

# TFG

---

## **TRAYECTORIA BIZARRA.** PREPRODUCCIÓN SERIE DE ANIMACIÓN.

**Presentado por Sara Muñoz de Gracia**  
**Tutor: Miguel Vidal**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**  
**Grado en Bellas Artes**  
**Curso 2018-2019**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN

Este proyecto trata sobre la preproducción de una serie de animación en 2D. Este TFG está formado por un guion técnico y un storyboard del primer capítulo o capítulo piloto de la serie, también por el concept art, desarrollo de los personajes, fondos y la animática.

Escogí centrarme en la parte de preproducción de una serie de animación porque es la parte donde puedo desarrollar con total libertad mi creatividad, empezando por una libertad a la hora de crear una historia original y diferente, con unos personajes extraños y extravagantes que hacen de la historia una divertida y dinámica sucesión de hechos inesperados que no dejará a nadie indiferente.

### **PALABRAS CLAVE**

SERIE-ANIMACIÓN-2D-PREPRODUCCIÓN

## SUMMARY

This project is about the preproduction of a series of 2D animation. In this TFG is formed by a technical script and a storyboard of the first chapter or pilot chapter of the series, also by the concept art, development of the characters and backgrounds and animatics.

I chose to focus on the preproduction part of an animation series because it is the part where I can develop my creativity with total freedom, starting with a freedom when creating an original and different story, with strange and extravagant characters that make the story is a fun and dynamic succession of unexpected events that will not leave anyone indifferent.

### **PALABRAS CLAVE**

SERIE-ANIMATION-2D-PREPRODUCTION

## AGRADECIMIENTOS

Me gustaría dar las gracias a Miguel Vidal por ser mi tutor de TFG y ayudarme en este proyecto.

También a mi familia, amigos y compañeras de universidad. En especial a mi compañera Carolina Pavani.

# ÍNDICE

RESUMEN

PALABRAS CLAVE

SUMMARY

KEYWORDS

AGRADECIMIENTOS

## 1 INTRODUCCIÓN, ARGUMENTO Y GÉNERO

1.1 INTRODUCCIÓN

1.2 ARGUMENTO

1.3 GÉNERO

## 2 OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS

2.1 OBJETIVOS

2.2 METODOLOGÍAS

## 3 CUERPO DE LA MEMORIA

3.1 REFERENTES ARTÍSTICOS

3.1.1 MATT GREONING (ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA)

3.1.2 SHET MACFARLANE (ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA)

3.1.3 YOSHITO USUI (JAPÓN)

## 4 PRODUCCIÓN ARTÍSTICA: *TRAYECTORIA BIZARRA*

4.1 CONTEXTO DE LA IDEA

4.1.1 GUIÓN TÉCNICO Y LITERARIO

4.1.2 STORY BOARD

4.1.3 ANIMÁTICA

4.2 MOODBOARD

4.3 CONCEPT ART

4.3.1 PERSONAJES

4.3.2 ESCENARIOS

4.4 LAYOUT

4.5 ARTE FINAL

## 5 CONCLUSIÓN

## 6 BIBLIOGRAFÍA

## 7ÍNDICE DE IMÁGENES

## 8ANEXOS

# 1. INTRODUCCIÓN Y ARGUMENTO

## 1.1 INTRODUCCIÓN

La idea de realizar un proyecto de animación para el trabajo de fin de grado llevaba años rondando en mi cabeza. Sabía que no sería una tarea fácil, que conllevaría retos y obstáculos pero serviría para superarme a mí misma, así que me lancé a por ello.

Me enfrentaba al primer problema, los temas sobre los que trataría mi historia. Lo que sí tenía claro era que quería que fuera divertida, estafalaria, fuera de lo común y con y sin sentidos.

Así, una tarde de octubre de 2018, me puse a barajar distintas opciones. Quería que la protagonista fuera una muñeca, pero no una muñeca cualquiera, una muñeca diabólica. Quería que esa muñeca fuera la víctima de un sistema opresor en el que las monjas intentan atraparla y deshacerse de ella. Contar la historia de como una muñeca diabólica que quiere divertirse acaba entrando en una comunidad sectaria de seres extraños regida por Abraxas, creando así una serie de aventuras y desventuras entre estos divertidos personajes.

Así nace *Trayectoria Bizarra*, una historia estafalaria, bizarra, con muchas ganas de ser contada y que no dejará a nadie indiferente.

