



MEMORIA DE TRABAJO FIN DE GRADO

Documento para la Biblia final
de dirección de arte
para una serie de animación

de

SERGIO GONZÁLEZ RETAMERO

TUTOR: Dr. Sebastián Mañas Valle

Departamento de Comunicación Audiovisual

Facultad de Ciencias de la Comunicación

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA 2013 / 2014

Índice

Introducción.....	3
Desarrollo	5
Referencias.....	5
Diseño de personajes.....	9
Fondos y decorados.....	15
Título	21
Estilo de animación	21
Conclusiones.....	24
Bibliografía.....	27
Libros	27
Filmografía	27
Series	29
Videojuegos.....	30
Otros.....	30

Introducción

The Fury Profile es un proyecto de serie de animación para televisión, perteneciente al género de acción, y dirigido a adolescentes, jóvenes y adultos, entre un rango de edad aproximado de 18 a 30 años. Esta serie pretende homenajear la cultura popular norteamericana de los años ochenta y noventa, desde la propia técnica de realización (animación tradicional sobre fondos pintados) hasta su contenido (con la inclusión de historias situadas en la mencionada era). Los capítulos tendrán una duración en torno a los 20 minutos, con un idioma original en inglés.

La serie está enfocada sobre todo en Estados Unidos, debido a que es el país de origen de muchas de las referencias de las que bebe The Fury Profile. Pero dado que en el resto del mundo se ha consumido cine de Hollywood desde sus orígenes, así como se ha bebido de la cultura americana debido a la globalización, la serie puede ser fácilmente exportada a otros países donde se seguirán reconociendo casi todos los gags y referencias a los años ochenta.

Este trabajo se corresponde con la creación de un documento híbrido de Biblia de presentación para dicha serie, y de dirección de arte para la misma. Como Biblia, el documento está elaborado con un formato de venta, y tiene como fines ser enviado a los agentes de las distintas compañías de animación, y ser presentado en sesiones de pitching para buscar financiación. Como documento de dirección de arte, se ha tratado de cubrir de forma más o menos completa el apartado visual de un primer capítulo piloto, además de proporcionar las líneas estéticas e ideológicas generales de la serie en caso de realizarse, proporcionando ideas para su continuidad.

La dirección artística de una animación conlleva una serie de obligaciones entre las que se pueden destacar: una elaboración de la ambientación en base al guión gráfico, la iluminación para cada escena, la elección de colores más idónea, la calidad cromática, la continuidad en formas y texturas, la realización de fondos y decorados, etc. (Equipo Fénix, 1996).

No obstante, todas estas competencias corresponderían ya a una fase de preproducción, mucho más allá del estado embrionario en que se encuentra actualmente nuestro proyecto. El motivo de incluir un cierto estudio artístico del universo de la serie está razonado debido a que éste conforma una mayor concreción de la idea, y la convierte en más atractiva, dado que es visualmente más rica.

No obstante, debemos aclarar que la Biblia que aquí se pretende presentar no engloba, ni mucho menos, hasta el último detalle del diseño de toda una serie de animación (ni siquiera de todo el capítulo piloto), como para ser suficiente información para que un estudio de animación pueda comenzar la producción de la misma.

Resumiendo, The Fury Profile se encuentra en una fase puramente proyectual, en la que es preciso reducir la idea a los aspectos generales que más atractivos resulten para el comprador. Lo cual implica una indiscutible selección de aquellos escenarios, personajes o conceptos que definen la obra, la hacen única y le confieren el verdadero potencial ante la competencia (Wright, 2006).

También se debe tener en cuenta de que no se abordará un estudio de mercado propiamente dicho, sino la oportunidad de ofrecer un producto que supla unas necesidades (la nostalgia y el tratamiento de temas adultos). Estas cuestiones han sido identificadas en base al análisis de contenido, al método de observación directa y a la propia experiencia del autor de la Biblia, el cual engloba un conocimiento general sobre tendencias en la animación y ha tenido la oportunidad de observar la evolución estética de la animación en televisión desde finales de los años ochenta, recorriendo toda la década de los noventa y el nuevo milenio hasta nuestros días.

En esta Biblia presentamos los siguientes apartados:

- Título.
- Logline.
- Historia del episodio piloto.
- Personajes principales y secundarios.
- Fichas de combate de los personajes principales.
- Escenarios de muestra.
- Datos técnicos.

En cuanto a la sección de artes plásticas de la Biblia, el proceso y las herramientas utilizadas se describen a continuación.

Tanto el título como los escenarios han sido modelados primero con SketchUp y posteriormente editados con Photoshop. Los personajes han sido dibujados y entintados a mano, y después han sido vectorizados con Adobe Illustrator para conferirle un negro uniforme y una silueta suavizada a la línea. Posteriormente han sido coloreados y sombreados con la aplicación Procreate para iPad. Adobe Photoshop es el último software utilizado, para retocar tonos de color, añadir pequeños detalles, y proyectarles una sombra en el suelo.

Desarrollo

Antes de comenzar con el proyecto, debemos tener en cuenta que la Biblia es una presentación que funciona como herramienta de venta. Es por ello que consta de una serie de criterios formales propios, y que con objeto de garantizar su propia eficacia, debe cumplir. Siguiendo estos pasos, debemos considerar que una Biblia que sirve de anteproyecto para una serie de animación, debe ser visual, y por ello incluirá ilustraciones. Además, debe centrarse en los aspectos generales, de forma concisa y descriptiva, ya que está dirigida a directivos que generalmente ostentan cargos ocupados, y que tienen poco tiempo para revisar todas las solicitudes que reciben. Por ello sólo dedican un vistazo general a aquellas series que deciden comprar, captando los elementos fundamentales de lo que pretende ser la serie con una sencilla lectura del documento. La Biblia para animación no está sujeta a ninguna extensión en particular, salvo a la regla de que a menor extensión, mayor efectividad. Y no hay que olvidar de que, tanto el tono como el estilo deben estar adecuados a la propia serie que trata de vender (Wright, 2006).

Referencias:

Dado que The Fury Profile pretende acercarse a las líneas que definieron los años ochenta y noventa, es indispensable conocer los referentes del propio mundo de la animación de estas décadas. Estos referentes han aportado, sin duda, gran parte de la particular visión nostálgica que remite a dichos tiempos, siendo portavoces indiscutibles de las tendencias de la época en que se emitían. Estos productos culturales han construido, sin duda, un imaginario social que es uno de los nexos objetivo de la nueva The Fury Profile, a la hora de conectar con el espectador.

Al pretender homenajear a las series de animación de los ochenta, así como dicha generación, la localización histórica de la serie en pleno año 1990 es bastante acertada. Por un lado, se sitúa en el culmen de una década memorable, completamente madura y que ha llegado a su fin; por otro, marca el comienzo de los noventa, que en cierta medida continúa conservando muchas de las costumbres y tendencias de entonces. Esta decisión de descentrarse de cualquiera de las dos décadas, de pertenecer a ambas pero a ninguna a la vez, puede entenderse con razón de que se pretende abarcar a un público amplio. Por ejemplo, los adolescentes de hoy día nunca vivieron los ochenta. El público adulto se acercará a la serie porque le proporciona una buena dosis de nostalgia; el adolescente se podrá sentir identificado con algunos aspectos de los noventa, que tuvo la suerte de conocer; y los consumidores habituales de animación o cine de acción, que no están particularmente interesados en el pasado, encontrarán igualmente atractivo The Fury Profile más allá de los guiños y referencias que ofrece.

Pero antes, para conocer los cautivadores años ochenta, es preciso retrotraernos y conocer a grandes rasgos cuál era el contexto histórico que motivaba a la industria a producir las series de televisión que se emitían, en las cuales vamos a basarnos.

Los ochenta fueron una época marcada por el predominio de la apariencia, del estilo sobre la sustancia. Es por ello que la imagen escalaba enteros sobre cualquier otro significado. Tal vez esto pudiera deberse en parte a que las grandes esferas políticas promocionaban este estilo de vida. No es para menos, pues el presidente Ronald Reagan había sido ex estrella de cine y televisión, y en sus discursos siempre hacía referencia a pasajes cinematográficos. Un claro ejemplo es la denominación que dicho presidente usó para referirse a los rusos como "el imperio del mal", una metáfora prestada de la célebre saga Star Wars. En muchas ocasiones fue criticado por su visión excesivamente simplista y espectacular del mundo de la política, pero lo que sí es

cierto es que en aquella generación, lo cinematográfico se enhebraba y confundía con lo real. Además, los líderes políticos daban una sensación de fortaleza y dominio, llegando a rozar incluso el machismo, que derivaba en un panorama cinematográfico que rápidamente se plagaba de películas de acción. Buenos ejemplos de ello fueron el experto en artes marciales Chuck Norris, o Clint Eastwood. No obstante, paralelamente a esta imagen e individualismo predominantes, los ochenta fueron unos años oscuros, marcados por serias crisis sociales. Los derechos de la mujer, que tanto esfuerzo habían costado en la década anterior, sufrieron un enorme receso. Por otro lado, la administración se encontraba desmantelando la legislación sobre derechos civiles, y realizando recortes en cuanto a educación de las minorías. Muchos de estos, mayoritariamente negros e hispanos, cayeron en la droga y se generó un profundo sentimiento racista (el Ku-Klux-Klan). También surgió el movimiento de los *yuppies* (el *yuppie cocooning*), jóvenes excesivamente materialistas que se afincaban en ideas políticas tradicionalistas, pero irónicamente también apostaban por "lo atrevido". Estos jóvenes huían del compromiso con la comunidad, la solidaridad o las causas sociales, vanagloriando el individualismo, y esto llevó a una escalada de la violencia callejera. Por otro lado, frente a las salas de cine, consumían mucho cine de serie B frecuentemente alquilado en videoclubs, lo cual dio pie a un gran apogeo de este tipo de cine. Gracias a esto, el cine de acción y de serie B pudo prosperar conjuntamente, intoxicando sin ninguna duda a las series de animación que se emitían en el momento. Algunas de las películas que marcaron un hito, y que hoy día constituyen un legado, son la saga de *Rambo*, *Commando*, *Predator*, *Die Hard*, la saga de *Indiana Jones*, *Terminator 2: Judgement Day*, etc. Muchas de ellas tuvieron una adaptación directa a dibujos animados, siempre con una cierta limitación del grado de violencia que tildaban estos largometrajes.

Ya a finales de los ochenta, empieza a recuperarse parte de esa conciencia y valores que se habían perdido. No sólo el ecologismo sale a la luz (debido al desastre del vertido de petróleo en Alaska), sino que las reivindicaciones de los derechos de las minorías volvían a acaparar la atención pública. El individualismo imperante se dejaba atrás, mientras que la conciencia hacía florecer el trabajo en equipo y el sentimiento de comunidad. El cine pasaba a reflejar la vida, y la programación juvenil heredaba, sin duda, ese afán por la educación de valores (Brode, 1990).

