

TFG

HISTORIAS ALREDEDOR DEL FUEGO: LOS GRIEGOS

PREPRODUCCIÓN DEL CAPÍTULO PILOTO

Presentado por **Cristina Domínguez Domínguez**
Tutora: **María del Carmen Lorenzo Hernández**

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



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Historias alrededor del fuego: los griegos comprende el proceso seguido durante el diseño del capítulo piloto de este proyecto de serie de animación, que se basa en la obra del autor griego Hesíodo, *la Teogonía*. El capítulo tiene un enfoque teatral y está dirigido a niños de entre 8 y 10 años. Su objetivo es entretener y, sobre todo, buscar el interés de los más pequeños por las antiguas historias, cultura e historia.

Palabras clave: Animación, serie, mitología, niños, cultura, historia

SUMMARY AND KEY WORDS

Tales around the fire: the Greek deals with the followed process observed during the design of the pilot chapter of this series project, which is based on the Greek author's, Hesiod, *the Theogony*. The chapter has a theatrical point of view and it's aimed at children between 8 and 10 years old. Its objective is entertaining and, over all, encouraging the children's interest in old stories, culture and history.

Key words: Animation, series, mythology, children, culture, history

AGRADECIMIENTOS

A María Lorenzo por sus recomendaciones y por ayudarme a hacer el trabajo que tenía que hacer.

A Silvia, Ascen, Lydia y Sacri por estar siempre ahí.

Gracias a mis padres y a mi hermana Elena, por aguantar mis largas explicaciones y darme su opinión sincera.

A mi tía Lucy y a mi primo Dani, por colaborar en mis pequeños experimentos al principio de esta historia. Y a Paco por haberlo intentado.

A Inma Carpe, Ignacio Meneu y Lorena Navarrete por su colaboración.

Y por último, a mis abuelos, porque sin ellos hoy no estaría aquí.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVO Y METODOLOGÍA	6
3. DEFINICIÓN	8
4. CONTEXTO	8
5. REFERENTES	9
6. PRIMEROS PASOS: EL CÓMIC	12
7. CONCEPT ART	13
7.1. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS	13
7.2. PERSONAJES	13
7.3. ESCENARIOS	14
8. DISEÑO DE PERSONAJES	16
8.1. METODOLOGÍA	16
8.2. QUIÉN ES QUIÉN	18
8.2.1. <i>PROTAGONISTAS</i>	18
8.2.2. <i>SECUNDARIOS</i>	19
8.2.3. <i>OTROS</i>	20
9. GUION Y STORYBOARD	21
9.1. ADAPTAR UNA OBRA CLÁSICA. GUION LITERARIO	21
9.2. STORYBOARD	21
9.2.1. <i>ENTRE EL TEATRO Y EL CINE</i>	22
9.2.2. <i>COLOR KEYS: EL PAPEL DEL COLOR Y LAS SOMBRAS</i>	22
10. ESCENOGRAFÍA	24
10.1. METODOLOGÍA	24
10.2. CARACTERÍSTICAS Y CROQUIS	24
11. ESTRUCTURA DE LA SERIE	26
11.1. HILO CONDUCTOR	26
11.2. CAPÍTULOS Y SINOPSIS	26
12. DESPUÉS DEL TFG	27
12.1. EXPOSICIÓN Y TALLER	27
12.2. ANIMACIÓN	28
12.3. EXPANSIONES	28
13. CONCLUSIONES	29
14. BIBLIOGRAFÍA	30
14.1. FILMOGRAFÍA	30
14.2. PÁGINAS WEB Y VÍDEOS	30
15. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS	32
16. ANEXOS	33
16.1. ENTREVISTAS	33
16.2. MATERIAL GRÁFICO	39
16.2.1. <i>DISEÑO DE PERSONAJES</i>	39
16.2.2. <i>CONCEPT ART</i>	44
16.2.3. <i>STORYBOARD</i>	50
16.2.4. <i>CÓMIC</i>	57

1. INTRODUCCIÓN

De pequeña vi muchas series de animación, tanto europeas como japonesas como americanas. *Sherlock Holmes*, *Montana*, *Digimon*, *Calimero*... solo son algunos ejemplos. Definitivamente, pasé muchas horas disfrutando aquellos dibujos pero hasta hace poco no fui consciente de ello. Y tampoco he sido consciente de lo que series como por ejemplo *Érase una vez...* o *David el Gnomo* me habían influido en mi forma de pensar y de enfocar la cosas. Hoy en día las series son muy diferentes a las de mi infancia y para este trabajo pensé en recuperar algo que me había tocado hasta tal punto de traerme hoy a donde estoy: a esta carrera, al maravilloso mundo de la animación.

A la hora de elegir el tema, no paraba de darle vueltas, aunque casi desde el principio sí supe que quería adaptar algún relato clásico, del folclore, alguna leyenda... algo antiguo y que todavía tuviera peso en nuestro tiempo. Además de que cuando no sé por dónde seguir, siempre vuelvo a la literatura. Así que quería que este trabajo tan importante fuera mi pequeño homenaje a mi fuente de inspiración. Pasé meses dándole vueltas a ideas; pensé en un relato que me encantaba y que me impactó muchísimo de pequeña, *Barba Azul*, de Charles Perrault. A pesar de que hice algún concept, no era exactamente lo que quería. Luego fui a donde vuelvo siempre que el resto no me funciona: a la literatura clásica. Hice el bachiller humanístico en el instituto y mis profesores de latín y griego me influyeron mucho, sobre todo el de latín que, como sabía que me gustaba dibujar, me metía en algunos concursos de dibujo. Para el concurso de las *Ludi Saguntini*, adapté (de una forma muy *amateur*) a cómic y con el texto original de Ovidio, la historia de *Echo et Narcissus*, presente en *las Metamorfosis* del autor latino. Entonces pensé que podría ser bonito acabar la carrera viendo qué podía hacer con aquella historia que dibujé antes de empezar los estudios superiores. Pero tampoco me acababa de gustar. Siguiendo con la idea de acabar con algo interesante, pensé que el TFG realmente no es un final, el TFG solo es un principio, por lo que busqué información sobre la historia griega de la *Teogonía* y me pareció perfecta. Acabar por el principio del mundo y de mi vida después del Grado.

Buscando el *target*, el público al que quería hablar, no tuve que dar muchas vueltas. Si este proyecto surge de mi infancia, para los niños tiene que ser también. También me apetecía ese reto, el de crear algo para ellos.

Así, *Historias alrededor del fuego: los griegos* surge de la idea de aclarar qué quiero hacer a partir de ahora, de esa nostalgia y de esas ganas de recuperar en cierta medida aquella manera de hacer animación, descubrir el mundo en el que viven los pequeños y buscar contenidos que podrían ser interesantes.

2. OBJETIVO Y METODOLOGÍA

Mi objetivo principal fue hacer algo que recuerde a las grandes series de mi infancia, porque es lo que yo querría ver o lo que me gustaría que viera mi primo pequeño. Los niños son el futuro y creo que desde la animación se puede ayudar a formarlos como personas en más de un ámbito. Sin embargo, de este objetivo tan general surgieron algunos más. El mundo hoy, al igual que las series animadas, también es diferente al que yo recuerdo cuando era niña. Los niños nacen con una *tablet* y una conexión *wi-fi* bajo el brazo y eso les abre la puerta a una cantidad de información ingente. También los transporta, de una manera fácil como nunca la ha habido, a otros lugares, otras culturas, otras personas muy diferentes. Por eso, el segundo objetivo más importante de este trabajo y la razón por la cual me planteé esta serie no solo con la mitología griega sino añadiendo una cultura ancestral por continente. Me gustaría hacer a los pequeños conocedores de su misma historia, que empezó a caminar en Grecia, pero también de otros lugares, buscando así el autoconocimiento, la tolerancia y curiosidad hacia otras culturas. El tercer objetivo, más pequeño, era contar una historia con tintes tan brutales a niños que se encuentran en primaria de una manera que no los impactara para mal.

A nivel artístico, quería encontrarme con lo que me siento a gusto, conocerme un poco más, averiguar qué quiero en mi carrera a partir de ahora y conseguir algo atractivo y dinámico.

En cuanto a metodología, todo empieza por una pequeña chispa, algo que capta tu atención. En mi caso fue una pequeña viñeta en la que se criticaba el que se haya pasado de la acogedora lumbre y del calor humano a prácticamente vivir frente una pantalla. Lamentablemente, por problemas con el ordenador, la imagen se perdió y no he vuelto a encontrarla. Y a partir de ahí se fue construyendo todo y me vino a la cabeza el título *Historias alrededor del fuego*, del que partió todo. Entonces me encontré que en la asignatura "Morfología estética" teníamos que diseñar un personaje. Y, aunque no quiera en un primer momento, yo siempre vuelvo a Grecia y a Roma. Y no se me ocurrió otra cosa que elegir al centauro Quirón, maestro de héroes para la tarea. Desde que lo empecé, no he podido quitarme de la cabeza la idea de que este personaje tenía que narrar algo. Como ya he dicho, barajé varios relatos, la historia de Andrómeda, algún relato de Artemisa... pero ninguna me convencía. Al final, me dije que esto era el fin de mis estudios y que tenía que ser algo decente no podía escoger cualquier historia... ¡y ahí estaba! Efectivamente, esto es el fin de mi carrera en la universidad, pero también el principio de algo nuevo. Así que, ¿por qué no acabar por el principio? Y encontré mi historia: *la Teogonía* de Hesíodo. Era perfecta.

Me agradaba mucho la idea de tratar además una historia que no tuviera como protagonistas a los dioses olímpicos y que sin embargo tuviera tanto que ver con ellos; no en vano decidí que el protagonista de la serie iba a ser Zeus. Así

pues, me puse manos a la obra, me busqué la obra de Hesíodo y un libro sobre diferentes teogonías para tener variedad, ahondar en la etimología de los términos que usó el autor y nuevos conocimientos, y empecé a hacer camino en la preproducción. Este proceso de documentación me fue sumamente interesante, ya que descubrí muchísimos términos que todos conocemos, pero que para los griegos tenían un significado totalmente diferente.

Siendo que estaba adaptando una obra ya escrita, comencé pronto a diseñar los personajes y hacer algunos concepts, a la par que seguía informándome y adentrándome más en el mundo clásico. Usé tablas para organizar toda la información que tenía y dibujé varias versiones de cada personaje antes de quedarme con uno concreto.

A la par llevaba el guion, y pronto caí en una concepción tópica del mismo, pero gracias a *Next* y *Screenplay* de Barry Purves (y menos mal) pude sacarlo adelante de una manera mucho mejor. Por lo tanto, rompí con mi guion lleno de planos y cambios de cámara y opté por métodos más visuales y sencillos, incluso a nivel de fondos, otro tema que me había llevado de cabeza, ya que los hacía más complicados de lo que necesitaban ser. Eso provocaba que no me focalizara en lo que quería contar con ellos y que no se entendieran bien. Un trabajo de guion y storyboard conjunto me ayudó a buscar lo visual y el dinamismo por encima de todo, que es lo que perseguía.

3. DEFINICIÓN

La preproducción en animación es el tiempo previo que transcurre desde que se tiene una idea hasta que acaba por planificarse totalmente. Es una parte fundamental, ya que en esta etapa se deciden conceptos esenciales del producto final, se diseñan los personajes tal y como van a hacer su aparición en escena, se ajusta el guion y se dibuja el storyboard, en el cual se habla incluso de los tiempos que duran los distintos planos, algo muy importante para planificar el trabajo posterior.

4. CONTEXTO

En este apartado hablaré brevemente del contexto actual de las series de animación. Como he constatado en las entrevistas con Inma Carpe e Ignacio Meneu existe una gran oferta animada para los más pequeños, sobre todo de series. Sin embargo, parece ser que donde se cuidan más los contenidos es en Estados Unidos. La animación europea está apostando por producir series de gran y rápida producción, perdiendo un poco el norte en los contenidos. Y el mercado español tampoco es ejemplo de ello: si bien se está fomentando la animación y se están consiguiendo grandes cosas dentro del sector, no destaca por producir contenidos excelentes en todos los aspectos para los más pequeños, salvo casos como *Pocoyó*, serie reconocida internacionalmente.

Entre otras, cabe destacar a nivel internacional series como *Hora de aventuras* y *El asombroso mundo de Gumball*, representantes del humor, la imaginación y el ingenio.

5. REFERENTES

LA TEOGONÍA, HESÍODO

El libro pilar de mi trabajo es el relato de *La Teogonía* del autor presocrático Hesíodo. En él se recoge el relato en el que se cuenta cómo de Caos surgió todo lo que conforma el mundo que conocemos, y sigue con el primer relato mitológico que tiene como protagonistas a los dioses.

Este relato se engloba dentro de todas las cosmogonías prefilosóficas de tipo mito-poético. Junto a la de Hesíodo, que es la más conocida, podemos incluir la de Alcman, la de Ferécides, la de Epiménides, Museo y textos anónimos de la tradición órfica antigua.

En Hesíodo se basa el guion completo de este capítulo piloto. De él y de la obra de Sófocles, *Electra*, viene la aparición de la invocación a las musas previa al comienzo del capítulo en sí.

EL NARRADOR DE HISTORIAS, JIM HENSON

En 1987, Jim Henson, celeberrimo animador de los teleñecos y director de la película de culto *Cristal Oscuro*, creó y produjo esta serie de relatos basados en el folclore y los cuentos clásicos.

La serie cuenta con John Hurt como narrador, quien nos explica las diferentes historias con sencillez y de manera pausada, como un maestro lo haría a sus alumnos para tratar de envolverlos en el encanto de los antiguos relatos.

Las historias de Jim Henson también cuentan con un narrador que se dirige al público desde la pantalla, como quería hacer en mi proyecto y también tomé buena nota de esa manera de implicar al espectador.

La serie cuenta con los siguientes capítulos: *Teseo y el minotauro*, *Perseo y la Gorgona*, *Orfeo y Eurídice* y *Dédalo e Ícaro*.

LOS MITOS GRIEGOS, ROBERT GRAVES

Otro de mis referentes más importantes es la novela de Robert Graves, el también autor de la famosa obra *Yo, Claudio*, en la que se basa la fantástica serie que más tarde protagonizaría Derek Jacobi.

Graves nos cuenta las andanzas de los dioses y héroes griegos de forma concisa y amena, haciéndolo verosímil, casi como si él mismo hubiera estado en el Olimpo con todos ellos.

Esa vida que Graves imprimió a sus relatos es lo que yo he querido plasmar en mi proyecto. Si bien es un teatro, siempre he buscado que los personajes se



Fig. 1. *El narrador de cuentos*, 1987. Imagen promocional.

expresen de una manera real y que se acerquen a los pequeños, que les haga creer que son más que simples dibujos.

EL PUENTE DE SAN LUIS REY, THORNTON WILDER

Wilder fue un dramaturgo y guionista estadounidense, que consiguió en 1928 por su obra *El Puente de San Luis Rey* el premio Pulitzer de narrativa. Entre sus obras destaca la novela de tema clásico, *Los Idus de Marzo*.

El Puente de San Luis Rey (1927) transcurre en Perú. Un día, el puente de San Luis Rey cae mientras un grupo de personas pasaban por él. Tras el suceso, el cura de la población decide averiguar qué tenían estos personajes en común para haber muerto todos en las mismas circunstancias. Sin embargo, el libro te está contando de manera ladina la historia de ese nexo, de la Perichole, una artista peruana que había compartido algún momento con todos los personajes que perecieron en la caída del puente. El libro describe a esta artista mediante el tiempo que pasó con los fallecidos.

La lectura de esta obra me ha servido para pensar en cómo contar la historia del dios Zeus de una manera indirecta.



Fig. 2. *Psyche and Eros*, Alison Devere, 1994. Fotograma del corto.

PSYCHE AND EROS, ALISON DE VERE

Alison De vere fue una animadora británica conocida por sus cortos *The black dog* y *Psyche and Eros*.

De *Psyche and Eros*, su obra basada en el relato mitológico, he tomado algunas expresiones faciales, sobre todo del personaje de Eros, y el diseño de las ropas. Me fascinó que con una animación tan limitada lograra una obra tan delicada.

GRANNY O'GRIMMS SLEEPING BEAUTY, BROWN BAG FILMS Y THE BEAR AND THE HARE (LILLY ALLEN MUSIC VIDEO), JOHN LEWIS.

