

CREACIÓN DE UNA STARTUP DE ANIMACIÓN:

DUMB



FRAME

CREACIÓN DE UNA STARTUP DE ANIMACIÓN: DUMB FRAME

TIPOLOGÍA 4

Presentado por: Carolina Mas Faus
Tutorizado por: María Carmen Lorenzo Hernández

Máster en Producción Artística

València, 22 de junio de 2018



RESUMEN

En este Trabajo Final de Máster se muestra el proceso evolutivo que ha seguido una Startup¹ de animación creada por alumnos de la Facultad de Bellas Artes. Este proyecto ha sido posible gracias al apoyo del Instituto Ideas, StartUPV y la misma Facultad. El ensayo ha sido redactado por una de las codirectoras y cofundadoras del estudio y alumna del Máster en Producción Artística. En él, se abordan varios temas que atañen al desarrollo de un estudio de animación; desde la creación de la marca y el logo hasta el proceso de difusión del proyecto por medio de las redes sociales y su página web, y de cómo el master ha sido indispensable a la hora de adquirir estos conocimientos.

Explicamos, además, el proceso de preproducción del proyecto de webserie que se está llevando a cabo dentro de la Startup, llamado *Garrote Vengativo*, mostrando así la transformación a la que ha sido sujeta en un periodo de dos años, tanto en guion como en diseño de personajes.

Como punto final, se tratará también la adaptación del proyecto a la realidad aumentada, y cómo éste participó en la exposición Repensat i Fet (VII Fira dels Invents de la UPV de 2017) como parte del proyecto “Holomuseum”, creada por la división de AR del IDF (Instituto de Diseño y Fabricación) de la UPV.

PALABRAS CLAVE

Webserie, animación, pre-producción, startup, estudio de animación.

¹ Tipo de compañía comercial que por ser neófita o complementemente nueva en el mercado, es considerada emergente o incipiente en lo que a la comercialización de su producto se refiere, como por ejemplo, se llaman startups aquellos proyectos emprendedores que han evolucionado de la fase de “idea” para convertirse en negocio, apoyada en la tecnología principalmente.
Instituto Internacional Español de Marketing Digital <<https://iiemd.com/startup/que-es-startup>>

ABSTRACT

This final dissertation aims to show the progress experienced by a Fine Arts Faculty students' animation Startup, made possible thanks to the support of the Instituto Ideas, StartUPV and the Faculty itself, as it has been written by one of the studio's co-directors and co-founders which is currently a student of the Master's Degree in Artistic Production of the Universitat Politècnica de València. This essay approaches issues revolving around the growth of an animation studio, it tackles different aspects of this development such as the creation of the brand and logo, the project's dissemination in the social networks and its own webpage and how the Master's Degree has been essential in acquiring all of this knowledge.

This paper also thoroughly records the webserie's pre-production process which is, at this very moment, being conducted by the Startup, titled *Garrote Vengativo*, showing how it has evolved in a two-year period, both in script and character design.

Finally, we will address the project's adaptation to augmented reality, and how it took part in the Repensat i Fet (VII Fira dels Invents de la UPV de 2017) exhibition, as a part of the Holomuseum's project, founded by the IDF (Instituto de Diseño y Fabricación) AR's division.

KEYWORDS

Webserie, animation, pre-production, stratup, animation studio.

AGRADECIMIENTOS

Doy especiales gracias a los miembros del equipo, Dumb Frame, ya que sin ellos esta empresa no habría sido posible; Ester Martínez, Adrián Espartal y Anna Ramada, quien han puesto todo su empeño, tiempo y esfuerzo en sacar este proyecto adelante y, sobre todo, Verónica Cortés, quien ha estado conmigo desde el principio de esta historia.

Agradezco a mi tutora, María Carmen Lorenzo Hernández, sus valiosos consejos y por dedicarme su tiempo y prestarme sus conocimientos; así como a la Vicedecana de Emprendimiento, Eva Marín Jordá, por su labor y esfuerzo en hacer que el pasillo de emprendimiento sea un espacio agradable donde poder prosperar como profesional.

Gracias a la animadora Anna Solanas por interesarse en nuestro proyecto y al guionista Sergi Martí, por su desinteresada y preciada ayuda.

Y, por supuesto, gracias a mis amigos y a mi familia por creer en mi.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	1
1.1.	Motivación.....	2
1.2.	Objetivos.....	3
1.3.	Metodología	
2.	CONTEXTUALIZACIÓN.....	4
2.1.	Antecedentes	
2.2.	Referentes.....	6
2.2.1.	<i>Referentes de estudios de animación</i>	
2.2.1.1.	<i>Nikodemo Animation</i>	
2.2.1.2.	<i>Silly Walks.....</i>	7
2.2.1.3.	<i>Patchwork y The Neverending Wall</i>	
2.2.2.	<i>Referentes artísticos.....</i>	8
2.2.3.	<i>Referentes de guion.....</i>	10
3.	PRODUCCIÓN.....	13
3.1.	Creación de Dumb Frame	
3.1.1.	<i>Historia del proyecto</i>	
3.1.2.	<i>Instituto Ideas UPV.....</i>	14
3.1.3.	<i>Marca y logo.....</i>	15
3.1.4.	<i>Difusión: página web y redes sociales.....</i>	17
3.1.5.	<i>Eventos.....</i>	21
3.1.5.1.	<i>Eventos en los que se ha participado</i>	
3.1.5.2.	<i>Eventos de interés.....</i>	23
3.2.	Desarrollo de un proyecto propio: Garrote Vengativo.....	24
3.2.1.	<i>Ficha técnica</i>	
3.2.2.	<i>Personajes.....</i>	25
3.2.2.1.	<i>Personajes Principales</i>	
3.2.2.2.	<i>Personajes Secundarios.....</i>	38
3.2.3.	<i>Universo.....</i>	43
3.2.3.1.	<i>La Pobla.....</i>	45
3.2.3.2.	<i>La Casa de Tilda.....</i>	51
3.2.4.	<i>Guion.....</i>	59
3.2.5.	<i>Storyboard.....</i>	61
3.2.6.	<i>Opening: Animática y música.....</i>	62
3.2.7.	<i>Logotipo de Garrote Vengativo</i>	
4.	APLICACIÓN DEL PROYECTO A LA REALIDAD AUMENTADA: HOLOMUSEUM....	63
4.1.	Modelado 3D con Cinema 4D	
4.2.	Unity y gafas de realidad aumentada Microsoft Hololens.....	66
4.3.	Montaje de la exposición.....	68
4.4.	Repercusión mediática.....	69
5.	CONCLUSIONES.....	70
6.	BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS.....	71
7.	ÍNDICE DE IMÁGENES.....	75
8.	GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	80
9.	ANEXOS.....	82
9.1.	ANEXO 1: ENTREVISTA A NIKOTXAN	
9.2.	ANEXO 2: BOCETOS DE ESCENARIOS Y PROPS.....	85

9.3.	ANEXO 3: BOCETOS DE PERSONAJES PRINCIPALES.....	97
9.4.	ANEXO 4: BOCETOS DE PERSONAJES SECUNDARIOS.....	101
9.5.	ANEXO 5: DISEÑOS ANTIGUOS DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES.....	107
9.6.	ANEXO 6: ILUSTRACIONES PARA FESTIVIDADES.....	113
9.7.	ANEXO 7: GUION CAPÍTULO PILOTO: “EL CONEJO DE MI ABUELA”.....	117
9.8.	ANEXO 8: THUMBNAILS CAPÍTULO PILOTO: “EL CONEJO DE MI ABUELA”.....	130
9.9.	ANEXO 9: ANIMÁTICA ANTIGUO OPENING.....	135

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo Final de Máster se comprende dentro de la rama de “Arte y Tecnología” del Máster de Producción Artística y responde a la motivación por parte de un grupo de Graduados en Bellas Artes de crear un estudio de animación. Este es un proyecto de producción artística y emprendimiento, escrito por una de las codirectoras de la Startup Dumb Frame, un estudio destinado a la producción de un proyecto de animación propio e inédito, llamado *Garrote Vengativo*. Hay constancia de otros trabajos realizados anteriormente relacionados con la creación de un estudio de animación, como sería el caso del TFG *Diario animado. De la formación a la profesión* a partir de un proyecto de empresa de animación², presentado por Juan Moreno en 2014. A su vez, la autora de este Trabajo Final de Máster realizó y defendió su TFG en 2016 sobre la pre-producción de un corto animado³.

El presente trabajo se situaría dentro de la tipología 4, “Producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica”. En este ensayo se podrá ver cómo ha ido evolucionando, desde la creación de su logo hasta los eventos en los que se ha participado, el proyecto de estudio de animación Dumb Frame desde su creación hace 1 año y 8 meses, así como parte de la preproducción del proyecto realizado en equipo por dicho estudio, *Garrote Vengativo*, una serie de animación web (o webserie), cuyo objetivo es ser distribuida por Internet a través de su página web propia y/o la plataforma de vídeos YouTube. También se recoge en un punto la aplicación de dicha serie animada a la realidad virtual, ya que la autora de este Trabajo Final de Máster participó en la exposición “Repensat i fet” (VII Fira dels invents de la UPV) promocionando *Garrote Vengativo* a través del proyecto “Holomuseum” de Adolfo Muñoz, profesor de la Facultad de Bellas Artes. Finalmente, se recopilan las conclusiones de la autora a dicho proyecto, la bibliografía y los Anexos.

En este proyecto final de máster se ha tratado de trabajar todas las competencias y objetivos posibles del Máster en Producción Artística, poniendo como ejemplos:

- El planificar y producir un trabajo artístico de alto nivel.
- Contextualizar la propia práctica artística en la cultura contemporánea y documentar.
- Contextualizar y promocionar la producción artística, incidiendo en un entorno multicultural.

Algunas de las competencias transversales que se han trabajado serían:

- La innovación, creatividad y emprendimiento.
- El diseño de un proyecto.
- El trabajo en equipo y el liderazgo, así como la planificación y gestión del tiempo.

Como competencias específicas cabría destacar:

- La capacidad de evaluar y desarrollar las propias aptitudes, necesidades y posibilidades de proyección profesional.

² *Diario animado. De la formación a la profesión*. Moreno, Juan (2014).

³ *Guards of the Nine Kingdoms. Preproducción de un Teaser*. Mas Faus, Carolina (2016)

- La capacidad para trabajar de manera autónoma y en equipo, con iniciativa y liderazgo.

Se han aprovechado las asignaturas del máster para llevar a cabo el proyecto final, como son:

Efectos Visuales en la Postproducción de Vídeo Digital, donde se ha llevado a cabo el modelado 3D de unos de los escenarios principales de la serie de animación, y la posterior aplicación de este modelado a la realidad virtual para la exposición “Repensat i fet” (VII Fira dels invents de la UPV).

La Animación: de la Idea a la Pantalla, que se aprovechó para desarrollar la estética de la serie, así como personajes y escenarios.

Arte Participativo. Creación Compartida en la Era de la Web 2.0, donde se trabajó la página web y las redes sociales. También se descubrieron métodos de difusión de la obra a través de las nuevas tecnologías.

Metodología de Proyectos. Imprescindible para la correcta realización de este Trabajo Final de Máster.

Cabe destacar que hubiese sido imposible plantear un proyecto de esta envergadura sin la posibilidad de realizarlo en equipo, además de las ventajas que esto proporciona, como la división de tareas; el hecho de poder repartir el trabajo ha brindado la oportunidad de que cada miembro del equipo se especialice en aquello que más le apasiona. Otra ventaja sería el brainstorming; el compartir ideas entre todos hace que estas fluyan, evolucionen y se nutran entre ellas, creando así conceptos más consistentes.

1.1. MOTIVACIÓN

Somos conscientes de que en nuestro país el consumo y la apuesta por la cultura han sufrido un claro descenso debido a la crisis económica. En España, los productos creativos como la animación no son tratados de la misma manera que otras manufacturas, por lo que en muchas cadenas de televisión se prefiere apostar por emitir producciones extranjeras a un coste menor, que productos nuevos nacionales. Según un estudio elaborado por el Observatorio Audiovisual Europeo⁴, el cual aporta datos sobre la cadena pública estatal TVE, en el año 2016 el tiempo total de la parrilla dedicado a la animación de procedencia española rondaba tan sólo el 4%. Esta falta de confianza crea un impacto negativo en los estudios españoles, ya que éstos pierden la oportunidad de mostrar su trabajo a nivel nacional.

La escalera normal de la relevancia tiene tres peldaños. Primero tienes que alcanzar una notoriedad en tu entorno regional, autonómico. Tras ello debes alcanzar una relevancia nacional. Y es entonces cuando puedes dar el salto internacional. ¿Vas a comprar un producto, por muy bueno que sea, por muy bien que te hayan hablado de él, si no está en el supermercado, si no está exhibido? Díez, Raúl (18 de abril de 2017). Animación valenciana: sobredosis de realidad. *Plaza*. Recuperado de <http://valenciaplaza.com/animacion-valenciana-sobredosisde-realidad>

4 European Audiovisual Observatory - Council of Europe. < <https://www.obs.coe.int/en/web/observatoire/>>

Pero quizás, el mayor problema al que se enfrenta la industria de la animación en España es la intermitencia a la que se enfrentan las empresas, las cuales están destinadas a nacer y morir a cada proyecto que desarrollan.

Hace falta esa parte más industrial que consiga mover suficientes proyectos como para anular estos impases. Gato, Enrique (1 de febrero de 2018). La taquilla no basta: la animación en España también combate sus demonios. *eldiario.es*. Recuperado de https://www.eldiario.es/cultura/cine/taquilla-animacion-Espana-combatiendo-demonios_0_735627306.html

Obteniendo estos testimonios tan desalentadores por parte de profesionales del mundo de la animación, ¿cómo van a poder reunir los recién titulados la motivación suficiente como para crear un proyecto en el sector?

Animation from Spain, la marca de ICEX⁵ que impulsa el negocio internacional de las empresas españolas de animación, publica la guía *Who is who (2018)*⁶ ofrece varios datos muy interesantes que muestran un considerable crecimiento de la industria de la animación en España. Según esta guía, actualmente hay 250 empresas que producen y distribuyen contenidos de animación y que, a su vez, generan 6.675 puestos de trabajo directos y 26.000 indirectos. Según los cálculos, en España se producen una media de 6 largometrajes, 10 cortometrajes y 13 series anualmente, pero se prevé que en un periodo de 4 años la producción se multiplique hasta sobrepasar los 50 largometrajes en este periodo de tiempo. Las producciones de cortometrajes y series de animación poseen cifras similares. Entre el 2012 y el 2016 se estrenaron más de 40 cortometrajes y 60 series de televisión, y se prevé que entre el 2017 y el 2020 se duplique esta cifra en cuanto a cortometrajes y que alcance a las más de 100 series animadas. A fechas de hoy, el volumen de negocios de la industria de la animación en España supera los 510 millones de euros. 317 millones de los cuales han sido facturados en el exterior, teniendo en cuenta de que el 90% de las producciones nacionales son exportadas.

Las cifras revelan que se tienen grandes expectativas en el sector de la animación para estos próximos años, pero estas son meros datos intangibles, algo que de verdad motiva a los estudiantes es ver como cada vez son más las escuelas que apuestan por impartir conocimientos destinados al sector audiovisual, trayendo consigo las nuevas tecnologías destinadas a este campo. Escuelas como la U-Tad y Trazos en Madrid, FX Animation en Barcelona, que ofrecen grados y cursos de postgrado de animación, efectos especiales, modelado 3D, concept art, entre otros. También en Valencia, la gran demanda de este tipo de estudios ha incentivado la aparición de un nuevo Grado en Diseño y Tecnologías Creativas, que ya se imparte dentro de la Facultad de Bellas Artes.

El éxito que han cosechado películas como *Planet 51* y *Tadeo Jones* también estimulan al alumnado. *Tadeo Jones 2* se convirtió en la película española más taquillera en 2017 con 17 millones de euros, además de ganar el Goya como mejor largometraje de animación. Pero no sólo las producciones en 3D ganan premios, Alberto Vázquez se llevó en 2017 los dos Goya a mejor cortometraje y largometraje de animación, con su corto *Decorado* y su largometraje, adaptado de su cómic con el mismo nombre, *Psiconautas*.

5 ICEX España Exportación e Inversiones. < <https://www.icex.es/icex/es/index.html>>

6 *Who is Who. Animation from Spain (2018)* < http://www3.icex.es/animationfromspain/pdf/GUIA_ANIMATION.pdf>

En la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València contamos con varias nominaciones a los Goya, entre las cuales destacamos dos casi consecutivas: *Vía Tango* de Adriana Navarro, nominado a mejor cortometraje de animación en 2014, y *La Noche del Océano* de Maria Lorenzo, también nominado a mejor cortometraje de animación en los Goya 2016.

Gracias a la ayuda que ofrece el profesorado de la facultad y al Instituto Ideas, que promueve el emprendimiento en la universidad, se han podido desarrollar proyectos de estudiantes como *Patchwork* de María Manero, *The Neverending Wall* de Silvia Carpizo y Startups de animación y cómic como Pterodactive, Loopy Teller y, cómo no, Dumb Frame. La mayoría de estas Startups destacan a nivel autonómico y nacional debido al lanzamiento de proyectos comerciales para la televisión valenciana À Punt, servicios a productoras valencianas, dos cortometrajes preseleccionados a los premios Goya 2018, etc.

Se han realizado actividades donde se han dado a conocer estos proyectos, tales como la charla AnimaEmprende, que se realizó en marzo de 2017; una mesa redonda donde los integrantes de Startups debatieron con el público asuntos como la financiación a través del “crowdfunding”⁷, búsqueda de subvenciones o la realización de proyectos propios. Julia Cruz y Marta Gil, cofundadoras de la Startup Pterodactive, redactaron un artículo sobre el pasillo de emprendimiento para la octava edición de la revista *Con A de Animación* (2018), la revista anual del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria, en el que hablan sobre el Instituto Ideas, el emprendimiento en la Facultad de Bellas Artes y los proyectos que forman parte de este ecosistema, entre los cuales se sitúa Dumb Frame.

⁷ El crowdfunding, también conocido como micromecenazgo, se trata de una financiación colectiva, donde un emprendedor recibe un apoyo acotado (en términos financieros) de numerosos inversores. < <https://definicion.de/crowdfunding/>>

1.2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este Trabajo Final de Máster es:

Crear un estudio de animación destinado a producir proyectos propios.

Para poder llevar este objetivo principal a cabo, ha sido necesario desarrollar un conjunto de objetivos específicos, relacionados con:

- Sentar las bases para empezar producir un proyecto propio de calidad. A saber:
 - Desarrollo coherente de la idea.
 - Guion o sinopsis de los capítulos.
 - Diseño físico y psíquico de los personajes.
 - Desarrollo del universo en el que sucede la historia.

1.3. METODOLOGÍA

Debido a que el asunto que tratamos en esta memoria es la creación de un estudio de animación en el que desarrollar proyectos propios, se ha empezado por investigar el entorno industrial de la animación a nivel nacional a base de la consulta y recopilación de artículos en internet, estudio de posibles fuentes de financiación como el “crowdfunding” o subvenciones, el asesoramiento personal por parte de profesores de la Facultad y nuestra asesora del Instituto Ideas, Sandra Lucas. Realizamos también una entrevista a Nikotxan, creador de la famosa webserie *Cálico Electrónico*, la cual se adjunta en los Anexos. La asignatura *Teoría para Diseño Gráfico e Ilustración: Contextos de Mercado Externos e Internos*, impartida por el profesor Rodrigo Pérez Galindo nos plantó las bases a la hora de plantearnos crear una sociedad mercantil.

Se establecieron una serie de roles dentro del estudio, aunque en temas prácticos finalmente todos los integrantes del equipo desempeñen los demás roles casi por igual, estos se constituyeron por garantizar un correcto funcionamiento del estudio a nivel interno, ya que hay una gran cantidad de objetivos y deberes dentro de una institución que acaba de empezar a asentarse en el mundo laboral. En este caso, el cargo de dirección se divide entre las dos fundadoras del estudio, siendo yo una de ellas. Las codirectoras son las que conocen y deciden todos los aspectos de la serie de animación que se llevará a cabo dentro del estudio.

Todo estudio de animación que desea producir un proyecto propio debe seguir una serie de pasos, dividiendo el proceso en cuatro partes: Desarrollo, Pre-producción, Producción y Post-Producción. Se acordó desde un principio que, debido a nuestra falta de experiencia, íbamos a dedicar el mayor tiempo posible al correcto desarrollo de la Pre-producción de la webserie, por lo que a día de hoy seguimos mejorando, con ayuda de varios expertos, cuestiones como el guion, adaptación de los personajes a la animación flash, color, etc. Una vez afianzados los roles de equipo, se procedió a diseñar la imagen corporativa de la empresa, la creación de la página web oficial y las redes sociales, algo necesario a fin de usarlas como portfolio a la hora de presentar el proyecto en festivales como Animac, donde hemos encontrado asesores valiosos como Alberto Vázquez, Anna Solanas y Sergi Martí.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

Es imposible y, además, nada recomendable empezar un proyecto sin investigar acerca de otros planteamientos previos al propio a desarrollar. Es inevitable que un proyecto no se empape de toda la cultura precedente, por eso, a continuación, se van a enumerar los antecedentes y referentes tanto como del estudio de animación como tal, como de la serie de animación que se está llevando a cabo dentro de él.

Buscando un canal de difusión, se investigó la famosa plataforma YouTube y los contenidos que se publican en ella, por lo que se llegó a la conclusión de que esta web sería la idónea para divulgar nuestro proyecto.

2.1. ANTECEDENTES

La creación de la plataforma de vídeo Youtube en 2005 por los ex trabajadores de la empresa Paypal Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim, supuso una revolución debido a que facilitó enormemente la subida de contenido audiovisual a la red, y no era para menos, ya que previamente a la aparición de YouTube sólo algunas webs compartían contenido en formato vídeo, el cual no siempre estaba disponible para ser reproducido online. Es por eso que, a finales de 2005, YouTube ya contaba con más de 50 millones de visitas diarias y se calcula que solo 6 meses después 2.000 millones de usuarios visitaban la plataforma diariamente.



1. Logotipo de YouTube.

A raíz de esto, muchos creativos empezaron a compartir sus creaciones a nivel internacional, ya que esta web actualmente está disponible en más de 80 países, entre los cuales destacan especialmente los animadores.

Esta clase de animadores web crean contenido principalmente de tiempo reducido, con animaciones reutilizadas o que requieran poco movimiento, ya que la mayoría de ellos, al menos al principio, eran autodidactas sin formación previa. Son animaciones hechas por jóvenes, los cuales difunden contenido en una plataforma joven en el que la media de edad de los usuarios tiene entre 16 y 24 años. Es por esto por lo que creemos que sería un buen canal de difusión de nuestra webserie animada.

Otra de las razones por las que encontramos interesante esta plataforma es por que también puede llegar a ser lucrativa. Debido a su éxito, grandes empresas pagan por poner sus anuncios en esta página en forma de “banners”⁸, incluso antes, durante y después de los vídeos que suben los usuarios. Por cada 1.000 reproducciones, YouTube abona entre 0,20 céntimos y 3 euros en España, en función de la demanda que haya para poner publicidad en el canal.

⁸ Un “banner” es un formato de anuncio publicitario en una publicación online. Pueden ser imágenes (en formatos como PNG, JPEG o GIF) o animaciones (creadas con Adobe Flash, Java, etc.). Por lo general, incluyen un enlace que lleva hacia el sitio web del anunciante.< <https://definicion.de/banner/>>

“Los primeros youtubers eran jóvenes que no encajaban en el sistema educativo o en su entorno social y encontraron en los vídeos una vía de escape que, con el tiempo, se convirtió en su ocupación.” - Omai (YouTuber) (7 de mayo de 2017). Érase una vez los “youtubers”. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/cultura/2017/05/05/actualidad/1493969544_867729.html

Para conseguir remuneración por subir vídeos a YouTube se tiene que conseguir la licencia YouTube Partner, para lo que son necesarios una serie de criterios como, por ejemplo, cumplir las Condiciones de Servicio y las Normas de la Comunidad de YouTube y que el contenido que se suba sea original y de calidad.

Debido a la aparición de la plataforma rival Vimeo, que ofrecía la subida de vídeos de alta calidad, YouTube empezó a brindar también esta opción. Ahora mismo se pueden subir vídeos de hasta 4K⁹.

Algunas de las webseries animadas más conocidas difundidas por este medio son:

The Cyanide and Happiness Show:

Es una webserie cómica animada de temática adulta creada por Rob DenBleyker, Dave McElfattrick, Matt Melvin y Kris Wilson, basada en su webcomic *Cyanide & Happiness*. Cada episodio está compuesto por pequeñas historias inconexas que buscan la risa a través de la sátira con ciertos tintes de humor negro. La serie fue fundada mediante una campaña en Kickstarter. Su primera temporada fue difundida a través de YouTube entre mediados de noviembre de 2014 y finales de enero de 2015. Más tarde fue adquirida por Seeso, una plataforma de transmisión, quienes produjeron la segunda y la tercera temporada antes de venderla a VRV a mediados de 2017.

El canal al que se han subido los capítulos de la webserie, llamado ExplosmEntertainment, sube a la red semanalmente otros cortos y ha producido otras series del mismo género. Este canal posee actualmente 8.269.993 suscriptores y un video suyo puede alcanzar la friolera de 20 millones de visualizaciones.



2. Portada de la serie *The Cyanide & Happiness Show*.

3. Imagen de un corto de la webserie animada.

⁹ La tecnología 4K es una mejora de la resolución de la imagen que integran los televisores actuales, la cual es capaz de cuadruplicar la resolución que nos ofrece la Alta Definición, HD o High-Definition. < https://es.wikipedia.org/wiki/Resoluci%C3%B3n_4K>



4 y 5. Imágenes de la webserie Asdfmovie.

Asdfmovie:

Es una serie de animación con flash dirigida por el YouTuber TomSka (Thomas Ridgewell), adaptada de su webcómic. Los capítulos se componen de una serie de gags con diálogos ocasionales protagonizados por unos personajes de diseño extremadamente sencillo (figuras de palo). La serie, ya cerrada, se compone de 10 capítulos de 1 a 2 minutos, además de varios spin-offs y remixes. La serie fue originalmente producida en inglés, pero ha sido doblada, ya sea por el autor o por fans de la serie, a múltiples idiomas como el español y el alemán.

El primer capítulo fue subido a la web en agosto de 2008, que actualmente registra más de 60 millones de visualizaciones.

2.2. REFERENTES

Este Trabajo Final de Máster consiste en varias partes, como son: el estudio y la serie animada, por lo que el apartado de referentes se divide en tres puntos: referentes para el estudio y referentes artísticos y de guion para la serie.

2.2.1. Referentes de estudios de animación

2.2.1.1. Nikodemo Animation

Nikodemo Animation es el principal referente de este estudio, ya que creó una webserie sin precedentes en la animación flash nacional: *Cálico Electrónico*. Ha sido la webserie de animación más relevante de los últimos 10 años, con cientos de millones de visualizaciones desde su creación en 2004, a pesar de que dejó de emitirse en 2015, con el cierre de su empresa. La serie es distribuida gratuitamente a través de internet, concretamente, a través de su canal de YouTube. Todos los capítulos se pueden encontrar en su página web oficial, donde se vendía también todo tipo de merchandising. El fundador de este estudio es Nikotxan, quien actualmente se ha emprendido en la producción de otra webserie: *Pésame Street*, con la que trata dar un mensaje animalista a través del humor.

El animador posee dos Premios Honoríficos, uno en el Webfest 2015 de Bilbao y uno en el Fidewà 2016. Además del Premio a la Trayectoria en Websur Festival 2015. Podríamos decir que Nikotxan es un auténtico ejemplo de superación y emprendimiento, ya que ha sabido darle la vuelta a los problemas de financiación que acabaron con su primer estudio, invirtiendo en festivales de webseries animadas y creando nuevas webseries y cortos de animación.



6. Imagen de la webserie Cálico Electrónico.

7. En orden de aparición de izquierda a derecha: Raúl, Albert y Niko, fundadores de Nikodemo Animation

2.2.1.2. Silly Walks



8. Fotografía de los miembros de Silly Walks Studio.

Al haber estudiado en la Universitat Politècnica de València, nuestro equipo veía cómo otros estudiantes tomaban la iniciativa y montaban su propia Startup de animación. La mayoría de ellos han destinado su empresa a servicios, como el caso Silly Walks Studio, formado por Javier Sánchez Lorenzo, Josep Baño, Martín Martínez y Alberto Gil. Fundaron su estudio en 2013 en el pasillo de Emprendimiento UPV, una vez finalizaron su Licenciatura en Bellas Artes.

Sus influencias artísticas son amplias y varían con cada proyecto. En cuanto a línea narrativa, sus referentes serían principalmente humorísticos, como *Muchachada Nui* o los Venga Monjas. Han conseguido compaginar la producción de proyectos propios (con la intención de presentarlos a Cartoon Network o Nickelodeon), con trabajos comerciales como la secuencia de animación para la película *Pixel Theory* (2013) y la imagen gráfica para la 5ª Edición del Máster en Animación de la UPV (2013-2015).

Actualmente han conseguido establecerse como empresa y se han asociado con Brave Zebra, un estudio de desarrollo de videojuegos, creando así Wild Frame.



9. Portada del cortometraje *Patchwork* (2018).

10. Imagen del cortometraje *Patchwork* (2018).

2.2.1.3. Patchwork y The Neverending Wall

Pero en el pasillo de emprendimiento encontramos también pequeños estudios que se crearon para desarrollar un proyecto en común. Es el caso de María Manero con su corto *Patchwork* (2018), el cual empezó siendo un trabajo final de máster para el Máster en Animación de la UPV, y acabó siendo un proyecto más largo y con subvención gracias a una campaña “crowdfunding” mediante la web Goteo.

Silvia Carpizo también ha coincidido junto con Dumb Frame en el pasillo de Emprendimiento. Gracias a subvenciones del estado y al apoyo de la Facultad de Bellas Artes y, en concreto, al departamento de dibujo, ha conseguido producir un corto ganador de muchos premios y preseleccionado para los Goya 2018: *The Neverending Wall* (2017).



11. Imagen del cortometraje *The Neverending Wall* (2017).

2.2.2. Referentes artísticos

Las series infantiles de los estudios norteamericanos Cartoon Network y Walt Disney Studios han estado muy presentes en la infancia de los integrantes del equipo, por lo que, para *Garrote Vengativo*, ha sido imposible no tomar como referencia la estética de series de animación tales como:



12. Imagen de la serie *Agallas, el perro cobarde* (1999)

Agallas, el perro cobarde, fue creada y dirigida por John R. Dilworth para CN en 1999. El protagonista de la historia es un perro llamado Agallas, quien vive en un lugar inhóspito junto a sus dueños: Muriel, una mujer vieja y dulce, y Eustaquio, su marido, un agricultor gruñón a quien le gusta asustar a Agallas. La base de la trama de cada capítulo siempre es la misma: Agallas se desvive por salvar a sus dueños de las garras de terribles monstruos, aliens y demás criaturas. Los personajes de carácter afable como Muriel y Agallas son completamente redondeados, mientras que Eustaquio, quien es más cascarrabias, posee unos rasgos ligeramente más angulosos, como su barbilla prominente.



13. Imagen de la serie *Las macabras aventuras de Billy y Mandy* (2000)

Las macabras aventuras de Billy y Mandy, creada por Maxwell Atoms para CN en el año 2000. Los protagonistas son dos niños muy distintos entre sí: Billy es un niño bobalicon y optimista pero con un comportamiento repulsivo, en cambio Mandy es una niña malévola y siniestra. Ambos tienen como amigo inseparable a la muerte, a quien llaman Calavera, quien está obligado a convivir con ellos tras perder una apuesta. El diseño de personajes curvilíneo, con fondos de una profundidad más o menos realista, pero tremendamente simplificados y, muchas veces, rellenos con un color base, sin profundidad. Los escenarios suelen ser coloridos, a pesar de la temática de la trama.



14. Portada de la serie *Kim Possible* (2002)

Kim Possible, una de las primeras series televisivas 2D producida por Disney en 2002. La protagonista es Kim Possible, una adolescente que tiene una doble vida: es una chica normal de instituto y, a la vez, una agente especial. En sus aventuras le acompaña su amigo Ron Imparable y su mascota Rufus, un ratopín rasurado. Los fondos de esta serie se caracterizan por tener colores poco llamativos que mantienen una cierta armonía, sin líneas de contorno que separen los colores entre sí. Además, suelen añadir algunas texturas de forma muy sutil. Por otro lado, para los personajes principales se usa una paleta de colores complementarios poco saturados, muchas veces con uso predominante del negro. El diseño de sus formas es redondeado, para garantizar una animación con mayor fluidez.



15. Imagen de la serie *Gravity Falls* (2012)

Otra serie de Disney que ha servido de referente estético es *Gravity Falls*, creada por Alex Hirsch en 2012.

Los gemelos Dipper y Mable Pines van a pasar sus vacaciones de verano al pueblo de su abuelo Stan, Gravity Falls, donde ocurren sucesos sobrenaturales. Los hermanos tratarán de resolver los enigmas en torno al pueblo y a un misterioso diario.

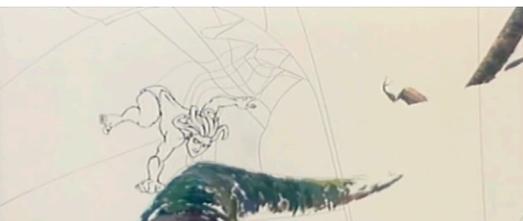
Las formas redondeadas de los personajes siguen con la estética mantenida durante la última década en la animación. Sus cabezas son desproporcionadamente grandes en comparación con el cuerpo y con facciones simplificadas. En los escenarios se emplean colores menos saturados con la intención de que los personajes preponderen sobre el conjunto.



16. Fotograma de la prueba de animación para *Donde viven los monstruos* (1983)

Al equipo le pareció interesante la idea de mezclar la animación 2D con fondos en 3D, una técnica que cada vez se aplica con más frecuencia en series televisivas e incluso en largometrajes debido a las facilidades que otorga ésta a la hora de animar planos.

Uno de los referentes principales en cuanto a integración de elementos 2D con escenarios 3D fue John Lasseter, miembro fundador de los estudios Pixar, quien hizo una prueba de animación 2D e integración CG para una adaptación de *Donde viven los monstruos* cuando trabajaba como animador en los estudios Disney en 1983, pero el proyecto fue cancelado.



17 y 18. Imágenes donde se puede apreciar el procedimiento de la técnica "Deep Canvas" para la película *Tarzán* (1999)

Fue Disney quien implementó exitosamente esta técnica en la película *Tarzán* (Kevin Lima y Chris Buck, 1999), a la que llamaron "Deep Canvas". El software nació de la necesidad de dar realismo y tridimensionalidad a los movimientos de Tarzán mientras éste trepaba por los árboles y se deslizaba por las lianas.

Primero se construía la geometría básica del escenario mediante cilindros y esferas en 3D, a la que van añadiendo más detalles para finalmente ser sometido al tratamiento de pintura mediante una tableta digitalizadora. Se pintaban todas las caras del escenario en 3D, por lo que al pasear la cámara por él daba la sensación de meterse dentro de una pintura.

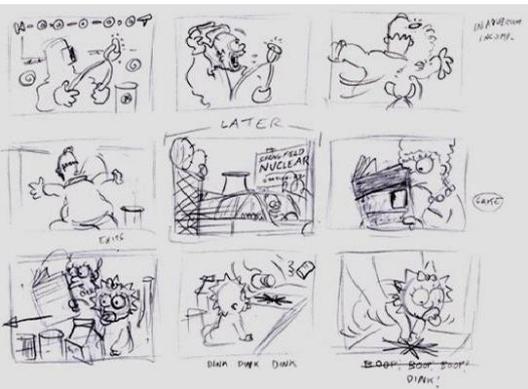
Fue la primera vez que lograron que esta técnica funcionase de una manera bien integrada, ya que hasta *Tarzán* no consiguieron ensamblar los personajes animados tradicionalmente a papel junto con los escenarios 2D más estáticos.

2.2.3 Referentes de guion

El referente indiscutible de la animación para adultos es la aclamada serie creada por Matt Groening para la Fox Broadcasting Company *Los Simpsons*, que narra el día a día de una familia norteamericana de clase media desde un punto de vista satírico y, muchas veces, crítico hacia la sociedad estadounidense. Es muy característico de esta serie que, a pesar de todos los avances en la trama que puedan ocurrir en cada capítulo, todo vuelve al mismo punto al principio del siguiente capítulo. La serie hizo su debut en diciembre de 1989 y se han emitido 639 capítulos a lo largo de 29 temporadas. Se trata de una serie aclamada por la crítica, ha ganado un gran número de premios, entre ellos 25 premios Emmy, 24 premios Annie y un premio Peabody, y ha sido calificada como la mejor serie del siglo XX por la revista Time.



19. Imágenes donde aparecen la mayoría de los personajes de *Los Simpsons* (1989)



20. Ejemplo de escaleta o "thumbnails" para un capítulo de *Los Simpsons*.

Cada capítulo dura aproximadamente 22 minutos, un proceso que toma 9 meses al equipo de más de 300 personas, compuesto por guionistas, productores, animadores, directores, entre otros. La mayor parte del tiempo de producción de un capítulo se pasa escribiendo y reescribiendo hasta que se considera que no se puede mejorar.

La estructura de la creación de cada capítulo sigue estos pasos:

1. Idea.

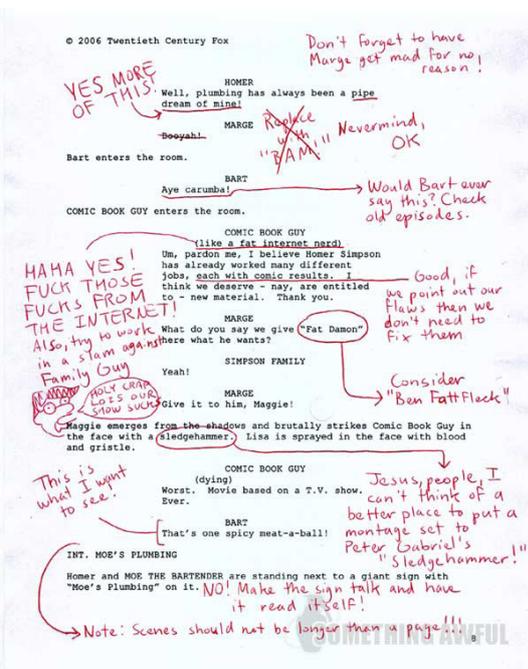
La idea es escrita por un equipo de guionistas, la cual es convertida posteriormente por un equipo de 14 personas en un argumento utilizable. Se establece la estructura básica del episodio, y separan las ideas en dos tramas separadas.

2. Escaleta.

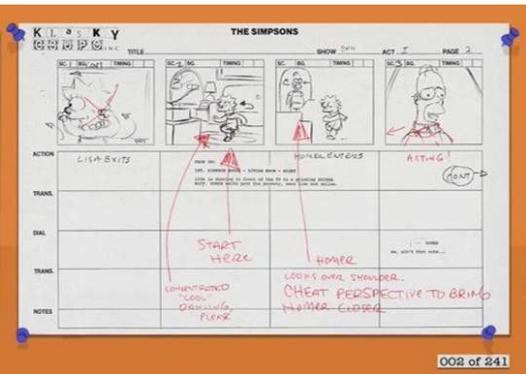
El guionista prepara una escaleta o "thumbnails", una especie de storyboard en sucio, con una descripción de lo que ocurre en cada escena.

