

TFG

SMOOTH TEA LYCEUM: GUIONES, STORYBOARD Y PRESUPUESTO

Presentado por: Carlos Valles Lloría

Tutor: María Lorenzo Hernández

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2014-2015



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

RESUMEN / SUMMARY

Este proyecto forma parte de uno más grande. Smooth Tea Lyceum es una serie de animación 2D en fase de preproducción, y como parte de esa fase, este proyecto está destinado a resolver los guiones del primer capítulo de la temporada y el último, que es un capítulo doble. Junto a esto, el storyboard del primer capítulo, que es una muestra del estilo de la serie de cara a empresas interesadas en el proyecto, así como el presupuesto necesario para elaborar un capítulo de la serie.

This project is part of a larger one. Smooth Tea Lyceum is a 2D animation series in development, and as part of this phase, the project is intended to resolve the scripts of the first chapter of the season and the last, which is a double chapter. Alongside this, the storyboard of the first chapter, which is an example of the style of the series to companies interested in the project. Finally, the develop of the budget for a chapter of the series too.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

Animación, serie, preproducción, guión, storyboard, presupuesto.

Animation, series, preproduction, script, storyboard, budget.

AGRADECIMIENTOS

El primero de todos ellos, a mis compañeros de equipo en la realización de la serie. Si no hubiésemos creído que este proyecto podía llegar a realizarse, este TFG tendría otra temática. En segundo lugar, a mi tutora oficial, María Lorenzo, por sus consejos a la hora de mejorar el storyboard y su inestimable ayuda con la elaboración del presupuesto, y a mis tutores “no oficiales”, Sara Álvarez y Carlos Plasencia, por no espantarse cuando les cambiamos el TFG a mitad de curso y les propusimos algo totalmente diferente. Gracias a los consejos de estos tres magníficos tutores, el proyecto ha ganado en claridad y simplicidad.

Por otro lado, a mis compañeros y compañeras de estos años, que se han interesado por el proyecto y han participado de una u otra forma en él, sea doblando a personajes, ayudando con la animación o dándonos consejos. También a David Heras, Miguel Vidal y Rodrigo Pérez Galindo, por sus consejos, que han llevado la serie a otro nivel.

Finalmente, a mis padres, por mantenerme (aunque quede feo decirlo) y apoyar en todo momento una idea de negocio de un campo que desconocen.

ÍNDICE

1. Introducción	4
2. Objetivos y metodología	8
2.1. Objetivos principales	8
2.1.1. <i>Objetivos secundarios</i>	8
2.2. Metodología	8
3. Cuerpo de la memoria	10
3.1. Análisis del punto de partida	10
3.1.1. <i>Guiones</i>	11
3.1.1.1. El Guión, Robert McKee	12
3.1.2. <i>Storyboard</i>	13
3.1.2.1. Tom Warburton	14
3.1.2.2. Edmond Raza	15
3.1.2.3. Robb Pratt, Louie del Carmen, Jessie Greeberg	17
3.1.2.4. Sherm Cohen	18
3.1.2.5. Ryan Woodward	19
3.1.3. <i>Presupuesto</i>	20
3.2. Guiones	21
3.2.1. <i>Capítulo 01: Descubre al asesino</i>	21
3.2.2. <i>Capítulos 11 y 12: El escondite</i>	22
3.3 Storyboard	25
3.3.1. <i>Primer acercamiento</i>	25
3.3.2. <i>Dibujado</i>	26
3.3.3. <i>Retocado</i>	27
3.3.4. <i>El lenguaje del storyboard para animación</i>	29
3.4 Presupuesto	31
4. Conclusiones	32
5. Bibliografía	34
6. Índice de imágenes	35
7. Anexo: Enlace al trabajo práctico completo	36
7.1. Historia de los protagonistas	36
7.1.1. <i>Artie</i>	36
7.1.2. <i>Bort</i>	37
7.1.3. <i>Candy</i>	38
7.1.4. <i>Mike</i>	39
7.1.5. <i>Tim</i>	40

1. INTRODUCCIÓN¹

Smooth Tea Lyceum es un proyecto de serie de animación 2D ideado por Álvaro Serrano Sierra, Carlos Valles Lloría, Cristian Vicente Plaza Gallego y Rubén Rico Miralles, a finales de 2014, como un proyecto de serie de televisión para la asignatura Producción de Animación 1. Tras la finalización de la asignatura, este proyecto siguió desarrollándose en paralelo a los trabajos final de grado de cada uno, hasta que los resultados obtenidos en Animac, (Lleida), donde el proyecto fue seleccionado, lo hicieron convertirse en el trabajo final de carrera y un proyecto que queremos seguir desarrollando.

El proyecto fue concebido como una serie de televisión de tono humorístico y políticamente incorrecto desde el primer momento, aspecto que no ha variado con su evolución, por lo que el target oscila entre el público adolescente y joven adulto. No obstante, se contempla la opción de que al público infantil también le guste debido a la estética de animación y su tono divertido

La primera vez que nos sentamos a hablar de la serie y a pensar en su historia, se desarrollaron doce capítulos que en un principio conformarán la primera temporada. En ella, un grupo de amigos; Mike, Candy, Bort, Tim y Artie, pasan sus días en el Smooth Tea Lyceum, un colegio-internado donde conviven junto a más compañeros como Greed, una máquina tragaperras; Axel, un ser ígneo; Lucy y Lolly, unas gemelas muy traviesas, y muchos más. Su motivación en el liceo es divertirse, y para ello, ante todo, necesitan caramelos, su fuente de energía diaria.

Escapar al exterior y burlar la seguridad que les impone la autoridad del colegio se convierte en una prioridad cuando descubren que hay algo más allá de los límites impuestos por los muros del liceo: la ciudad. No obstante, no les será fácil, pues deben sortear el control impuesto por sus profesores, unos megáfonos fríos, efectivos y muy lógicos que tratan de manera indiferente a todos sus alumnos. Además, los megáfonos cuentan con una plantilla de guardias de seguridad con aspecto de sirena que castran, voluntariamente o no, las ansias de libertad y diversión de nuestros protagonistas.

Bajo la superficie de una escuela portentosa, se oculta la triste realidad: No se trata de un colegio-internado, ni el personal que allí trabaja es una plantilla de profesores. La realidad en la que viven Mike y compañía sólo es una proyección de su mente. En realidad se trata de internos con problemas mentales de diversa índole, que están viviendo encerrados en un psiquiátri-

¹ Este apartado es común en todas las memorias de Smooth Tea Lyceum hasta los asteriscos, ya que entendemos que al ser un proyecto colectivo con un inicio anterior a este trabajo, es necesario hacer una explicación compartida de lo que es en sí mismo el proyecto.

co, el San Lázaro, custodiados por sus celadores (las sirenas) y evaluados por médicos especializados en los trastornos de la mente, que ven como profesores (los megáfonos). Las relaciones personales que se dan entre los internos, en muchos casos, rozan lo bizarro y dantesco, pero los sujetos no lo perciben como tal. Además, en la propia institución se dan una serie de prácticas que están cercanas al terreno de la ilegalidad, como practicar lobotomías a pacientes peligrosos².

En Smooth Tea Lyceum interactúan los cinco protagonistas y diversos extras, dándose las más alocadas y, en segunda lectura, retorcidas aventuras. Todo lo que se muestra gráficamente tiene una correlación con una acción del mundo real en el que estos enfermos viven.

La precoz idea de doce capítulos en los que se presenta a cinco protagonistas, trece secundarios y dos extras, más el conflicto del escape del colegio, se difuminó rápidamente por la complejidad del argumento y se plantearon dos temporadas: La primera temporada consta del mismo número de capítulos, doce, y estará basada en los protagonistas y su relación con los personajes secundarios y el entorno en el que se mueven, dándose así una serie de episodios autoconclusivos centrados más en el humor que en una trama unitaria de todos los capítulos. En esta temporada establecemos un nuevo conflicto: La fuga de un interno muy peligroso, que culminará con un capítulo doble como final de temporada.

La segunda temporada cuenta ya con un hilo argumental sólido que se desarrolla a lo largo de los capítulos de esta parte, y consiste en el intento por parte de los protagonistas de escapar del colegio.

Con una temporada planteada y un hilo argumental para una segunda ideado, nuestra posición en el mercado es de un proyecto en vías de desarrollo (con un trailer animado, el diseño de personajes y fondos completo de la primera temporada, guiones de tres capítulos escritos y storyboard del primer capítulo de la primera temporada dibujado) pero con una potencia y atractivo importante para que alguna cadena de televisión o distribuidora quiera financiar. El mercado actual en el que nos encontramos apuesta fuertemente por las series de animación para niños de carácter absurdo y con un humor hilarante y toques surrealistas. Prueba de ello son series de animación que están triunfando actualmente como *Hora de Aventuras*, *Historias corrientes* o *Sanjay y Craig*. Creemos que Smooth Tea Lyceum tiene cabida en este mercado, ya que es una serie que, partiendo de este humor, aporta unas historias con segundas lecturas que son el punto fuerte de la serie, además

2 Se puede apreciar una cierta similitud con la película *Sucker Punch*, de Zack Snyder, en el planteamiento de la idea global, aunque este se hiciera de una manera completamente inconsciente en ese aspecto.

de intentar deconstruir los roles de género para no encasillarse en los tópicos televisivos heteronormativos.

El factor clave de este producto para que salga adelante es sin duda el apartado visual. Un apartado gráfico con fuerza y muy estético es un gran reclamo para el público al que queremos enfocar el proyecto. Los niños verían una serie con unos personajes muy divertidos y carismáticos que viven aventuras absurdas y surrealistas mientras los adolescentes podrían vislumbrar el oscuro trasfondo que tiene la serie.

A su vez, este apartado oscuro puede ser un punto en contra a tener en cuenta debido a la temática que tratamos: Enfermos mentales internados en un psiquiátrico, pero que se ven ellos mismos como niños. Esto no es problema debido a que nuestro enfoque será siempre desde el punto de vista de los “niños” y de sus relaciones entre ellos. El subtexto se encontraría en segundo término donde daríamos a conocer detalles que darían pie a que los más adultos se planteasen qué están viendo en realidad y este hecho incentivase a volver atrás y volver a ver la serie de nuevo para ver qué se cuenta realmente.

La competencia es alta debido a las buenas series que se encuentran en el panorama actual. Por eso confiamos el éxito de nuestra serie en su potencial a nivel de guión y de querer romper un tabú, sin ofender a nadie, sobre los psiquiátricos y las personas con problemas mentales, protagonistas indiscutibles de nuestra historia. Además la idea de deconstruir los roles de género, para que no se vea reforzado ningún género en especial, ni chicos ni chicas, es un refuerzo positivo de cara a publicitar la serie. De hecho, tenemos dos personajes que son asexuados, pues se desconoce qué son realmente, además de otros personajes que aparentan una cosa y son otra realmente.

Las series de televisión se encuentran en un terreno bastante anquilosado entre series de niños y series de niñas y creemos que nuestro producto puede convertirse en otra opción a tener en cuenta a la hora de abrirse camino por su frescura y su irreverencia.

* * *

En este dossier he abordado las tres fases de la preproducción de la primera temporada de la serie animada Smooth Tea Lyceum que me atañen, acotadas al tiempo que marca el TFG: Los guiones del primer capítulo y de los dos últimos (ya que es un cierre de temporada de capítulo doble); el storyboard de ese primer capítulo (donde se presenta a los personajes principales, sus interrelaciones y su relación con el entorno); y el presupuesto estimado de costes de un capítulo cualquiera de la serie Smooth Tea Lyceum.

A continuación explicaré cómo evolucionó el argumento general de la temporada, concebida al principio para que en el último capítulo los personajes derruyeran el entorno en el que se encuentran; y el del primer capítulo, que partía de la presentación de varios personajes secundarios junto a los protagonistas. Tras esta primera fase, cómo ocurrió lo mismo con el storyboard de ese primer capítulo, que ganó en consistencia y coherencia, así como en riqueza de gags, y, finalmente, en base al tiempo requerido para elaborar un guión, hacer el storyboard y animarlo, calcular un presupuesto estimado de los costes reales de producir el capítulo piloto de la serie, que sería el más costoso ya que se parte de cero.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

Elaborar los guiones de inicio y cierre de la temporada, para concretarla y tener un marco cerrado en el que poder trabajar más allá del TFG.

Planificar, mediante un storyboard, el primer capítulo de la serie, para mostrar el estilo de narrativa visual que tiene la serie.

Mostrar en el story cómo son los protagonistas, sus interrelaciones y su relación con el entorno en que se desenvuelven las acciones.

Crear un presupuesto real del coste estándar de un capítulo de animación de la serie para poder mostrar a profesionales interesados, que sería el broche necesario para tener un proyecto cerrado.