## 1.2 ARGUMENTO

En una noche oscura y siniestra del Siglo XXIII, Adalaide, una muñeca diabólica en rehabilitación, se escapa de la iglesia donde estaba internada. La muñeca llevaba 400 años internada en una Iglesia de máxima seguridad, situada en la cima de una montaña. Al escapar descubre que la iglesia había sido abandonada hacía 100 años con la abolición de todas las religiones. Así, decide emprender un camino espiritual de paz y tranquilidad.

Al llegar a la gran ciudad, se encuentra con una sociedad muy distinta a la que ella recordaba, todo ha cambiado. Distintas especies de seres inteligentes conviven unidas.

Adalaide conoce a Andrómeda, una extraterrestre bigénero<sup>1</sup> y muy extravagante, que la invita a vivir en una zona apartada de la ciudad, una comuna de seres extraños, llamada “Los hijos de Abraxas” la cual está regida por el enano maligno Abraxas. El líder de esta organización la convence de que junto a él y sus seguidores conseguirá esa paz y tranquilidad que tanto anhela y de que hallará la cura a sus enfermedades mentales; pero en realidad Abraxas es un ser cruel, manipulador y despiadado que solo los quiere utilizar para sus propios fines.

### 1.3 GÉNERO

*Trayectoria Bizarra* entra en el género de la comedia animada o “animated sitcom”, que es un género que surgió sobre la década de mil novecientos sesenta. El primer ejemplo de comedia animada fueron *Los Picapiedra*. Un par de años después surgieron *Los Jetson*, ambas comedias estadounidenses producidas por Hanna-Barbera.

Por ejemplo, *Los Picapiedras* utilizaban las situaciones de la vida cotidiana y las preocupaciones de la era de la edad de piedra y a partir de ahí surgían situaciones de comedia para cada uno de los episodios. Fue la serie más longeva de la televisión y con más ganancias a lo largo de 30 años hasta que llegaron *Los Simpson* y batieron todos los récords.

Precisamente esta serie; *Los Simpson* se les considera el máximo exponente de expresión en este género de comedia animada que a diferencia de las series nombradas anteriormente, va dirigida a un público juvenil y adulto, sacando también el humor de las situaciones cotidianas de la vida y ayudando a que la serie siga viva durante estos 30 años. Han sabido adaptarse a los avances y cambios de la sociedad, la temática de los capítulos ha ido alternando hacia nuevas situaciones cotidianas de la vida norteamericana, procurando a lo largo de ella ciertos giros dramáticos que se vuelven cada vez más y más extravagantes, con argumentos totalmente inesperados, que provocan la evolución en el comportamiento de los personajes.

*Trayectoria Bizarra* es una sitcom animada, ambientada en un futuro distópico. El argumento surge a partir de situaciones de la vida cotidiana, las cuales ayudan a desarrollar distintos conflictos y a fomentar las relaciones entre los personajes. En muchos casos esta serie promueve una crítica abierta a las situaciones políticas, económicas y sociales de la actualidad.

---

<sup>1</sup> Bigénero define una conducta humana en la que una persona se puede definir o encontrar dentro de dos géneros femenino y masculino, aunque también puede encontrarse entre género neutro y semi-femenino, masculino y neutro.

# 1.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

## 1.1.OBJETIVOS

- . Establecer las bases artísticas y técnicas para realizar y proponer una serie de animación, a partir de una idea bizarra y divertida
- . Desarrollar todo el trabajo de preproducción correspondiente a un capítulo de la serie propuesta, estableciendo cada una de las etapas correspondiente a la preproducción de un primer capítulo
- . Definir un estilo de realización a partir de la realización de una animática correspondiente de un capítulo piloto como una maqueta del proyecto en producción
- . Proponer este proyecto a productoras valencianas la posibilidad de insertar la propuesta para ser desarrollada en lo adelante
- . A partir de los conocimientos adquiridos a través de mis estudios en la carrera, continuar desarrollando mis habilidades como artista gráfica en animación, trabajando en la posibilidad de mi futura inserción en el mundo laboral

## 1.2.METODOLOGÍA

Para realizar este trabajo de preproducción utilicé una metodología de confrontación e investigación a partir del análisis de otros casos parecidos a mi propuesta. Basándome en algunos ejemplos cercanos a mi infancia y adolescencia, utilicé los procedimientos adecuados para llevar a cabo la preproducción de un capítulo piloto de una serie de animación con una temática social.

Los tiempos de producción a partir del trabajo de guion y desarrollo del concept art de la propuesta, han devenido en la profundización y búsqueda de estilos y arquetipos que se utilizan en las series de animación más conocidas de la actualidad, buscando diferentes soluciones a nivel visual y técnico, compensando mi propuesta.