3. Guion.

Una vez la escaleta está revisada, el mismo guionista escribe el guion completo, con diálogos y tecnicismos, para ser revisado por los otros miembros del equipo. Una vez finaliza este proceso, el guion puede guardar poca o ninguna relación con el primer boceto.



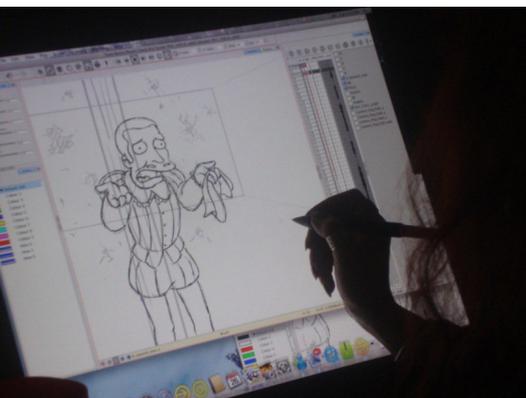
21. Ejemplo de guion para un capítulo de *Los Simpsons*.



22. Ejemplo de storyboard para un capítulo de *Los Simpsons*.



23. Fotograma de una animática para un capítulo de *Los Simpsons*.



24. Imagen de una animadora animando una escena para un capítulo de *Los Simpsons*.

4. Lectura de mesa.

Éste es un recurso que usan todas las series de televisión, en la que los actores se reúnen junto con los guionistas y productores para realizar varias lecturas del guion e interpretar el episodio. Así se averigua qué partes funcionan y cuáles no, y cada parte hace sus contribuciones y/o objeciones en cuanto al comportamiento de los personajes.

5. Grabación.

Los actores graban la pista de audio sobre la que se animará. El guionista principal es el que dirige a los actores durante la grabación. Los actores son libres de aportar su toque personal a los diálogos.

6. Storyboard.

Es un proceso que puede durar aproximadamente unas cuatro semanas, donde se dibujan los planos de cada escena.

7. Animática.

Una vez se aprueba el storyboard, se realiza una versión preliminar y rudimentaria junto con la pista de audio, para comprobar que las voces y las poses concuerden.

8. Animación.

Durante unas once semanas de producción, se animan las escenas sin color, a 30 frames por segundo, que es el formato de vídeo estadounidense (NTSC).

9. Color.

El departamento de color colorea las escenas animadas, con una paleta reducida de 200 colores, mediante ordenador, debido a las ventajas económicas y técnicas.

10. Doblaje.

Una vez finalizado todo el proceso artístico se revisa el doblaje, reemplazando o agregando diálogos.

11. Música.

El compositor Alf Clausen graba la banda sonora original de cada capítulo con una orquesta formada por 35 músicos.

12. Efectos de sonido.

Una vez grabada la música, se le agregan los efectos de sonido.

13. Edición y mezcla.

Todos los elementos se llevan al estudio de Sony para ensamblarlos. Se adaptan los colores para televisión, se agregan títulos y se adaptan las líneas de diálogo.

[adult swim]TM



25. Logotipo de Adult Swim.

26. Portada de la serie *Rick y Morty* (2013).

Por otro lado, Adult Swim comenzó en el año 2001, siendo una sección emitida en Cartoon Network en Estados Unidos en horario nocturno, aunque debido al éxito que cosecharon sus series, acabó adquiriendo su propio canal. Las series que emite contienen una gran cantidad de escenas de violencia explícita, situaciones sexuales intensas, lenguaje soez y agresivo y consumo de drogas.

Pero, indudablemente, a serie que más ha influido en Garrote Vengativo es *Rick y Morty*.

Es una serie creada por Justin Roiland y Dan Harmon. Rick, el científico más inteligente del universo, vive con su nieto peligrosas aventuras intergalácticas, intentando encontrar un equilibrio entre éstas y la vida familiar. Pero Rick es un personaje alcohólico, egoísta y depresivo, por lo que acaba manipulando siempre al influenciable de su nieto Morty para cometer atrocidades.

La trama yuxtapone dos escenarios: el espacio y la casa de Morty, con sus dramas domésticos, con la intención de que la serie no tuviese la continuidad tradicional vista en televisión.

Dan Harmon nos revela la estructura que siguen los capítulos de *Rick y Morty*, a lo que llama “Embrión de una Historia”:

1. Un personaje está en su zona de confort.
2. Pero quiere algo.
3. Entra en una situación no reconocida.
4. Se adapta a ello.
5. Consigue lo que quiere.
6. Pero paga un alto precio.
7. Vuelve a la situación de partida, cómoda.
8. Ha cambiado.

En definitiva, podríamos decir que hemos extraído la técnica artística de las series y películas de Cartoon Network y Walt Disney Studios, en las que emplean colores planos y formas simplificadas, así como la integración 3D que lleva años desarrollando Disney. Otros aspectos que habríamos tomado de series como *Rick y Morty*, *Cálculo Electrónico* y *Los Simpsons* sería su temática gamberra y su forma de representar la realidad satíricamente.

3. PRODUCCIÓN

La fase de producción de este Trabajo Final de Máster se divide en dos partes: la parte de creación del estudio Dumb Frame y la parte de la webserie de animación *Garrote Vengativo*.

3.1. Creación de Dumb Frame

3.1.1. Historia del proyecto

La idea de montar una Startup de animación nació de la necesidad de satisfacer las inquietudes artísticas de la autora de este TFM, quien propuso a unos excompañeros de Grado en Bellas Artes el crear un proyecto propio de animación, en concreto, una serie destinada a jóvenes adultos en la que pudiésemos desarrollarnos como artistas. La primera persona que accedió a formar parte fue Verónica Cortés Lloret, que fue quien aportó la idea de que el personaje principal de la serie fuese una señora mayor. En la asignatura de *Modelado Digital 3D para Videojuegos*, ella diseñó, modeló y creó una historia de una abuela que combatía el mal. Carolina propuso la idea de que ésta tuviese un acompañante fuera de lo común, como un animal parlante o algo más aún extravagante, un alienígena huyendo de la ley. Estas ideas serían los antecedentes de Tilda y Archie, los protagonistas de *Garrote Vengativo*.

El primer equipo fue compuesto por Verónica Cortés, quien se iba a encargar del diseño de escenarios y su modelado 3D, además de la codirección de la Startup junto con la autora de este TFM. Raquel Juan, quien se encargaría del diseño de personajes junto con Ana Lluna Capilla y Alberto Muñoz, quien también se encargaría de los props. Juntos crearon la Startup de animación NACRA, cuyo nombre estaba compuesto por las siglas de los cinco integrantes del equipo.

El equipo se reunía en la biblioteca de Bellas Artes o en cualquier mesa vacía que se encontrasen en las instalaciones de la facultad para hablar del proyecto de serie, que en un principio era mucho más grande y más ambicioso. Es así como nació *Garrote Vengativo*.

Se planteó crear una serie animada con el objetivo de ser subvencionada por grandes plataformas de streaming o televisión. Empezó por tener unos 12 capítulos por temporada con una duración de 20 minutos cada capítulo. Más adelante nos dimos cuenta de que era inviable. Raquel, Ana Lluna y Alberto abandonaron la Startup debido a la incapacidad de compaginar la Startup junto con los estudios.



27. Fotografía del equipo NACRA. De izquierda a derecha: Raquel, Carolina, Verónica, Alberto y Ana Lluna.

28. Imagen del imagotipo de NACRA.



En junio de 2017 se nos concedió el despacho D-1-6 del pasillo de emprendimiento, entre la Startup Fractals y el equipo de *The Neverending Wall*, y se unieron los actuales integrantes del equipo: Ester Martínez, Adrián Espartal y Anna Ramada.



Durante el proceso de pre-producción, Ester se encargaría de los personajes secundarios y props junto con Anna. Adrián sería el responsable del rediseño de los personajes principales, así como de unificar el diseño de todos los personajes y el storyboard. Verónica sería la encargada del diseño de escenarios y props en 2D y 3D, además del cargo de codirección junto con Carolina, quien llevaría a cabo el diseño y modelado 3D de escenarios, concept art y sería la principal encargada del guion.

Las dos codirectoras explicaron la historia y todas las ideas que se desarrollaron en el antiguo equipo.



El estudio sufrió una transformación dramática, y se decidió cambiar el nombre y el logo por algo que representase más el carácter desenfadado de *Garrote Vengativo*.

El 17 de enero de 2018 se registró un prototipo de guion y los personajes de Tilda, Archie y Emma y el Director en el Registro de la Propiedad Intelectual.

29. y 30. Fotografías de los integrantes de Dumb Frame en el despacho.

31. De izquierda a derecha: Adrián, Anna, Carolina, Verónica y Ester.

3.1.2. Instituto Ideas UPV

IDEAS UPV es la organización creadora de STARTUPV, el ecosistema emprendedor de la Universitat Politècnica de València, el cual engloba un conjunto de espacios de trabajo ubicados dentro de facultades de la UPV, y otros edificios como la Casa del Alumno orientados a alumnos y titulados con el objetivo de dar facilidades a la hora de emprender.

El equipo solicitó un despacho en nuestra facultad, ya que interesaba las posibilidades que ésta nos podía ofrecer. Se estaría cerca de los profesores y en el ambiente de emprendimiento de la facultad que nos había hecho crecer como profesionales. Por lo que el día 15 de diciembre se citó a NACRA en el departamento de IDEAS UPV para exponer el proyecto de STARTUP en la jornada [DayZero] delante de un jurado que decidiría si cumplía los requisitos para ser miembro de STARTUPV.

El proyectó gustó e interesó muchísimo a los miembros del jurado, por lo que se dio la bienvenida a NACRA como miembro de STARTUPV. Se le concedió al estudio una tutora, Sandra Lucas, quien se ha encargado de asesorar al equipo en temas empresariales, así como aconsejar sobre temas legales y resolver dudas.



32. Imagen corporativa de Ideas UPV.

33. Isologo de StartUPV.

3.1.3. Marca y logo

Anteriormente en este TFM se ha hablado de que, el estudio empezó llamándose NACRA, como un compendio de las siglas de los primeros cinco integrantes del equipo. Irónicamente, después de una búsqueda exhaustiva en internet para corroborar que el nombre no estaba registrado, se averiguó que una nacra era un tipo de molusco gigante, algo que se tuvo en cuenta a la hora de crear el logo de la empresa.



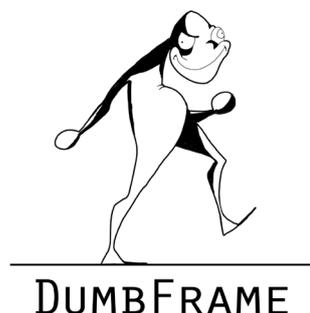
34 y 35. Pruebas de color para el imagotipo de NACRA.

No sintiéndonos satisfechos con el resultado, debido a que había sido una solución rápida con intención de ser provisional para cumplir con las fechas de registro de la Startup en IDEAS UPV, se empezó a pensar en otros nombres que representasen mejor el carácter desenfadado de la empresa.



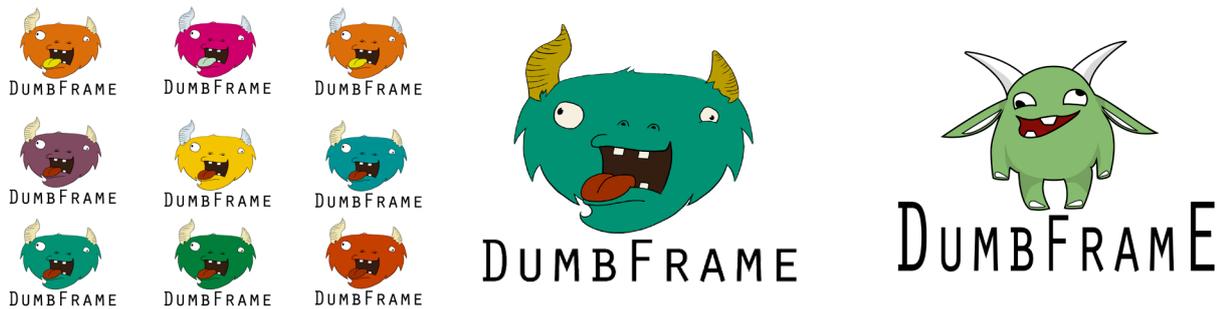
36. Prueba para el imagotipo de Dumb Gate.

Se barajaron varios nombres, pero al final el equipo se decantó por Dumb Frame (Frame estúpido, tonto, en inglés). La imagen corporativa de la empresa costó bastante más en afianzarse. En un principio se planteó que éste fuese el frame exacto del caminado de un hombre con apariencia boba, pero se acabó descartando debido a su complejidad.



37. Prueba para el imagotipo de Dumb Frame.

Se planteó también la posibilidad de crear una mascota y que ésta fuese representada en el logo. Se diseñó la cabeza de un monstruo y otro de cuerpo entero, los cuales se acabaron descartando.



38. 39. 40. Pruebas para el imagotipo de Dumb Frame.

Se le pidió asesoramiento al profesor de *Teoría para Diseño Gráfico e Ilustración: Contextos de Mercados Externos e Internos* del Máster en Producción Artística, Rodrigo Pérez respecto al logo, que nos dio una serie de pautas clave a seguir para un buen diseño de logotipo.

- Simplicidad. Los logos con cara de monstruo no funcionaban porque contenían demasiados elementos y colores. El logo tiene que ser fácil de procesar por el consumidor. La sencillez permite que éste sea más adaptable a diferentes medios digitales y a tamaños de pantalla
- Evitar tipografías extrañas y optar por las legibles.
- Funcionalidad. Se tiene que tener en cuenta dónde se va a situar el logotipo o si va a ser impreso, y crear dos versiones, si es posible, una en horizontal y otra en vertical.
- Comprobar si el diseño es eficaz y legible al reducirlo de tamaño y al imprimirlo en blanco y negro

Finalmente, se creó un isologo usando la fuente Futura Bold, jugando un poco con la posición de cada letra, situando unas unos milímetros más arriba que otras, para quitarle sobriedad al conjunto. El logo situado en el medio representa tres “frames”, siendo el de en medio el “Dumb” (el loco, tonto), identificado con una espiral. Se decidió que el logo fuese en blanco y negro, ya que se quería usar para cortar en vinilo para ser pegado sobre la puerta del despacho.



41. imagotipo definitivo de Dumb Frame.

3.1.4. Difusión: página web y redes sociales



Gracias a la Asignatura de *Arte Participativo. Creación Compartida en la Era de la Web 2.0.* se aprendieron los pasos a seguir para crear correctamente una página web por medio de Wordpress y a difundir un proyecto mediante las redes sociales como Twitter, Facebook e Instagram.

Para poder crear una página web y publicarla en internet se necesitaba crear previamente un hosting con un dominio que no perteneciese a nadie. Hay páginas web como nixiweb.com o hostinger.es que ofrecen hostings gratuitos, pero con una serie de limitaciones, por lo que se compararon precios y finalmente se compró un hosting en 1&1, con el dominio garrotevengativo.com.

Se usó el nombre de la serie como dominio ya que es donde se subirán los capítulos de la serie una vez terminados.

En la asignatura se impartió cómo tener un buen posicionamiento web y los mejores métodos para atraer tráfico, en definitiva, el **SEO**.

El SEO (Search Engine Optimization) son una serie de técnicas que permiten a una página web aparecer lo mejor posicionada posible en los resultados de búsqueda de un motor de búsqueda de internet para una consulta de datos.



42. 43. Gráficas sobre el SEO.

Aunque un motor de búsqueda se basa en una inmensa cantidad de factores a la hora de posicionar una web, hay dos factores base: la autoridad y la relevancia.

- **La autoridad** es la popularidad de una web, cuanto más popular es ésta, más valiosa es su información. Es el factor que más en cuenta tienen los motores de búsqueda, debido a que, un contenido que se comparte mucho significa que se considera útil por un gran nombre de usuarios.

- **La relevancia** es la relación que tienen los contenidos de la página conforme a la búsqueda del usuario. Al comienzo tenía relación con la cantidad de veces que esta web contenía el término buscado, ahora se basa en cientos de factores on-site. El SEO se puede dividir en dos grandes grupos, On-site y Off-site:

- **El SEO On-site**, que asegura la optimización de la web para que el motor de búsqueda entienda el contenido de ésta. Son los aspectos que podemos cambiar nosotros mismos dentro de nuestra web, como son: la optimización de keywords, la información meta (como por ejemplo el title

(título) o la meta-description¹⁰), la URL el tiempo de carga de la web (el cual no debería superar los 2 segundos), su estructura interna, etc.

- **El SEO Off-site** es la parte que se centra en factores externos a la página web. Los factores más importantes son el número y la calidad de los enlaces, la presencia de ésta en redes sociales, menciones en medios locales, la autoridad de la marca y el rendimiento en los resultados de búsqueda.

Para una buena optimización de una página web se deben controlar la mayor parte de los aspectos tanto del SEO On-site como del SEO Off-site.

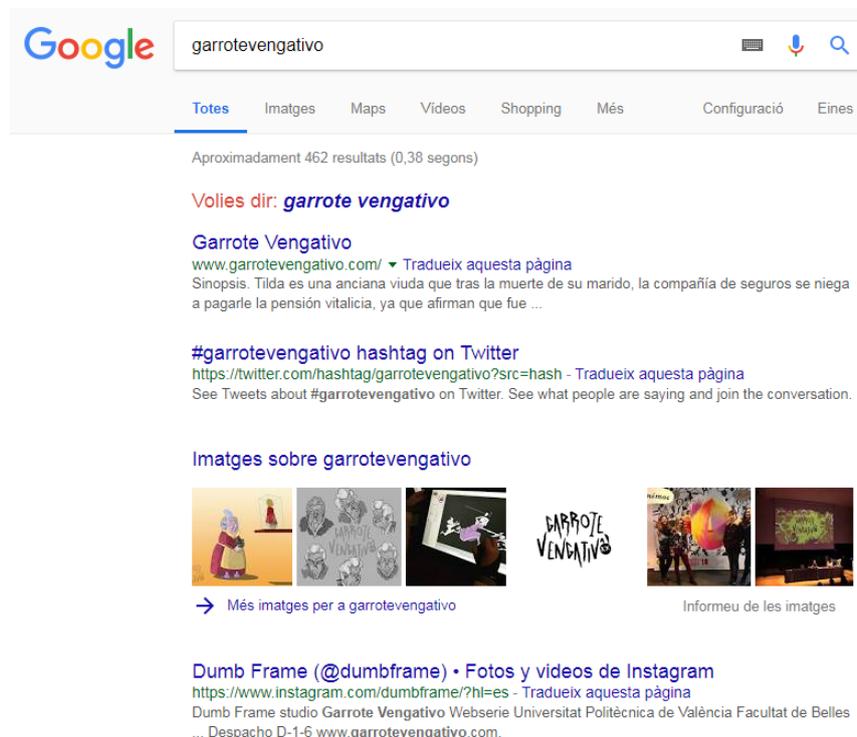
Redes sociales y SEO

Desde 2009 con la actualización del algoritmo de Google bautizada como “Caffeine” se reforzó la importancia de las redes sociales en la valoración de la web.

El uso del social media se puede reforzar a dos niveles:

- Desde la web al exterior de ésta, para ayudar a la difusión de la página.
- Desde las redes sociales a la web, para aumentar la visibilidad del portal y establecer nuevos canales de comunicación.

Se hizo una búsqueda en Google con la palabra **“garrotevengativo”** para comprobar que la página y las redes sociales estuviesen bien posicionadas. Los resultados fueron satisfactorios, ya que en la primera página de Google todos los enlaces tenían relación con nuestro proyecto. El primer enlace redirige a nuestra página web, mientras que el segundo a Twitter y los siguientes a la cuenta de Instagram



44. Imagen sobre el posicionamiento web de “garrotevengativo” en Google

¹⁰ La descripción meta tag en HTML es una secuencia de 156 caracteres utilizada para resumir de forma muy concreta el contenido de una página web.



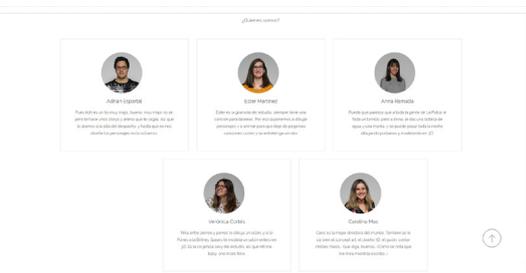
45. Ilustración que se hizo para la portada de la Web <http://www.garrotevengativo.com/>



La web, en un principio, como parte del proyecto para la asignatura *Arte Participativo. Creación Compartida en la Era de la Web 2.0.* era una plantilla gratuita de Wordpress, pero ahora Sebastián Sosa se encarga del mantenimiento de la página web por código HTML bajo supervisión del equipo.

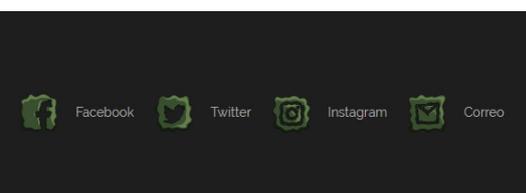


Actualmente, el teléfono móvil supera al ordenador como dispositivo principal de acceso a internet en España¹¹, por lo que se compró una plantilla sencilla, en la que para ver el contenido simplemente tuvieses que desplazarte hacia abajo o hacia arriba con el dedo (“scroll down”, “scroll up”).



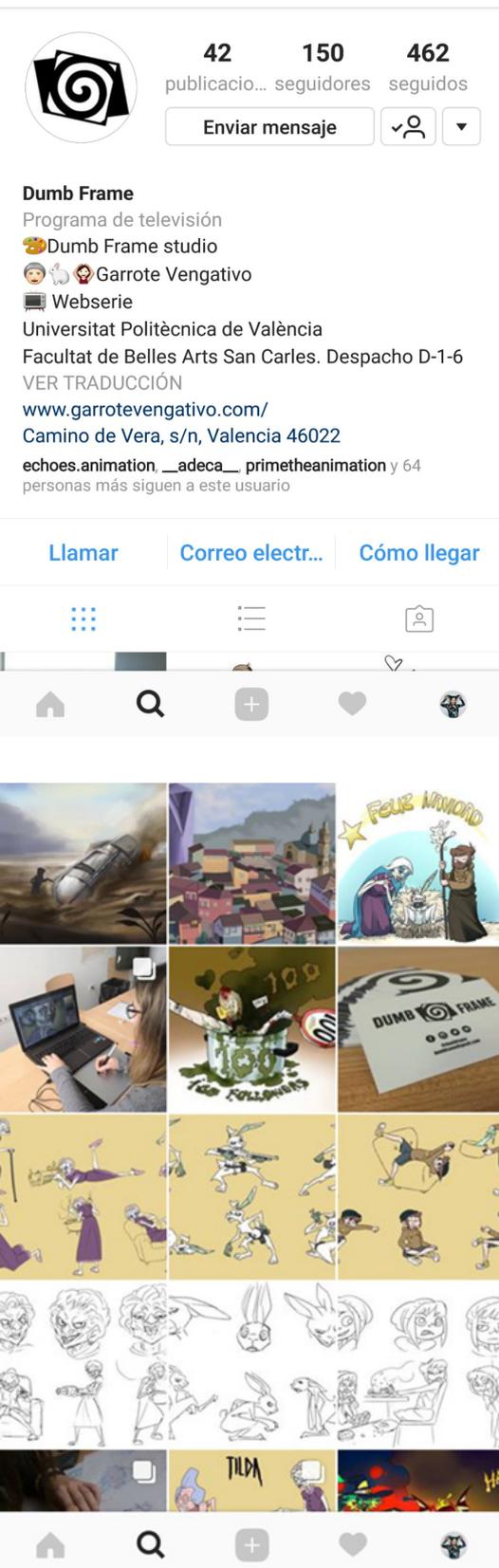
Al estar en proceso de pre-producción de la serie, el contenido de la web se limita a la sinopsis, la descripción de los personajes principales, una foto con el cargo de cada miembro del equipo y botones personalizados que redirigen a las redes sociales.

Una vez terminados los capítulos, se pretende añadir los enlaces a la plataforma YouTube.



46. 47. 48. 49. Capturas de pantalla de la Web <http://www.garrotevengativo.com/>

¹¹ <<http://www.expansion.com/economia-digital/innovacion/2017/03/10/58c19825e-5fdea6f688b456b.html>>



50. 51. 52. Capturas de pantalla de la cuenta de Instagram de Dumb Frame.

La red social a la que el estudio sube más contenido es a **Instagram**. Una aplicación muy dinámica que se actualiza a cada poco tiempo, añadiendo nuevas opciones con frecuencia, como serían, por poner un ejemplo, las “Instagram Stories”, que otorga a los usuarios la posibilidad de crear vídeos de un minuto que desaparecen a las 24 horas, a los que se les pueden añadir stickers, dibujos, emojis y gifs.

Instagram es la red social líder entre los jóvenes, ya que el 71% de los usuarios se comprenden entre los 16 y 34 años, por lo que resultó ser la aplicación más interesante a la hora de subir contenido de la serie, ya que se comparte target.

El contenido que se sube a esta aplicación es muy variado. Desde imágenes del proceso, hasta presentación de los personajes y miembros del equipo, en formato .gif y .jpg.

Se han realizado ilustraciones a propósito para celebrar festividades, tales como Halloween, Fallas, Sant Jordi, el Día de la Mujer Trabajadora, Navidades y Año Nuevo Chino. También se publicó una con motivo de celebrar el alcance de los 100 seguidores.

El uso de hashtags es también muy importante debido a que es una forma rápida y eficaz de buscar contenido en internet, por lo que, para aparecer en las búsquedas, se procura usar los hashtags más usados, como son: #art y #picoftheday. El hecho de haber creado el hashtag #garrotevengativo ha conseguido que la serie tenga un buen posicionamiento web.



Le gusta a christinedarts, nikacorteslloret y 31 personas más
dumbframe Hemos llegado a 100 seguidores en instagram y Tilda lo ha querido celebrar de una forma muy especial. Lo ha hecho con la condición de que no os dejéis nada en el plato, así que será mejor que no la disgustéis... Ya sabéis como se pone...
#garrotevengativo #tilda #puchero #food #instafood #100followers #gracias #thankyou #animationstudio #animation #webserie #animationstudio #animationseries #drawing #digitalart #digitaldrawing #digitalpainting #comida



53. Captura de pantalla de la página de Facebook de Dumb Frame.



54. Fotografía de la sesión de portfolio con Alberto Vázquez en Animac 2017.

55. Fotografía del equipo de Dumb Frame en Animac 2018



En las plataformas **Twitter** y **Facebook** se comparte el mismo contenido que en Instagram, debido a que se tienen las tres cuentas sincronizadas. De todas formas, Instagram sigue siendo la plataforma dónde hay más feedback y más me gusta reciben las publicaciones.

3.1.5. Eventos

3.1.5.1. Eventos en los que se ha participado

La autora de este Trabajo Fin de Máster fue seleccionada en el Festival Internacional de Animación Animac 2017 para presentar su portfolio a Alberto Vázquez, ganador de los Goya a mejor corto animado por *Decorado* y a mejor largometraje de animación por *Psiconautas*, en la edición del mismo año.

Además del portfolio, se le mostraron los diseños de los personajes, escenarios y concept art hechos hasta el momento, así como una breve sinopsis de la serie *Garrote Vengativo*. Resultó parecerle interesante por el enfoque crítico a la sociedad que ésta ofrecía, así por el tinte satírico y el punto de vista desde el que se trataba, por lo que ofreció asesoramiento en estar el proyecto más avanzado. Destacó la importancia de un buen guion y recomendó algunos libros como: *El Guion*, de Robert McKee y *Estrategias del Guion Cinematográfico*, de Antonio Sánchez Escalonilla. Otro consejo que nos dio fue el no establecernos como empresa o autónomo hasta que no se recibiesen ingresos, ya que resultaba contraproducente y no resultaba ilegal en el caso en que no se comercializase con el producto.



Le gusta a animacleida, nikacorteslloret y 31 personas más

dumbframe Este año Dumb Frame ha sido seleccionado para presentar Garrote Vengativo en Market Pitch y en la sesión de Portfolio.

Estos tres ya la están liando por @animacleida, ¿a qué esperáis para venir?



56. Captura de pantalla de una publicación en la cuenta de Instagram de Dumb Frame para Animac 2018.

57. Fotografía de Verónica y Ester en la sesión de Market Pitch en Animac 2018.

58. Fotografía de Carolina en la sesión de Portfolio en Animac 2018.

En Animac 2018 se seleccionó a Dumb Frame para participar en las sesiones de Market Pitch y de presentación de portfolio con Anna Solanas, nominada a los Goya por *Les Bessones del Carrer de Ponent*.

La sesión de Market Pitch dio una gran oportunidad al equipo de promocionar su serie a los profesionales y estudiantes que asistieron al festival. Verónica y Ester fueron las encargadas de dar el Pitch, y Carolina le mostró la biblia de producción a Anna Solanas.

El proyecto estaba mucho más avanzado que el año anterior, cuando se presentó a Alberto Vázquez. A Anna Solanas le pareció un proyecto original y le dio la impresión de estar bien atado y se mostró muy interesada en asesorarnos y estar al corriente de los avances del proyecto, por lo que compartimos correos electrónicos. Nos pidió permiso para enseñarle el proyecto a su colega Sergi Martí, quien ha colaborado en sus cortos *Cavalls Morts* y *Canis*, entre otros. Sergi ha resultado una gran ayuda en cuanto a guion, en el que aún seguimos trabajando y mejorando con su asesoramiento.

El proyecto de *Garrote Vengativo* participó en la exposición Repensat i fet (VII Fira dels Invents de la UPV). Colaboró junto con el proyecto "Holomuseum", una App diseñada por Adolfo Muñoz exclusivamente para las gafas de realidad aumentada HoloLens, desarrolladas por Microsoft. La App fue creada con la intención de crear un espacio holográfico en el que poder visualizar e interactuar con obras artísticas y de ingeniería.

En la exposición se presentó la cocina de la casa de Tilda, la protagonista de la serie, en tres dimensiones y a tamaño real, junto con ilustraciones y descripciones de los personajes principales. Los diferentes elementos de esta, como la nevera, la lavadora y las ollas, se animaban y sonaban conforme el espectador se iba acercando hacia ellas, lo que le otorgaba a este mayor sensación de inmersión dentro del escenario.

Este proyecto se desarrollará más adelante en el punto

4. Aplicación del proyecto a la realidad virtual: Holomuseum.

3.1.5.2. Eventos de interés



59. Cartel del festival de webseries de Alfàs del Pi, Fidewà.

En el pueblo alicantino de l'Alfàs del Pi celebra desde hace tres años el Festival Internacional de Webseries, más conocido como **Fidewà**, al que en 2017 se presentaron a concurso unas 150 webseries, de las cuales se seleccionaron 16 para competir por los premios de la sección oficial.

El festival surge con la finalidad de promover el contenido audiovisual en internet, así como las series nacionales, autonómicas e internacionales. El año pasado se inauguró además un apartado dentro del festival en el que se presentaban webseries en proceso de construcción, por lo que el estudio espera con ansias la apertura de la convocatoria de selección de proyectos para la próxima edición del festival en 2018.



60. Imagen corporativa del festival 3D Wire.

Otro festival que despierta gran interés en el grupo es **3D Wire**, considerado como el mercado profesional más importante a nivel europeo en cuanto a animación, videojuegos y nuevos medios, que se celebra este año en Segovia del 4 al 7 de octubre.

Contiene también un apartado destinado a promoción, asesoramiento y búsqueda de financiación para nuevos proyectos, para el cual el estudio planea inscribirse este año.



61. Imagen corporativa del festival Prime the Animation!.

Por supuesto, no podíamos pasar por alto **Prime the Animation!**, el festival internacional de animación dedicado a la reproducción de proyectos realizados por estudiantes y profesionales emergentes, que se celebra cada año en la Facultad de Bellas artes y cuya fecha coincide con el Día Mundial de la Animación, (28 de octubre). Deseamos ser elegidos y poder presentar todos los avances de nuestro proyecto en la Facultad que nos ha nutrido como artistas.

3.2. Desarrollo de un proyecto propio: *Garrote Vengativo*

3.2.1. Ficha técnica

Título del proyecto: *Garrote Vengativo*

Género: Humor. Sátira. Animación para adultos. Comedia de situación.

Formato: Serie de animación para difusión por internet (webserie).

Primera temporada. Episodios:

- 1- “El conejo de mi abuela”
- 2- “¡Peligro, sanguijuelas!”
- 3- “Aquí huele a chamusquina”
- 4- “12 velas... ¿y un funeral?”
- 5- “Misión socarrat”
- 6- “Colega, ¿dónde está mi nave?”
- 7- “La Vida de Archie”



62. Ilustración de Emma, Tilda y Archie.

Audiencia objetiva: Público Adulto.

Frecuencia de emisión: Una vez a la semana.

Tagline: “La venganza es un puchero que se sirve en caliente.”

Logline: Una vieja conspiranoica se compinchará con un alienígena para vengarse de una multinacional.

Premisa: ¿Qué sería capaz de hacer una abuela por saciar su sed de venganza?

Sinopsis: A la yaya Tilda lo que más le gusta en el mundo es ponerse su telenovela, pero cuando la multinacional Vindex empieza a cortarla a base de anuncios de sus productos, se vuelve colérica. Por suerte o por desgracia, aparecerá Archie, un alienígena que aterriza accidentalmente en la tierra y que, por un error de su transformador, adquiere forma de conejo. Gracias a los inventos de Archie y las recetas de Tilda, vivirán disparatadas aventuras para acabar con a la multinacional.

Motivaciones: Somos conscientes de que la animación suele asociarse a un público infantil, por lo que nuestro objetivo es acercarla al público adulto, tratando temas de actualidad desde un punto de vista satírico.

Ofrecemos una historia con un protagonista inusual, una mujer mayor que no es amable ni cariñosa, sino que se acerca más al papel de antagonista; una persona rencorosa y desequilibrada, cuyo escudero es un alienígena con forma de conejo. Sus aventuras serán desconcertantes e imprevisibles, jugando con el doble sentido y los límites del humor.

3.2.2. Personajes

3.2.2.1. Personajes Principales

Tilda

Nombre completo: Matilda López Vila

Edad: 76

Sexo: Mujer.

Nacionalidad: Española

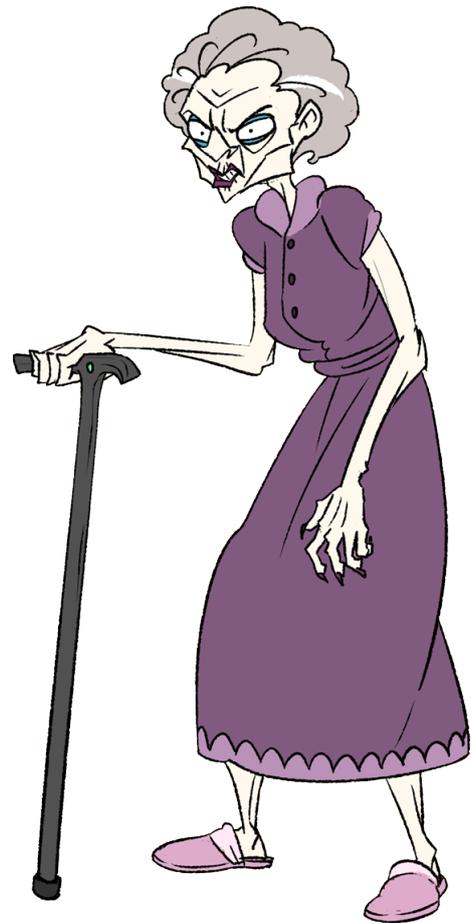
Misión: Vengarse de la multinacional Vindex.

Ocupación: Jubilada.

Características principales: En su juventud debió ser una muchacha esbelta, pero la vejez la ha transformado en una mujer escuálida y gruñona, que lleva sus zapatillas de ir por casa hasta para ir a por el pan. Asombrosamente ágil para su edad, no usa su garrote para ayudarse a andar, sino por si tiene que reprimir a alguien por comportamiento indecente. Manipuladora, sus vecinos la aborrecen o la temen.

Habilidades y conocimientos: Aficionada al ganchillo con mensajes de venganza y a las cartas bomba. Cocina de muerte, literalmente.

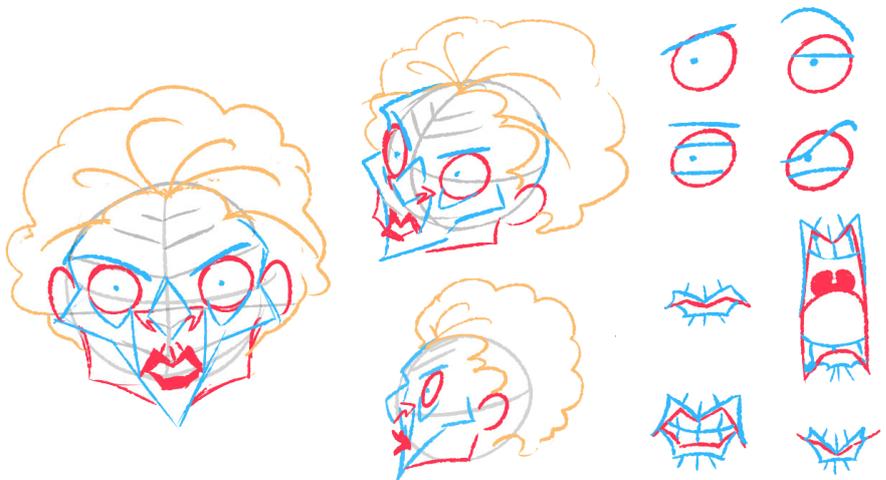
Características psíquicas y morales: Sus vecinos la toman por una vieja facha y demente, pero es más lúcida de lo que creen. Ahora que los tiempos han cambiado y vive sola sin servicio, no es capaz de realizar las tareas del hogar. Aunque posee una pequeña fortuna, es tan desconfiada, paranoica y tacaña que, en vez de gastarlo, lo esconde en diferentes escondrijos de su casa. Una mujer chapada a la antigua, su expresión es de perpetuo enfado porque “las cosas ya no se hacen como antes”.