Granny O'Grimms Sleeping Beauty es un corto realizado en *cut out* digital y 3D. Por su parte *The bear and the hare* también es una obra realizada en *cut out*, pero más cercano a la animación tradicional. Desde que pensé los escenarios de una manera teatral y pensé en darle forma al corto mediante recortes de algún tipo, me quedé con estos cortos como referentes de técnica y de cómo plantear



Fig. 3. *Granny O'Grimms Sleeping Beauty*, Nicky Phelan, 2008. Fotograma del corto.



Fig. 4. *Hércules*, 1997. Imagen de desarrollo visual, por John Musker.



Fig. 5. *Érase una vez...el hombre*, 1978. Fotograma de la colección de un capítulo.

HÉRCULES, DISNEY

Hércules, de la factoría Disney, ha sido otro de mis referentes adaptar también para a un público infantil una obra griega. Me ha influido mucho en los personajes, en la búsqueda de esa forma de columna griega y las vestimentas. También en algunos rasgos de apariencia de los fondos, creo que la atmósfera griega está muy bien conseguida en esta película y he intentado captar un poco de ese ambiente general.

ÉRASE UNA VEZ..., ALBERT BARILLÉ (PROCIDIS)

En francés, *Il était une fois...*, *Érase una vez...* es un conjunto de series galas de 26 episodios cada una, de carácter educativo y didáctico.

Uno de los conceptos principales de este proyecto, como es el elemento educativo, parte directamente de esta producción.

De hecho, esta serie fue la que me quitó el miedo de contar cosas fuertes a los niños, ya que viendo el primer capítulo me di cuenta de que no hay que tener miedo de mostrarlo, solo saber cómo.

NEXT Y SCREENPLAY, BARRY PURVES

Barry Purves es un animador inglés que ha trabajado también como director teatral. Tiene en su haber varios cortos de animación como *Next*, *Screenplay*, *Rigoletto* y *Achilles*, entre otras.

Ha sido mi principal referente en cuanto a escenografía. El primero y el segundo de los cortos mencionados anteriormente me han servido de guía en mi pequeña intrusión teatral. Con Barry Purves empezó todo: con él descubrí el lenguaje del teatro en la animación y el uso del color para destacar escenas importantes del corto y es gracias a su obra que hoy este TFG es como es.

Fig. 6. *Next*, Barry Purves, 1989. Fotograma del protagonista del corto, Shakespeare.

Fig. 7. *Screenplay*, Barry Purves, 1992. Fotograma del corto.



6. PRIMEROS PASOS: EL CÓMIC.

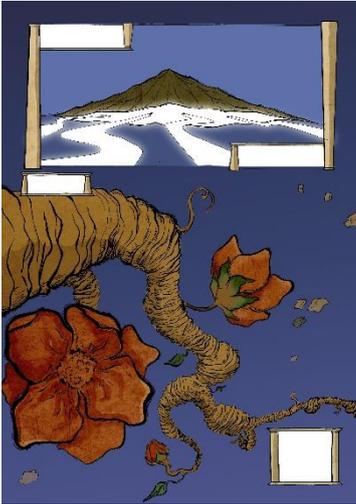


Fig. 8. Segunda página del cómic de prueba.

Durante este proyecto me he planteado el adaptar un texto de la literatura tradicional. Al principio quería hacer una versión de barba azul, un cuento que me había impactado mucho de pequeña, pero siempre me rondaba por la cabeza el tema de la mitología.

Cuando ya tenía un poco avanzado el trabajo y para probar si mi idea funcionaba, aproveché el trabajo final de la asignatura “Narrativa secuencial: cómic” e intenté hacer una adaptación de lo que quería llevar a la animación en forma de cómic.

Resultó que a nivel narrativo era algo viable, pero no funcionaba en cuanto a detalle y de color.

Mis dibujos tenían demasiado detalle, cosa que los hacía muy difíciles de animar. Así que gracias a esta prueba me di cuenta de esta dificultad y simplifiqué los personajes buscando algo más sencillo de mover.

Por otro lado, este trabajo también me hizo darme cuenta del problema que tenía con el color: me hizo pensar sobre qué colores quería que predominaran en cada escena y también en cómo combinarlos, buscando más armonía y contraste entre los colores gracias al libro sobre el director de arte Maurice Noble.

7. CONCEPT ART

EL concept art es una fase del proceso de preproducción que consiste en ilustrar momentos, ideas o estados de ánimo para luego plasmarlos en el trabajo fina, es decir, muchos bocetos.

7.1. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS

En el desarrollo de este apartado empecé haciendo muchos bocetos de situaciones que se daban durante el corto. Esto me ayudó a entender mejor a los personajes y por qué hacían lo que hacían. Y no sólo de situaciones que aparecían explícitamente en el capítulo, sino también cuestiones más profundas y que no aparecían tan claras, pero que sin embargo estaban ahí, como por ejemplo, Gea con un bebé, aupándolo y el pequeño sonriendo, mostrando el amor por sus hijos.

En cuanto a las técnicas elegidas, he optado por la acuarela y los lápices principalmente. Aparte de que son las técnicas que más conozco, creo que además, sobre todo en el caso de la acuarela, me dan mucha libertad en cuanto al uso del color. Me permiten ir de manchas generales a detalles muy específicos, y eso es lo que me ha ayudado a construir atmósferas como las del templo. Otras técnicas de dibujo utilizadas en menor medida han sido el boli y los rotuladores.

7.2. PERSONAJES

En estas ilustraciones he buscado ante todo el mostrar las relaciones entre los diferentes personajes. Como el odio entre Urano y Cronos o el amor de Gea por sus hijos. Son, en esencia, los motivos y las pasiones que mueven a cada uno de ellos. También me han servido para concretar más los caracteres de cada uno de los protagonistas.

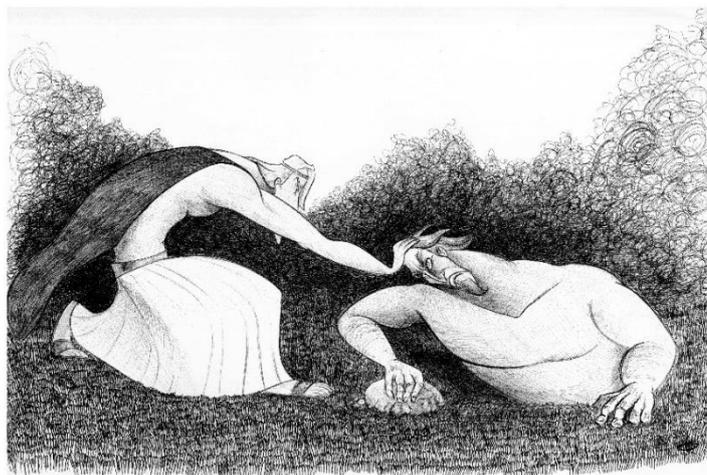


Fig. 9. *Urano vs. Cronos. Concept art.*

7.3. ESCENARIOS

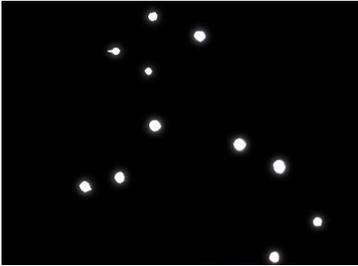


Fig. 10 Constelación de Centaurus

Por otra parte, el color juega un papel importantísimo en el concept art y a nivel de escenarios he querido jugar con ello. En este trabajo, cada escena tiene un fondo diferente, una iluminación diferente y debe transmitir unas emociones diferentes.

El escenario número 1 es la oscuridad, en ella solo se ven las estrellas que forman la constelación de *Centaurus*. Para representar lo que quería que se viera cogí una cartulina negra, le hice unos agujeros con la forma de esta constelación y le puse un foco de luz por detrás que se difuminaría y daría una sensación más ambiental gracias al papel vegetal que pegué a la cartulina.

El número 2 es Caos. El concept de caos está hecho con acuarela y sal sobre papel y con él quise representar lo que en mi cabeza era Caos:

“... un camino divino de luz en medio del cielo y la tierra, que llaman Caos”¹

“Actualmente, como es sabido, la etimología más aceptada para Caos es ‘abertura’, ‘hueco’”²

Quise representar esa especie de boca que contenía todo lo que hay en el mundo, pero de una manera inconcreta y desordenada. Quise que el *concept* reflejara algo cósmico y primigenio, por eso utilicé los colores verde y dorado a su alrededor y le di texturas de acuarela con la sal.



Fig. 11. Caos. Concept art.

¹ MARTÍNEZ NIETO, Roxana B., *La aurora del pensamiento griego*. España, Madrid: Editorial Trotta, 2000 p. 32, citando a su vez un pasaje de *Cadmo* de Eurípides.

² MARTÍNEZ NIETO, Roxana B., *La aurora del pensamiento griego*. España, Madrid: Editorial Trotta, 2000 p. 36

El bosque era el tercer escenario. Quería representar un momento feliz truncado por la ira de Urano, por lo que en este escenario predominarán los tonos verdes, amarillos y marrones, hasta que entre Urano enfadado. El *concept* fue realizado en acuarela sobre papel y quise resaltar la luz de la mañana sobre el espacio central del escenario, en el que se desarrollará la acción.

El cuarto escenario es el templo. Quise que pareciera un lugar cerrado, iluminado por antorchas, que representara la ira de Gea y, en el fondo, su tristeza, por lo que usé el color azul, un color frío para las sombras.

El acantilado aparece en escena con luz de atardecer. El ocaso de un reinado, de un dios, de una situación. Quería esta luz dramática para un momento violento. En el momento en el que Cronos se acerca a Urano para matarlo, una pantalla translúcida cae en primer término del escenario, y una luz de color rojo sangre pone en contraluz a los dos personajes en conflicto, creando el efecto de sombras chinescas.

Cuando aparece Afrodita, vemos cómo amanece, para hablar así del nacimiento de la primera de los dioses olímpicos.



Fig. 12. *El templo*. Concept art de un interior.

8. DISEÑO DE PERSONAJES

Este es uno de los puntos más importantes de todo el proyecto, ya que los personajes serán los que llevarán la voz cantante.

8.1. METODOLOGÍA

Al principio me empeñaba en que debían tener una línea limpia, cerrada, clara... y me costó un poco darme cuenta de que eso no era lo que yo tenía que hacer. Poco a poco fui viendo de que mis personajes no debían ser perfectos; mis personajes debían moverse, ser líneas sueltas, fluidas, rápidas, en fin, expresivas. Así que pasé de unos diseños limpios pero sin fuerza a unos más abocetados. Finalmente y tras la aparición de *After Effects* en escena, decidí que los personajes tendrían color y texturas.

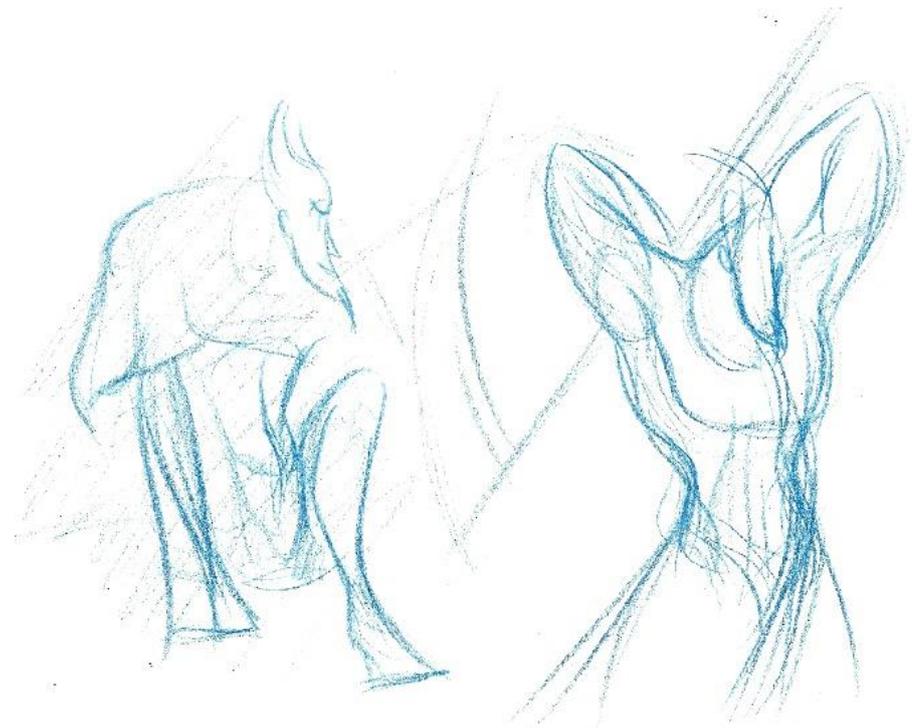


Fig. 13. Expresión corporal de Cronos.

En cuanto al proceso de trabajo, he pasado por varias fases, una de reflexión en la que he elaborado varias tablas, una de características generales, otra por cada personaje y la última en la que he visto las relaciones entre personajes.

En la primera tabla tenía una columna de emociones (alegría, envidia, magnanimidad, odio, etc.) que he relacionado con conceptos plásticos como el género, la edad, profesión, forma, texturas, colores, entre otros. Y esos elementos me han servido de guía para los diferentes diseños.

EXPRESIÓN	Sexo		Estado (1-5)*	Condición paralela	Personalidad contraria	Característica Tipológica		Edad	Animal	Línea	Textura/Material/ Cosa	Color
	+ -	m f				De la expresión	Del contrario					
Bondad	X	x X	3	Afabilidad	Maldad	Panadero	Asesino	5	Perro	Curva suave	Algodón	Rosa
Inteligencia	X	x X	5	Astucia	Estupidez	Médico		30	Gorila	Recta, ángulos	Papel	Verde
Humildad	X	x X	3	Modestia	Altivez	Panadero	Actor	50	Caballo	Curva suave	Hilo	Amarilla
Sabiduría	X	X	5	Erudición	Ignorancia	Maestro	Pastor	80	Búho	Curva pronunciada, espiral	Cuero	Blanco
Magnanimidad	X	X	5	Grandeza	Ruindad	Emperador	Un dictador	40	Águila Real	Recta	Terciopelo	Morado, Dorado
Coraje	X	X	4	Valentía	Cobardía	Samurai	Un trepa	20	León	Recta	Metal	Rojo
Amor	X	X x	4	Cariño	Odio	Madre	Solitario	30	Puma	Curva suave	Cojín	Rosa
Tranquilidad	X	X x	5	Serenidad	Nerviosismo	Un monje budista	Un científico loco	80	Oso	Curva muy suave	Agua	Amarillo claro
Alegría	X	x X	2	Júbilo	Tristeza	Un niño	Un anciano	8	Perro	Curva, espiral	Fuegos artificiales	Amarillo
Maldad		X X x	1	Malicia	Bondad	Un mafioso	Una muchacha	15-40	Lobo	Ángulos	Piedra	Rojo oscuro
Miedo		X x X	1	Terror	Valor	Un refugiado	Guerrero	13	Surticata	Línea retorcida, lada, maraña	Cadenas	Negro
Insensatez		X X	1	Locura	Sensatez	Un adolescente	Maestro	16	Dodo	Maraña	Plástico	Naranja
Tristeza		X x X	2	Melancolía	Júbilo	Una viuda	Un nuevo rico (lotería)	90	Burro	Línea recta horizontal	Lana	Azul
Melancolía		x x x	3	Tristeza	Alegría	Un exiliado	Una persona que vuelve a casa tras mucho tiempo	80	Toro	Idem	Manita de borreguillo	Amarillo
Envidia		X x	1	Celos	Generosidad	Una ricachona	La ceritera	30	Zorro	Espiral	Satén	Verde
Cólera		X X	1	Furia	Calma	Militar	Cuidador de bonsáis	40	Babuíno	Recta vertical	Brasas	Rojo
Pereza		x x x	1	Dejarez	Laboriosidad	Funcionario	Una costurera	25-40	Perezoso	Recta horizontal	Palo	Gris

*Siendo 1 el grado más débil y 5 el más fuerte.

Tabla 1. Guía para el diseño de personajes.

La segunda tanda de tablas describe a los personajes y consta de dos partes, la de las características que puedo sacar directamente del relato y las que yo añado después de pensar en características que podrían casar con la descripción del texto. Dentro de estos dos apartados hay otros dos, uno de características físicas y otro de características psicológicas.