Ha sido imprescindible trabajar además en la realización de la animática del capítulo piloto como primera maqueta de la propuesta, utilizando una línea de tiempo real de acuerdo a la planificación establecida entre planos, secuencias y con una propuesta de sonido añadida. Este proceso servirá para obtener una primera visión de cómo puede quedar en un primer corte este capítulo, teniendo en cuenta que existirán otros ajustes y aspectos a corregir en la postproducción final del audiovisual.

## 3 CUERPO DE LA MEMORIA

### 3.2 REFERENTES

#### 3.2.1 MATT GROENING

En cuanto a mis referentes para realizar este trabajo de fin de grado (tfg) se encuentran los creadores americanos de series de animación Matt Groening y Seth , y el japonés Yoshito Usui.



Matt Groening en una comiccon mostrando un dibujo de Apu Nahasapeetilan personaje de *Los Simpson*

De entre todos ellos, la principal figura que me ha servido de inspiración para el presente proyecto es Matt Groening, escritor, dibujante y productor de televisión, destaca por su capacidad artística para desarrollar y diseñar personajes únicos, envueltos en una clave de humor, que en muchas ocasiones sirve de sátira y crítica para la sociedad estadounidense actual, y también para parte de la cultura Occidental muy presente en *Los Simpsons*. Sin embargo, esta diatriba también nos la ofrece en *Futurama*, aquí ya no se centra en la realidad inmediata, sino en un futuro distópico, ambientado en el año 3000, donde permite vislumbrar las posibles consecuencias de encontrar vida fuera de nuestro planeta, las posibilidades de desarrollar relaciones interplanetarias e intergalácticas, así como por otro lado, los efectos del cambio climático y las soluciones al exceso de basura procedentes del consumo humano.

Ambas series son conocidas a nivel mundial y están dirigidas al público adulto, sin embargo, la más notable de las dos es *Los Simpson*, icono de la cultura pop televisiva de las últimas tres décadas, tiene una historia poco conocida pero muy fascinante a cerca de su creación. Para ello, hay que remontarse a los años 80, cuando Matt Groening tuvo la idea de crear una serie de cortos con el objetivo de que se emitieran en *El show de Tracey Ullman*. Aquellos primeros bocetos diseñados sobre servilletas amarillas de papel, se convirtieron en 1989 en lo que hoy se conoce como *Los Simpsons*.



Por otra parte, hay que destacar la capacidad que tiene dicha serie para predecir cambios sociales, políticos y económicos, como han sido el ascenso de Trump al poder, la quiebra de Grecia y la compra de Fox por parte de Disney.

En cuanto a los personajes, muchos de ellos son caricaturas de la sociedad americana actual como el Jefe de Policía Wiggum y el dependiente de El Badulaque, Apu Nahasapeemapetilon. El primero de ellos, hace referencia al típico estereotipo de policía entrado en carnes, simplón, vago y con ninguna capacidad para ejercer la autoridad, mientras que el segundo, alude al estereotipo de hindú que regenta una tienda de ultramarinos.

Por otra parte, *Futurama*, su otra serie más conocida después de la que tiene como protagonistas a la familia amarilla, comienza en el año 1999 en la víspera de fin de año cuando su protagonista Fry que trabaja como repartidor de pizzas cae por accidente en una capsula de congelación, en la cual es criogenizado despertando en la víspera de fin de año de 2999, a causa de esto tiene que aprender a convivir en una nueva sociedad totalmente distinta en la que él vivió. Este punto de la serie es muy interesante desde la perspectiva psicológica en cuanto a la adaptación del personaje con la nueva realidad en la que habita y que me sirve de referente para *Trayectoria Bizarra* puesto que mi protagonista Adalaide está cuatro siglos alejada de la sociedad en la que vivía en la cual no tuvo ninguna comunicación con el exterior de su celda, por ello es muy interesante el poder desarrollar a Adalaide desde un punto de vista psicológico y cómo reaccionará ante los nuevos cambios sociales, económicos y culturales a los que ahora está expuesta.

Además, cabe destacar que *Futurama* al contrario que ocurre en *Los Simpson* los capítulos tienen una ligera continuidad en la trama, además de una evolución en el comportamiento de sus personajes, lo que no es común en sitcoms animadas.

Otro aspecto que tienen en común *Los Simpson* y *Futurama* es la capacidad de sus creadores y guionistas de haber creado un universo de personajes abundante en cada serie, lo que permite a ambas ficciones desarrollarse más allá del núcleo familiar o del núcleo de trabajo, lo cual permite cada vez hacer tramas más interesantes y complejas.

