano*. Los personajes, de nuevo, aparecen caricaturizados y representados como personajes antropomórficos que actuaban como enemigos, luchando contra anticuerpos o medicamentos. Me pareció curioso el juego que podría dar una enfermedad arrepentida de enfermar y que luchase contra ella misma.



Fig. 14. Primer boceto del cómic.

Partí también de ambientar la historia en la edad media, en el brote más mortal de peste negra. No solamente por ser un momento icónico de la historia de la humanidad, sino para ayudar a la trama. El mundo tenía que estar deformado por la presencia de los personajes para que estos se sintieran arrepentidos y querer solucionarlo. Esta época me permitía plasmar un momento donde no se podía pensar en otra cosa que no fuera la peste negra, es decir, ellos mismos. La ambientación también me ayudó a dar carácter a los personajes: no solo son una enfermedad, son la más mortal que ha habido nunca.

A partir de ahí fui escribiendo y dibujando pequeñas situaciones, conceptos e ideas para dar forma a la historia. No fue un proceso ordenado, porque no me interesa seguir una pauta estricta en la fase de concepción. Para tantear ideas y valorarlas prefiero tener un cuaderno de apuntes que pueda usar, descartar o mezclar a un guion estricto que no me permita modelar la idea.

Así, la historia se fue diseñando con los bocetos, los apuntes, las sinopsis y los chistes que se me fueron ocurriendo. El mismo *storyboard* del cómic tiene varias versiones diferentes, que fueron apareciendo a medida que incorporaba o quitaba elementos.

El giro final del guion marca una de las máximas más famosas expuestas por Emma Coats³ sobre las 22 reglas de Pixar⁴ a la hora de contar historias “queremos más a un personaje por lo que intenta que por lo que consigue”.

4.1.2. Desarrollo del storyboard y guion

El *storyboard* de un cómic es un registro visual esquemático de las páginas de un cómic que indica a grandes rasgos la distribución de las viñetas y los diálogos que aparecen, para poder corregir en esta fase temprana los diferentes aspectos que lo componen.

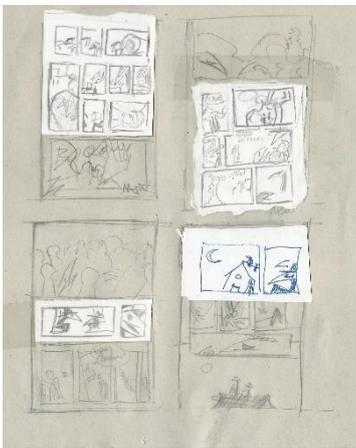


Fig. 15. Fragmento del *Storyboard* del cómic.

Como ya comenté, el *storyboard* y el guion escrito fueron apareciendo a la par. Tras varias pruebas, el *storyboard* definitivo (fig. 17) tomó forma de pequeños esquemas visuales sobre el contenido de las viñetas y las páginas en general. Como era un material que iba usar solo yo, no me molesté en poner los diálogos correspondientes, solo estuve pendiente de que tuviera todo coherencia general. Para poder agregar y desechar ideas sin perder el material anterior fui agregando solapas a las viñetas conforme veía que se podía mejorar su distribución.

Cuando ya tuve una noción clara del cómic final, con el *storyboard* y los apuntes necesarios para el desarrollo de la historia, me dispuse a escribir el guion del cómic (fig. 18). Este último indica en qué página nos encontramos y qué viñeta estamos leyendo. Dentro de cada apartado, se hace una descripción general de cómo es la viñeta y que diálogos u onomatopeyas aparecen en ella.

4.1.3. Sinopsis argumental

A mediados del año 1300, la organización mundial de médicos y la peste negra acuerdan aliarse para transmitir la peste alrededor del mundo. Cuando la peste está ya bien extendida, una pequeña parte de esta, llamada Yersinia, se separa por estar arrepentida de causar tantas muertes. Se disfraza de médico y vaga por el mundo buscando la panacea para poner fin a todo el caos que ha causado. En su viaje se hace amiga de otras partes que también se separaron por la culpabilidad: Yaso, Higía y Telésforo.



Fig. 16. Captura del guion literario del cómic.

³ Emma Coats es una artista, storyboardista y guionista estadounidense que trabajó en Pixar desde 2007 hasta 2011. Actualmente trabaja en *Google Assistant* como jefa editorial.

⁴ Las 22 reglas de Pixar para contar historias (*Pixar's 22 Rules of Storytelling*) fueron una serie de 22 *tweets* publicados en 2011 por la artista interna del estudio, Emma Coats, donde exponía los puntos en los que se basa en el estudio a la hora de escribir un guion. Estos *tweets* se viralizaron por internet, dando lugar a varios artículos y escritos.

Una mañana, Telésfero llama a Yersinia para que vea una máquina que robaron de la asociación mundial de médicos. Una vez llegados, antes de inspeccionarla, les interrumpe el abuelo Luis, el dueño del granero donde duermen. Les regala un bizcocho y los deja debido a que está resfriado y no puede mantenerse fuera de la cama mucho tiempo. Cuando se va, Yaso presiona un botón de la máquina y hace que esta explote en una bomba de humo. Cuando el humo se disipa aparece Cáncer, que les comunica que no sabe muy bien qué es, solo sabe su nombre y que salió de dentro de la máquina. Telésfero creó que es la cura de alguna enfermedad, así que le dice a Yaso que siga presionando el botón de manera indiscriminada. Al cabo de un par de horas tienen el granero lleno de enfermedades. Las llevan con el abuelo Luis para curarle el resfriado y todos los males que pueda tener en un futuro.