Es preciso comentar cuál ha sido la evolución del control parental, y los cambios sufridos en la relación entre el entorno televisivo y la juventud, desde los años ochenta hasta ahora. Como hemos mencionado unas líneas atrás, evidentemente la adaptación de personajes de cine a la animación provocaba numerosos cambios en la propia filosofía de los personajes respecto al original. La política que se ejercía sobre estas series en los ochenta y noventa era mucho más paternalista, no sólo con una censura fehaciente sobre cualquier grado de violencia, sino además tratando de educar en ciertos valores. Estos síntomas son patentes en casi cualquier serie que se emitiera en horario infantil. Por citar un ejemplo, Conan el Bárbaro, personaje creado por Robert E. Howard, era pícaro, ladrón, mujeriego y asesino. Sin embargo, a la hora de ser adaptada a una serie de animación, llamada *Conan the Adventurer* (1992), nos encontramos con una versión más "dulcificada", amable y con una moralidad moderna. Asimismo, en ésta o en cualquier otra serie destinada al público adolescente, la violencia estaba apenas sugerida u oculta. Situaciones con altas dosis de acción y combate entre dos bandos armados se resolvían normalmente sin muertes; las armas de fuego eran útiles sólo para desarmar al contrario, y los golpes sólo servían para aturdir. Pocas veces aparecía la muerte como un hecho explícito, y cuando lo hacía, correspondía a un personaje que parecía quedar inconsciente en el suelo, mientras la atención se desviaba inmediatamente al diálogo de los demás personajes.

Sin embargo, hoy día existen dos factores determinantes a la hora de pensar una serie de animación destinada a la televisión pública: primero, que la censura de nuestros días no es, ni mucho menos, tan fuerte como la de los años ochenta. Esto puede deberse a la evolución moral de la juventud, que gracias al impacto cultural del cine (saga iniciada por *Saw*, 2004), los videojuegos (*Grand Theft Auto V*, 2013) e Internet, han sufrido una insensibilización con respecto a la violencia en general.

Segundo, que aún cuando la animación de alto presupuesto en su mayoría sigue limitándose a franjas de edad tempranas, la conciencia sobre esta técnica como medio de expresión igualmente válida para comunicar temas adultos ha vivido una gran apertura. A un lado tenemos la animación occidental, que ha dejado de preocuparse por educar en valores, para centrarse en entretener. Anteriormente los guiones necesitaban ir hilvanados con lecciones éticas para los niños; esto es indiscutible en series como *David, el Gnomo* (1985), y su fuerte sentido ecológico, de la justicia y la amistad. Ahora que las series están desvestidas de estos deberes educativos, pueden centrarse en otros aspectos. El mejor ejemplo de ello es *Adventure Time* (2010), serie que gravita en la zona intermedia entre la animación infantil y para adultos, y satisface a ambos públicos gracias a su peculiar estética y su humor absurdo. Además, otros acontecimientos como la aparición y mantenimiento en antena del bloque Adult Swim (destinado a animación para adultos, anime y series juveniles sin censura), filial de Cartoon Network, vienen a probar que la animación destinada a un público adulto puede tener cierto éxito.

Por otro lado, la animación oriental, fuertemente capitaneada por el anime japonés, está viviendo su particular auge; aunque *underground*, desde Internet y a escondidas de las televisiones. El anime sin duda es reflejo de la cultura japonesa, de los valores y estilos de vida de dicho país. En comparación con la animación occidental, resulta ser un caso bastante particular, ya que hallamos dos rasgos principales por los cuales podamos considerarlo como "para adultos". El primero de ellos consiste en que en Japón no hay un proteccionismo tan fuerte respecto a ciertos valores, al menos hasta edades tan tardías como en Occidente; temas como la muerte aparecen en animes destinados a público infantil tales como *Digimon Adventure Zero Two* (2000). El segundo hecho es que históricamente, y desde sus inicios, gran parte de la producción del manga (cómic japonés), así como del anime, se dirige al público adulto. Esto es, tratando temas serios, desde un enfoque realista, y sin ningún tipo de censura.

En el caso español, en la televisión de los ochenta y noventa no existía un control tan férreo, *Dragon Ball* (1986-1989) y *Dragon Ball Z* (1989-1996) se colaban en programación infantil, y en magazines de dibujos animados en la sobremesa aparecía *Gargoyles* (1994-1997). Y al igual que *Gargoyles* (que ofrecía una trama adulta), pervivieron otras muchas excepciones: en la televisión, *Mutant League* (1994-1996), animación que incorporaba incluso amputaciones, decapitaciones y sangre, se hizo a la programación infantil matinal.

Hoy día sigue existiendo esa suerte de "excepción" o puerta trasera, pues se ha emitido sin censuras y en la sobremesa series como *Family Guy* (1999-2003 / 2005-).

En resumidas cuentas, por estos motivos, creemos que existe un marco televisivo propicio para apostar por un cierto toque adulto en una serie de animación actual. Esto se reflejaría, desde un lado gráfico, en el realismo, el uso de la violencia (aunque moderada) y la presencia de sangre; y desde un lado psicológico, en el uso de palabras malsonantes, el tratamiento de temas serios y adultos, una dosis de melodrama y personajes multidimensionales. Así mismo, los guiones se atenderían a una lógica, respetando un equilibrio entre magia y realismo en las posibilidades de los personajes o la verosimilitud de sus problemas.

Actualmente, podría decirse que el género de acción es uno de los que mejor han envejecido, siendo ampliamente recordado y homenajeado. Películas como las que conforman la fructífera saga *The Expendables* (2010), hoy estrenándose ya su tercera entrega, confirman que existe un gusto latente por la antigua acción de antaño. Además, *Kung Fury* (2014), película en producción en la actualidad y realizada como homenaje al cine de los ochenta, financiada a través de crowdfunding, está teniendo un notable éxito. Esta serie de películas en particular plantean la acción de forma similar a como se solía plantear en las décadas de los ochenta y noventa. Lo que, unido a la inclusión de viejas estrellas de entonces, proporcionan un cóctel explosivo de nostalgia bien recibida por un público adulto, que recuerda una forma de hacer cine hoy descatalogada. Antiguas estrellas de Hollywood del género, que en la actualidad se encuentran en claro declive, han tenido la oportunidad de volver a vivir una segunda gloria, estrenándose en películas cuya mejor baza es la de volver a ver en acción a actores ya por encima de los 60 años, como Schwarzenegger o Stallone (es el caso de *Escape plan*, estrenada en 2013).

La devaluación del cine actual puede deberse a muchos factores en los que no ahondaremos aquí, pero entre los que seguramente se encuentren la escasez de originalidad. Otras razones, como son la fuerte restricción de edad en la inmensa mayoría de las películas blockbuster (en aras de masificar los productos culturales a todas las capas de edades posible), han provocado también alguna que otra lágrima de nostalgia recordando la contundencia y aspereza de los personajes de películas de pasadas décadas. Esta evolución es notoria especialmente en *Total Recall* (1990) y *Total Recall* (2012), original y remake que, salvando ciertas diferencias, comparten una trama idéntica. En la primera, el protagonista, Douglas Quaid (interpretado por Arnold Schwarzenegger) se abría paso con una actitud dura, agresiva, asesinando fríamente a los enemigos que se le interponían; en la segunda, el mismo personaje (encarnado por Colin Farrell) prefiere batirse a tiros, escapar y evitar la violencia. Cuando la hay, es anecdótica: los enemigos caen rápidamente sin dejar entrever ninguna clase de sufrimiento. También en la actitud del protagonista en esta última versión podemos darnos cuenta de un cambio abismal: el Douglas Quaid de Colin Farrell es más neutral, más proclive a resolver su delicada situación por el camino más corto posible, y no guarda rencor por su perseguidores.

La añoranza por el antiguo cine comercial de acción viene a revelar que, dejando aparte el género del gore (pasarela de desfile de vísceras e hipervisibilidad por puro morbo), la sangre venía a ser la "salsa" que aderezaba un buen guión, que motivaba a identificarnos con el héroe, a odiar a los villanos o a comprender el punto de vista de otros personajes secundarios. La hemoglobina no ha encontrado un sustituto en los efectos especiales, que son el principal aliciente que el cine comercial de hoy día puede ofrecer.

A la hora de plantear la historia de muestra para el episodio piloto, nos hemos centrado en que presente de forma unánime a todos los personajes protagonistas, secundarios y a los villanos. También se centra en los orígenes de los supertigres, siguiendo el ejemplo de buena parte de las series que en los años ochenta y noventa incluían personajes humanoides. Todos ellos explican, en su primer capítulo, cuál ha sido el origen de los protagonistas, así como del villano (caso de *Street Sharks* (1994), y *Gargoyles* (1994-1997)). La estructura presenta un conflicto, nos ayuda a identificar el papel de cada personaje, a enemistarnos con Tartarus y a comprender la alianza de los supertigres. Y como no podía ser de otra manera, su final queda abierto a nuevas posibilidades.

Diseño de personajes:

Antes de comenzar a abordar este tema, resulta apropiado explicar cuáles han sido las razones para elegir protagonistas humanoides, con cualidades tanto humanas como animales.

Una de estas razones es puramente estética, que los personajes *entren por los ojos*, y sean agradables. Esto tiene una base histórica. Existen varias razones por las cuales en animación siempre se ha preferido optar por crear personajes antropomorfos, antes que personajes humanos. En los albores de la historia de la animación, sobre todo con Disney, ya se optaba por animales con cualidades humanas como protagonistas. Esto podría deberse al deseo de aprovechar una técnica tan libre e innovadora en sus inicios, para crear un mundo imaginario habitado por criaturas fantásticas. Los referentes más próximos se encontraban en los animales, los cuales se redefinieron, adoptando un comportamiento humano gracias al cual se podía generar interés y transmitir un mensaje. Por otro lado, el público infantil, normalmente más fascinado por los animales, encontraban más atractivos a este tipo de personajes. Por otro lado, constituía una vía más eficaz de escapismo, y es preciso recordar que *Bambi* (1942) surgió como un medio para olvidar los tiempos aciagos de la Segunda Guerra Mundial. Esta tradición ha perdurado hasta nuestros días, dando pie por lo general a personajes cómicos.

Paralelamente a esta tendencia, se ha generado una disposición a crear personajes antropomorfos basados generalmente en cualidades propias de los animales; ya sean en relación con la propia especie a la que pertenece el personaje (ej.: Correcaminos-velocidad), o simplemente un aumento de fuerza física, reflejos, aptitudes... En resumidas cuentas, la adquisición de poderes. Un buen ejemplo del uso de este tipo de personajes se encuentra en *Teenage Mutant Ninja Turtles* (1987-1996). La elección de la tortuga en concreto no se puede justificar, ya que aunque Leonardo, Raphael, Michelangelo y Donatello (protagonistas de la serie) heredan un rasgo de dicho animal (el blindaje natural), el resto de las habilidades son puramente instruidas. Si bien, la ventaja del blindaje podría ser puramente accidental, dado que los personajes nacieron como una parodia, y no está claro (aunque es una explicación lógica) si la elección de la tortuga era simplemente una decisión insólita, que contribuía a la comedia pura.

Por lo general, y de una forma u otra, considerando el legado de *Teenage Mutant Ninja Turtles*, se suele aludir a una mayor fuerza física debido a la "mutación" (presente en el propio título del show), con lo cual se comprende que los cuatro protagonistas se sitúen por encima del promedio humano, y puedan enfrentarse a criaturas temibles. Los tres personajes principales de *The Fury Profile* (Hawk, Cyril y Ubor), tienen un mayor peso de atención indudable dado su papel principal en la historia y promoción de la serie, necesitando destacar por sí mismos. Es por ello que debe hacerse patente una serie de peculiaridades físicas o temperamentales que los diferencian del mundo común; en esto reside la fuerza de atracción (Equipo Fénix, 1996: 38).