La última serie de Matt Groening es *Desencanto*, de momento solo tiene una temporada, en esta serie la protagonista es la Princesa Tiabeanie alias "Bean", esta serie está ambientada en la edad media, la protagonista es una princesa que desea escapar del castillo en el que vive ya que está obligada a casarse con un rey tonto y bobo con el que no quiere estar.



Ilustración de la serie *Futurama* de Matt Groening



Ilustración de *Desencanto* serie de Matt Groening

Sin embargo con la primera temporada no ha conseguido cosechar el éxito de sus predecesoras aun que cuenta con los mismos ingredientes que hicieron a *Los Simpson* y *Futurama* dos series de culto, su parodia y sátira de temas actuales y la sucesión de hechos disparatados y divertidos.



Seth MacFarlane

### 3.2.1 SETH MACFARLANE

Seth MacFarlane actor, animador, guionista, productor, director, comediante, actor de voz y cantante norteamericano, es también un referente para mí, ya que es creador de series de animación tan populares como *Padre de familia*, *American Dad* y *El Show de Cleveland*.

*Padre de Familia*, su serie más famosa, contiene algunas similitudes con *Los Simpson*, las dos versan alrededor de una familia, de clase media. Bien es sabido que algunos capítulos de ambas series son bastante parecidos, de hecho, este debate existe desde el principio de la serie de *Padre de familia*, ya que también coinciden algunos roles entre las dos series. En las dos, el padre de familia, Peter y Homer tienen rasgos muy similares, ambos están casados con mujeres inteligentes y que se dedican al cuidado del hogar y de su familia. La principal diferencia entre ambas series es que *Padre de familia* lleva el humor tan característico de *Los Simpson* al extremo, al punto de no ser una serie para todos los públicos puesto que se ríe de los estigmas sociales, las discapacidades, el colectivo LGTBI y de la gente de color, que en muchas ocasiones llega a ser un humor de lo más absurdo.

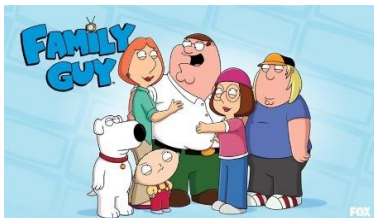


Ilustración *Padre de familia* serie de Seth MacFarlane

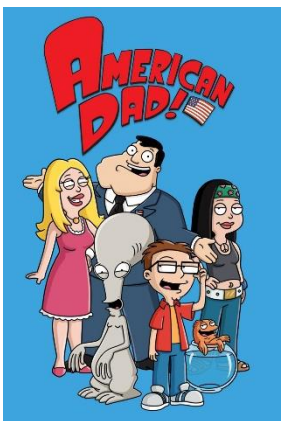
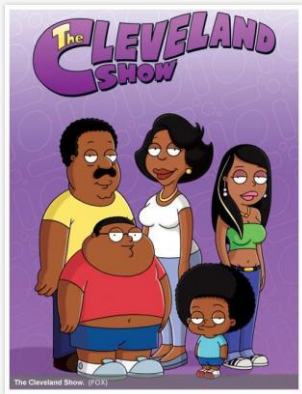


Ilustración de *American Dad* serie de Seth MacFarlane

La siguiente serie de Seth MacFarlane es *American dad*, es una comedia familiar animada que sigue el mismo patrón de *Los Simpson* y *Padre de Familia*, mientras que Homer y Peter son muy bobalicones, Stan sin embargo es un agente de la CIA ultraconservador que vive con su mujer y ama de casa Francine, su hija universitaria Haley que es todo lo contrario a su padre Smith, desde este punto la serie crea muchas de las tramas desde el conflicto de estos dos personajes antagónicos, también está el hijo adolescente Steve, todos ellos conviven con un extraterrestre llamado *Roger* al que esconden, puesto que lo encontró *Stan* trabajando en el área 51, además del pez *Klaus Heißler*, un antiguo saltador de esquí Olímpico que la CIA le cambió el cerebro por el de un pez para que la antigua Alemania del Este no ganase la medalla de oro. Esta serie sigue el humor negro de su predecesora pero en vez de criticar sólo la sociedad americana se centra también en hacer una crítica más global.

*El show de Cleveland* es la última serie de Shet Macfarlane, está relacionada bastante con Padre de Familia puesto que comparten un mismo universo ya que *El Show de Cleveland* es un Spin off de *Padre de Familia*.



