

A blue-toned illustration of a woman with a large ponytail, wearing a crop top and pants, holding a futuristic gun. She is standing over a small, round alien character with large eyes and antennae, who appears to be in a state of shock or fear. The background is a solid blue color.

A row of 15 mathematical symbols, including various forms of infinity, loops, and geometric shapes.

Prefacio de Matt Groening	4
Introducción de David X. Cohen	6
Prólogo de Claudia Katz	9
Antes de la salida: Brillos y destellos	10
Vía libre para el taxi: Presentación del personal	32
El despegue: Ventajas mecánicas	68
Ganando altura: El placer de llegar a destino	82
Velocidad de crucero: Alcanzar otra dimensión	110
El descenso: Quieto ahí	124
La aproximación: <i>Storyboards</i> del destino	138
El aterrizaje: Cómo llegar a alguna parte	146
Después del vuelo: Zona <i>Duty-Free</i>	168
Chistes de la intro	176
Todos esos episodios de <i>Futurama</i>	178
La verdadera tripulación del Planet Express	180

PREFACIO

¡En el futuro nos prometieron gorros de hélice!

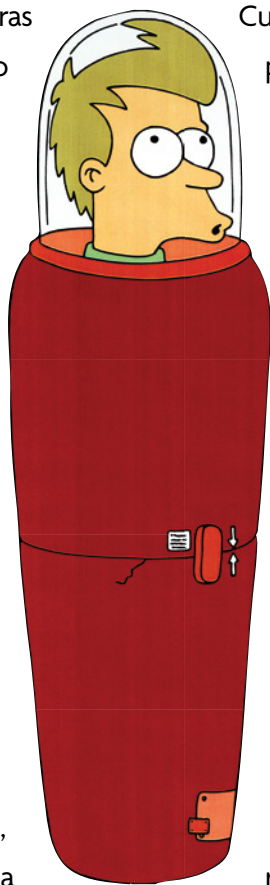
En los no tan buenos viejos tiempos, los niños inquietos con gorros de mapache al rollo Davy Crockett vivían obsesionados con esos robots enormes, malvados y toscos. En las películas, los cómics y la televisión, se veían seres metálicos mecánicos dando tumbos por todas partes, entre pitidos y golpes, agarrando y estrangulando. En los cuartos de juegos, los robots a pilas rodaban y lanzaban chispas aterradoras. Saber que estos imparables robots venían a aniquilarte hacía que te echaras a temblar y te mearas encima. Porque todos los niños sabían que eso es lo que pasa con los robots: no se puede razonar con ellos. Si han sido programados por un científico loco para acabar contigo, adiós, pequeño. No importa lo mucho que supliques; cuando el control del robot está programado para destruir a todos los humanos, estás perdido. E incluso cuando de vez en cuando aparecía un robot que parecía simpático, como Robby el Robot de la película *Planeta Prohibido* (1956), lo más habitual era ese gigantesco monstruo mecánico de *El acecho del fantasma* (1939) de Bela Lugosi. Primero se levantaba el panel oculto de la pared, luego salía ese colosal robot con esa horrible cabeza de gárgola, te estrangulaba hasta matarte y, como escarnio final, arrojaba por ahí tu cuerpo inerte.

Y luego estaba tu perverso hermano mayor Bart, quiero decir Mark, que disfrutaba explotando tu miedo a los robots. Justo cuando nos sentamos a ver *El mago de Oz* en la tele por primera vez en 1961, se quedó mirándome con ojos desorbitados y dijo: «Me da cosa

decírtelo, pero en esta peli sale un robot sanguinario, y encima lleva un hacha enorme». Y tras dos horas horripilantes (monos voladores, árboles lanzamanzanas, el gremio de piruletas), uno podría pensar que el terror había terminado. Pero no. Fue entonces cuando Mark te atrajo hasta el sótano, donde tu padre, fotógrafo, tenía un cuarto oscuro para revelar sus fotos. Solo que tú no sabías lo que era un cuarto oscuro. Para ti era el

Cuarto Oscuro: negro como boca de lobo, con olor a químicos, una puerta siniestra y una aterradora trampilla para el carbón por la que podría surgir perfectamente un robot para salirte al encuentro. Normalmente no te hubieras atrevido a entrar en el Cuarto Oscuro, pero Mark te había dicho que allí abajo había unas natillas, sabiendo que era adicción total lo que le tenías a ese suave postre cremoso de deliciosa vainilla. Así que allí estabas, curioseando y salivando, cuando de repente se apagaron las luces y un inmenso robot se abalanzó sobre ti mientras tú te orinabas encima y gritabas como un poseso. Como no podía ser de otra manera, era Mark, con un par de cajas de cartón y haciendo ruidos de robot. Pero en aquella oscuridad estabas convencido de que estabas a punto de ser asesinado por un robot. Y encima no había ni natillas.