El abuelo Luis muere fulminado. Por la noche, Yersinia y Telésfero se quedan despiertos hablando de lo sucedido.

4.1.4. Diseño de personajes

El diseño de los personajes está basado en los trajes tradicionales de la peste negra, mezclando las características de cada dios en los que están basados. Era importante enfatizar las cualidades físicas y psicológicas de los personajes en su imagen para poder diferenciarlos en conjunto. El estilo *cartoon*⁵ de los personajes ofrecía la oportunidad de exagerar sus rasgos para resaltar sus cualidades a la vez que mantenía entre ellos el parecido físico. Con esto se pudo producir una serie de personajes fácilmente reconocibles en su silueta, pero con rasgos claramente diferenciados según su actitud.

4.1.3.1 Yersinia

Está basado en Panacea y su nombre tiene una doble influencia: Yersinia viene de la enterobacteria causante de la peste (*Yersinia pestis*) y su apodo, Yersin, viene del descubridor de esta bacteria, Alexandre Yersin. En el juego de su nombre queda retratado que es tanto la enfermedad como la persona que quiere curarla.

Es la protagonista de la historia junto a Telésfero. Fue la primera en separarse de la peste y la que ideó el plan de buscar el medicamento sagrado. Es una persona empática y sensible. La dualidad y depresión que afronta la convierte en una persona nerviosa e insegura que se deja convencer si ve señales de que un plan puede llevar a buen término.

Hereda de Panacea su personificación femenina y su voluntad de curar. Para el diseño en la preproducción del corto, hereda también el peplo dórico



Fig. 17. Diseño temprano de Yersinia.

⁵ "Estilo *cartoon*" es un estilo de dibujos animados caracterizado por la exageración de los movimientos y por caricaturizar a los personajes. Se relaciona generalmente con el estilo desarrollado por *Warner Bros* y *MGM* sobre los años 30-40.

que viste la diosa. También hereda la vara de Asclepio, aunque esta solo la usa en el corto.



Fig. 18. Diseño conceptual de Telésforo.

4.1.3.2. Telésforo

Está basado en Telésforo. El cambio en la escritura de su nombre solo corresponde a una cuestión fonética mía. Su nombre griego significa “que trae la realización” o “cumplidor”. El significado de su nombre se ve reflejado en la trama al ser el mayor acelerador de esta.

Protagoniza la historia junto a Yersinia. Sus principales virtudes son la labia y la auto convicción, aunque necesita de otros para convencerse más. Suele ir con Yersinia por esta misma razón. Es una persona enérgica, ágil, segura y charlatana, con una fuerte capacidad empática.

De Telésforo hereda gran parte de sus cualidades físicas y psicológicas: un enano varón de aspecto juvenil que viste una cogulla. El dios participaba como oráculo, recomendaba medicamentos, tratamientos y hacía de humano y arriero en algunas ocasiones. En el cómic, esto se traduce en un personaje charlatán, con una gran capacidad de convicción, que recomienda en la historia qué cosas se deberían hacer y que incluso fue el responsable de haber traído la gran máquina, una representación de su faceta como arriero humano.



Fig. 19. Diseño conceptual de Yaso.

4.1.3.3 Yaso

Está basado en la diosa homónima, cuyo nombre significa “curación”.

Es un personaje secundario de la trama, es inocente, tonto y distraído, pero tiene buen corazón. Su imagen va acorde a su personalidad: un cuerpo desviado, sombrero de niño y la boca eternamente abierta con una mueca sonriente. Va acompañado de Higía por ser su antítesis, de esta manera, aunque sean personajes secundarios, el choque de sus personalidades es tan fuerte que generan una comedia visual que puede funcionar en segundo plano.

De la diosa solamente hereda su vestimenta y la corona pasa a ser un sombrero de hélice. De la personalidad de la diosa solo conocemos un dato concreto: se ríe de los gases de otro personaje. Esta actitud tan tonta fue la que inspiró su personalidad.

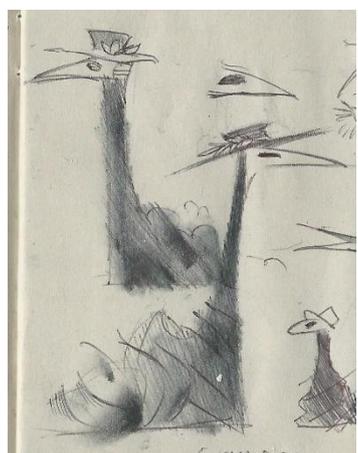


Fig. 20. Diseño conceptual de Higía.

4.1.3.4. Higía

La diosa que le da nombre simboliza la curación, la limpieza y la sanidad. Estos rasgos se ven reflejados en el diseño visual del personaje al estar dibujado con líneas rectas y limpias



Fig. 21. Viñeta del cómic con el abuelo Luis.

Es un personaje secundario que acompaña a su contraparte, Yaso. A pesar de entender el desastre del que ha formado parte, es una persona fría, recta, madura y pulcra; pero a su vez, previsora y encargada del cuidado a los demás.

De la diosa hereda su personificación femenina, el himatión, el quitón de tela ligera y la corona de laurel. También hereda parte de sus rasgos psicológicos, al estar pendiente de la limpieza y el cuidado (la limpieza y la sanidad se veían como parte de la prevención de las enfermedades).