Esta sitcom animada comienza cuando Cleveland su protagonista decide mudarse de Quahog, para irse con su hijo a vivir a Virginia y fundar una nueva familia, ya que su mujer Loretta le había engañado con su amigo Quagmire.

Esta serie sigue el humor de sus dos series predecesoras, pero no consigue llegar al punto de carisma y de recepción que cosecharon Padre de familia y American Dad, sobre todo de estar a la sombra de la primera ya que al ser un spin off se esperaba más sin embargo no llega a tener esa chispa y ese encanto que tiene Padre de familia.

Además Shet MacFarlane no solo ha hecho series de animación sino también ha sido guionista y productor de la película *Ted* con un humor muy parecido al que utiliza para *American Dad*, *Padre de familia* y *El Show de Cleveland*.

Ilustración de *El Show de Cleveland* de Seth MacFarlane

### 3.2.1 YOSHITO USUI



Yoshito Usui creador del manga y anime japonés *Shin Chan*, y una ilustración de *Shin Chan*

Por último, Yoshito Usui artista japonés conocido por ser el creador del Manga y su posterior adaptación a la serie de animación *Shin Chan*.

*Shin Chan* es un niño de cinco años que vive en Kasukabe con sus padres Hiroshi y Misae Nohara, su hermana pequeña Himahuari y su perro Nevado la serie narra las aventuras escéncricas de *Shin Chan* junto a su familia y amigos de la guardería Masao, Casama, Nené, y Boo-Chan.

Uno de mis personajes favoritos de la serie es El cerdito valiente, que es el resultado de la imaginación del propio *Sin Chan*, el cual escribe un libro sobre las aventuras del cerdito valiente y luego lo intenta vender en una librería de *Kasukabe*. De esta manera Yoshito Usui consigue crear un personaje a partir de la imaginación de su protagonista el cual lo hace heroico, pero en realidad es un ser ruin y muy maleducado.

La serie hace una crítica ácida a la sociedad japonesa y la parodia, utilizando un humor de lo absurdo que surge de las situaciones de la vida cotidiana como ver la tele, ir a comprar o pasear al perro.



*El cerdito valiente* por Yoshito Usui personaje de la serie de anime *Shin Chan*

Sin embargo, la continuación de la serie se vio afectada ya que en el año 2009 su autor Yoshito Usui fue encontrado muerto en un bosque y aún no tenía acabado el manga ni tampoco la serie, sin embargo la serie ha

continuado es notable el bajón de calidad de la trama haciendo los capítulos con un humor más suave y con menos excentricidades.

## **4 PRODUCCIÓN ARTÍSTICA: *TRAYECTORIA BIZARRA***

### **4.1 CONTEXTO DE LA IDEA**

La historia comienza en el siglo XIX, donde el régimen del absolutismo regía y la sociedad estaba dividida en 3 grupos sociales, Iglesia, nobleza, y los campesinos.

En esta época, la iglesia tenía una notoria importancia, la Iglesia tenía asociaciones secretas encargadas de exorcismos, asuntos de demonios, maldiciones, brujas, una parte de la iglesia se dedicaba a acabar con estas personas, internándolos, para así adoctrinarlos y/o usarlos para experimentos y rituales cristianos. Es aquí donde las monjas atrapan a Adalaide, ya que iban tras ella por ser una muñeca diabólica con problemas mentales.

La historia avanza hasta el Siglo XXIII, tratando el tema de un futuro distópico, un futuro que está condicionado por los hechos ocurridos en los siglos anteriores, se prevé que este siglo estará marcado por una lucha entre las grandes empresas económicas y las industrias contra los activistas y la sociedad que quiere luchar contra el cambio climático; por otra parte los gobiernos paralelamente buscarán establecerse en otros planetas, para finales del siglo XXI la tecnología espacial habrá avanzado de una manera inimaginable para la sociedad actual.

Los hechos ocurridos al final del siglo XXI condicionarán lo ocurrido en la primera mitad del siglo XXII con una agitación política y social, en la cual las grandes religiones estaban en contra de la colonización de otros planetas y del contacto con extraterrestres, pues los veían como una amenaza y, al colonialismo de otros planetas como una pérdida de la verdadera esencia del ser humano que, según las grandes religiones solo se encontraba en la Tierra, con lo cual las grandes masas de población y los gobiernos que apostaban por el futuro decidieron prohibir todas las religiones ya que las veían como fuente de conflicto y de inmovilismo, en una época en la que el progreso estaba siendo vital para la supervivencia de la raza humana.