Comenzaremos por los tres personajes protagonistas (Hawk, Cyril y Ubor), todos ellos híbridos entre humanos y tigres, con lo cual será necesario llevar a cabo un estudio previo para definir la morfología. Los antecedentes estudiados, en los que ya aparece un tipo de personaje así, son: en primer lugar, un cómic llamado *Klaw*, de Antoine Ozanam y Jurion Joël, publicado en 2013. Retrata un tigre humanoide de forma realista, dentro de un contexto y argumento generalmente serios, por lo que es la referencia más cercana a nuestra obra.

En segundo lugar, y no menos importante, otro de los referentes para idealizar un tigre antropomórfico es un videojuego llamado *T'ai Fu: Wrath of the Tiger*, lanzado para Sony Playstation en 1999. Uno de los protagonistas creados para *The Fury Profile* (Cyril) está inspirado directamente en el de este juego, tanto en apariencia externa como en el arte marcial que ejerce (kung-fu).

Los personajes en animación deben parecer lo que son y comportarse según lo que parecen. La exageración y simplificación son necesarios para el medio, estética y funcionalmente (Equipo Fénix, 1996). Esto implicará sin duda la creación y el mantenimiento de un cierto estereotipo para cada uno, lo que conllevará, dentro del apartado de diseño de personajes, la elección de rasgos indudables en relación a aquel en el que se enmarcan. En la vida real, los tigres, así como casi todos los animales, son muy difíciles de distinguir entre sí. Es por ello que, además de las diferencias de vestimenta, hemos optado por dotar de fisonomías diferentes a cada uno de los tres protagonistas. De esta forma, se les confiere a cada uno una mayor personalidad. Uborá posee una complexión musculosa y tiene una cara redonda; Cyril es delgado y su rostro es también diferente, más alargado; Hawk es el más equilibrado de los tres, con una cara y cuerpos bien proporcionados. Las rayas de la cara, distintas para cada uno, también ayudan a esta sencilla identificación de los personajes.

Si ahondamos en cuestiones personales, la morfología de los personajes debe afrontarse considerando que debe transmitir la actitud, el estado de ánimo y algo de su personalidad de forma simple y eficaz. En conclusión, el aspecto físico condiciona la manera de ser de una persona. Atendiendo a la economía que suele prevalecer en la animación, es necesario crear el estereotipo de cada personaje, de manera que comprendamos al instante su forma de ser. Teniendo esto en cuenta, existen una serie de rasgos que se han ido repitiendo y atribuyendo, a lo largo de la Historia, a los personajes según la distinción entre el Bien y el Mal acorde a la ideología de la propia película. Gracias a estos distintivos tan afincados en el imaginario colectivo, el público reconoce y acepta fácilmente a los personajes según el papel que desempeñen. Se ha tratado de respetar los correspondientes al protagonista (Hawk) y al antagonista (Tartarus) de *The Fury Profile*, de manera que resulte más fácil reconocer a cada uno.

Oscar Jiménez (2014) identifica los siguientes:

Para el protagonista, distingue un cuerpo generalmente proporcionado, atlético, y Equipo Fénix (1996) también está de acuerdo en que el héroe tendrá buena musculatura y será esbelto. Debe haber una buena compensación entre la estructura craneal y el maxilar. Además, en cuanto a la personalidad, tiende un poco al nerviosismo. Las líneas de flotación son convexas, pues suelen mostrar temperamento, energía y vitalidad. Teniendo esto en cuenta, su línea de acción es dinámica.

Por otro lado, los villanos suelen tener una estructura craneal ovalada y un maxilar anguloso, y tanto en su físico, vestuario o peinado, pueden haber formas puntiagudas o afiladas.

Otros consejos de dibujo y diseño que hemos aplicado al proyecto pertenecen al autor Preston J. Blair (1980). Según Blair, la cabeza debe formar siempre una forma redondeada (perfecta o no), y cuya construcción siempre comienza con dos guías elípticas perpendiculares sobre ella. La horizontal marca la altura de los ojos, mientras que la vertical, la posición de la nariz; ambas designan la perspectiva y la dirección de la mirada. Todos los demás detalles se construyen sobre esta forma redonda. Posteriormente, se traza un esqueleto: primero con líneas designando el torso, cadera, hombros y extremidades; después construyendo la propia masa del cuerpo alrededor, para finalmente añadir los detalles.

A la hora de construir tridimensionalmente a los personajes, siempre trataremos de hacerlo partiendo de formas redondeadas y circulares. "En un estudio de dibujos animados, varias personas pueden trabajar en el mismo dibujo, y la forma redonda es usada por su simplicidad-hace la animación más sencilla. Además, las formas circulares "fluyen" mejor en pantalla" (Blair, 1980: 11).

En cuanto al nivel de detalle, queremos conservar un cierto realismo en el diseño en general. Esto va de la mano con el respeto de cierta cantidad de detalles en los personajes, entre otras cuestiones. Por ejemplo, dentro de la propia animación, en la vestimenta serán patentes los cinturones, bolsillos y cordones. Pero hemos tratado de mantener en equilibrio este nivel de detalle, con razón de que los personajes deben ser, por otro lado, todo lo simples y fáciles de reproducir como sea posible, para evitar problemas a la hora de su reproducción masiva (Equipo Fénix, 1996). Es por ello que, partiendo de la cantidad de elementos que poseen los tigres en su apariencia externa, ha sido necesaria una simplificación general. Por un lado, hemos suprimido algunos detalles tales como los bigotes felinos o algunos patrones del pelaje de la cara de estos animales. Estos no añaden excesiva personalidad ni menoscaban la expresión facial, en cuanto a que su eliminación sólo se rige a buscar una mayor facilidad y velocidad a la hora de reproducir a los personajes una y otra vez. Otros tipos de detalles no han sido eliminados, aunque sí simplificados: los dedos terminan directamente en garra, sin separar ambas partes. Y los patrones de rayas negras, tan característicos en los cuerpos del tigre, no son tan aleatorios ni numerosos; los hemos hecho bastante básicos, repitiéndose en un ritmo constante por la parte trasera del cuello, la espalda, y la cara exterior de las extremidades, siguiendo con la cola. El pelaje carece de textura y es un color plano, diferenciando tan sólo dos tonos: el más común, presente a lo largo de todo el cuerpo, y el más claro, el cual se extiende por delante, desde el cuello, abarcando el estómago y terminando en la ingle.

Para asegurar una continuidad y que el equipo de animadores tenga toda la información gráfica necesaria para animar a los personajes, son necesarios unos modelos básicos (model sheets), en el que al menos figure cada personaje de frente, perfil y espaldas (Equipo Fénix, 1996). No obstante, en una Biblia no necesitamos unas fichas tan intensivas. Para vender la propia serie de animación, basta con, al menos, un dibujo para cada personaje, a todo color y más o menos detallado, en una pose que también hable sobre sí mismo.

Ahora pasamos a definir las decisiones de diseño que hemos aplicado a los personajes en base a una documentación previa en el cine, la televisión y los videojuegos. Partiremos por los personajes protagonistas.

Hawk Sanders se inspira en el personaje Axel Stone (*Streets of Rage*, 1991; *Streets of Rage 2*, 1992; *Streets of Rage 3*, 1994), perteneciente a una saga de videojuegos de acción con un contexto similar. Hawk se corresponde con el perfil rebelde y callejero. Su vestuario es esencialmente urbano y cómodo, bastante sencillo, adecuados a él, dado que es alguien deportista y con bastante movilidad. Acorde con esto, en su conjunto nunca faltan unas zapatillas. Éstas se basan esencialmente en el diseño del calzado de la marca en auge Nike, que durante los ochenta creaba tendencia con un tipo de zapatilla con lengüetas y tobilleras altas. Éstas se solían dejar fuera del pantalón, y así lo deja ver por ejemplo el personaje homónimo Axel Stone (*Streets of Rage 2*, 1992) o Marty McFly, interpretado por Michael J. Fox (*Back to the Future Part II*, 1989). Pero siguiendo con el resto, señalamos que Hawk no se preocupa esencialmente por su propia apariencia. Atendiendo a su personalidad, es bastante despreocupado, por lo que suele ponerse lo primero que encuentra en su armario. Tampoco invierte demasiado en ropa. Por ello lleva unos pantalones vaqueros bastante gastados, lo cual deja ver por los rotos en sus rodillas. Las mangas desgarradas de su camiseta no sólo deja ver que trasciende las normas por su rebeldía, sino también un lado de su bestialidad (potenciada en parte por su transformación). La bandana atada en su cabeza simboliza el espíritu de lucha, así como manifiesta ciertos conocimientos en varios estilos marciales, que el propio personaje combina para pelear. Su capacidad para moverse a sus anchas en los lindes del mundo policial y

la justicia por su propia mano está inspirada, en gran parte, en el personaje Axel Foley, encarnado por Eddie Murphy en *Beverly Hills Cop* (1984), *Beverly Hills Cop II* (1987) y *Beverly Hills Cop III* (1993).

En el caso de Cyril Harris, se cumple sin más el modelo de luchador de kung-fu. En este sentido, nos hemos basado en Bruce Lee, tanto en físico como en vestimenta, tomando como referencia la película *The Chinese Connection* (1972) por ser considerada uno de los clásicos del maestro. En cuanto al físico, se puede apreciar un cuerpo delgado y fibroso, con músculos bien marcados y definidos; la única ropa que lleva son unos pantalones, con lo que esta ligereza de vestuario le confiere bastante libertad para el movimiento. Los pantalones son similares a los que suele vestir el popular genio en artes marciales Bruce Lee, negros, anchos y flexibles, compuestos por un tejido bastante fino y anudados a la cintura por una cinta. Se ha omitido el calzado, ya que si bien Cyril es un personaje muy predispuesto a propinar patadas, no necesita protección para sus potentes pies felinos. Por otro lado, la forma de la cabeza, tendiendo a ser puntiaguda, denotan parte de la personalidad del mismo, en relación con cualidades de frialdad, calculador y meticulado.

Uhora es el tercero de los protagonistas, el cual proviene de la tribu masai. Aunque su transformación ha modificado completamente su apariencia externa, de manera que es imposible volver a apreciar rasgos tribales externos, sí que quedan vestigios en forma de abalorios. Más concretamente dos de ellos. Uno es un collar de colmillos, lo cual suele ser un distintivo bastante clásico de estos nativos. El otro es una pulsera de cuentas de hueso, alrededor de uno de los brazos. Dejando esto aparte, Uhora es un personaje muy interesado por integrarse en la vida moderna, y como tal porta ciertos atuendos y accesorios relacionados con la ciudad. En este sentido, su chaqueta de cazador y pantalones provienen del mundo del safari, porque es el estrato social más cercano a su territorio (campos de Tanzania) y a la vez por encima de su condición social. Esto también significa un irónico guiño al concepto de safari en sí, en el que se tiene por objetivo la caza fotográfica a los animales de la región. Un reloj analógico de calidad puntualiza este deseo de acercamiento a lo urbano, sin abandonar el repertorio perteneciente al vestuario clásico del safari. El hecho de que esté amarrado a la muñeca mediante cuerdas (dado que sobrepasa la extensión máxima de fábrica de la correa del reloj), añade una nota de humor a la par que es un detalle de referencia, de la fuerza de Uhora en comparación con la de un humano normal; resulta especialmente útil con este personaje, que juega con la fuerza bruta como su mejor baza. A pesar de todo el apego que pueda tener por el mundo de ciudad, el personaje no renuncia a llevar la chaqueta abierta o prescindir de calzado, sea por su gran volumen o por simple comodidad.