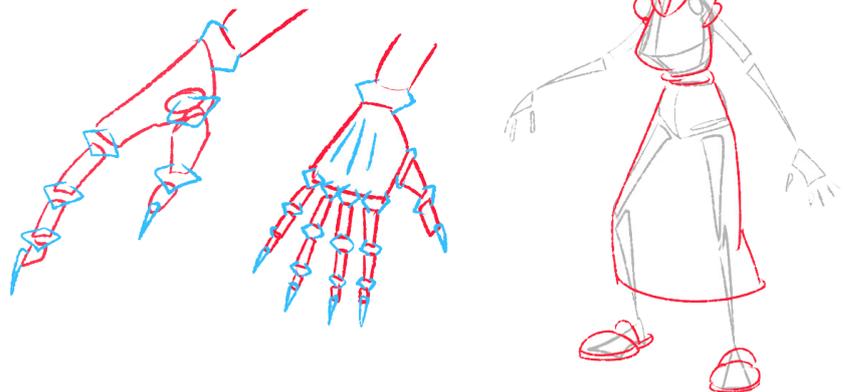
63. Diseño final de Tilda

El personaje de Tilda fue uno de los más difíciles de rediseñar, por el hecho de que en nuestra mente siempre asociábamos a una abuela con el estereotipo de que ha de ser rechoncha, dulce, y cálida con sus nietos. Pero Tilda es todo lo contrario, es una mujer malvada y rencorosa que, además, aborrece a todo el mundo. Queríamos expresar su maldad a través de su fisonomía, por lo que recurrimos a un recurso muy empleado por Randy Bishop, quien ha venido a dar masterclasses sobre diseño de personajes estos últimos años a la Universitat Politècnica de València; las facciones redondeadas transmiten bondad e inocencia, mientras que unas facciones rectas y duras suelen transmitir seriedad y maldad. Su cuerpo larguirucho y escuálido, con manos de dedos largos y huesudos le dan un aspecto intimidante. Los ojos redondos y saltones son comunes en la mayoría de los personajes de la serie, pero en Tilda ejercen un contraste con sus pómulos sobresalientes y duros, que dan sensación de poca estabilidad emocional y, por qué no, locura.

Maquillaje excesivo, labios muy marcados y pintados por fuera del contorno, pelo cardado (inspirado en el “cardat Alcoià”), pero con bata y zapatillas de ir por casa. Es una persona que intenta aparentar elegancia, pero al mismo tiempo es sucia y dejada, le importa demostrar que pertenece a un estatus social alto, pero sin importarle demasiado lo que digan de ella aquellos a quien considera inferiores.



El rostro excesivamente arrugado en labios, comisuras y entrecejo dan a entender que es una persona que suele tener un rictus enfadado. Resultó difícil simplificar las arrugas sin quitarle personalidad al personaje y que no dejase de aparentar ser una señora de 70 años.



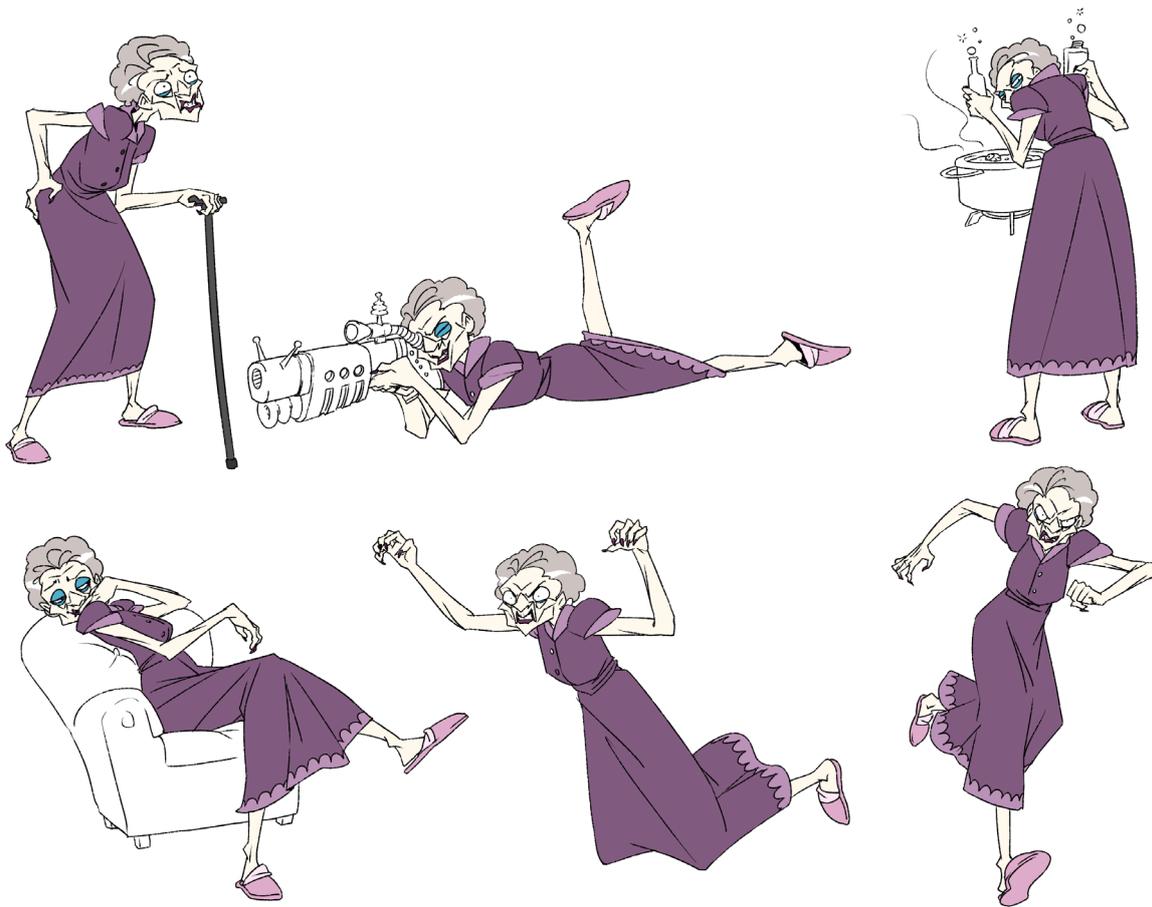
64.y 65. Construcción de Tilda



66. Turn around de Tilda.



67. Expresiones de Tilda.



68. Poses a color de Tilda.

Los colores de las vestimentas de los personajes no se emplearon al azar, sino que se escogieron teniendo en cuenta la psicología del color.

Según el libro *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* de Eva Heller¹², los resultados de una encuesta revelaron que el violeta es uno de los colores más rechazados. El 12% de las mujeres y el 9% de los hombres encuestados y encuestados lo sitúan entre los colores que menos les gusta.

Se habla también de la proximidad fonética de las palabras “violeta” y “violencia” en idiomas latinos y germánicos como el francés, el español, el italiano, el inglés y el alemán. Antiguamente el púrpura violado era el color de los poderosos. Por consiguiente, el color de la violeta se convirtió, junto al nombre de la púrpura, en el color del poder, la violencia, el egocentrismo y el materialismo.

Por todos estos motivos estuvimos de acuerdo en que, debido al carácter del personaje y el hecho de que es odiada por todos, el color violeta era el idóneo para su vestimenta.

Por otro lado, la piel amarilla es sinónimo de enfermedad y vejez, la cual contrasta con su vestido violeta, siendo estos complementarios y colores de máximo contraste de luminosidad.

12 *Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, Eva Heller (2000).

Archie

Nombre auténtico: Archegarzoghtak

Edad: 30 años (aproximación terrestre)

Sexo: Macho

Procedencia: Alienígena

Misión: Esconderse de una mafia espacial a la que debe dinero y ayudar a Tilda a vengarse de la aseguradora.

Ocupación: Ingeniero espacial o, más bien, chapucero espacial. Aun así, sus inventos en la Tierra a base de chatarra no tienen nada que envidiar a una bomba nuclear.

Características principales: Lleva puesto siempre su guante transformador, el cual lo convierte en todo lo que toca, algo que le ha hecho merecedor de un aluvión de órdenes de alejamiento.

Habilidades y conocimientos: Ingeniería extraterrestre.

Características psíquicas y morales: Archie es un yonqui, con un estilo de vida que roza (o sobrepasa) lo criminal. Considera a los seres humanos una especie inferior, por lo que los usa como cobayas. De aficiones algo perversas y pervertidas, con una carencia grave de afecto y de empatía. A pesar de ser inteligente a la hora de construir armas mortíferas, muchas veces es descuidado o, simplemente, no le importan las consecuencias de sus actos.



69. Diseño final de Archie.

Los primeros diseños de Archie eran demasiado humanizados, resultaba muy difícil en un principio que el diseño representase la complejidad del carácter del personaje y, además, que aparentase ser un alienígena.

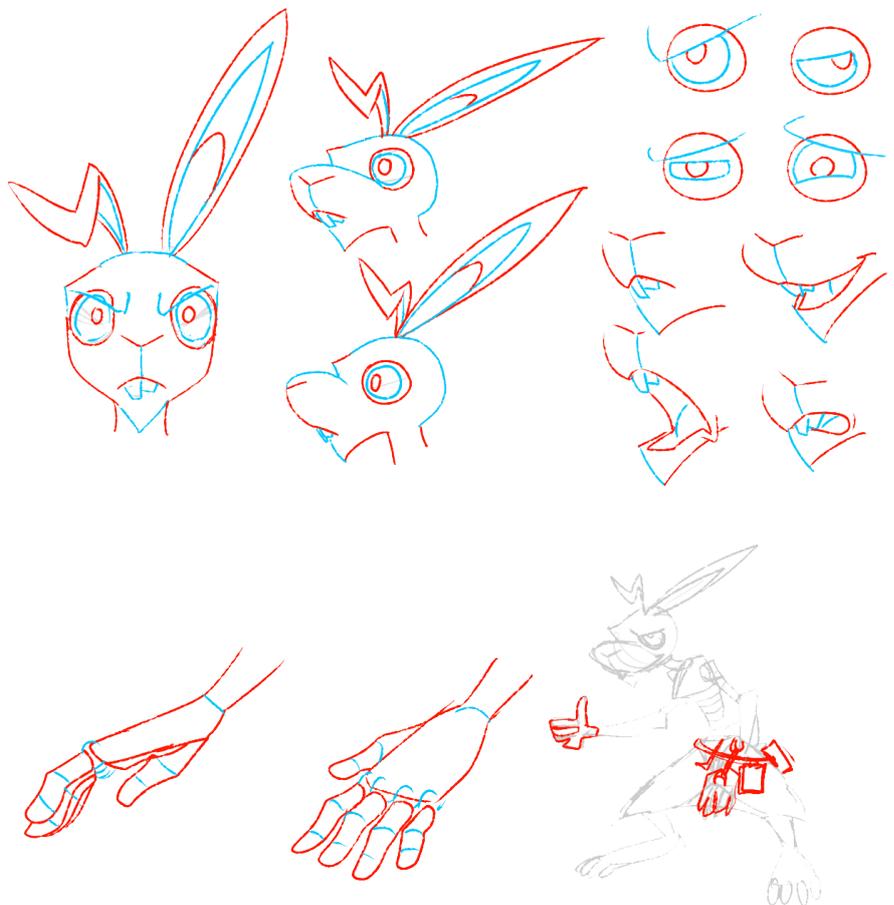
Los diseños empezaron a cambiar cuando se planteó Archie de otra manera. Tuvimos que pensar en cómo sería un conejo que se ha quedado a medias en el proceso de transformarse en un ser humano. El resultado fue un ser deforme, encorvado y de aspecto enfermizo.

Sus piernas/patas serían más aproximadas a la anatomía del conejo, pero suficientemente humanizadas como para que pueda andar con ellas (sin descartar que de vez en cuando diese algún salto). Los pies serían largos como los de los conejos, pero tendría los dedos largos de simio.

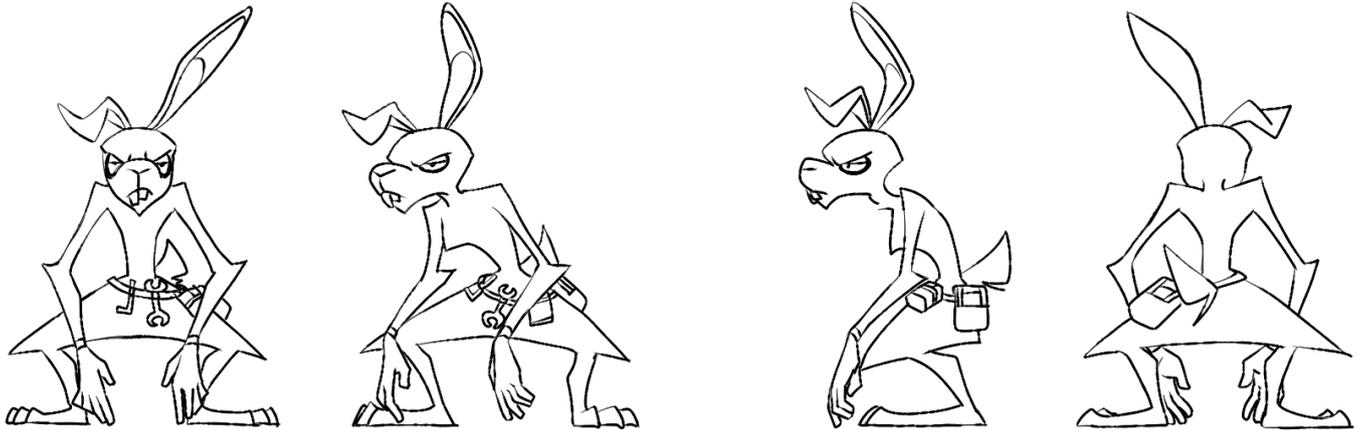
Decidimos que sus manos fuesen lo más humanas posible, ya que su principal característica es la capacidad de construir máquinas y armas. Sus manos tenían que dar la sensación de ser hábiles, por lo que lo dotamos de manos grandes y dedos largos, un rasgo que le da cierto toque perturbador en comparación con las otras partes del cuerpo.

Ojos redondos y desorbitados, a punto de salirse de las cuencas. La oreja derecha mal desarrollada, dientes de conejo deformes. Siempre con expresión de cansancio (o resaca).

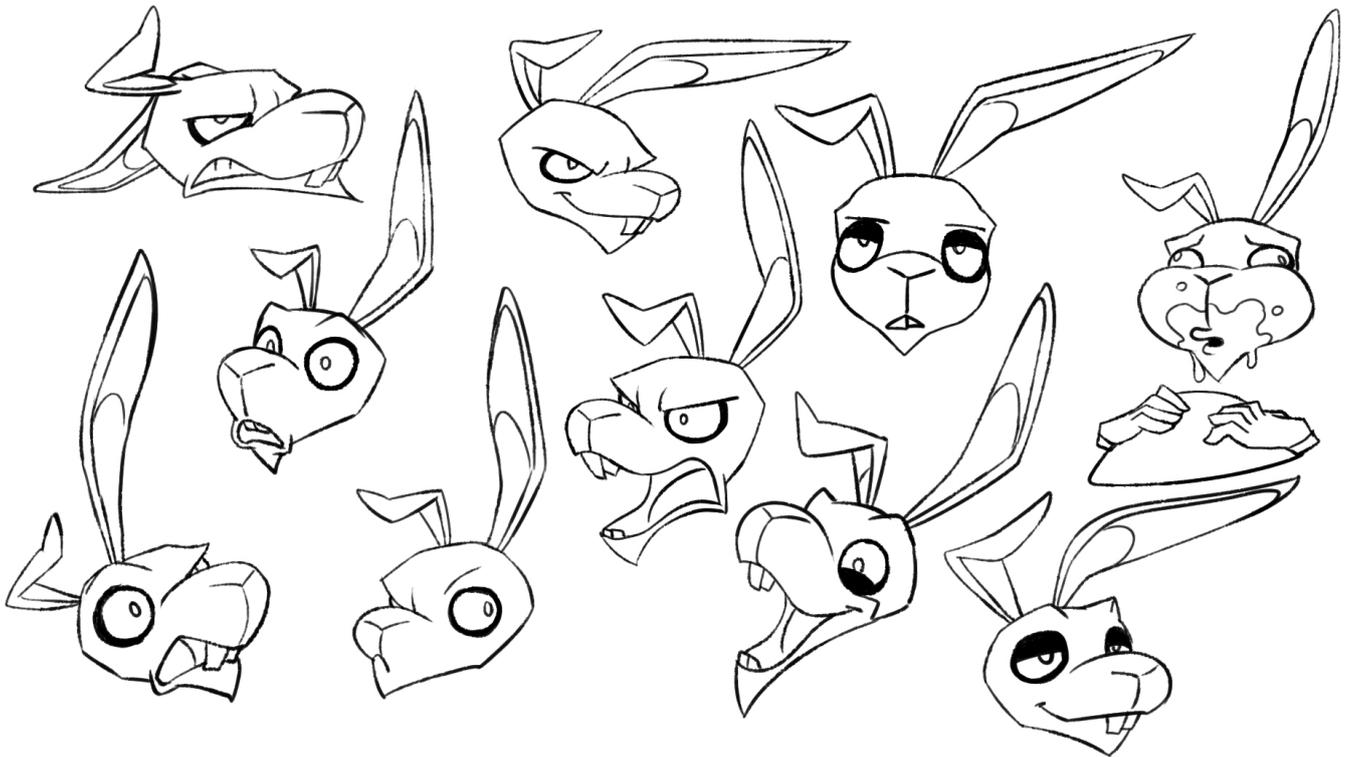
Siempre lleva sus guantes, uno de ellos es su transformador, el cual le permite convertirse en todo aquello que toca, aunque se estropea al aterrizar en la Tierra, por lo que pierde su capacidad. En su cinturón de mecánico lleva varias herramientas alienígenas con las que construye todo tipo de ingeniería avanzada.



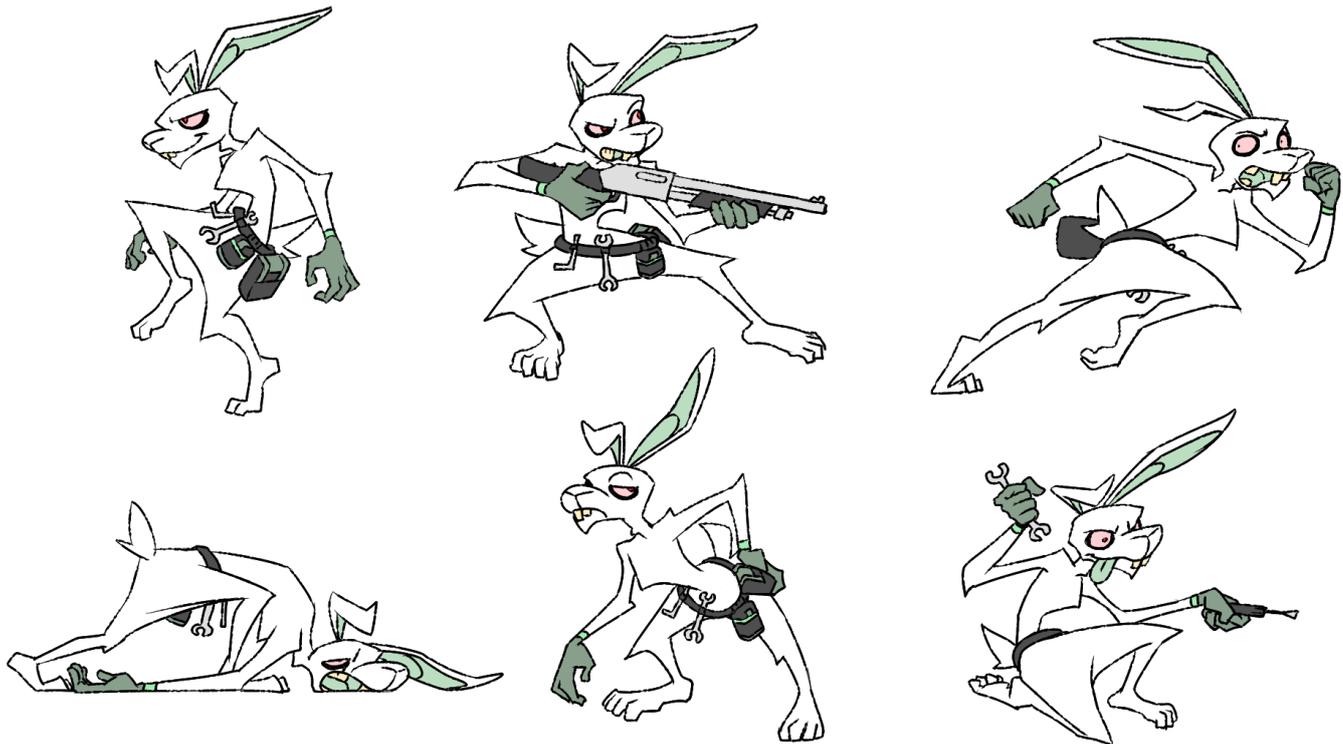
70. y 71. Construcción de Archie



72. Turn around de Archie



73. Expresiones de Archie



74. Poses a color de Archie.

El blanco es el color de la pureza; de lo limpio, lo estéril y lo inocente. Todo lo contrario al carácter del personaje de Archie, quien es un ser sucio, desordenado y caótico. Queríamos representar esta contradicción; la de como Archie en la historia pasa de transformarse en un conejo mono y adorable para luego convertirse en un híbrido repulsivo. El hecho de ser blanco desentona con su fisionomía desgarrada, lo que creemos que le da más profundidad y atractivo al personaje.

El verde es el color de lo saludable, pero también el de lo venenoso, sobre todo si se encuentra junto al violeta (en alusión a Tilda). Asociamos los venenos con el color verde, pero no es casualidad. Antiguamente, la pintura verde se fabricaba con limaduras de cobre tratadas con vinagre, cuyo producto resultante, llamado cardenillo o verdete, se rascaba para posteriormente ser mezclado con cola, yema de huevo o aceite como sustancias aglutinantes. Este “verde cobre” era altamente tóxico. Para más inri, más adelante este color se mezclaría con arsénico con la intención de volverlo aún más intenso.

El verde también se relaciona con lo horripilante, al ser considerado el color más “inhumano”. Asociado a reptiles y seres mitológicos que infunden miedo, como los dragones e incluso el diablo (en Europa). En la imaginaria popular, los alienígenas son representados como hombrecillos verdes. Este es el principal hecho por el que el segundo color más predominante en Archie es el color verde. Además, empeoramos el aspecto “venenoso” y “horripilante” de Archie dándole este color al interior de la boca y las orejas, cuando son partes del cuerpo que deberían ser de color rosado, dando a entender que interiormente no es humano ni conejo, sino un alien.

En relación con el viejo simbolismo, el verde, principalmente el color de la vida, si se combina con el negro (color que encontramos en el cinturón) éste último invierte el significado del primero, por lo que este acorde significaría destrucción. La principal característica de Archie es construir armas para destruir a sus enemigos.

Emma

Nombre: Emma

Edad: 11 años (cumple 12 años en el transcurso de la primera temporada)

Sexo: Mujer

Procedencia: Española

Misión: Ayudar a su abuela y a su mascota, pero claro, ¿qué va a hacer una niña de 11 años?

Características principales: Estorba más que ayuda. A pesar de ello, es el punto de cordura humana que una señora demente y un conejo alienígena necesitan. Fan incondicional del grupo musical Apez, siempre enganchada a su móvil o a su consola. No tiene una buena relación con su abuela, ya que ésta siempre la está juzgando por todo lo que hace, pero ella intenta no darle demasiada importancia y lo achaca a su edad.

Habilidades y conocimientos: Habilidad especial por encontrar todo aquello que su abuela no quiere que encuentre. La perfecta ayudante de Archie (o al menos, eso cree ella).

Características psíquicas y morales: Es moralmente más correcta que los dos protagonistas, es dulce y piadosa, pero fácilmente influenciable. Al contrario que su abuela, es ordenada, limpia y sensata, aunque tiene cambios de humor y ataques de rebeldía correspondientes a su edad. A veces puede resultar algo pesada debido a su entusiasmo. Una niña que no acaba de encajar entre la gente de su edad.



75. Diseño final de Emma.

La personalidad de Emma fue la más difícil de concretar, ya que tenía que complementarse con Tilda y Archie, que son dos personajes con caracteres fuertes y dominantes.

En un principio, Emma se planteó como una niña más pequeña pero espabilada y muy femenina. Pero acabó evolucionando hacia una chica preadolescente con la intención de que pudiese cuidarse ella misma (hasta cierto punto) y tuviese cierta independencia. Finalmente, no se hizo tan femenina en cuanto a vestuario y la volvimos más discreta e introvertida.

Las características más destacables de su vestuario serían su gorro, que le otorga un aspecto andrógino y alternativo a la vez; su sudadera de la banda "Apez" (que sería una referencia a Gorillaz, una banda importante en la adolescencia de los miembros de Dumb Frame) y sus zapatillas tipo "Converse". Todo esto le otorgaría un aspecto desenfadado.

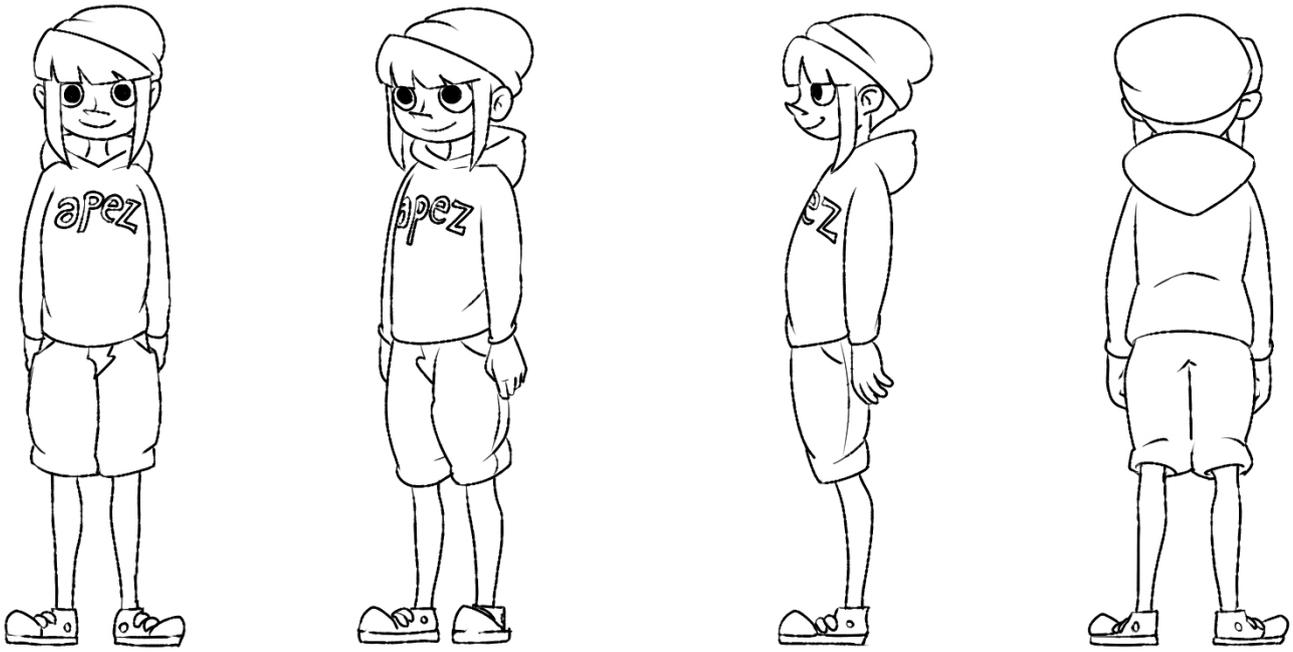
Sus facciones son completamente redondas, con la intención de que fuese un personaje inocente, aunque no por ello se deje siempre engatusar por Archie y Tilda.

Creamos a Emma con la intención de que fuese el personaje con el que más pudiese empatizar el público. Sería el más humano de los tres personajes principales.

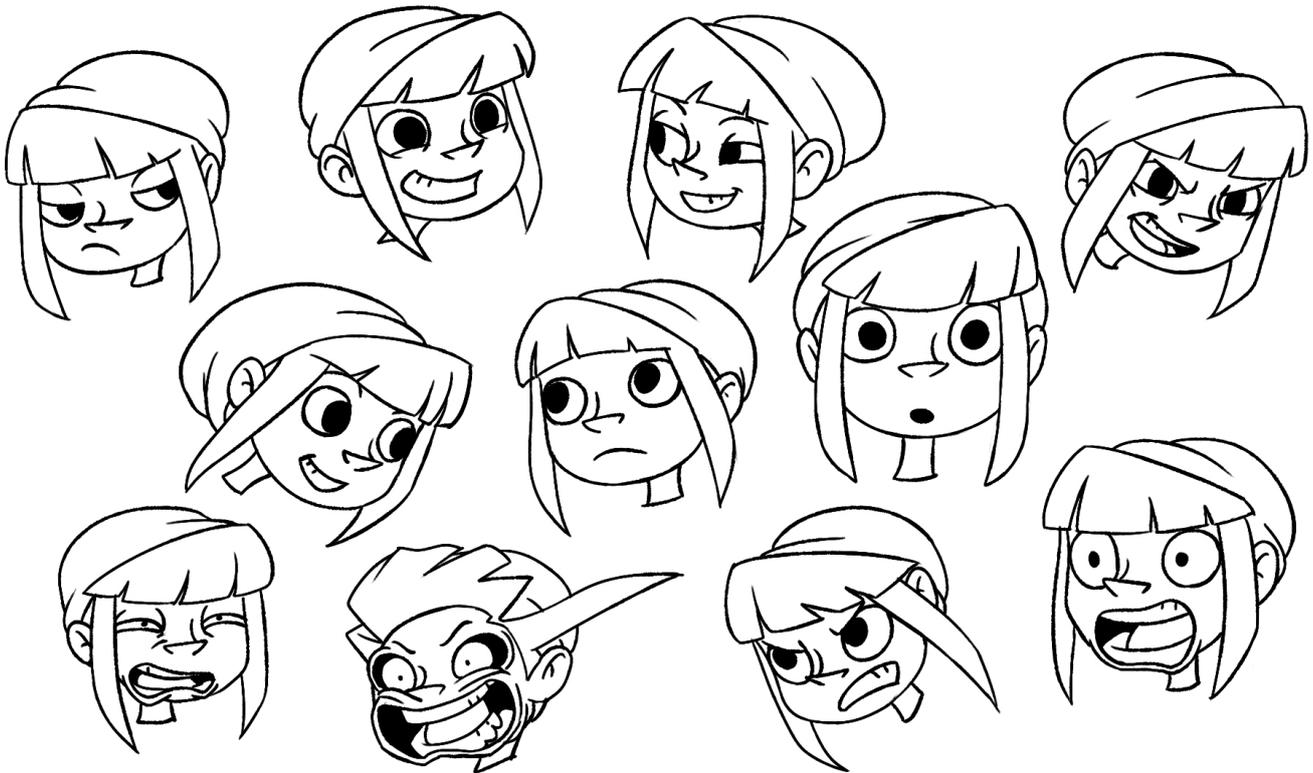
Emma comprende ciertas características comunes de los miembros del estudio en su temprana adolescencia, como la afición a los videojuegos, la música y gustos de moda alternativos, así como el carácter introvertido y la dificultad de encajar con otra gente de su misma edad.



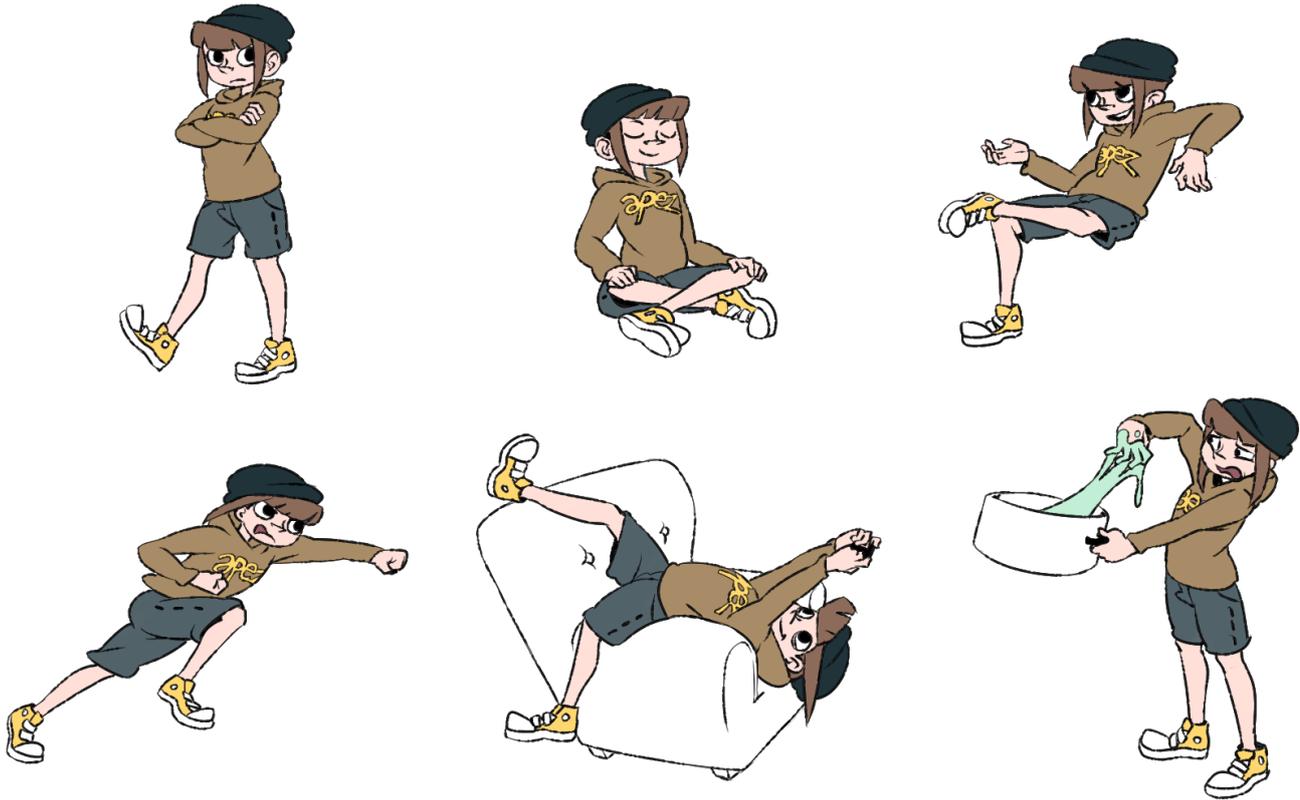
76. y 77. Construcción de Emma.



78. Turn around de Emma.



79. Expresiones de Emma.



80. Poses a color de Emma.

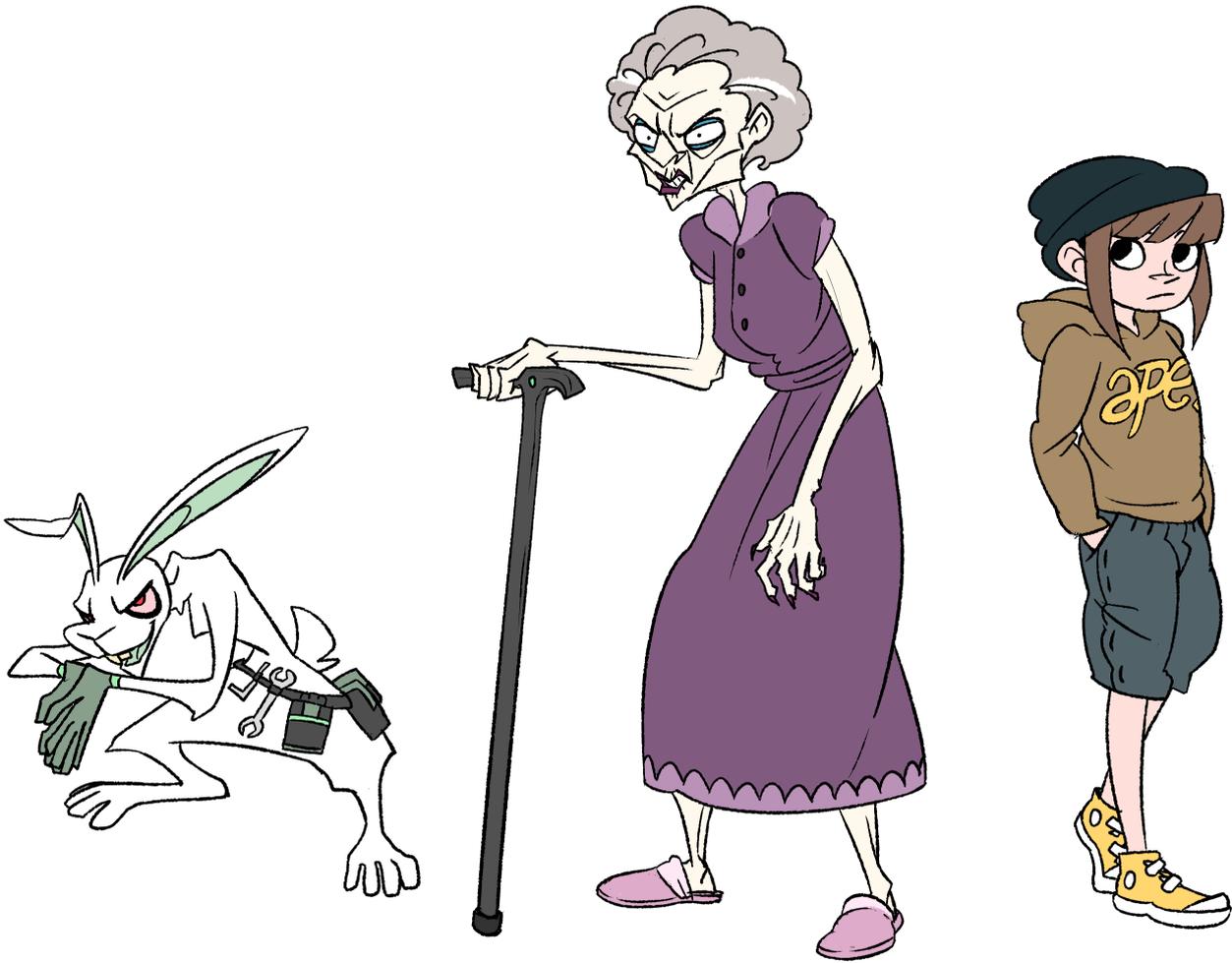
El marrón es el color de lo corriente, lo simple y lo honrado.

Una persona que viste de marrón no quiere destacar, sino adaptarse, además, este color también hace que cualquier otro color pierda su fuerza: al lado del marrón el rojo se apaga, el azul pierde su claridad y el amarillo su luz.

Esto describiría muy bien el carácter de Emma. Es una niña llena de energía, originalidad y fuerza, pero estos atributos se ven mermados por su deseo de encajar y ser valorada por su abuela y Archie.

El amarillo es el color de lo espontáneo, de la impulsividad y el optimismo. A pesar de ser la más cuerda de los tres protagonistas, sigue siendo una niña, por lo que suele actuar impulsivamente, sobre todo para tocar o hacer lo que no debe.

El tono gris de sus pantalones y gorro serían un reflejo de su carácter introvertido.



81. Line up de los tres personajes principales. Relación de tamaños.

3.2.2.2. Personajes Secundarios



82. Diseño final del Director.

Antagonista - Director (37)

El Director de la innovadora multinacional Vindex S.A., un hombre muy carismático, declarado hombre más sexy del año por la revista *Gent* y ganador de 50 premios en el campo de la investigación tecnológica y la experimentación con humanos a la temprana edad de 37 años. Todo un ejemplo de hombre triunfador y emprendedor, que ha conseguido enamorar a toda la gente de la Pobla menos a Tilda, quien asegura que todo es una fachada diseñada para manipular a las masas.



83. Diseño final de Manolo.

Manolo (82)

El gruñón y vago marido de Tilda. Dedicó sus últimos días de vida a gritarle a la televisión y a su vieja esposa.