La segunda mitad del Siglo XXII estuvo marcada por una paz global, y por un gran desarrollo tecnológico gracias a la tecnología que los extraterrestres trajeron consigo, y por la integración en la tierra de todo tipo de formas de vida extraterrestre conviviendo todos en una gran armonía.

Así, se llega al Siglo XXIII, donde Adalaide, nuestra protagonista, consigue escapar de la celda donde estaba retenida y se encuentra un mundo totalmente distinto y lleno de posibilidades.

#### 4.1.1 GUIÓN

El guion cinematográfico (hasta 2010, guion cinematográfico) es un documento de producción en el que se expone el contenido de una obra cinematográfica con los detalles necesarios para su realización.

El guion cinematográfico se divide en secuencias o escenas, así como las acciones y los diálogos que se producen entre los personajes. También contiene la relación de los acontecimientos, las descripciones del entorno y todas cuantas acotaciones breves se puedan hacer para describir las emociones de los personajes. Un guion literario bien escrito tiene que transmitir toda la información donde se pueda visualizar el total desarrollo de la película en su imaginación: cómo transcurre el diálogo, cómo actúan los personajes y con qué objetos interactúan, sin especificar todavía los pormenores de la producción ni el trabajo de cámara, cosas que solo se incluyen en el guion técnico.

El guion es una de las partes más interesantes a la hora de realizar un proyecto de fin de grado, para ello puse todo mi esfuerzo, de hecho nunca había escrito un guion, así que era una tarea ardua a la que me enfrentaba pero que sabía que podía lograrlo, no solo el hecho de hacer un guion sino que fuera un buen guion y que plasmara todas las características que quería que tuviera el capítulo piloto de *Trayectoria Bizarra* y que marcarían el comienzo de una serie de animación, tales características como dosis de humor, intriga y la amistad que se establece entre los protagonistas.

El título de este primer capítulo es “*Érase una vez*” en referencia a todos los cuentos clásicos que se les relatan a los niños durante la infancia pero que en la edad adulta seguimos recordando con nostalgia.

Comencé el guion con un plano general de la iglesia, donde la acción transcurría en el pasado, concretamente en el siglo XVIII, en esta etapa del guion utilizo una serie de planos dinámicos, donde la acción transcurre de manera rápida en la cual observamos a Adalaide la protagonista huir de las monjas a lomos de su cuervo, hasta que son derribados e inmediatamente es

capturada. Esta fase acaba con un plano general de Adalaide en la celda. Dicha parte del guion ocupa desde el primer plano hasta el plano treinta y uno.

El siguiente fragmento del guion es el tramo central del capítulo piloto. Esta parte comienza en el Siglo XXIII, con un plano general también de la iglesia, podemos observar como hace un buen día y hay dos platillos volantes batallando alrededor de la iglesia, muestra de cómo ha cambiado la sociedad en 400 años. A continuación, se ve como Adalaide sigue prisionera en la celda y por un fortuito rayo láser que abre la puerta de la celda consigue salir de ella, así hay una sucesión de planos en los que se ve a Adalaide caminando hasta llegar a la gran ciudad. Posteriormente entra en un bar y ve que hay más seres extraños en la sociedad del siglo XXIII, allí conoce a Andrómeda que la convence para irse con él, en este punto acaba la parte central del capítulo piloto que contiene desde los planos treinta y dos hasta el plano sesenta y cinco.

La última parte del guion técnico abarca desde que salen del bar y se van felices saltando y dando brincos por el campo, acaba al llegar a la comunidad de seres extraños donde todos les reciben con una calurosa bienvenida, después Abraxas les invita a pasar; estos son los planos de treinta y tres hasta el ochenta y dos.

#### 4.1.2 STORYBOARD

El storyboard <sup>2</sup>es la secuencia de imágenes que acompañan al guion, también llamado guion gráfico que permite la visualización del argumento.

Para comenzar este proyecto realicé el guion y un sketchboard de manera conjunta, primero iba dibujando los planos y luego escribiendo lo que se reflejaba cada dibujo en el guion técnico. El sketchboard es un paso previo al storyboard definitivo en el cual mediante dibujos rápidos y sketches<sup>3</sup> se hace un sencillo guion gráfico, que posteriormente será reemplazado por el storyboard caracterizado por un mayor desarrollo estético y visual.

---

<sup>2</sup> Chris Webste (2005)“ Un guion gráfico es un conjunto de imágenes, secuenciales que establecen en términos visuales, panel junto a panel, la narrativa progresiva de una película”( Chris Webster 2006)

<sup>3</sup> Sketcheboard hace referencia al paso previo al storyboard en el cual se facturan las imágenes mediante esketches.