Para los personajes no basados en dioses solo busqué que se pudieran reconocer en un primer golpe de vista, con su forma y silueta.

4.1.3.5. Cáncer

Está basado en el personaje de la serie *Samurai Jack* (2001), Ashi, cuando es controlada por Aku. lo que buscaba era conseguir solamente un personaje reconocible en su silueta.

4.1.3.6. Abuelo Luis

Se buscaba diseñar un señor mayor tierno y agradable, que generara cercanía con el lector. Se inspira vagamente en Eustaquio de *Agallas el Perro Cobarde* (1999) y la abuela Coco de la película *Coco* (2017). El nombre de Luis se debe a que es un nombre fácilmente adaptable a los otros idiomas.

4.1.5. Diseño de maquina "Asclepio"

Su diseño está basado en un motor radial de avión antiguo, quitando los pequeños detalles de cables y tornillos para hacer más llevadero el dibujo, pero sin perder su grande y extraña presencia.

La referencia de este motor la encontré en la entrada de la facultad de diseño industrial en la UPV, donde pude tomar apuntes rápidos del natural y varias fotos.

Su nombre solo se debe a la cuestión interna de la jerarquía de los personajes, siendo Asclepio quien está por encima de todos ellos en la mitología original y en el cómic.

4.1.6 Producción del cómic

Una vez la fase de preproducción fue acabada, se siguió un procedimiento estándar:

- 1- Viñetas y encaje (fig.24): una vez elegido el soporte (formato din A4 en este caso) las páginas se dividen en el número de viñetas que tienen y se dibuja dentro de cada una la imagen que le corresponde, respetando el espacio de los bocadillos y prestando atención al flujo de lectura y la distancia entre las calles (espacios entre viñetas) para tener un resultado ordenado y pulcro. En esta parte es donde se deben

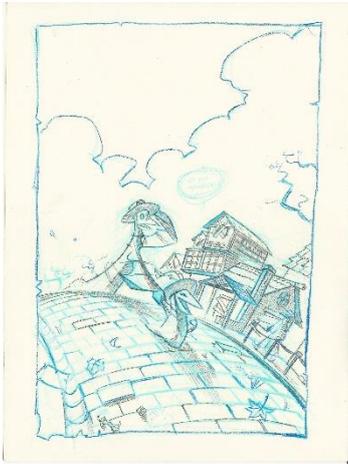


Fig. 22. Fase de viñetas y encaje.



Fig. 23. Fase de entintado.



Fig. 24. Fase retoques, rotulación y color.

corregir los errores de lectura del cómic y pulir el encaje de los dibujos para ayudar a guiar el ojo del espectador por la página. El cómic es el único medio donde se tienen todos los momentos de la historia desglosados en un mismo lugar, por lo que un orden equivocado de las partes podría llevar a leer el comic de manera incorrecta y afectar negativamente a su entendimiento. Para esto, hay que prestar atención en el orden occidental de la lectura tanto de las imágenes como de los diálogos: de izquierda a derecha y de arriba abajo. Luego de eso, hay que ver por donde transita el ojo, para poder poner los bocadillos en el sitio más conveniente posible. Por último, hay que prestar atención a los planos y contra planos que puedan aparecer en el cómic: desordenar los personajes entre viñetas podría confundir al lector sobre qué personaje está hablando en cada momento. Una vez terminado este proceso, tendremos una serie de páginas dibujadas a lápiz que forman el cómic final.

- 2- Entintado (fig. 25): este proceso define los dibujos y limpia los encajes. Se puede realizar a digital, en tinta o directamente usar las páginas a lápiz. En mi caso fueron calcos de los dibujos sobre mesa de luz con tinta china. De manera opcional, en esta parte del proceso se pueden dibujar también los bocadillos de las viñetas, pero preferí hacerlo en digital para amoldar el bocadillo al espacio que dejaban las letras y no al revés.
- 3- Retoques, rotulación y color (fig. 26): fue un proceso enteramente digital. El retoque digital corrigió errores en el entintado. Photoshop ha probado ser una herramienta de corrección mucho más eficaz que los métodos tradicionales, por lo que ahorra tiempo y esfuerzo.

La rotulación, en este caso, pasaba por escoger la tipografía (la fuente libre *Comic Book regular*) y dibujar el globo del texto que le correspondía.

Por último, para la portada se optó por una paleta cálida de tonos tierra contrastada por azules y pintada en capas de color entrelazadas con modos de fusión y transparencias. Estas capas se agruparon para dar los efectos de luz finales.

Para el color interior del cómic se cambió el color de la línea de negro a marrón, usando una capa uniforme de color marrón y el modo de fusión "color". Para ganar en contrastes, se usó un pincel seco de Photoshop con un color claro amarronado que recuerda a los tonos tierra que adquieren los grabados de la época por su antigüedad.

- 4- Maquetación: el último proceso del cómic era presentar todas sus partes ordenadas y maquetadas en un PDF. Esto se consiguió con Adobe InDesign, un programa de maquetación de textos e imágenes.

(para ver la maquetación final del cómic: ver ANEXO)

4.2 DESARROLLO DE LA BIBLIA

La biblia de producción es un documento que junta las distintas partes de un proyecto para que el equipo de producción pueda tener una noción clara de los contenidos de la obra y trabajar a partir de ellos. Ya disponiendo de gran parte del trabajo hecho en la versión de cómic, adaptar los contenidos es cuestión de definir mejor los diferentes elementos que componen la biblia.