2.1.1. *Objetivos secundarios*

Darle un ritmo al guión en sí mismo, que no sea un archivo técnico sino que cree interés en quien lo lea.

Mostrar el tipo de argumentos que tendría el resto de capítulos de la serie, para que quien esté interesado en producir el proyecto sepa qué estilo narrativo tiene.

Aunque ya tienen una personalidad descrita, es necesario ver cómo funcionan los protagonistas con una historia de por medio, y dotarlos de detalles y manías para perfilar su forma de ser.

2.2. METODOLOGÍA

A la hora de abordar las tres tareas que debía completar para el proyecto (guión, story y presupuesto), partí de la base que tenía antes de plantearme este trabajo. Por un lado, tenía un guión del primer capítulo y su story correspondiente, que había sido elaborado para una asignatura, y por otro, el storyboard en versión cómic del capítulo doble que cierra la temporada, y que había sido el proyecto final de otra asignatura de un compañero del equipo.

Con estos elementos, empecé planificando, en el tiempo que tenía desde el momento, cuánto tiempo le iba a dedicar a cada apartado, o lo que es lo mismo, ponerme fechas límite a mí mismo para tener cubiertos las diferentes fases de cada tarea. Una vez planificado el conjunto del trabajo, pasé a hacer un análisis crítico del material que tenía; qué quería contar, qué había ya que funcionara, y qué fallaba de todo ello. Gracias a esto pude hacer una primera depuración del material de los dos stories primigenios y elaborar dos guiones

cerrados para esos capítulos, el primero y el último, para lo que me serví de *El guión*, de Robert McKee, del que hablaré más adelante. Aquí ya vi cómo el último capítulo, por el ritmo que llevaba, requería dividirlo en dos para que las acciones que se sucedían tuvieran el tiempo que exigían.

Mientras el guión del capítulo doble se iba gestando, trabajaba a la par en un primer acercamiento al storyboard del primer capítulo. Luego, tras verlo montado, algunas escenas fueron suprimidas y otras adaptadas, mientras me documentaba sobre el lenguaje del storyboard para animación (usando como fuentes principales a Sherm Cohen y Tom Warburton). Después procedí a dibujar el story definitivo.

Como se iba en trabajando en paralelo el apartado escrito (guiones) y el práctico (storyboard), cuando el guión de la segunda parte del capítulo final lo acabé, pasé a dedicarme al presupuesto. Para esto, más que para cualquier otro apartado, fue necesaria una fase previa de documentación sobre el tema. En este apartado, María Lorenzo fue mi mayor referente, junto con algunas páginas webs sobre presupuestaje de animación.

Finalmente, cuando el storyboard ya tenía una consistencia sólida y estaba presentable, dediqué el tiempo que me había dejado de margen en el planning para cambiar encuadres, repensar los diálogos y, en definitiva, mejorar en la medida de lo posible el trabajo realizado.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. ANÁLISIS DEL PUNTO DE PARTIDA³

De manera general, la situación del proyecto en su conjunto en el momento de convertirse en TFG era la siguiente: Contábamos con una idea sólida del estilo de la serie a nivel argumental, y un acercamiento a su estética. Dentro del aspecto argumental, había desarrollado el hilo conductor de la primera temporada y la idea general sobre lo que tratarían cada uno de los doce capítulos que la componen. Una de estas ideas, la del primer capítulo, ya estaba redactada y pasada a storyboard. Los errores del guión así como del story, serán comentados posteriormente.

Por otro lado, teníamos un total de cinco personajes principales y ocho personajes secundarios diseñados. Tenían dos problemas: Estaban hechos por diferentes personas, por lo que no había un estilo definido y no eran personajes animables. Además, el color había sido puesto individualmente, dando como consecuencia una gran cantidad de tonos, algunos muy similares entre sí, que les restaban funcionalidad y cohesión.

A nivel de narrativa visual, aparte del storyboard del primer capítulo, contábamos con la animática de lo que pensábamos que sería el trailer de la primera temporada de la serie. Sin embargo, este trailer, aparte de ser muy largo, era confuso en general y no dejaba claro el estilo y los objetivos del argumento de la serie en particular.

Con todo esto sobre la mesa, las cuatro personas que conformamos el equipo nos repartimos roles en función de las necesidades del momento:

- Una persona que rediseñara a todos los personajes e hiciera sus hojas de guía para animación (*model sheets*).
- Una persona que reescribiese el guión del primer capítulo y diese forma al capítulo de cierre de la temporada, así como replantear el storyboard que había en función del nuevo guión.
- Una persona que se dedicase en exclusiva al entorno en que se mueven los personajes, por tener una gran importancia en la serie y no haber nada realizado todavía.
- Una persona que dirigiese el trailer que se estaba animando.

Además, nos evidenciaron la necesidad de elaborar un presupuesto si realmente queríamos llevar el proyecto más allá de este trabajo, rol que tuve que asumir yo mismo, así como la dirección general del proyecto, esto es, hacer

³ Este apartado es común en todas las memorias de Smooth Tea Lyceum hasta los asteriscos, sólo varía que la parte que le toca al autor está analizada en un apartado independiente.

que se cumplan los plazos de los proyectos, gestionar el registro del proyecto, ponerse en contacto con el Instituto Ideas para participar en StartUPV o llevar a la APIV material donado para la subasta benéfica por el suceso de Nepal.

Recapitulando, los roles asumidos fueron Diseñador de personajes; Director de Desarrollo visual; Director de animación; y Guionista, Artista de storyboard y Director General (roles que tuve yo).

3.1.1. Guiones

Para la mejor comprensión del trabajo realizado, considero indispensable exponer, aunque sea de manera breve, la personalidad de los protagonistas⁴:

- Artie es el pesado del grupo. Siente cierta necesidad de afecto y para suplirla no duda en ser cariñoso con sus amigos o en gastarles bromas a alguno (normalmente Tim) para que los demás se rían.

- Bort es incapaz de actuar por sí mismo, y es por ello que imita los gestos que hacen sus amigos. Tiene especial amistad con Tim.

- Candy es una niña que sólo tiene un objetivo en la vida: comer caramelos.

- Mike es un niño ausente y un poco corto de entendederas. A veces es posible que entre en un estado de trance en que dice cosas sin sentido.

- Tim es el miedoso del grupo. Le aterra todo aquello que se mueve y es más grande que él. Incluso algunos seres más pequeños que él.

A modo de resumen, en el primer capítulo los protagonistas son encerrados en un sótano por robar caramelos, y, para pasar el rato, deciden jugar a El asesino, un juego de detectives donde uno de ellos hará de víctima y los demás tendrán que adivinar quién le ha matado. Mike amaña el juego con Candy y hace como que la mata, y Tim es quien desenmascara a Mike.

El guión del primer capítulo, cuando lo retomé, contaba la historia de cómo Mike asesina a Candy, que visualmente se traduce en “El asesino”, un juego de los protagonistas para pasar el rato. El primer problema que planteaba el conjunto del guión era que mostraba demasiados entornos y dos personajes secundarios. En un primer capítulo de presentación, con los protagonistas tendría que bastar. También, ya centrándome en las actitudes y acciones de los protagonistas, Mike tenía que asumir el rol de villano, y esto no estaba reflejado. Así mismo, los personajes eran planos y sus personalidades las exteriorizaban muy levemente.

4

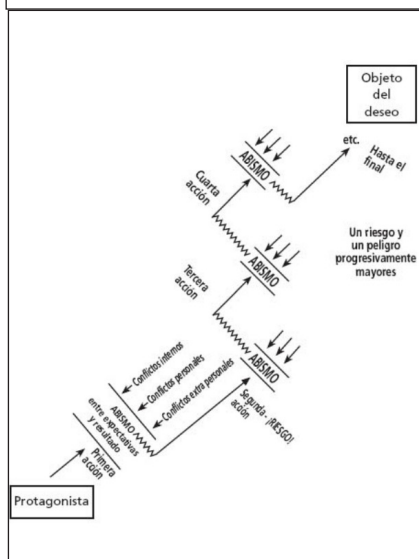
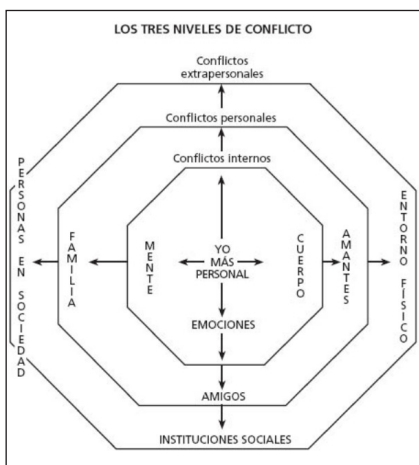
En el anexo se encuentra la historia real de cada personaje antes de entrar en el liceo.

Por otro lado, pese a ser definida por nosotros como una serie de humor, la cantidad de gags o chistes era mínima y respondían más bien a actitudes de los personajes que a gags propiamente dichos.

Otra serie de dudas que se me planteaban era en referencia al proceso de la acción en sí misma, el por qué Candy iba a querer hacer de víctima en el juego y aceptar amañarlo con Mike, o más adelante, como en toda historia de corte policiaco, el cómo se descubriría que Mike era el asesino, y qué consecuencias tendría.

Con estos problemas enfrente, hube de recurrir a mi mayor referente en términos de creación de historias, Robert Mckee.

3.1.1.1.El Guión, Robert McKee. *El Guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, es el libro donde Robert Mckee expone su visión sobre las estructuras narrativas de los guiones cinematográficos, aunque las ideas que trata son extrapolables en su mayoría a cualquier tipo de narración. McKee, una vez distingue y explica tres tipos de trama (arquitraba, minitraba o antitraba), pasa a relacionarlas con ambientaciones y géneros. Al hacer esto, el autor se para a explicar las características de cada género. Sin embargo, y para no desgranar el libro capítulo a capítulo, paso a explicar aquello que más útil me fue para solucionar los problemas que me acuciaban en la escritura de los guiones.



Por un lado, los tres niveles de conflicto del personaje, extrapersonales, personales e internos, y cómo influyen en todo lo que es el personaje y lo que le rodea. Eso me permitió hacer un Artie con más malicia, pero que en el fondo lo que busca es reconocimiento y cariño, o un Tim sagaz y valiente bajo una miedosa sudadera amarilla.

Otro de los aspectos que me ayudaron a tejer historias sólidas fue la idea de que el ritmo narrativo ha de ir subiendo constantemente, alcanzando pequeños clímax positivos y negativos que hicieran avanzar la historia hasta el clímax final de cada capítulo. Debido a esto el capítulo de cierre de la temporada ("¡El escondite!") hubo de ser dividido en dos, ya que el ritmo narrativo que llevaba al principio era intencionadamente lento, para ir ascendiendo gradualmente, mientras metía al espectador en la historia, hasta la velocidad que coge a mitad del segundo capítulo de la historia. Para marcar la diferencia entre una etapa y otra, la primera parte de esta historia acaba con Artie buscando esconderse para ganar el juego del escondite. Llega a lo profundo del liceo, donde tienen a un interno recluso, y, tras un diálogo entre ambos, Artie ayuda o es engañado, según se quiera ver, a escapar a este interno.

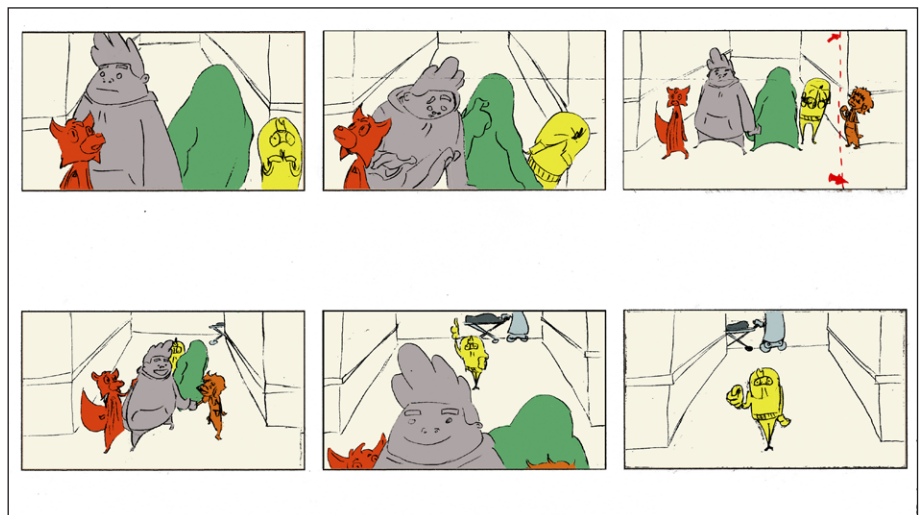
1. Robert McKee: *El guión*, 2013
Niveles de conflicto del personaje.