El sketchboard <sup>4</sup>fue de lo primero que empecé de este proyecto, los dibujos de este son sencillos puesto que aún no tenía el diseño de los personajes, pero que determinan algunos de los rasgos más característicos de los personajes ya que estuve planificando como iban a ser estos, las expresiones y la altura, también se puede apreciar que el diseño de fondos que aparece es distinto al definitivo pero que guardan una gran relación, por ejemplo en cuanto a la comunidad de seres extraños regida por Abraxas ya se podía apreciar un templo con unas estructuras de piedra con ventanas al fondo muy parecidas a como serían las definitivas. Por otra parte, el diseño de la iglesia es muy esbozado, pero prácticamente no cambia puesto que lo tenía muy claro, si es un boceto mucho más sencillo.

Sin embargo, posteriormente este sketchboard sería reemplazado por un storyboard superior en el que ya están reflejados el diseño definitivo de los personajes y escenarios, las imágenes de este storyboard están facturadas en folios de tamaño A4 en el que en cada uno de ellos caben dos imágenes secuenciales.

### 4.1.3 ANIMÁTICA

La parte de la animática es la última parte del proyecto. Es una de las partes que más tiempo le he dedicado junto con el concept art y diseño de personajes y fondos.

El proceso de exposición y desarrollo de la animática fue arduo y difícil, con el primer desarrollo de una animática que contenía los sonidos y los diálogos hablados de los personajes con la voz de mi amiga y compañera Carolina Pavani, ella le daba voz a Adalaide, Andrómeda, Abraxas, las monjas y los seres extraños mientras que yo le daba voz al cascarrabias y maleducado tabernero, pero que gráficamente no satisfacía las pretensiones de este proyecto, me dispuse a confeccionar una segunda animática que mostrara todo lo que este proyecto puede dar.

Esta segunda animática cuenta con los diseños definitivos de los personajes principales y secundarios, además del diseño definitivo de los fondos, se plasman los dibujos a lápiz sobre fondo blanco.

---

<sup>4</sup>Sketches hace referencia al esbozo o bosquejo de una imagen en el ámbito del dibujo y la ilustración, o, también, puede emplearse como un verbo para referirse a la acción misma de dibujar o bosquejar. Su plural, como tal, es sketches.

Esta animática definitiva es la realización de un teaser de *Trayectoria Bizarra*, el propósito de esta segunda animática es desarrollar un buen teaser que satisfaga las pretensiones de este proyecto.

## 4.2 MOODBOARD

El moodboard constituye una selección de imágenes reales o referentes de cine y de estilos de animación y diseño en los que el artista se basa para crear la estética de su propio proyecto.

La estética de mi proyecto tiene un carácter más realista para exterior los escenarios de la iglesia y de la comuna para ello me basé en imágenes reales, para la ciudad de imágenes futuristas, mientras que para los interiores y la taberna me inspiré más en estilos de animación. Este moodboard se ha

confeccionado mediante la realización de un collage en el que se abordan todos estos estilos.



Moodboard de escenarios

Mientras que para los personajes me he basado en dibujos animados, pero también en ilustraciones y personajes de cine y series de fantasía como Rumpelstiltskin<sup>5</sup> de la serie de la ABC *Érase una vez*.

<sup>5</sup> Rumpelstiltskin es un mago muy poderoso, pero torcido y codicioso que es capaz de prever el futuro. Él es uno de los seres más temidos de la tierra del cuento de hadas y es conocido por sus tratos.





Moodboard de personajes

### 4.3 CONCEPT ART

#### 4.3.1 PERSONAJES

La realización de desarrollo y definición del concept art de los personajes consta de diferentes partes, mediante las cuales se refleja gráficamente las actitudes psicológicas de cada personaje, lo que lo hace único y diferente de los demás personajes.

El concept art consta de una hoja básica de modelo o line up, en mi proyecto de los tres personajes principales en el cual se muestra a cada personaje desde sus vistas frontal, lateral, trasera y de perfil. También cuenta con cartas de expresiones, que muestran las características y los rasgos más importantes de Adalaide, Andrómeda y Abraxas, además de cartas de movimientos. Estas cartas de movimiento en mi proyecto están echas mediante siluetas negras de cada uno de los protagonistas.

Otra parte del concept art muy importante son los modelos a color, en que se prueban con distintos tonos y colores hasta escoger los adecuados para el diseño definitivo, y que encajen con el resto diseños de la producción como fondos y escenarios. Escogí los diseños de cada personaje después de haber pintado cada uno en tintas planas con diferentes opciones, para posteriormente mejorar y redefinir el diseño definitivo de cada uno de ellos.