En la biblia se recopilan los elementos que ayudan a entender mejor la producción. En este caso, se empieza por la ficha técnica y una sinopsis de la historia, para saber desde un primer momento de qué trata el producto. Luego de eso, se pasaría a definir los personajes, introducir el guion adaptado, el *storyboard*, *color script* y los artes finales. La animática, aunque forma parte de la preproducción, se pondría en un apartado diferente, ya que solo toma forma con el resto de los elementos de la preproducción.

De los diferentes aspectos que conforman la obra, se deben enfatizar los aspectos que la hacen única. Si este cortometraje se dispone a presentarse a empresas, es conveniente resaltar su originalidad para poder evitar gran parte de la competencia.

Este nuevo enfoque pasa por la adecuación de las diferentes partes hacia el nuevo formato. La adaptación pretende aprovechar las cualidades de este medio y resaltar los aspectos que funcionaban en el cómic. Se buscó profundizar en el diseño de personajes, crear un *storyboard* dinámico que siguiera normas cinematográficas y evitar caer en ambigüedades en el dibujo.

4.2.1. Rediseño de personajes:

Para adaptar el diseño original de los personajes al medio animado, se quiso hacer hincapié en resaltar los atributos que recordaran a las diosas de la curación griegas, definir las proporciones de los personajes y disponerlos en un *line up*⁶ para hacer más efectivas las fases siguientes de la producción. En esta

⁶ El "*lineup*" (alineación en castellano) es un término usado en animación para referirse a la disposición alineada de elementos o personajes para compararlos entre sí y resaltar sus diferencias.

fase se buscó conseguir unos personajes que funcionaran de manera efectiva en el medio animado. Con este fin, se planeó el objetivo de convertirlos en dibujos sólidos. El dibujo sólido es uno de los 12 principios de la animación⁷ estipulados por Frank Thomas⁸ y Ollie Johnston⁹, en su libro *The Illusion of life*. Sin eso, los demás pasos de la animación hubieran sido infructuosos. Dicho esto, se les prestó especial atención a los personajes de Yersinia y Telésfero, ya que son los dos personajes que más vemos a lo largo de la historia.

Yersinia fue el primer personaje en ser retocado. Se definieron mejor sus proporciones, y se marcó el tope del peplo dórico que lleva. Se reajustaron las proporciones de su cara, ya que en el cómic aparecían bastantes inconsistencias que, aunque fueran estéticas dentro del cómic, era mejor evitarlas. En el proceso se definieron colores concretos para todos los protagonistas, ya que se trataba de animación, se redujo la paleta a menos de 4 colores por personaje, para que fuera un proceso mucho más laxo de limpiar. Por último, se hizo un *turnaround*¹⁰ animado con la herramienta de animación de Photoshop para terminar de definir las diferentes perspectivas de su anatomía.

Telésfero también pasó por un proceso de reajuste del personaje, ya que, al igual que Yersinia, incurría en bastantes inconsistencias dentro del cómic. Cuando se hizo el cómic, nunca se diseñó como era el personaje sin sombrero ni de frente, por lo que en ciertas perspectivas la máscara que lleva no parecía tener un límite claro. Se hizo un estudio del personaje con varias poses para definir mejor que lo que lleva bajo el sombrero es una cogulla, además de un *turnaround* animado para definir con precisión sus formas y proporciones.

Para el resto de los personajes no se realizó un *turnaround*, ya que al ser personajes que aparecen de manera tangencial en la historia, no era necesario. Sin embargo, sí que fue necesario rediseñarlos para que compartieran el mismo lenguaje visual que sus compañeros. En Higía se enfatizaron las formas triangulares, creando un *leitmotiv*¹¹ de triángulos en todo su cuerpo para distinguirlo de los demás. Cáncer, Yaso y el abuelo Luis fueron quienes menos

⁷ Los “12 principios de la animación” son un conjunto de reglas diferentes desarrollados por los integrantes de los antiguos estudios de Disney con el objetivo de conseguir una animación sólida, creíble, atractiva y fácil de leer.

⁸ Frank Thomas (1912-2004) fue un animador y pianista estadounidense que trabajó en los estudios Disney desde 1939 hasta 1978, ayudando a desarrollar el estilo de animación por el cual es conocido el estudio.

⁹ Ollie Johnston (1912-2008) fue un animador estadounidense, trabajador en Disney desde 1934 hasta 1978.

¹⁰ “Turnaround” es un estudio dibujado de un personaje u objeto en un giro de 360°, que mantiene la pose y las proporciones entre los dibujos. El *turnaround* básico muestra la vista frontal, perfil y trasera del personaje.

¹¹ “leitmotiv” es un término musical que se refiere a los temas dominantes de una composición. En diseño, nos referimos a la repetición de formas o patrones

cambios sufrieron, solo algunos retoques menores para mejorar su lectura y su estilización.

Una vez se terminaron de definir, se realizó un *line up* de los personajes para controlar que todos funcionaran con coherencia y armonía entre sí.