Cuando crecí, mi miedo a los robots se limitó a pesadillas recurrentes en las que me quedaba encerrado en un parque de atracciones futurista tras la hora del cierre y tenía que esconderme de securatas robots asesinos que disparaban rayos láser. Siempre me despierto



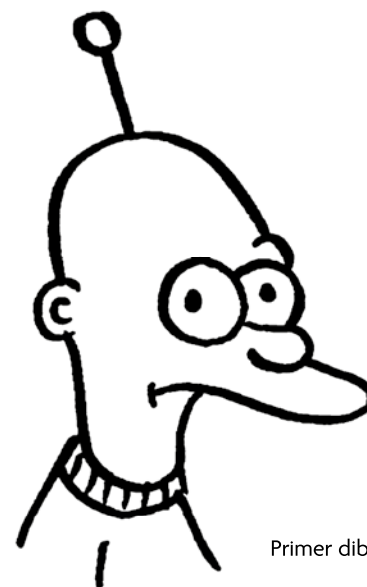
sobresaltado justo en el momento en que me fulminan (sí, aún lo sigo soñando). Mi miedo a los robots se fue convirtiendo poco a poco en amor por todo lo futurista. Cuando salía del colegio, pasaba el rato en la biblioteca del condado de Multnomah, donde devoraba las novelas juveniles de Robert A. Heinlein *Cadete del espacio*, *Rebelión en el espacio*, *El granjero de las estrellas*, *Between Planets*, *Starman Jones*, *La bestia estelar*, *Túnel en el espacio*, *Ciudadano de la galaxia* y *Consigue un traje espacial: viajarás*. Entonces empecé a frecuentar las viejas librerías de segunda mano del centro de Portland, donde hojeaba y compraba montones de libros baratos de ciencia ficción. Mis favoritos eran *Mercaderes del espacio*, de Frederik Pohl y C. M. Kornbluth; *Immortality, Inc.*, de Robert Sheckley; *El fin de la infancia* y *La ciudad y las estrellas*, de Arthur C. Clarke; *Yo, robot*, de Eando Binder; todos los libros de robots de Isaac Asimov; *Las sirenas de Titán*, *Canary in a Cat House* y *Cuna de gato*, de Kurt Vonnegut Jr. y las antologías anuales Best S-F editadas por Judith Merrill.

Luego llegó la edad adulta, y con ella aparecieron Krusty, Rasca, Pica y Poochie, y todos sus disparatados amigos amarillos de dibujos animados. Fue entonces cuando el brillante guionista David X. Cohen y yo empezamos a idear lo que acabaría convirtiéndose en Futurama (algunos de los primeros títulos que barajamos fueron *Doomsville* y *Aloha Mars*). Durante las comidas, a lo largo de dos años, hablamos de Stanislaw Lem, de *El Prisionero*, de Philip K. Dick, de *En los límites de la realidad*, de Alfred Bester, de *Star Trek* y de Neal Stephenson y de *Los tres chiflados en órbita*. Pensamos en Fry, el memo descongelado, en Bender, el robot cocinero sin sentido del gusto, en Leela, la ciclope que guarda un secreto, y en el Dr. Zoidberg, el médico que no entiende la anatomía humana. Nos decidimos por una comedia laboral distópica ambientada en un futuro lejano y con toques de ciencia ficción. Cuando finalmente se lo propusimos a Fox, estábamos tan bien preparados que los directivos nos dieron luz verde simplemente para que paráramos de hablar.