2. Robert McKee: *El guión*, 2013
La progresión del clímax de la historia.

Por último, para cerrar este apartado, mencionar también la brillante di-sección que McKee hace de las escenas de Chinatown y Casablanca, pues ambas me ayudaron a visualizar y entender mejor las reacciones de los personajes en base a su personalidad en los tres niveles de conflicto, pero especialmente en el interno, lo que repercutió en actitudes y acciones más acordes con la personalidad de los protagonistas.

3.1.2. Storyboard

El storyboard del que partía cuando comencé el trabajo era prácticamente inservible, ya que pese a haber sido dibujado por los cuatro integrantes del equipo y haber consenso en lo que se representaba, el argumento había sido completamente repensado, con lo que muchas escenas desaparecían. Sólo permanecían algunos gags (como que Mike coja en brazos a Candy de manera dramática pensando que está muerta, hasta que esta le insta a buscar pistas para el juego), pero hasta eso había que redibujarlo, ya que el story en su gran mayoría estaba contado con planos frontales, sin tener en cuenta coherencia en la situación espacial de los personajes entre planos, sin ningún tipo de lenguaje de storyboard de animación más allá de un paneo y un zoom out, y, sobre todo, usando un dibujo para explicar lo que requería cinco.



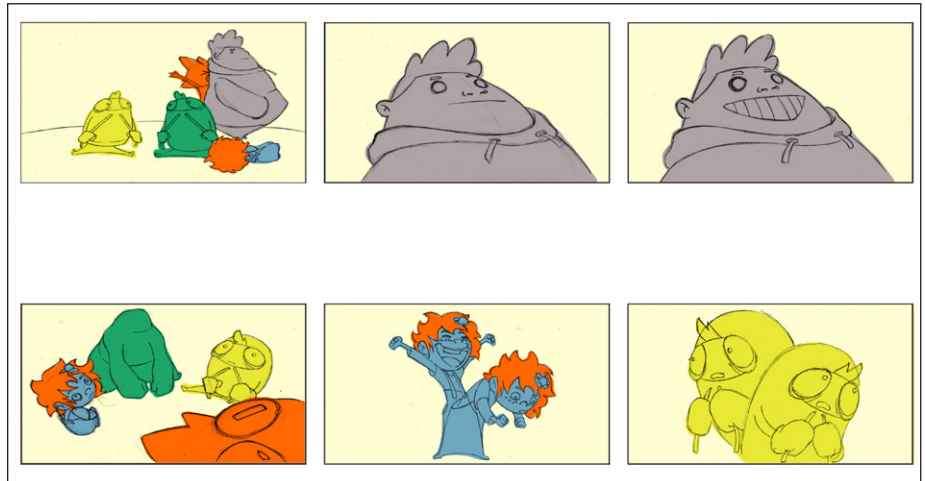
3. Primer storyboard del capítulo 01, *Descubre al asesino*. Página 23.

También adolecía de falta de fondos o de fondos vagos e imprecisos, así como de personajes que tenían actitudes o actuaban de manera poco acorde a la personalidad que le habíamos querido dar.

Este storyboard tampoco contaba con texto alguno, por lo que no había diálogo ni explicación de las acciones que realizaban los personajes.

Para subsanar todos estos errores y conocer bien el mundo del storyboard para animación, que era un campo desconocido para mí, investigué un poco

4. Primer storyboard del capítulo 01, *Descubre al asesino*. Página 03.



y seleccioné aquellas personas que, por su forma de trabajar y la manera en que narraban, debía estudiar más detenidamente.

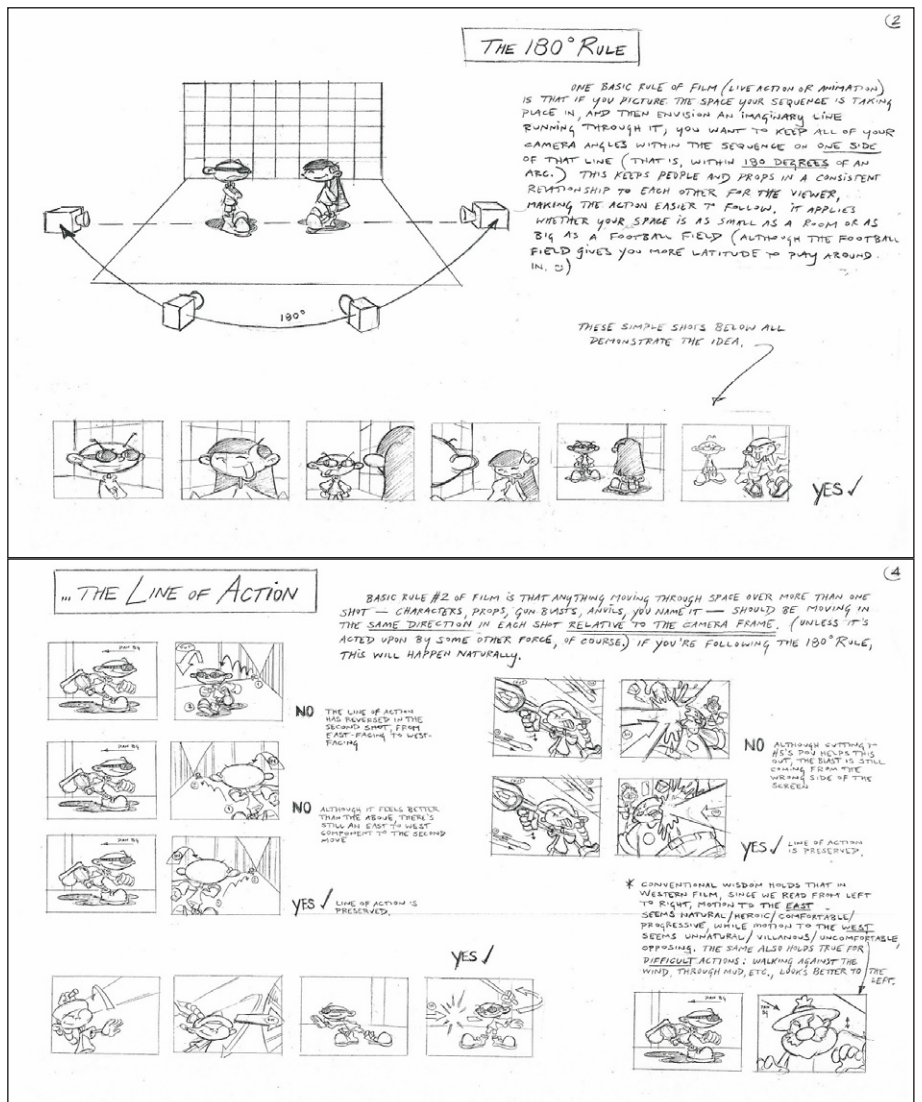
He de matizar que provengo del mundo del cómic, donde el proceso de storyboard cumple la función de organizar el cómic, las páginas y las viñetas (en la gran mayoría de los casos sin ninguna metodología estricta, ya que suele ser el propio guionista quien dibuja el cómic), mientras que el storyboard para animación es una hoja técnica que ha de ser legible por el resto de personal que participe en su desarrollo, por lo que tiene un lenguaje común para todos.

El orden de lectura de los referentes ha sido distribuido de manera cronológica, en función de lo que me fueron aportando cada uno.

3.1.2.1. Tom Warburton. Es principalmente conocido por su participación como guionista y artista de story en la serie *Código KND*, aunque también ha trabajado, como diseñador de personajes en *Pepper Ann*.

Cuando ya tenía el story “definitivo” en proceso, di con unas hojas de Código KND donde, bajo el título “*KND STORYBOARD 201*”, daba unas pautas lógicas y sencillas respecto a los planos que se podían usar cuando había que plantear un diálogo entre dos personas, así como la dirección que debían llevar la acción y el personaje para que no se sucedieran raccords, por dónde debía entrar un objeto nuevo que apareciera en escena, tipos de corte... enumerar todo lo que estas hojas, recopiladas en dos simples entradas del blog del artista, me han ayudado, me llevaría demasiado tiempo.

Para abreviar, se podría resumir en que me abrió los ojos y la mente, y me hizo plantearme qué era lo importante en la animación: Que esta fluya. Y para ello, no podía haber cortes inapropiados, direcciones de movimiento contrarias en la misma acción, o cambios de eje a la hora de elegir los distintos planos en una conversación.



5. Tom Warburton: *KND Storyboard 201*, 2004.

La regla de los 180°.

6. Tom Warburton: *KND Storyboard 201*, 2004.

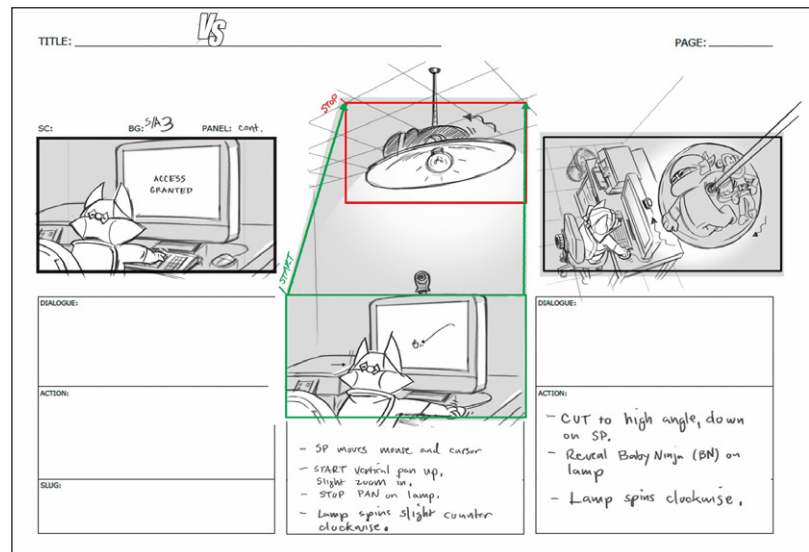
La línea de acción.

Luego, muchas de estas cosas me las acabaría de asentar Sherm Cohen gracias a una colección de vídeos.

3.1.2.2. Edmond Raza. El siguiente artista fue seleccionado por la narrativa visual, la estética y la presentación de sus storyboards.

Edmond Raza tiene una clara instrucción como ilustrador, y ha trabajado tanto en ilustración como en animación, haciendo storyboards para diferentes películas independientes.

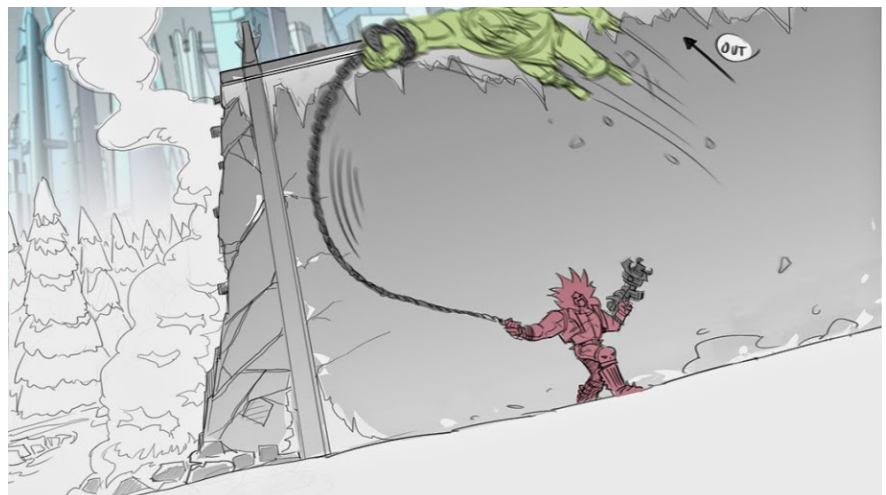
La destreza que tiene tanto para el dibujo, muy cercano al cómic y la animación 2D, como para la iluminación, son sus principales puntos fuertes. Y es que, para dar profundidad a los espacios en que se desenvuelve la escena, así como para evidenciar la potencia de una luz o transmitir alguna sensación fuerte, Edmond utiliza el sombreado digital de tres maneras: O bien creando



un gris plano como sombra dura, o degradándolo, para crear una luz más ambiental, o bien difuminando la luz para crear iluminaciones suaves.

Respecto a la narrativa, usa un lenguaje simple, en el que apenas vemos algún paneo o zoom, pero de una manera clara y limpia, sin interferir con el dibujo. Esto es apreciable en su trabajo *Versus*, fácil de seguir y de imaginar en movimiento, así como en otro storyboard con más acción, *Titan Machi*. En este caso, como en el anterior, podemos seguir la acción e imaginarnos el ambiente general pese a lo trepidante de la acción.