84. Diseños finales de Jaime y Osvaldo.

Jaume (50) y Osvaldo Ernesto (38)

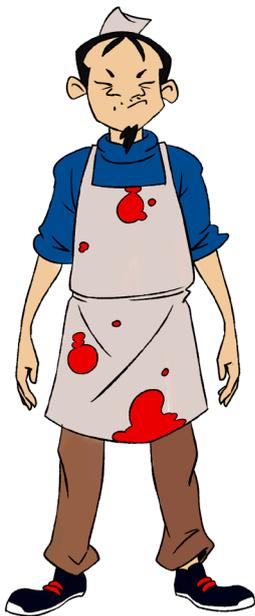
Los honorables Guardia Civiles de la Pobla, siempre dándole a las porras con chocolate.



85. Diseño final de Pajares.

Pajares (Viejo)

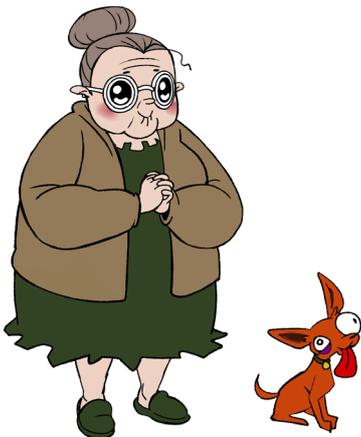
Es el perico de Tilda y está claro que ha vivido tiempos mejores. Nadie sabe muy bien cómo ha sobrevivido tantos años en esa casa sin haber pasado más de 3 veces por la cocina de Tilda. Lo que importa es que todavía sigue vivo, aunque ni sano ni a salvo.



86. Diseño final de Lee.

Lee (48)

Llegó a España huyendo de las Tríadas. Hoy en día lleva una carnicería, un negocio con el que ha encontrado mucho más éxito del esperado gracias a su innata habilidad para comercializar con criaturas exóticas y sobornar a la policía.



87. Diseños finales de Pepita y Titi.

Pepita (73)

La vecina buenaza de Tilda, que siempre va acompañada de su escandaloso chihuahua Titi. Al contrario que Tilda, Pepita es una mujer dulce y amable, es la abuela que cualquier nieto querría tener. Se entrega en cuerpo y alma para tejer lazos entre sus vecinos, aun así Tilda es un hueso duro de roer que desprecia cualquier muestra de afecto.

Titi (Joven)

Típico perro patada. Es un manojito de nervios que nunca para de ladrar. Su mayor afición es montar a los peluches de los nietos de Pepita.

Ahmed (Pretendiente) (65)

Es un vecino muy pesado que se dedica a vender flores y mecheros por el pueblo. Está perdidamente enamorado de Tilda, le pierde su tierna arrogancia y su gran vitalidad, pero es una mujer difícil, y no es tan fácil conquistarla con flores ni piropos fáciles.



88. Diseño final de Ahmed.

Pep (82)

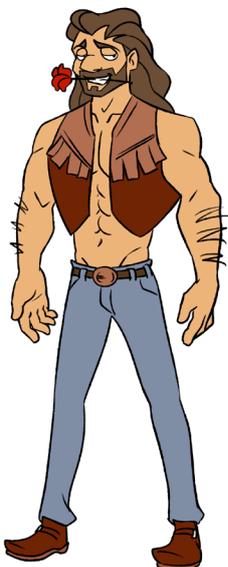
Amo de un puñado de tierras en la Pobla, fiel amante de sus cabras y su mujer por igual. Es un hombre sencillo de pueblo que vive a su rollo sin molestar a nadie.



89. Diseño final de Pep.

Fernando (32)

Es un personaje de telenovela que tiene locamente obsesionada a Tilda con sus movimientos latinos y su pasión desenfrenada.



90. Diseño final de Fernando.

Sonia y Selena (30 y 34)

Son una presentadora y una reportera muy entregadas a su trabajo que quieren informar toda la noche.



91. Diseños finales de Sonia y Selena.



92. Diseño final del Juez.

Juez (55)

Es un funcionario aburrido que lleva mucho tiempo contando los días que le quedan para su jubilación.



93. Diseño final de la Abogada.

Abogada (38)

Primera de su promoción en la facultad de Derecho y experta en encubrir trapos sucios.

Abogado (47)

Un abogado de oficio que necesita más ayuda de la que puede ofrecer a sus clientes.



94. Diseño final del Abogado.



95. Diseños finales de las Monjas.

Monjas (Adultas)

Tres hermanas del convento de Santa Tetta del Socorro. Siempre se las puede ver por la plaza y nadie sabe muy bien qué se traen entre manos.

3.2.3. *Universo*

La historia transcurriría en un pueblo ficticio de España, al que llamaríamos “La Pobra”, debido a la cantidad de pueblos valencianos que empiezan por el mismo nombre. Este pueblo estaría situado en la Comunidad Valenciana, pero su situación nunca se concretaría dentro de la serie. Sería un pueblo pequeño con una población envejecida, casas viejas, sin centros comerciales ni cadenas importantes de supermercados hasta que llega la multinacional Vindex que, tras construir su monumental edificio de oficinas y laboratorios, llena el pueblo de publicidad de sus productos y la imagen del carismático Director, asegurándoles que van a cambiar para mejor sus vidas.

Para los miembros del grupo es importante que el pueblo sea valenciano y refleje la cultura en la que crecimos. Nos pareció muy buena la idea de poder reproducir frases hechas valencianas, a pesar de que el guion está escrito en castellano. Nuestra intención es mostrar y llevar las costumbres de pueblo valenciano a toda España, y acabar un poco con la hegemonía de la animación americana, con su distribución de casas, calles y su prototipo de familia típica. Sería una reminiscencia a nuestra infancia, a cuando nos pasábamos la mayor parte del tiempo con nuestros abuelos y abuelas, o jugando en el campo o en las calles pavimentadas de piedra.

Muchas de las casas diseñadas, las cuales se pueden encontrar en los Anexos, están inspiradas en casas de Muro de Alcoy, mi pueblo natal. También la iglesia y la torre del campanario estarían muy inspiradas en las de mi pueblo, así como los huertos y que el pueblo esté situado en la montaña.

96. Ilustración de la Pobra.





97. Concept Art de Archie en un vertedero recogiendo chatarra

En cuanto a técnica, los escenarios (tanto los de dentro de la casa como los exteriores) se modelarían en 3D con el programa Autodesk Maya, a los que posteriormente se les añadirían color y texturas. Los colores no serán excesivamente llamativos para que los personajes puedan destacar sobre ellos.

Por otra parte, los elementos como puertas y cajones, entre otros, que puedan llegar a abrirse o cerrarse en algún momento de la historia, se han modelado por separado, es decir, no se han modelado todos los muebles o casas en un bloque, sino que las puertas son elementos a parte con pivote propio, para poder ser animadas en caso de necesidad.

Los objetos y props que vayan a usar los personajes no se modelarán, sino que serán dibujados en dos dimensiones, como el garrote de Tilda, las herramientas de Archie, tarros, etc.

3.2.3.1. La Pobla

Huerto de Pep

El Huerto de Pep sería el primer escenario que aparecería en el capítulo piloto, que es donde se estrella la nave de Archie, destrozándole todas sus tomateras.

La Nave de Archie

Pensamos en que sería gracioso que la nave, el gran orgullo de Archie, tuviese una forma que recordase a algo terrestre y que esto provocase un pequeño gag cómico, un enfrentamiento entre Emma y Archie, ya que ella se burlaría de ello y él se ofendería. Finalmente, se diseñó la nave con una forma que recordase en cierta medida a un tampón. Incluso se pensó que tuviese un hilo, como una mecha, que hiciese falta encenderse para que ésta funcionase.

98. Concept Art de la nave de Archie estrellada en el huerto de Pep.



Carnicería de Lee

Sería uno de los escenarios más importantes durante el primer y el segundo capítulo, que constaría de dos partes, el mostrador y la trastienda.

Lee vende todo tipo de partes de animal y extraños híbridos, muchos de los cuales mantiene vivos en jaulas en la trastienda.

Extrañamente, a pesar de ser un antro sucio, no tiene más competencia en la Pobla.



99. Diseño de la carnicería.

100. Concept Art de la carnicería de Lee.



Vehículos: Coche de Tilda y Camioneta de Lee

Se diseñó el coche de Tilda inspirándose en un Seat 600. Para que el espectador pueda identificar el coche de Tilda, se puso la antigua bandera española de la dictadura franquista, junto con el toro y un rosario colgando del retrovisor.

Lee usa su camioneta vieja y maloliente para transportar los animales que rapta o que compra ilegalmente. Es donde mete a Archie en una jaula en el capítulo piloto para llevárselo a su carnicería.



101. Diseño del coche de Tilda.



102. Diseño de la camioneta de Lee

Edificio de Vindex

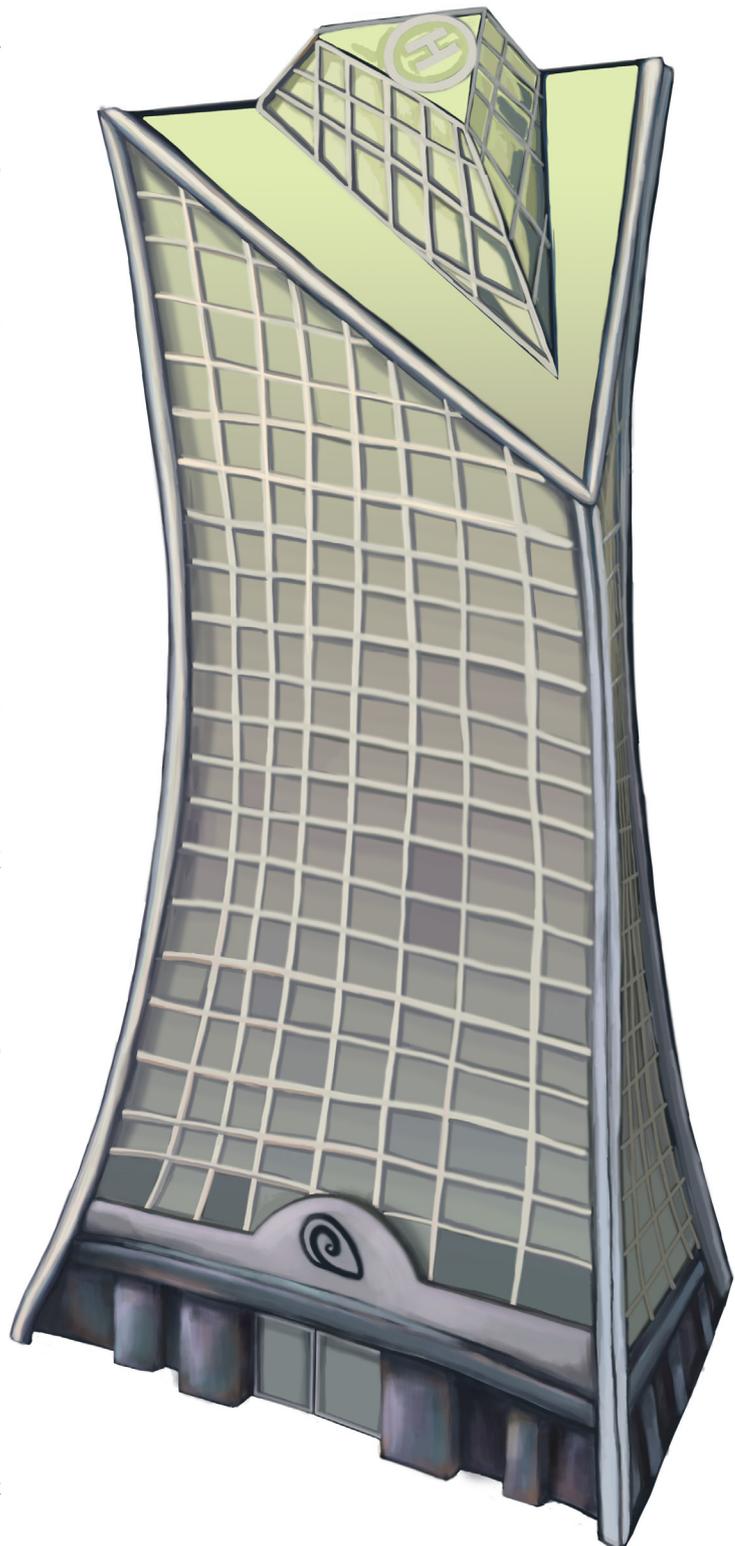
El edificio de Vindex debía representar la política de la empresa: modernidad y progreso. Por lo que debía ser un edificio alto, nuevo y estilizado, que destacase entre todas las casas y edificios antiguos de la Pobla.

Es un edificio de oficinas y laboratorios donde investigan sobre el control mental y crean insólitos productos, que testan con humanos, para así ejercer su control sobre la población (y el Universo entero).

La aparición de Vindex en la Pobla trajo consigo la modernización y la prosperidad al pueblo, y acaba formando parte en todos los ámbitos públicos (y no tan públicos) del pueblo y sus vecinos. Aunque muchos de los habitantes estaban encantados con este nuevo enfoque (sobre todo la gente más joven), Tilda sospecha que sus intenciones no son tan benévolas como quieren hacerlos creer.

Finalmente se descubre que el plan secreto de Vindex es esclavizar a los poblanos, conocidos por sus magníficas ferias gastronómicas y sus concursos de paellas, para que produjeran cantidades ingentes de socarrat, ya que resulta ser un material de lo más preciado en el resto del universo.

La forma del edificio de Vindex recuerda a propósito a un hombre vestido de traje irguiendo el pecho, donde la "V" de Vindex serían las solapas, y las oficinas superiores con el helipuerto, serían el cuello del hombre, en este caso, el del Director, ya que fue diseñado a su imagen para satisfacer su ego.



103. Diseño exterior del Edificio de Vindex

Casa de Tilda

El escenario principal de la serie es la casa de Tilda, la protagonista, que estaría repartida entre 9 estancias en tres plantas: En la primera planta se encontraría el salón, la cocina, más dos habitaciones. En la planta superior se hallarían la habitación de Tilda, el baño, y una habitación más pequeña, que sería donde dormiría Emma cuando se queda en casa de su abuela. El sótano sería un trastero lleno de artilugios acumulados durante años, que acabará siendo el laboratorio de Archie. Se puede acceder al sótano a través de una trampilla en la despensa de la cocina (esto último se pensó en los últimos cambios de guion, mucho antes de diseñar la cocina definitiva, por lo que en los diseños de a continuación no estará).

La casa de Tilda tenía que reflejar su personalidad, tenía que destacar entre las demás casas, que serían algo más alegres. En cambio, la de Tilda es tétrica y da la sensación de que se va a caer a pedazos en cualquier momento. No es una casa donde cualquier persona con la cabeza bien amueblada querría vivir, pero describe a la perfección la decadencia de la mente de su propietaria.

104. Diseño exterior de la casa de Tilda.



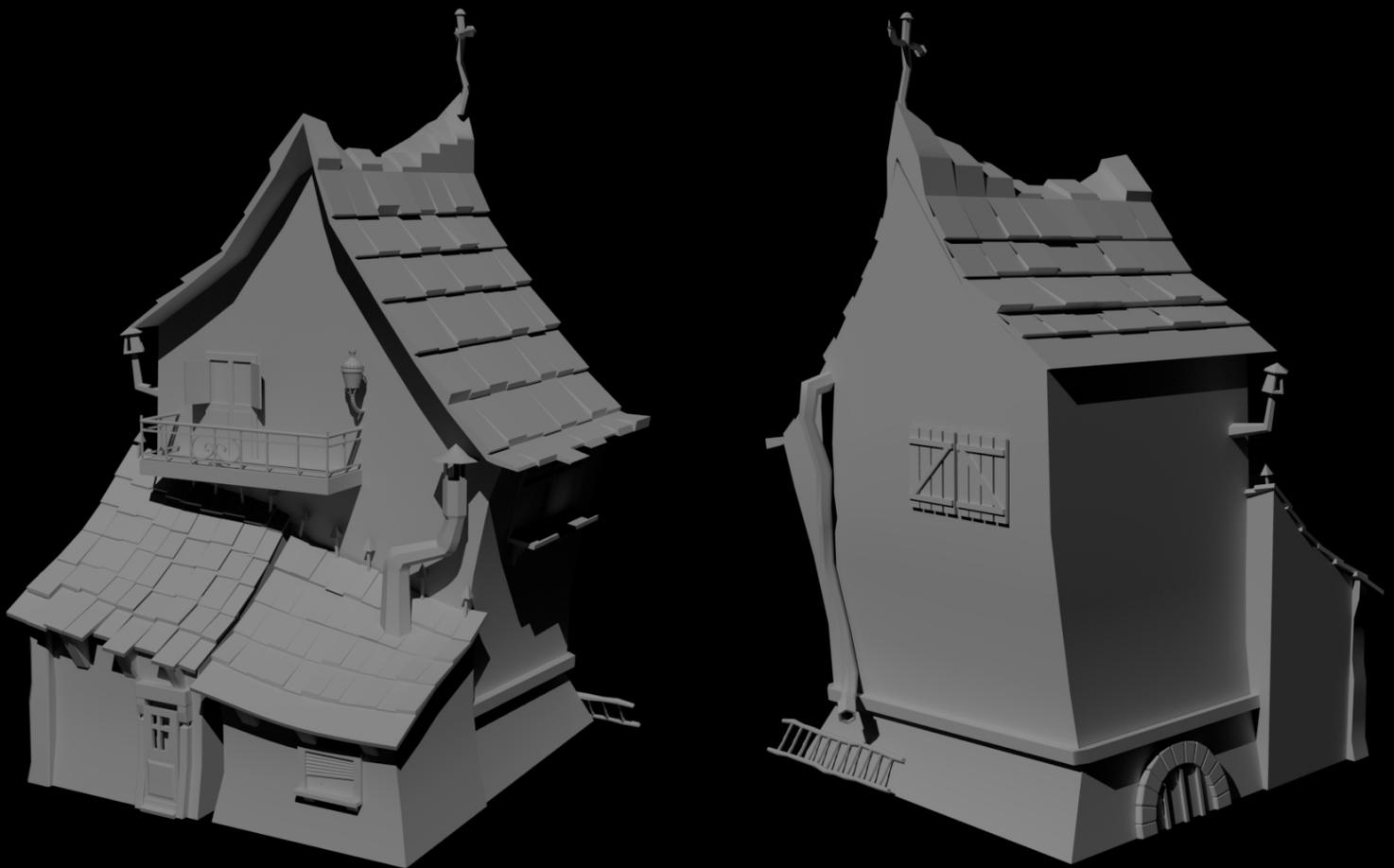
Casa de Tilda en 3D por Nikola Petkovic Kocic.

El Máster en Animación de la UPV ofrecía a alumnos del ciclo formativo PFQB- Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos cursar prácticas colaborando en proyectos del máster, pero también se le dio la oportunidad a Dumb Frame de exponer su proyecto y participar en la iniciativa.

Nikola se interesó mucho por el proyecto y se ofreció a modelar la casa de Tilda en 3D con el programa 3Ds Max.

Hizo un modelado low poly¹³ del exterior de la casa con todo lujo de detalles, lista para simplemente añadir los colores y texturas.

Las prácticas se iniciaron el 20 de marzo de 2018 y finalizaron el 13 de junio de 2018.



105 y 106. Render básico del exterior de la casa de Tilda, por Nikola Petkovic.

13

imagen digital 3D

Low Poly es una técnica/estilo visual que está basado en el relativo límite bajo de polígonos que componen una

3.2.3.2. La Casa de Tilda

Referentes de la Casa de Tilda.

El referente principal para las estancias de la casa de Tilda sería la casa de mi abuela. Queríamos que la casa que íbamos a diseñar recordase a la de nuestras abuelas, abarrotadas de todo tipo de objetos, tales como figuras y vajilla de porcelana, copas de cristal de todos los tamaños, centros de mesa, plantas artificiales interiores...

La mesa camilla es un elemento que no podía faltar, ya que toda casa de pueblo posee al menos una, cubierta por un mantel calado, así como los tapetes en los sofás y sillones.

La cocina debía tener un jamonero, ya que es un elemento casi indispensable en una cocina española, así como un cajón donde guardar el pan, figuras de porcelana decorativas algo horteras como, por ejemplo, un cerdo vestido de cocinero, tostadoras, fruteros, y una despensa saturada de ollas y sartenes de todo tipo y tamaños.

Algo también típico de las casas viejas de pueblo es la imagerie religiosa, sobre todo en las habitaciones. Cuadros de la virgen o, incluso, figuras de Jesús en los cabezales de las camas, estampitas, rosarios, etc.



107, 108, 109, 110, 111 y 112.
Fotografías de la casa de la abuela de Carolina: comedor, despensa, cocina, dormitorio.

Concept Art

El ambiente general de la casa sería oscuro y algo siniestro. Las persianas y las cortinas del salón estarían totalmente corridas sobre todo a mediodía, para evitar que la luz de la calle refleje con la pantalla de la televisión cuando se emita la telenovela. La excusa para mantenerlas cerradas durante el resto del día sería para evitar que los vecinos fisgoneen.

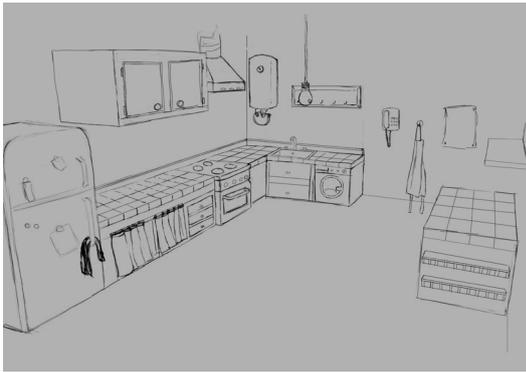
El salón estaría también lleno de cartas de Vindex y de revistas de cotilleo, así como tapetes bordados con amenazas hacia el Director.

En estos concepts rápidos y básicos se ha querido mostrar un poco la atmósfera de como sería el salón, únicamente iluminado por una televisión vieja, siempre encendida.

113. y 114. Concept Arts del salón



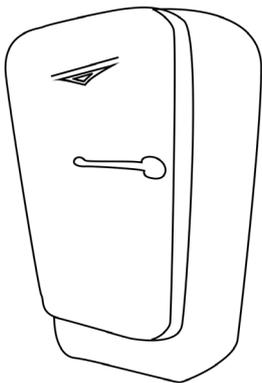
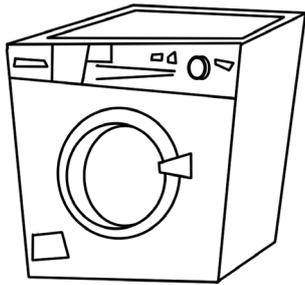
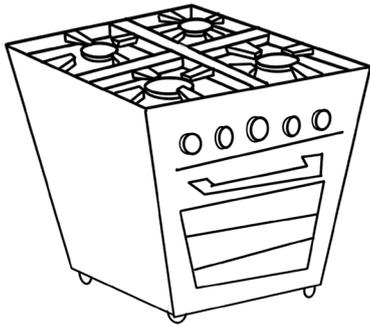
Con la cocina se probó el añadir texturas una vez establecidos los valores en blanco y negro. Se hizo una prueba para ver como funcionarían los colores degradados con tonos complementarios.



115, 116 y 117. Proceso del Concept Art de la cocina.



Diseño de la Cocina de Tilda



La cocina es el escenario más importante de la serie. Es donde Tilda pasa la mayor parte del tiempo y donde cocina todos sus platos venenosos, por lo que tenía que reflejar su personalidad.

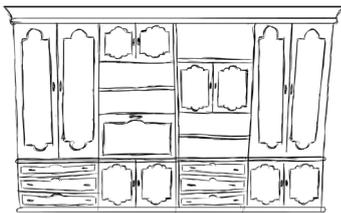
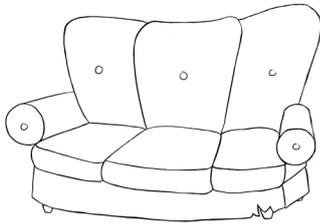
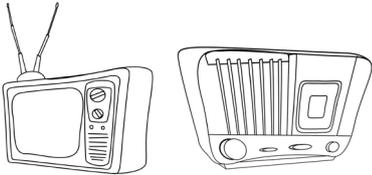
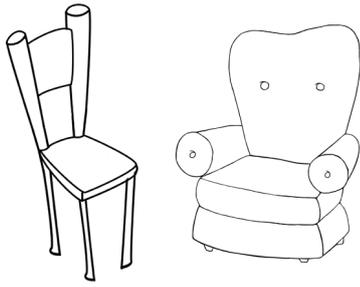
La diseñamos sucia y maloliente, con poca luz, llena de frascos de contenido sospechoso, comida en mal estado y con mucho desorden. El póster de Fernando, el personaje favorito de su telenovela, decora una de las paredes de la estancia.

118, 119 y 120. Props de la cocina.

121. Diseño final de la cocina.



Diseño de la del Salón de Tilda

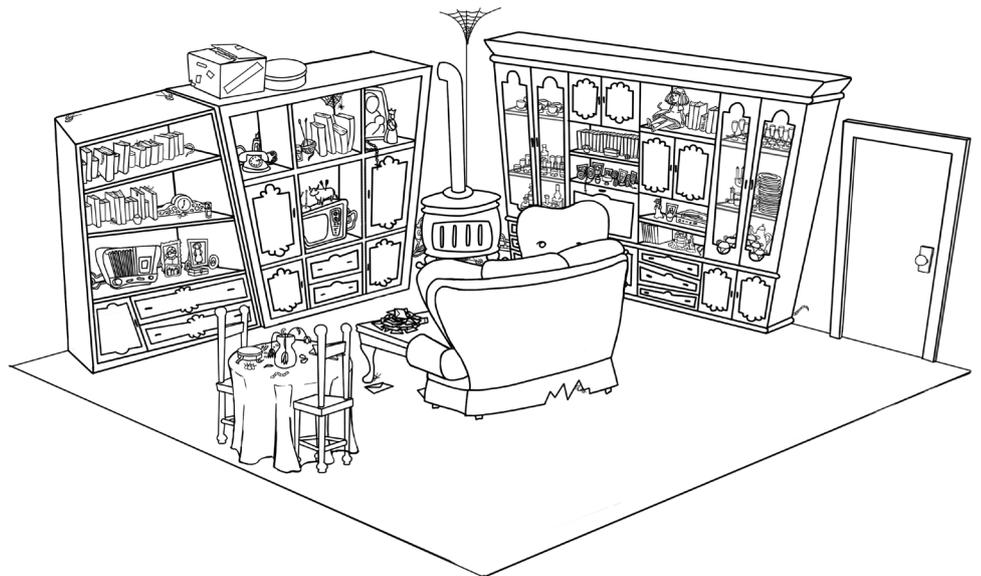


El salón es también uno de los escenarios principales de la serie. Es donde transcurre la mayor parte del primer capítulo, y donde Tilda ve su telenovela. Está atestada de todo tipo de trastos: Libros de recetas mortíferas, imaginería religiosa como santos, vírgenes y crucifijos, retratos de familiares, sevillanas, vajilla cara y anticuada, figuritas de porcelana... y la jaula de Pajares.

Esta estancia conecta con la calle, la cocina y el pasillo a las demás habitaciones.

122, 123, 124, 125 126, 127, 128.
Props del salón.

129 y 130. Diseño final del salón.



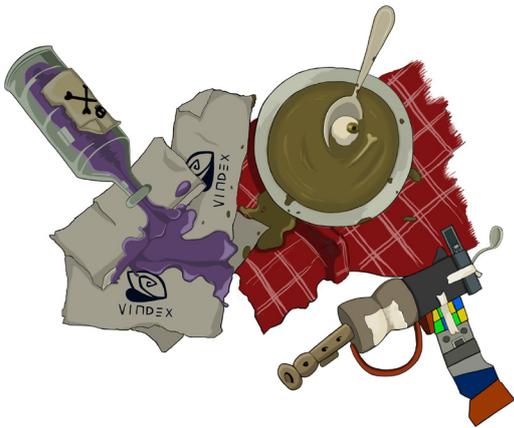
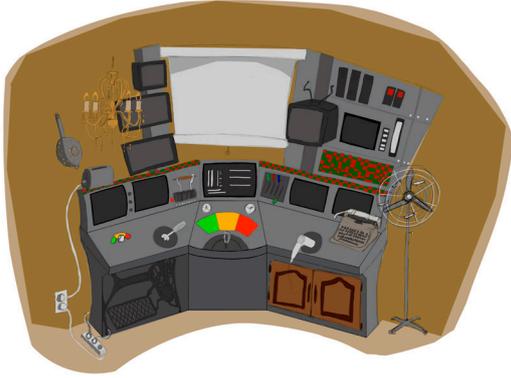
Diseño del Laboratorio de Archie

Archie se apropiaría del desván desde el momento en el que se atrincheró en él, tratando huir de Tilda cuando ella intentó cocinarlo en su primer encuentro.

Poco a poco él iría reutilizando todo lo que encontraría en él, construyendo una especie de taller en el cual crear todo tipo de armas e inventos absurdos y muy peligrosos.

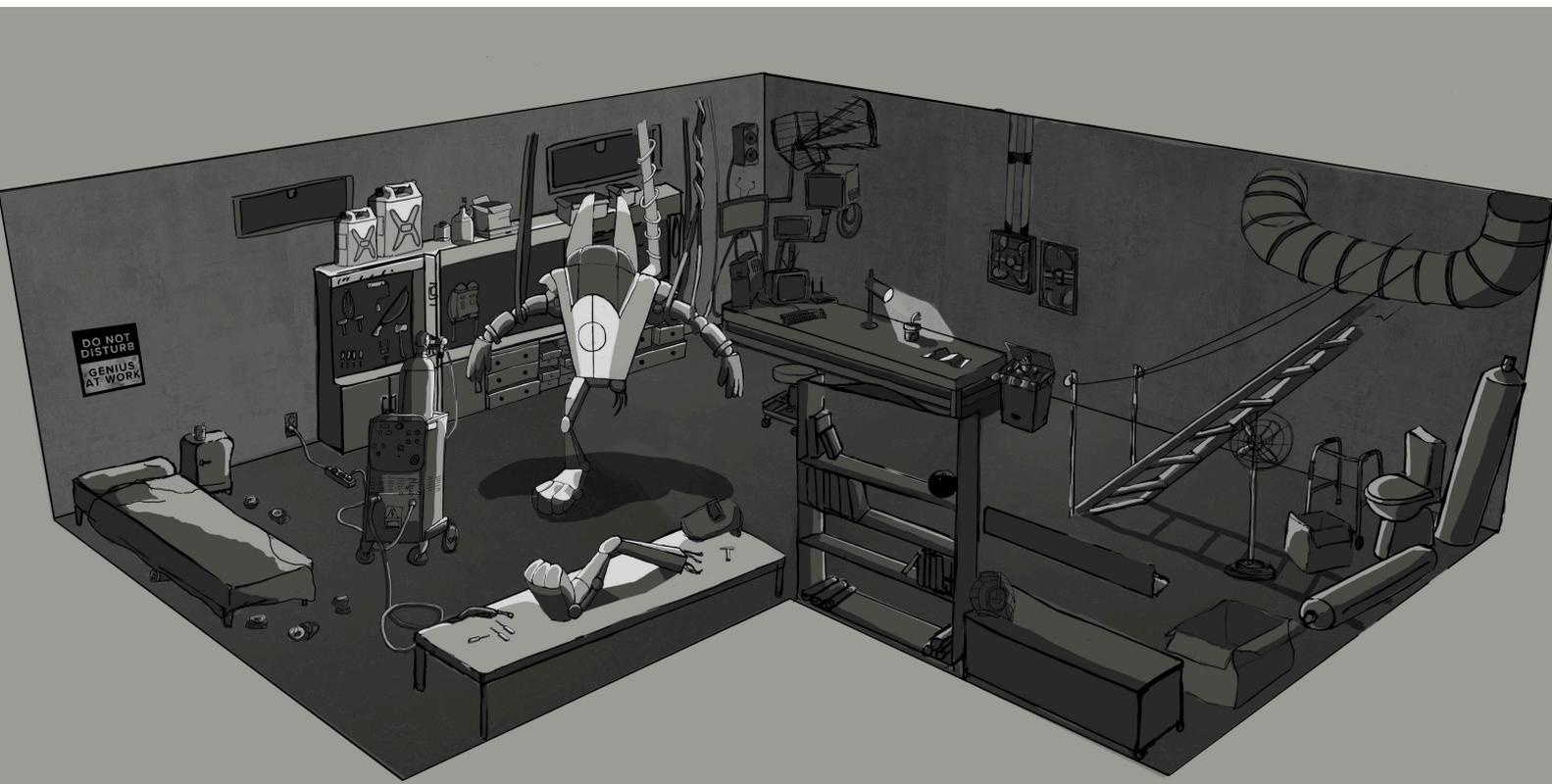
Rara vez saldría de su laboratorio, en el que tendría una cama improvisada con cuatro palés y un colchón manchado y mugriento, con una pequeña nevera donde mantener fríos sus vicios.

Archie se escabulliría por las noches para robar chatarra de contenedores e incluso tiendas o coches aparcados, por lo que su habitación cada vez estaría más y más llena de basura inservible que, para él, es un tesoro.

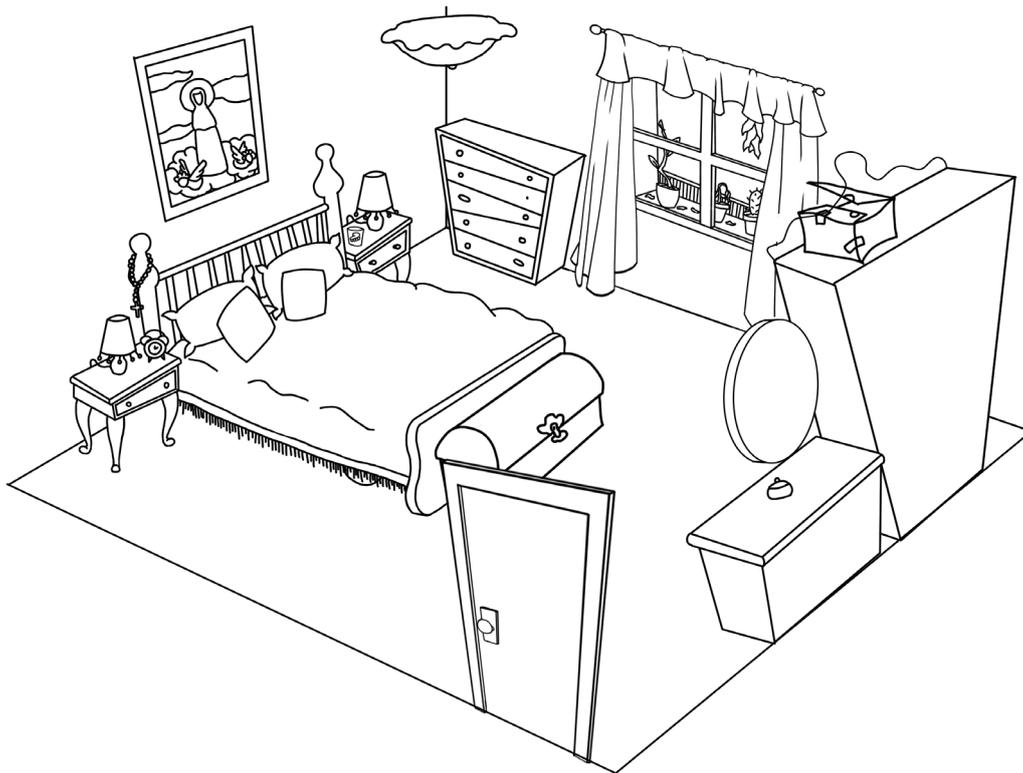


131 y 132. Props del Laboratorio de Archie

133. Diseño final de Laboratorio de Archie.



Habitación de Tilda



134. Diseño final del dormitorio de Tilda.

Integración 2D y 3D

La imagen que vemos a continuación es una de las primeras pruebas que se hizo de integración del personaje de Tilda en 2D con un horno modelado y coloreado con el programa Autodesk Maya.



135. Prueba de integración 2D y 3D

Pruebas de color

Se hicieron varias pruebas de color con el escenario modelado en 3D de la cocina y los personajes en 2D con el programa PaintTool SAI para empezar a establecer la estética final y las paletas de colores definitivas, así como la unificación de tono.

136 y 137. Pruebas de color y de integración 2D y 3D.

138. Prueba definitiva de color e integración 3D.



3.2.4. Guion

A quien acudimos en primer momento para que revisara el primer prototipo de guion para el capítulo piloto fue a María Lorenzo. En este teníamos muchos escenarios y demasiados personajes, por lo que requeriría mucha animación y muchas voces que grabar, algo que era necesario corregir para que el piloto fuese viable.

En definitiva, en este primer prototipo la historia en sí no avanzaba y Archie no tenía la relevancia suficiente. Gracias a ella nos dimos cuenta de que nos limitábamos a mostrar el escenario. Sus correcciones fueron el primer paso hacia una correcta realización del guion definitivo.

En Animac 2018 conocimos a Anna Solanas en las presentaciones de portfolio. Se mostró muy interesada por nuestro proyecto y, al decirle que teníamos dudas de cómo desarrollar el guion correctamente, nos pasó el contacto de su amigo Sergi Martí. Le adjuntamos por correo electrónico la biblia de producción junto con el guion que se tenía hasta el momento. Él nos dio muchos consejos para que tuviese sentido y fuese interesante, además, nos hizo ver incongruencias en el guion. Uno de los hechos principales que cambiamos fue que Tilda no matase a su marido, ya que esto, junto con todos los otros rasgos de su personalidad, la convertían en un personaje por el que difícilmente el espectador podía sentir empatía. Este hecho cambió muchísimo la trama de la serie, ya que, en un principio, Tilda quería vengarse de Vindex porque no le concedieron la paga del seguro de vida, ya que se descubre que es ella quien mata al marido. En la nueva trama, Tilda quiere vengarse porque Vindex se vuelve tan famoso que empieza a aparecer en todas partes y empiezan a hacer cortes publicitarios en su querida telenovela. Esto despierta en ella su lado más paranoico y empieza a conspirar contra la multinacional, por lo que, tras la repentina muerte de su marido por un fallo de su marcapasos creado por Vindex, ve su oportunidad para vengarse y derogar su imperio.

En los primeros bocetos del guion, Archie aparecía demasiado tarde como para tener la relevancia que debería tener un personaje principal, algo que en un principio ya nos comentó María Lorenzo, pero que no acabamos de lograr en primera instancia. Es por esto por lo que decidimos ir alternando los planos de la historia de Tilda y Emma junto con la de Archie, las cuales suceden paralelamente, hasta que finalmente se unen en una sola. Nos dimos cuenta de que no le dábamos la suficiente relevancia al personaje de Archie, a pesar de ser el más extravagante dada su procedencia extraterrestre. Además, su trama junto con la de Tilda no acababan de conectarse. Finalmente, decidimos que la sucursal de Vindex en la Pobla fuese sólo una pequeña parte de una multinacional alienígena que cada vez se expandía más y más por el Universo, y la razón por la que Archie huye de su planeta natal. De este modo, los dos personajes estarían verdaderamente unidos por luchar contra un enemigo en común: Vindex.

Emma también quedaba un poco desdibujada, ya que no acabábamos de decidir que trascendencia le íbamos a dar al personaje. Finalmente decidimos que formase parte de todas las idas y venidas de Tilda y Archie, como un personaje reconciliador. Emma pasaría la mayor parte del tiempo con su abuela, sobre todo para hacerle compañía después de la muerte del abuelo.