Entonces nos pusimos en contacto con Rough Draft Studios, una nueva empresa de animación de Glendale, y nos dejaron alucinados con un montón

de inspirados diseños. Nos encantaban, porque a ellos les encantaban los dibujos animados y se reían con nuestros chistes estúpidos. Al principio, los directivos de Fox tuvieron sus dudas porque los fundadores de Rough Draft habían sido animadores: «No podéis dejar que los locos dirijan el manicomio», nos advirtieron. Pero como estábamos igual de locos que los animadores y éramos muy cabezotas, los contratamos (por toda la ciudad, los animadores de estudios más convencionales se alegraron por lo bajini). Durante más de veinte años, cientos de animadores, diseñadores, guionistas, actores y músicos han colaborado para que esta serie sea tan disparatada y sorprendente. Muchos de los primeros artistas y productores que participaron en Futurama aparecen en estas páginas: Peter Avanzino, Dwayne Carey-Hill, Crystal Chesney-Thompson, Dave Cooper, Bret Haaland, Samantha Harrison, Dale Hendrickson, Claudia Katz, Rich Moore, Bill Morrison, Mili Smythe, Gregg Vanzo, Scott Vanzo y Eric Whited. Una cosa que estos inspirados creadores tenían en común era que siempre superaban las expectativas.

En este libro se puede sentir nuestra euforia compartida y nuestras locuras colaborativas. Así que disfrutad de las líneas curvas y los colores absurdos, y sabed que nos encantaba lo que hacíamos. Y lo que es mejor, después de todos estos años, nos lo seguimos pasando en grande.



Vuestro amigo
Matt Groening
Septiembre de 2024

Primer dibujo conceptual de Fry por Matt Groening

INTRODUCCIÓN

Para mí fue un gran honor que Matt Groening me pidiera que escribiera la introducción, el prólogo o el prefacio de este libro. No pregunté cuál porque, de todas formas, no sé la diferencia. Ya me fijaré en las letras en negrita que haya sobre este párrafo cuando salga el libro y veré si me dan alguna pista.

En cuanto a mí, no se me da muy bien dibujar cosas. Quiero decir, claro que tengo mi propio estilo inimitable, pero hasta ahí. Cuando intento dibujar algo, me veo creando un modelo abstracto en mi mente, totalmente centrado en la función de cada parte y en cómo se conectan unas con otras, pero en ningún momento en su aspecto real. Si, por ejemplo, me pides que dibuje un chihuahua, haré un cuerpo y pondré el número correcto de patas, cabezas y colas (4, 1, 1), debidamente conectadas, y si me pides que dibuje un unicornio, dibujaré eso mismo, pero con un cuerno. Sé perfectamente dónde va el cuerno (en la frente, para vuestra información). Lo que no sé es cómo hacer la frente de un unicornio. Si te equivocas lo más mínimo en el grado de curvatura de la frente de un unicornio, parece como si lo hubiera dibujado un niño de tres años. O yo.

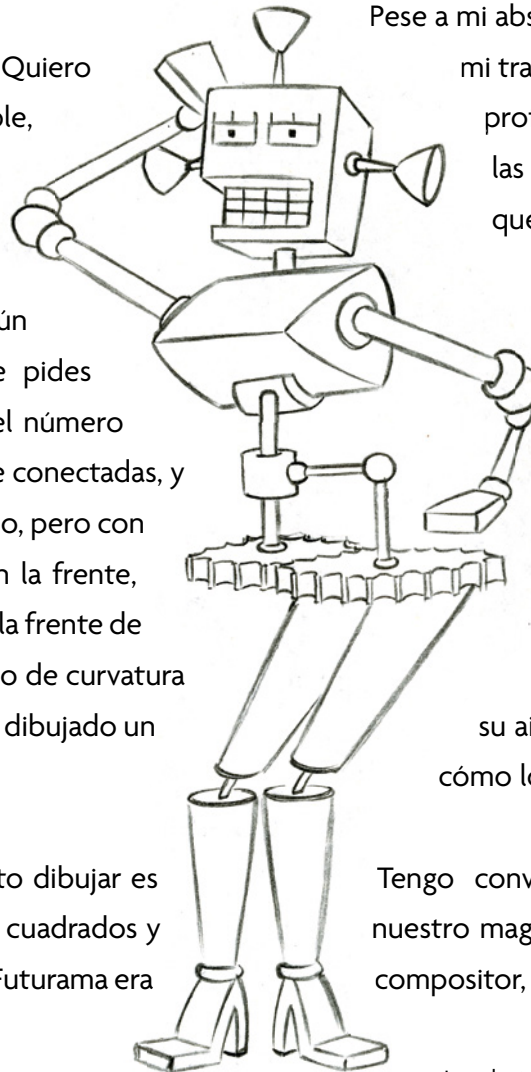
Mi estilo me funciona muy bien cuando lo que intento dibujar es algún tipo de ideal abstracto. Se me dan muy bien los cuadrados y también los cubos. El único personaje que diseñé para Futurama era

una bailarina robot con engranajes del club de striptease favorito de Bender. ¡Eso es lo mío! La gracia está en que el personaje encarna el concepto puro, sin adornos, de un engranaje de caderas girando: del modelo matemático a la página, sin escalas intermedias.