QUIRÓN			
FÍSICO		PSICOLÓGICO	
DE LOS RELATOS	DE MI INTERPRETACIÓN	DE LOS RELATOS	DE MI INTERPRETACIÓN
Hábil con las manos (eso significa Quirón) -> Cirujía	Colores: dorado (el pelaje) y blanco (Crines). Piel no muy oscura, pero tampoco pálido. Es un estudioso, pero también realiza actividades a cielo abierto	Inteligente	Culto (arte y música) Debe tocar algún instrumento
Gran arquero	Fuerte (caza)	Sabio	Independiente (vive en una cueva lejos de todo en Tesalia)
Convertido en constelación tras su muerte	Ágil	Buen carácter, bondadoso (moral)	Fuera de la sociedad de centauros (marginado)
Abuelo de Aquiles	Gran tamaño, robusto	Es un educador (caza, arte, música, moral, medicina, cirugía, guerra, cinética, botánica, astronomía)	Respetado y magnánimo
Genealogía distinta a los otros centauros (hijo de Cronos transformado en caballo y una ninfa, que se convirtió en tilo tras verlo que había dado a luz)	Ojos de águila (símbolo de magnanimidad y guía)	Amable con los niños	Certero con las palabras (como con las flechas)
En algunas versiones, los centauros se consideran hijos de Apolo.	Boca equina (para no perder esa naturaleza)	Civilizado	Busca la intimidad
Inmortal (lo pierde al herirle Hércules con una flecha)	Cejas que recuerde a un búho (sabiduría)	Contrario en carácter los otros centauros	Introverso, una personalidad cerrada en cuanto a expresión de sentimientos (causa de ser abandonado por su madre)
Se dice que Quirón podría ser un dios menor relegado a la categoría de centauro.	Ojos grandes, aunque sin exagerar	Apacible	
	Cara alargada, con barba	Justo	
	Pómulos y mandíbula (cuadrada) marcada		
	Amplia frente		
	Cuerpo de caballo Daleis, por ser sus principales características el ser inteligentes y sensatos, aunque aumentaré el tamaño real del caballo, que es de 1.45m.		
	Cascos peludos y crines y cola largas.		
	Cuello fuerte, complexión fuerte, pero delgada		
EN LA SERIE COMO NARRADOR			
Constelación	Líneas imaginarias unen las estrellas que conforman su constelación	Siempre ha estado allí	Ve desde los cielos todo lo que ha pasado en el mundo (narrador omnisciente) Vive en el presente

Tabla 2. Características de Quirón.

La última tabla trata de las relaciones entre los personajes, en las que hablo de si se apoyan, si se odian o si se son indiferentes. Esto me ayuda a pensar en cómo reaccionan unos a otros y en qué dinámicas deberían trabajar.

	URANO	GEA	CRONOS
URANO	El mejor. Él tiene que tener el poder y no nadie más.	Al principio como un amor real. Luego como el ser que está propiciando su destrucción, mediante el nacimiento de sus hijos.	No existe. Es el último de los hijos y el que cree que le supone menos peligro.
GEA	Al principio todo bien, hasta que Urano empieza a perjudicar a sus hijos.	Le enfurece no haber hecho nada y haberse dejado manejar.	Su hijo pequeño. Comparte su ira y le secunda y apoya.
CRONOS	Lo odia. Sabe que para él es invisible y siente furia hacia sus actos y su actitud.		

Tabla 3. Relaciones entre personajes.

8.2. QUIÉN ES QUIÉN



Fig. 14 . Line up en el que se aprecian las relaciones de tamaño entre los personajes.

8.2.1. PROTAGONISTAS

URANO

Urano es el dios del cielo, hijo y marido de Gea, y padre con ella de los titanes, las titánides, los cíclopes y los hecatónquiros³.

En el relato surge de la Gea y se enamora de ella por causa de Eros, quien le dispara una flecha de amor a traición. Más tarde, al tener hijos, consulta con un oráculo que vaticina que uno de sus hijos lo derrocará, cosa que lo convierte en un personaje sombrío y furioso, en un un tirano.. Tiene la cara alargada (rasgo que se repetirá tanto en Cronos, su hijo como en Zeus, su nieto) y bigote, algo que quise añadirle para que en pantalla pareciera más anciano que Cronos, ya que, tratándose de dioses griegos, no quise que tuvieran cuerpos ancianos en ningún momento. Por otro lado, lleva un faldón largo que oculta sus piernas totalmente y que le da más peso. También viste una capa azul para recalcar su papel de cielo.



Fig. 15. Concept art de Urano.

³ También conocidos como los centimanos.



Fig. 16. Concept art de Cronos.

CRONOS

Cronos es el hijo pequeño de Gea y Urano. Vivió mucho tiempo dentro de la madre tierra obligado por su padre, circunstancia que, al ser el dios del tiempo, lo enfurece aún más.

Cada vez que intentaba salir de su madre por la fuerza, su padre se apoyaba en su cabeza y empujaba hacia abajo, razón por la cual Cronos ha sobre desarrollado el cuello y ha deformado su espalda, arqueándola y chepándola. Sus deformidades reflejan su sufrimiento, aunque sus poderosos músculos también hablan de su fuerza.

Tiene el pelo rojo, símbolo de su carácter apasionado e impulsivo, y los ojos azules, la frialdad hacia su padre.

GEA

La madre tierra, Gea, es el personaje que sufre el cambio físico más evidente de todos a lo largo de la historia.

Comienza siendo un ser dulce: todo en ella es redondeado, sus ojos brillan y es energía natural. Nació de Caos y tiene medio cuerpo hundido en la tierra, sus raíces. Las raíces son las que la transportan por la superficie terrestre que ella misma crea. AL principio son ramas hermosas llenas de flores y hojas sanas, pero conforme la tiranía de Urano aumenta, las ramas se hacen más gruesas y rudas, más secas, hay menos hojas y no hay flores. Se llena de espinas y envejece rápidamente. Su rostro ya no transmite dulzura sino odio. Cuando se enfurece o desea imponerse, crea un tronco bajo ella que la eleva en altura.



Fig. 17. Bocetos de Gea.

8.2.2. SECUNDARIOS

EROS

El catalizador de nuestra historia. Se trata del dios del amor, personificado por un niño de unos tres años, revoltoso y muy movido, con el pelo lleno de rizos y una sonrisa pícara siempre en la boca. Él se divierte provocando reacciones en los demás y viendo sus consecuencias. Siempre lleva un carcaj y unas flechas y tiene la capacidad de flotar por el espacio, aunque no tiene alas, ya que no quise darle una apariencia de angelito, más frecuente desde el Renacimiento.

QUIRÓN

Se trata del narrador de la historia, centauro maestro de héroes como Hércules y Aquiles, sabio entre los de su especie, el único de los suyos con buen corazón. Él nos guiará a lo largo de la historia, incluso participando en ella junto al coro, con máscaras griegas.

Elegí a este personaje como narrador por representar una figura sabia, de maestro.

EL CORO

En algunas representaciones griegas, el coro lo formaban tres personas, y siguiendo esta pauta para evitar un exceso de personajes en pantalla, el coro lo formarán Quirón y dos jóvenes gemelos, dos muchachos que durante la representación lucirán máscaras griegas. Llevarán una túnica cada uno atada al hombro y caída hasta casi las rodillas, con aperturas para los brazos.

8.2.3. OTROS

ZEUS

El verdadero protagonista de la serie. Toda la serie versa sobre su vida sus antepasados, su relación con su padre, con sus hijos, hermanos y otros dioses y criaturas mitológicas. No aparece físicamente hasta el capítulo final.

AFRODITA

Representada esta vez por el Quirón y rodeada de un coro que recuerda al cuadro de Botticelli, es un tipo de personaje que se repetirá durante toda la serie: el nexo. Se trata de un personaje que aparece en el capítulo presente como un secundario, representado por el coro y Quirón y que aparecerá ya con su apariencia real en el siguiente. Siempre será un personaje relacionado de alguna manera con Zeus.

9. GUION Y STORYBOARD

9.1. ADAPTAR UNA OBRA CLÁSICA. GUION LITERARIO.

La historia que me dispongo a contar en este capítulo piloto es un relato conocido, en mayor o menor medida, por todos nosotros. Una vez supe de qué quería hablar, me documente con el libro de Roxana Martínez, *La aurora del pensamiento griego*, y vi que había muchísimas versiones de este mito primigenio. Sin embargo, finalmente aposté por la versión más conocida. La razón principal es que mi objetivo es incentivar la curiosidad de los niños, no confundirlos más con versiones del mito que son bastante más complejas y abstractas para el entendimiento. Además, si a los niños les suena de algo la historia, seguramente se enganchen más fácilmente a esta versión.

• • •

En primer lugar, surgió Caos. Justo después, apareció la Gea, la tierra, y a continuación, Eros, el pillo amor. Cuando de la tierra surgió el poderoso cielo, Urano, Eros decidió divertirse un rato. El pequeño lanzó sus flechas contra Urano y Gea, haciéndolos caer perdidamente enamorados.

Tiempo después, tras el nacimiento de casi todos sus hijos, Urano averigua por un oráculo que uno de ellos lo derrocaría, con lo que comienza un episodio de violencia y de represión contra sus hijos, a los que intenta mantener en la matriz de Gea, ante el horror de Gea y la furia de los jóvenes, sobre todo de Cronos. Con él se producen forcejeos y un nivel de ira insospechado. Tiempo después, Gea plantea a sus hijos vengarse de su cruel padre, por lo que planean tenderle una emboscada en los acantilados. Cronos se presta al plan sin dudarlo.

Cuando Urano llega, al atardecer, Gea lo apresa con unas ramas y Cronos descarga su hoz contra él, castrándolo. Del contacto del semen con el agua, surge la diosa Afrodita.

9.2. STORYBOARD

El storyboard es una herramienta que permite pasar de lo escrito a lo visual, aportando, si se tienen, diseños definitivos y otros recursos. Pero más que nada es una manera de hacerse una idea de cómo va a quedar nuestra película y nos permite modificar y eliminar escenas en caso necesario.

Una vez acabados los guiones, me dispuse con esta tarea. Al principio, hice algo muy aburrido y convencional. Pero entonces apareció la idea del teatro. Como dijo el griego Arquímedes: *¡Eureka!* ¿Cómo había podido obviar este fantástico recurso adaptando una obra de la literatura griega, con el peso que

tenía el teatro en aquella cultura? Era perfecto, un recurso que me ayudaría a destacar el papel de mis personajes y a darle dinamismo a mis fondos. Unos fondos que se mueven y cambian. Pero el primer error que cometí con este nuevo proceso fue centrarme en estos fondos y olvidarme de los personajes. El primer *plot* que hice, era más bien como una planificación escenográfica, muy aburrido y de plano único.

Así que, tuve que cambiar de nuevo muchas cosas y recordar que al final estaba haciendo un capítulo piloto de una serie de animación. De una serie, no un corto. Iba a ser muy aburrido si la cámara no se movía durante siete capítulos.

Así que, vuelta a empezar, y me centré en la actuación de los personajes.

9.2.1. ENTRE EL TEATRO Y EL CINE

Mi intención es que este piloto recuerde a una representación teatral mediante la puesta en escena, el uso de planos generales al principio y al final de cada escena, para ver cómo entran y salen los elementos del escenario, los sonidos (como los aplausos, los pasos, los cambios de música) y recursos como los apartes. No obstante, no podía obviar que estaba ideando un proyecto para televisión y encima para niños, así que la cámara fija y el punto de vista de espectador de teatro no era factible de ninguna manera. Necesitaba cambiar de plano y hacer más dinámico porque, si no, podía caer en algo muy aburrido. Así que mantuve los planos generales del principio y final de las escenas y durante la representación se muestran diferentes ángulos de cámara.

9.2.2. COLOR KEYS: EL PAPEL DEL COLOR Y LAS SOMBRAS

Para este capítulo piloto he realizado un trabajo de claves de color con veinte viñetas del storyboard que suponían cambios de escena o momentos importantes en cuanto al cromatismo. Igualmente, en el mismo story se pueden apreciar dos cambios de color: uno cuando Gea y Urano se enamoran, y el otro cuando Cronos consigue vengarse de su padre.

El pequeño *colorscript* que he llevado a cabo nos da una pequeña idea de cómo funcionaría cromáticamente el capítulo una vez terminado, con lo que ofrece a aquel que lo vea una aproximación al resultado final. Está realizado en Photoshop.



Fig. 18. Color keys o claves de color.

He creído conveniente hablar de una manera aparte de la escena en la que Urano es castrado por su hijo. Basándome en el corto de estética japonesa de Barry Purves, *Screenplay*, decidí utilizar un color totalmente diferente y de contraste para representar esta escena. Si bien el malva es el color del enamoramiento en este capítulo, el rojo es el color del odio, la ira y la violencia.

Por su parte, las sombras me han ayudado a contar de una manera más suave algo que realmente es un acto brutal. He podido contar a los niños el ataque, el hecho de que haya sangre y la violencia de una manera más sutil y no tan cruda, dándoles así a entender el acto, pero sin herir sensibilidades.

10. ESCENOGRAFÍA

La escenografía ha sido un punto difícil de tratar en este trabajo. Ha pasado mucho desde aquellos primeros escenarios excesivamente barrocos, rebuscados y sin sentido, a los teatrales y definitivos con los que he decidido quedarme.

10.1. METODOLOGÍA

Empecé el trabajo con una visión muy convencional de la serie que iba a realizar. Quería unos fondos espectaculares, realistas y que no casaban para nada con lo que quería realmente.

Afronté el tema de la escenografía como un reto pero lo enfoqué mal en un principio. Busqué algo normal, hacer cosas que me impresionaban pero que realmente no eran mías. Y yo sabía que este trabajo no tenía que ser así, que había algo que fallaba. Me sentía incómoda con lo que hacía, casi desganada. Estaba contenta con algunos objetivos conseguidos, pero yo misma era consciente de que mi trabajo no estaba siendo todo lo bueno que podía. De esto me di cuenta plenamente en una tutoría, en la que también María Lorenzo se dio cuenta de que aquello no podía seguir así.

Y entonces apareció Barry Purves.

10.2. CARACTERÍSTICAS Y CROQUIS

Una vez, Barry Purves, parafraseando a Antoine Saint-Exupéry, autor del principito, dijo:

“Una película no se acaba cuando no puedes poner más, se acaba cuando no puedes quitar más”.

Y qué razón. *Next* y *Screenplay* lo cambiaron todo, absolutamente todo. Me di cuenta de que lo mío no eran los fondos realistas, sino los fondos sencillos. Así que acabé decantándome por una estética similar al teatro, algo dinámico, lleno de movimiento y que hiciera sentir al espectador casi casi como en la sala.

Con este escenario quise captar la atención, crear dinamismo e interés. Lo más difícil fue darle la forma base, porque los elementos que quería que aparecieran en cada escena los tenía bastante claros desde que estuve trabajando los primeros escenarios.

Bien, lo primero que hice es estudiar teatro griego, cómo se representaban las obras, cómo estaba compuesto el escenario, los actores, las maneras de entrar y salir de escena, etc. Incluso contacte con Lorena Navarrete, una mujer muy interesada en la cultura griega y que cuelga todo lo que encuentra sobre el

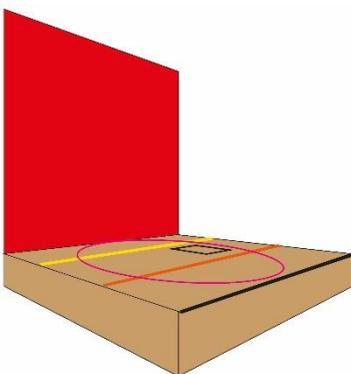


Fig. 19. Esquema del escenario en perspectiva.

tema en sus redes sociales, y me localizó un par de vídeos de una obra clásica griega interpretada hoy.

La escenografía de aquella obra consistía en una pared de balas de heno apiladas y algunas antorchas. Me encantó: los actores brillaban con luz propia sobre un fondo adecuadamente situado en segundo plano. Sencillo pero eficaz.

Yo no quería algo tan austero, pero sí que partiría de ello. Entonces, dejé de lado los elementos individuales de cada escenario y me lancé a la base que me ayudaría además a unificar la obra dentro de todas sus variaciones.