Cuando esto lo traduce a un pase de diapositivas, *Thor vs Lobo* ocurre. Permite ver casi el resultado final que tendría animado, gracias a la riqueza de su trabajo. Hay que entender, también, que en el tiempo que normalmente se tiene para hacer un storyboard para serie animada, el nivel de acabado que tiene no sería factible, pues se buscaría que fuera rápido y eficaz pero sin florituras, ya que lo siguiente va a ser animarlo.

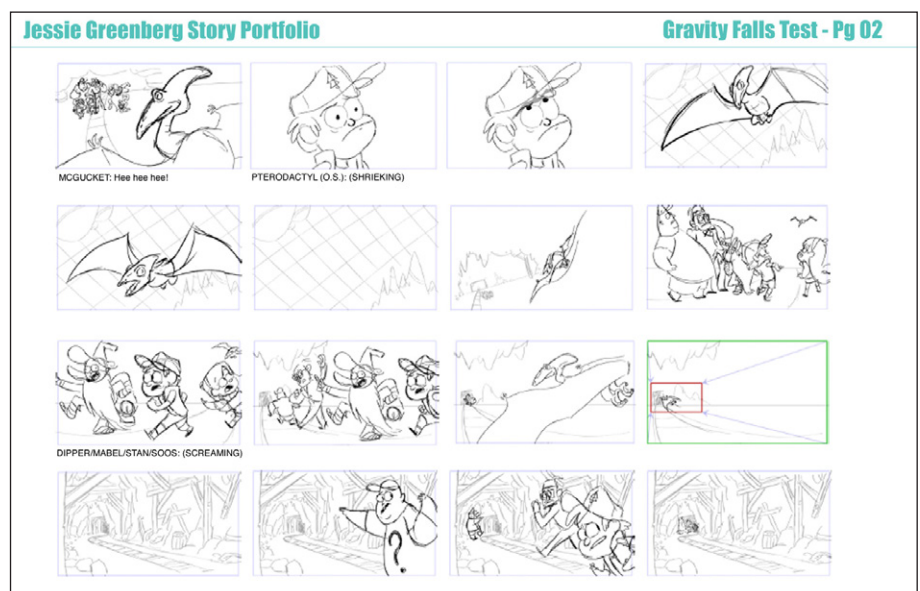


7. Edmond Raza: *Versus*
Limpieza y claridad en el storyboard.

8. Edmond Raza: *Thor Vs Lobo*, 2014.
Color, movimiento y similitud con el
aspecto final.

Para finalizar el apartado de este artista, he de señalar que para este trabajo únicamente me fijé en la sencillez y limpieza general de su trabajo, y la coherencia de la sucesión de imágenes de *Thor vs Lobo*. Aunque me hubiera gustado poder tener un story lo suficientemente cerrado para poder dedicarme a trabajar el sombreado o añadir elementos a color, soy objetivo y no creo que esos acabados, que exigen un cuidado y una demora en la entrega del storyboard, funcionen dentro de la dinámica del storyboard para serie animada, ya que se encadena el story de un capítulo con el del siguiente.

3.1.2.3. Robb Pratt, Louie del Carmen y Jessie Greenberg. He considerado oportuno tratar a estos tres artistas en conjunto por el uso que he hecho de la información que he extraído de sus trabajos. Los tres trabajan el storyboard de manera similar y he utilizado los mismos recursos que se repiten en su trabajo. En especial, aunque era reticente en un principio, el coloreado plano en un tono de gris a algún personaje, que ayuda a traerlo delante en la pantalla, así como el uso de diferentes gradaciones de gris para la línea del dibujo, en función de si es personaje (línea negra) o entorno (línea gris claro), y de su cercanía o lejanía con respecto a la pantalla. Esto es fácilmente apreciable en los storys de Jessie Greenberg para *Gravity Falls*.

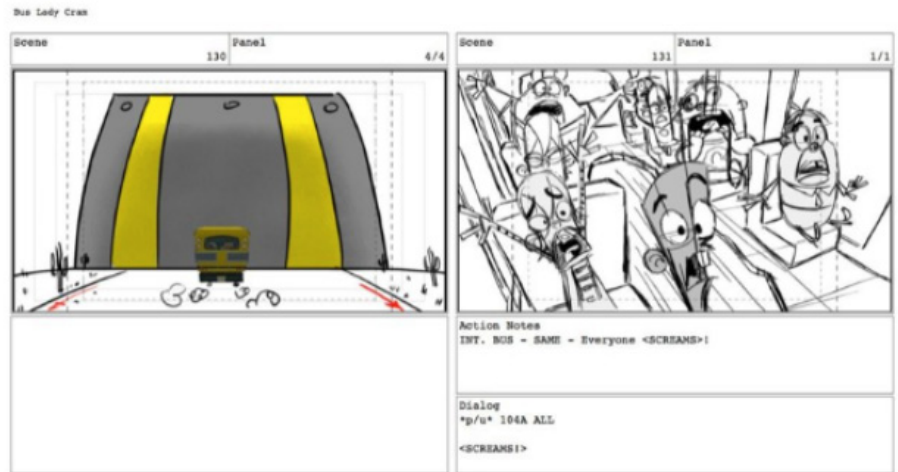


9. Jessie Greenberg: *Gravity Falls test*, 2013. Página 03.

Junto a esto, también el recurso del desenfoco (que ya había percibido en el trabajo de Edmond Raza) o el uso del color. En definitiva, cualquier manera de hacer más entendible el momento de la escena a dibujar, y esto fue algo que hube de añadir a posteriori, cuando revisé una vez más su trabajo.

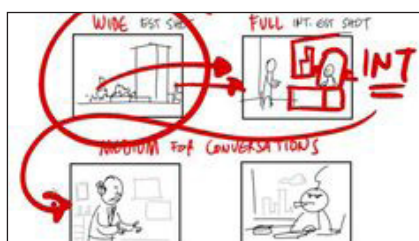
He de matizar aquí que todo lo expuesto sobre estos dibujantes está basado en sus storyboards para largometrajes, aunque sus métodos son extrapolables al storyboard de una serie animada. Un ejemplo podría ser un story

10. Robb Pratt: *Fanboy y ChumChum: Field trip of horrors*, 2012. Página 09.
 Uso de elementos 3D en el storyboard.



cualquier de Robb Pratt para *Fanboy y ChumChum*, donde aparte de la combinación de los recursos mencionados, se puede llegar a ver incluso el uso de objetos 3D para agilizar el acabado del storyboard.

Por último, y esto es algo que me ha ayudado a componer la página en algún momento concreto, merece una mención especial la manera en que Louie del Carmen no se ciñe al recuadro de la hoja del storyboard, y cuando necesita salirse del mismo, para hacer, por ejemplo, un paneo (rompiendo así la retícula), lo hace añadiendo además anotaciones allá donde lo necesite. Este es un recurso que luego reforzaría Sherm Cohen, pero que, de entrada, me vino bien cuando tuve que explicar el paneo en rotación de Mike.



11. Sherm Cohen: *Storyboard secrets*, 2013.
 Cómo pasar de un gran plano general a un primer plano.

3.1.2.4. Sherm Cohen. Posiblemente el artista que más me ha ayudado a adentrarme en los aspectos esenciales del storyboard para animación, junto con Tom Warburton.

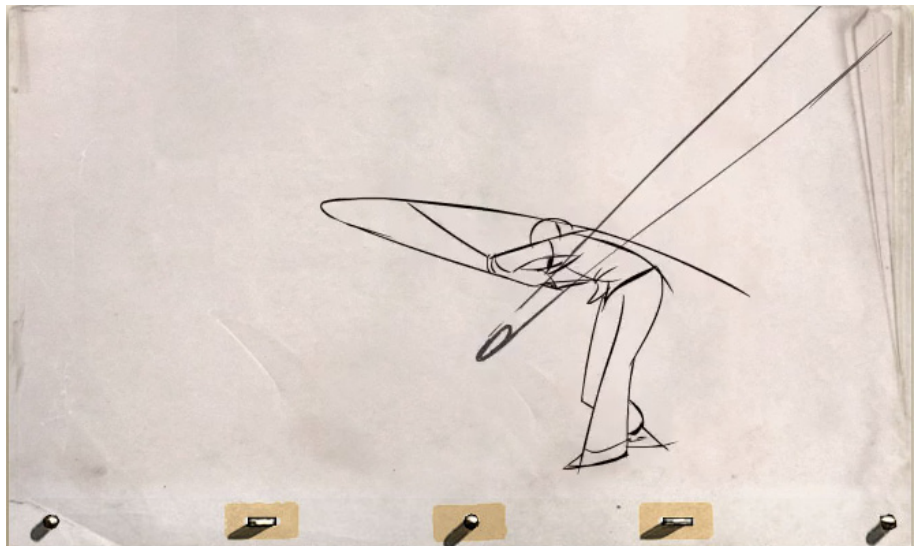
Sherm Cohen ha trabajado en *Hey Arnold!*, *Bob Esponja* y *Phineas y Ferb* como artista de storyboard, además de sacar una colección en DVD llamada *Storyboard Secrets*, donde desentraña los entresijos de la profesión. Fue gracias a esta serie de DVDs que pude refrescar lo aprendido con Tom Warburton y aprender algunas cosas nuevas de cara a la profesionalización del trabajo. Además de profundizar más en los principios básicos de la animación (línea de acción, silueta, etc.), Sherm Cohen va más allá a la hora de elegir qué se muestra, cómo, y cómo se cambia de plano. Todo mediante explicaciones sencillas y lógicas, que muy posiblemente cualquier persona con algo de bagaje audiovisual podría poner en práctica, pero que hasta que Sherm Cohen no lo verbaliza, no se es consciente de ello.

Especialmente relevante, y esto es algo que pondré en práctica en la defensa oral del trabajo, es el apartado en el que trata la presentación de un

storyboard a un panel de profesionales (llámese director de la serie animada o tribunal del Trabajo Fin de Grado), y cómo la actitud a la hora de narrar las situaciones y el acting del artista de storyboard mientras simula las situaciones que ha dibujado, influyen en la sensación final que el storyboard causa. También, en la última entrega de la colección, los consejos que da para conseguir y mantener un trabajo como artista de story. Al margen de lo útiles que puedan ser, me han ayudado a coger el lápiz y el estilógrafo nada más acabar para ponerme a dibujar como loco.

3.1.2.5. Ryan Woodward. Es un animador cuya principal característica es la fluidez en los movimientos de sus personajes, así como cierto estilo abocetado en el acabado final. Su corto más popular, *Thought of you*, lo corrobora. Para ello, se sirve esencialmente de líneas cinéticas, que acompañan todos los movimientos, y la deformación exagerada hasta el límite de las partes del cuerpo que se mueven, un *squash and stretch* muy elegante.

Todas sus pequeñas pruebas de animación son apetecibles, pero si hay una a resaltar, esa es *Gordy*, una secuencia de veinte segundos sobre el golpe de un bateador de béisbol.



12. Ryan Woodward: *Gordy*, 2014.
Fluidez y sencillez en la animación.

3.1.3. Presupuesto

Mi único referente realmente fiable a la hora de hacer el presupuesto estándar de un capítulo animado ha sido mi tutora, María Lorenzo Hernández, ya que de aquellos datos o tablas que he encontrado por internet, pocas de ellas eran fiables o útiles, estaban totalmente desactualizadas⁵, eran sobre la situación en otros países y/o se usaban cifras en otra moneda, referenciaban una publicación desaparecida⁶...

María me ha ayudado personalmente, dejándome ver presupuestos de sus propias películas, con lo que he podido hacerme una idea del coste de algunos de los aspectos que atañen a la producción de la animación; orientándome sobre la necesidad o no de algunos recursos; y facilitándome plantillas para colocar las cifras. Sin todo esto, el presupuesto resultante no hubiera sido posible.

5 *Pequeña Escuela de Cine Online*, que tiene una entrada muy valiosa (<<http://www.escueladecineonline.nucine.com/equipo.humano.htm>>) pero que data del 2005, como reza a pie de página.

6 *Imagine Animation*, en la entrada del blog *Animaholic*, de la que sólo he encontrado la portada de una de sus publicaciones (<http://animaholic.blogspot.com.es/2008/04/los-sueldos-de-la-animacin_29.html>).

3.2. GUIONES

3.2.1. Capítulo 01. Descubre al asesino

El capítulo primero, *Descubre al asesino*, debía ser un capítulo de presentación. En él, se debía de narrar la muerte de Candy a través de un juego, y con ello la lobotomización posterior de Mike. Para ello, hube de crear personajes que no pudiesen ser clasificados como *buenos* o *malos*, ya que iban a sufrir graves consecuencias por sus actos.