Pese a mi absoluta falta de dotes para el dibujo, una parte increíble de mi trabajo es que puedo dar consejos artísticos a los dibujantes profesionales, de gran formación y prestigio, que han creado las impresionantes obras que llenan este volumen. ¡Y tienen que escucharme!

Este sistema funciona mejor de lo que imaginas. A falta de otras opciones, me veo obligado a comunicarme en clave de emociones y adjetivos. ¿Podría ser más cutre ese barco espacial? ¿Podéis hacer más lamentables los pantalones de Zoidberg? ¿Puede ser más blandito el planeta de Kif? No doy muchos detalles sobre cómo conseguirlo, porque... ¡no tengo ni idea! Esto da mucha libertad a los artistas. Y si se les deja a su aire, logran resultados espectaculares. Sinceramente, no sé cómo lo hacen. ¡Es como si para ellos todo fuera un cubo!

Tengo conversaciones parecidas cuando hablo del doblaje con nuestro magnífico reparto o de la música con nuestro extraordinario compositor, Chris Tyng. Como me dijo Chris esta misma semana



La robot *stripper* (2ACV06) por Eric Keyes

cuando intentaba hablarle de la partitura de un futuro episodio: «Puedo puntuar cualquier adjetivo que me lances».

Todo esto quiere decir que en una serie como Futurama hay una división del trabajo artístico. Por lo general, los guionistas escriben, los animadores dibujan, los actores actúan, los compositores hacen música y los diseñadores de sonido hacen sonidos divertidos. Pero hay cierto solapamiento... por ejemplo, el escritor Ken Keeler también compone canciones, y Matt Groening escribe, dibuja y de vez en cuando hace sonidos graciosos. Pero esa es la excepción que pone a prueba la regla. Mi responsabilidad como productor es asegurarme de que, en cada momento de un episodio, todos estos artistas trabajen con el mismo objetivo: transmitir la emoción, el humor o la idea argumental con la mayor intensidad posible.

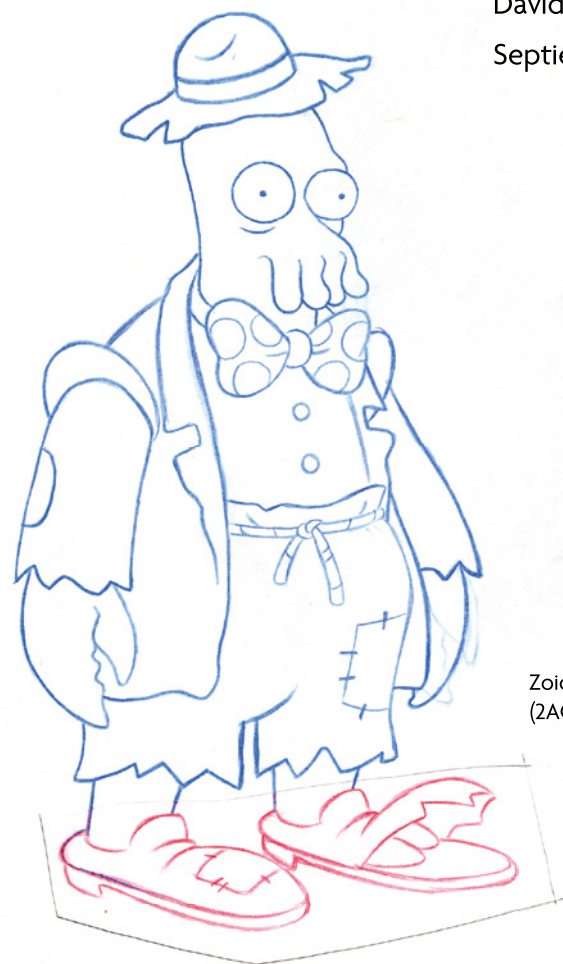
Así que, cada vez que terminamos un nuevo guion, me reúno con nuestro realizador en los estudios Rough Draft, Peter Avanzino, para hablar de los efectos visuales. Siempre en un estado de desesperación, hojea las páginas y lee las indicaciones escénicas imposibles de animar que ha ido señalando con notas adhesivas. Cosas como: «La nave invisible se abalanza en toda su deslumbrante magnificencia, sin que la vean Fry ni Leela». Me fulmina con la mirada. «¿Cómo se supone que vamos a dibujar eso?!». Yo me encojo de hombros y le doy mi respuesta habitual: «Ese es tu problema». Y acto seguido, veo que los engranajes de su cabeza empiezan a girar... engranajes es lo único que yo puedo visualizar.