Para diseñar a Elisa, la hermana de Hawk, interesaba crear un personaje con bondad pero con cierta picardía. Su cara es redondeada, con ojos dulces y boca y nariz pequeñas, dando una expresión que a simple vista es infantil. Más allá de esta primera impresión, se encuentra una chica valiente e inteligente, entregada a su carrera. Su estilo debe ser elegante, sofisticado, pero conservando un aire juvenil, a medio camino de la juventud de instituto y la edad adulta universitaria. Parte de este atuendo propio de los Campus universitarios de la época se encuentra en la sudadera distintiva, que entre otros rasgos identificables, solían llevar una letra mayúscula bordada en el pecho. Esta prenda siempre denota un aire callejero y pandillero, de una persona mayormente independiente. Normalmente se asocia con la juventud, aunque en el caso de ser llevado por adultos, se siga transmitiendo la misma idea. Ejemplos de uso de este atuendo en el cine de acción de los ochenta se encuentran en *Lethal Weapon 2* (1989), llevado por el actor

Mel Gibson, o *Beverly Hills Cop II* (1987), llevado por Eddie Murphy. Aunque Lisa es una estudiante ejemplar, se diferencia de las chicas de su edad en que no presta tanta atención a su propia apariencia. Esto la puede hacer algo menos femenina en cuanto a su aspecto, pues sin duda se aproxima más a la ropa urbana que llevaban los chicos de entonces. Su atuendo posee cierto toque aventurero y callejero, y parte del espíritu libertino que promovían figuras de la época como Cyndi Lauper. Su peinado cardado es una característica más que viene a confirmar su decisión por lo cómodo, siendo que el pelo cardado estaba de moda en los ochenta.

Elisa y Hawk son hermanos y están muy unidos. Es por ello que ella comparte parte de la moda del otro; así podemos observarlo en su aspecto: pantalones vaqueros, zapatillas Converse All Star, etc. Dada su inteligencia y organización, porta un reloj digital Casio en su muñeca izquierda.

Respecto a Stuart, se retrata el perfil de un profesor de Universidad (por el uso de ropa de buena marca, calidad y zapatos de piel), así como el de un científico (dado que lleva una bata de laboratorio, blanca). Por lo demás, no se ha profundizado más allá de la línea que define un personaje tradicional, con un corte de pelo y peinado arreglado, y un bigote que indica que se atiene férreamente a las viejas normas. Podría decirse que parte de su aspecto se lo debe al personaje de James Gordon, un jefe de policía interpretado por Gary Oldman en *The Dark Knight* (2008); el cual realiza el papel de un policía que se atiene fuertemente a las normas dentro de un entorno policial completamente corrupto.

Tartarus Doe es el villano principal de *The Fury Profile*. Aunque en primera instancia se optó por un modelo demasiado arquetípico de villano, hemos pretendido huir del maniqueísmo y dotar a este personaje de cierto aire ambiguo. El motivo es el de querer conferir cierta profundidad y cuestionamiento de la ética, de manera que, aún conservando un halo de maldad en torno a este personaje, se mantenga el interés por conocer más sobre él y su pasado. En este camino, la primera impresión que se capta de este personaje es el de un hombre adulto corriente, sin malas intenciones. Ha pasado largo tiempo refugiado en su trabajo y sigue ostentando cierta timidez e incompreensión hacia los demás. Aún así, es un hombre del que, una vez descubiertas algunas de sus acciones poco morales, choca y sorprende. Dado que a través de su historial, revela que posee ciertas emociones negativas en su interior, ocultas y que no demuestra públicamente a la ligera, si no es de un modo abrupto y agresivo. Su evolución ha conllevado una leve ruptura de las reglas en cuanto a la apariencia: su peinado, hacia arriba, comunica que aún entrado en años, el propio Tartarus conserva un toque juvenil en contra de lo que le dictan las normas sociales. Tartarus está inspirado en el personaje de Seymour Parrish, interpretado por Robin Williams (*One Hour Photo*, 2002); Seymour es un trabajador en un centro comercial, fuertemente alienado con su trabajo, que desarrolla una obstinación con una familia ajena. Se encuentra terriblemente sólo y envidia a esta familia a altos niveles, por poseer el amor y la compañía de las que él carece. En la otra mano, Tartarus también está construido a partir del personaje de William Foster, interpretado por Michael Douglas (*Falling Down*, 1993); en esta película, el protagonista padece un trastorno mental e, influenciado por la tensión y frustración de la vida moderna de ciudad, sale de su rutina de forma violenta, rompiendo todas las normas a su paso. Así mismo, el aspecto de Foster ha servido de base para diseñar el rostro de Tartarus, dado que en su expresión se adivina una gran cantidad de ira contenida.

Por el lado del "científico loco", se ha tomado como referencia al Dr. Luther Paradigm, villano de la serie *Street Sharks* (1994-1997), por ser un personaje de tomar represalias y de jugar con la mutación genética en especies marinas. También del videojuego *Cadillacs and Dinosaurs* (1992), en el que un científico lleva a cabo experimentos mutando humanos con dinosaurios.

Dejando atrás estos referentes, el vestuario del personaje que nos ocupa está formado por ropa de buena marca, pero con estilo elegante, procurando haciéndose respetar de forma indirecta. El pañuelo de su cuello es más que nada un distintivo de rango auto-asignado y que capta la atención, ya sea por haber sido toda su vida un incomprendido respecto a su trabajo.

En el caso de Jack, personaje villano, se ha tratado de buscar un personaje fuerte a la par que necesariamente conflictivo con el tigre. Es por ello que la elección del león es inmejorable. Por norma general, en la naturaleza, el león está más curtido en la batalla que el tigre, puesto que dentro de su manada se especializan en ser guerreros. Este papel ha trascendido sin duda en Jack, un villano que será percibido con una rivalidad no sólo natural, sino además motivada. Este personaje se corresponde con el arquetipo de tipo duro, pesado y violento. También coincide con un perfil de personaje agresivo, musculoso y grande. Posee unos mitones para protegerse las manos durante el combate, lo cual transmite una predisposición a la pelea. Sus vestimentas militares en conjunto, incluyendo la placa de identificación, denotan su origen y definen, sin tribulaciones, un tipo duro como el acero, poco amigable y disciplinado para las órdenes del profesor Tartasus.

Jamaane se ajusta, sencillamente, al modelo de chamán que se tiene en el imaginario colectivo. Perteneciente a su tribu por un lado, pero con autoridad; ésta última marcada, más que nada, por la piel de tigre que le corona. En lo que respecta al resto de sus atuendos, se subraya un origen humilde por la parquedad de las ropas (un taparrabos), así como el apego a la naturaleza (con plumas de águila) y la predisposición de los masai a la decoración (pendientes, pulseras y pinturas).

Vamos a abordar cuestiones relativas a la propia ejecución del diseño de personajes, sobre papel, y cómo éste se relaciona con los rasgos externos, que definen a cada uno. En este caso, se han seguido algunos de los parámetros de Oscar Jiménez Vargas (2014). Para la pose de los personajes, se ha tratado de cuidar los siguientes detalles: en primer lugar se han respetado los llamados ejes de perspectiva para los pies en el suelo, lo cual otorga a la figura mayor estabilidad, solidez y realismo. Siguiendo esta tesitura, una pose en 3/4 confiere, así mismo, mayor sensación de tridimensionalidad. La asimetría en la postura dotará de mayor naturalidad; de ser firme, nos parecería demasiado forzada. Y además, la asimetría presente en las propias proporciones de los personajes rompe la repetitividad y convierte los diseños en más interesantes. También se ha puesto especial atención a las líneas de flotación (eje que se forma uniendo la cadera y el tórax, y que normalmente es curvo), así como al tamaño de cada uno de estos. La posición de estas líneas determinan el carácter, el ánimo y la fuerza del personaje. Por último en cuanto a la pose, hemos evitado las líneas paralelas, ya que el ser humano no se mueve así de forma natural.

Hemos incluido en la Biblia tres fichas de combate, pertenecientes a los tres protagonistas principales (Hawk, Cyril y Uborá). Hemos considerado oportuna dicha inclusión, dado que la serie se orienta a la acción y contiene muchas secuencias de pelea. Gracias a éstas, consistentes en una selección de movimientos, resulta sencillo captar la idea de una acción dinámica, que caracterizará a *The Fury Profile*. En cada ficha se detalla el estilo de lucha del que cada uno hace (pudiendo haber elementos de varios, combinados), preferencias por armas, y seis movimientos ilustrados, que muestran una visión general y resumida de todo el repertorio de acciones del estilo de lucha para cada personaje. Las figuras en grises corresponderían a enemigos genéricos, sin ser necesariamente humanos.

Fondos y decorados:

Teniendo en cuenta que buscamos confeccionar una Biblia para la venta de una nueva serie de animación, se ha realizado una selección de los fondos y decorados más clave y emblemáticos que los personajes recorrerán en el episodio piloto, atendiendo a la historia de nuestra muestra principal.

Estos comprenden cuatro localizaciones: el poblado de la tribu masai, el salón de actos de la ciudad tecnológica Oasys, la habitación de hotel en el que se aloja Elisa, y los laboratorios BioTec del profesor Tartarus. Para tres de estos cuatro escenarios, se ha utilizado el programa SketchUp, de modelado 3D intuitivo, especialmente destinado a la construcción arquitectónica. No obstante, se ha evitado la renderización, debido a que nuestro interés es obtener una imagen exportada lo más plana y bidimensional posible. Esto facilita, si fuere necesario, la integración de los personajes, que estarían originados en 2D, y que resulten una visión verosímil y aproximada a lo que podría ser el resultado final (aunque realmente estos escenarios sólo son de muestra, y en el caso de una producción real de la serie, todos los escenarios tendrían un acabado a mano; véase el apartado "Estilo de animación"). También se ha evitado, en esta Biblia, abordar un diseño de iluminación, que aunque su efecto dramático es más que patente, se ha obviado para centrarnos en otras preferencias de mayor urgencia que atañen al propio "mundo" de *The Fury Profile*; la iluminación que aparece en los proyectos es una iluminación general, dispuesta con el único fin de resaltar mejor los volúmenes de todos los objetos que aparecen.

La ilustración de la villa masai está realizada a mano debido a la mayor presencia de líneas orgánicas y vegetales que imperan en un territorio exterior agreste y salvaje. El proceso lo hemos descrito en el apartado de introducción, aunque lo repetimos aquí: se ha partido del dibujo a lápiz, con un entintado a mano y posterior escaneado para vectorizarse y darle un mejor aspecto a la línea. Después, se ha proseguido con un coloreado digital con la app Procreate para iPad.

Sin más preámbulo, vamos a pasar a describir cuál ha sido el proceso de documentación para la elaboración de cada uno, justificando en cada caso las razones pertinentes.