Como ya he comentado en el punto 3.1.1. *Guiónes*, adolecía de ciertos fallos que dificultaban la asimilación de quiénes eran los protagonistas, cómo eran y qué motivaciones tenían. Por ello, aunque los protagonistas ya comenzaban situados en un sótano castigados, decidí que el motivo iba a ser que habían robado caramelos. Esto es muy importante, ya que durante el capítulo los caramelos son un elemento que incita a la acción de los personajes, y es una de las motivaciones que todos comparten. Así, hilaba además lo omitido antes de empezar el capítulo (que habían hecho algo por lo que habían sido castigados), con la motivación final del juego de descubrir al asesino (dividirse el botín robado). Esta motivación, junto con el pasárselo bien, quería que fuera recurrente en la serie, parte de su identidad, y es algo que se refleja en la sinopsis de los demás capítulos.

Por otro lado, al ser un capítulo de presentación, había de explotar la personalidad de los personajes y, a ser posible, sus interrelaciones, que en la historia de partida no estaban reflejadas. Por ello Artie se mete constantemente con Tim, buscando, mediante el desprecio de alguien más débil que él, el reconocimiento de sus compañeros, o Candy actúa de manera maternal con Bort y de manera más íntima con Mike (el momento en que le pide el caramelo que este se saca del bolsillo, y que remite a un pasado común en el que tenían amistad).

Además, para enriquecer a los personajes, bajo su personalidad identificable (Bort copión, Tim miedoso, Mike ausente, Artie molesto o Candy enganchada a los caramelos), les doté de una motivación extra que diera profundidad a su carácter, y que se refleja en sus acciones durante la historia, pues nada es baladí. Tim, pese al pavor que le tiene a todo cuanto existe, es un sagaz detective; Bort por su parte, actúa como un niño pequeño y en muchos casos vemos actitudes infantiles en él, como cuando saluda a Artie en la lavandería; Artie busca desconsoladamente cariño incluso en unos fríos guardias robóticos; y Candy demuestra una sorprendente cara dispuesta a todo con tal de conseguir sus preciados caramelos).

Mike merece una mención aparte, ya que, bajo su apariencia ausente, oculta una malvada faceta perversa y manipuladora, que es la que he querido resaltar en el capítulo. Tanto para Candy como para Mike, este primer capítu-

lo era un punto de inflexión, pues Candy va a estar muerta a partir de ahora y, por ejemplo, los personajes secundarios sólo podrán interactuar con ella si uno de los protagonistas está presente (ya que Candy sólo sigue existiendo en la mente de sus amigos). En el caso de Mike, para justificar su personalidad totalmente pasiva y ausente, debía ocurrirle algo grave. Como entre todos habíamos decidido que lo lobotomizarían por sus traumas del pasado, entrelazamos las historias de Candy y de Mike para darle cohesión al conjunto. Por ello, tuve que crear un Mike que se volvía loco debido a una rememoración de un trauma del pasado, y que le hacía volverse extremadamente malvado. En el anexo se puede encontrar más información de la historia real de cada protagonista, así como de rasgos de su personalidad asociados a los trastornos que esta les ha causado.

Durante el transcurso de la historia, hube de cambiar de localización donde encontraban la pista que soluciona el capítulo, ya que mostrar el exterior también era demasiada información para un capítulo de presentación, y opté por dejarlo para el final, y que se viera de manera fugaz. Esto luego facilitó el story, ya que hubo acciones que se suprimieron, ya que ocurrían por los pasillos, y gags que mejoraron al estar dentro de la lavandería. Para esto lo único que hubo que hacer en el storyboard fue extrapolar las acciones y la situación espacial de los personajes en el entorno exterior a una lavandería.



13. Localización en el boceto.

En el primer planteamiento, este personaje estaba escondido en un hoyo en la arena, lo encontraba Artie y le decía "Búscate otro hoyo".

14. Localización final.

Finalmente, está en el armario desenroscando una bombilla, y cuando Tim abre el armario, este personaje le grita "Búscate otro armario".

3.2.1. Capítulos 11 y 12 (Fin de temporada). El Escondite

Este doble capítulo, iba a ser en un principio el número 04 de la primera temporada, siendo un episodio, también doble, sobre cómo los protagonistas escapan del liceo, el cierre de la primera temporada. Finalmente, resolvimos que destruir el entorno en la primera temporada no causaría la misma emoción que si lo hiciésemos más adelante, ya que los espectadores muy posiblemente no tendrían la sensación de que el liceo tiene relevancia en sólo doce capítulos, que además están centrados en la personalidad de personajes individuales y secundarios. Por ello, y viendo el potencial de este capítulo, decidimos que sería mejor que la historia de El Peligroso, el villano de esta historia, fuese el broche final de la primera temporada, relegando la destrucción del liceo al final de la segunda.

Con este doble capítulo tenía una intención clara: Darle una ambientación desasosegante y un ritmo trepidante a la historia, introduciendo un menor número de gags en favor de introducir al espectador en el misterio que produce El Peligroso, un personaje que no se muestra físicamente hasta el final de la historia, pero que desde la mitad aparece y amenaza a los protagonistas, que no tiene una forma física determinada, y que parece controlar en todo momento la situación.

Para darle interés desde un primer momento, decidí iniciar el capítulo a mitad de la historia, con los protagonistas huyendo de algo desconocido, para pasar sutilmente a esa misma mañana y arrancar la historia con un juego común como el escondite. La elección del juego no es aleatoria, pues luego se hace al Peligroso “entrar” en el juego, y son los protagonistas los que han de escapar de él.

Empieza de esta manera la historia en un ambiente lúdico y alegre, con algún gag para extremar aún más las situaciones de inicio y de fin. Poco a poco, mientras se desarrolla una de las partidas del juego, Artie va adentrándose en las profundidades del liceo, y, para añadir tensión a la situación, alterné cortes de las dos situaciones que se estaban dando: Por un lado, Artie, por pasillos lóbregos y silenciosos, caminando lentamente y en solitario. Por el otro, el resto de protagonistas jugando al escondite alegremente, armando barullo y en estancias bien iluminadas. La primera parte de la historia, que concluye el primer capítulo, alcanza su clímax cuando Artie llega a la celda del Peligroso.

Con esto iniciamos ya el segundo capítulo, que cierra la historia. En este capítulo primaba velocidad, amenaza, miedo y misterio. Para transmitir la velocidad no hacía falta más que una dosis de algo que es otro elemento común en nuestros personajes, o así queremos que sea, que es que corran por los pasillos. Así, el capítulo entero se lo pasan prácticamente de lado a lado, huyendo del Peligroso. Para mostrar la amenaza del Peligroso y el miedo que transmite, usé dos recursos: Por un lado, a Candy y los demás protagonistas sabiendo de la existencia y amenaza que es el Peligroso cuando Artie intenta avisarles de que le ha engañado para ayudarle a escapar. Por otro, el derrocamiento de la figura de autoridad, es decir, las sirenas que hacen las veces de seguridad del liceo. Durante el capítulo se muestra cómo todo el liceo se pone en guardia con la salida del Peligroso de su celda, cómo escuadrones de robots lo buscan e intentan hacerlo frente, y cómo fracasan. Esto último se ve reflejado en la sirena que los protagonistas encuentran destrozada en medio de un pasillo en una de sus frenéticas huidas, y cómo verbalizan que si ellas no pueden contener al Peligroso, nada puede hacerlo.

Para rebajar ligeramente la seriedad del capítulo, añadí uno o dos gags colocados estratégicamente en momentos en los que no rompían el ritmo de la narración.

El capítulo empieza con Artie y el Peligroso frente a frente, teniendo una conversación en la que este lo lleva por donde quiere, haciendo gala de un gran dominio de la oratoria. Finaliza con la afirmación de Artie de que le ayudará a *salir de ahí*. Es importante, en esta parte del diálogo, no especificar que lo saca de una celda, o que le ayuda a escapar, sino que es un acto que aparenta ser más inocente.

A partir de aquí todo son carreras y gritos en un intento desesperado de los protagonistas de huir del Peligroso, llegando a repetirse la escena con que arranca el primer capítulo, y donde el espectador ya conoce todo lo sucedido.

Para solucionar el cómo vuelven a encerrar al Peligroso fue que lo introduje en el juego, y lo verbalicé a través de los protagonistas, saliendo de sus bocas el cómo solucionar el capítulo: Volviendo a su celda, que representa “casa”, y salvándose ellos y todos sus compañeros. De esta manera, la historia no perdía su toque inocente.

Finalmente, he de comentar un problema de ambientación que hube de solventar y que a día de hoy aún me molesta. El capítulo ocurre íntegramente de noche, con los protagonistas jugando al escondite en una de las salas lúdicas del liceo. Pues bien, mi idea era que empezara después de comer y que la sesión del escondite a la que juegan los niños sucediera por la tarde, de manera que, cuando Artie se mueve por los pasillos recónditos del liceo, el contraste de color y ruido general fuera mayor. Además, cuando entabla conversación con el Peligroso, debía estar anocheciendo, de manera que cuando accede a ayudarlo a salir, la noche fuese completa y se crease una sincronización entre el ambiente exterior y la acción *oscura* que Artie lleva inocentemente a cabo. Esto haría además más fácilmente identificable para el espectador el cambio que produce esta nueva situación con el Peligroso fuera de su celda.

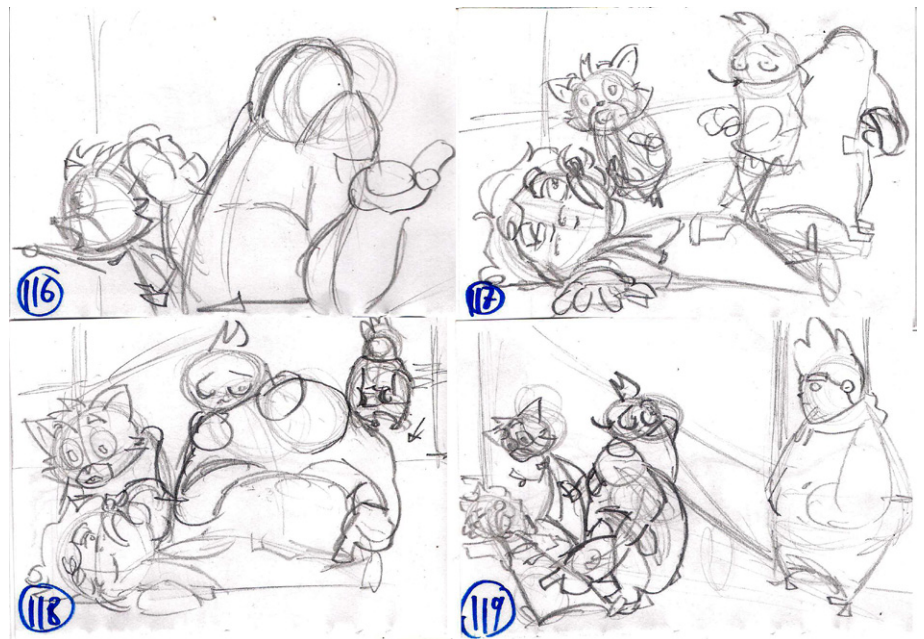
No pudo ser así por incoherencia con la realidad, ya que, en caso de empezar a jugar por la tarde, en algún momento habrían de cenar, acostarse etc., ya que son niños. El problema lo resolví planteando el inicio por la noche, jugando en pijama y a escondidas de las autoridades del liceo. De ahí la regla de no poder esconderse muy lejos, ya que serían más fáciles de pillar si hacen ruido en diferentes zonas del liceo. Para el momento en que Artie desciende a la oscuridad, recurrí a un elemento común que es la luna iluminada siendo tapada por una nube negra, de manera que el efecto de tenebrosidad se mantiene.

3.3 STORYBOARD

3.3.1. Primer acercamiento

Comencé a abordar el storyboard dividiendo el guión cerrado del primer capítulo de la temporada (“*Descubre al asesino*”) en localizaciones y acciones, ya que eso me permitía centrarme únicamente en lo que acontecía en el momento que estaba leyendo.

Tras la división del capítulo en acciones, pasé a abocetar de manera rápida y sucia en pequeñas hojas de papel el boceto de storyboard, ampliando en gran medida tanto el número de acciones de los personajes con respecto al storyboard previo al comienzo del trabajo, como la riqueza de planos y de elementos del lenguaje del storyboard para animación. Así, en el borrador del storyboard definitivo ya había mayor cantidad de paneos, diversos zooms, desenfoces y transiciones. Incluso un paneo de trescientos sesenta grados. Aun con todo, y esto es algo de lo que me daría cuenta más tarde, seguía pecando de una gran cantidad de planos frontales, perfiles y picados cenitales, que restaban interés al resultado final.