Para empezar, me planteé que mi escenario debía tener una escena (*skéne*, en griego) y un *proskénion*, que es el fondo. Luego pensé que con un escenario tan sencillo, debía emplearme a fondo en el tema de crear profundidad, así que, aparte de este fondo principal, añadí dos ranuras, que dividirían la escena en tres tercios iguales, y un primer término en el que colocar elementos para esta misión. Así, elementos sencillos podrían moverse por ellas y crear planos de visión por los que se moverían los personajes.

Después de esto, organicé en qué orden entrarían y saldrían los elementos de escena y acabé con este apartado.

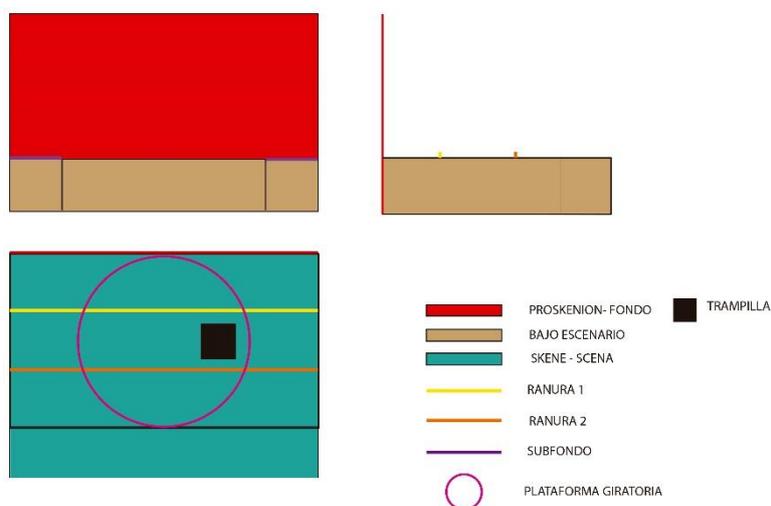


Fig. 20. Croquis del escenario de frente, de perfil y desde arriba.

11. ESTRUCTURA DE LA SERIE

Historias alrededor del fuego: los griegos es una serie de siete episodios que narrarán diferentes relatos de la mitología griega.

11.1. HILO CONDUCTOR

Zeus es el protagonista de la serie. Como he explicado anteriormente, basándome en la novela de Thornton Wilder, mi personaje principal es uno que pasa desapercibido, pero todas y cada una de las historias van a hablar de rasgos de su carácter y van a contribuir a conocer al personaje mediante su entorno.

11.2. CAPÍTULOS Y SINOPSIS

CAPÍTULO I: LA TEOGONÍA

El nacimiento de los primeros dioses. Cuenta la historia del abuelo y el padre de Zeus. El personaje de nexa es Afrodita.

CAPÍTULO II: AFRODITA Y ARES

Cuenta el encuentro amoroso de Afrodita (esposa de Hefestos) con el dios de la guerra, Ares. El personaje de nexa es Hermes.

CAPÍTULO III: EL NACIMIENTO DE HERMES

Cuenta cómo Hermes robó una oveja a Apolo y el castigo que Zeus le intentó poner. El personaje de nexa es Apolo.

CAPÍTULO IV: APOLO Y MARSIAS

Duelo de instrumentos entre Apolo y Marsias (lira y flauta respectivamente). El personaje de nexa es Artemisa, que presenciara el duelo musical.

CAPÍTULO V: EL NACIMIENTO DE ARTEMISA Y APOLO

Los amores de Leto con Zeus, el nacimiento de los gemelos y la furia de Hera, que es el personaje de unión.

CAPÍTULO VI: LAS MANZANAS DE LA DISCORDIA

La historia de la manzana de oro que Paris ofreció a Afrodita y enfureció a Hera, esposa de Zeus. Atenea será el personaje de nexa.

CAPÍTULO VII: EL NACIMIENTO DE ATENEA

Por fin aparece físicamente Zeus, de cuya cabeza nace Atenea.

12. DESPUÉS DEL TFG

12.1. EXPOSICIÓN Y TALLER

Desde el principio quise darle a este trabajo un enfoque real y que no se quedara simplemente en algo académico. Por eso, una vez el proyecto estuvo más definido, se me ocurrió una actividad para aprovechar esta preproducción y poder sacarle un partido útil y enfocado a uno de objetivos que me planteé, la difusión de la cultura entre los más pequeños.

Gracias a Susana García, tuvimos la oportunidad cuatro compañeras y yo de ir al colegio Vicente Gaos (muy cerca de la facultad) a hacer un pequeño taller de diseño de personajes con los alumnos de cuarto de primaria. La experiencia fue un torrente de energía, muy divertida e instructiva, ya que vi de primera mano cómo trabajaban los pequeños en clase. Materiales como las cartulinas, las ceras, el recortar y pegar les encantan.

Siempre he pensado que lo adecuado es empezar por lo más cercano y aquello que conocemos. Así que, tras esta experiencia me fui a la Casa de la Cultura de mi ciudad, Burjassot, y le propuse al encargado de la sala de exposiciones realizar un evento en el que la gente tuviera acceso a este trabajo, tanto al mito como al acto creativo.

Todo fue ayuda e interés por mi proyecto, ya que no es algo que se ve muy a menudo entre las paredes de esa sala. Así que del 19 de diciembre de este año al 6 de enero de 2017, la sala es toda mía. Y no solo voy a exponer si no que voy a realizar dos sesiones (una comprendida dentro del *Burjajove*, unas jornadas culturales) con niños que asistan a la biblioteca de Burjassot en las que les llevaré a hacer una visita guiada por la exposición, haciéndoles ver como a partir de un antiguo relato, podemos crear algo nuevo, dándoles a conocer todo el proceso de una preproducción de animación. Por otra parte y, como estaremos todos de acuerdo, en las enseñanzas artísticas no todo es teoría sino que la práctica es muy importante, así que tras la explicación, cogeremos otro mito diferente del cual seleccionaremos un personaje, del que sacaremos sus principales características y haremos el diseño mediante la utilización de formas básicas, colores y técnicas que les sean familiares.

Aún quedan seis meses para este evento que me llena de ilusión, así que todavía es un proyecto a mitad, pero espero que de aquí salga algo interesante.

12.2. ANIMACIÓN FINAL.

Al principio, pensaba hacer una animación en 2D al uso, con papel y lápiz. Trabajando en el proyecto y con el cambio de escenario, vi que el *cut out*, la técnica de los recortes, era la más idónea.

Ya que lo que mejor se me da es la línea de expresión, sin mucho detalle, pensé en hacer los fondos a color y los personajes en recortes de papel blando, animados en 2D, como el anuncio *The bear and the hare*.

El inconveniente de esto era el tiempo y el dinero, que seguramente se dispararían, así que María Lorenzo me propuso utilizar *After Effects* para animar, cosa que le da al proyecto viabilidad. Así además, podría además invertir en diseños más elaborados, con texturas y detalle.

12.3. EXPANSIONES

El tema de las expansiones es algo que me he planteado desde el inicio y que me gustaría que la serie tuviera. No he trabajado esta idea en toda su plenitud, pero sí que he pensado en ella desde el principio y si al final se pudiera llevar a cabo la serie, podría ser un punto fuerte.

Historias alrededor del fuego está inspirada en *Érase una vez...* que tenía varias ramas como *Érase una vez... el hombre*, *Érase una vez... el cuerpo humano*, *Érase una vez... los inventores*, etc. Y yo quiero que si *Historias alrededor del fuego: los griegos* se lleva a cabo algún día, plantearía también el que la serie fuera intercontinental, es decir, que no se quede en Europa y que trate una mitología por continente. En un primero pensé en Egipto (África), Japón (Asia), los maoríes (Oceanía), los sioux (américa del norte) y los aztecas (américa del sur). Tengo algunos bocetos y algunos de los narradores pensados, pero solo en conceptos muy básicos. Creo que esta manera de ver la serie podría ser un punto muy fuerte y sería lo que la llevaría a cumplir sus objetivos de crear curiosidad y promover la tolerancia.

13. CONCLUSIONES

Finalmente, llega el momento de las conclusiones. Para empezar, me gustaría decir lo mucho que he aprendido con este trabajo, tanto de los aciertos como de los errores.

Tras esto, quiero hablar de lo que ha supuesto un proyecto de esta envergadura durante todo el último año en el que lo he estado llevándolo a cabo. Haber estado tanto tiempo con él ha sido duro, no puedo decir lo contrario. A veces emocionante, otras veces se hacía largo como un túnel del que no conoces la salida. Siendo que durante la carrera no habíamos llevado ningún proyecto de estas dimensiones, creo que es normal haber sentido esos altibajos, aunque en general lo he disfrutado mucho y me ha enseñado a ser constante y trabajar en algo durante un largo período de tiempo, cosa que encuentro muy positiva para mi futuro. Por otro lado, me ha enseñado a organizarme a largo plazo y he aprendido muchísimo de las cosas que no debería volver a hacer, o que debería de enfocar de otra manera para ganar efectividad. Por ejemplo, el ajustar las fechas mejor y planificar poco a poco pero siendo bien consciente de lo que tengo entre manos.

Por otro lado me ha enseñado a reflexionar ante los problemas, pensar y salir de ellos con soluciones nuevas y mejores. También aprendí a trabajar conmigo misma. Pese a lo mucho que me encantan los escenarios detalladísimos o las imágenes de gran complicación, la manera de trabajar con la que yo me siento más cómoda y los acabados que más me gustan no tienen nada que ver con eso. He descubierto que tiendo a soluciones sencillas.

Por último, y también tras varios intentos fallidos, he descubierto que los dibujos de expresión y conceptos de los personajes son lo que mejor se me da y, de nuevo, tras garrafales errores en el uso del color y después de documentarme, he conseguido aprender a utilizar el color en mi beneficio.

En general estoy satisfecha con el trabajo, siendo siempre consciente de mis errores y buscando el solventarlos en futuros proyectos.

14. BIBLIOGRAFÍA

BANCROFT, Tom (2006) *Creating characters with personality*. Nueva York: Watson-Guption Publications.

CARMONA MUELA, Juan (2013) *Simbología clásica*. Madrid: Akal.

DARWIN, Charles (2014). *La expresión de las emociones*. Pamplona: Laetoli. Traducción de Xavier Bellés i Ros.

GONZÁLEZ, Raúl (2014) *Manual de storyboard*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

GRAVES, Robert (2011) *Los mitos griegos*. Madrid: Ariel. Traducción de Lucía Graves.

HESÍODO (2013). *Teogonía. Trabajos y días. Escudo. Certamen*. Madrid: Alianza.

MARTÍNEZ NIETO, Roxana B. (2000) *La aurora del pensamiento griego. Las cosmogonías filosóficas de Hesíodo, Alcmán, Ferecides, Epiménides, Museo y la Teogonía Órfica antigua*. Madrid: Trotta.

NOBLE, Maurice (2013) *The Noble approach: Maurice Noble and The Zen of Animation Design*. San Francisco (California): Chronicle Books

WILDER, Thornton (1989). *El Puente de San Luis Rey*. Barcelona: Edhasa. Traducción de María Lejárraga de Martínez Sierra.

14.1. FILMOGRAFÍA

CLEMENTS, Ron y MUSKER, John. *Hércules*. [Serie de televisión] Estados Unidos: Walt Disney Pictures, [1997]. 1 disco compacto.

DE VERE, Alison. *Psyche and Eros*. [Cortometraje de animación] Reino Unido: BBC, [1994]. Youtube https://www.youtube.com/watch?v=6GON5ReiM_U

HENSON, Jim. *El narrador de cuentos*. [Serie de televisión] Reino Unido: Columbia Pictures y Tristar Pictures, [1987]. 1 disco compacto.

PURVES, Barry. *Next*. [Cortometraje de animación] Reino Unido: Aardman animations, [1992]. Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=V3dQFR8oWb4>.

PURVES, Barry. *Screenplay*. [Cortometraje de animación] Reino Unido: Bare Board Productions, [1992]. Vimeo <https://vimeo.com/72966455>.

14.2. PÁGINAS WEB Y VÍDEOS

LEWIS, John. *The bear and the hare. (Somewhere only we know, Lilly Allen's music video version)*. Reino Unido, 2013. Vimeo <https://vimeo.com/86105789>

LORENZO, María. *La sombra en la animación*. España, UPV, 2014. <https://riunet.upv.es/handle/10251/37917>

PATLÁN, Tere. *La escenografía en el teatro clásico griego*. Blog de escenografía teatral. <http://teatroescenografia.blogspot.com.es/2008/12/la-escenografia-en-el-teatro-clasico.html>

PHELAN, Nicky. *Granny O’Grimm’s Sleeping Beauty*. Irlanda, 2008. Brown Bag Films. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=cidv1jjhoxY>

Obra protagonizada por Sakis Rouvas, 2013 (grabación de YouTube)
<https://www.youtube.com/watch?v=h-chlu3vpem>

15. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Figura 1 <i>El narrador de cuentos</i> , Jim Henson, 1987. Imagen promocional	9
Figura 2 <i>Psyche and Eros</i> , Alison Devere, 1994. Fotograma del corto	10
Figura 3 <i>Granny O’Grimm’s Sleeping Beauty</i> , Nichy Phelan, 2008. Fotograma de corto	10
Figura 4 <i>Hércules</i> , 1997. Imagen de desarrollo visual, John Musker	11
Figura 5 <i>Érase una vez... el hombre</i> , 1978, Albert Barillé. Fotograma de un capítulo	11
Figura 6 <i>Next</i> , Barry Purves, 1989. Fotograma del protagonista del corto, Shakespeare	11
Figura 7 <i>Screenplay</i> , Barry Purves, 1992. Fotograma del corto	11
Figura 8 Segunda página del cómic de prueba	12
Figura 9 Urano vs. Cronos. Concept art	13
Figura 10 Constelación de <i>Centaurus</i>	14
Figura 11 Caos. Concept art	14
Figura 12 El Templo. Concept art de un interior	15
Figura 13 Expresión corporal de Cronos	16
Figura 14 Line up	18
Figura 15 Concept art de Urano	18
Figura 16 Concept art de Cronos	19
Figura 17 Bocetos de Gea	19
Figura 18 <i>Color keys</i>	23
Figura 19 Esquema del escenario en perspectiva	24
Figura 20 Croquis del escenario	25
Tabla 1 Guía para diseño de personajes	17
Tabla 2 Características de Quirón	17
Tabla 3 Relaciones entre personajes	18

16. ANEXO

16.1. ENTREVISTAS

ENTREVISTA A INMA CARPE

SOBRE LAS PRODUCCIONES

CRISTINA: ¿Qué opinión tienes acerca de los dibujos animados dirigidos a niños de entre 8 y 10 años hoy en día en Estados Unidos y Dinamarca? ¿Y en contraste con España?

INMA: Creo que hay una gran oferta interesante y creciente, más en Estados Unidos que en Europa. Las producciones que destacaría son del canal *Nickelodeon* o Jim Henson, más que las de Disney, en EEUU, puesto que trabajan diferentes estéticas más cuidadas y con intenciones pedagógicas para ofrecer un contenido variado de valor, junto al entretenimiento. En Europa, Reino Unido y Francia apuestan más por producciones animadas seriadas y con mayor número de productos. En Dinamarca no hay mucha variedad para niños pero sí un gran mercado para video juegos.

En España, a pesar de vivir muchos años fuera del país, intento hacer seguimiento de producciones. A mi pesar sigo viendo muchas intenciones pero falta de apoyo, no sólo económico, que dificultan todo lo que se podría realizar. Por esto, muchos proyectos y animadores han de salir fuera o vender las ideas a extranjeros.

Con *Tadeo Jones* se ha vuelto a remarcar la importancia de la animación y apoyar creaciones de casa, pero aún percibo que han de cambiar muchas perspectivas y formas de trabajar para estar a la altura profesional, con la seriedad y respeto que la animación merece.

C: ¿Crees que producciones animadas de calidad son accesibles para los niños en estos países (situación tanto en canales públicos como privados)? ¿Crees que hay variedad de programación?