Respecto al poblado de la tribu masai, en el cual Hawk acaba por accidente, se ha seguido con toda fidelidad posible los detalles descritos por el periodista Luis Pancorbo en su documental *Maasais* (1983). Las chozas de los indígenas están formadas esencialmente por estructuras de ramas para techo y paredes, y sobre ésta, se cubre con una masa preparada a base de excrementos de animales, paja y barro. Este acabado le confiere un cierto color orín y está bastante agrietado, pero aún deja adivinar parte de la estructura de palos de madera. No tienen ventanas. La puerta es estrecha, y el techo es algo convexo, aunque la casa es por lo general de baja estatura, apenas unos palmos más alta que la de los indígenas que la habitan. Más allá de estas cuestiones básicas de construcción, el suelo predominante es esencialmente tierra removida por pisadas, con algunas que otras piedras. Los masai no son excesivamente decorativos fuera de su casa, aunque pueden colocarse algunos elementos en el exterior para enriquecer la ambientación. Partiendo de que son una tribu que viven esencialmente del ganado y aprovechan sus pieles, podríamos situar un escudo sencillo confeccionado con piel de vaca apoyado en el exterior de una de las chozas. Entre las casas, a su vez, y no muy cerca de las paredes, podríamos situar una hoguera apagada con cenizas, sobre la cual repose una rudimentaria parrilla de hierro; esto mantiene un cierto toque comunitario, reflejando la fuerte unión que siempre ha existido entre los miembros de una tribu. Algo más apartado, se erige un cerco para el ganado, ya que las reses son el principal medio de vida de esta tribu, por lo que se encuentran muy integradas dentro del propio poblado. Las vallas estarán formada por tocones

desiguales, de tamaños y ángulos irregulares, y para nada lijado o barnizado. Apoyados contra estas vallas, se encuentran un par de bastones, que los masai utilizan para conducir el ganado al pasto. Para terminar con la descripción de esta estampa, basta con añadir unas pocas acacias, ya que son los árboles que más caracterizan a la sabana africana.

El salón de actos de la ciudad tecnológica Oasys Project debe reflejar un gran avance tecnológico en el equipamiento de sus instalaciones (de proyección, iluminación, sonido o informático), pero además, debe ir acompañado de un diseño futurista y moderno. Debe transmitir la sensación de que no han escatimado gastos en él, dado que la impresión que dicha sala debe dar, ha de ser buena: es el lugar de primera toma de contacto con nuevos inversores y accionistas, a los cuales se presentarán nuevos proyectos que requieren una fuerte financiación. La base y el gusto acerca de "lo futurista" cambia y evoluciona a lo largo del tiempo, y seguramente en nuestros días nuestra visión estética del mundo futuro ha cambiado, por lo que vamos a apegarnos a la visión que imperaba durante aquellos años. Para ello, como siempre, vamos a servirnos de un referente cinematográfico: *RoboCop 2* (1990). Dicha película es adecuada dado su año de producción, por pertenecer al género de la ciencia ficción (retratando un futuro próximo), y por contar con un salón de actos futurista como uno de los decorados. Siguiendo este ejemplo, hemos añadido al nuestro paneles rectangulares, de aluminio, que recubren las paredes a partir de cierta altura, y que sobresalen uno o dos centímetros de grosor. Se encuentran separados, al raso de la pared, por un camino de color azul eléctrico. Curiosamente, *Bicentennial Man* (1999), también de ciencia ficción y que plasma un futuro cercano, presenta la misma decoración en las paredes de una sala de congresos. Otro de los elementos rescatados de *RoboCop 2* (1990) es un atril de orador clavado en el suelo, con una estructura desnuda de truss triangular, con lo que sin duda tiene un aspecto cercano a lo industrial. No puede faltar un micrófono de mano anclado en lo alto.

Además del acero o aluminio, presentes en el atril o las mesas, el cristal está presente, siguiendo de la mano a la línea lujosa que se respira en todo el salón en general. Los asientos de los participantes son más cómodos que las butacas, y además permiten también mucha libertad de movimiento (en el giro y el desplazamiento). El color es el azul, en un tono similar y a juego con las paredes. Se hace patente la distinción entre estos sillones y las butacas de los espectadores, contribuyendo a una jerarquía que ya de por sí está fuertemente marcada por la presencia que impone el escenario, la cantidad de espacio disponible en el mismo, y la distancia a la que los invitados se sitúan del público. Estos se encuentran en un lugar privilegiado, el público lo sabe, y con ello se invita mejor a la atención. Quizá estas cuestiones resulten un tanto obvias en lo que suele ser cualquier sala de conferencias o teatro hoy día, pero siempre es preciso distinguirlo de, por ejemplo, las salas de prensa por su ambiente más distendido. Encima de las mesas, además, los invitados cuentan con sendos ordenadores Commodore 64. Éste fue uno de los ordenadores domésticos más populares en los ochenta, de 8 bits, comercializándose desde 1982 hasta 1994, por lo que su presencia en un salón de actos moderno otorgan un gran impacto y da la impresión de que está muy bien equipado.

El resto de la sala se rige por los criterios de organización que se cumplen en cualquier salón de actos o cine hoy día, los cuales no han experimentado un cambio significativo desde entonces. Estos son, primero, una disposición de las butacas en forma de gradas, con dos inclinaciones distintas, de manera que todos los espectadores puedan ver claramente el estrado. El tapizado en rojo les da un toque elegante y de lujo, mientras que el resto se compone a base de plástico gris oscuro. Por otro lado, varios pasillos cruzan por entre los bloques de butacas, permitiendo a los asistentes entrar y salir cómodamente de su fila de asientos. Estos van alfombrados con

moqueta. Dado el gran tamaño de la sala, aproximadamente a mitad encontramos una puerta de emergencia.

Respecto al resto de equipamiento, se puede apreciar una instalación eléctrica de iluminación de gran potencia, con gran cantidad de lámparas repartidas por el techo para conseguir una iluminación uniforme de la sala. Una de las filas se destina a la iluminación frontal, y de ahí a que sobresalgan respecto a las demás y estén inclinadas hacia el escenario. En la pared posterior, y la parte más alta, se sitúa el proyector, cuya abertura corresponde a uno de los paneles, quitados para tal fin. Si seguimos para abajo, los altavoces se disponen por la pared, coincidiendo cada uno de ellos con un panel, de forma que se integren mejor en la cuadrícula de la misma. Abajo, junto al escenario, se encuentra un extintor como medida de seguridad. Y desde donde limita la colocación de paneles metálicos, hacia abajo, las paredes están recubiertas de moqueta, así como el suelo y a juego con las alfombras. Este material resulta especialmente efectivo en el aislamiento acústico del recinto. Por último, dado que toda la ciudad tecnológica es fruto de la cooperación de Estados Unidos y Tanzania, y está aconteciendo su inauguración oficial, las banderas de ambos aparecen en sendos mástiles sobre el escenario.

Otro de los escenarios es el hotel de la ciudad tecnológica, en el que se aloja Elisa. Hemos pensado que, a pesar de la inclinación general de todo el recinto hacia una estética anacrónica y futurista, el hotel debería conservar el aspecto típico de un apartamento de los ochenta. Esto se debe a que los aposentos de los turistas e invitados deberían reflejar, en la mayor medida, el aspecto que presentarían sus propias casas comunes de su ciudad de origen. Por ello, se ha buscado un referente en torno a una habitación de hotel de los ochenta, con un nivel de lujo medio. Éste ha sido *The Terminator* (1984), en el que uno de los escenarios en los que se alojan los personajes es un hotel. Se puede apreciar que se trata de un espacio que recuerda a un estudio o un loft, en el que todos los espacios del apartamento se encuentra integrados y sin divisiones de pared o tabique. Si acaso existe una excepción con el cuarto de baño (por la evidente intimidad que conlleva), y de la cocina en parte (con un tabique a media altura). Respecto a las paredes, son de color blanco con una textura de gotelé poco pronunciada; este tipo de acabado está dirigido a ocultar las imperfecciones de la pared, pero carece de sentido en una habitación con poca pared de cartón yeso al descubierto. El resto de paredes y suelos ayudan a separar cada parcela: la cocina del "living-room", y éste del cuarto de baño. En primer lugar, la cocina se compone de una pared de azulejos planos, de un sólo color y con acabado en brillo. Siguiendo el ejemplo cinematográfico de *The Terminator*, hemos optado por conferirles un color azul. Por otra parte, el suelo está formado por losas hexagonales, de color blanco y acabado mate. Si nos situamos en el cuarto de baño, tanto paredes como suelo están formado por losas cuadradas y blancas; si bien las de la pared tienen acabado brillante, las que se encuentran en el suelo son mate y de un tamaño mayor. A la vez, el "living-room" tiene paredes cubiertas con una suerte de listones de madera verticales, de caoba, con pequeñas ranuras que los separan. El suelo es moqueta de felpa de color gris y salpicada de blanco, lo que resulta confortable y disimula bien la suciedad en el suelo.

Acerca de los muebles, hemos buscado un estilo que resultase funcional, minimalista y sofisticado, pero barato. Es por ello que los distintos muebles (abarcando cajoneras y armarios de la cocina, la cómoda de la televisión, la mesita de noche, mesa y sillas) tienen por lo general una línea cuadrada, sin artificios ni curvas, y sin combinar más de dos materiales y colores. Las maderas usadas son de cerezo, ideal para la construcción de muebles modernos con unos cajones con tiradores sencillos, redondos o de asa. Las sillas del living están tapizadas con tela berber, sin artificios y acero inoxidable para las patas. La cama de matrimonio es simple, con una cabecera apenas levantada unos palmos por encima del colchón, cuadrado, de madera de

cerezo y sin ningún otro adorno. No obstante, consta de varios tipos de almohada, para cualquier tipo de uso que el cliente de la habitación quiera darle. Como es habitual en hoteles, junto a la cama encontramos un sillón destinado a la mayor comodidad posible. Éste constituye una excepción respecto al diseño de los demás muebles, y tiene una línea que cubre completamente la espalda y los laterales, siendo así mismo de baja estatura. No se puede hablar mucho sobre el cuarto de baño: sencillamente posee un inodoro, rollo de papel higiénico y lavabo "al uso" con un pedestal corriente. Desde entonces estas instalaciones no han sufrido demasiados cambios en su diseño, siendo la porcelana el elemento predominante para su construcción.

Referente a los electrodomésticos, y dado que provienen de la década de los ochenta, todos comparten un diseño característico que hoy día es percibido como "antiguo". Partiremos por la cocina. La nevera, siendo de aquella época, es cuadrada y de caras planas, baja estatura y voluminosa. Sus tiradores son de aluminio, también cuadrados y bastante juntos, orientados horizontalmente. Si seguimos por el resto de electrodomésticos por la repisa, encontramos un horno pequeño. Éste no incorpora acero ni materiales plateados, como los hornos más actuales, así que se limita a hierro pintado de blanco, cristal tintado de negro y asa cuadrada de plástico (de color blanco y un poco amarillento). De plástico es también la cafetera, de tipo jarra y de color blanco; por entonces, su uso se encontraba más difundido mucho antes de la popularización de las máquinas de café expreso en el ámbito doméstico. Saltando por un grifo en un lavadero convencional, encontramos una vitrocerámica de gas, medio que por entonces era el más difundido. Junto a éste hay una pequeña estantería para la colocación de especias, para una mayor comodidad a la hora de cocinar. Fuera de la cocina, la televisión es, indudablemente, de tubo, de color gris, gris oscuro y negro. La pantalla es convexa, con esquinas redondeadas y, cuando está apagada, tiene un reconocible color de gris niebla. En cuanto a las lámparas, se distinguen dos tipos: una más pequeña en la mesita de noche, y otra alta colocada en el suelo. Ambas comparten una pantalla hecha con un tejido característico y similar al lienzo, de color amarillento, que a consecuencia de filtrar la luz y darle escasa temperatura de color, crea un ambiente más acogedor y agradable. En el caso de la lámpara alta, la base es de aluminio, confirmando modernidad y elegancia. Sin embargo, en la lámpara baja, la base es de madera para casar mejor con la mesilla de noche sobre la que reposa.