Y, de alguna manera, él y los increíbles dibujantes de Rough Draft siempre lo logran, imaginando y creando cosas fantásticas que superan

con creces lo que un escritor con un limitado vocabulario visual puede imaginar, y no digamos describir. Sus resultados, preciosos, ingeniosos y graciosos, desbordan los límites de este libro. No alcanzo a entender cómo hacen esos milagros. Pero, por suerte, no me hace falta.

David X. Cohen

Septiembre 2024/3024



Zoidberg vestido con harapos
(2ACV06) por Jose Zelaya

David X. Cohen lleva muchos años colaborando con Matt Groening y es un pilar de la animación, habiendo escrito para Los Simpson en sus inicios y no tan inicios antes de convertirse en cocreador, productor ejecutivo y guionista principal de Futurama. Cohen ha ganado cuatro premios Primetime Emmy, dos de ellos por Futurama como «Mejor serie de animación».

GIRLS,
GIRLS,
ALIENS



PRÓLOGO

A finales de 1997, Matt Groening vino a Rough Draft para reunirse con Rich Moore, Gregg Vanzo y conmigo para hablar de Futurama, un nuevo proyecto que estaba desarrollando para Fox. Nos propuso la serie, pertrechado con diseños de personajes que había dibujado en su estilo tan característico, con sus rotuladores Sharpie, y algunos desarrollos visuales que había encargado. Nos quería dentro y nosotros estábamos encantados.

Hay que tener en cuenta que empezamos la producción en 1998, en un mundo sin internet ni el acceso instantáneo a las referencias visuales al que hoy estamos tan acostumbrados. Trabajábamos a la vieja usanza. Como yo no sé dibujar, me encargué de la investigación y me convertí en una ávida clienta de las librerías, sobre todo de las secciones de arquitectura. Nos inspiramos en algunos motivos obvios, como los diseños de Norman Bel Geddes de la Exposición Universal de 1939, el movimiento Streamline Design y la ciudad de Nueva York tal y como la conocemos, y en otros no tan obvios, como las siluetas de los depósitos de aguas, los silos y otros elementos de la arquitectura industrial.

Con la supervisión de Rich Moore, Mili Smythe y Matt, el equipo inicial de diseñadores de personajes y fondos hizo un trabajo increíble sentando las bases, definiendo las reglas del diseño visual y construyendo este nuevo y gigantesco universo narrativo que, a día de hoy, sigue expandiéndose con cada temporada.

Rich y yo sabíamos que el éxito visual de la serie dependía de que creáramos un Groeningverso completamente nuevo, más grande y visualmente más sofisticado que Los Simpson, y de nuestra habilidad para ofrecer efectos visuales de ciencia ficción dignos de los fans: batallas espaciales épicas, escenarios, efectos especiales, etcétera. La única forma de conseguirlo era integrar la animación 2D y 3D. Afortunadamente, Rough Draft fue uno de

los primeros estudios que creó un sistema digital en 1994 con The Maxx. Nuestro supervisor de efectos generados por ordenador, Scott Vanzo, y el artista principal de 3D, Eric Whited, trabajaron incansablemente para encontrar la forma de sombrear e iluminar la animación 3D para que se integrara perfectamente con la animación 2D. En su momento, esta armoniosa integración fue bastante revolucionaria.

El componente final fue la extraordinaria y sofisticada paleta de colores creada por Bari Kumar, Samantha Harrison y el resto de los coloristas. Esta nueva paleta de colores ayudó a diferenciar a Futurama de cualquier otra serie de animación de la época.

¡Cuando se estrenó el 28 de marzo de 1999 [27 de mayo del 2000 en España], fue aclamada como una de las series visualmente más atractivas de la televisión!

Este libro es un homenaje a todos los extraordinarios artistas que ayudaron a moldear, dar forma y construir el hermoso, asombroso, épico y (veinticinco años después) siempre en expansión universo de Futurama.