I: Producciones de calidad sería discutible, remitiéndome a mi contestación anterior. Sí que hay mayor accesibilidad a través de internet y apps. Han aparecido productos más interesantes, mientras que otros tratan a niños como si fueran estúpidos. La calidad de un concepto en cuestión de diseño y contenido no tiene por qué ser de baja calidad. Si la idea es buena y es llevada por un equipo de mediocres, a pesar de tener un gran presupuesto, fracasará. Si por el contrario es un buen equipo creativo aún con pocos recursos sacará el mayor provecho de las ideas. Todo es un conjunto de idea y realización con un buen equipo de trabajo.

C: ¿Cuáles crees que han sido las mejores producciones (series/películas) para esta franja de edad en general? ¿Por qué?

I: *Dora The Explorer, Pocoyo, Avatar, Sesame Street, Inside Out, When Marnie was there, Shaun the sheep, Boy and the World, The Prophet, The Little prince* ... todas estas producciones trabajan valores humanos con un cuidado estético especial, son trabajos de investigación. Esos, junto a muchos otros que quizá olvide, son los que prevalecen y merecen el reconocimiento de la audiencia y profesionales, por su trabajo científico y artístico.

C: ¿Cuál crees que debería ser el objetivo de las producciones de este tipo?

I: Intentar estudiar mejor la audiencia e investigar cómo la animación puede ayudar a desarrollar ideas y transmitir mensajes de valor intelectual y emocional que, en muchos casos, el cine *live action* no puede.

C: ¿Cómo crees que han ido evolucionando este tipo de producciones a lo largo de la historia?

I: Mayor número de competidores internacionales, mezcla de técnicas y proponiendo nuevos medios donde emplear la animación.

SOBRE CÓMO PRODUCIR

C: ¿Cómo tratarías temas que son tabú para los niños de entre 8 y 10 años? (Gráficamente, tipos de planos, sonido)

I: Es difícil de especificar sin saber el tema o historia. Formas sencillas y claras, planos de composición muy clara sin grandes movimientos de cámara o efectos visuales innecesarios, colores suaves, especial atención en el uso de la simbología y abstracción, de gran poder cognitivo. Simplificar, simplificar, simplificar. Contar con la opinión de pedagogos y terapeutas. El diseño juega un importante papel en cuestión de ritmos, diálogos/no diálogo, etc. Al igual que la música y los silencios.

C: ¿Es positivo hablar de temas considerados tabú con los niños desde temprana edad?

I: Sin lugar a duda, en ocasiones pensando en proteger, sobreprotegemos y enviamos un mensaje que no es nada sano, reprimir sentimientos, y en especial en la cultura occidental, ocultar la tristeza, sobrevalorando la felicidad, no es un mensaje realista ni sano para el bienestar. Lo que se necesita es realizar películas que nos muestren formas de comunicación más efectivas y afectivas, como *Inside Out*, que ejemplifiquen diferentes formas de establecer un diálogo asertivo, para poder expresarnos sin ser juzgados y escuchar con respeto. Necesitamos mejorar la comunicación y abrir camino a nuevas perspectivas, en especial respecto a ideas y conceptos preconcebidos, como por ejemplo, del amor romántico, nada realistas, que no nos ayuden en la actualidad o vida

personal, pues aprendemos de las historias, y el cine ha de ser consciente de su repercusión e impacto social, no solo de vender *merchandise*.

C: ¿Cómo afrontarías un taller de concept art para niños?

I: Trabajar la percepción e inteligencia emocional (intrapersonal y externas), empezando por mirar hacia uno mismo, el concepto del ser, para poder entender su lugar en el mundo, cómo observar, poder sentir, y establecer relaciones con nosotros y el mundo exterior. De igual modo que establecemos vínculos con personas, lugares, objetos, conceptos etc. Dándoles un valor y significado, hay que prestar atención en cómo percibimos, aprendemos y procesamos información.

Cómo conectamos ideas con sentimientos, el significado de las palabras, es de vital importancia para enseñar a los niños desde edad temprana a desarrollar una mente crítica saludable, amor propio, para comunicarse de la mejor manera posible.

Técnicamente trabajaría realizando pequeñas historias, partiendo de idea/sentimiento y expresándola visualmente. Parte del taller cubriría la exploración de los sentidos y diferentes prácticas artísticas (dibujo, pintura, animación, teatro, música...) junto a la visualización de *cartoons* para establecer un diálogo.

ENTREVISTA A IGNACIO MENEU

SOBRE LAS PRODUCCIONES

CRISTINA: ¿Qué opinión tienes acerca de los dibujos animados dirigidos a niños de entre 8 y 10 años hoy en día en España?

IGNACIO: Precisamente para esa franja de edad, creo que son la mayoría de las series que se emiten en las diferentes cadenas de TV. Hay una oferta bastante variada, aunque es verdad que muchas siguen teniendo el mismo patrón narrativo de los años 80 y 90.

Es importante destacar algunas excepciones como las series *Adventure Time (Hora de Aventuras)* y *The Amazing World of Gumball (El asombroso mundo de Gumball)* en las que el ingenio de sus guiones y la imaginación hacen que sean un buen referente como series para esa franja de edad y que además llegan a un público mucho más amplio.

C: ¿Crees que producciones animadas de calidad son accesibles para los niños en nuestro país (canales públicos y privados)? ¿Crees que hay variedad de programación?

I: Hoy los niños entre 8 y 10 años son auténticos entusiastas de las tecnologías y los *gadgets* y seguramente pueden acceder directamente o hacer que los padres les conecten a series que realmente les interesan. Cada vez más

ellos se hacen la programación a su gusto, por lo que la variedad en internet y la facilidad de acceso están haciendo que las cadenas cada vez sean más convencionales programando series para niños.

Hoy en día hay canales temáticos que tienen una programación casi continua de animación, pero esto no quiere decir que esta sea variada. Muchas cadenas programan una y otra vez en distintos horarios las mismas series, repitiendo capítulos una y otra vez. Desde mi punto de vista, los canales arriesgan muy poco y solo en contadas ocasiones apuestan por producir contenidos originales y distintos a otras cadenas. Las programaciones de las cadenas suelen ser muy parecidas, por lo que también incentivan a que los niños y los padres opten por crearse sus propias programaciones vía internet.

C: ¿Cuáles crees que han sido las mejores producciones (series/películas) para esta franja de edad en general? ¿Por qué?

I: A lo largo de la historia de la animación en TV española podría destacar algunas series que han hecho historia y que son clásicos de la animación para televisión.

En España desde las primeras series de la Warner *El Oso Yogui*, todos los cortos de *Bugs Bunny*, el *Pato Lucas*... Muchas series creadas por los estudios de *Hanna-Barbera* como *Los Picapiedra* o *Los Pitufos*, sin olvidarnos de *Lucky Luke*. Series japonesas como *Heidi*, *Mazinger-Z* o *Ulises 31*. También podemos destacar algunas series españolas que podemos considerar de gran éxito para nuestro país como: *Don Quijote*, *La vuelta al mundo en 80 días* y alguna otra que seguro me olvido ahora.

Todas estas series perseguían principalmente entretener al público infantil, y en algunos casos dar a conocer algo de historia, literatura o partes del cuerpo humano, como hacía *Érase una vez el cuerpo humano*.

C: ¿Cuáles destacarías hoy en día? ¿Por qué?

I: En los últimos años destacaría *Hora de aventuras* y *El asombroso mundo de Gumball*. Son programas que se han hecho con un público poco habitual para estas series, que en un principio fueron pensadas para un target infantil. Han conseguido que personas adultas o adolescentes sigan los capítulos y sean auténticos fans que esperan las nuevas historias temporada tras temporada.

El mayor acierto de estas dos series que he nombrado es sin duda su innovación en los diseños, la narrativa y en el caso de *Gumball* la mezcla de técnicas de animación de cualquier tipo, haciendo que sea posible la convivencia de personajes 3D con personajes stopmotion o dibujados. *Hora de Aventuras*, consigue con sus guiones llenos de aventuras con tono clásico, pero personajes y situaciones surrealistas, alcanzar momentos brillantes, que son fácilmente asimilables por cualquier tipo de público.

C: ¿Cuál crees que debería ser el objetivo de las producciones de este tipo?

I: Lo primero que debería conseguir una serie para televisión o para un medio visual (creo que lo de televisión se está quedando anticuado) es entretener por encima de todo. Si además, según la temática de la serie o la intención, puede enseñar o aportar valores universales, sería lo mejor.

C: ¿Cómo crees que han ido evolucionando este tipo de producciones a lo largo de la historia?

I: Desde los inicios con series como las de *Felix The Cat*, que eran una traslación de las imágenes en movimiento de las tiras cómicas impresas, hasta nuestros días, el cambio evidentemente ha sido considerable. Las series han ido evolucionando con la innovación tecnológica, blanco y negro, sonido, color, etc.

Quizá el contenido es el que ha evolucionado menos. La mayoría de series cuentan historias similares con personajes, situaciones o vocabulario actualizado. Podemos comparar *Los Picapiedra* que retrataba la sociedad que vivía en alguna zona de Los Ángeles, con *los Simpson* que aunque actualizados son similares en cuanto a temática e incluso situaciones.

SOBRE CÓMO PRODUCIR

C: ¿Cómo tratarías temas que son tabú para los niños de entre 8 y 10 años? (Gráficamente, tipos de planos, sonido, movimientos)

I: Bien, de entrada creo que los niños no suelen tener tantos prejuicios como los adultos y están mucho más dispuestos a aceptar cualquier tipo de explicación, de diferencia y a normalizar “tabúes” de adultos como los relacionados con el sexo o la religión.

Desde mi punto de vista creo que en estos temas, las series japonesas son bastante más atrevidas y tratan mucho mejor estos temas. Series como *Shin-Chan*, *Doctor Slump* e incluso la muy conocida *Doraemon*, tocan temas que seguramente en occidente llamamos “tabú” y que no deberían serlo.

C: ¿Es positivo hablar de temas considerados tabú con los niños desde temprana edad?

I: Como he dicho en la anterior pregunta, creo que el problema sobre los temas tabú es de los adultos y no de los niños. Cuando hablamos de producción de animación infantil seguramente el tabú y el límite del que hablar con los niños está directamente relacionado por “a quién quiero vender la serie”. Desgraciadamente los mercados aún están muy condicionados por modas, ideologías y siempre tienden a comprar lo que creen que será éxito.

Espero que con la posibilidad de la producción independiente y la distribución por internet, podamos romper estas tendencias de homogeneidad en los productos televisivos y cinematográficos para los niños.

C: ¿Cómo afrontarías un taller de animación para niños?

I: Lo mejor para conseguir la atención de los niños es darles protagonismo y que sean ellos quienes dirijan el juego, o por lo menos que lo crean. Hay que hacer que jueguen y se diviertan con lo que les propongamos. Enseñarles la historia de la animación a través de la creación de juguetes ópticos puede ser una forma genial de que ellos se involucren y quieran saber más.

16.2. MATERIAL GRÁFICO

16.2.1. DISEÑO DE PERSONAJES

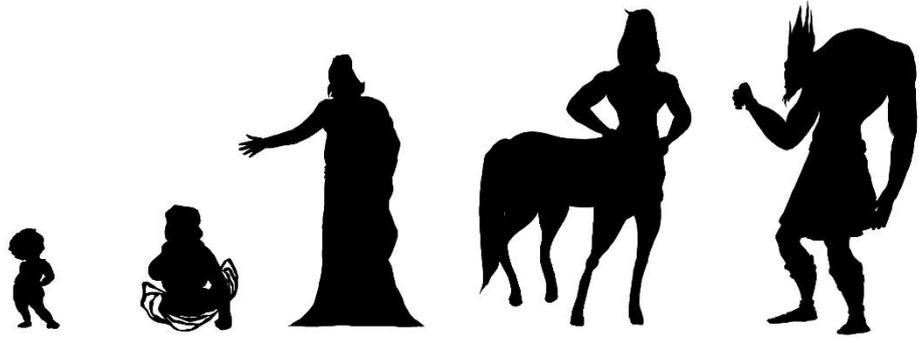


Fig. 21. Siluetas.

URANO			
FÍSICO		PSICOLÓGICO	
DE LOS RELATOS	DE MI INTERPRETACIÓN	DE LOS RELATOS	DE MI INTERPRETACIÓN
Dios del Cielo	Manos grandes	Miedo a que le quiten el poder que tiene.	Despreocupado, hedonista.
Relacionado con el bronce	Pelo largo	Padre despreocupado de sus hijos (de hecho no les permite nacer)	
Se une a Gea	Barba larga		
Padre de Titanes y Titánides entre otros			

Tabla 4. Descripción de Urano.

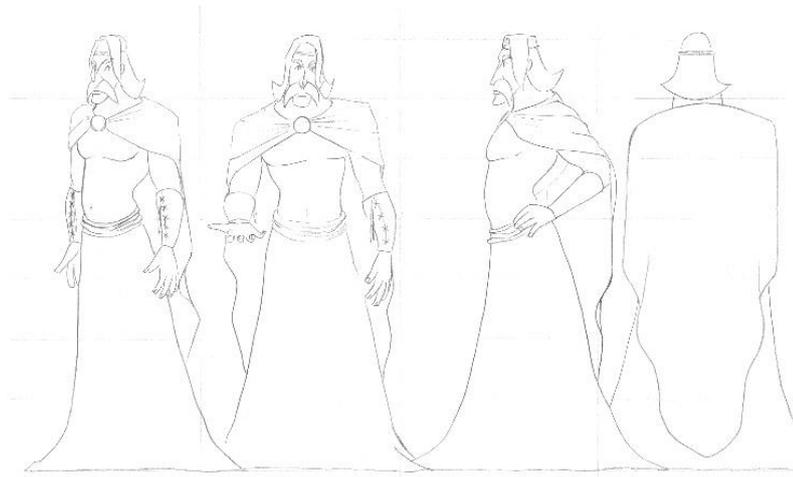


Fig. 22. Turn around de Urano.

GEA / TIERRA			
FÍSICO		PSICOLÓGICO	
DE LOS RELATOS	DE MI INTERPRETACIÓN	DE LOS RELATOS	DE MI INTERPRETACIÓN
Madre Tierra	Tiene a sus hijos bajo tierra y nacen como plantas.	Madre orgullosa	Comienza siendo una joven alegre, despreocupada, enamorada.
Nace justo después de Caos	Venus de Willemsdorf	Temperamental	Cuando sufre lo de sus hijos, se vuelve más hosca, más hostil, orgullosa. Engorda y envejece.
Siempre bajo el horizonte	Medio cuerpo bajo tierra. Que se mueva de esa manera	Furiosa cuando dañan a sus hijos	
Maltratada por Urano	Caderas redondeadas, pecho grande, tripita	Planea por detrás la muerte de Urano.	
	Versión normal y embarazada		
	Dolorida, envejecida. Achaques.		

Tabla 5. Descripción de Gea.



Fig. 23. Turn around de Gea.

CRONOS/ SATURNO			
FÍSICO		PSICOLÓGICO	
DE LOS RELATOS	DE MI INTERPRETACIÓN	DE LOS RELATOS	DE MI INTERPRETACIÓN
Dios del tiempo	Pelo hacia arriba (rojo? Así destacaría)	Vengativo	Como es el último y el dios del tiempo, no le perdona a su padre que no lo dejara nacer
El más joven de los Titanes	Chepado, pero fuerte		Impaciente
Lleva una hoz, relojes de arena y el autoboros	Ojos saltones		Nervioso
	Perilla		Retorcido

Tabla 6. Descripción de Cronos.

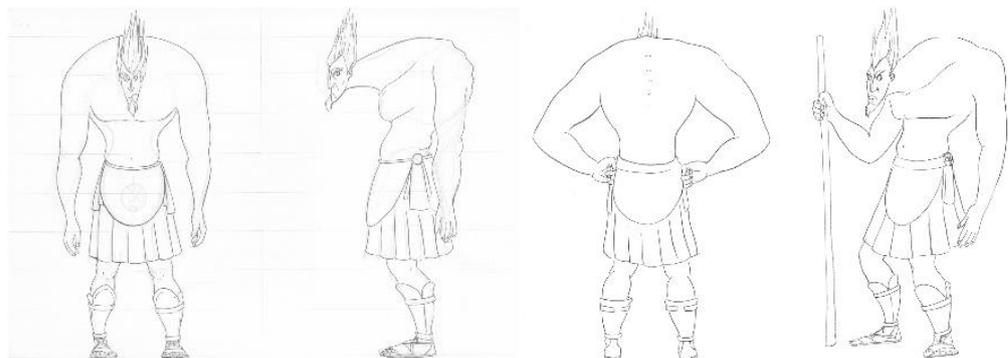


Fig. 24. Turn around de Cronos.