Sobre la iluminación, la habitación consta de luces cuadradas situadas en el techo, con una luz cálida. Estos compartimentos se componen de una pantalla de cristal, que protege la bombilla, y un marco de PVC blanco. Cada una se sitúa en un espacio importante de la habitación: cocina, cama, mesa y cuarto de baño. Cerca de la puerta del mismo baño, se sitúa un respiradero de techo con ventilador. Suelen ser de color blanco y está situado en un lugar estratégico, céntrico para toda la habitación y especialmente pegado al baño, que es el lugar que puede acumular una mayor humedad. Esta disposición es apropiada para un sólo respiradero por habitación. Cerca de esta puerta se encuentra también el interruptor de la luz, consistente en pulsadores pequeños, de palanca y con tornillos a la vista, de color blanco. También, al lado de la cama se puede adivinar un enchufe. Ya que la historia se ambienta en Sudáfrica, los enchufes de dicho país constan de tres pinchos, formando un triángulo que apunta hacia arriba.

Otros objetos que no se ven en la imagen, pero que no pueden faltar en ninguna habitación de hotel, son un armario para la ropa, un pequeño escritorio pegado a la pared, y otra ventana. Sin embargo, han sido descartados de la toma, con afán de centrar el punto de vista de la habitación en un conjunto de elementos más importantes y que se puedan apreciar con cierto detalle.

Los laboratorios de BioTec va precedido de múltiples precursores, debido a que la icónica figura de científico villano, sin ética y que experimenta clandestinamente con la genética, se ha

repetido en numerosos productos. Esto ha ayudado mucho en la tarea de documentación sobre cómo debemos construir el laboratorio de Tartarus, a partir de referentes de los ochenta y noventa. Uno de ellos es *Cadillacs and Dinosaurs*, videojuego desarrollado en 1992, en el que consta un nivel de laboratorio, perteneciente a un villano llamado Doctor Fassenden, y que manipula genéticamente a humanos y dinosaurios. En él se aprecia una gran cantidad de tuberías y respiraderos, así como un acabado generalmente metálico en todo el material informático. Dicho material resulta ser muy ostentoso, adivinándose computadoras de grandes dimensiones y que cubren las paredes, con multitud de botones de diversos colores. También podemos observar que los especímenes de los experimentos son contenidos en numerosas cúpulas de contención, hechos de vidrio y llenos de algún líquido transparente. Generalmente están sujetas por una base en el suelo, y varias tuberías salen de ellas.

Por otro lado, también en el campo del videojuego, uno de los niveles de *Captain Commando* (1991) se desarrolla en un laboratorio, perteneciente a uno de los villanos del juego, Dr. T.W., el cual ayuda a una banda de criminales modificándolos genéticamente para aumentar sus poderes. En estas instalaciones, vuelven a aparecer las cúpulas de contención de vidrio, así como un ordenador con barras de colores, tuberías, y una pantalla empotrada en la pared.

Ya en el campo de la televisión, encontramos otra serie de animación, *Street Sharks* (1994), en la que vuelven a aparecer las cúpulas de contención; esta vez albergando especies marinas, con las cuales Luther Paradigm, el principal antagonista de la serie, experimenta para convertirlas en criaturas antropomórficas a su servicio. Respecto al equipo de laboratorio, podemos apreciar monitores de tubo empotrados en los paneles de mandos, botones cuadrados o redondos, alineados. También encontramos un teclado para trabajar y brazos robotizados para inyectar sustancias en los sujetos de prueba con una jeringuilla. El suelo está compuesto de losas cuadradas y pulidas, así como las paredes tienen patrones de líneas rectas meramente decorativas y desordenadas. El color tanto de paredes y suelo es uniforme, de color verde sucio, aunque puede intuirse que poseen un cierto acabado metálico.

Otra serie que derivó de la anterior, a modo de spin-off, es *Extreme Dinosaurs* (1997), y que vuelve a presentar un tratamiento similar: criaturas gigantes, dinosaurios, mutados genéticamente en humanoides. Vuelve a aparecer el clásico laboratorio de origen, en esta ocasión perteneciente a un extraterrestre llamado Argor Zardok (pero con un aspecto muy similar al aparecido en *Street Sharks*, que era construido por humanos). Además de los tubos de contención en los que retener a los dinosaurios vírgenes, se vuelve a repetir el color verde sucio, uniformemente por paredes y suelo. También hay monitores gigantescos empotrados en la pared, así como multitud de otros de diferente tamaño, y el patrón de líneas rectas aleatorias se repite. Si bien los botones tienen más luminosidad que en *Street Sharks* y son de colores más variados. En cuanto a la organización del espacio, añade un elemento importante pero del que carecían los videojuegos y serie anteriores: una mesa de control, con una silla giratoria y múltiples pantallas. Otro elemento que no podemos olvidar son las cápsulas de criogenización, de forma cilíndrica, selladas y dispuestas con cierta inclinación respecto a la horizontal del suelo.

Por tomar otro punto de vista algo más creíble, hemos tomado un referente en el cine: *Honey, I blew up the kid* (1992). El film muestra los Laboratorios Sterling, lugar de trabajo de Wayne Szalinski, en el momento en que se gesta un experimento para hacer crecer los objetos de tamaño. El equipamiento informático no está dispuesto de una manera tan fantástica como en los videojuegos o animaciones que hemos citado, y si bien presenta una ingente cantidad de botones de colores, también resulta más creíble por contar con pequeños detalles como contadores, micrófonos, microscopios o monitores encendidos en los que se aprecia un programa informático en ejecución. El espacio de trabajo se encuentra más estructurado, con

puestos de trabajo más compartimentados y con un mayor número de sillas, y se adivinan carritos con ruedas para transportar algunos de los monitores. Además existen barandillas y escaleras comunicando varios pisos del propio laboratorio, lo cual aporta mayor realismo que a los otros laboratorios. Por lo general, se respira un ambiente de más orden y seriedad. El color predominante es el blanco, con lo que también acompaña una sensación de limpieza y esterilidad.

En conclusión, los laboratorios que aparecen en videojuegos y series de animación son más fantásticos. Consisten en un refrito caótico de botones, paneles y pantallas, imbuidos en un espacio demasiado amplio, y están dirigidos a crear presencia, a imponer y demostrar el poder de un científico sin escrúpulos que se presenta como una inteligencia superior. Su anacronismo y falta de funcionalidad en su construcción se debe a dos motivos: que la ficción con la que juega la propia serie es pura conjetura, carente de base y no tiene, ni intenta tener, explicación científica debido al fin del puro entretenimiento; y por otro lado, que resulta más fácil y rápido para los diseñadores a la hora de trazar el escenario.

El laboratorio de *Honey, I blew up the kid* es más realista, funcional y creíble.

Dado que en nuestra serie, *The Fury Profile*, hemos optado por un equilibrio: entre el homenaje a la magia, el pastiche y el *pulp* de los productos comerciales de la década de los ochenta por un lado; y ciertas cotas de realismo por otro, hemos decidido combinar ambos estilos. Nuestro diseño se encuentra a medio camino, y contiene, por ejemplo, botones de colores (generalmente tres: blanco, amarillo y rojo), trazos rectos aleatorios por las paredes, y una cúpula de contención. También se pueden hallar múltiples tuberías y, como en *Street Sharks*, un brazo robótico con una jeringuilla. Otros elementos, como son las cápsulas de criogenización, han sido tomadas prestadas de *Extreme Dinosaurs*.

El lado más realista está compuesto por un panel de control dotado de dispositivos que existen de verdad: unidad lectora de CD, teclado, potenciómetros, micrófono, un patch panel... Una tubería de la cápsula de contención sigue un camino distinto y cuenta con una válvula para regular la presión, lo cual es otro detalle que lo hace más verosímil. El microscopio utilizado, sobre una nevera y cajas de probetas son modelos fieles a los instrumentos originales que se pueden encontrar en un laboratorio común. Junto a estos, hallamos un carrito con monitor y dispositivos de grabación de vídeo. También, en el control central existe un Commodore 64 de verdad, y cerca de él se encuentra un panel eléctrico. Lo que sí es común a ambos estilos es el acabado metálico que aúna paredes tanto como el suelo, dividido este último en losas cuadradas.

Abordando el tema del color, siempre hay que tener en cuenta la facilidad de comprensión del conjunto de la idea. Dada la naturaleza pseudorealista de *The Fury Profile*, la gama cromática general (ya sean de personajes y de fondos), será esencialmente pálida y poco saturada. El dominio de colores pálidos crea una sensación de complacencia y suavidad a todo el conjunto (Equipo Fénix, 1996).

Aunque en menor medida, para el coloreado de los personajes se ha hecho hincapié en el empleo de colores claros y brillantes para los personajes positivos, y los oscuros para los malvados. Estos son motivos de clasificación y posicionamiento. Además, el color despierta una serie de emociones, constantes y universales. También es muy importante distinguir entre la gama de colores cálidos y fríos, pues los primeros suscitan una sensación de bondad y tranquilidad, mientras que los segundos hacen sentir miedo o peligro. Esto es especialmente útil a la hora de elaborar la paleta de cada personaje, ya que facilita identificar los dos bandos; los protagonistas tendrán una gama esencialmente cálida (el color anaranjado de los tigres), mientras que los villanos, una gama fría.

Aunque estas decisiones sin duda conllevan cierta moderación, debido a que una excesiva simplificación cromática puede destruir el realismo buscado. Por ello, este recurso debe utilizarse en su justa medida.

Por otro lado, dentro de cada paleta concreta, se ha preferido optar por colores complementarios, ya que siempre permiten ser combinados entre ellos, y dan un resultado armónico y agradable a la vista. Tanto los tonos y colores de los personajes, como los de los fondos, deben estar en armonía para crear una unidad estética (Equipo fénix, 1996).

Título:

Vamos a relatar el proceso de creación del título que, a su vez, sirve como logotipo. "Un título pegadizo muestra creatividad y atrae a los compradores y también al público" (Wright, 2006: 79).

La tendencia habitual en los ochenta respecto a las tipografías de series de animación son letras capitales, cuadradas y sin serifa, normalmente con borde en relieve y algún tipo de degradado interior. Suelen formar un conjunto cerrado, con su propio fondo o enmarcado. También suelen llevar algún efecto especial, sobre todo brillo o acabado metálico. Ejemplo de ello es el título de *Transformers*. Algunas proyectan las letras y se sitúan en perspectiva, apreciándose como un bloque y haciéndose muy pesado, como el título de *He-Man and the Masters of the Universe*. Otras pueden ir acompañadas de un icono representativo de la serie, lo cual es el caso de *Thundercats*, *Transformers* y *Bravestarr*. Se suelen entremezclar varios de estos estilos.

Respecto al diseño del título, se han elegido tipografías decorativas; más concretamente, tres familias tipográficas distintas. Una de ellas pertenece a las palabra "The", es sin serifa y ligera, dado que no interesa que llame la atención. La siguiente designa la palabra "Fury" y es una tipografía Script de fabricación propia, a modo de brocha; ésta es la palabra más bestial del título, y por ello está ejecutada a mano. Por último, "Profile" alberga la mitad de la importancia del título, y está escrito con una tipografía cuadrada y la elegancia que caracterizaban los títulos de antiguas series de animación. Claramente acorde a varias de las directrices de época que acabamos de referenciar.