En Anexos se adjunta el guion del capítulo piloto escrito hasta al momento, pero somos conscientes de que es muy probable que vaya siendo reescrito conforme vayamos avanzando en el proceso de storyboard y producción. Es más, aún no hemos dejado de cambiar aspectos como los diálogos de los personajes.

ESTRUCTURA DE LA PRIMERA TEMPORADA

Capítulo Piloto. “El Conejo de mi Abuela”

Una nave espacial aterriza forzosamente en la Pobla. Archie, un alienígena con un guante transformador, se convierte por error en un híbrido de conejo cuando es capturado por Lee el carnicero. Mientras tanto, Tilda, quien se acaba de quedar viuda, culpa a Vindex por venderle un marcapasos defectuoso a su marido. En un acto de venganza, decide envenenar al Director de la compañía, quien será jurado en la feria gastronómica del pueblo. Cuando va a robar un conejo a la carnicería, conoce a Archie, con quien aún a fuerzas para acabar con la multinacional

Capítulo 2. “Peligro, sanguijuelas.”

Archie y Tilda necesitan carne para la paella envenenada, presentarla para la feria gastronómica y matar así al director, el jurado. Archie le ayuda a infiltrarse en la carnicería para coger la carne y Lee (el carnicero) les sorprende cuando van a robarle. Durante la pelea, Lee muere por accidente y Tilda se lleva lo que quería.

Capítulo 3. “Aquí huele a chamusquina”

Llega por fin el día de la feria gastronómica y Tilda se prepara para llevar a cabo su plan. Intentan envenenar al Director cuando éste va a probar su paella, pero no lo consiguen, por lo que Vindex intenta abatir a tiros a Tilda y compañía. Durante la huida, raptan al Pretendiente y le interrogan, descubriendo los verdaderos planes de Vindex, que es fabricar socarrat como combustible.

Capítulo 4. “12 velas... ¿y un funeral?”

Archie y Tilda están emparanoiados y empiezan a trazar un plan de defensa doméstica creyendo que Vindex les va a intentar matar. Mientras tanto, Emma, queriendo desvincularse de esa locura, celebra su cumpleaños. Uno de los invitados le regala un iVad a Emma que resulta ser un aparato de control mental. Uno de los niños lo coge y le programa el cerebro para intentar matarlos desde dentro de la casa. Se dan cuenta así de que Vindex puede controlar la mente de las personas con su tecnología.

Capítulo 5. “Misión socarrat.”

Utilizando información del pretendiente, descubren la ubicación de la fábrica de socarrat, donde tienen esclavizados a un montón de pueblerinos haciendo paellas. Tilda y Archie se infiltran y consiguen liberar a toda la gente, tras superar la seguridad del recinto gracias a las armas y herramientas de Archie. Además, para rematar la jugada, tiran el edificio abajo con las paellas dentro.

Capítulo 6. “Colega... ¿Dónde está mi nave?”

El ambiente dentro de Vindex está alterado debido a los acontecimientos recientes y activan un plan de emergencia secreto. Tilda y Archie planean su golpe definitivo a la empresa decididos a llevarse la nave de Archie. Las cosas no salen según lo previsto y tras enfrentarse al Director, sus empleados y sus trampas, huyen en la nave de Archie hacia el espacio perseguidos por el director, quien dispara a sus reactores y les deja flotando a la deriva y contacta con ellos para convencer a Tilda con una tentadora oferta para que cambie de bando y entregue a Archie.

Capítulo 7. “La Vida de Archie”

Mientras continúan a la deriva, Tilda considera la oferta. Emma y Archie intentan convencerla de no venderse. Archie le cuenta la historia de su vida, de cómo el sueño de su abuelo fue convertirse en el mecánico más reconocido del universo, y de todos los infortunios que acabaron convirtiéndole en un fugitivo. Al final, Tilda empatiza, recapacita y elige acabar con Vindex. Fingiendo aceptar la oferta, Tilda y compañía entran en la nave, acaban con el Director en un tiroteo y ponen rumbo de vuelta a la tierra, remolcando la nave de Archie. Ya en la Tierra, Archie les agradece la ayuda y decide quedarse en la Tierra hasta que deba volver a huir.

3.2.5. Storyboard

Actualmente estamos en proceso de creación de los thumbnails para posteriormente dibujar el storyboard definitivo. Es un proceso que consideramos necesario para poder comprobar que los planos que escribimos en el guion funcionan visualmente. Se adjuntan las demás páginas en Anexos.



139. Página 3 de los thumbnails del capítulo piloto “El conejo de mi abuela”



3.2.6. Opening: Animática y música

Se hizo una animática a partir de un storyboard de un prototipo de “opening” para la serie, el cual ha sido descartado debido a que se hizo con el diseño antiguo de los personajes.

Pablo Inoue fue el encargado de componer y tocar la música original, a partir de la cual hicimos la animática. Esta se puede ver en el apartado Anexos.

3.2.7. Logotipo de Garrote Vengativo

Para el logotipo de *Garrote Vengativo* queríamos conseguir algo agresivo y dinámico, que llamase mucho la atención y que representase el carácter de la serie.

Usamos la tipografía gratuita *Astrodramatic!* y la modificamos ligeramente usando un garrote como letra “T” y una cabeza simplificada de conejo como la “O” final, así como la distribución de las letras.



140, 141, 142. Pruebas para el logo de *Garrote Vengativo*.

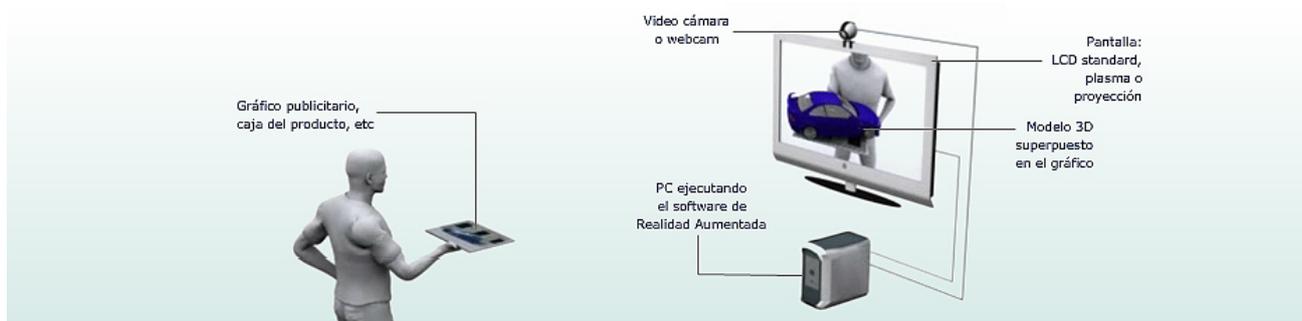


143. Logotipo definitivo de *Garrote Vengativo*.

4. Aplicación del proyecto a la realidad aumentada: Holomuseum.

La realidad aumentada combina el mundo real con el virtual a través de un dispositivo tecnológico. Se requiere una cámara de vídeo, un monitor y un ordenador con un software determinado. Esta tecnología ya es muy popular en Apps para smartphones y Tablets. Un ejemplo sería Pokémon Go, una adaptación del famoso juego de Nintendo Pokémon, que tuvo gran clamor entre los jóvenes (y no tan jóvenes) desde su salida en 2016.

La realidad aumentada abarca más que la realidad virtual, probablemente con diferencia, porque nos da la posibilidad de estar presentes y de comunicarnos, pero también de que disfrutemos de otras cosas a nivel visual. Cook, Tim. (17 de octubre de 2016). Qué es la realidad aumentada, cómo se diferencia de la virtual y por qué Apple apuesta fuertemente por ella. *BBC News*. Recuperado de <http://www.bbc.com/mundo/noticias-37678017>



144. Gráfico donde se puede apreciar el proceso informático que sucede en los sistemas de realidad aumentada.

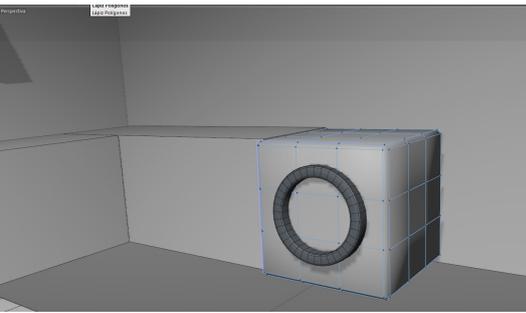
Las gafas HoloLens de Microsoft también utilizan realidad aumentada: el usuario puede “tocar” los objetos generados por computadora dentro de su campo visual. Gracias a esta tecnología se puede añadir información visual a la realidad, y crear todo tipo de experiencias interactivas: Catálogos de productos en 3D, probadores de ropa virtual, videojuegos...

4.1. Modelado 3D con Cinema 4D.

El modelado de la cocina de Tilda se realizó en la asignatura de *Postproducción y Efectos Especiales* del Máster en Producción Artística, impartida por el profesor Adolfo Muñoz.

Hay un gran interés por los miembros del equipo hacia el modelado 3D. Tres de ellos cursaron en tercero de Bellas Artes la asignatura de *Modelado digital 3D para videojuegos* con Elías Pérez y Francisco Martí, en la que previamente se diseñó y modeló físicamente un prototipo con Super Sculpey, para entender mejor las formas y aplicar posteriormente estos conocimientos al modelado digital.

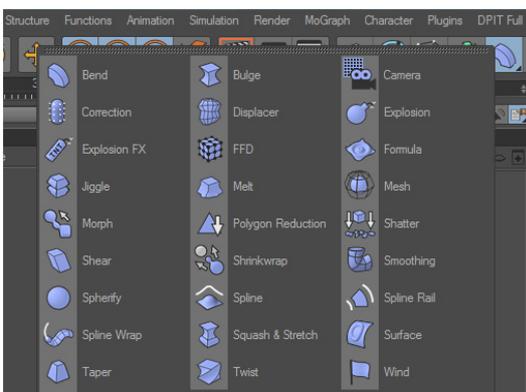
También cursaron en cuarto de carrera la asignatura *Animación 3D* con María Lorenzo e Ignacio Meneu, en la que se aprendieron los fundamentos para la animación 3D con el programa Autodesk Maya.



145, 146. Proceso de modelado de la lavadora.



147. Horno en 3D.



148. Lista de modificadores de Cinema 4D

149. Detalle de cocina.

Se planteó desde el principio modelar los escenarios en 3D por la pasión de los miembros del equipo por este campo y las múltiples ventajas que esta técnica podía ofrecer, entre ellas: ahorro de tiempo al no tener que dibujar los escenarios a cada plano, añadiría calidad a la imagen ya que permite crear planos más complicados como cenitales o contrapicados, y evitaría posibles fallos de rúcord o deformaciones, enriqueciendo así la animación en su totalidad.

El objetivo era que en el resultado final no se apreciase que el escenario había sido modelado en 3D.

Se utilizó el programa Cinema 4D para el modelado de la cocina porque éste ofrece un plugin llamado 3D Paint, que permitía pintar sobre los objetos en 3D con tableta digitalizadora, tal y como se hizo en la película *Tarzán*.

Se empezó modelando la cocina construyendo polígonos simples, principalmente cubos y cilindros, a los que se le fueron adjuntando otros elementos simples para crear otros más complejos mediante la relación parent/child (padre/hijo), que consiste en situar un objeto “dentro” de otro en la lista de jerarquías una vez ya modificados con los modifiers (modificadores). Siempre teniendo en cuenta que el número de polígonos no ascendiese demasiado y que todos los elementos fuesen “Low Poly”.

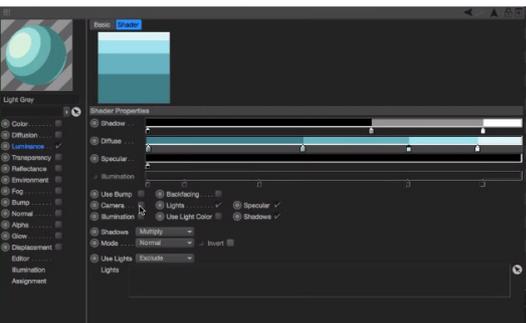
Algunos de los modificadores que se usaron fueron: “Bond”, para curvar cilindros para hacer las asas de las ollas, y “FFD” para distorsionar los elementos una vez ya completamente modelados para darles una apariencia más cartoon. Otra herramienta indispensable para crear los huecos del fregadero, cajones y armarios al rectángulo base, fue la herramienta “extrude”. Se hizo así para que las puertas y cajones del mobiliario y los electrodomésticos se pudiesen abrir en el caso de que la animación lo requiera.

Una vez modelados los electrodomésticos, los muebles, mesas, sillas y estanterías, se modelaron elementos decorativos como tarros, ollas, platos y cucharones.





150. Cocina modelada.



151. Imagen de la herramienta Sketch&Toon.

Una vez modelados todos los elementos, se procedió a pintarlos mediante el plugin 3D Paint, nombrado anteriormente, pero se dedujo que era una herramienta demasiado complicada y muy pesada (exigía un procesador muy potente). Ya que requería el recálculo de las UV¹⁴ de cada elemento por separado.

Por lo que se decidió usar otra herramienta de color que ofrece Cinema 4D: Sketch&Toon, que a su vez ofrece la opción "Cel Shading"¹⁵, empleando este de la forma más básica posible: color de base del elemento, con un color algo más oscuro para las sombras y otro más claro para las luces, con poca refracción de luz para objetos transparentes como tarros y de especularidad muy básica, ya que se quería aparentar la mayor sensación de 2D posible.

La herramienta Sketch&Toon también ofrece la posibilidad de crear bordes a los elementos en 3D para dar la sensación de que han sido dibujados.

14 Las UV son el mapeado de las texturas, que establece cómo se sitúa la textura sobre el objeto al momento de proyectarse. En el mapeado UV, se asigna una coordenada para cada vértice del objeto que se va a interponer.

15 Sombreado por celdas.

152. Imagen del modelado final con el efecto Sketch&Toon.



4.2. Unity y gafas de realidad aumentada

Microsoft HoloLens.



153, 154, 155, 156. Props dibujados para añadir a la cocina.

157. Imagen de cómo se veía la cocina a través de las HoloLens.

Una vez modelado el escenario en Cinema 4D, se exportó al programa Unity, un motor de juego multiplataforma creado por la empresa Unity Technologies para todo aquel desarrollador de videojuegos independientes que no tiene la posibilidad de crear su propio motor de juego, a pesar de que hoy en día sus utilidades se han generalizado.

Una vez importado en Unity tuvimos que volver a aplicar los materiales a los elementos de la cocina, ya que los creados en Cinema 4D no son compatibles con esta plataforma. También se vigiló que todos los elementos tuviesen una escala realista y que ésta correspondiese a la escala 1:1. Se animaron objetos como la lavadora y la caja de detergente encima de ella, que vibraban y daban saltos en bucle de una forma muy exagerada, inspirada en los dibujos animados.

Se colocó, además, un sensor en elementos como el horno y la nevera, que hacía que, cuando el usuario que llevase las HoloLens se acercase a una distancia determinada, las puertas se abriesen, mostrando su interior.

Se aplicó también una música ambiental en bucle, además de varios sonidos situados en los objetos. Se colocaron de forma que, conforme el espectador se iba acercando hacia ellos, más fuerte se oían, lo que le otorgaba a este mayor sensación de inmersión dentro del escenario.

Posteriormente, se colocaron unas ilustraciones de tarros, saleros, comida y ropa sucia, que se colocarían encima de la mesa, en la encimera, dentro de la nevera y dentro de la lavadora, respectivamente. Así como las ilustraciones a tamaño real de los tres personajes principales: Tilda, Archie y Emma, junto con unos paneles con la descripción de cada uno de ellos.

El diseño de los personajes cambió posteriormente.



Las ilustraciones también se animaron. La ropa dentro de la lavadora daba vueltas, y unas volutas de humo dibujadas salían del caldero, así como una masa verde espesa que burbujeaba dentro de él. Las demás ilustraciones rotaban conforme el espectador se movía por el escenario, de forma que éstas siempre se vieran de frente.

Una vez finalizado el proyecto, éste se subía a la nube en formato XML, donde podía ser visualizado y escuchado a través de las gafas a escala natural 1:1.

Las gafas Microsoft HoloLens son unas gafas inteligentes y a la vez ordenador inalámbrico autónomo, desarrolladas por Microsoft. Son el primer ordenador en usar el sistema operativo Windows Mixed Reality, una plataforma informática de realidad mixta.¹⁶

Estas gafas, en comparación con otras, son relativamente ligeras, no necesitan estar conectadas a un ordenador y operan con contenidos vía WiFi. Son capaces de rastrear el espacio para colocar estos contenidos de forma coherente.

Son estereoscópicas, por lo que las imágenes se generan en la parte central de la gafa y no bloquean la visión natural del que las lleva puestas, por lo que crea la ilusión de que los objetos proyectados están de verdad sobre el espacio real.

Holomuseum es una aplicación creada por la división de AR del IDF (Instituto de Diseño y Fabricación), diseñada para las gafas de realidad aumentada HoloLens de Microsoft.

El sistema aprovecha las posibilidades que ofrecen las Microsoft HoloLens para concebir una nueva forma de crear exposiciones, la exposición de realidad mixta. Gracias a esto, se puede percibir y llegar a interactuar con contenidos virtuales en forma de hologramas que aparentemente forman parte del espacio físico. Gracias a la aplicación se puede gestionar como curador las obras a exponer y colocarlos en el espacio real. Por otra parte, también se puede ver como visitante de la exposición, ya que carga y descarga el contenido mediante petición por voz o gestual.

¹⁶ La realidad mixta (RM), también llamada a veces realidad híbrida, es la combinación de realidad virtual y realidad aumentada. Esta combinación permite crear nuevos espacios en los que interactúan tanto objetos y/o personas reales como virtuales. Es decir, se puede considerar como una mezcla entre la realidad, realidad aumentada, virtualidad aumentada y realidad virtual.



4.3. Montaje de la exposición

La exposición consta de unas cartelas físicas expuestas sobre una pared, con información sobre el contenido en cada cartela. Al llevar las gafas, se aprecian sobre estas unos pequeños cubos holográficos de 15 centímetros que referencian a cada uno de los contenidos de la exposición. Estos cubos funcionan como botones para descargar los contenidos, los cuales se activan mediante una orden por voz (“Open box”) o con un gesto de pellizco sobre ésta en el espacio. Una vez activados, el cubo vuela por la sala hasta la ubicación establecida previamente por el comisario de la exposición, donde éste se abre para dejar paso a la obra. La ubicación de los mismos depende del espacio real en el que se vaya a exponer y al criterio de cada expositor. Holomuseum dispone de unos manejadores que facilitan la reubicación personalizada de los cubos. Con un gesto de agarre en el aire (air-tap) se puede reubicar dentro del espacio cualquier elemento virtual.



159. Los técnicos de Art i Clar montando la exposición.



Se situó una peana blanca en un punto determinado dentro del espacio real, donde iban a parar mayoritariamente todos los cubos una vez abiertos. El de *Garrote Vengativo*, al consistir de una cocina a tamaño real, se abrió en otro punto más apartado para que el contenido se pudiese apreciar debidamente y que el espectador pudiese interactuar con él con la menor cantidad de obstáculos posibles.

A continuación, se adjuntan dos enlaces a Vimeo, donde se pueden ver:

Los tutoriales que se grabaron para la exposición y que se reprodujeron en el monitor:
<https://vimeo.com/221132999>

Y otro vídeo con los contenidos de la exposición:
<https://vimeo.com/222651436>



160, 161, 162. Fotogramas del vídeo explicativo de la exposición.

163. Patricia, Benjamín y Carolina, los estudiantes del MPA que participamos en la exposición.



4.4. Repercusión mediática

La Fira dels Invents UPV tuvo repercusión en medios como Levante TVE y Radio Televisión Española¹⁷, así como en medios gestionados por La Universitat Politècnica de València, como el Área de Actividades Culturales¹⁸ y en la página principal de la UPV.



164 y 165. Imágenes de la exposición en RTVE.



166. Gente visitando la exposición.

17 TVE 13 junio (A partir del minuto 0.25): <<http://www.rtve.es/alacarta/videos/telediario/telediario-21-horas-13-06-17/4064042/>>

18 <<https://www.youtube.com/watch?v=Lc1GZhe8qZI>>
<https://www.upv.es/entidades/ACU/noticia_998250v.html>

167. Cartel de la exposición "Repensat i fet" (VII Fira dels invents de la UPV).



Àrea d'Activitats Culturals

13 juny — 25 juliol /2017

repensat i fet

VII Fira dels invents de la UPV



El rector de la UPV, Francisco J. Mora Mas, té el plaer de convidar-vos a la inauguració de l'exposició "Repensat i fet" (VII Fira dels invents de la UPV), que tindrà lloc el **dimarts, 13 de juny del 2017, a les 10.00 h**, a la sala d'exposicions UPV (edifici del Rectorat, 3A planta baixa - camí de Vera, s/n, 46022 València)

El rector de la UPV, Francisco J. Mora Mas, tiene el placer de invitarle a la inauguración de la exposición "Repensat i fet" (VII Feria de los inventos de la UPV), que tendrá lugar el **martes, 13 de junio de 2017, a las 10.00 h**, en la sala de exposiciones UPV (edificio del Rectorado, 3A planta baja - camino de Vera, s/n, 46022 Valencia)



5. CONCLUSIONES

En conclusión, se considera alcanzado el objetivo principal de este Trabajo Final de Máster, el cual radicaba en crear un estudio de animación destinado a producir proyectos propios, puesto que actualmente se está en proceso de producción de la webserie *Garrote Vengativo*. A pesar de que aún no recibimos ningún ingreso, se han barajado diversos métodos de subvención como podrían ser las redes sociales de financiación colectiva como Goteo o Patreon, así como la participación en eventos como “Incubator” en el festival Animac, donde diversas productoras valoran proyectos de animación y pueden llegar a ofrecer subvenciones una vez esté más avanzado el capítulo piloto.

Se han alcanzado a su vez los objetivos específicos como son: el desarrollar coherentemente la idea, junto con el guion del capítulo piloto y las sinopsis de los demás capítulos de la temporada; objetivos que han conllevado tiempo y un gran esfuerzo.

Se ha cumplido también el objetivo de crear unos personajes físicamente y psicológicamente atractivos, así como el universo en el que se desarrolla la trama, tanto en técnica 2D como en 3D.

A nivel personal se puede valorar el esfuerzo y los conocimientos adquiridos a la hora de dirigir un proyecto y un estudio de animación a su vez, así como el haber tomado conciencia de como un proyecto de tal envergadura no se habría podido llevar a cabo sin haber contado con un equipo comprometido.

Por supuesto, no se puede obviar el desarrollo personal como artista y profesional en las artes gráficas, así como el haber adquirido una mayor capacidad de organización en tareas tanto individuales como en grupo, al haberse marcado fechas límite de entrega. Caben destacar todos los conocimientos adquiridos en el Máster en Producción Artística, que han sido esenciales a la hora de realizar este proyecto.

6. BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

LIBROS

CÁMARA, Sergi (2004), *El dibujo animado*. Badalona; Parramon. ISBN: 978-84-3422-672-2.

HELLER, Eva (2000), *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona; Editorial Gustavo Gili, SL, 2004. ISBN: 978-84-252-1977-1.

ICEX Spain Trade and Investment. (2018), *Who is Who 2018*. Animation from Spain.

JONES, Angie; OLIFF, Jamie. *Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG*. Course Technology Press, 2006.

MCKEE, Robert (2011), *El guión*. Barcelona; Alba Editorial. ISN: 978-84-8428-604-2.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio (2014), *Estrategias de guion cinematográfico*. Barcelona; ARIEL. ISBN: 978-84-344-1494-5

WILLIAMS, Richard (2001), *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. United States; Faber and Faber, ISBN: 0-5712-0228-4.

WOODCOCK, Vincent (2007), *Cómo crear personajes de animación. Crea personajes originales con mucha personalidad*. Barcelona; NORMA Editorial S.A.. ISBN: 978-84-9847-101-4.

CATÁLOGOS

VV.AA., Animac'16. *Mostra Internacional de Cinema D'Animació. Futurs femenins*. Lleida, Regidoria de Cultura de l'Ajuntament de Lleida, 2016.

VV.AA., Animac'17. *Mostra Internacional de Cinema D'Animació. Against the wind*. Lleida, Regidoria de Cultura de l'Ajuntament de Lleida, 2017.

VV.AA., Animac'18. *Mostra Internacional de Cinema D'Animació. Music*. Lleida, Regidoria de Cultura de l'Ajuntament de Lleida, 2018.

REVISTAS

Con A de Animación. Especial Motion Graphics. Valencia: UPV Editorial, 2016, nº6, ISSN 2173-6049.

Con A de Animación. El Retorno del 2D. Valencia: UPV Editorial, 2018, nº8, ISSN 2173-6049

DELAMORCLAZ, Carolina, 2016, "Gravity Falls, Títulos de Crédito como Carta de Presentación", en *Con A de animación*, nº 6, Valencia: Editorial UPV, pp.8-14. (<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/4784/4913> [acceso: junio, 2018])

VALLS, Ajo, ANDRÉS, Rafael, 2015, "Conociendo a Silly Walk Studio", en *Con A de animación*, nº 5, Valencia: Editorial UPV, pp. 48-55 (<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/3549/4033> [acceso: junio, 2018]).

CORTOMETRAJES

CARPIZO, Silvia (dir.). *The Neverending Wall*. España: Ábano Produccions, 2017.

LORENZO, María (dir.). *La nit de l'oceà*. España: Enrique Millán, 2015.

LORENZO, María (dir.), *Impromptu*. España: Enrique Millán, 2017.

MANERO, María (dir.). *Patchwork*. España: Ábano Produccions, 2017.

NAVARRO, Adriana (dir.). *Via Tango*. España: Zagal Animación, 2012.

SOLANAS, Anna; RIBA, Marc. (dir.). *Les bessones del carrer de Ponent*. España: I+G Stop Motion. 2010.

SOLANAS, Anna; RIBA, Marc. (dir.). *Cavalls Morts*. España: I+G Stop Motion. 2016.

VAZQUEZ, Alberto (dir.), *Decorado*. España: Uniko, 2016.

PELÍCULAS

BLANCO, Jorge (dir.). *Planet 51*. España: Ilion Animation Studios, HandMade Films. 2009.

GATO, Enrique (dir.). *Tadeo Jones*. España: El Toro Pictures, Ikiru Films, Lightbox Entertainment, Telecinco Cinema, Telefónica Producciones, 2012.

GATO, Enrique (dir.). *Atrapa la bandera*. España: 4 Cats Pictures, Ikiru Films, Lightbox Animation Studios, Telecinco Cinema, Telefónica Studios, 2015.

GATO, Enrique; ALONSO, David (dir.). *Tadeo Jones 2. El Secreto del Rey Midas*. España: Ikiru Films, Telecinco Cinema, El Toro Pictures, Lightbox Entertainment, Telefónica Studios, 2017.

LIMA, Kevin; BUCK, Chris (dir.). *Tarzán*. EEUU: Walt Disney Animation Studios. 1999.

VÁZQUEZ, Alberto (dir.). *Psiconautas*. España: Zircozine Animation, Basque Films y Abrakam Estudio, 2016.

PÁGINAS WEB

DIRECCIÓN DELEGADA DE EMPRENDIMIENTO Y EMPLEO UPV. *StartUPV*.
<<https://startupv.webs.upv.es/>>

NIKOTXAN. *Nikotxan: estudio de animación*.
<<http://www.nikotxan.com/about/>>

SILLY WALKS STUDIO. *Silly Walks Studio*.
< <http://www.sillywalksstudio.com/>>

ARTÍCULOS EN PÁGINAS WEB

3D WIRE. *Entrevista a Silly Walks*. < <https://3dwire.es/entrevista-silly-walks/>> [consulta: 23 de mayo de 2018]

3D WIRE. *La animación española en el mapa europeo*.
<<http://3dwire.es/mapping-animation-industry/>> [consulta: 2 de mayo de 2018].

40 DE FIEBRE. *¿Qué es el SEO On-site?*. <<https://www.40defiebre.com/que-es/on-site-seo/>> [consulta: 20 de mayo de 2018].

ÁREA DE PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO. *XML ¿Qué es?*. < <http://www.mundolinux.info/que-es-xml.htm>> [consulta: 20 de mayo de 2018].

BBC NEWS. *Qué es la realidad aumentada, cómo se diferencia de la virtual y por qué Apple apuesta fuertemente por ella*. < <http://www.bbc.com/mundo/noticias-37678017>> [consulta: 12 de mayo de 2018].

COLLERA, Virginia. *Érase una vez los “youtubers”*. < https://elpais.com/cultura/2017/05/05/actualidad/1493969544_867729.html> [consulta: 19 de mayo de 2018]

ESMERALDA DÍAZ-AROCA. *Como escribir una META DESCRIPCION 10 para posicionar tus contenidos*. <<https://esmeraldadiazaroca.com/2014/04/08/como-escribir-una-meta-descripcion-marketing-contenidos/>> [consulta: 11 de diciembre de 2017].

EXPANSIÓN. *El móvil supera al PC como dispositivo principal de acceso a Internet en España*. < <http://www.expansion.com/economia-digital/innovacion/2017/03/10/58c19825e5fdea6f688b456b.html>> [consulta: 22 de mayo de 2018].

FM, Y. *Youtube endurece las normas para monetizar tus vídeos en un intento para mejorar el contenido.* < <https://www.xataka.com/servicios/youtube-endurece-las-normas-para-monetizar-tus-videos-en-un-intento-para-mejorar-el-contenido>> [consulta: 19 de mayo de 2018].

HURST, Marcus. *El fin de Nikodemos y el futuro del mundo audiovisual online en España.* < <https://www.yorokobu.es/el-fin-de-nikodemo-y-el-futuro-del-mundo-audiovisual-online-en-espana/>> [consulta: 23 de mayo de 2018].

MEDIACLICK.ES. *¿Cuál es la edad de los usuarios en las redes sociales?.* <<https://www.mediatick.es/blog/cual-es-la-edad-de-los-usuarios-de-las-redes-sociales/>> [consulta: 11 de diciembre de 2017].

MIRÓ, Francesc. *La taquilla no basta: la animación en España también combate sus demonios.* < https://www.eldiario.es/cultura/cine/taquilla-animacion-Espana-combatiendo-demonios_0_735627306.html> [consulta: 4 de mayo de 2018]

WIKIPEDIA. *Realidad mixta.* < https://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_mixta> [consulta: 12 de mayo de 2018].

SERIES

ATOMS, Maxwell (creador). *Las macabras aventuras de Billy y Mandy.* EEUU: Cartoon Network Studios, 2000.

GROEINING, Matt (creador). *Los Simpsons.* EEUU: Fox Broadcasting Company. 1989.

HARMON, Dan; ROILAND, Justin. *Rick y Morty.* EEUU: Justin Roiland's Solo Vanity Card Productions, Harmonious Claptrap, Startbuns Industries, Rick and Morty, LLC. 2013.

HIRSCH, Alex (creador). *Gravity Falls.* EEUU: Disney Television Animation. 2012.

R. DILWORTH, John (dir.) *Agallas, el perro cobarde.* EEUU: Cartoon Network Studios, Stretch Films Studios. 1999.

SCHOOLEY, Bob; MCCORKLE, Mark (creadores). *Kim Possible.* EEUU: Walt Disney Television Animation. 2002.

WEBSERIES

DAURA, Xavier; NAVARRO, Esteban. [Venga Monjas]. (2016, julio 31). *Venga Monjas: Piscinas del 2001.* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0TrTk2rSjos>

DENBLEYKER, Rob; MCELFRICK, Dave; MELVIN, Matt; WILSON, Kris. [ExplosmEntertainment]. (2016, noviembre 4). *Cyanide & Happiness Compilation - #1.* [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=1Swj8xHC_Rs
Freaklances. [WebseriESpain]. (2010, septiembre 11). *freaklances, 1x01: The Rebornig*

(*El Renacer*). [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=pk7m835cKjA&index=14&list=PLtZabSZn1vg3-1vTR0QsLQjSAKFLte3Wp>

Nikodemo Animations. [calicoelectronicoHD]. (2012, abril 30). *Cálico Electrónico 1ª Temporada Capítulo 3: El Lobombre*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=jfR32Zx18F0>

RIDGEWELL, Thomas (dir.). [TomSka]. (2008, agosto 10). *Asdfmovie*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=IYnsfV5N2n8>

TESIS DOCTORALES Y TRABAJOS ACADÉMICOS

CRUZ, J. *Emprendimiento en Bellas Artes. Teoría y práctica sobre una startup de animación: PTERODACTIVE*. [tesina fin de máster]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2017

GIL, M. *Emprendimiento en Bellas Artes. Teoría y práctica sobre una startup de animación: PTERODACTIVE*. [tesina fin de máster]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2017

MENEU, I. *Planificación y procesos de producción para un cortometraje de animación 3D*. [tesina fin de máster]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2013.

MORENO, J. *Diario animado. De la formación a la profesión a partir de un proyecto de empresa de animación*. [tesina fin de grado]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2014.

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Logotipo de YouTube.
2. Portada de la serie *The Cyanide & Happiness Show*.
3. Imagen de un corto de la webserie animada.
- 4 y 5. Imágenes de la webserie *Asdfmovie*.
6. Imagen de la webserie *Cálculo Electrónico*.
7. En orden de aparición de izquierda a derecha: Raúl, Albert y Niko, fundadores de Nikodemo Animation.
8. Fotografía de los miembros de Silly Walks Studio.
9. Portada del cortometraje *Patchwork* (2018).
10. Imagen del cortometraje *Patchwork* (2018).
11. Imagen del cortometraje *The Neverending Wall* (2017).
12. Imagen de la serie *Agallas, el perro cobarde* (1999).
13. Imagen de la serie *Las macabras aventuras de Billy y Mandy* (2000).
14. Portada de la serie *Kim Possible* (2002).
15. Imagen de la serie *Gravity Falls* (2012).
16. Fotograma de la prueba de animación para *Donde viven los monstruos* (1983).
- 17 y 18. Imágenes donde se puede apreciar el procedimiento de la técnica “Deep Canvas” para la película *Tarzán* (1999).
19. Imágenes donde aparecen la mayoría de los personajes de *Los Simpsons* (1989).
20. Ejemplo de escaleta o “thumbnails” para un capítulo de *Los Simpsons*.
21. Ejemplo de guion para un capítulo de *Los Simpsons*.
22. Ejemplo de storyboard para un capítulo de *Los Simpsons*.
23. Fotograma de una animática para un capítulo de *Los Simpsons*.
24. Imagen de una animadora animando una escena para un capítulo de *Los Simpsons*.
25. Logotipo de Adult Swim.
26. Portada de la serie *Rick y Morty* (2013).
27. Fotografía del equipo NACRA. De izquierda a derecha: Raquel, Carolina, Verónica, Alberto y Ana Lluna.
28. Imagen del imagotipo de NACRA.
29. y 30. Fotografías de los integrantes de Dumb Frame en el despacho.
31. De izquierda a derecha: Adrián, Anna, Carolina, Verónica y Ester.
32. Imagen corporativa de Ideas UPV.
33. Isologo de StartUPV.
- 34 y 35. Pruebas de color para el imagotipo de NACRA.
36. Prueba para el imagotipo de Dumb Gate.
37. Prueba para el imagotipo de Dumb Frame.
38. 39. 40. Pruebas para el imagotipo de Dumb Frame.
41. imagotipo definitivo de Dumb Frame.
42. y 43. Gráficas sobre el SEO.
44. Imagen sobre el posicionamiento web de “garrotevengativo” en Google.
45. Ilustración que se hizo para la portada de la Web <http://www.garrotevengativo.com/>
46. 47. 48. y 49. Capturas de pantalla de la Web <http://www.garrotevengativo.com/>
50. 51. y 52. Capturas de pantalla de la cuenta de Instagram de Dumb Frame.
53. Captura de pantalla de la página de Facebook de Dumb Frame.
54. Fotografía de la sesión de portfolio con Alberto Vázquez en Animac 2017.
55. Fotografía del equipo de Dumb Frame en Animac 2018

56. Captura de pantalla de una publicación en la cuenta de Instagram de Dumb Frame para Animac 2018.
57. Fotografía de Verónica y Ester en la sesión de Market Pitch en Animac 2018.
58. Fotografía de Carolina en la sesión de Portfolio en Animac 2018.
59. Cartel del festival de webseries de Alfàs del Pi, Fidewà.
60. Imagen corporativa del festival 3D Wire.
61. Imagen corporativa del festival Prime the Animation!.
62. Ilustración de Emma, Tilda y Archie.
63. Diseño final de Tilda.
- 64.y 65. Construcción de Tilda.
66. Turn around de Tilda.
67. Expresiones de Tilda.
68. Poses a color de Tilda.
69. Diseño final de Archie.
70. y 71. Construcción de Archie.
72. Turn around de Archie.
73. Expresiones de Archie.
74. Poses a color de Archie.
75. Diseño final de Emma.
76. y 77. Construcción de Emma.
78. Turn around de Emma.
79. Expresiones de Emma.
80. Poses a color de Emma.
81. Line up de los tres personajes principales. Relación de tamaños.
82. Diseño final del Director.
83. Diseño final de Manolo.
84. Diseños finales de Jaume y Osvaldo.
85. Diseño final de Pajares.
86. Diseño final de Lee.
87. Diseños finales de Pepita y Titi.
88. Diseño final de Ahmed.
89. Diseño final de Pep.
90. Diseño final de Fernando.
91. Diseños finales de Sonia y Selena.
92. Diseño final del Juez.
93. Diseño final de la Abogada.
94. Diseño final del Abogado.
95. Diseños finales de las Monjas.
96. Ilustración de la Pobla.
97. Concept Art de Archie en un vertedero recogiendo chatarra.
98. Concept Art de la nave de Archie estrellada en el huerto de Pep.
99. Diseño de la carnicería.
100. Concept Art de la carnicería de Lee.
101. Diseño del coche de Tilda.
102. Diseño de la camioneta de Lee.
103. Diseño exterior del Edificio de Vindex.
104. Diseño exterior de la casa de Tilda.
- 105 y 106. Render básico del exterior de la casa de Tilda, por Nikola Petkovic.
- 107, 108, 109, 110, 111 y 112. Fotografías de la casa de la abuela de Carolina: comedor,

despensa, cocina, dormitorio.

113. y 114. Concept Arts del salón.

115, 116 y 117. Proceso del Concept Art de la cocina.

118, 119 y 120. Props de la cocina.

121. Diseño final de la cocina.

122, 123, 124, 125 126, 127, 128. Props del salón.

129 y 130. Diseño final del salón.

131 y 132. Props del Laboratorio de Archie

133. Diseño final de Laboratorio de Archie.

134. Diseño final del dormitorio de Tilda.

135. Prueba de integración 2D y 3D.

136 y 137. Pruebas de color y de integración 2D y 3D.

138. Prueba definitiva de color e integración 3D.

139. Página 3 de los thumbnails del capítulo piloto “El conejo de mi abuela”.

140, 141, 142. Pruebas para el logo de *Garrote Vengativo*.

143. Logotipo definitivo de *Garrote Vengativo*.

144. Gráfico donde se puede apreciar el proceso informático que sucede en los sistemas de realidad aumentada.

145, 146. Proceso de modelado de la lavadora.