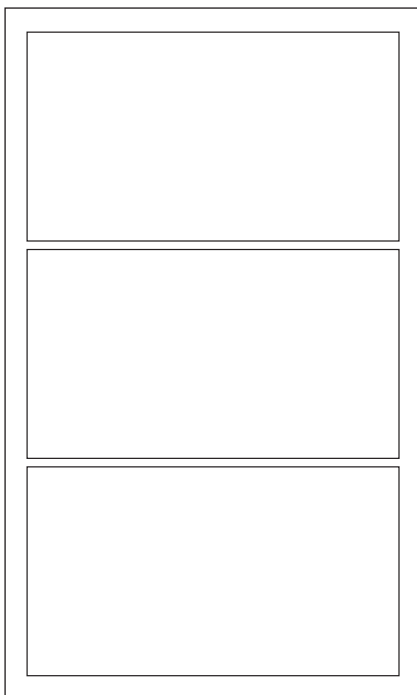


15. Bocetos de la secuencia en que Artie descubre a Candy muerta.

Con el abocetado de cada plano me iba metiendo más en la historia, y esto hacía que acabara viendo nítidamente en mi cabeza cómo se trasladaría eso al resultado final, por lo que pronto tuve que añadir los diálogos por el reverso de esas hojas de papel, aunque fueran diálogos espontáneos, ya que le daban mayor credibilidad al boceto, así como ligeras manchas de negro a lápiz donde debía ir un negro absoluto, como en las primeras imágenes del storyboard.

3.3.2. Dibujado

Una vez este borrador estuvo acabado, pasé a dibujar el que pensaba que sería el storyboard definitivo. Para ello me creé una plantilla en formato A4 para imprimir que contenía tres celdas horizontales idénticas, que hacían las veces de márgenes de la pantalla. El proceso para trabajar este storyboard “definitivo” era el que sigue:



16. Plantilla A4 con tres celdas.

Primero imprimía la plantilla, y sobre cada celda dibujaba uno de los fondos que había establecido que serían los que se usarían en la animación final. Sobre, esto, con papel vegetal, dibujaba a los personajes en la perspectiva y posición que tuviesen en la imagen correspondiente del boceto de story. Luego, si en la siguiente imagen sólo se movía uno de los personajes, en otra capa más de papel vegetal dibujaba al personaje. Todo esto era posteriormente escaneado y vectorizado, para limpiar la imagen y quedarme únicamente con la línea. Finalmente, montaba por capas, igual que había hecho para dibujar, los personajes sobre el fondo, retocaba proporciones y arreglaba alguna línea desafortunada y guardaba tanto un archivo editable como una imagen JPEG. En una fase más avanzada del desarrollo del storyboard, este proceso variaría debido a los problemas que tuve y que expongo a continuación.

El problema con este storyboard “definitivo” vino a causa de dos factores. Por un lado, pensando en animación, me había limitado yo mismo a tener una serie de fondos para cada localización, y no usar encuadres diferentes que exigieran de la creación de nuevos fondos. Por ejemplo, para todo lo que ocurre en la primera habitación, que es un sótano de castigo, utilizaba un total de ocho fondos. Esto dio como resultado la repetición de planos, la colocación de los personajes de manera frontal o de perfil, y, en definitiva, una secuencia aburrida y descafeinada para lo que tenía que ser. Sólo cuando estaban cerca de abandonar el lugar se usaban planos atractivos, ya que había de deformarlos para dar la sensación de trasladarnos al mundo de locura de Mike.

Por otro lado, vectorizar los dibujos, aun entintados, daba como resultado en muchas ocasiones manchas extrañas de negro o bordes con aspecto de sierra, llenos de picos, debido a que la tinta sobre el papel vegetal se extiende de manera diferente que sobre el blanco, y este registro el programa lo acentuaba, cuando no era lo preferible.

Finalmente, el aspecto definitivo era fondo blanco con línea negra, tanto para personajes como para fondos, independientemente de la lejanía a la que estuvieran de la cámara, con lo que se perdía la sensación de profundidad y quedaba un storyboard muy pobre.



Con una gran cantidad del storyboard dibujado y pasado ya “a limpio” en su versión “definitiva”, hube de volver atrás para resolver todas estas incidencias en favor de la profesionalidad y claridad del storyboard.

3.3.3. Retocado

Todos los fallos anteriormente mencionados no fueron apreciados en el mismo momento, por lo que el proceso de redibujado y/o retocado fue una constante desde que los primeros fallos (el uso de demasiados planos frontales y repetición de planos) me fueron señalados. Cabe decir que esta primera crítica, que yo no había sabido ver hasta que me lo dijeron tanto mis compañeros de equipo como mi tutora, se dio en el momento en que estaba todo dibujado y pasado a limpio hasta que los protagonistas salen del sótano de castigo. A partir de ahí cambié la manera de pensar los planos, usando el boceto de story como guía de las acciones que se debían dar más que como una guía estricta del dibujo de debía hacer. Continué trabajando incorporando esas críticas y consejos que me yo mismo me iba (y me iban) haciendo, hasta completar toda la historia, y luego pasé a redibujar muchos de los planos, sobre todo de la primera mitad de la historia, que no funcionaban.



17. Fotograma donde el vectorizado salió peor. Luego fue suprimido por innecesario.

18. Candy se acerca a Bort.

Arriba: Primer fotograma “definitivo”. Este está hundido y la escena descompensada, y Candy no tiene un acting representativo. Abajo: Fotograma definitivo. Bort ha sido colocado más arriba y Candy se inclina hacia el lado contrario, compensando la imagen y dándole más credibilidad a su personalidad.

Para poder continuar una vez había visto que el storyboard no mostraba profundidad, se confundían figura y fondo, y requería a veces de otros elementos, hube de cambiar el proceso en favor de la rapidez y de la fidelidad del resultado final a mi dibujo tradicional. Para ello, lo que sigue a partir de que los protagonistas salen del sótano está dibujado pensando la cantidad de fondos mínimamente y sin restricción en ese aspecto, y dejando de lado el trabajar por capas de manera tradicional: Todo lo que acontecía en la imagen se dibujaba sobre la celda de la plantilla, en papel blanco. Con esto ganaba, entre otras cosas, rapidez, ya que no había de planificar qué fondos iba a usar y dónde, sino que salían lógicamente del encuadre utilizado; ganaba en facilidad para dibujar y trasladarlo a digital, pues el papel blanco coge mejor

la tinta que el vegetal, y ganaba tiempo al no tener que montar personajes y fondo digitalmente, pues ya estaban dibujados en la misma capa de manera tradicional.

Junto a esto, dejé de utilizar el vectorizado de los dibujos y pasé a trabajar directamente los archivos escaneados, retocando luces y sombras para crear un blanco puro y un negro que, aunque a veces al retocar los niveles de blanco y negro podía crear bordes duros, respetaba mucho más la línea que yo había trazado al entintar. Todo esto también supuso una aceleración del proceso.



Por otro lado, el tiempo que ganaba con estos procesos lo invertía, primero, en repensar ya no los planos sino las secuencias completas, viéndolas en su conjunto, y buscando el mejor plano para contar lo que el guión narraba; y segundo, en facilitar la lectura del storyboard trabajando las imágenes, ahora ya fotogramas, digitalmente, dándole a la línea del fondo un gris sutil que la separase del personaje, así como a algunos personajes que a veces estaban por el fondo sin mayor importancia, añadiendo manchas de gris donde se necesitara o desenfocando la línea de algún personaje en primer plano cuando quería crear una transición natural al fondo.



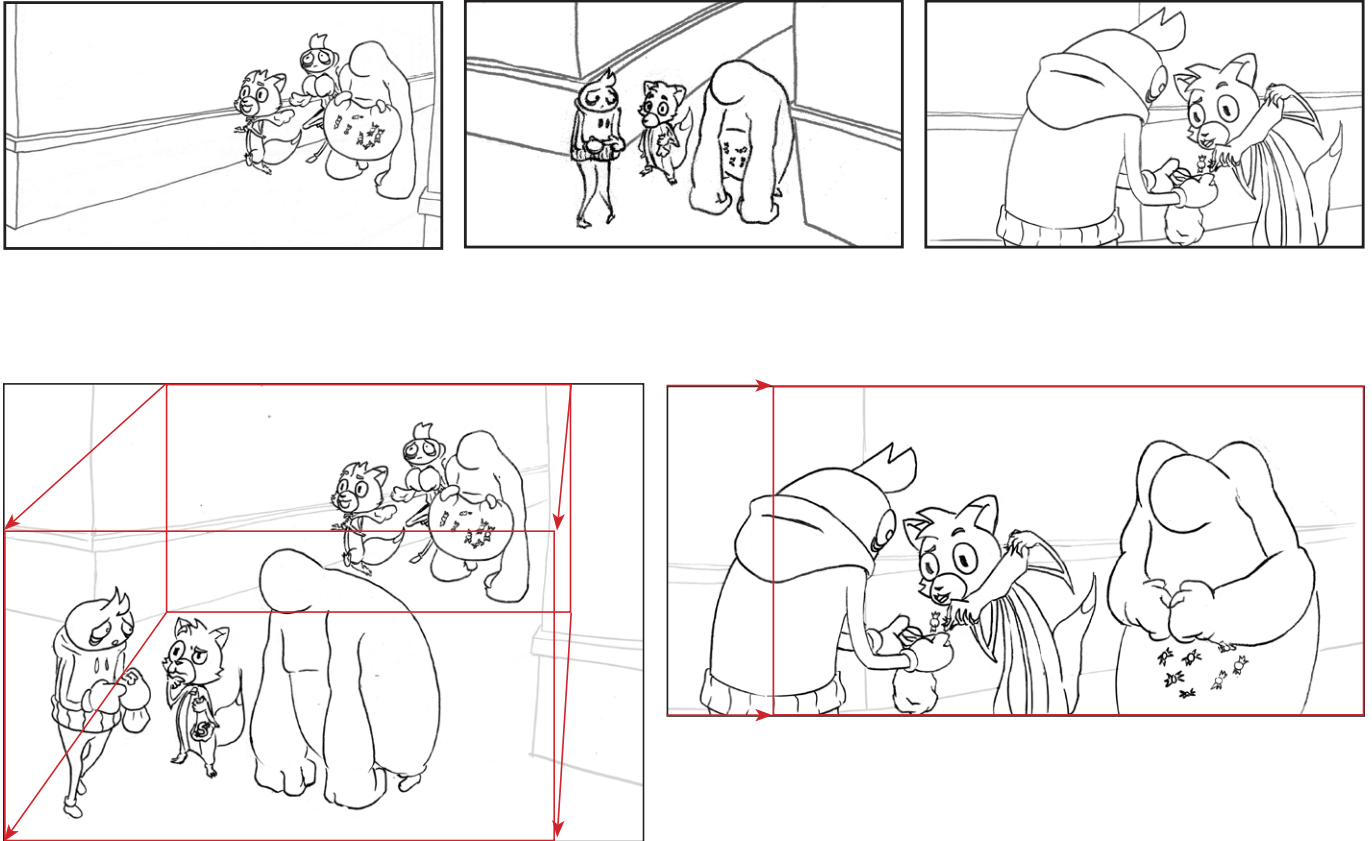
He de añadir también que con el coloreado de la línea de fondo a gris también tuve un problema, y es que el primer gris que le había dado era demasiado oscuro, y al montarlo en la hoja donde el fotograma compartía espacio con otros cinco más, esa sensación de gris se perdía y parecía negro. Por ello, cuando me di cuenta, hube de repetir de nuevo el coloreado de la línea de fondo a un gris más claro.

Finalmente, y para concluir este apartado, cuando el storyboard ya estaba en fase de retocado final, añadiendo la línea gris o las manchas de grises, viendo que aún tenía algo de tiempo y que había secuencias mejorables del storyboard, redibujé algunos fotogramas. Las razones fueron dos: Primero, que mientras yo trabajaba en el storyboard, uno de mis compañeros estaba redibujando a los protagonistas, y el caramelo del pelo de Candy al principio tenía aspecto de lazo, por lo que hube de redibujar todas esas imágenes y darle el aspecto de caramelo de su diseño final. Segundo, que cuando colocaba los fotogramas, que habían sido trabajados individualmente, de manera secuencial, a veces se daba el caso de que entre el fotograma A y el fotograma C, que tenían el mismo encuadre, estaba el fotograma B, que lo había variado ligeramente, pero lo justo para que no pareciera que había continuidad. Esto luego en el departamento de animación se suele revisar y solucionar, pero teniendo algo de tiempo y pudiendo darle una narrativa visual más profesional, intenté solucionarlo.

19. Fotograma en que Mike echa un vistazo al sótano.

Arriba: Primer fotograma "definitivo". El fondo, pese a tener un tono de gris, no se diferencia de las figuras, y Mike está en una posición frontal nada interesante.

Abajo: Fotograma definitivo. Tanto el fondo como los personajes que están lejos de la acción y que por tanto no tienen importancia, están en un tono gris suficientemente claro. Mike está en tres cuartos, ganando interés.



20. Secuencia en la que los protagonistas vuelven con los caramelos.

Arriba: Uso de tres planos diferentes, que se suceden mediante cortes.