Estilo de animación:

El método de animación empleado para The Fury Profile, el cual se indica en la Biblia, está en consonancia con la técnica que era predominante en los ochenta y noventa en las series de animación comerciales (véase apartado de referencias). Esta técnica no es otra que la animación tradicional por transparencias, la cual "se basa en la utilización de unas hojas transparentes, sin emulsión alguna, fabricadas a base de materiales plásticos" (Equipo Fénix, 1996). Básicamente, las figuras o personajes eran dibujados con tinta negra y coloreados con pintura, en una lámina transparente, para posteriormente colocarlo sobre un fondo estático. El término "tradicional" alude a que la animación requería dibujar todos y cada uno de los frames a mano, sin ayuda informática. Aunque en este proyecto trataremos de imitar dicho estilo, en el sentido en que, por cuestiones de ahorro de tiempo y dinero, los artistas se ayudarán de programas informáticos; sustituyendo fondos y láminas transparentes por capas en cualquier programa de edición gráfica. De este modo, no sólo se pretenderá imitar la técnica manual de los ochenta y noventa, con su estética y look, sino que permitirá añadir interesantes efectos especiales. Por otro lado, la frecuencia que se utilizará en la animación será la denominada parcial, en cuanto a que conlleva el empleo de "un mismo dibujo para impresionar dos o tres fotogramas, según el efecto final que se desea obtener":

"A su ventaja económica, necesita disponer de menos dibujos, una la posibilidad de adaptar el número de dibujos a las características de cada

animación, y confiere una mayor similitud con lo que sería el movimiento real, a la vez que enriquece, por su variedad, todo el conjunto de la animación" (Equipo Fénix, 1996: 20).

Además de tener motivos para usar animación tradicional en pos de imitar el estilo de las series animadas de los ochenta o noventa, existen otras razones de peso que nos hace decantarnos por la animación tradicional en lugar de la animación Flash.

La animación Flash resulta más barata y fácil de producir. Se basa fundamentalmente en piezas independientes que se mueven de un fotograma clave a otro generando el movimiento, sin necesidad de dibujar los fotogramas intermedios, y permitiendo una mayor maniobrabilidad de la trayectoria (editando factores como la aceleración o deceleración). Resulta más fácil de realizar y barato, ya que no hay necesidad de dibujar cada personaje más de una vez si permanece en la misma posición respecto a la "cámara". Pero tiene también una serie de desavenencias técnicas. Entre ellas, no es posible mantener un sombreado estable, porque girar un brazo conlleva un cambio de posición de la sombra. Por ello, los dibujantes de esta técnica sólo añaden sombras puntuales. Esto resta volumen a las figuras. Además, junto al estatismo de las poses que se repiten, adquieren un aspecto de "marionetas" de papel o recortables. Por todo ello, resulta una técnica que sólo es válida para series de comedia, paródicas o con un marcado aspecto infantil. Ejemplos de ello son la webserie *Enjuto Mojamuto* (2007-2011), *My Little Pony: Friendship Is Magic* (2010-) o, en el campo del videojuego, *Rayman Origins* (2011).

La animación tradicional por transparencias supone mayor trabajo y costes, pero tiene una apariencia más realista debido a la precisión de dibujar cada frame acorde con la acción, y a la sensación que se genera por los pequeños "saltos" que intercalan cada fotograma. Admite sombras y una mayor riqueza de planos. Podríamos mencionar un par de ejemplos interesantes respecto a la evolución de dos series de animación que, de una temporada a otra, cambiaron sus estilos de dibujo, y cómo éste se liga irremediabilmente al género de la propia serie. El primero es *Chaotic* (2006-2010), cuya primera temporada fue animada en Flash, y que en su tránsito hacia la segunda temporada (*Chaotic: M'arillian Invasion*), cambió su estilo a animación tradicional; siendo algo muy aplaudido entre sus fans. Este proceso mejoró la serie, cuya historia se encuentra más orientada a la acción, y continuó conservando su estilo en la tercera temporada (*Chaotic: Secrets of the Lost City*).

En cambio, *Johnny Test* (2005-), a la inversa, vivió una primera temporada en animación tradicional, para pasar a Flash a partir de la segunda; estilo que permaneció, más adecuado a este show, debido al ahorro que supone dicha técnica y el género de comedia al que pertenece.

Por último, vamos a referirnos ahora al coloreado de los personajes y fondos.

Los personajes tendrán colores planos, separados en zonas delimitadas por la piel, la ropa, el pelo, etc. Y además, por influencia directa del anime, añadirán sombras según la iluminación del escenario en que se encuentren. Éstas son negras pero transparentes. También serán producidas por luz dura en todo caso (sombras delimitadas sin degradado), tanto si se trata de la naturaleza lumínica natural al escenario, como si no (sería el mismo tipo de sombra tanto si el personaje se encuentra al sol, como en un apartamento iluminado por varias luces). Las únicas variables que afectarán a las sombras son la posición de la sombra, y la transparencia. Esta última variable resulta útil y sencilla de editar, puesto que de ser más opaca, añade información de si el personaje se encuentra en una estancia muy oscura con escasa iluminación.

En cuanto a los fondos, serían planos y realizados a mano, naturalistas esencialmente en los contornos y el estilo, tratando de imitar la realidad con el fin de que los objetos sean reconocibles y el escenario, verosímil. En cuanto al color, serían esencialmente planos y

tenderían a una moderada saturación, jugando con el brillo en cada caso (dependiendo de la cantidad de iluminación de cada zona) o añadiendo filtros de temperatura de color para simular momentos del día como la noche. A diferencia del coloreado en los personajes, estos sí podrían admitir degradados, aunque se pretende huir del uso de texturas importadas y superpuestas; no obstante, si se admitiría la creación de texturas a mano, por ejemplo, en los surcos de la tierra.

Conclusiones

La animación se ha afincado, desde sus orígenes, en el público infantil, familiar y "para todos los públicos". Hasta hoy día sigue siendo así, ya que casi todas las grandes superproducciones cinematográficas que emplean esta técnica están dirigidas a ese rango de edad. El cine y su poderoso marketing (primero con Disney, y más tarde con Pixar) han implantado en el imaginario colectivo una imagen sobre la animación, que se tilda de "infantil" o "para niños". Y si nos fijamos en los canales temáticos infantiles, el panorama no cambia: en España, Clan y Boing, los dos principales canales especializados en programación infantil, ofrecen un repertorio de series de animación que podrían etiquetarse como infantil y adolescente.

Aunque como hemos dicho, se ha avanzado mucho en temas de insensibilización y permisividad respecto a la publicación de series de animación adultas emitidas por televisión, pero todavía existe un fuerte control sobre contenidos en dicho medio. Llevar *The Fury Profile* a la televisión no es una tarea fácil, ni tampoco es un camino recto. Una buena noticia es que, como ya hemos comentado en el apartado "Referencias", la televisión está viviendo cierta apertura. Series como *Courage the Cowardly Dog* (1999-2002), con una estética oscura y cargada de humor negro, se emiten en Boing en la actualidad. Otras como *Adventure Time*, viven en la frontera de dos rangos de edad separados, y que por ello juegan con el doble sentido. Está guionizado como tal. El tratamiento de temas adultos, aún conservando un aspecto infantil, parece ser una fórmula que funciona en algunas series a ojos de las productoras y las cadenas de televisión.

En cambio lo que ofrece *The Fury Profile* es directo, explícito y sin tapujos: una serie de acción, de homenaje y aderezado con violencia y mal lenguaje. Quitarle algunos de estos elementos sería quitarle su esencia, y en sentido similar ha sufrido fuertes censuras la serie *Regular Show* (2010-) en Cartoon Network, que sin duda pisa terreno mojado en más de una ocasión debido al vocabulario. Una censura que es en la mayor parte de los casos, inmerecida y excesivamente paternalista en un sentido muy tradicional. Entre una propia comunidad de fans, la censura daña la imagen de la serie y provoca que los fans recurran a conseguir los capítulos por otros medios, como la descarga directa o el streaming.

Es recomendable que se realice, y se emita, de forma íntegra. *The Fury Profile* no está pensada para ser una serie barata de realizar y necesita financiación. Si no encuentra un lugar apropiado en televisión (ya que en ese ámbito, la decisión está a merced de productores), y fracasa en las sesiones de pitching, hoy día tenemos a nuestra disposición muchas otras vías de distribución: ya sea por aplicación para móviles y tablets, como video on demand en canales de pago, por streaming, o en plataformas multimedia mediante suscripción (como Playstation Network, iTunes Store, etc.). Otros métodos como el crowdfunding serían también muy útiles. Toda ventana de amortización es bien recibida. Lo importante es comprender que de una forma u otra, la serie puede abrirse camino a su distribución.

Sin embargo, aún así todavía quedan por superar dos importantes barreras: la amenaza de la piratería, y lograr una buena publicidad. La primera es muy difícil de repeler por completo, y desde que existe Internet con banda ancha y la invención del p2p, los contenidos literalmente "vuelan" y se comparten. Es imposible prevenir completamente que la serie no será pirateada.

Pero la piratería es un arma de doble filo, y no resulta inteligente demonizarla por completo, pues no todo el impacto que provoca es negativo. Afortunadamente, el hecho de que usuarios encuentren y puedan descargar gratuitamente la serie supone una buena oportunidad de darla a conocer. Con una copia de la serie al completo, los usuarios sacian toda su curiosidad (algo que un trailer o una recopilación de fragmentos no podría conseguir). Esto les ayuda a valorar el

producto plenamente, a confiar en él y a decidir su compra en caso de resultarles atractivo. Por este motivo, entre otros, la situación respecto a la piratería ha evolucionado favorablemente. Muestra de ello es que en España en los años noventa la piratería estaba mucho más extendida, y no había planteamiento ético alguno. Los precios eran abusivos (sobre todo en cuanto a videojuegos), y aún sin la llegada de la banda ancha en Internet, ni la amplia difusión de las grabadoras de CD, se llegó a crear un pequeño mercado ilegal en el que algunos piratas vendían copias a cambio de dinero. Sólo en determinados casos, de imposibilidad de encontrar un producto, se optaba por la compra legal al final de un callejón sin salida. En nuestros días, entrados en la década de los "años diez" del nuevo milenio, la sociedad ha adquirido una mayor sensibilidad frente al valor monetario de los productos culturales. Cuando tradicionalmente siempre se ha mencionado que la raíz del problema han sido los altos precios, la solución por lo general ha sido ofrecer contenido a un precio muy barato, pero con menos prestaciones. Esta involución ha favorecido el ahorro, pero ha menoscabado mayormente en la desaparición del soporte físico, y la conversión en digital de todos los contenidos (es el caso de Steam para videojuegos, o Playstation Network para películas). Otros métodos emergentes como son el crowdfunding han dejado la puerta abierta a las pymes. Los usuarios se han fidelizado a las empresas y a los creadores más que nunca.

Pero no se trata de defender la piratería al 100%. Sigue sin resultar deseable, al menos, en la medida de su propagación, y de la misma forma que supone pérdidas de miles de millones de euros en la industria cultural, puede suponer igualmente la ruina para una serie de animación emergente como la nuestra.

La segunda barrera con que se encuentra un producto como el nuestro, consistiría en dar ampliamente a conocer The Fury Profile en el caso de que no sea finalmente distribuida por televisión. A este respecto, la publicidad requiere pagarse aparte, y es amargo recordar grandes películas o series con un gran potencial que, dado a su escasa publicidad, han pasado desapercibidas o han sido canceladas por escasa audiencia. Siendo optimistas, la viralización hoy día se encuentra a flor de piel, y frente a lo barato que puede llegar a resultar la apertura de un canal de Youtube, la participación en foros o la programación de una página web propia, la difusión y la acogida pueden llegar a ser bastante positivas (y en el mejor de los casos, se hace eco en televisión).