Un agradecimiento galáctico no parece lo bastante grande.

Claudia Katz
Septiembre de 2024

Claudia Katz es una productora ganadora de un premio Emmy que se incorporó a Rough Draft Studios en 1994 para producir The Maxx. Desde entonces, ha contribuido a la consolidación de Rough Draft como uno de los mejores estudios de animación de cine y televisión. Además de supervisar la producción y las tareas de producción ejecutiva, también está al frente del desarrollo interno. Sus trabajos más recientes incluyen la producción ejecutiva del regreso de Futurama para Hulu, Desencanto para Netflix y Clash-A-Rama para Supercell. También ha trabajado en Tarantula, Futurama (todas las temporadas), Napoleon Dynamite, Sit Down, Shut Up, Los Simpson: la película, los cortos cinematográficos de Looney Tunes, La casa de los dibujos y Star Wars: Clone Wars I & II. Ha recibido un premio Anney por su trabajo en The Maxx, premios Emmy, Annie y Hugo por Futurama, y premios Emmy por Star Wars: Clone Wars I y II.

ANTES DE LA SALIDA: BRILLOS Y DESTELLOS

La propuesta que Matt Groening le presentó a Fox para Futurama fue elaborada con David X. Cohen y la ayuda en diseño de Mili Smythe, Bill Morrison, Dave Cooper y Dale Hendrickson, pero la génesis de esta serie se remonta a la infancia de Matt.

Matt Groening: Recuerdo que de niño pensaba que los viejos libros de ciencia ficción serían geniales en un medio visual. Es difícil hacer humor en el género de ficción, pero había algunas novelas realmente divertidas que pensaba que podían funcionar. Por ejemplo, las novelas infantiles de Jerome Beatty Jr. *Matthew Looney's Voyage to the Earth* y *Matthew Looney's Invasion of the Earth*; *Martians, Go Home*, de Frederic Brown; y *The Stainless Steel Rat*, *The Stainless Steel Rat's Revenge* y *The Stainless Steel Rat Saves the World*, de Harry Harrison. De hecho, una de las principales fuentes de inspiración de Futurama fue la novela *Snow Crash*, de Neal Stephenson, publicada en 1992. Pero la mayoría de la ciencia ficción que veía en pantalla cuando era niño resultaba decepcionante. Las sofisticadas ideas de la ciencia ficción literaria eran mucho más avanzadas que las pelis de *space opera* y las series de finales de los cincuenta y principios de los sesenta. Pensaba: ¿no sería genial poder hacer una serie con algunas de las ambiciosas ideas de las novelas de ciencia ficción inteligente? Y más genial todavía: ¿y si pudiéramos hacer algo divertido de verdad, buscar la emoción real? La mayoría de la ciencia ficción supuestamente divertida no es como para partirse de risa. Así que el gran dilema era si podríamos lograrlo y si la gente aceptaría bromas y gracietas sobre extraterrestres y robots.

Otra cosa sobre la ciencia ficción en las pantallas era que casi todo se articulaba en torno a un tema militar. En el futuro siempre había una organización militar fascista a la que uno pertenecía o se oponía, y los personajes siempre miraban por ojos de buey y seguían órdenes. Yo quería hacer algo diferente. Así que, a diferencia de Star Trek, Star Wars o casi cualquier otra serie de ciencia ficción, hicimos de Futurama una operación comercial y un servicio de paquetería. Y, francamente, no sé cómo Planet Express aguanta en el negocio, teniendo en cuenta que entregan solo un paquete cada varios episodios.

Otro problema que queríamos evitar era que el presente alcanzara al futuro. Habiendo leído, y luego vivido, 1984, y con 2001 en el horizonte, decidimos situar Futurama a mil años en el futuro. Pese a que en los últimos cincuenta años ha aumentado la esperanza de vida, decidimos arriesgarnos. Aunque, a decir verdad, no esperaba que aún siguiéramos haciendo la serie en 2024.

Utilizando el tópico de ciencia ficción de *Cuando el durmiente despierta*, de H. G. Wells, y *El dormilón*, de Woody Allen, creamos a Fry como sustituto para nuestro público, lo que nos permitió explicar todas las locuras que planeábamos ver en el futuro. Reunimos a un pequeño equipo artístico para esbozar cómo sería el futuro y qué alienígenas, humanos y robots poblarían ese mundo. Para que los personajes de Futurama parecieran menos dibujos animados, les dimos una altura más realista, de cuatro cabezas, en lugar de la de tres de Los Simpson.