147. Horno en 3D.

148. Lista de modificadores de Cinema 4D.

149. Detalle de cocina.

150. Cocina modelada.

151. Imagen de la herramental Sketch&Toon.

152. Imagen del modelado final con el efecto Sketch&Toon.

153, 154, 155, 156. Props dibujados para añadir a la cocina.

157. Imagen de cómo se vería la cocina a través de las HoloLens.

158. Portada de Holomuseum. Augmented Reality Exhibition Maker.

159. Los técnicos de Art i Clar montando la exposición.

160, 161, 162. Fotogramas del vídeo explicativo de la exposición.

163. Patricia, Benjamín y Carolina, los estudiantes del MPA que participamos en la exposición.

164 y 165. Imágenes de la exposición en RTVE.

166. Gente visitando la exposición.

167. Cartel de la exposición “Repensat i fet” (VII Fira dels invents de la UPV).

8. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Animación Flash: Una animación Flash es una película o serie de animación que es creada con Adobe Flash o un programa de animación similar. El término animación Flash no sólo se refiere al formato de archivo, sino a un cierto tipo de movimiento y estilo visual que, en muchos círculos se considera, como simplista o sin pulir.

Animación Reutilizadas o Animación limitada: es un proceso de producción de dibujos animados que simplifica los movimientos, descomponiéndolos en varios niveles. Este sistema permite acortar los tiempos y costos de producción de una serie animada.

Animática: La filmación del storyboard, a veces se suelen utilizar dibujos más detallados como pueden ser los del layout.

Autodesk 3DS MAX: es un software de modelado, animación, renderización y visualización en 3D.

Autodesk Maya: es un programa informático dedicado al desarrollo de gráficos 3D por ordenador, efectos especiales y animación.

Biblia de Producción: es el documento en el que viene recogida toda la información para llevar a cabo un proyecto.

Brainstorming: Es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. La lluvia de ideas, es una técnica de grupo para generar ideas originales en un ambiente relajado.

Cinema 4D: es un software de creación de gráficos y animación 3D desarrollado originariamente para Commodore Amiga por la compañía alemana Maxon, que permite modelado (primitivas, splines, polígonos), texturización y animación.

Código HTML: es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de la sigla que corresponde a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto. EL HTML se encarga de desarrollar una descripción sobre los contenidos que aparecen como textos y sobre su estructura, complementando dicho texto con diversos objetos (como fotografías, animaciones, etc).

Concept Art: es la disciplina dentro del mundo del videojuego y la animación que diseña conceptos e ideas mediante la ilustración. Su aplicación se traduce a la fase de visualización de algunos proyectos. Abarca desde diseños de personajes a objetos de juego.

Cortometraje: Película cinematográfica de duración inferior a 35 minutos.

Crowdfunding o micromecenazgo: es un mecanismo de financiación que consiste en el aporte de pequeñas cantidades de dinero por parte de muchas personas.

Dominio web: Un dominio es el nombre único y exclusivo que se le da a un sitio web en Internet para que cualquiera pueda visitarlo.

Emprendimiento: Se trata del efecto de emprender, un verbo que hace referencia a llevar adelante una obra o un negocio. El emprendimiento suele ser un proyecto que se desarrolla con esfuerzo y haciendo frente a diversas dificultades, con la resolución de llegar a un determinado punto.

Continuidad cinematográfica o raccord: hace referencia a la relación que existe entre los diferentes planos de una filmación, a fin de que no rompan en el receptor o espectador la ilusión de secuencia. Cada plano ha de tener relación con el anterior y servir de base para el siguiente.

Feedback: Capacidad de un emisor para recoger reacciones de los receptores y modificar su mensaje, de acuerdo con lo recogido.

Formato XML: Extensible Markup Language (XML) es un formato universal para datos y documentos estructurados. Los archivos XML tienen una extensión de archivo de xml. Al igual que HTML, XML utiliza etiquetas (palabras delimitadas por los caracteres > y <) para estructurar los datos del documento.

Frame: Término inglés que se traduce por fotograma, es decir, cada una de las imágenes instantáneas en las que se divide una película de cine que dan sensación de movimiento al ser proyectadas secuencialmente.

Gag: En comedia, un gag o gag visual es algo que transmite su humor a través de imágenes, generalmente sin el uso de palabras.

Hashtag: Una etiqueta (del inglés hashtag) es una cadena de caracteres formada por una o varias palabras concatenadas y precedidas por una almohadilla o numeral (#). Es, por lo tanto, una etiqueta de metadatos precedida de un carácter especial con el fin de que tanto el sistema como el usuario la identifiquen de forma rápida. Se usa en servicios web tales como Twitter, Telegram, FriendFeed, Facebook, Google+, Instagram, Weibo o en mensajería basada en protocolos IRC para señalar un tema sobre el que gira cierta conversación.

Hosting: El hosting o alojamiento web es el espacio donde se aloja un sitio web para que cualquiera pueda verlo en Internet.

Imagen corporativa: es el sello a través del cual una empresa quiere ser identificada y distinguida entre el resto de compañías del sector.

Imagotipo: es cuando en la representación visual de una marca existe un elemento pictográfico junto al texto que puede ser abstracto o no.

Computer Graphics (CG): es el campo de la informática visual donde se utilizan computadoras para generar o modificar imágenes o videos. Puede dividirse en varias áreas: 2D y 3D en tiempo real (videojuegos), modelado y animación de personajes (publicidad y cine), hiperrealismo 3D (visualización arquitectónica), edición de efectos especiales (publicidad y cine), etc.

Largometraje: Película cinematográfica de duración superior a una hora.

Line up: Del inglés “alinear”. En animación es cuando se alinean diferentes elementos para compararlos entre sí y comprobar su concordancia.

Logo: Se trata de un distintivo compuesto por letras e imágenes, peculiar de una empresa, una marca o un producto.

Pitch: Un pitch es una presentación, simple y breve, acerca de lo que planeas hacer a futuro con tu negocio o startup.

Merchandising: Conjunto de productos publicitarios para promocionar un artista, un grupo, una marca, etc.

Motor de búsqueda: es un sistema informático que busca archivos almacenados en servidores web. Un ejemplo son los buscadores de Internet.

Opening: El tema musical que se transmite en la secuencia de apertura antes de comenzar una película, serie de televisión, etc.

PaintTool SAI: es un programa de ilustración para Microsoft Windows, desarrollado por SYSTEMAX.

Plataforma de transmisión o Streaming: es la distribución digital de contenido multimedia a través de una red de computadoras, de manera que el usuario utiliza el producto a la vez que se descarga. La palabra retransmisión se refiere a una corriente continua que fluye sin interrupción, y habitualmente a la difusión de audio o vídeo.

Plugin: Los plugins son aplicaciones o software que contienen un grupo de funciones o características.

Portfolio: Carpeta o archivo que reúne el conjunto de los trabajos realizados por un profesional o empresa a lo largo de su trayectoria.

Post-producción: es la manipulación de material audiovisual digital o analógico usado para cine, publicidad, programas de televisión o radio. Con el desarrollo de la informática, una de sus mayores utilidades se ha convertido en producir efectos digitales, pero la edición y montaje (no lineal) del material sigue siendo su máximo cometido.

Pre-producción: es la etapa comprendida desde la concepción de la idea hasta el primer día de grabación o emisión al aire.

Producción: es el arte de crear un producto para medios de comunicación audiovisuales, como el cine o la televisión. Abarca desde aspectos financieros (el capital), recursos técnicos y logísticos (los medios) hasta qué tareas se hacen cada día (el trabajo).

Props: Cualquier objeto susceptible de ser animado, utilizado o no por el personaje.

Spin-off: una serie de televisión, película, programa de radio, videojuego o trabajo narrativo creados a partir de una obra ya existente.

Storyboard: es el recuento visual o escrito de la clase de imágenes visuales que se utilizarán en la animación o la película.

Target: se emplea con frecuencia en el marketing y la publicidad. En este contexto, el target es el destinatario al que pretende llegar un servicio o un producto y sus correspondientes campañas de difusión.

Turn around: Del inglés “dar la vuelta”. En animación este término se usa cuando se diseña en 2D o 3D todas las vistas de un objeto o personaje para poder visualizarlo en su totalidad.

URL: es una sigla del idioma inglés correspondiente a Uniform Resource Locator (Localizador Uniforme de Recursos). Se trata de la secuencia de caracteres que sigue un estándar y que permite denominar recursos dentro del entorno de Internet para que puedan ser localizados.

Webcomic: es una historieta disponible para su lectura en Internet. Muchos webcómic son publicados únicamente en la web, mientras que otros se publican en papel, manteniendo un archivo en Internet por razones comerciales o artísticas.

Webserie: es una serie creada para ser distribuida a través de Internet. Pueden ser distribuidas de forma gratuita a través de plataformas como YouTube o Vimeo, o mediante una suscripción como en Netflix o Crackle.

Wordpress: WordPress es un sistema de gestión de contenidos (CMS) que permite crear y mantener un blog u otro tipo de web.

9. ANEXOS

ANEXO 1: ENTREVISTA A NIKOTXAN



¡Buscamos tu Nikonsejo! - Entrevista a Nikotxan, creador de Cálculo Electrónico.

Hola, somos Dumb Frame, una Start Up de Universidad Politécnica de Valencia. Estamos en fase de preproducción de una serie de animación que queríamos lanzar en formato web y no sabemos por donde cogerlo. Tenemos algunas dudas acerca del rumbo que debemos tomar teniendo en cuenta que somos estudiantes y no podemos dedicarle el 100% de nuestro tiempo (de momento). Por eso te lanzamos unas preguntas que nos podrían ayudar. Si puedes responder aunque sea algunas te lo agradeceríamos mogollón.

¿Crees que es buen momento para lanzar una webserie a nivel nacional?

> Buen momento respecto a qué? Internet es mundial y gratuito, aprovechadlo....;-) No caigáis en la famosa “Parálisis por análisis”

¿Deberíamos darnos a conocer primero mediante un cómic o centrarnos directamente en realizar un piloto?

> Si hacéis el cómic porque os apetece adelante, pero hacerlo para daros a conocer? Es que el cómic se va a difundir mejor que la webserie?...no lo creo
No perdáis tiempo y esfuerzos, si lo que queréis hacer es una webserie, adelante

¿Nos recomiendas alguna forma de difundir la serie? ¿Qué plataformas piensas que son las mejores para divulgarla?

> La manera de difundir la serie es a través de Youtube, Facebook, Instagram y Twitter. Si no sois muchos ni tenéis demasiado tiempo centraros en YT y FB, son INSISPENSABLES

¿Cuándo empezaste a ver que tu webserie daba beneficios?

> Cuando decidimos hacer nosotros mismos las camisetas con una máquina de planchar transfers y cuando licenciamos la marca.
Hoy en día hay múltiples webs de camisetas en las que se pueden hacer sin esfuerzo pero eso sí, el beneficio es mucho menor.
Si no tenéis millones de visualizaciones ni os planteéis producir vosotros mismos el merchandising.

¿Cual es la duración óptima para un capítulo de webserie?

> Yo creo que entre 2 y 6 minutos. Si es de 2 minutos como mínimo habría que sacar 2 capítulos al mes.

Si son de 6 min pues uno al mes.

Pensad que en YT se premia la periodicidad, es decir, cuánto más subáis mejor.

Por eso en nuestro caso (webserie d animación) va muy bien el FB ya que puedes dar otros contenidos (making off, bocetos, entrevistas...etc) a tus seguidores entre capítulo y capítulo

Cuando empezaste, ¿cuánto tardabas en producir un capítulo y cuántas personas participaban en él?

> Un mes. Pues entre 2 y 5 personajes

¿Qué forma de monetizar la webserie nos recomendarías?

> A no ser que consiguáis un bombazo sin precedentes ya os avanzo que vuestra webserie NO va a ser rentable, pero si conseguís que tenga la suficiente relevancia a día de hoy la única manera es pro Kickstarter (o similar) o PATREON

¿Algún consejo que nos pueda ayudar?

> Empollaros Youtube, empollaros Facebook, empollaros qué es el SEO y la mejor manera de emplearlo, empollaros qué “se lleva” en youtube, empollaros qué webseries triunfan y por qué, empollaros vuestro público y después y sólo después, pensad qué serie es la adecuada.

No cometáis el error de crear una webserie y creer que va a triunfar en YT o FB, ya que no tiene nada que ver con la tv o el cine, si de verdad queréis hacer una serie RENTABLE hacedla con intención y picardía y luego ya si eso hacéis la webserie que os apetezca, si no os vais a desanimar al ver que, por más buena que sea, no triunfa.

Consejos finales:

- Webserie sin locuciones (y si las lleva que sean en inglés)

(*Lo sé, mi última webserie Pésame Street está sólo en castellano...pero ya estoy gestionando su doblaje al inglés...;))

- Parodias de cosas famosas o populares (videojuegos, cine...etc)

Ejemplo: Una webserie que sean parodias de series (poco original, lo sé, pero os traería público para empezar y luego ya lanzáis vuestra webserie)

Una webserie que sea una parodia de Star Wars (van a sacar una peli al año y spin offs por un tubo, vais a conseguir público seguro y a partir de ahí si lo que hacéis tiene calidad, el público se quedará...:o

¡Gracias por tu tiempo!

> De nada, ha sido un placer, espero que os sirva

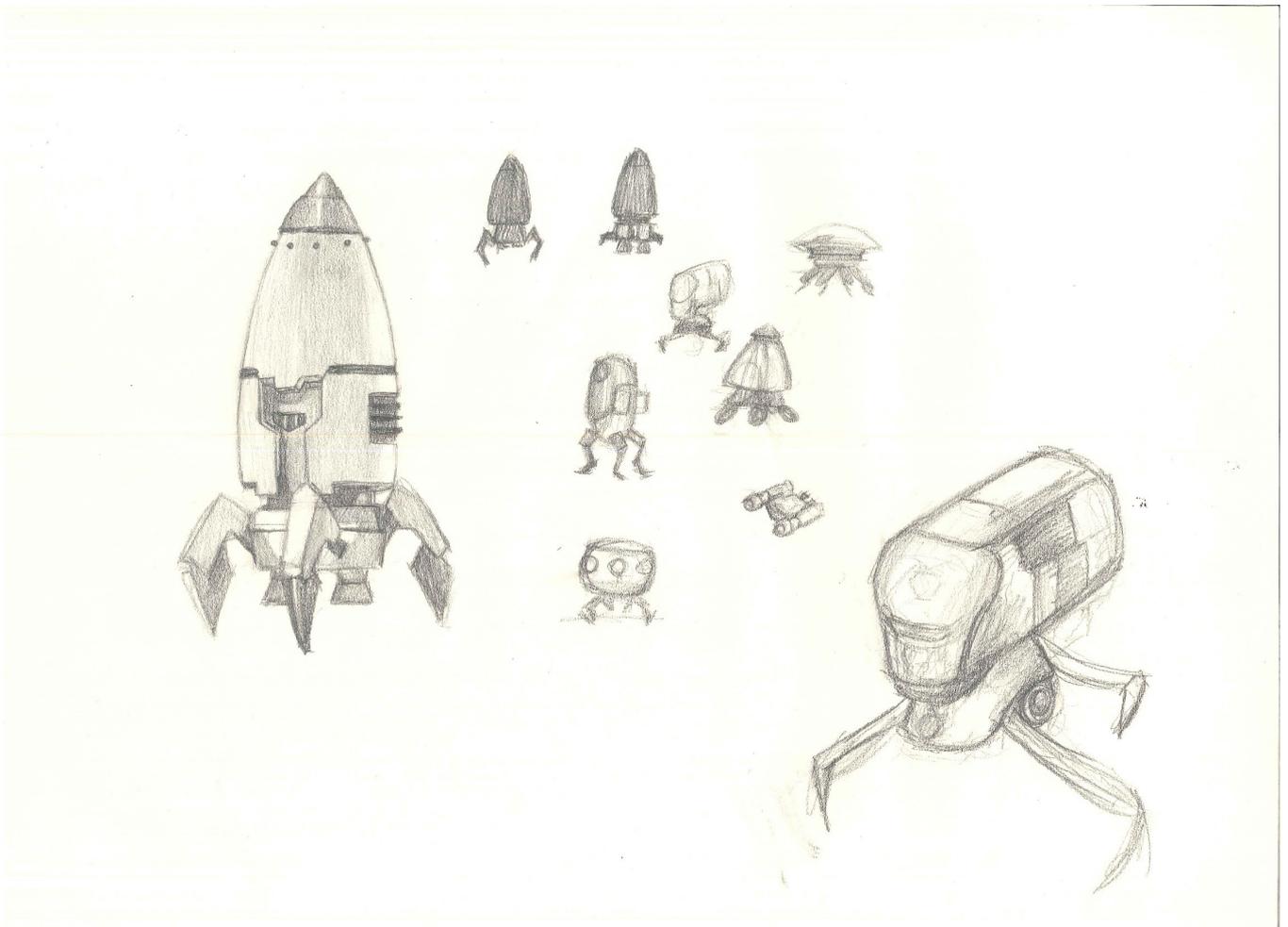
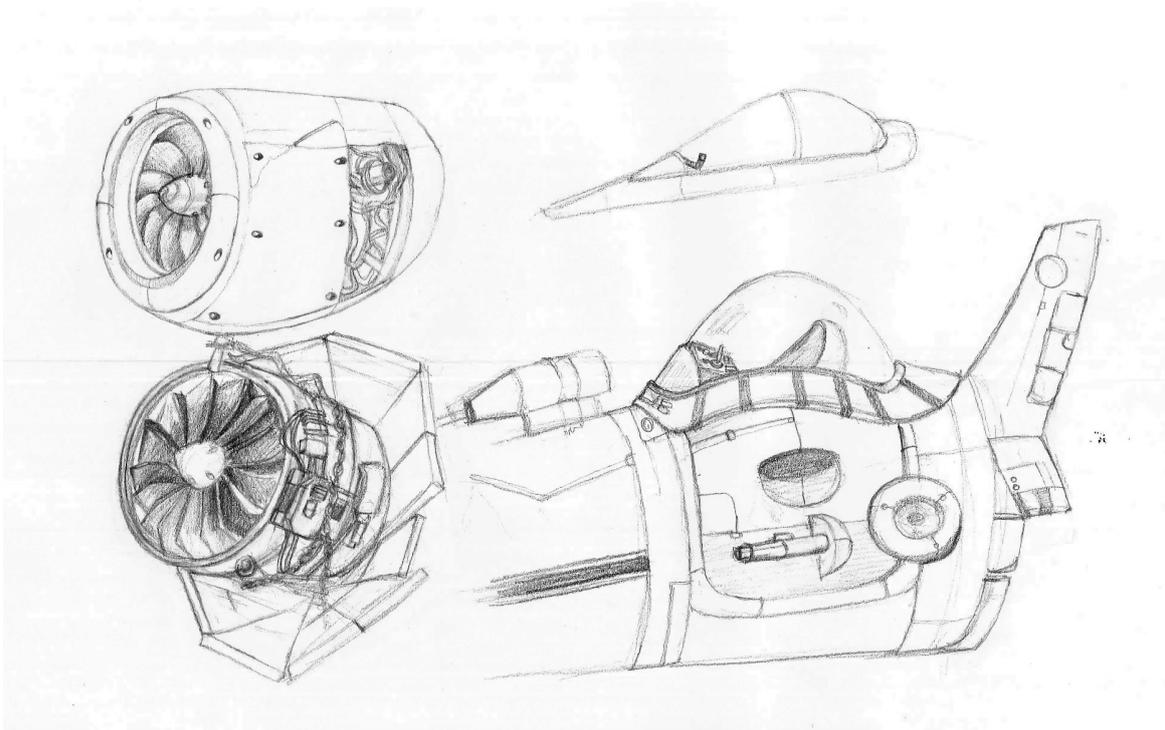
Estos son los enlaces a nuestras redes por si quieres echarles un vistazo.

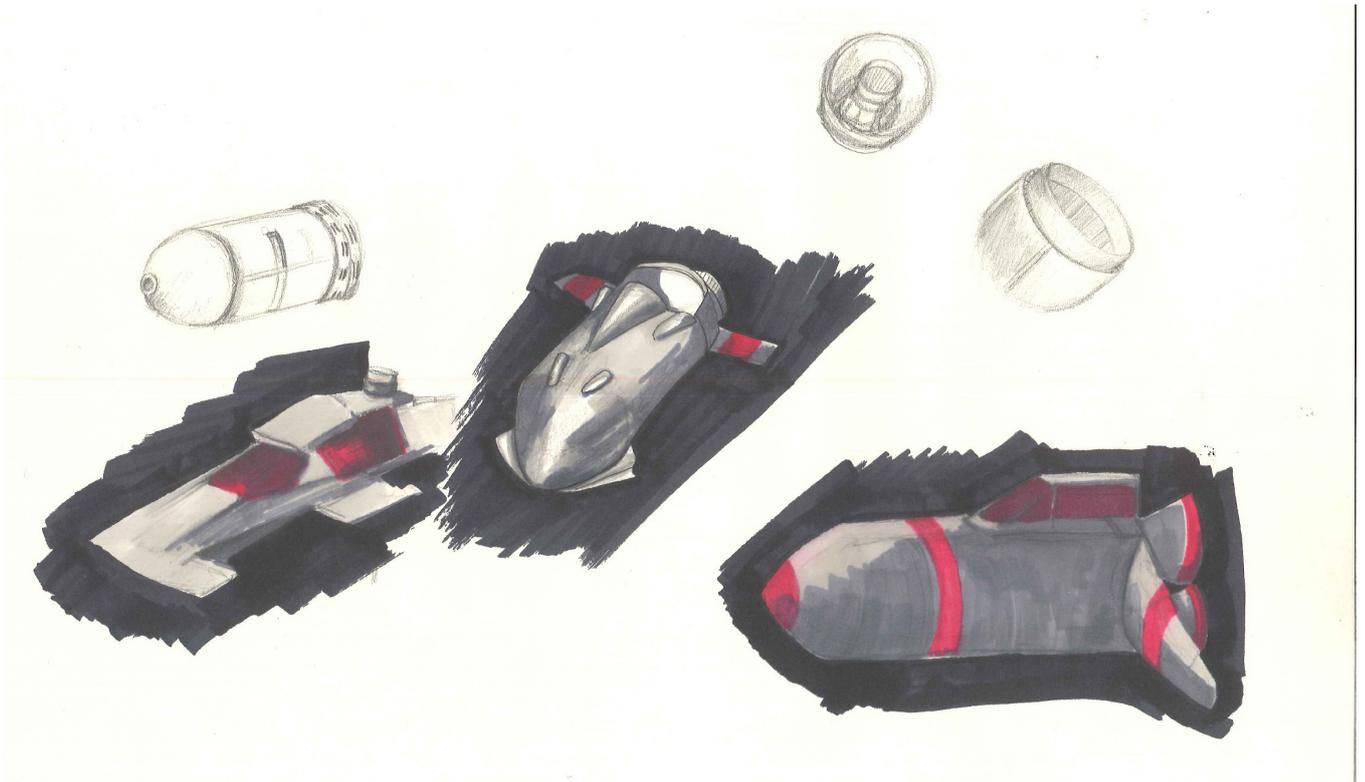
> Un saludo y suerte y ánimo!!!

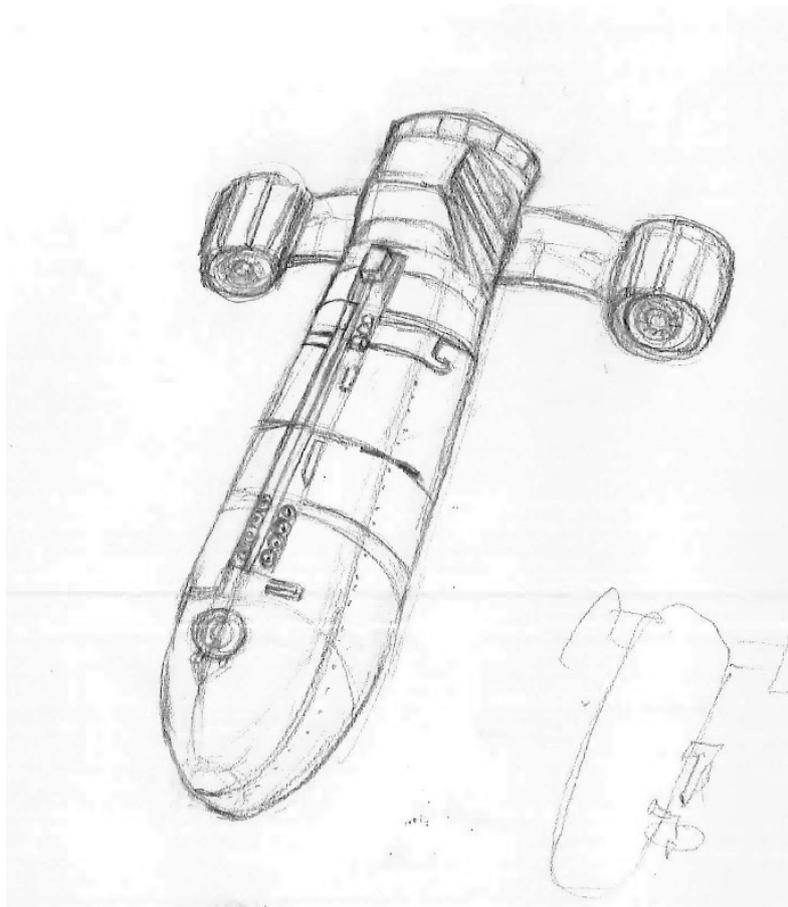
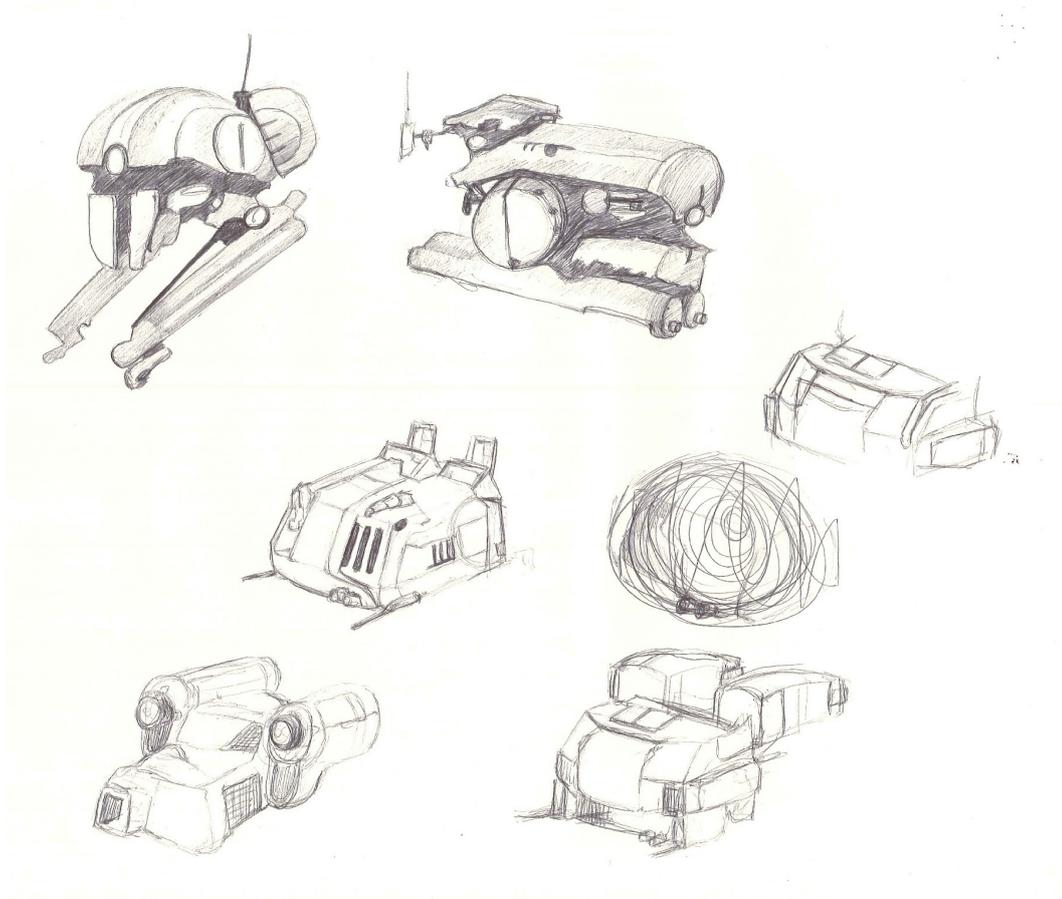
ANEXO 2: BOCETOS DE ESCENARIOS Y PROPS