Un posible plan para lanzar The Fury Profile sería el siguiente.

En primer lugar se prepararía una sesión de pitching en inglés, destinada a la televisión americana. De tener éxito, podrían contratarse los servicios de un estudio de animación. Si acaso ésta no tuviera éxito, se iniciaría una campaña de crowdfunding basado en recompensas en la web de Kickstarter. Ésta iría destinada en principio a financiar el episodio piloto. Si se logra recaudar el dinero necesario, se contrataría una plantilla reducida de animadores, por obra y servicio, y se produciría el piloto, que sería colgado en una página web y un canal oficial de Youtube. Analizando la recepción del público, de tener buena acogida, podría imponerse un nuevo crowdfunding para financiar toda una temporada. Paralelamente, el piloto podría mostrarse a los agentes de las cadenas de televisión, que esta vez podrán ver el episodio piloto en movimiento, lo cual puede atraer más inversores. Si tiene éxito, la serie estaría preparada para dar el salto a televisión, pero si por el contrario sólo recibe apoyo a través del crowdfunding, permanecería en la web y Youtube.

Los inversores del crowdfunding recibirían, como mínimo y según el caso, una copia en DVD del episodio piloto, o un paquete de DVDs con la temporada completa en alta definición. A mayor aportación, las recompensas podrían aumentarse con merchandising tal como camisetas,

posters o firmas. Si el crowdfunding no alcanzara su meta, el dinero sería devuelto a cada uno de los mecenas.

Concluyendo, consideramos que The Fury Profile es una propuesta original y que sería bien recibida, pero no sería fácil llevarlo a cabo. Como ya hemos comentado, en el campo de la animación no se financian proyectos que entrañen algún tipo de riesgo y se desmarquen de lo políticamente correcto y para todos los públicos. Si no se destinan al cine independiente, existen excepciones que aún así logran llegar a la televisión. Quizá lo correcto sería ver The Fury Profile como una verdadera excepción que hay que conseguir llevar al público, tal y como fue en su día South Park (1997-) cuando consiguió emitirse en Antena 3 en horario nocturno. Otra cuestión es el elevado presupuesto que requeriría, pero hoy día disponemos de numerosas vías de financiación, de ventanas de explotación y muchos avances informáticos que sin duda nos pueden, de una forma u otra, ayudar a llevar The Fury Profile a buen puerto.

Bibliografía

Libros:

Blair, Preston J., (1980) *How to draw and paint cartoon animation*. California, Walter Foster Publishing.

Brode, D., (1990) *Las películas de los años 80*. Barcelona, Odín Ediciones.

Equipo Fénix, (1996) *Los dibujos animados*. Barcelona, Rosaljai.

Ozanam, A y J. Jurion, (2013) *Klaw*. Tomo 1. Francia, Lombard.

Wright, J. A., (2006) *Guionización y desarrollo de la animación*. Gipuzkoa, Escuela De Cine Y Video De Andoaín, S.I.

Filmografía:

Beverly Hills Cop (1984) Película dirigida por Martin Brest. Estados Unidos, Paramount Pictures / Eddie Murphy Productions [DVD]

The Terminator (1984) Película dirigida por James Cameron. Estados Unidos, Hemdale Film Corporation / Pacific Western [DVD]

Terminator 2: Judgement Day (1991) Película dirigida por James Cameron. Estados Unidos, Carolco Pictures / Lightstorm Entertainment / Pacific Western / StudioCanal [DVD]

Bicentennial Man (1999) Película dirigida por Chris Columbus. Estados Unidos / Alemania, 1492 Pictures / Columbia Pictures Corporation / Laurence Mark Productions / Radiant Productions / Touchstone Pictures [DVD]

Escape Plan (2013) Película dirigida por Mikael Håfström. Estados Unidos, Summit Entertainment / Emmett/Furla Films / Mark Canton Productions / Envision Entertainment / Boies/Schiller Films / Atmosphere Entertainment MM [DVD]

Bambi (1942) Película dirigida por David Hand. Estados Unidos, Walt Disney Productions [DVD]

RoboCop 2 (1990) Película dirigida por Irvin Kershner. Estados Unidos, Orion Pictures / Tobor Productions [DVD]

Honey, I Blew Up the Kid (1992) Película dirigida por Randal Kleiser. Estados Unidos, Touchwood Pacific Partners 1 / Walt Disney Pictures [DVD]

First Blood (1982) Película dirigida por Tef Kotcheff. Estados Unidos, Anabasis N.V. / Elcajo Productions [DVD]

Beverly Hills Cop III (1994) Película dirigida por John Landis. Estados Unidos, Paramount Pictures / Eddie Murphy Productions [DVD]

Commando (1985) Película dirigida por Mark L. Lester. Estados Unidos, SLM Production Group / Silver Pictures / Twentieth Century Fox [DVD]

Predator (1987) Película dirigida por John McTiernan. Estados Unidos, Gordon Company / Silver Pictures / Davis Entertainment [DVD]

Die Hard (1988) Película dirigida por John McTiernan. Estados Unidos, Silver Pictures / Gordon Company [DVD]

The Dark Knight (2008) Película dirigida por Christopher Nolan. Estados Unidos / Reino Unido, Legendary Pictures / Syncopy Films / DC Comics [DVD]

One Hour Photo (2002) Película dirigida por Mark Romanek. Estados Unidos, Catch 23 Entertainment / Killer Films / John Wells Productions [DVD]

Kung Fury (2014) Película dirigida por David Sandberg. Suecia, Lampray / Laser Unicorn / Salmon Fox [En Producción]

Falling Down (1993) Película dirigida por Joel Schumacher. Estados Unidos / Francia / Reino Unido, Le Studio Canal+ / Regency Enterprises / Alcor Films [DVD]

Beverly Hills Cop II (1987) Película dirigida por Tony Scott. Estados Unidos, Paramount Pictures / Don Simpson/Jerry Bruckheimer Films / Eddie Murphy Productions [DVD]

Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark (1981) Película dirigida por Steven Spielberg. Estados Unidos, Lucasfilm [DVD]

Indiana Jones and the Temple of Doom (1984) Película dirigida por Steven Spielberg. Estados Unidos, Lucasfilm [DVD]

Indiana Jones and the Last Crusade (1989) Película dirigida por Steven Spielberg. Estados Unidos, Lucasfilm [DVD]

The Expendables (2010) Película dirigida por Sylvester Stallone. Estados Unidos, Millenium Films / Nu Image.

Total Recall (1990) Película dirigida por Paul Verhoeven. Estados Unidos, Carolco Pictures [DVD]

Saw (2004) Película dirigida por James Wan. Australia, Evolution Entertainment / Twisted Pictures [DVD]

The Chinese Connection (1972) Película dirigida por Lo Wei. Hong Kong, Golden Harvest [DVD]

Total Recall (2012) Película dirigida por Len Wiseman. Estados Unidos / Canadá, Total Recall / Original Film / Prime Focus / ReCall Productions [DVD]

Back to the Future Part II (1989) Película dirigida por Robert Zemeckis. Estados Unidos, Amblin Entertainment [DVD]

Series:

David, el Gnomo, España, BRB Internacional, 1985, [DVD]

Courage the Cowardly Dog, Estados Unidos, Cartoon Network / Stretch Films Studios, 1999-2002, [DVD]

Regular Show, Estados Unidos, Cartoon Network Studios, 2010-, [DVD]

South Park, Estados Unidos, Celluloid Studios (1997) / Braniff Productions (1997-2006) / Parker-Stone Studios (2007-) / Comedy Partners, 1997-, [DVD]

Chaotic, Estados Unidos / Canadá, Chaotic of America / 4Kids Entertainment / Bardel Entertainment, 2006-2010, [DVD]

Street Sharks, Estados Unidos / Canadá, DIC Entertainment, 1994-1997, [DVD]

Extreme Dinosaurs, Estados Unidos, DIC Entertainment, 1997, [DVD]

Mutant League, Estados Unidos, Diehard Studio, 1994-1996, [TV]

He-Man and The Masters of The Universe, Estados Unidos, Filmation Associates / Mattel, 1983-1985, [DVD]

Bravestarr, Estados Unidos, Filmation / Gaylord Entertainment Company, 1987-1988, [DVD]

Adventure Time, Estados Unidos, Frederator Studios / Cartoon Network Studios, 2010-, [DVD]

Family Guy, Estados Unidos, Fuzzy Door Productions / Fox Television Animation / 20th Century Fox Television, 1999-2003 / 2005-, [DVD]

My Little Pony: Friendship Is Magic, Hasbro Studios / DHX Media/Vancouver, 2010-, [DVD]

Teenage Mutant Ninja Turtles, Estados Unidos, Murakami Wolf Swenson (1987-1992) / IDDH (1987-1992) / Fred Wolf Films (1992-1996) / Mirage Studios / Surge Licensing, 1987-1996, [DVD]

Thundercats, Estados Unidos, Rankin/Bass, 1985-1989, [DVD]

Enjuto Mojamuto, España, Joaquín Reyes, 2007-2010, [WEBSERIE]

The Transformers, Estados Unidos / Japón / Corea del Sur, Sunbow Productions / Marvel Productions / Toei Animation / AKOM, 1984-1987, [DVD]

Conan the Adventurer, Estados Unidos / Canadá, Sunbow Productions / Graz Entertainment (Temporada 1) / C&D Creativite and Development (Temporada 2) / AB Productions (Temporada 2), 1992-1993, [DVD]

Digimon Adventure Zero Two, Japón, Toei Animation, 2000-2001, [DVD]

Dragon Ball, Japón, Toei Animation, 1986-1989, [DVD]

Dragon Ball Z, Japón, Toei Animation, 1989-1996, [DVD]

Gargoyles, Estados Unidos, Walt Disney Television Animation, 1994-1997, [DVD]

Johnny Test, Estados Unidos / Canadá, Warner Bros. Animation (Temporada 1) / Cookie Jar Entertainment (Temporadas 2-5) / Coliseum Entertainment (Temporada 2) / DHX Media (Temporada 6-), 2005-, [DVD]

Videojuegos:

Capcom. (1991). *Captain Commando*. [CARTUCHO]. Arcade. Capcom.

Capcom. (1993). *Cadillaes and Dinosaurs*. [CARTUCHO]. Arcade. Capcom.

DreamWorks Interactive. (1999). *T'ai Fu: Wrath of the Tiger* [DISCO]. Playstation. Activision

Rockstar North. (2013). *Grand Theft Auto V*. [DISCO]. PlayStation 3, Xbox 360. Rockstar Games.

Sega (AM7) / MNM Software / Biox. (1991). *Streets of Rage*. [CARTUCHO]. Sega Megadrive. Sega.

Sega (AM7) / Ancient / H.I.C. / Shout! Designworks. (1992). *Streets of Rage 2*. [CARTUCHO]. Sega Megadrive. Sega.

Sega (AM7). (1994). *Streets of Rage 3*. [CARTUCHO]. Sega Megadrive. Sega.

Ubisoft Montpellier. (2011). *Rayman Origins*. PlayStation 3, Wii, Xbox 360. Ubisoft.

Otros:

Jiménez Vargas, O., (2014) “Diseña tus personajes de animación con arte” conferencia dictada durante la *I Jornada Animación al descubierto*. Festival de Málaga de Cine Español, 27 de marzo de 2014.

Otros Pueblos: Maasais (1983) Documental dirigido por Luis Pancorbo. España, TVE.