Abajo: Solución definitiva, donde la progresión de la escena se da con dos paneos y un corte.

3.3.4. El lenguaje del storyboard para animación.

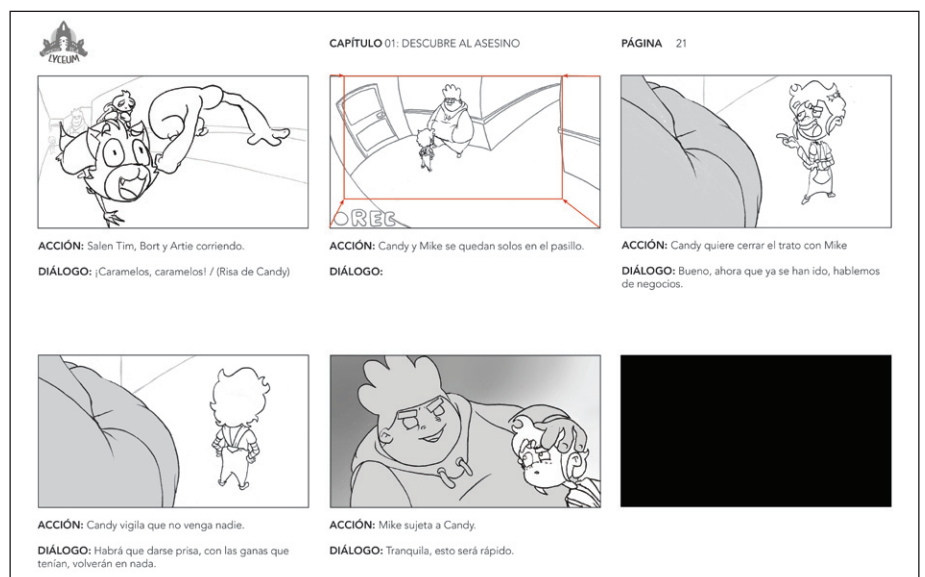
Por último, para completar el proceso de la elaboración del storyboard, una vez hube montado los dibujos en las hojas definitivas, le di a todo el conjunto del storyboard unidad usando elementos explicativos para simular los movimientos de la cámara (zooms y paneos), añadí líneas cinéticas a los movimientos de los personajes y flechas de movimiento para indicar su dirección cuando lo requerían, y cajas de texto bajo cada fotograma donde se indicaba la acción que estaba sucediendo en el mismo, y el diálogo que se producía, en caso de que lo hubiera.

Esto hizo también que, para crear algún paneo que no había sido planificado sino que había surgido naturalmente en el transcurso del dibujado, tuviera que redibujar algunas partes del fotograma o montar dos en uno para simular el movimiento (como el momento en que Artie, que va corriendo por el pasillo, ve girar la esquina a los robots sirenas).

Finalmente, a modo de complemento de todo esto, entendí que había indicaciones que debía dar, para la mejor traducción del storyboard a la animación final. Este es el caso, por ejemplo, de las notas al lado del paneo de trescientos sesenta grados, o las diversas onomatopeyas de la secuencia en que Mike pierde la cabeza, ya que son esenciales para entender lo que está ocurriendo.

Una vez todo lo anterior estuvo completado, el storyboard quedó finalizado, y con una calidad muy superior a la del punto de partida. La diferencia salta a la vista.

Considero necesario matizar que el estilo final, que tiene un nivel de dibujo cercano al que se representaría en la serie, es tan elaborado debido a que su función es ser lo más claro posible de cara al tribunal, que no tiene por qué conocer el argumento del capítulo ni estar familiarizado con la serie. En el caso de un storyboard para el equipo de trabajo, posiblemente el dibujo sería mucho más esquemático y se pasaría a concretar más de cara a los layouts.



21. Secuencia en la que Mike y Candy se quedan solos en el pasillo. En el guión original era ella quien ofrecía el trato.
 Arriba: Secuencia original.
 Abajo: Secuencia final

3.4. PRESUPUESTO

Para elaborar el presupuesto, después de haber intentado documentarme y tener referencias actuales y de nuestro país, con escasos resultados, tuve que pedir ayuda a dos personas, mi tutora, María Lorenzo, quien me facilitó, como he comentado en otro apartado, modelos de presupuesto y plantillas, y a un compañero del equipo, ya que, aun con las plantillas delante, no conocía la totalidad de los procesos que requiere llevar a cabo una serie animada, ni cuáles de esos procesos serían necesarios para que nuestra serie se llevase a cabo.

Tras asesorarme en ese aspecto, comencé a rellenar las casillas que correspondían a los puestos en los que estaríamos los miembros del equipo, preguntando a cada uno cuánto consideraría cobrar de hacerse realmente la serie, y siendo siempre honesto con uno mismo. Tras esto, y teniendo en cuenta que necesitamos animadores, planteé que, si pudiésemos elegirlos, cogeríamos compañeros de la Facultad, por lo que procedí a preguntarles lo mismo que a mis compañeros de equipo. Luego esas respuestas las cotejé con los presupuestos que tenía y ajusté finalmente los costes.

En este punto he de matizar que, si bien es cierto que en una situación real no sabemos si sería posible tener a tantos colaboradores con nosotros, dado que el presupuesto es una estimación real, pero la situación una suposición, nosotros contamos con ello.

Para el resto de apartados, como el de música, he ido contactando con diversas personas que trabajan en los campos que el presupuesto aborda, y poniéndoles en la situación real en que se encuentra la serie y sus necesidades.

En un principio todo esto lo hice sobre la plantilla del ICAA (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte), pero la complejidad de la misma hizo que pasara las cifras que había ido recopilando a la plantilla de la Filmoteca de Valencia, mucho más sencilla a la hora de exponer costes.

Por último, hice unos ajustes finales con las correcciones que mi tutora me hizo.

4. CONCLUSIONES

Tras reflexionar sobre los procesos realizados, extraigo una serie de conclusiones a modo de cierre de esta memoria.

Lo primero de todo es la planificación. Qué voy a contar, cómo y por qué. Esto se aplica no sólo al guión y al storyboard, sino a cualquier ámbito creativo. Es necesario saber de antemano dónde poner el acento a la historia, y preparar lo anterior para que el momento sea perfecto. De lo contrario, es fácil volver sobre lo hecho y tener que rehacerlo varias veces para conseguir un resultado aceptable.

La ambientación es primordial. De la misma manera que la planificación, se aplica a cualquier campo creativo. Una buena ambientación, mediante el color, la iluminación y el sonido (si lo tiene) puede mejorar un dibujo flojo en el resultado final. Por contra, un dibujo potente, solo por sí mismo, no puede transmitir la sensación que produce una ambientación bien trabajada. A la hora de hacer el guión, quizás donde es más difícil dar una ambientación concreta, es necesario controlar los ritmos, la cantidad de palabras por frase, elegir las cuidadosamente, describir la situación... en definitiva, transmitir la sensación que produce la situación a la forma de escribir. La narración audiovisual es una combinación de elementos, donde el resultado es más que la suma de las partes.

El guión no siempre se va a mantener como se escribió. Es fácil que en el proceso de traducción de literatura a imagen haya cambios, bien porque una localización no casa con el resto, bien porque un gag ha perdido gracia o no se coloca en el momento adecuado... La historia se va construyendo a medida que se avanza, y es por ello que no hay que obcecarse con que el guión quede traducido al milímetro, sino de que las ideas o sensaciones que se quieren transmitir con la historia, así como la línea argumental principal y secundarias, permanezcan.

Respecto al storyboard en concreto, la planificación es esencial, pues determina el nivel de acabado al que se puede llegar. El storyboard ha de transmitir la esencia de cada acción de la manera más clara posible, siempre manteniendo los principios de la animación. Hay que ser conscientes de que en una producción de animación, es fácil que veinte, treinta o cincuenta bocetos se desechen en un momento, bien porque la escena se elimina, bien porque cambia algún factor como el entorno en que se desarrolla, etc. Por ello los dibujos han de ser funcionales, y los detalles no tienen cabida a no ser que haya tiempo de sobra y al artista no le importe trabajar un poco más. Prima también el dinamismo y la fluidez en el movimiento. Sin esto, el storyboard no tiene interés y es fácil que sea rechazado.

De la misma manera, y volviendo al tema de la planificación, es necesario tener un gran conocimiento del lenguaje del storyboard para animación y visión de conjunto, pues puede evitar en más de una ocasión el tener que repetir un fotograma por la variación mínima de un plano, o porque el corte entre dos fotogramas se soluciona mejor con un paneo.

Por otro lado, hay que mantener en todo momento la coherencia con la personalidad de cada personaje. Un personaje es lo que son sus acciones, y por tanto hay que pensar bien cada movimiento que el personaje va a hacer, especialmente si se va a relacionar con otros personajes, y cómo va a ser la reacción de ambos en ese encuentro. Esto traerá como consecuencia una nueva serie de acciones para cada personaje, por lo que también hay que saber centrarse y no dejarse llevar por el entusiasmo, centrándose en el objetivo que tiene esa escena.

También hay que tener en cuenta para quién es ese storyboard. Si es para uno mismo o para un grupo cerrado de personas que están concentrados en la historia, el nivel de dibujo puede ser mucho más esquemático, buscando la rapidez y expresividad del dibujo, quedándose en la esencia del mismo. Si por contra, se trabaja en una gran producción con diferentes departamentos bien diferenciados que pueden llegar a trabajar aislados, sí que es necesario que el dibujo sea más cercano al resultado final.

Abordando ahora el presupuesto, considero que lo más importante es documentarse bien antes de empezar. Y para este trabajo, la manera más fiable y rápida de hacerlo es preguntar a gente que, o bien haya dado antes los mismos pasos que uno da ahora, o que esté dentro del ámbito sobre el que se busca información. Para presupuestar, es preferible preguntar a buscar por internet, pues la información que se haya en la web suele ser falsa, errónea o antigua, cuando no directamente inexistente.

También es importante ajustar al máximo el presupuesto a la realidad. No conviene por tanto ni inflarlo para que en un futuro no falte dinero, ya que puede provocar el rechazo por parte de la empresa productora, como tampoco es aconsejable reducirlo para que parezca “barato”, ya que pueden darse imprevistos que hay que tener cubiertos.

Por último, hay que tener en cuenta que este presupuesto, pese a ser considerado un presupuesto estándar, no refleja la realidad, pues las necesidades del capítulo piloto son mayores que las de un episodio corriente, ya que se van abaratando costes cuanto más se va produciendo, (se reusan fondos y movimientos de los personajes, algunos derechos para música y efectos sonoros están ya comprados, etc).

5. BIBLIOGRAFÍA

COHEN, S. *Storyboard secrets* [DVD-Vídeo]. USA: Sherm Cohen 2013, © 2013, 10 dvds.

DEL CARMEN, L. "Illustration, Design & Sketches" en *LOUIE DEL CARMEN.COM*. 2005. [Última consulta: 25-6-2015]. Disponible en: <<http://www.louiedelcarmen.com/gallery/>>

GREENBERG, J. "Portfolio" en *THE ART OF JESSIE GREENBERG*. 2013. [Última consulta: 25-6-2015]. Disponible en: <<http://www.jessiegreenberg.com/>>

MCKEE, R. *El guión, story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial, 2013.