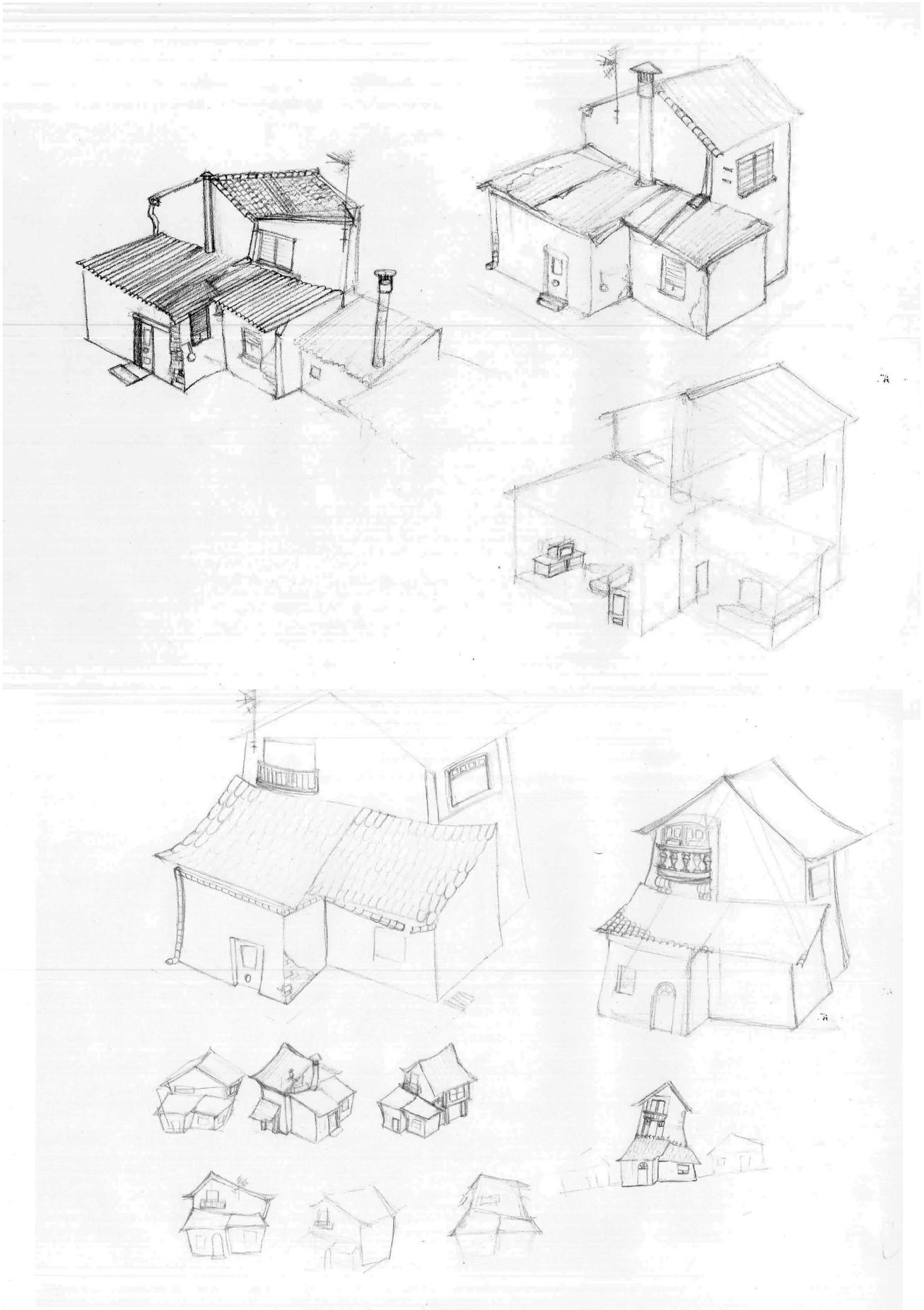
Nave de Archie

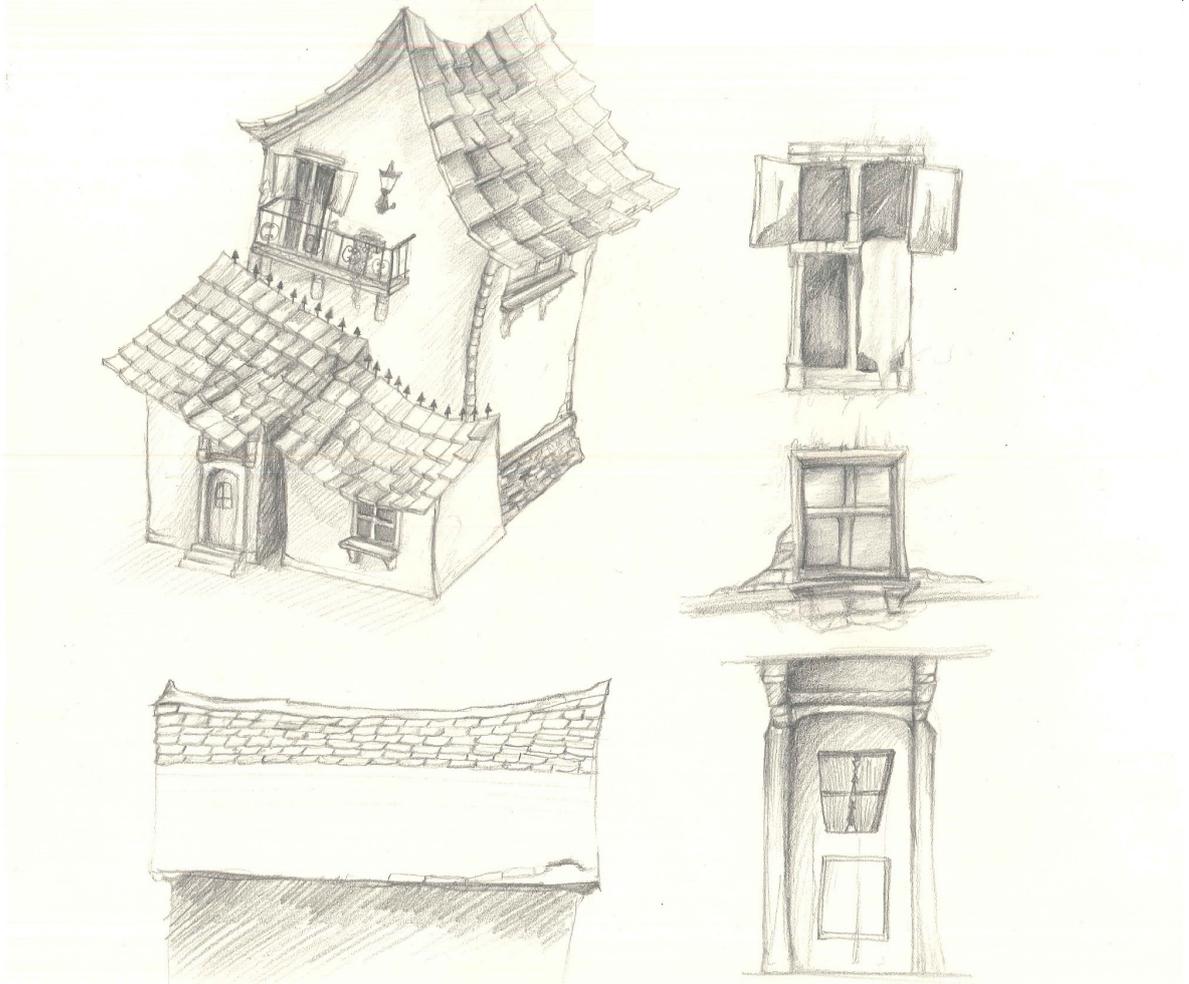




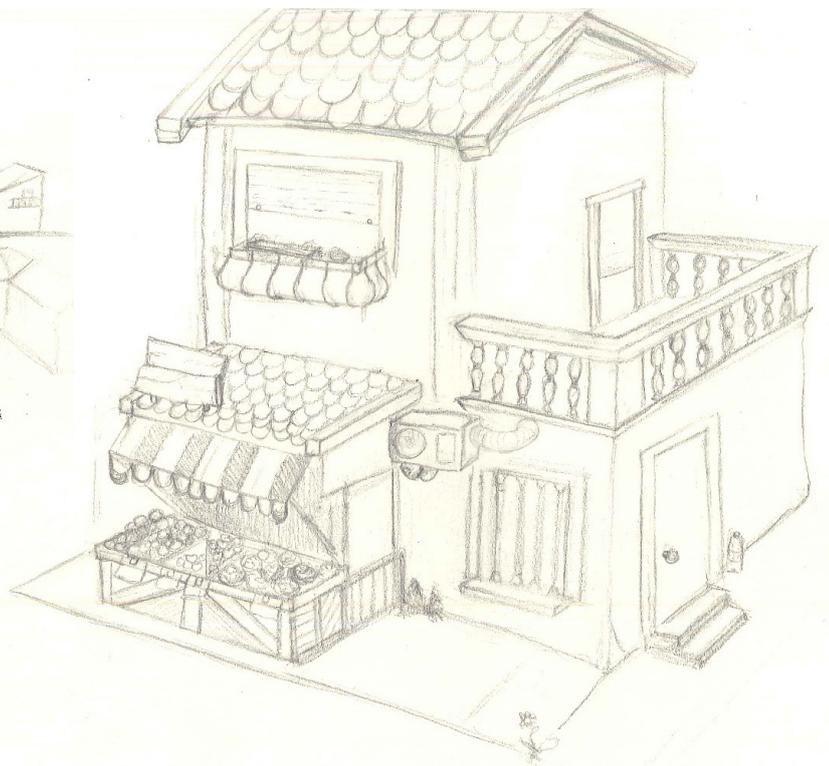


Casa de Tilda



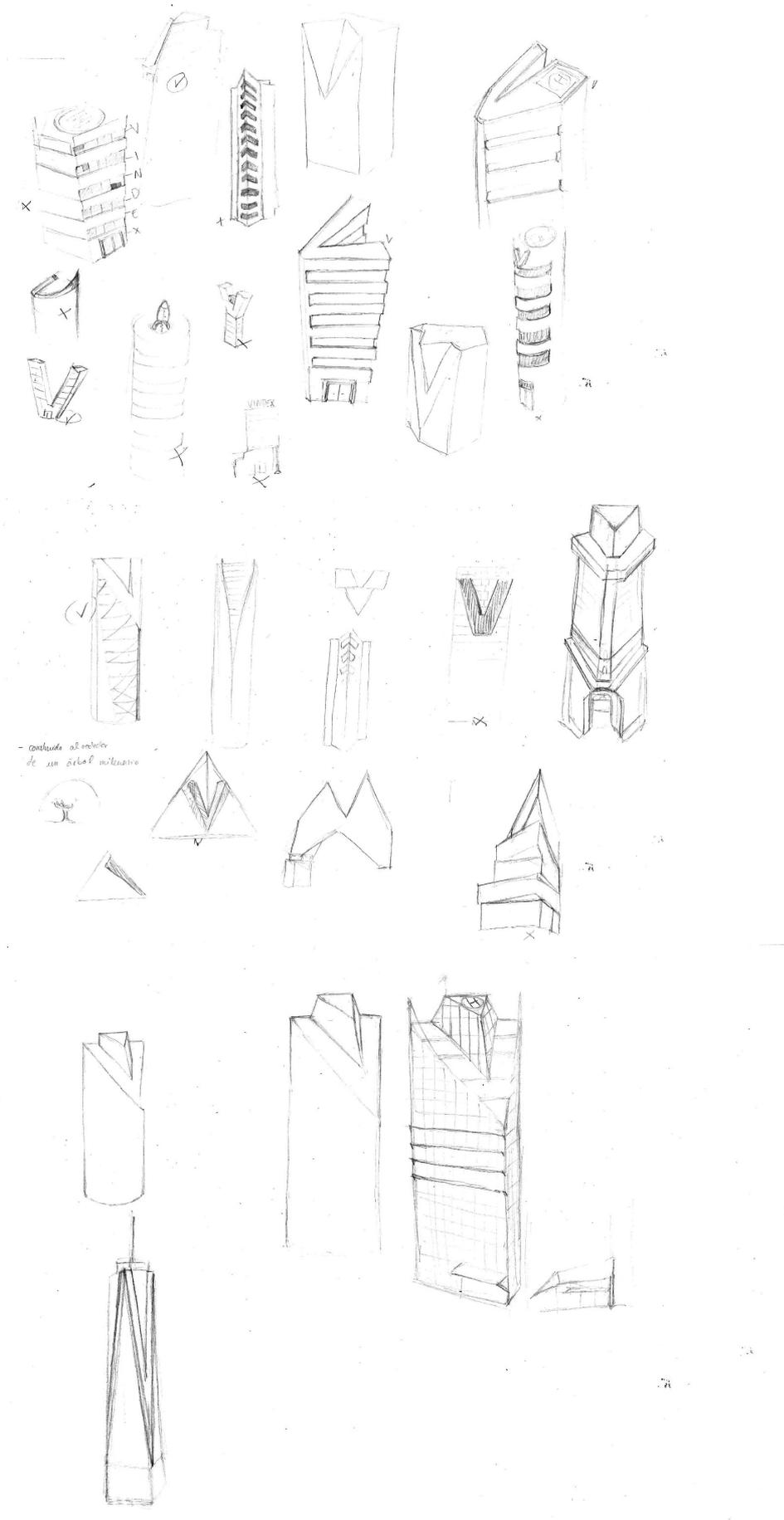


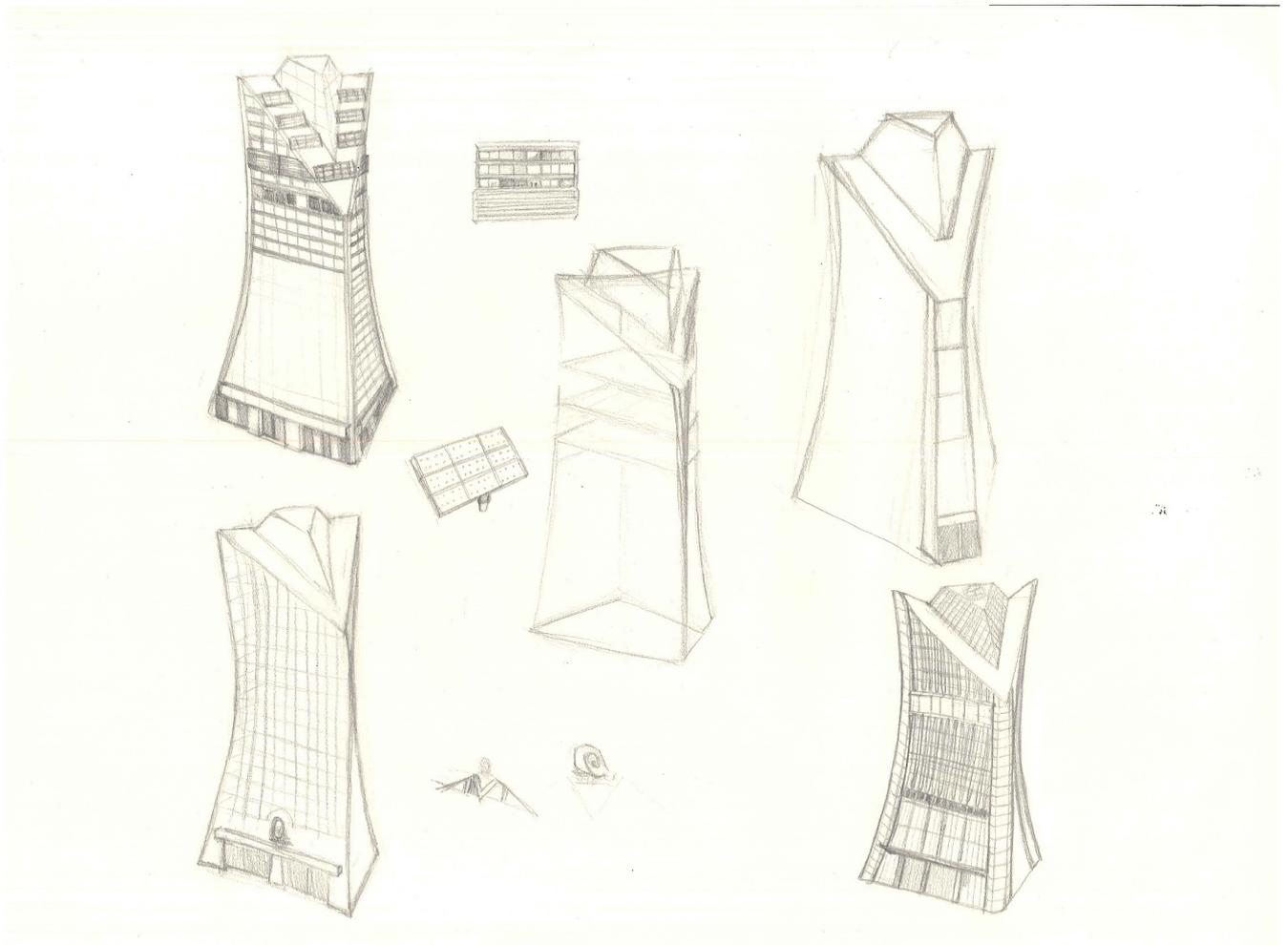
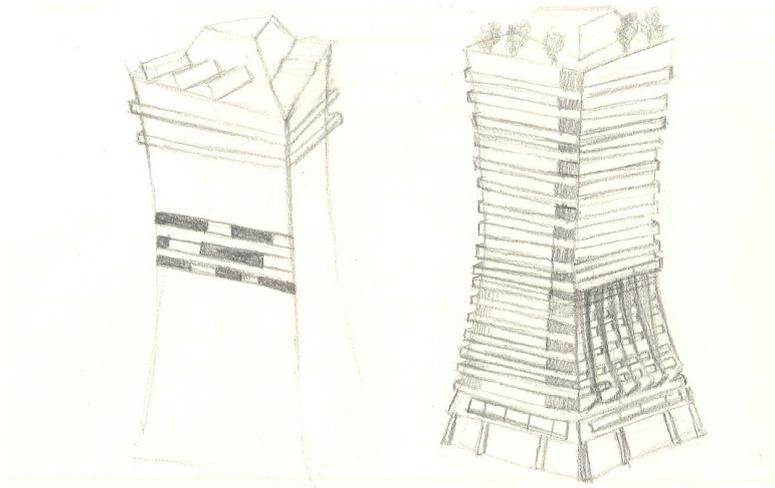
Pueblo



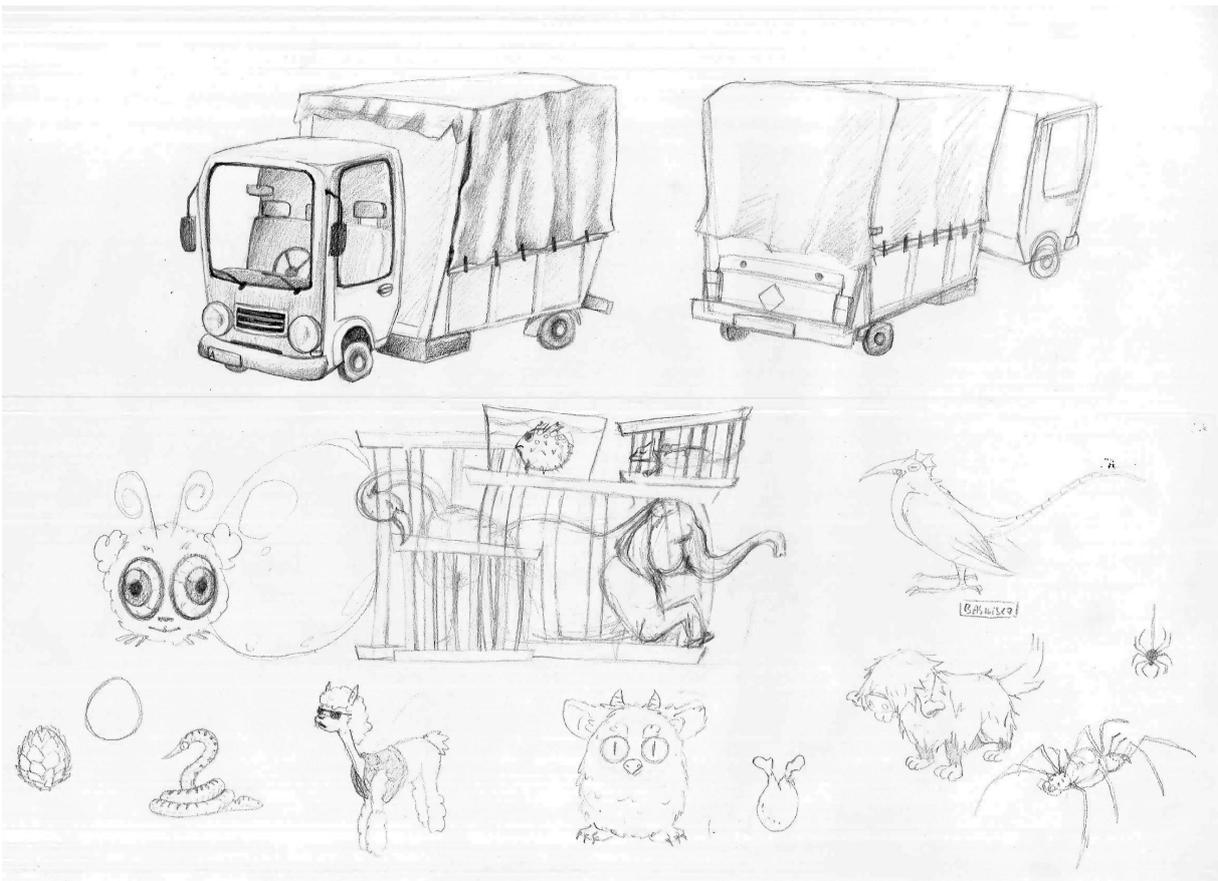
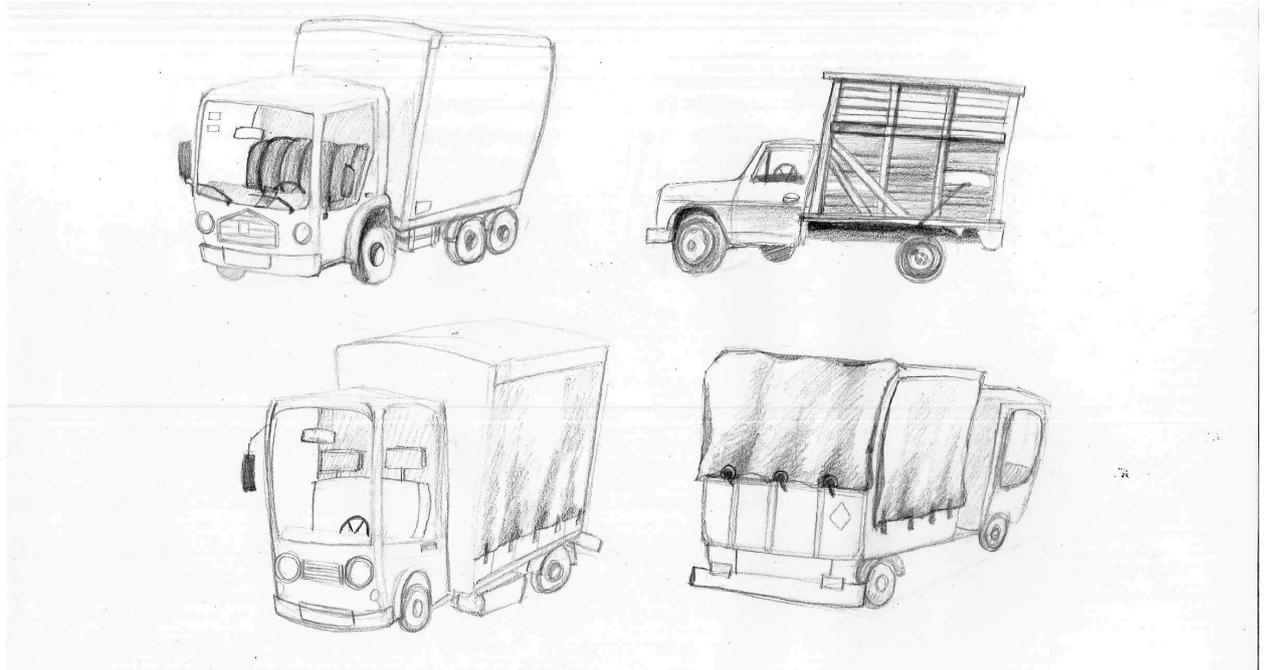


Edificio de Vindex





Camioneta de Lee



Props Cocina



ANEXO 3:
BOCETOS DE PERSONAJES PRINCIPALES



Tilda

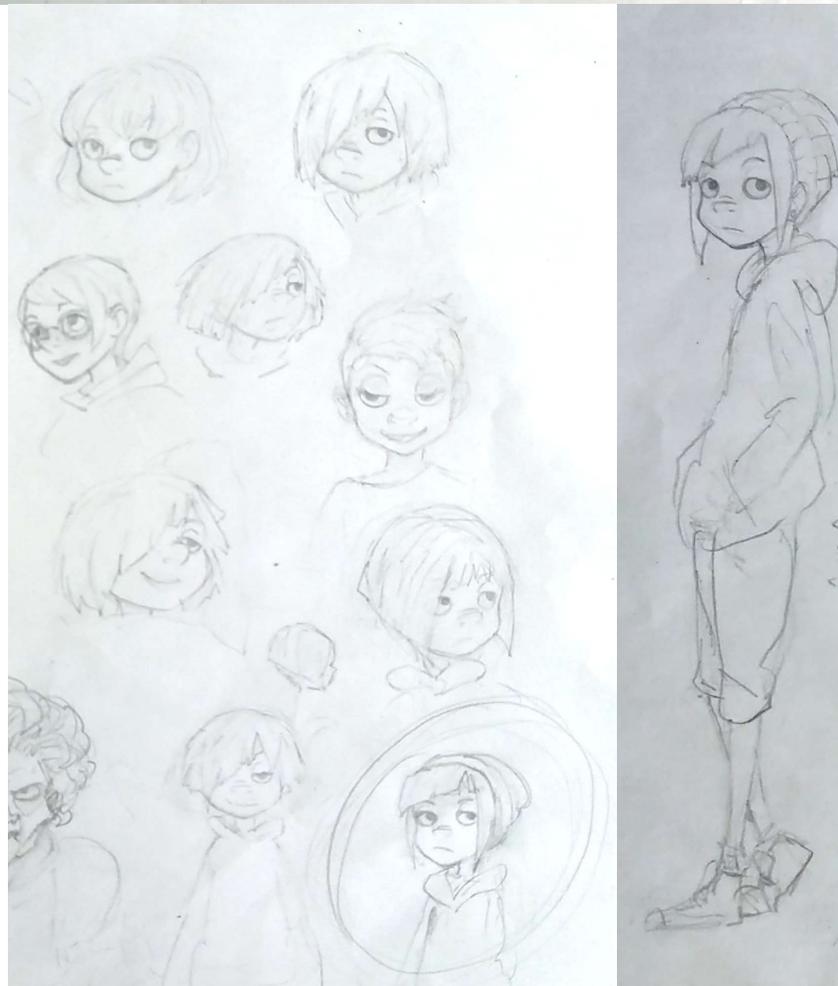
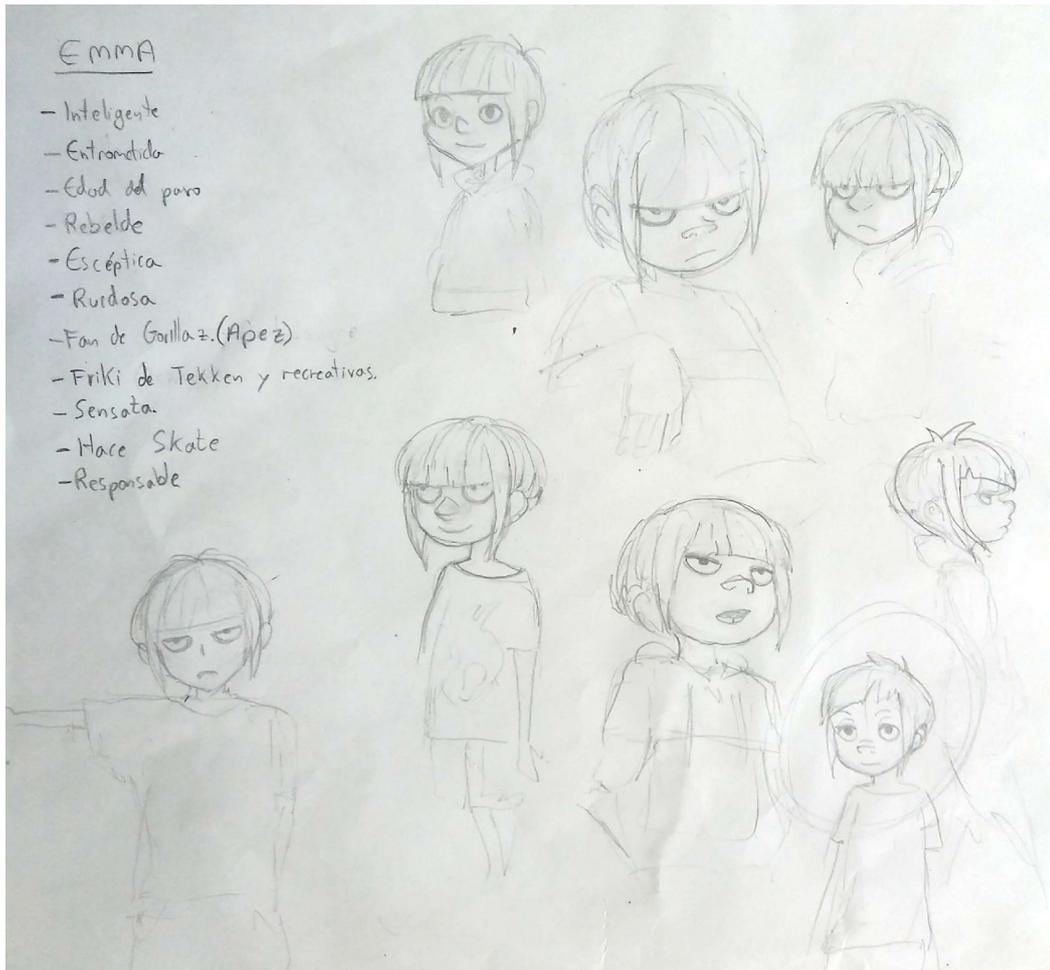


Archie

- ARCHIE
- chatarrero
 - Matón de la vida
 - Naciones de mecánica
 - Chapucero
 - Criminal
 - Fugitivo
 - Temerario
 - Música masillera (techno)
 - Psicópata.
 - Adicto
 - Gafas
 - Interesado
 - Acaba con síndrome de estocoma.
 - ~~Creación loco~~
 - Voyeur y acosador
 - Búsqueda



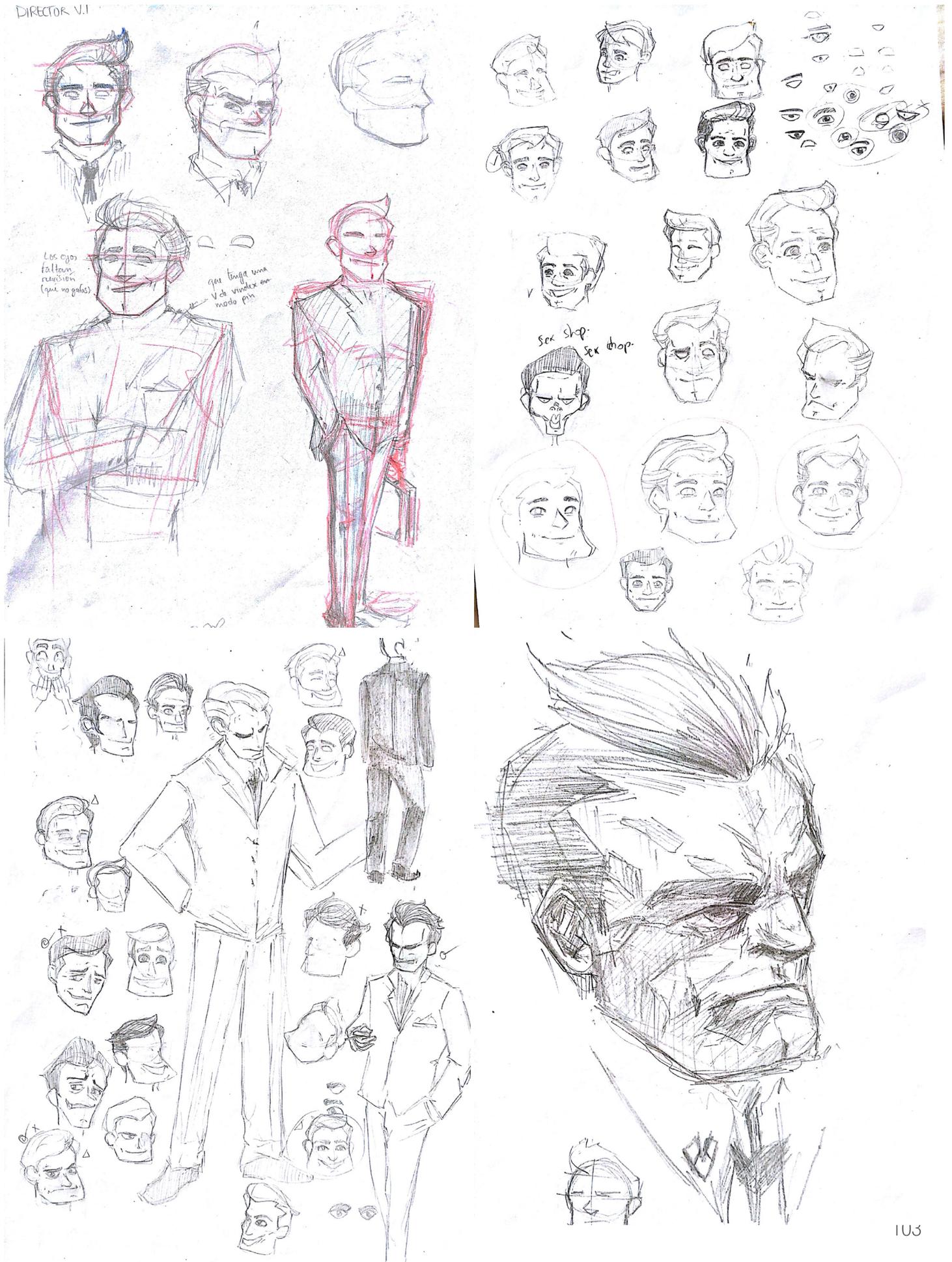
Emma



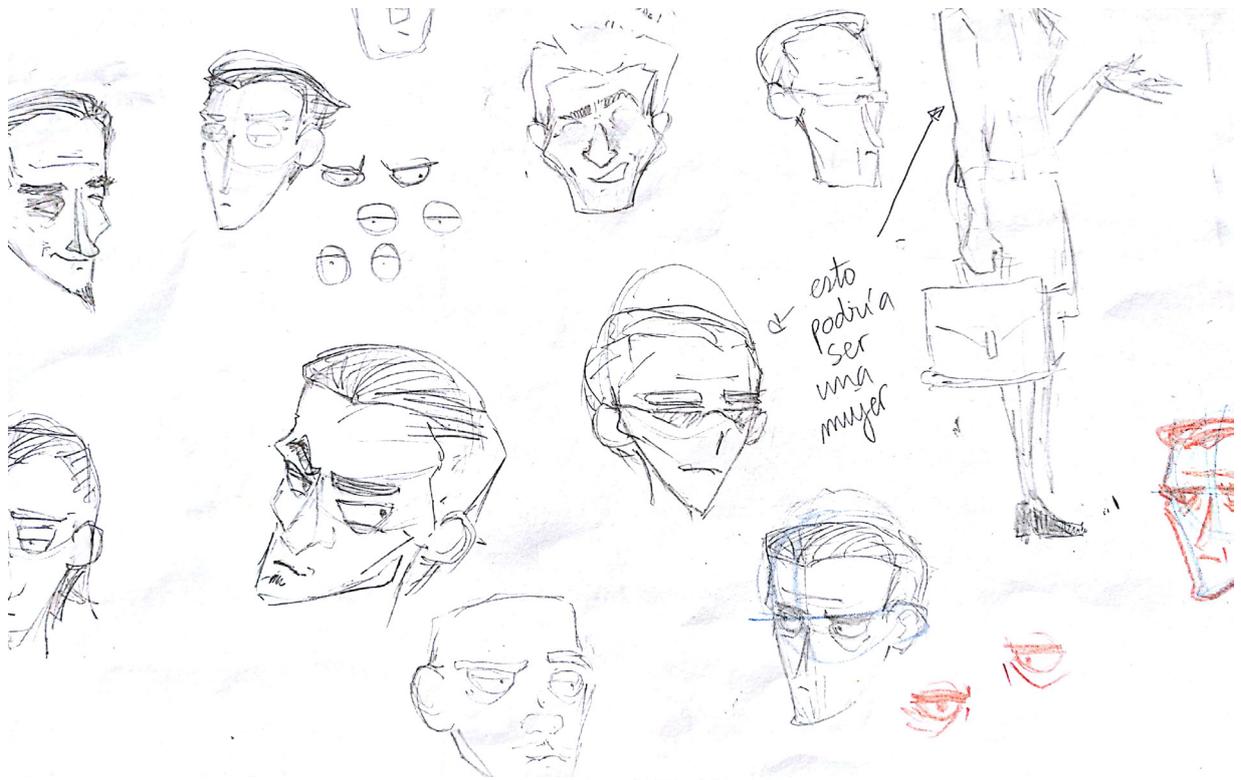
ANEXO 4:
BOCETOS DE PERSONAJES SECUNDARIOS



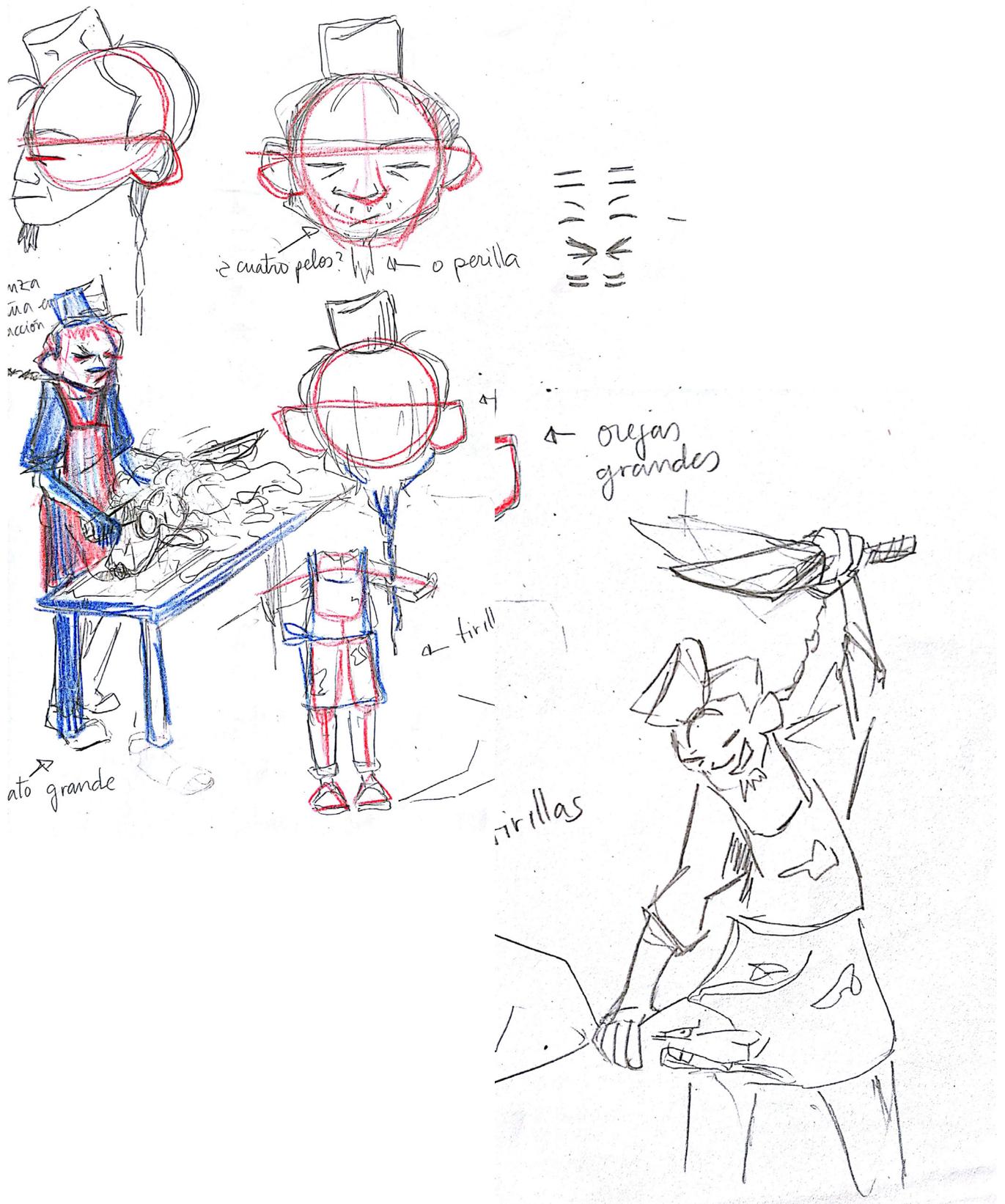
Director



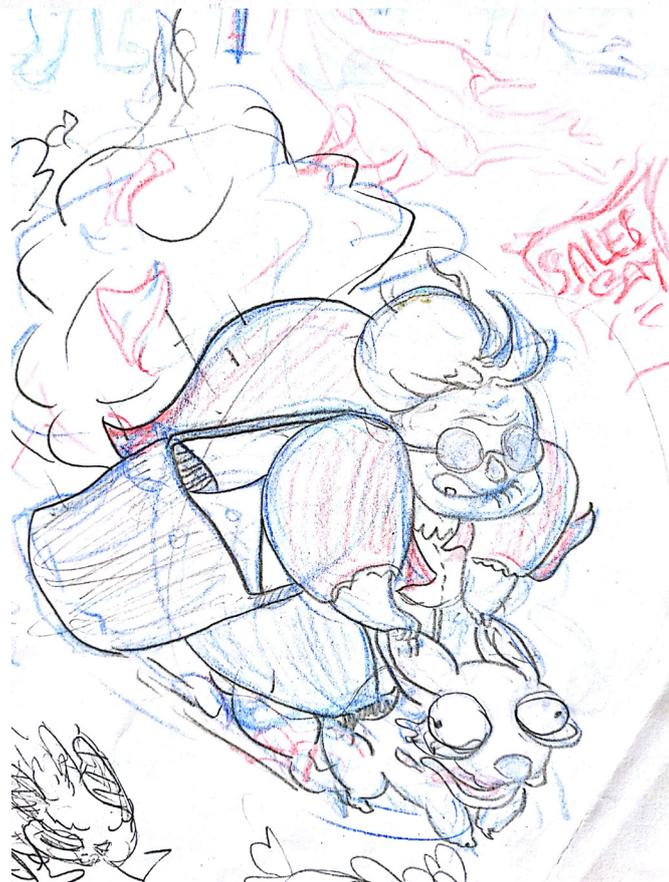
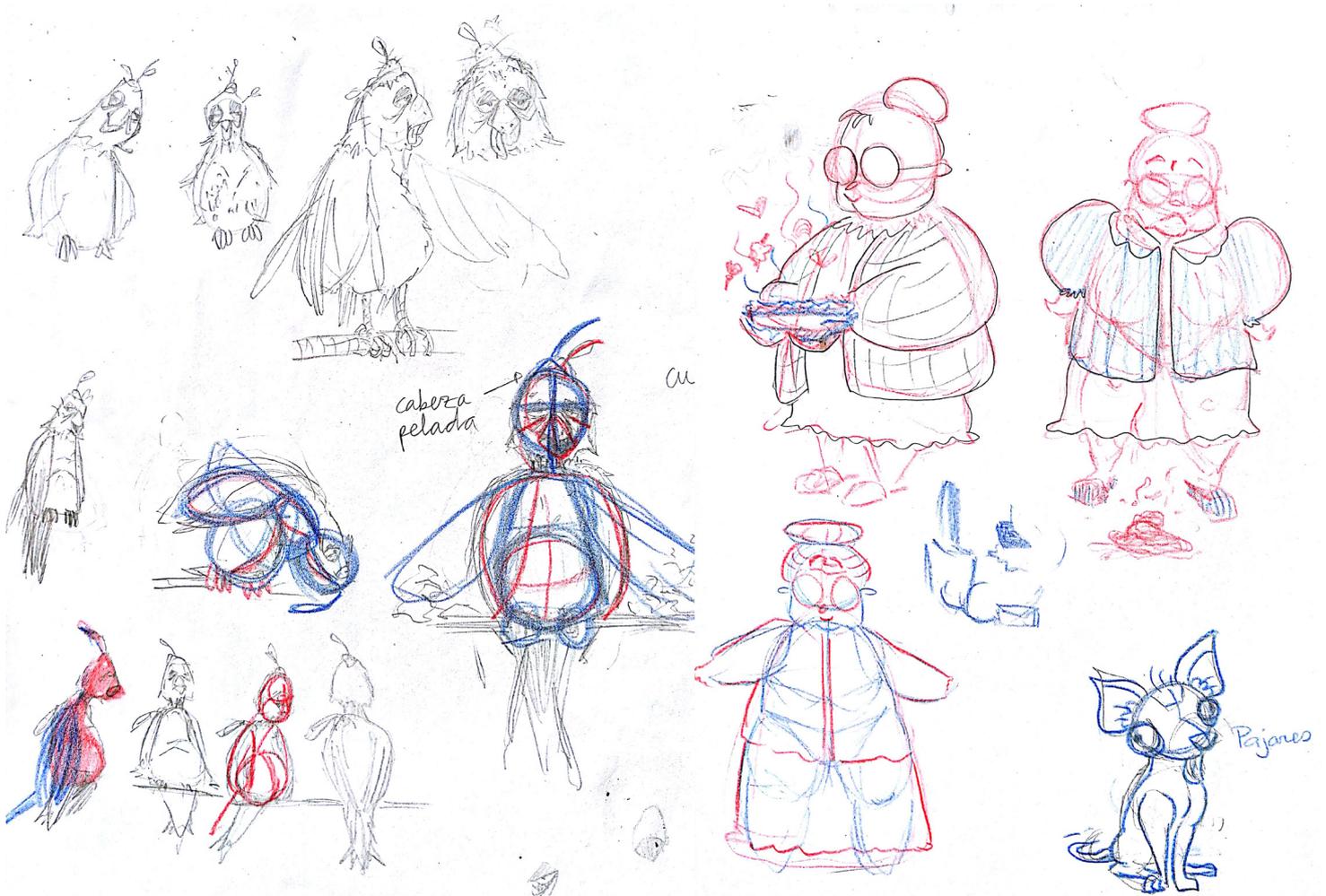
Abogado (que pasó a ser abogada)



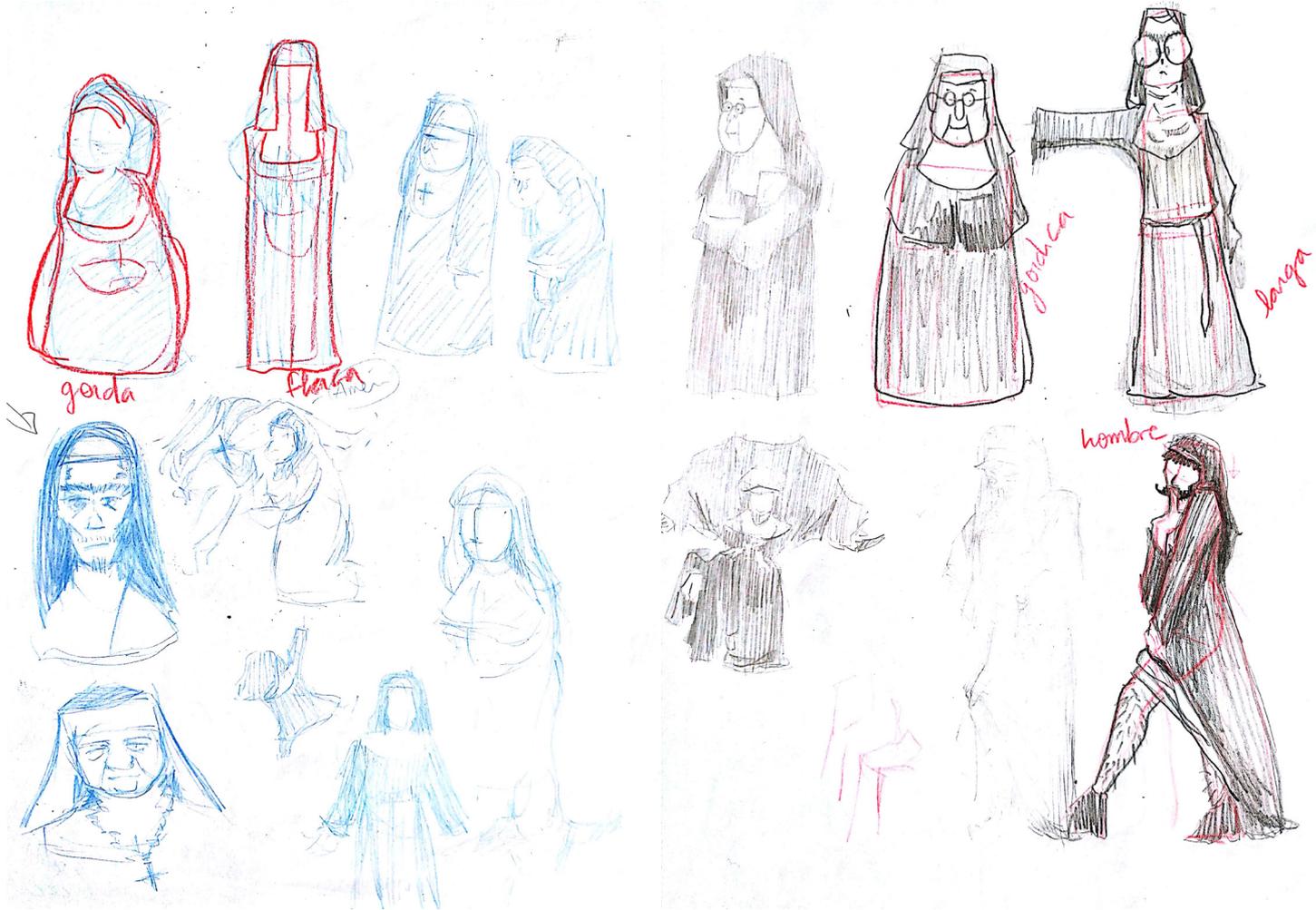
Lee el carnicero



Pajares y Vecina



Monjas



ANEXO 5:
DISEÑOS ANTIGUOS DE LOS PERSONAJES
PRINCIPALES



TILDA



	PELO		CAMISETA		SOMBRA OJOS		POMPOM
	SOMBRA PELO		SOMBRA CAMISETA		DIENTES		SOMBRA POMPOM
	PIEL		SOMBRA OSCURA CAMISETA		SOMBRA DIENTES		
	SOMBRA PIEL		PANTALÓN		CALCETIN		
	SOMBRA OSCURA PIEL		SOMBRA PANTALÓN		SOMBRA CALCETIN		
	INTERIOR GAFAS		LUZ PANTALÓN		SOMBRA OSCURA CALCETIN		
	SOMBRA INTERIOR GAFAS		SOMBRA OSCURA PANTALÓN		ZAPATILLA		
	SOMBRA OSCURA INTERIOR GAFAS		OJOS		SOMBRA ZAPATILLA		

ARCHIE



	PELO		PISTOLA
	SOMBRA PELO		SOMBRA PISTOLA
	SOMBRA OSCURA PELO		LUZ PISTOLA
	INTERIOR OREJAS		GUANTES
	OJOS		SOMBRA GUANTES
	PÁRPADOS		DETALLE GUANTES Y CINTURÓN
	DIENTES		CORREA CINTURÓN

KATE



	PELO		DETALLES PETO
	SOMBRA PELO		TELA ZAPATILLAS
	PIEL		DETALLES ZAPATILLAS
	SOMBRA PIEL		SOMBRA DETALLES ZAPATILLAS
	CAMISETA		CALCETINES
	COLETEROS		SOMBRA CALCETINES
	PETO		
	SOMBRA PETO		



ANEXO 6:
ILUSTRACIONES PARA FESTIVIDADES



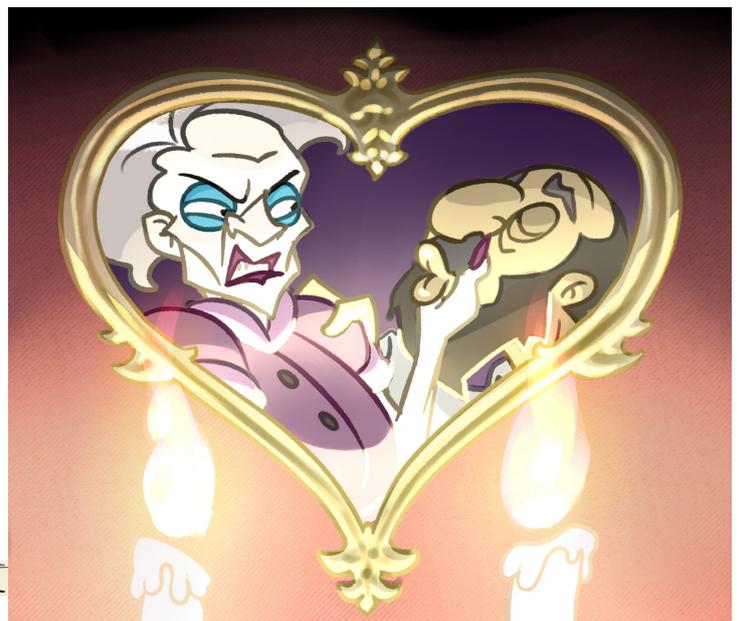
Halloween 2017



Navidades 2017



San Valentín 2018



Fallas 2018



Día de la mujer trabajadora 2018

Año Nuevo Chino 2018



ANEXO 7:
GUION CAPÍTULO PILOTO: “EL CONEJO DE MI ABUELA”



EL CONEJO DE MI ABUELA

Dumb Frame

dumbframe@gmail.com

PUEBLO DÍA. EXT

La Pobla es el típico pueblo valenciano, desde sus huertos con tomateras, arrozales y naranjos, hasta sus casas viejas y desconchadas, y sus comercios locales. En contraste con el resto del paisaje, se alza un moderno rascacielos de la empresa Vindex.