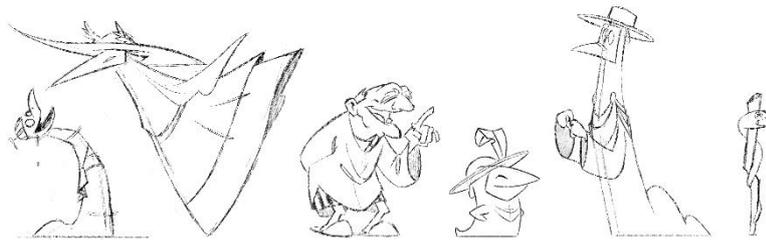


Fig. 25. *Line up* de los personajes del corto

4.2.2. Guion

El guion cinematográfico, a diferencia del guion de cómic, es un documento literario orientado a la producción de una película y pensado para poder filmarse. Organiza los diferentes sucesos de la historia y da las indicaciones necesarias para que el lector pueda hacer una interpretación visual y sonora del mismo. Contiene las escenas, las descripciones del entorno, las interacciones entre los personajes, sus diálogos y las acotaciones necesarias para describir las emociones de estos. Para la realización de la animática del corto, se usó el programa *Celtx*, un software diseñado específicamente para este propósito.



Fig. 26. Guion de *Celtx* con *thumbnails* de los planos

El principal cambio respecto al guion del cómic fue la introducción. Por falta de espacio, debido a las limitaciones de la tarea original, se resumió al principio de la primera página toda la trama previa para poder enlazarla con el cómic. Al ser un medio en el que la lectura forma parte fundamental, escribir un pequeño párrafo al principio de la obra no interfiere en el disfrute de esta e incluso funciona como puente hacia la abstracción, partiendo primero de conceptos básicos que es obligatorio imaginar hacia el idioma de ilustraciones del cómic. Sin embargo, en el cine reina una máxima que difícilmente se puede esquivar: “enseñar, no contar”. La información nos llega de manera más directa como espectadores cuando vemos realmente las consecuencias de una acción o las reacciones que genera algo. Empatizamos con nuestros personajes cuando vemos cómo reaccionan, algo que una simple mención no podría ofrecer. El nuevo enfoque de guion vino condicionado por esta norma y por ampliar la narración visual frente al diálogo.

Con estas premisas en el guion se gestó una nueva escena inicial donde aparecen de manera muy vaga los precursores de la trama. Otros de los cambios notorios es la nueva importancia que cobran los personajes de Yaso e Higía. En el cómic se podía ver un esbozo de cómo funcionaba la relación entre ellos, pero en el nuevo guion evolucionan para pasar a ser unos personajes secundarios que sujetan la trama principal. En el cómic solo ayudaban a desarrollar arco principal activando el mecanismo y cargando con él en segundo plano. Ahora estos dos personajes generan de fondo una pequeña subtrama de confrontamiento y reconciliación que puede entenderse sin diálogos e incide en el argumento principal para sujetarlo. Los personajes secundarios, de manera idónea, deberían ser el apoyo que necesita la trama para poder avanzar, incidiendo en la trama principal solo si es requerido.

Aprovechando el nuevo guion, también se enfatizó la crítica al sistema farmacéutico, la defensa de la sanidad pública y, sobre todo, se eliminó la frase final del cómic. Originalmente, la frase final le daba un tono pesimista al relato. Después de pasar la pandemia, abrir una ventana a la esperanza podría ser un mensaje más apropiado. Eliminando esta frase y enfatizando la idea de la felicidad en el color script (como se explica más adelante en su propio apartado) se convierte en un corto más acertado para el momento en el que vivimos.

4.2.3. Adaptación del storyboard

El proceso de adaptación al storyboard se realizó de manera diferente a como suele ser habitual. Sobre el mismo guion impreso, se dibujaron unos *thumbnails*¹² de las ideas principales que iban surgiendo con la lectura, al lado de los mismos párrafos. Estos pequeños recuadros son los que luego se usarían, junto con el cómic en sí, como base para elaborar el *storyboard*. Buscando que fuera un ente vivo, en el cual quitar o poner ideas fuera algo sencillo, rápido y efectivo. Para ello, se trabajó en hojas A2 junto con pósts para los dibujos y diálogos. Los papeles adhesivos permiten ir buscando partes del conjunto mientras se mantiene una visión global del trabajo. Además, es una manera muy rápida de hacer pequeños segmentos animados en físico en forma de *flipbooks*¹³, para que no se perdieran las ideas que iban surgiendo en caso de ser muy concretas. El proceso fue una constante adición y sustitución de todos los planos a la vez, intentando emular las salas de storyboard que se tenían en los antiguos estudios de animación. Los diálogos también fueron escritos en pósts, poniéndolos y editándolos si se consideraba que en el mismo storyboard quedaban mal. Al final, se acabó con un *storyboard* físico y

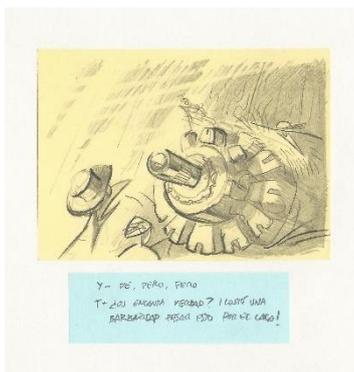


Fig. 27. Panel del *storyboard* de pósts

¹² Un "thumbnail" o miniatura es un dibujo pequeño y esquemático que sirve como referencia a la idea que se quiere desarrollar.

¹³ Un "flipbook" es un pequeño conjunto de papeles ordenados pensados para contener una animación. Su nombre viene de *flip* (voltar) la acción que necesaria para poder ver la animación.

con movimiento, dibujado de manera suelta y orgánica. Este *storyboard* se digitalizó y ordenó para tener una versión práctica con la que trabajar desde el ordenador.