Y es que, si te paras a pensar en Los Simpson, vaya cabezones que tienen. Incluso nos planteamos por un momento que tuvieran cinco dedos en lugar de cuatro, pero decidimos no pasarnos con los animadores.

Siempre digo que nuestro trabajo solía consistir en enseñarle a Matt lo que no quería, porque eso le llevaba a descubrir lo que sí quería, que era fantástico.

— Bill Morrison

Al principio, Matt y David escribieron unos párrafos descriptivos de cada personaje. El de Leela fue muy breve: *Es una cíclope alienígena que pilota una nave de reparto*. En uno de los primeros dibujos de Bill Morrison, Leela tenía cabeza, colmillos y cola, brazos en forma de tentáculos y dos dedos largos. Mili Smythe y Dale Hendrickson también trabajaron en los diseños de los personajes y se basaban uno en el trabajo del otro, recopilando diferentes versiones de los personajes a las que Matt, como superintendente, añadía sus propios diseños. Que diseñadores con distintas sensibilidades colaboraran en el aspecto de los personajes y los fondos de Futurama reforzaba la sensación de que se trataba de un mundo que debía su existencia a una multiplicidad de fuerzas, lo que le daba más credibilidad.

Además, Nueva Nueva York se convirtió en un personaje más, al estar visiblemente construida sobre los restos de la Nueva York original. Con edificios antiguos mezclados con estructuras

más modernas a distintos niveles, la historia de la ciudad está integrada en los estratos de su diseño. Los paisajes urbanos de Dave Cooper, que no son demasiado pulcros ni limpios, transmiten una sensación real de escala humana e intentan representar la historia de la ciudad a lo largo del tiempo.

Lo que verás en las siguientes páginas son bocetos previos a la presentación de la serie en 1998.



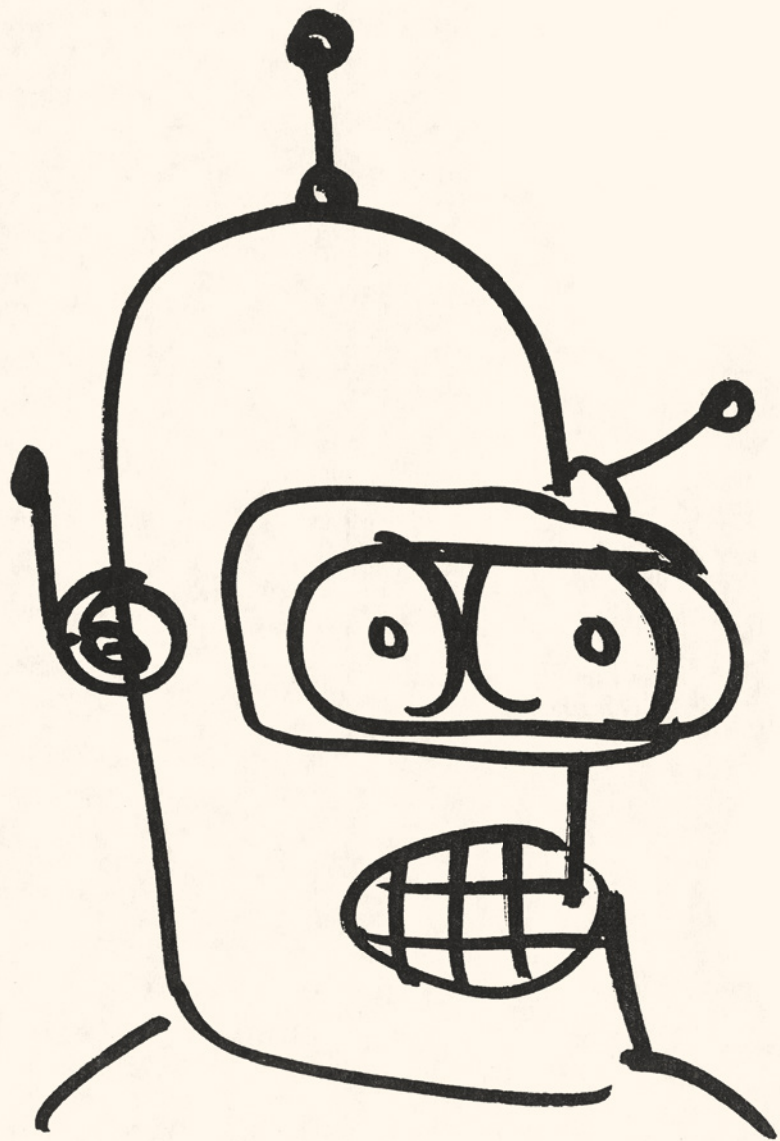
Primera ilustración publicitaria por Mili Smythe, Bill Morrison y Serban Cristescu.