Un extraño objeto volador atraviesa el cielo. Es la nave de ARCHIE (30), que se va desmontando a medida que cae seguida por una estela de fuego. Choca contra el suelo entre los huertos, junto a una valla publicitaria de Vindex, donde aparece el DIRECTOR (41) con un slogan cutre.

Se abre una compuerta de la nave, entre el humo sale ARCHIE, que cae rodando. Se levanta, da golpes a la nave hasta que explota algo.

ARCHIE
(Suspira)
Me cago en el huésped que me
incubó. ¿Y ahora qué?

Al salir de la nave se acerca a una tomatera.

ARCHIE
Perdone, ¿en que planeta estoy?
(Silencio)
¿Con que tímida eeh?

ARCHIE acaricia sensualmente uno de los tomates y acto seguido se transforma en una tomatera.

ARCHIE
(Se toca los tomates)
Mmm...Me gusta esta forma...
(Mira a la tomatera)
¿Me ayudas a encontrar nuevas
piezas para mi nave?
(Silencio)
¿No? Pues ahí te quedas...

CASA DE TILDA. INT. DÍA

EMMA (12) está tirada en el sillón, escuchando música con los cascos y jugando con la consola. MANOLO (81), el marido de TILDA (76), está tirado en el sofá viendo el fútbol. TILDA está sentada en una silla limpiando su garrote con joyas incrustadas, sobre la mesa camilla tiene botes de productos de limpieza. Acaba de sacarle brillo y lo mira con regocijo. Sale un anuncio de marcapasos de Vindex en la tele. TILDA aparece por detrás del sofá y golpea la mano de

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

su marido con el garrote y el mando que sujetaba sale volando hacia TILDA, que lo coje al vuelo.

TILDA
(Cambiando de canal)
¡Me cague en Déu! Ya están otra vez con los anuncios de la empresucha esta.

MANOLO
¡Estaba viendo yo la tele! Como pongas otra vez esa telenovela...

TILDA besa la pantalla del televisor donde aparece FERNANDO, protagonista de la telenovela.

MANOLO
No me dejes la babas en el televisor, ¡marranota! Si el FERNANDO ese no se fijaría en tí con lo "arrugá" que estás...

Mientras TILDA sigue besando la pantalla la cara de FERNANDO cambia por la del DIRECTOR.

DIRECTOR
(Se oye de fondo)
¡Buenos dias escla...
(tose)
...vecinos de La Pobla!

TILDA
(Escupe al televisor y pone cara de asco)
¡¡PUAJ!!

TILDA se levanta apoyándose en el garrote y se dirige hacia el sofá.

DIRECTOR
Pronto tendrá lugar la V feria gastronómica de nuestro pueblo...

TILDA
(segira hacia la televisión)
¿Qué? No me jodas que éste va a ser el jurado de este año... ¿Porqué este churro tiene que meter las narices en nuestra feria?

MANOLO
¿Y que más da? Si tú no vas a ganar... Pon el fútbol.

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

TILDA

(señala a la tele con el garrote y mira a su marido)
¿Es que no lo ves? ¡El "Vindes" ese está en todas partes!;Hasta llevas un marcapasos suyo!
(golpea en el pecho del marido con el garrote)
¡Lo controlan todo! Ni siquiera han echado dos minutos de telenovela y ya nos ponen al mariquita este.

MANOLO

¡Estás loca! ¡Quita de enmedio que hoy es el clásico de La Pobla contra el Barça!

TILDA

Ese equipito tuyo también está comprado.

MANOLO

¡Otra vez con la misma milonga!
¡Estás obsesionada! ¡Desde que mandaste esa carta bomba a la recepcionista nos tienen el ojo echao!

EMMA

(se esconde entre sus piernas poniendo los ojos en blanco)
...y les pones la zancadilla a los empleados cuando entran...

TILDA

(señala a EMMA con el garrote y lo agita)
¡Se lo merecen! ("encà els passa poc") ¡Si es que pa' un rato que me siento no voy a poder ni disfrutar de mi FERNANDO tranquila!

MANOLO

¡Que mal te ha sentado la menopausia, mujer! Que si Vindex te quita la telenovela, que si las ondas del "güifi" me están dejando calvo... ¡Calvo me dejás tú, que me llevas por la calle de la amargura!

TILDA

¡¿AMARGURA?!;AMARGURA MARTÍNEZ! ¿O crees que no sé lo de tu

(MORE)

(CONTINUED)

CONTINUED:

4.

TILDA (cont'd)
aventurilla con la hija de la
vecina? ¡Desvergonyit!

EMMA
¡Dejad de discutir! ¡No me dejáis
escuchar mi música!

MANOLO
(Agita los brazos
efusivamente)
¡Qué ganas de morirme para no
seguir aguantándote!

TILDA
¡Pues muérete!

MANOLO se agarra del pecho, le da un infarto antes de poder
decir nada.

TILDA
Va, MANOLO, no hagas el tonto.
(Le pincha con el bastón)
¿MANOLO?...¿MANOLO?

EMMA se gira, se quita los cascos y grita.

HUERTO. EXT. DÍA

ARCHIE, quien sigue convertido en una tomatera, busca
chatarra que pueda usar entre los escombros del suelo para
reparar su nave estropeada, que echa humo detrás de él. De
repente, se encuentra de frente entre la maleza un conejo,
quien está mordisqueando los trozos que quedan de una
tomatera. ARCHIE y el conejo se quedan quietos por un
segundo, observándose.

ARCHIE
Oye... eres bastante mono, ¿Qué
rollo te va?

El conejo abre la boca ferózmente emitiendo un sonido agudo;
pasa de ser un animal adorable a una bestia con los dientes
sucios y afilados. Le lanza un mordisco a ARCHIE, sin éxito,
quien empieza a correr por el huerto huyendo de él hacia su
nave.

ARCHIE
(Gritando entre resoplidos)
¡Vale! ¡Lo entiendo! No soy tu
tipo.
(Va lanzándole al conejo la
chatarra que ha ido

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

recogiendo, tratando de
pegarle)
¡No es la primera vez que intento
ligarme a un depredador... Pero el
rollo de masticar y digerir no me
va!

El conejo lo alcanza y se lanza encima de él, gruñendo.
ARCHIE lo toca con su guante y se convierte en él. Archie se
levanta y se lo quita de encima.

ARCHIE
(Sacudiéndose la tierra del
cuerpo con sus patitas)
Antes me querías comer, ahora no te
pongas en plan sobón, si es que...
¡no te aclaras!

Una sombra se cierne sobre ellos. El conejo mira hacia
arriba, asustado, y corre despavorido. ARCHIE no se da
cuenta, observa su colita pomposa y la sacude, aparentemente
encantado. Una mano lo coje de las orejas y lo levanta. Es
LEE(48), el carnicero.

LEE
¿Dónde se va tu amiguito? Voy a
necesitar muchos más, hay mucha
demanda ahora que viene la feria...

ARCHIE, intentando zafarse de él, lo toca, y se convierte en
LEE por accidente, mirándose los dos asustados. Pero el
transformador empieza a fallar y ARCHIE empieza a cambiar
entre varias formas hasta que, finalmente, el proceso se
para en una mezcla deforme entre conejo y LEE el carnicero.

LEE
¡Puaj! ¡Un conejo radioactivo! Beh,
seguro que a alguien se lo puedo
colar más barato.

ARCHIE ve como un camión carga su nave. Por algún motivo,
reconoce el logotipo de VINDEX en el camión. Pero no
consigue zafarse de LEE, y éste lo encierra en una jaula en
su camioneta. Dentro del camión hay diversas jaulas con todo
tipo de animales, incluso híbridos. Se cierran las puertas
de la camioneta y se queda todo oscuro.

6.

PUEBLO. EXT. DÍA

TILDA, garrote en mano, arrastra a EMMA por la calle. Se dirigen a la comisaría de La Pobla a denunciar la muerte de su marido. Va gritando su acusación por la calle.

TILDA
¡AAAAYYY, MI MANOLO!! ¡QUE ME LO
HAN MATAO!
(llora dramáticamente)
¡Ha sido el cacharro defectuoso que
ha hecho VINDEX! ¡Les voy a poner
una denuncia que se van a cagar!

Llegan a la puerta de la comisaría, pero hay un cartel donde pone: REGRESAMOS EN 5 MINUTOS.

TILDA se queda mirando el cartel, enfurecida, se da la vuelta, y en la churrería de enfrente están los dos policías almorzando churros con chocolate. Se va gritando hacia ellos con el garrote levantado, arrastrando a EMMA.

EMMA
¡Abuela que me haces daño!

TILDA
¡SI FRANCO LEVANTASE LA CABEZA Y
VIERA EN LO QUE SE HA CONVERTIDO LA
GUARDIA CIVIL! ¡QUE ORDEN NI QUE
LEY NI QUE HOSTIAS! ¡AHORA ESTÁ
TODO LLENO DE PANCHITOS!

Uno de los policías, OSVALDO ERNESTO (38), se da por aludido, ya que es sudamericano, y se levanta a por TILDA para reducirla junto a su compañero, JAUME (50). Se ven dos disparos de flash de una cámara.

CARNICERÍA DE LEE. INT. DIA

La imagen de TILDA levantando el garrote se funde en la portada del diario local, que reza: "Abuela se vuelve loca en la plaza del pueblo". En otra foto, se ve como TILDA queda reducida en el suelo por los dos policías. EMMA se tapa la cara con las manos, avergonzada. El periódico está en el suelo de la jaula de ARCHIE. El suelo está lleno de excrementos, plumas y sangre. Han pasado unos días, y a ARCHIE le ha crecido la barba.

LEE está de espaldas cortando carne con una sierra. Salen chispas y se ven patas volando.

TILDA entra en la carnicería. Hay en un cartel de la feria gastronómica en la vitrina del mostrador.

(CONTINUED)

CONTINUED:

7.

LEE
(se asoma al mostrador)
¿Viene a pagarme?

TILDA
Anda cállate y ponme un kilito de
hígados de lémur.

LEE
(se gira para ir a la
trastienda)
¿Tiene pensado pagármelo o se lo
sumo a la deuda?

TILDA
(alarga el brazo para coger
algo de detrás del mostrador)
Sí, sí, sí.. He traído la
chequera..

LEE
¿Cómo los quiere? ¿Cortados, en
almíbar, en taquitos..?

TILDA
(tirando de las orejas de
ARCHIE, entre los barrotes de
la jaula)
Ahúmamelos y pónmelos al vacío

LEE
¿Pero cuántos ahumados y cuántos
envasados?

TILDA
(sigue tirando de ARCHIE,
aplastando su cabeza contra
los barrotes)
¿He dicho ahumados? Quería decir
congelados...Lo siento hijo, es la
edad.. que no perdona.

TILDA consigue sacar dando un fuerte tirón a ARCHIE de la
jaula y lo mete dentro del carrito de la compra. LEE se
asoma desde la trastienda para mirar a TILDA.

LEE
¿Seguro que los quiere congelados y
al vacío?

TILDA está saliendo por a puerta. LEE la ve marcharse.

PUEBLO. EXT. DÍA

LEE sale de la carnicería persiguiendo a TILDA. En la cafetería de enfrente están OSVALDO ERNESTO y JAUME comiendo churros con chocolate

LEE
(señalando hacia TILDA)
¡POLICÍA!

LEE se gira hacia los POLICÍAS, que justo empiezan a levantarse, alarmados, agarrando las armas de la mesa.

TILDA lanza el carro dentro del coche y se sube. Arranca el coche y acelera. Los policías se apresuran a entrar al coche. JAUME se tropieza e impacta de morros contra la puerta del piloto. Entra. Encienden la sirena y arrancan. ARCHIE Saca la cabeza del carrito y toma una bocanada de aire. Se gira preocupado y mira a TILDA, quien está encorvada hacia delante y dando volantazos. El coche se tambalea bruscamente y se oyen frenazos. El carrito vuelca y ARCHIE se da un golpe contra la puerta.

ARCHIE
¡AH! ¡¿QUÉ ESTÁ PASANDO?!
(TILDA lo mira muy sorprendida. ARCHIE mira por la ventanilla y a su alrededor, examinando el coche)
¡¿Con esta mierda nave podemos huir de la Tierra?!

ARCHIE da un salto y se coloca en el asiento del copiloto.

TILDA
Pero qué coñ...

TILDA mira al frente y da un volantazo. Derrapa en una esquina, esquivando por los pelos al PRETENDIENTE. La policía lo esquiva también. JAUME coge el micro de la radio.

JAUME
(Desganado)
Señora... Frene el coche de una vez y devuelva ese conejo...

TILDA asoma un brazo por la ventanilla y hace una peineta. Abre la guantera y aparta la vista de la carretera. El coche se sube a la acera y TILDA da un volantazo derribando un contenedor. Vuelve a la carretera. De la guantera sale rodando un bote lleno de líquido amarillento, moho y huevos podridos.

(CONTINUED)

CONTINUED:

9.

ARCHIE mira el tarro, se da la vuelta mirando al coche de policía y lo lanza por la ventanilla. Los POLICÍAS abren mucho los ojos. El bote impacta en el parabrisas manchando todo el cristal de una extraña sustancia multicolor pestilente. El coche patrulla empieza a hacer eses y choca contra una farola. El coche de TILDA se aleja por las calles de la Pobla.

CASA DE TILDA. INT. DÍA

TILDA entra en casa arrastrando a ARCHIE hacia la cocina.

ARCHIE
(intentando liberarse)
¡Suéltame!

TILDA
Relájate que quedarás duro en la paella.

EMMA
(está leyendo un cómic en el sillón y se gira hacia ella)
¡Iaia! ¿Qué haces?

ARCHIE muerde a TILDA, consigue liberarse y se atrinchera en el sótano. Intenta escapar por una pequeña, pero no lo consigue. Mira a su alrededor y al ver que no hay forma de salir, se pone a recoger trastos para hacer un arma. Se percata de toda la cantidad de señales de odio hacia Vindex que hay en la casa; Logos de Vindex tachados, fotos del DIRECTOR con cuchillos clavados, una Dama de Hierro con la forma del DIRECTOR...

TILDA coge un cuchillo de la cocina y se dirige hacia el sótano. Al llegar, la trampilla del sótano se abre.

ARCHIE
(saca una mano por la trampilla agitándo una bandera blanca)
Espera humana, escúchame... Me parece que tenemos un enemigo en común.

EMMA se asoma extrañada por la situación.

EMMA
¿Cuál de todos?

ARCHIE lanza una bola de papel a TILDA quien se agacha a recogerla.

(CONTINUED)

CONTINUED:

10.

ARCHIE
(TILDA desenrolla el papel y
ve el logo de Vindex.)
Puedo ayudarte a librarte de ellos.

TILDA
¿Cómo?

ARCHIE sale del sótano.

EMMA
¿Eso es un conejo...que habla?

ARCHIE
No soy un conejo... soy
Archegarzoghtak, el mejor ingeniero
de todo el universo.

EMMA
¿Archie que?

ARCHIE
Archegarzoghtak, construyo armas
como esta.

ARCHIE saca un arma hecha con objetos del sótano.

TILDA
No me interesan tus armas...
¡Necesito un conejo! (Lo agarra con
el garrote por el cuello)

EMMA
¡Espera! ¡Escúchale! ¿Y si no
funciona tu plan de la feria?
¡ARCHIE podría ser tu plan B!

ARCHIE
Hagamos un pacto... Yo os ayudo con
vuestro plan a cambio de que
vosotras me dejéis apalancarme aquí
¿Qué me decís?

TILDA
(Lo coje del cuello y se lo
acerca a la cara)
Como te intentes escapar... te rapo
y te meto dentro de la paella!

TILDA lo suelta. Archie se frota el cuello, dolorido.

11.

HABITACIÓN. INT. DÍA

Una extraña figura observa la escena desde una pantalla (hay una cámara en la casa).

EMMA

Pues te voy a llamar ARCHIE...

TILDA

No te encariñes mucho con él que aún puede acabar en la paella.

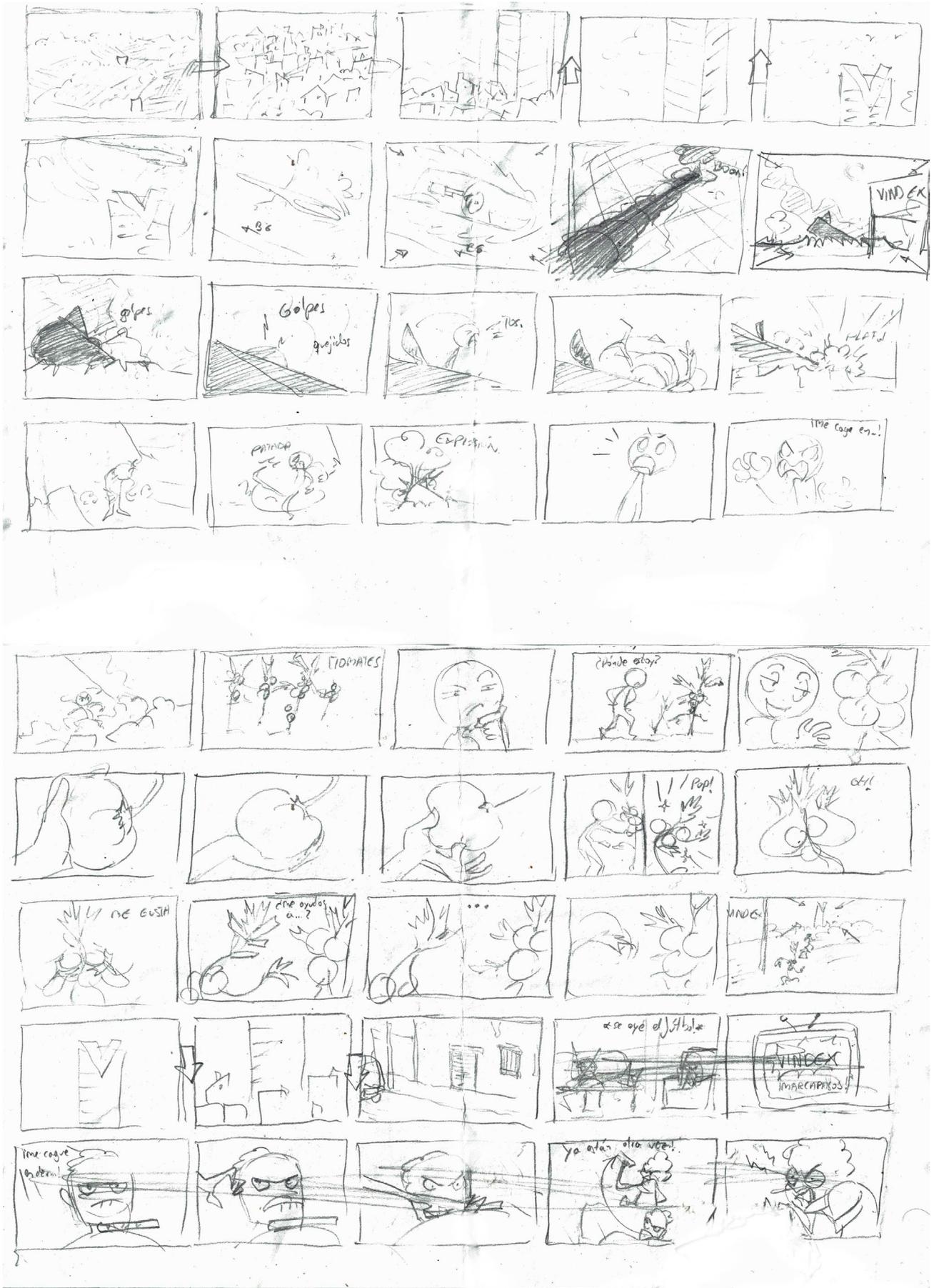
ARCHIE

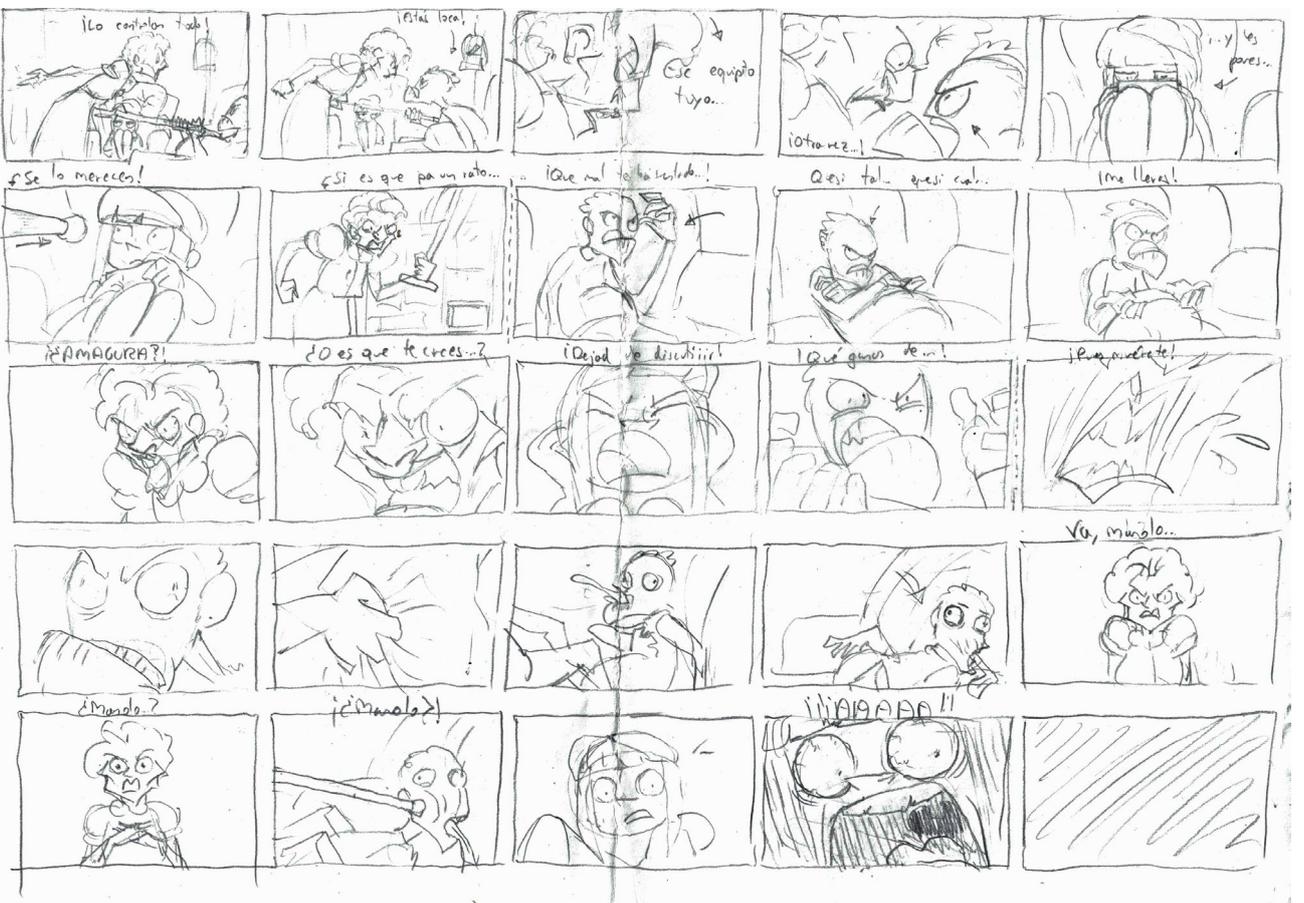
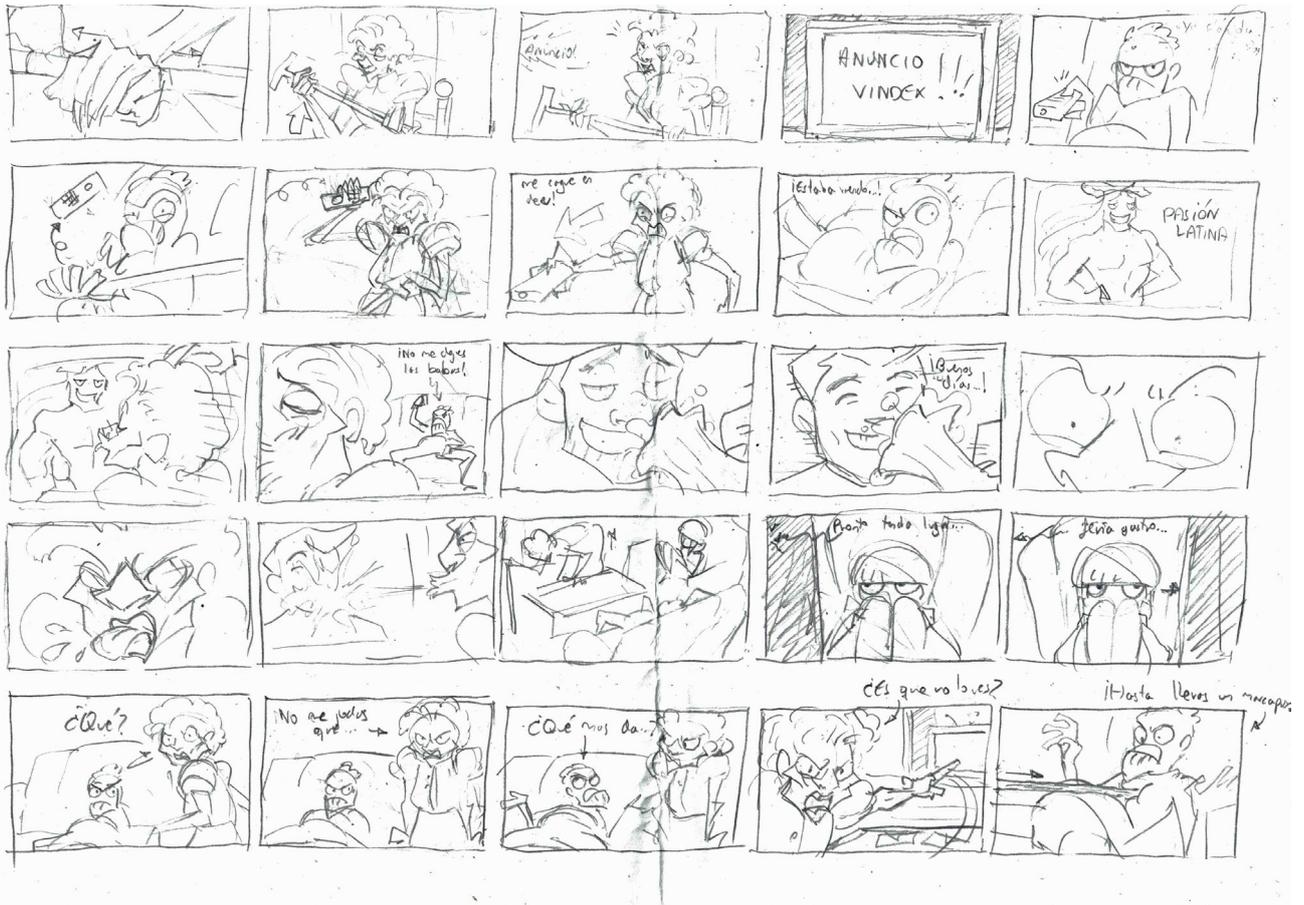
¿Perdona?

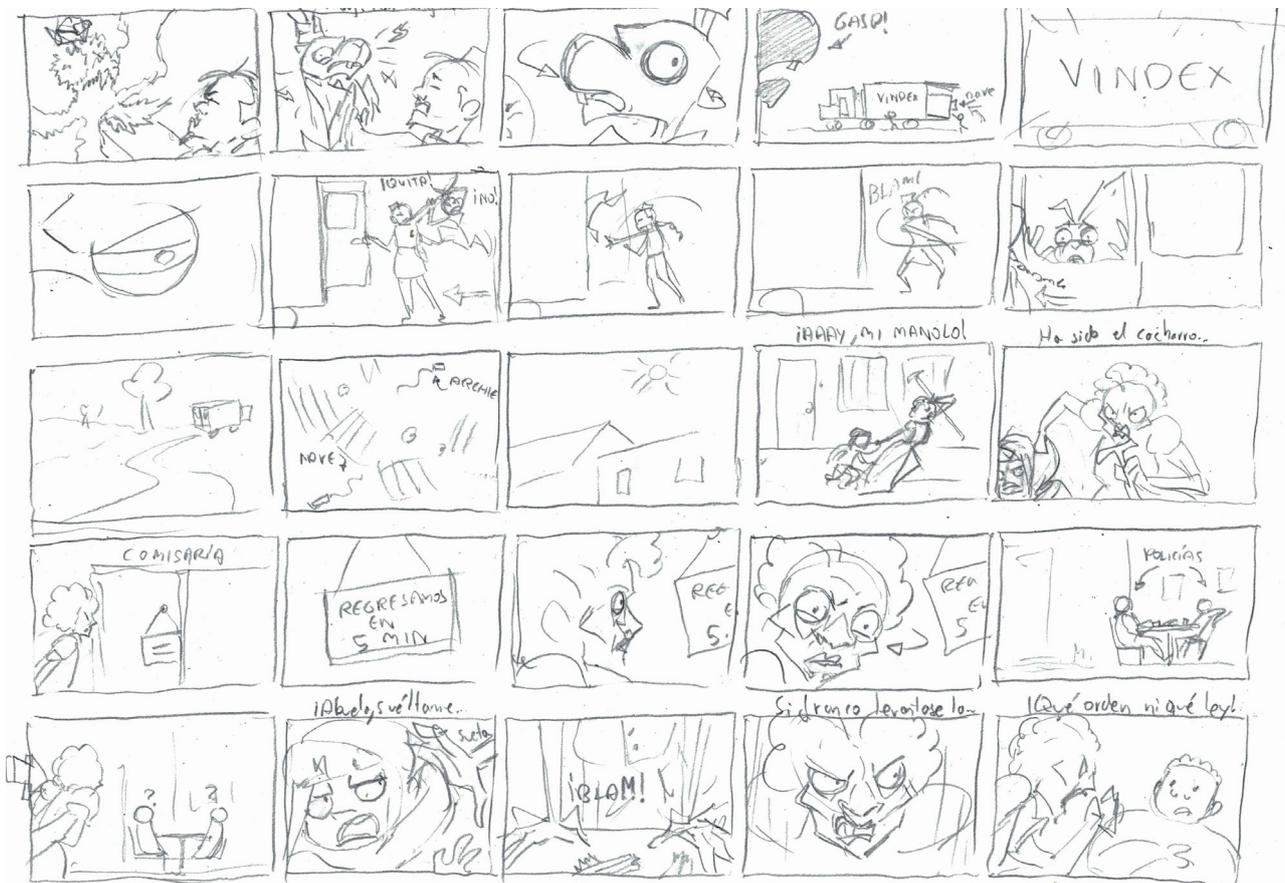
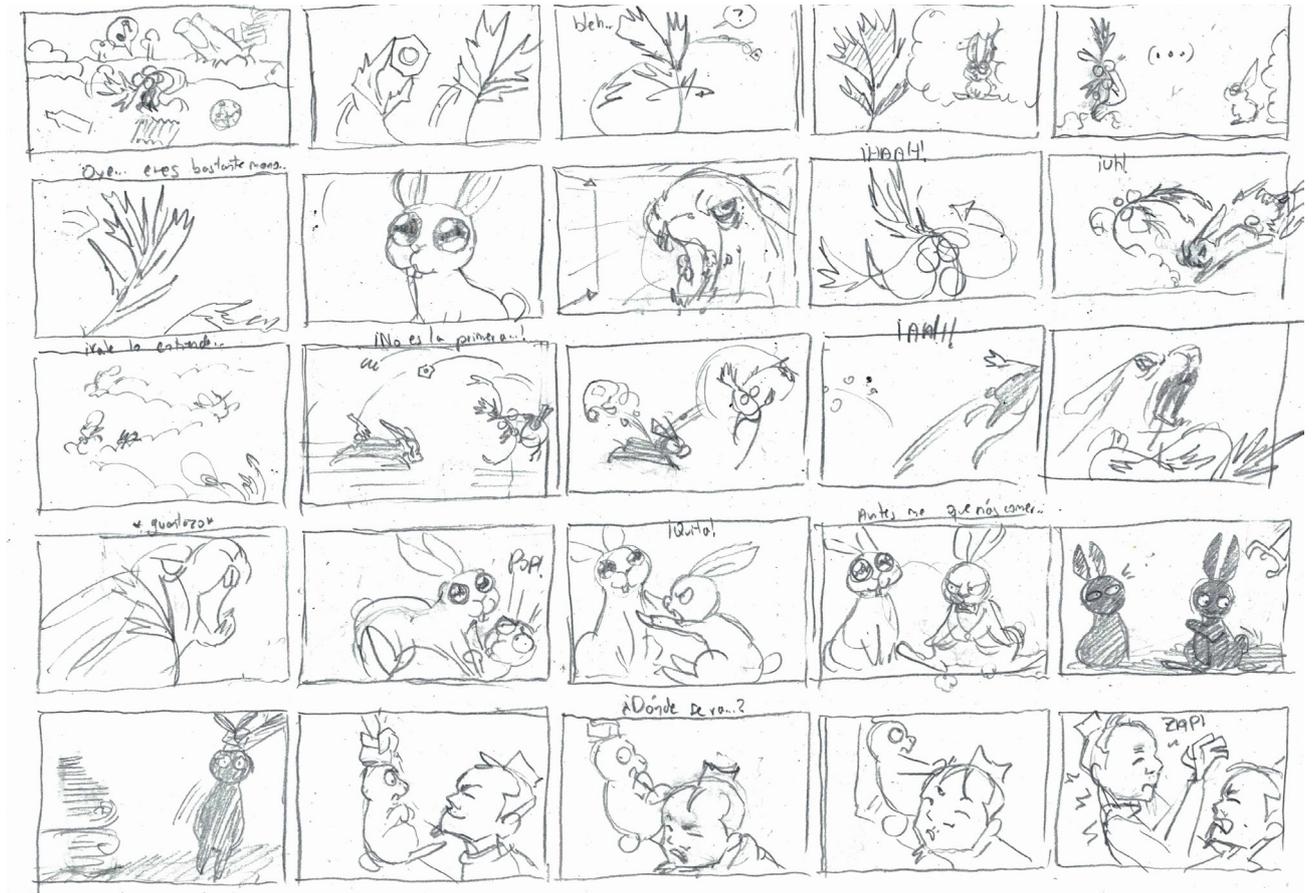
La imagen falla, y el espía le da un golpe al aparato.

**ANEXO 8:
THUMBNAILS CAPÍTULO PILOTO**











ANEXO 9:
ANIMÁTICA ANTIGUO OPENING





Enlace a Vimeo para ver la animática: <https://vimeo.com/276488876>