EROS			
FÍSICO		PSICOLÓGICO	
DE LOS RELATOS	DE MI INTERPRETACIÓN	DE LOS RELATOS	DE MI INTERPRETACIÓN
Inquieto	Incapacidad para hablar	Dios del amor y del deseo	Un poco esquizofrénico
En el renacimiento, ojos vendados	Muy gestual	Imprevisible	Pillo
	3 años		A veces molesto
	Sin aittas		

Tabla 7. Descripción de Eros.

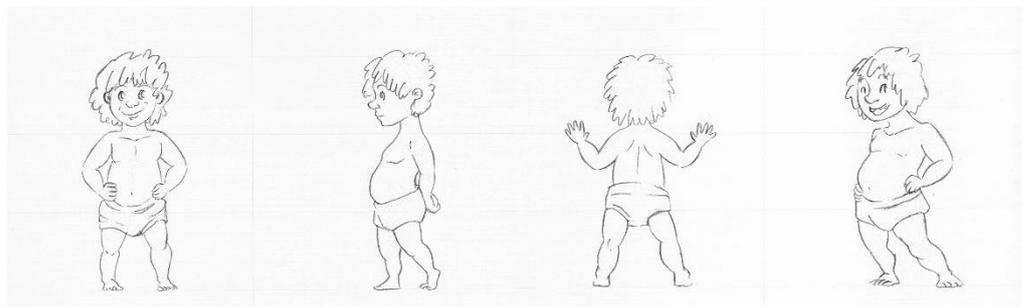


Fig. 25. Turn around Eros.

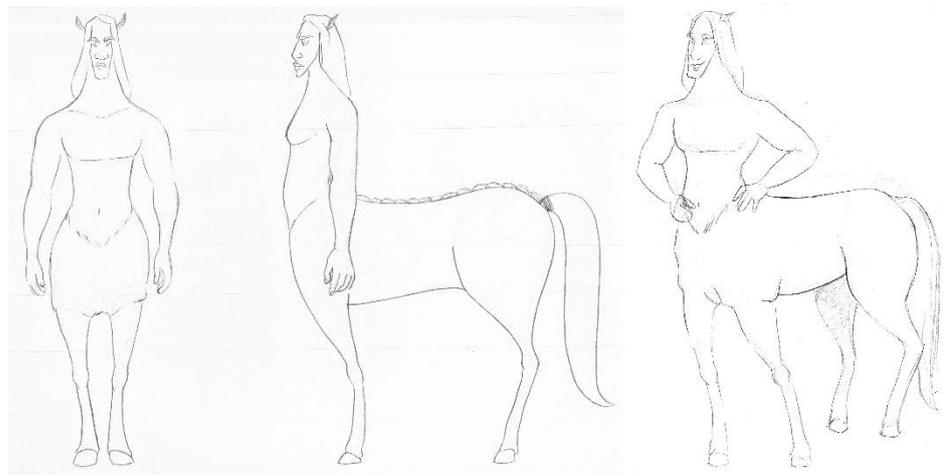


Fig. 26. Turn around Quirón.



Fig. 27. Expresión corporal de Cronos.

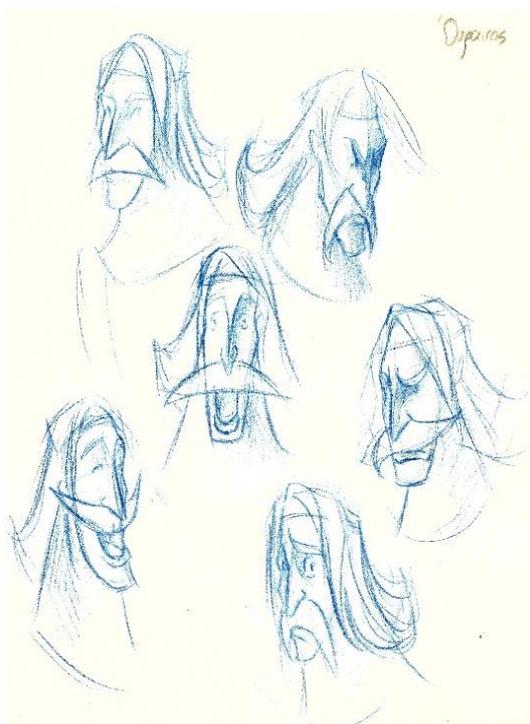


Fig. 28. Expresiones Urano.



Fig. 29. Expresiones Gea.

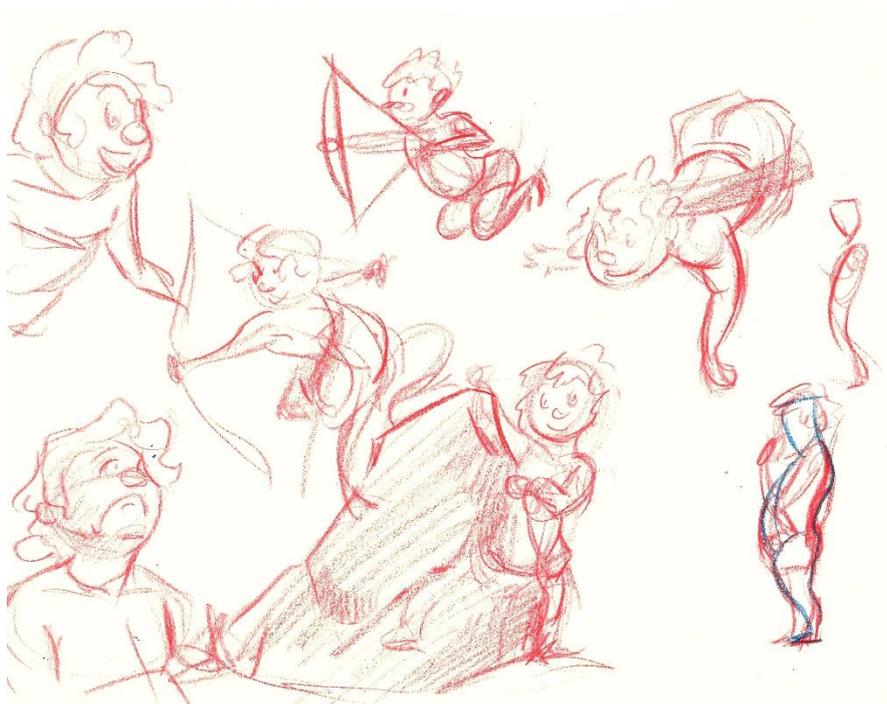


Fig. 30. Expresiones Eros.

16.2.2. **CONCEPT ART**



Fig. 31. *El bosque*. Concept art.



Fig. 32. *Gea y sus hijos*. Concept art.



Fig. 33. *Urano y Gea*. Concept art.



Fig. 34. Props.

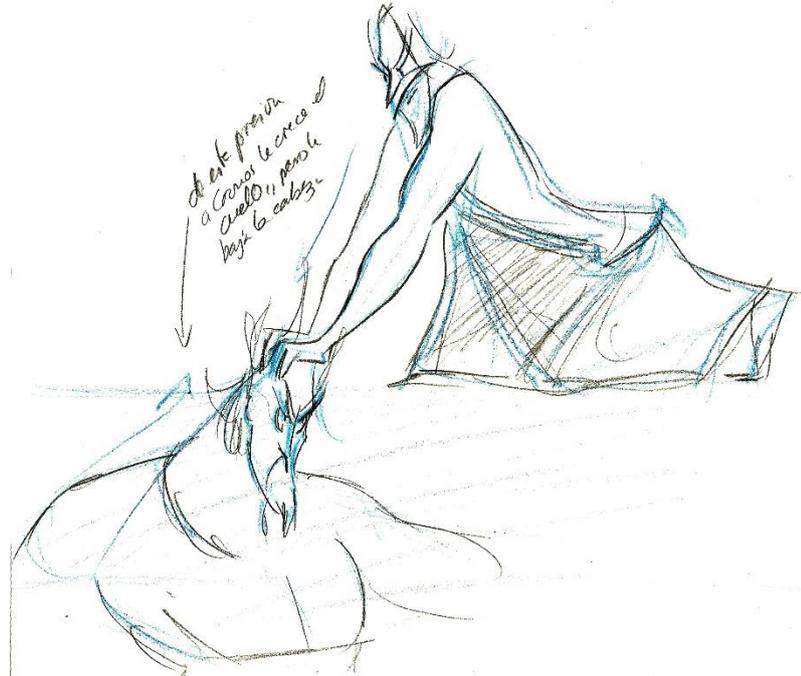


Fig. 35. Concept art que explica por qué Cronos es deforme.

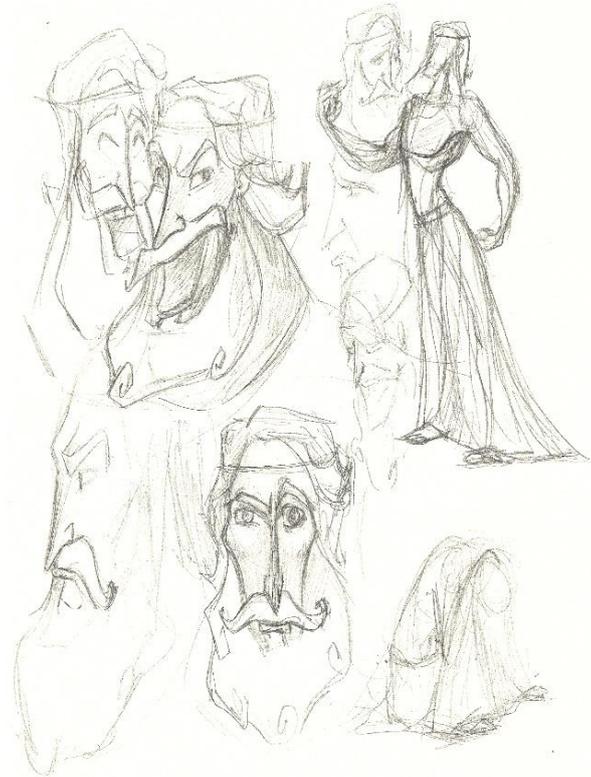


Fig. 36. Bocetos de Urano.



Fig. 37. Bocetos de Urano (2).



Fig. 38. Bocetos de Gea.

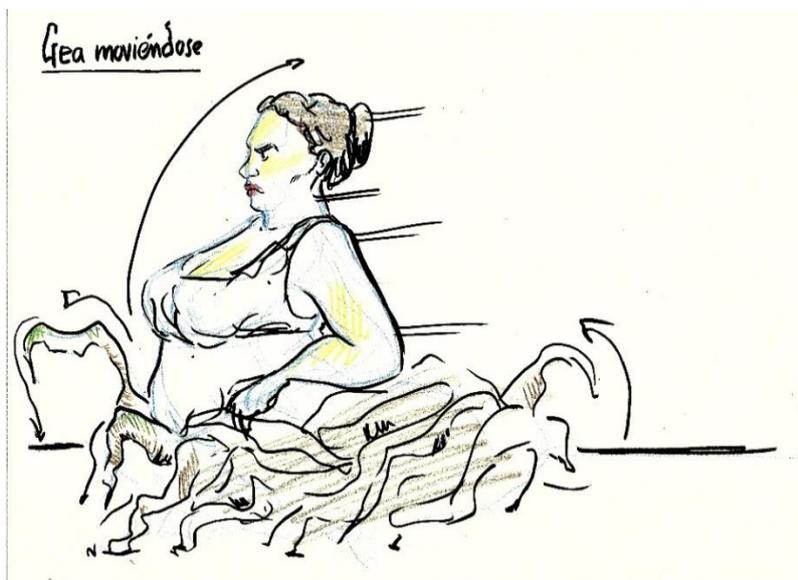
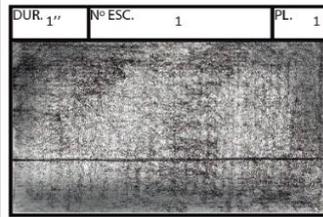


Fig. 39. Gaia desplazándose.



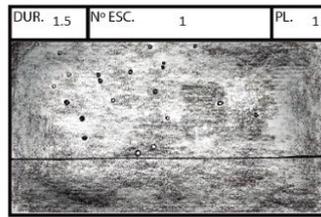
Fig. 40. La venganza.

16.2.3. STORYBOARD



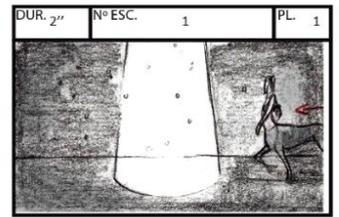
DESCRIPCIÓN: TODO ESTÁ OSCURO

SONIDO:
DIÁLOGO:



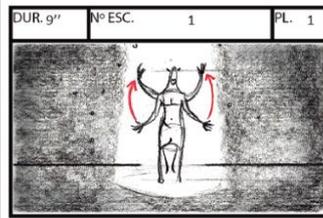
DESCRIPCIÓN: POCO A POCO, SE ENCIENDEN UNAS LUCECITAS EN EL FONDO FORMANDO LA CONSTELACIÓN DE CENTAURUS.

SONIDO:
DIÁLOGO:



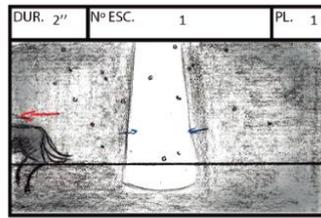
DESCRIPCIÓN: QUIRÓN ENTRA POR LA DERECHA.

SONIDO: CASCOS, BREVES APLAUSOS.
DIÁLOGO:



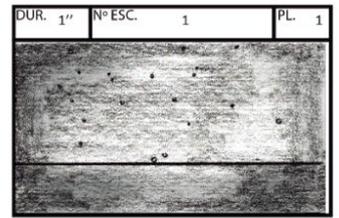
DESCRIPCIÓN: EN EL CENTRO DEL ESCENARIO Y BAJO EL FOCO, QUIRÓN SE PRESENTA E INVOCA A LAS MUSAS.

SONIDO:
DIÁLOGO: MI NOMBRE ES QUIRÓN, MAESTRO DE HÉROES COMO HÉRCULES. HOY OS CONTARÉ UN RELATO DEL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS. ¡OH, MUSAS, AYUDAD A VUESTRO HUMILDE SIERVO EN SU TAREA!



DESCRIPCIÓN: QUIRÓN SALE DE PLANO Y EL FOCO SE VA APAGANDO.

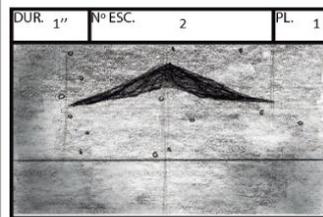
SONIDO: APLAUSOS
DIÁLOGO:



DESCRIPCIÓN: OSCURIDAD DE NUEVO. SOLO LAS ESTRELLAS PERMANECEN TITILANTES.

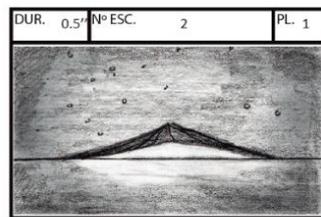
SONIDO: APLAUSOS
DIÁLOGO:

1



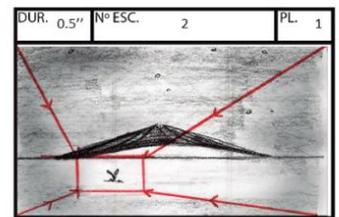
DESCRIPCIÓN: BAJA EL FRONTÓN DE CAOS.

SONIDO: POLEAS
DIÁLOGO: EN PRIMER LUGAR, EXISTIÓ EL CAOS.



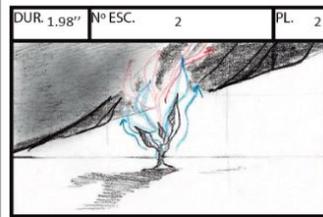
DESCRIPCIÓN: CAOS GAE DEL TODO Y SE VA ENCENDIENDO LUZ EN SU INTERIOR (LA MATERIA)

SONIDO: ¡POM! (SE ASIENTA EL FRONTÓN)
DIÁLOGO: LO ERA TODO Y NO ERA NADA Y DE ALLÍ SURGIERON TODAS LAS COSAS.