4.2.4. Color script

El *color script* es un documento gráfico que muestra la evolución del color dentro de una pieza cinematográfica. Por lo general, aunque todas las escenas necesiten color, el *color script* abarca las escenas principales o concretas que lo necesiten especialmente. El color en un corto no sirve solo una función estética, sino también narrativa. La repetición de colores o patrones a lo largo del corto puede hacernos recordar o relacionar varias escenas diferentes dentro de una misma pieza. Con ello podemos construir de manera visual ideas más abstractas si se usa con conocimiento de causa. En el caso de este *color script*, se intenta enfatizar la idea principal del corto: que es la felicidad y la tristeza para los protagonistas. En el *color script* se identifica la felicidad con la luz, el color rosa, y los tonos más vibrantes. Y la podemos ver en la escena donde aparece el abuelo Luis y el amanecer final. La tristeza en cambio se construye con colores oscuros y tonos muertos. En el *color script* se relaciona la tristeza del primer arrepentimiento de Yersinia con la muerte del abuelo Luis. La neutralidad para ellos la conforman los tonos sepia, que, aparte de ser referencia al comic original, ayudan a dar una atmosfera general que recuerda a las fotografías y grabados antiguos. En general, todo el *color script* sirve la función de enfatizar las ideas de los planos creando una entidad y unidad visual para todo el proyecto.



Fig. 28. Imagen extraída del desarrollo del *color script*.

4.3. ANIMÁTICA

Con los pasos anteriores completados, se tuvieron los materiales necesarios para editar la primera versión del corto. La animática es un borrador de los planos del corto, con sonidos e imágenes. Se usa como material base con el



Fig. 29. Montaje de la animática en Adobe Premier

que trabajar los pasos posteriores de la animación. Su función principal es marcar el timing de los planos, es decir, el ritmo al que ocurren las acciones y diálogos del corto, para mantener la atención del espectador. Este corte, al ser un borrador, está en constante evolución y puede ser tan refinado como haga falta. Para animaciones más complicadas, se suele usar un estilo que prácticamente podría ser una película en sí misma, como ya se vio en las animáticas de la película *Klaus* (2019), de Sergio pablos, donde las escenas parecen ser casi el resultado final. En este caso, al estar pensada para el terreno personal, no es necesario un nivel de pulido tan extenso.

Se empezó grabando los audios temporales con un micrófono y el programa Audacity, un software gratuito de grabación de sonido. Las voces fueron grabadas con la cantidad de tomas que fueran necesarias, con pausas entre ellas ahora ahorrar espacio de la memoria y con un lapso de silencio de 5 segundos en cada audio para poder hacer una limpieza de audio posterior. Estos clips de audio se guardaron en una carpeta y fueron llevados al programa Adobe Audition, donde se recortaron y limpiaron con la función "reducción de audio" que elimina el ruido de fondo detectado en la muestra de los primeros 5 segundos de silencio. Estos clips fueron ordenados según el guion y fueron distribuidos pensando en el timing de las escenas, para mantener un flujo constante de sonido que no diera lugar a lagunas de silencio entre sí.

Con el *storyboard* digitalizado y separado en imágenes, se importaron al programa de edición Adobe premier junto con los clips de audio para distribuirlos en el tiempo. Se ajustaron los movimientos de cámara y fundidos con disolución cruzada, dando como resultado una primera versión de la animática que tiene la posibilidad de evolucionar en un futuro.

4.4. TEASER TRAILER

A partir de la animática construida, se editó un tráiler de pocos segundos de duración. Un *teaser trailer* es una breve pieza publicitaria audiovisual que tiene como finalidad vender una idea o mostrar un concepto concreto, ya sea cinematográfico o un producto no relacionado con el medio. El *teaser* se pensó como test de animación en varios apartados.

Para producirlo, se siguieron los mismos pasos que en una producción tradicional.

Se elaboró una animática del mismo. Esta tenía como premisa de ser efectiva, corta y eficaz, de no más de 30 segundos de duración y que incorporara los elementos de la preproducción. Los planos animados tenían que ser reducidos para que pudieran realizarse a tiempo y debían tener un estilo de animación limitado, sirviéndose mucho de la composición digital para

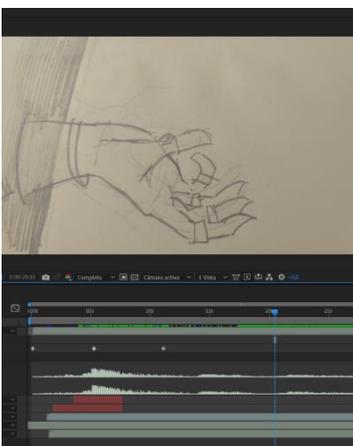


Fig. 30. Producción de la animática del *teaser*.



Fig. 31. Fase de *rough*.



Fig. 32. Fase de *cleanup*.



Fig. 33. Fase de coloreado.



Fig. 34. Fase de postproducción.

ello. De nuevo, se utilizó el programa Adobe Premier para editar los clips y el audio.