PRATT, R. "Fanboy and ChumChum" en *ROBBPRATT.COM*. 2012. [Última consulta: 25-6-2015]. Disponible en: <http://robbpratt.com/robbpratt.com/Fanboy_and_Chum_Chum.html>

PRATT, R. "Kick Buttowski Storyboards" en *ROBBPRATT.COM*. 2010. [Última consulta: 25-6-2015]. Disponible en: <http://robbpratt.com/robbpratt.com/Kick_Buttowski_Storyboards.html>

RAZA, E. "Cartoon" en *Storyboard artist Ed Raza*. 2014. [Última consulta: 25-6-2015]. Disponible en <http://www.edmondraza.com/p/cartoon_9.html>

RAZA, E. "Action" en *Storyboard artist Ed Raza*. 2014. [Última consulta: 25-6-2015]. Disponible en <http://www.edmondraza.com/p/action_6.html>

RAZA, E. *Storyboard artist Ed Raza*. 2014. [Última consulta: 25-6-2015]. Disponible en <<http://www.edmondraza.com>>

RAZA, E. "Comedy" en *Storyboard artist Ed Raza*. 2014. [Última consulta: 25-6-2015]. Disponible en <<http://www.edmondraza.com/p/comedy.html>>

WARBURTON, T. "KND STORYBOARDING 201 (part 1)" en *Warburtonlabs*. 2014. [Última consulta: 25-6-2015]. Disponible en: <<http://warburtonlabs.blogspot.com.es/2014/01/knd-storyboards-201-part-1.html>>

WARBURTON, T. "KND STORYBOARDING 201 (part deux)" en *Warburtonlabs*. 2014. [Última consulta: 25-6-2015]. Disponible en: <<http://warburtonlabs.blogspot.com.es/2014/01/knd-storyboarding-201-part-deux.html>>

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Niveles de conflicto del personaje.	12
2. La progresión del clímax de la historia.	12
3. Primer storyboard del capítulo 01. Página 23.	13
4. Primer storyboard del capítulo 01. Página 03.	14
5. La regla de los 180º.	15
6. La línea de acción.	15
7. Limpieza y claridad en el storyboard.	16
8. Color, movimiento y similitud con el aspecto final.	16
9. Jessie Greenberg: <i>Gravity Falls test</i> .	17
10. Uso de elementos 3D en el storyboard.	18
11. Cómo pasar de un gran plano general a un primer plano.	18
12. Fluidez y sencillez en la animación.	19
13. Localización en el boceto.	22
14. Localización final.	22
15. Bocetos de la secuencia en que Artie descubre a Candy muerta.	25
16. Plantilla A4 con tres celdas.	26
17. Fotograma donde el vectorizado salió peor.	27
18. Candy se acerca a Bort.	27
19. Fotograma en que Mike echa un vistazo al sótano.	28
20. Secuencia en que los protagonistas vuelven con los caramelos.	29
21. Secuencia en la que Mike y Candy se quedan solos.	30

7. ANEXO: ENLACE AL TRABAJO PRÁCTICO COMPLETO

Anexada a esta memoria se encuentra el archivo PDF correspondiente al resultado completo de guión, storyboard y presupuesto realizado como Trabajo Final de Grado.

7.1. HISTORIA DE LOS PROTAGONISTAS

7.1.1. *Artie*

Edad actual: 21

Fecha de ingreso: 1980



Artie era un joven que vivía en una granja, donde trabajaba más que vivía, explotado por su tío. Cerca de ella no había más personas que ellos dos y un vecino que criaba gallinas, por lo que el chico se sentía solo y jugaba con un zorro que adoptó de mascota, y al que llegó a coger mucho cariño. Por aquél entonces Artie tenía diez años. El zorro, por su parte, de vez en cuando atacaba a las gallinas del vecino, que, un día, harto del animal, lo mató de dos disparos en la cabeza con su escopeta. Desde ese momento, Artie vivió traumatizado por el asesinato de su único amigo, y sin tratar su problema, que se fue agravando en un trastorno de afectividad severo.

Al cumplir los veintiún años, su tío dejó de ser su tutor legal, y un agente social se lo llevó a la ciudad para intentar introducirlo en la sociedad. Esto no funcionó, debido a la incapacidad de Artie de adaptarse a un ambiente tan diferente, y en algunos aspectos hostil, por lo que acaba siendo internado en STL.

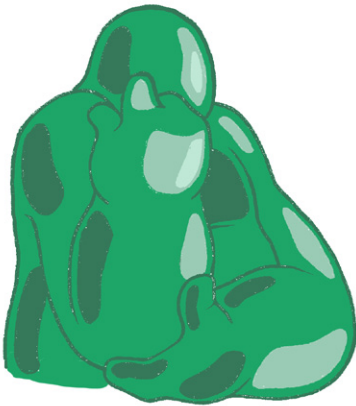
Es el último en llegar al grupo protagonista, y su relación con los demás no es estable, pues la malicia con la que actúa para conseguir el cariño de los megáfonos (profesores), le hace granjearse el rechazo puntual de los protagonistas (a los que, por otro lado, también intenta caer bien, no saliéndole bien la jugada nunca). Como Artie necesita afecto, y Candy traslada su afecto a Bort por ser un niño pequeño (y esto focaliza el cariño de los demás también hacia Bort), a Artie no le acaba de caer bien Bort, por lo que se alía momentáneamente con otro interno, bastante más peligroso que los demás y que está aislado, para intentar perjudicarlo.

Artie es un tanto hiperactivo y adolece de trastorno de afectividad. Se muestra violento ante la posibilidad de quitarle el disfraz de zorro, y nadie sabe aún el aspecto de la persona que hay bajo el mismo.

7.1.2. Bort

Edad actual: 8

Fecha de ingreso: 1978 (ingresó con 6 años).



Bort es un niño burbuja que vivió sus primeros tres años de vida en una celda de aislamiento de la cárcel, bajo la tutela de su madre. Tras pasar ese tiempo, las instituciones penitenciarias tuvieron que darlo, debido al reglamento vigente en el momento, a una institución para niños abandonados, ya que no se conocía el paradero de su padre ni de ningún otro familiar. Allí pasó otros dos años más. Finalmente se vio que no se comportaba con normalidad y que no se adaptaba a la sociedad porque no había desarrollado una personalidad propia, debido a haberse desarrollado sus primeros años sin conocer más mundo que el presidiario, por lo que fue cedido a STL para ser tratado.

Padece un problema genético que desarrolló y acentuó en la cárcel, por el que es altamente vulnerable a los virus y otros agentes infecciosos, por lo que ha pasado sus primeros años, aquellos en los que se desarrolla de manera más intensa la personalidad y se descubre el exterior y el concepto de mundo, aislado del trato con otros niños, en una burbuja plástica.

Al poco de entrar conoce a Tim, un chico muy traumatizado y temeroso de todo cuanto existe, pero con el que pronto entabla una gran relación, al ver Tim en él a un ser u objeto no amenazador. Para conversar con Tim, Bort se transforma y actúa como él, de esta forma Tim no se siente amenazado. Con el tiempo, Bort acaba transformándose en Tim en determinados momentos, no actuando como él, sino desarrollando una faceta oculta de su personalidad, a la que bautizan como Detectim (por aparecer casi siempre en momentos en los que hay que averiguar algo). Se trata de una versión decidida y positiva de Tim. Esto lo hace para que Tim vea que puede superar sus problemas y ser más como Detectim, es una muestra de cariño y apoyo.

Cuando Candy llega, ve en ella una figura materna, y es entonces cuando repara en la existencia de Mike, un hombre ausente y grande que no se relaciona con nadie salvo con Candy, por lo que establece en su mente que Mike es la pareja de Candy, su padre (al que nunca conoció).

7.1.3. Candy

Edad actual: 25

Fecha de ingreso: 1979



Joven drogadicta y novia en la juventud de Mike. Cuando este fue a la guerra, ella cayó en una profunda depresión que la empujó a las drogas, especialmente pastillas. Esos años son un recuerdo borroso en su mente. Cuando Mike volvió de Vietnam intentaron retomar la relación, pero ambos habían cambiado. Mike sufría traumas derivados de los horrores que vio y vivió en la guerra de Vietnam, y Candy era una total dependiente de las drogas que había estado consumiendo en los años de su ausencia.

Internada en un hospital mental por su drogadicción, cuando a Mike lo internan en STL ella también es trasladada. Es el espíritu del grupo, y gracias a su sentimiento maternal con Bort, todos acaban juntándose. La propia Candy cava su tumba cuando, por su necesidad de consumir drogas y colocarse de lo que sea y como sea, persuade a Mike para que le dé su medicación para la psicopatía producida por la guerra. Este, al dársela, acaba entrando en una espiral de locura que lo lleva a matar a Candy para recuperarla.

A partir de este momento Candy está muerta, pero los protagonistas, que no pueden concebir la muerte de la joven y consideran que en el juego acabó el problema, proyectan mentalmente su imagen e interactúan con ella como si estuviese viva. Por el contrario, los personajes secundarios no proyectan a Candy, y es el motivo por el que, cuando esta se encuentra a solas con uno o varios de ellos, sin ningún protagonista, estos le ignoran. Sólo la presencia de uno de los protagonistas puede hacer que los secundarios interactúen con ella.

El carácter de Candy se mueve entre la hiperactividad y el histrionismo, debido a la gran cantidad de azúcares que ingiere, y la depresión y la violencia cuando carece de ellos.

7.1.4. Mike

Edad actual: 36

Fecha de ingreso: 1977 (ingresó con 33 años)



Miguel Connors, más conocido como “El Metralla”, es un excombatiente del Vietnam, pupilo en la guerra del sargento Polp. Antes de la guerra tenía una relación sentimental con Candy, y cuando esta acaba en 1975, intenta retomar esa relación, que no funciona debido al problema de drogadicción de Candy, y el rechazo que Mike tiene hacia el tema. Una vez está ingresado en Smooth Tea Lyceum (STL en adelante) en 1977, Polp, que ahora es el bedel de la institución, mueve los hilos para que Candy, que está en otro psiquiátrico por su drogadicción, sea trasladada a STL, con la intención de que esto sirva para que Mike recupere un poco la cordura. No obstante, el resultado es el contrario, y en un momento concreto, Mike entra en un estado de psicopatía y mata a Candy. Tras esto, es lobotomizado en la institución, para evitar más incidentes como el ocurrido, y se convierte en un chico ausente y nada lúcido.

Cuando fue interno en STL pasó mucho tiempo solo, hasta la llegada de Candy por obra de Polp. Sólo ella consiguió que trabara “amistad” con el resto del grupo. Antes de eso, aunque Tim llevaba años por el liceo, no se habían relacionado nunca. Fue la llegada de Bort, que vio en Candy una madre y en Mike un padre, lo que unió al grupo, pues Bort, junto con Candy, eran los únicos que no tenían miedo de Mike.

Durante el tiempo en que Mike estuvo en STL de manera lúcida (aun con los ataques puntuales que sufría como problemas mentales derivados de la guerra), trabajó amistad con Axel, otro interno, y en comandilla planearon la forma de escapar del liceo. La muerte de Candy y la posterior lobotomización de Mike frustraron los planes que tenía con Axel.

Mike actúa de manera ausente tras la lobotomización. Se encierra en sí mismo, está ausente, y normalmente no reacciona a estímulos exteriores, aunque a veces dice palabras inconexas y frases fuera de contexto sin sentido alguno. Su comportamiento desde el suceso no es violento, más bien al contrario. Muestra un afecto sincero hacia Candy.

7.1.5. Tim

Edad actual: 27

Fecha de ingreso: 1968 (ingresó con 15 años)



Hijo de un luchador mexicano conocido como “El Taco”, famoso mundialmente pero en decadencia (de la que culpa a su mujer) debido a sus problemas de alcoholismo, e hijo de una joven mexicana que se ve forzada a prostituirse para poder alimentarlo. El Taco vuelve borracho a casa noche sí y noche también, le cabrea que su mujer gaste dinero inútilmente en comprar algún juguete ocasional a su hijo escuálido, al que no ve forma de introducir en el mundo de la lucha libre (alguna vez le ha forzado a pelear con otros niños pese a su corta edad). La cosa suele acabar con el padre dándole una paliza a la madre mientras la llama guarra, hasta que en una ocasión se le va la mano y la mata. Después de esto, El Taco libra su último combate contra El Enterrador, combate en el que pierde la vida. O no.

Un trabajador social se lleva tras esto a Tim, y lo mete en un internado católico. Por desgracia para el pobre Tim, a los curas de la institución les gusta abusar de los niños, y en especial de él (un joven apuesto y que canta Ave Marías como los ángeles). Cuando la trama de abusos sexuales del internado se destapa, Tim, traumatizado por las experiencias que la vida le ha hecho vivir, es internado en el STL.

Incapaz de relacionarse con nadie por el pánico que le provoca el trato con otras personas, pasa diez años solo. Sus traumas se ven acentuados por culpa de Axel, quien al ver que es una persona frágil le hace bullying, quemándole en varias ocasiones. De ahí que a Tim le falte pelo y lleve guantes de cocina (le quemó las manos). Por su parte, otras dos internas ninfómanas, las gemelas Lucy y Lolly, se aprovechan de su indefensión para utilizarle como juguete sexual, vejándolo.

En 1978 ingresan a Bort, y esta es su salvación. Al ser este un niño indefenso, enfermizo y sin personalidad, se ve capaz de relacionarse con él. Bort, además, en sus primeros años, para hablar con Tim se convierte y actúa como él, de manera que le sea más fácil a Tim, por lo que se convierten en grandes amigos.

Tim padece un trastorno de ansiedad crónico y siente un miedo irracional hacia todo lo que le rodea, aumentando de grado según si tiene vida, se mueve o es más grande que él, lo que le lleva a refugiarse en su capucha cada poco tiempo, evitar cualquier tipo de conflicto, y, en general, ser un niño introvertido que no habla mucho (tiembla más que habla) e intenta pasar inadvertido. Especialmente, y debido al suceso con los curas, tiene un miedo atroz a cualquier tipo de autoridad, por lo que el personal de STL le atemori-

za. Sólo se siente ligeramente más cómodo en espacios con pocas personas, o tras la segura espalda de Bort, que pese a moverse y ser más grande que él, se ha granjeado su amistad.