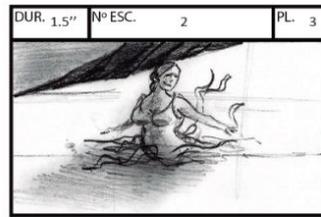
DESCRIPCIÓN: SURGE UNA PLANTITA.

SONIDO:
DIÁLOGO:



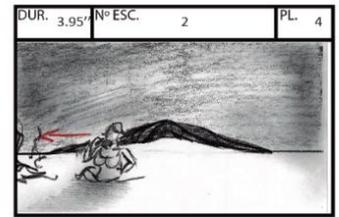
DESCRIPCIÓN: LA MATITA SE REMUEVE UN POCO Y CRECE FLUIDAMENTE.

SONIDO:
DIÁLOGO: EL PRIMER SER QUE SURGIÓ DE ÉL...



DESCRIPCIÓN: GEA SE FORMA FINALMENTE.

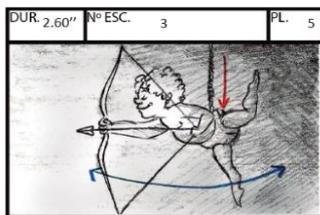
SONIDO:
DIÁLOGO: ... FUE LA PODEROSA MADRE TIERRA.



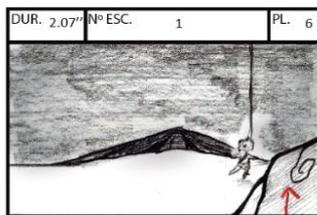
DESCRIPCIÓN: GEA MIRA A SU ALREDEDOR Y SALE DE PLANO.

SONIDO: POLEAS PEQUEÑAS.
DIÁLOGO:

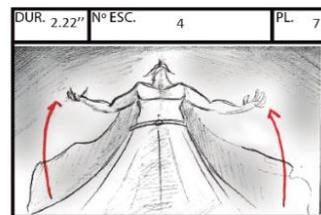
2



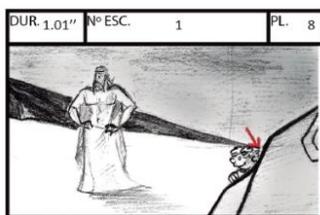
DESCRIPCIÓN: EROS ES BAJADO POCO A POCO, BALANCEÁNDOSE LIGERAMENTE. SONRÍE COMO SI NO HUBIERA ROTO NUNCA UN PLATO.
 SONIDO: POLEAS PEQUEÑAS
 DIÁLOGO: EROS, EL PÍCARO DIOS DEL AMOR, NO TARDÓ EN UNIRSE.



DESCRIPCIÓN: EROS ES BAJADO POCO A POCO, BALANCEÁNDOSE LIGERAMENTE. SONRÍE COMO SI NO HUBIERA ROTO NUNCA UN PLATO.
 SONIDO: DOS SISTEMAS DE POLEAS
 DIÁLOGO: ¡Y CON MUCHAS GANAS DE PASARLO BIEN!

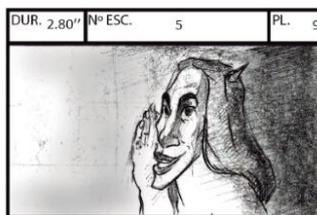


DESCRIPCIÓN: URANO SE ALZA EN TODO SU ESPLENDOR.
 SONIDO: GOLPE FUERTE Y FUUOOOSH
 DIÁLOGO: URANO, EL PODEROSO CIELO, SURTIÓ DE LA TIERRA.



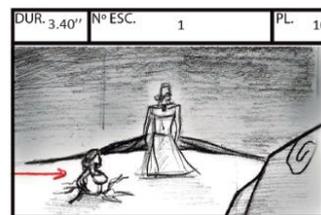
DESCRIPCIÓN: EROS SE ESCONDE TRAS LA ROCA.

SONIDO:
 DIÁLOGO:



DESCRIPCIÓN: APARTE DE QUIRÓN.

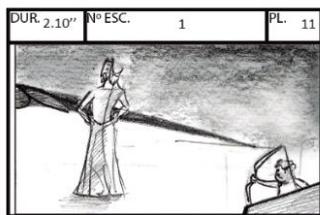
SONIDO:
 DIÁLOGO: SEGURO QUE ADIVINÁIS QUÉ PUEDE PASAR.



DESCRIPCIÓN: GEA VUELVE A ESCENA SIN PRESTAR MUCHA ATENCIÓN AL NUEVO.

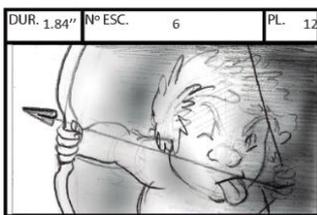
SONIDO: RAMAS MOVIÉNDOSE.
 DIÁLOGO:

3



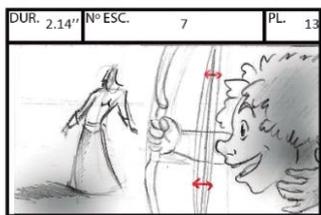
DESCRIPCIÓN: URANO SE ENCUENTRA DE ESPALDAS A EROS, QUE TENSIONA LA CUERDA DEL ARCO.

SONIDO:
 DIÁLOGO:



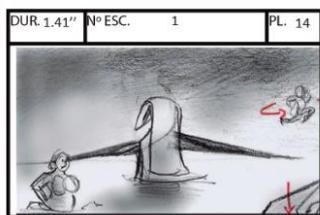
DESCRIPCIÓN: EROS APUNTA.

SONIDO: MMMMMM
 DIÁLOGO:



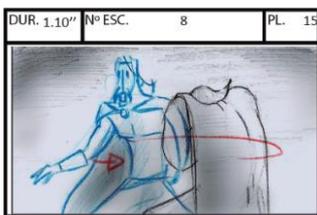
DESCRIPCIÓN: HACE DIANA.

SONIDO:
 DIÁLOGO: ¡ZOOOOOOM! LA FLECHA DEL AMOR DA EN EL BLANCO!



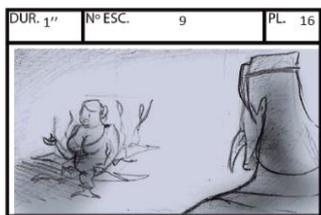
DESCRIPCIÓN: URANO SE RETUERCE DE DOLOR. GEA LO MIRA, DESINTERESADA. EROS SALE CORRIENDO DE PLANO.

SONIDO: AAAAAAGH
 DIÁLOGO:



DESCRIPCIÓN: URANO SE GIRA, NERVIOSO.

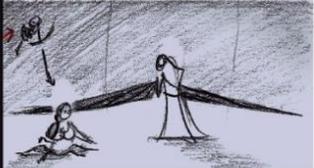
SONIDO:
 DIÁLOGO: ENTONCES URANO...

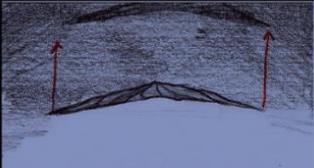
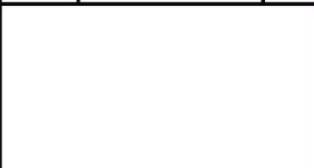


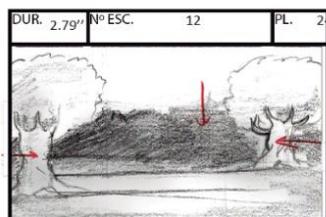
DESCRIPCIÓN: GEA JUEGA CON UNAS RAMITAS MIEN-TRAS URANO LA OBSERVA.

SONIDO:
 DIÁLOGO: LA VE.

4

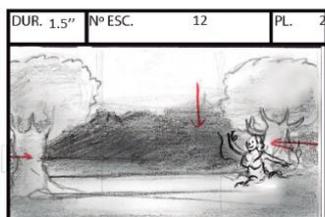
<table border="1"> <tr> <td>DUR. 1.63"</td> <td>Nº ESC. 10</td> <td>PL. 1</td> </tr> </table>  <p>DESCRIPCIÓN: URANO ENAMORADO. SE ILUMINA Y LE ACOMPAÑAN UN MONTÓN DE CORAZONES.</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO: ¡PAM! URANO CAE PERDIDAMENTE ENAMORADO.</p>	DUR. 1.63"	Nº ESC. 10	PL. 1	<table border="1"> <tr> <td>DUR. 2.55"</td> <td>Nº ESC. 1</td> <td>PL. 18</td> </tr> </table>  <p>DESCRIPCIÓN: EROS DISPARA A GEA TAMBIÉN.</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO: SIN EMBARGO, DOS NO SE ENAMORAN SI UNO NO QUIERE.</p>	DUR. 2.55"	Nº ESC. 1	PL. 18	<table border="1"> <tr> <td>DUR. 1.47"</td> <td>Nº ESC. 11</td> <td>PL. 19</td> </tr> </table>  <p>DESCRIPCIÓN: GEA SORPRENDIDA POR EL IMPACTO DE LA FLECHA.</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO:</p>	DUR. 1.47"	Nº ESC. 11	PL. 19
DUR. 1.63"	Nº ESC. 10	PL. 1									
DUR. 2.55"	Nº ESC. 1	PL. 18									
DUR. 1.47"	Nº ESC. 11	PL. 19									
<table border="1"> <tr> <td>DUR. 2.22"</td> <td>Nº ESC. 11</td> <td>PL. 20</td> </tr> </table>  <p>DESCRIPCIÓN: GEA ENAMORADA.</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO: ¡Y PAM! ¡OTRA QUE A LO MISMO VA!</p>	DUR. 2.22"	Nº ESC. 11	PL. 20	<table border="1"> <tr> <td>DUR. 3.18"</td> <td>Nº ESC. 1</td> <td>PL. 21</td> </tr> </table>  <p>DESCRIPCIÓN: LA PAREJA SE ENCUENTRA.</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO:</p>	DUR. 3.18"	Nº ESC. 1	PL. 21	<table border="1"> <tr> <td>DUR. 2.87"</td> <td>Nº ESC. 1</td> <td>PL. 22</td> </tr> </table>  <p>DESCRIPCIÓN: Y SE ABRAZA. LA PAREJA SE DESVANECE.</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO: Y ASÍ ES COMO SE UNIERON EL CIELO Y LA TIERRA.</p>	DUR. 2.87"	Nº ESC. 1	PL. 22
DUR. 2.22"	Nº ESC. 11	PL. 20									
DUR. 3.18"	Nº ESC. 1	PL. 21									
DUR. 2.87"	Nº ESC. 1	PL. 22									

<table border="1"> <tr> <td>DUR. 1"</td> <td>Nº ESC. 1</td> <td>PL. 23</td> </tr> </table>  <p>DESCRIPCIÓN: SUBE EL FRONTÓN DE CAOS.</p> <p>SONIDO: POLEAS. DIÁLOGO:</p>	DUR. 1"	Nº ESC. 1	PL. 23	<table border="1"> <tr> <td>DUR. 1"</td> <td>Nº ESC. 1</td> <td>PL. 24</td> </tr> </table>  <p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO:</p>	DUR. 1"	Nº ESC. 1	PL. 24	<table border="1"> <tr> <td>DUR.</td> <td>Nº ESC.</td> <td>PL.</td> </tr> </table>  <p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO:</p>	DUR.	Nº ESC.	PL.
DUR. 1"	Nº ESC. 1	PL. 23									
DUR. 1"	Nº ESC. 1	PL. 24									
DUR.	Nº ESC.	PL.									
<table border="1"> <tr> <td>DUR.</td> <td>Nº ESC.</td> <td>PL.</td> </tr> </table>  <p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO:</p>	DUR.	Nº ESC.	PL.	<table border="1"> <tr> <td>DUR.</td> <td>Nº ESC.</td> <td>PL.</td> </tr> </table>  <p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO:</p>	DUR.	Nº ESC.	PL.	<table border="1"> <tr> <td>DUR.</td> <td>Nº ESC.</td> <td>PL.</td> </tr> </table>  <p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO:</p>	DUR.	Nº ESC.	PL.
DUR.	Nº ESC.	PL.									
DUR.	Nº ESC.	PL.									
DUR.	Nº ESC.	PL.									



DESCRIPCIÓN: ENTRA EL ESCENARIO

SONIDO: POLEAS.
DIÁLOGO:



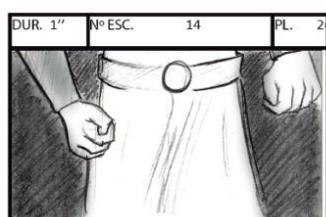
DESCRIPCIÓN: ENTRA GEA JUGANDO CON LAS RAMAS.

SONIDO: RAMAS MOVIÉNDOSE.
DIÁLOGO:



DESCRIPCIÓN: APARECE URANO, ENFADADO.

SONIDO:
DIÁLOGO:



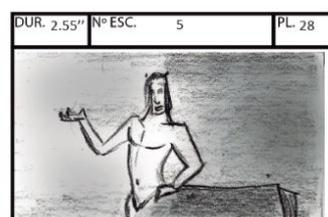
DESCRIPCIÓN: LOS PUÑOS APRETADOS.

SONIDO:
DIÁLOGO:



DESCRIPCIÓN: LA CARA ENCENDIDA.

SONIDO:
DIÁLOGO:



DESCRIPCIÓN: APARTE DE QUIRÓN

SONIDO:
DIÁLOGO: URANO ESTÁ FURIOSO.

7



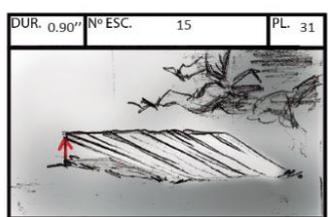
DESCRIPCIÓN: URANO SEÑALA A GEA AIRADO.

SONIDO:
DIÁLOGO: (QUIRÓN FALSEA LA VOZ) ¡UNO DE NUESTROS HIJOS...!



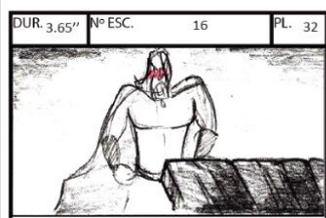
DESCRIPCIÓN:

SONIDO:
DIÁLOGO: ¡...VA A ARREBATARME TODO MI PODER!



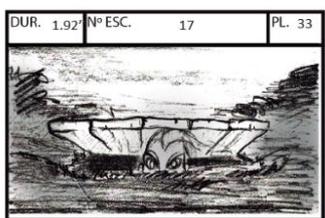
DESCRIPCIÓN: LA TRAMPILLA SE ENTREABRE.

SONIDO: BISAGRAS.
DIÁLOGO:



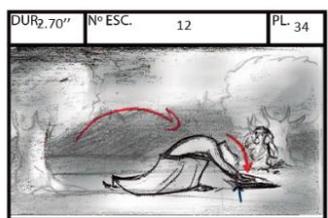
DESCRIPCIÓN: URANO VE QUE OTRO HIJO VA A NACER.

SONIDO: BISAGRAS.
DIÁLOGO: Y AQUÍ LLEGA EL ÚLTIMO DE LOS TITANES, HIJOS DE GEA Y URANO.



DESCRIPCIÓN: CRONOS SE ASOMA POR LA TRAMPILLA.

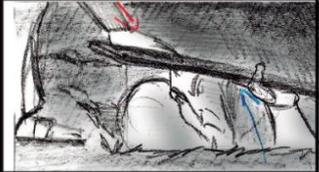
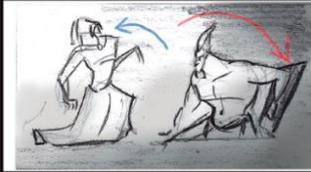
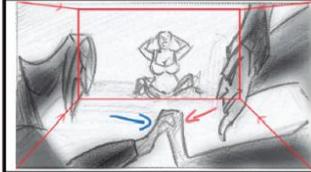
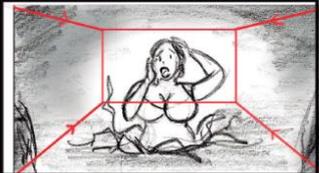
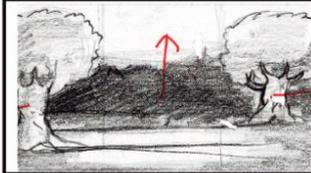
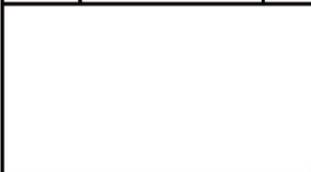
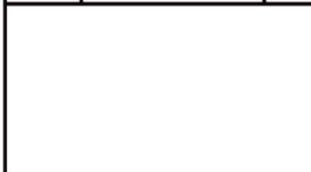
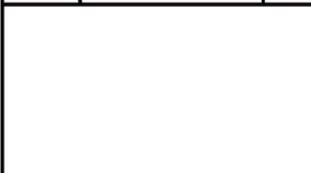
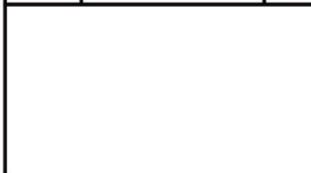
SONIDO:
DIÁLOGO: EL PODEROSO CRONOS.