Una vez terminada esta animática, se empezó con el *layout* de las escenas que lo necesitaban. El *layout* de las escenas es la disposición de elementos en el espacio en el que se proyecta el corto. Contiene los movimientos de cámara, fondos, posiciones clave de los personajes y, en general, muestra de manera resumida como serán las escenas en un estado temprano. Los *layouts* fueron hechos directamente en Toon Boom Harmony, el programa con el que, en la siguiente fase, se animaron las escenas. Los escenarios, por su parte, fueron

hechos en Photoshop, ya que Toon Boom es primariamente un programa vectorial. Harmony es un software de animación especializado, que concentra gran parte de los elementos que hacen falta en una producción. Se usa a nivel profesional en series como *Los Simpsons* (1989) u *Hora de Aventuras* (2010).

Dentro de las escenas se crearon diferentes capas para ordenar el proceso. Siguiendo una norma general, todas las escenas tienen por lo menos 3 capas para los personajes: *rough*, *clean* y *color*. Cada una corresponde a diferentes partes del proceso de animación.

El *rough* es la primera parte del proceso de la animación, que define los movimientos del personaje con un acabado poco pulido. El método estándar, en el cual está basado el trabajo, se compone de *keys*¹⁴, *brakes*¹⁵, e *inbetweens*¹⁶. Las *keys* son las poses claves por las que pasa el personaje, los *brakes* son las posiciones secundarias que recorre el personaje para realizar el movimiento trazado por las *keys*, estas marcan los arcos y los puntos donde el movimiento podría resultar confuso. Por último, los *inbetweens* son los fotogramas restantes que completan la animación. Este trabajo está hecho a 24 fotogramas por segundo, pero de estos, solo 12 dibujos son realizados y cada uno se alarga por 2 fotogramas, con el fin de aliviar la carga de trabajo. Este proceso se conoce como animación a “doses”.

La última fase de la animación fue definir la línea con la que se verá finalmente nuestros personajes o elementos en pantalla, proceso conocido en la industria como *clean-up*¹⁷. Toonboom nos ofrece dos herramientas clave

¹⁴ Las “Keys” o extremos son los dibujos principales que describen el movimiento de un personaje de animación en la escena.

¹⁵ Los “brakes” o “passing pose” son los dibujos intermedios de las *keys* que marcan los arcos de los movimientos y las poses intermedias que adoptan las formas.

¹⁶ Los “inbetweens” o intermedios son todos los dibujos que hay entre los *brakes* y las *keys*. Estos terminan de definir los arcos y marcan las aceleraciones, deceleraciones o movimientos uniformes de la animación con el espaciado que hay entre ellos.

¹⁷ El “clean-up” traducido como limpieza en castellano, es la última fase del proceso de animación de los personajes. Consiste en repasar el *rough* de animación con la línea final de la producción. Este proceso pretende eliminar las inconsistencias del dibujo suelto y aportar solidez a las formas.

para eso, la capa de línea y la capa de color, que funcionan de manera independiente la una de la otra. Una vez limpiada la línea y cerrados los huecos de los vectores (problemática propia de programas de animación digital que, con tal de optimizar recursos, funcionan mediante vectores) la fase de coloreado es un proceso sencillo.

Con la animación de los personajes realizada, se exportaron en formato PNG los cuadros de las secuencias para llevarlas al programa de composición digital Adobe After Effects. Este software de uso profesional permitió reforzar la composición de los planos, ayudando a añadir luces, sombras y ajustar el color general de los personajes para entonarlos al color del fondo. Además, también se usó como *software* de edición secundario de las escenas.

Realizada la postproducción de las escenas, se agruparon en una nueva composición usando como base la animática del *teaser* para dar paso a la pieza final.

(para ver los elementos de la preproducción y el *teaser*: ver ANEXO)

5. CONCLUSIONES

A la hora de comenzar este trabajo, no sabía cuánto tiempo iba a invertirle y cuánto me iba a costar. Como cualquier novato, asumí que podía llevarlo de manera paralela a mis otras tareas, cosa que no fue así. Más allá del tiempo inicialmente planteado, creo que fue una experiencia muy interesante y enriquecedora, tanto a nivel artístico como personal, cumpliendo los objetivos establecidos. Además, me ha ayudado a darme cuenta de cuán laborioso puede ser un trabajo de este estilo en solitario.

En lo profesional, la experiencia me ayudó a mejorar mis habilidades de dibujo y de animación. El plantear las escenas y trabajarlas hasta el punto que considerara necesario fue una fricción constante entre la autoexigencia, el tiempo y la voluntad de tener un resultado llamativo o, por lo menos, uno con el que me sintiera satisfecho. También me ayudó a ver lo útiles e interesantes que pueden ser los referentes históricos y culturales, sin ellos, el proyecto no sería el mismo.

Ha sido una experiencia muy marcada por su tiempo; en la que he podido notar, como ya mencioné en el trabajo, el paso del tiempo dentro de la obra. En sí la historia funcionaba y agradaba cuando recién se presentó para la asignatura de cómic, pero su sentido de ser cambió con el inicio de la pandemia por covid-19 en 2020. Los chistes se entendían diferente, el motivo de los personajes estaba distorsionado y su trasfondo se convirtió en una suerte de metáfora de la realidad, todo eso con una obra que seguía siendo la misma. Nunca había vivido eso con ninguna producción que haya hecho, pero fue una de las adiciones más únicas e interesantes que haya tenido este proyecto.

La maduración de la historia ayudó a dar forma a este trabajo y me ayudó a ver mi trabajo en perspectiva. La maduración personal ayudó a sacarlo adelante. En este lapso, el proyecto fue interrumpido no solo por el inicio de la pandemia, sino por el aumento de mis responsabilidades. En este tiempo tuve que dirigir y producir el cortometraje *Papirola* (2022) del Máster en Animación, trabajar en las cortinillas de este mismo, un videoclip, un spot publicitario y conciliarlo con varios trabajos. Aunque la gestión no fuera fácil, fue un refuerzo muy bueno para sacar el proyecto adelante.