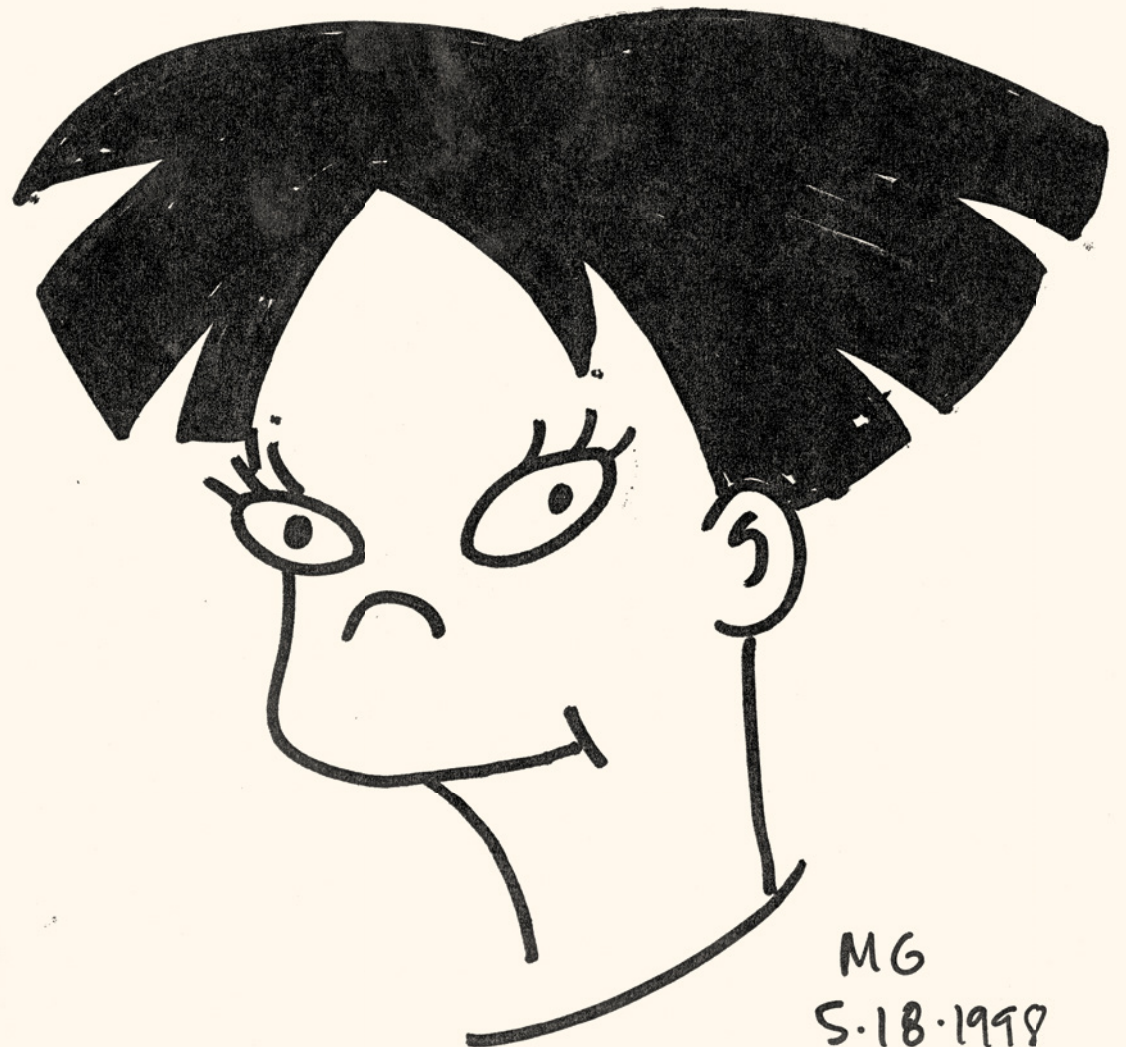
FRY



LEILA



BENDER



AMY

MG
5.18.1998