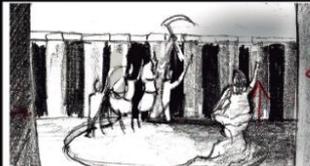
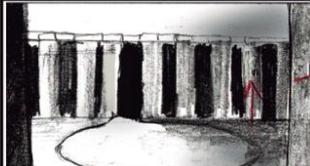
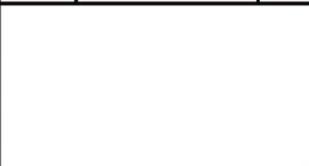


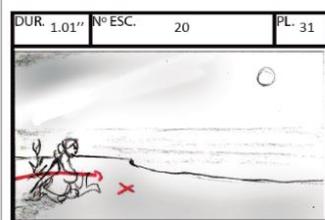
DESCRIPCIÓN: URANO Y CRONOS FORCEJEAN, UNO POR SALIR Y EL OTRO POR ENCERRAR.

SONIDO: ROCES, GEA GRITANDO.
DIÁLOGO: URANO NO PODÍA PERMITIR QUE UN SOLO TITÁN MÁS NACIERA.

8

<p>DUR. 1.55" N° ESC. 12 PL. 35</p> 	<p>DUR. 1.13" N° ESC. 12 PL. 36</p> 	<p>DUR. 1" N° ESC. 18 PL. 37</p> 
<p>DESCRIPCIÓN: FORCEJEO</p> <p>SONIDO: GOLPES, ROCES.</p> <p>DIÁLOGO:</p>	<p>DESCRIPCIÓN: CRONOS CONSIGUE PEGARLE CON LA TRAMPILLA AURA EN LA CARA Y LO DESPISTA EL TIEMPO JUSTO PARA SALIR DE ELLA.</p> <p>SONIDO: GOLPE Y GRITO DE DOLOR.</p> <p>DIÁLOGO:</p>	<p>DESCRIPCIÓN: GEA NO SABE QUÉ HACER, SE LLEVA LAS MANOS A LA CABEZA. ZOOM IN A GEA</p> <p>SONIDO: GOLPES, ROCES.</p> <p>DIÁLOGO:</p>
<p>DUR. 1" N° ESC. 18 PL. 37</p> 	<p>DUR. 2" N° ESC. 18 PL. 37</p> 	<p>DUR. 2" N° ESC. 12 PL. 38</p> 
<p>DESCRIPCIÓN: ZOOM IN A GEA</p> <p>SONIDO:</p> <p>DIÁLOGO:</p>	<p>DESCRIPCIÓN: GEA MONTA EN CÓLERA, NADIE TRATA ASÍ A SUS HIJOS.</p> <p>SONIDO:</p> <p>DIÁLOGO: A JUZGAR POR LA CARA DE GEA, ESTO NO VA A QUEDAR ASÍ...</p>	<p>DESCRIPCIÓN: SALE EL ESCENARIO.</p> <p>SONIDO: POLEAS</p> <p>DIÁLOGO:</p>
<p>DUR. 1" N° ESC. PL.</p> 	<p>DUR. N° ESC. PL.</p> 	<p>DUR. N° ESC. PL.</p> 
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO: APLAUSOS</p> <p>DIÁLOGO:</p>	<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO:</p> <p>DIÁLOGO:</p>	<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO:</p> <p>DIÁLOGO:</p>
<p>DUR. N° ESC. PL.</p> 	<p>DUR. N° ESC. PL.</p> 	<p>DUR. N° ESC. PL.</p> 
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO:</p> <p>DIÁLOGO:</p>	<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO:</p> <p>DIÁLOGO:</p>	<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO:</p> <p>DIÁLOGO:</p>

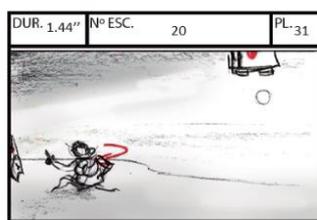
<p>DUR. 2.90" N° ESC. 19 PL-28</p> 	<p>DUR. 1.13" N° ESC. 19 PL-28</p> 	<p>DUR. 3.42" N° ESC. 19 PL-29</p> 
<p>DESCRIPCIÓN: ENTRA EL ESCENARIO MIENTRAS GEA ESPERA A SUS HIJOS EN ÉL.</p> <p>SONIDO: POLEAS. DIÁLOGO: GEA ESPERA A SUS HIJOS, TIENE PLANES DE VENGANZA QUE PROPONERLES.</p>	<p>DESCRIPCIÓN: LOS TITANES (CRONOS, QUIRÓN Y EL CORO) ENTRAN A ESCENA.</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO:</p>	<p>DESCRIPCIÓN: APARTE DE QUIRÓN.</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO: GEA ESTÁ FURIOSA Y URANO PAGARÁ CARA SU AFRENDA.</p>
<p>DUR. 3" N° ESC. 19 PL-28</p> 	<p>DUR. 2.74" N° ESC. 19 PL-30</p> 	<p>DUR. 2" N° ESC. 19 PL-28</p> 
<p>DESCRIPCIÓN: GEA HABLA Y GESTICULA FURIOSA Y SUS HIJOS LE RESPONDEN DEL MISMO MODO. LA PLATAFORMA GIRATORIA NOS LOS PONE ENFRETE PARA VERLOS MEJOR.</p> <p>SONIDO: POLEAS, CHIRRIDOS, GOLPES Y GRITOS. DIÁLOGO:</p>	<p>DESCRIPCIÓN: APARTE DE QUIRÓN.</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO: PRONTO EL JOVENCÍSIMO CRONOS SE VENGARÁ DEL DIOS DEL CIELO.</p>	<p>DESCRIPCIÓN: SALEN DE ESCENA Y SALE EL ESCENARIO.</p> <p>SONIDO: PASOS Y POLEAS. DIÁLOGO:</p>
<p>DUR. 1" N° ESC. PL.</p> 	<p>DUR. N° ESC. PL.</p> 	<p>DUR. N° ESC. PL.</p> 
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO:</p>	<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO:</p>	<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO:</p>
<p>DUR. N° ESC. PL.</p> 	<p>DUR. N° ESC. PL.</p> 	<p>DUR. N° ESC. PL.</p> 
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO:</p>	<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO:</p>	<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>SONIDO: DIÁLOGO:</p>



DESCRIPCIÓN: SE MONTA EL ESCENARIO Y GEA ENTRA EN PLANO.

SONIDO: HIERBAS MOVIÉNDOSE.

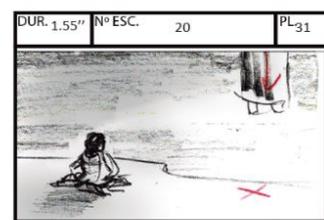
DIÁLOGO: HA LLEGADO EL MOMENTO.



DESCRIPCIÓN: CRONOS QUIERE ENTRAR, PERO GEA LE DICE QUE ESPERE FUERA DE PLANO. URANO COMIENZA A DESCENDER Y CON ÉL EL CIELO NOCTURNO.

SONIDO:

DIÁLOGO:



DESCRIPCIÓN: GEA ESPERA ENFADADA A QUE URANO BAJE DEL TODO.

SONIDO:

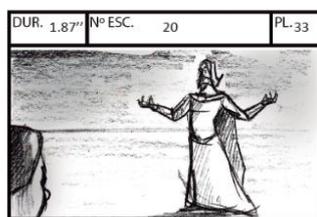
DIÁLOGO:



DESCRIPCIÓN: URANO DEJÁNDOSE CAER DEL TODO.

SONIDO:

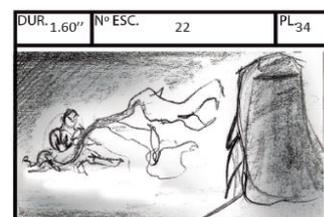
DIÁLOGO:



DESCRIPCIÓN: URANO SE EXTRAÑA AL VER A GEA, QUE ESTÁ FURIOSA.

SONIDO:

DIÁLOGO: CLARAMENTE, URANO NO SE LA ESPERABA. "¿QUÉ HACES AQUÍ?", LE PREGUNTA.



DESCRIPCIÓN: GEA NO SE AMILANA Y LE LANZA UNAS RAMAS PARA ATRAPARLO.

SONIDO: HIERBAS MOVIÉNDOSE MUY RÁPIDO.

DIÁLOGO:

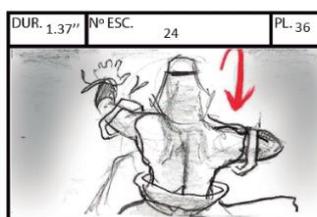
13



DESCRIPCIÓN: URANO SE DA CUENTA DE LO QUE OCURRE.

SONIDO:

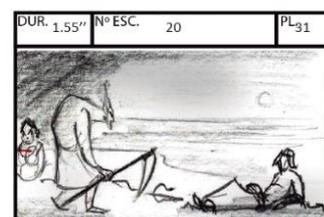
DIÁLOGO:



DESCRIPCIÓN: LAS RAMAS LO HACEN CAER AL SUELO.

SONIDO: GOLPE EN EL SUELO. MÚSICA MÁS DRAMÁTICA

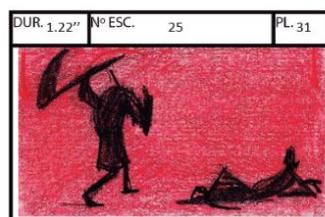
DIÁLOGO:



DESCRIPCIÓN: GEA SALE Y CRONOS ENTRA.

SONIDO:

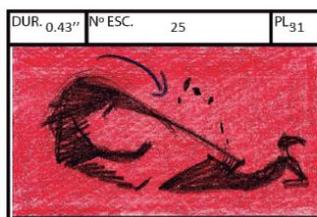
DIÁLOGO:



DESCRIPCIÓN: CAE UNA PANTALLA ROJA EN PRIMER PLANO Y SE VE CÓMO CRONOS ALZA SU HOZ CONTRA URANO.

SONIDO:

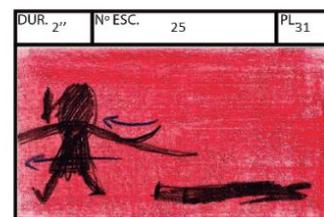
DIÁLOGO:



DESCRIPCIÓN: ¡Y ZAS! SE VE CÓMO LA SANGRE SALTA AL AGUA.

SONIDO: CORTE, GOTAS CAYENDO AL AGUA.

DIÁLOGO:



DESCRIPCIÓN: CRONOS SALE Y DEJAN A URANO EN EL SUELO, QUE ACABA DESVANECIÉNDOSE.

SONIDO:

DIÁLOGO:

14

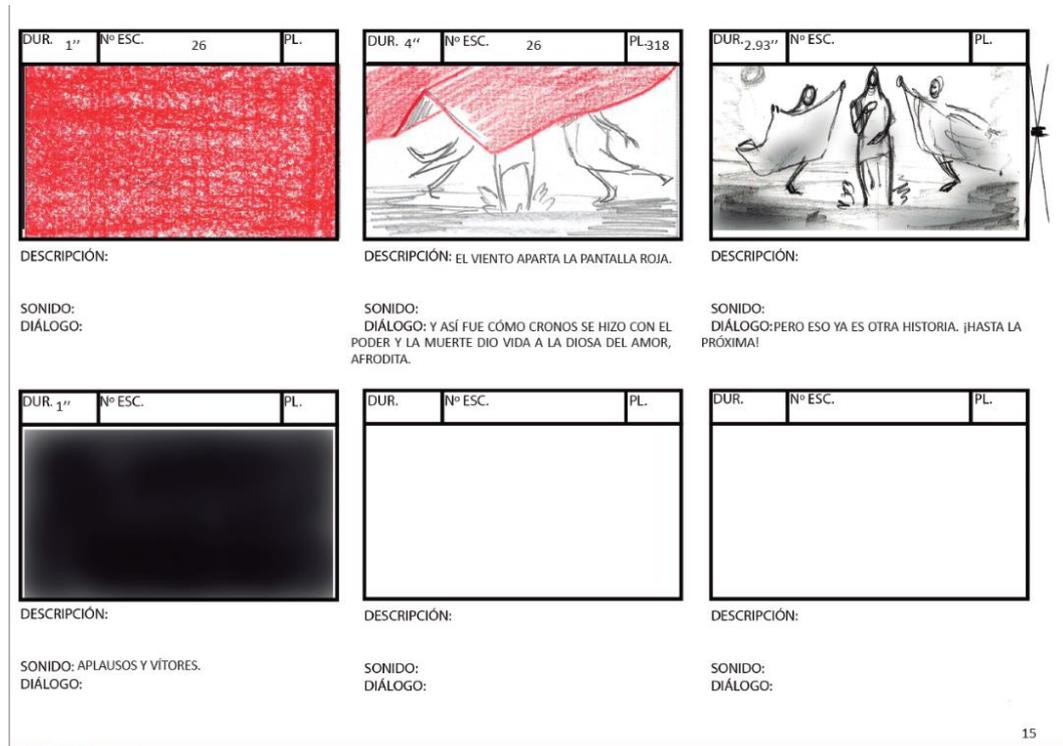


Fig. 41. Storyboard completo.

16.2.4. CÓMIC

Aquí incluyo las páginas del cómic que realicé para la asignatura Narrativa Secuencial: Cómic y que me sirvió como tanteo para corregir errores. Estas páginas comprenden la historia hasta el enamoramiento de los dioses.



Fig. 42. Página 1



Fig. 43. Página 3



Fig. 444. Página 4

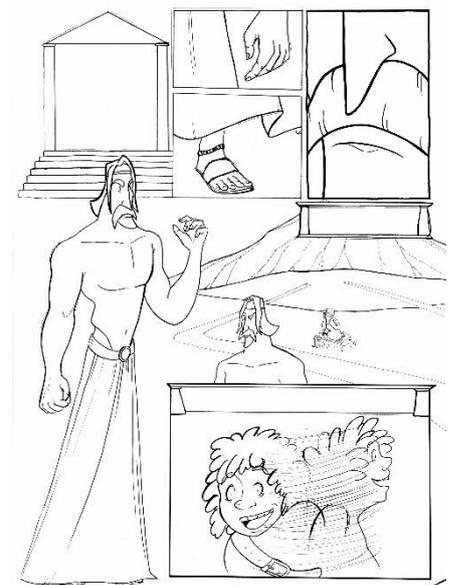


Fig. 45. Página 5



Fig. 46. Página 6



Fig. 45. Página 7

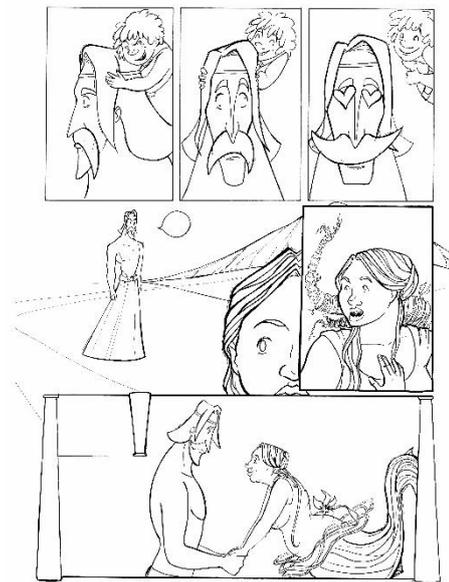


Fig. 48. Página 8