En definitiva, creo que ha sido una experiencia muy satisfactoria y enriquecedora, muy distinta a como la había planeado, pero también más interesante por ello.

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1. LIBROS

Grimal, P. (1981). *Diccionario De Mitología Griega Y Romana*. Paidós Iberica Ediciones S a.

Leticia Martínez Campos. (2008). *La Muerte Negra*.

https://www.seipweb.es/wp-content/uploads/2019/01/La_Peste_Leticia_Martinez.pdf

McCloud, S. (2007). *Entender el cómic*. Astiberri.

P. (2011). *The Art of Pixar: The Complete Colorscripts from 25 Years of Feature Films*. Chronicle Books.

Perea Yébenes, S. (1997). EL GENIO ENCAPUCHADO DE POLLENTIA, EN EL MAN, Y TELESFORO, EL DIOS-MÉDICO DE PÉRGAMO. *Boletín del Museo Arqueológico Nacional*, XV, 129–134.

Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation* (Illustrated ed.). Disney Editions.

Williams, R. (2002). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators (English Edition)*. Farrar, Straus and Giroux.

6.2. WEBGRAFÍA

Blakemore, E. (2020, 13 marzo). *¿Por qué usaban los médicos de la peste negra sus máscaras picudas características?* National Geographic.

<https://www.nationalgeographic.es/historia/2020/03/por-que-usaban-medicos-peste-negra-mascaras-picudas> [Consulta: 18 de mayo de 2021]

Coats, E. (2011, 27 marzo). *Emma Coats en* [Tweet]. Twitter.

https://twitter.com/lawnrocket/status/51785455640911873?s=20&t=40DiBzslbdmE3aBHq_8r0w [Consulta: 20 de noviembre de 2019]

Marull, D. R. (2018, 18 enero). La Peste Negra no la transmitieron las ratas. . . sino los humanos. *La Vanguardia*.

<https://www.lavanguardia.com/cultura/20180118/4479171612/peste-negra-humanos-ratas-piojos-pulgas-edad-media.html> [Consulta: 10 noviembre de 2019]

Molas, I. (2014, 12 marzo). *Vestimenta de Grecia* [Diapositivas]. slideshare.
<https://es.slideshare.net/ivannamolas/ivana-power-point-greciahistoria-de-la-moda> [Consulta: 10 de noviembre de 2019]

Ren and Stimpy John Kricfalusi interview. (2012, 24 enero). [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=0fsD8NwW9Bg>

ANEXOS

Todos los materiales de este TFG (cómic, animáticas, *teaser*, etc.) están disponibles en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1biGhHGDrZMnYkIWZfjfw14-DB8RazB8t?usp=sharing>

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Fotografía de Steve Purcell.	8
Fig. 2. Viñeta del cómic <i>Bad Day on the Moon</i> , de Steve Purcell.	8
Fig. 3. Fotograma del episodio <i>Happy Happy Joy Joy</i> de la serie <i>Ren y Stimpy</i> , creada por Kricfalusi.	8
Fig. 4. Fondo de Scott Wills para <i>Samurai Jack</i>	8
Fig. 5. <i>El Triunfo de la Muerte</i> por Pieter Brueghel	9
Fig. 6. Placa de la peste de Augsburgo: <i>La Muerte coronada como vencedora</i>	9
Fig. 7. Alexandre Yersin en indochina (actual Vietnam)	10
Fig. 8. Kitasato Shibasaburō	10
Fig. 9. Grabado de la época representando un médico de la peste negra.	11
Fig. 10. Estatua de Asclepio con su vara con la serpiente enroscada.	12
Fig. 11. estatua de Panacea en el Museo Arqueológico de Díon.	12
Fig. 12. Estatua de Telésforo con Asclepio.	13
Fig. 13. Portada de <i>la calle de los dientes</i> de Anna Russelmann.	14
Fig. 14. Primer boceto del cómic.	14
Fig. 15. Fragmento del <i>Storyboard</i> del cómic.	15
Fig. 16. Captura del guion literario del cómic.	15
Fig. 17. Diseño temprano de Yersinia.	16
Fig. 18. Diseño conceptual de Telésforo.	17
Fig. 19. Diseño conceptual de Yaso.	17
Fig. 20. Diseño conceptual de Higía.	17
Fig. 21. Viñeta del cómic con el abuelo Luis.	18
Fig. 22. Fase de viñetas y encaje.	19
Fig. 23. Fase de entintado.	19
Fig. 24. Fase retoques, rotulación y color.	19
Fig. 25. <i>Line up</i> de los personajes del corto	22
Fig. 26. Guion de <i>Celtx</i> con <i>thumbnails</i> de los planos	22
Fig. 27. Panel del <i>storyboard</i> de pósts	23
Fig. 28. Imagen extraída del desarrollo del <i>color script</i> .	24
Fig. 29. Montaje de la animática en Adobe Premier	24
Fig. 30. Producción de la animática del <i>teaser</i> .	25
Fig. 33. Fase de <i>rough</i> .	26
Fig. 31. Fase de <i>cleanup</i> .	26
Fig. 32. Fase de coloreado.	26
Fig. 34. Fase de postproducción.	26