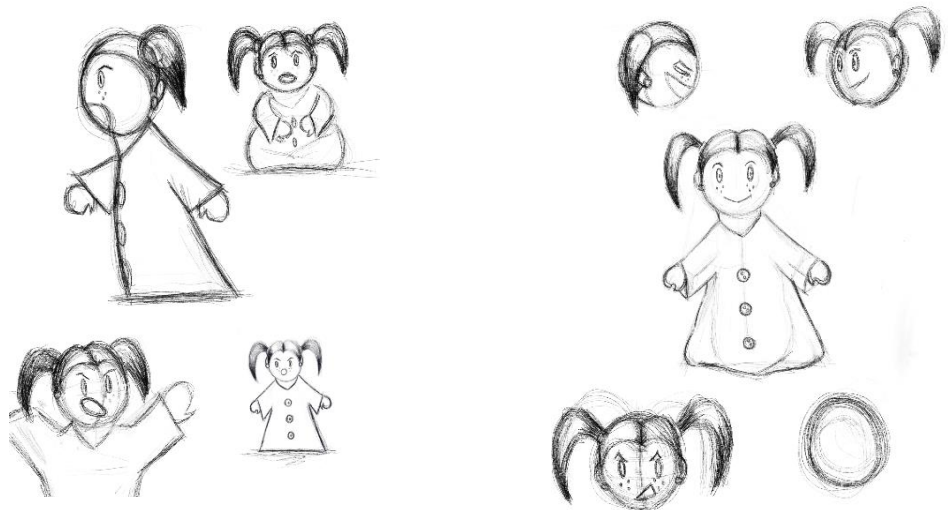
Por último, el line up es la relación de altura de todos los personajes del reparto tanto principales como secundarios, para que en la producción posterior se puedan dibujar de manera correcta.

Continuamos con la descripción de los tres principales protagonistas: Adalaide, Andrómeda y Abraxas, no sin antes citar al libro *Técnicas de animación* que me ha servida de guía en el que explica la importancia de unos

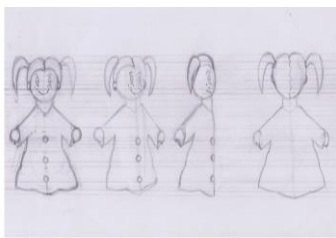
buenos personajes Chris Webster (2005) "Para conseguir el máximo de sus personajes debe:

- Conozca a sus personajes
- Empatice con sus personajes
- Conviertase en sus personajes" (Chris Webster, 2005)

Con ello quiere mostrar que es muy importante que el animador sepa no sólo mover a los personajes, sino que haga que sientan y se emocionen ya estén enfados o felices, es decir un personaje de animación debe tener la capacidad a través del movimiento de transmitir emociones y estados de ánimo.

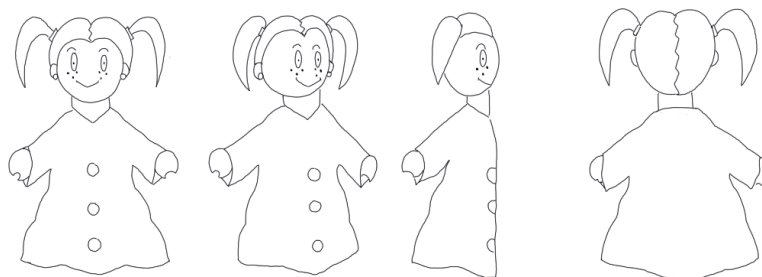


Bocetos de Adalaide



El boceto del turn around de Adalaide

Adalaide es la principal protagonista de esta historia, es una muñeca diabólica en rehabilitación, sufre de problemas mentales, la mayoría de ellos provocados por pasar tanto tiempo en una reclusa en una celda y agravados por los experimentos a los que fue sometida. Ahora quiere olvidarse de todo aquello y busca una redención. Pretende cambiar para ser una buena persona, y para ello necesita encontrar la paz y tranquilidad que tanto anhela, pero no tendrá nada fácil cambiar, ya que a lo largo del camino se va a encontrar muchos obstáculos y dificultades, que serán complicados de superar.



Turn around de Adalaide

Físicamente es pequeñita, tiene el pelo de dos colores, naranja y negro, es de tez clara, tiene unos ojos ovalados con unas cejas muy expresivas que cuando se enfada se le ponen puntiagudas, su indumentaria es un vestido de color rosa con tres botones marrones.

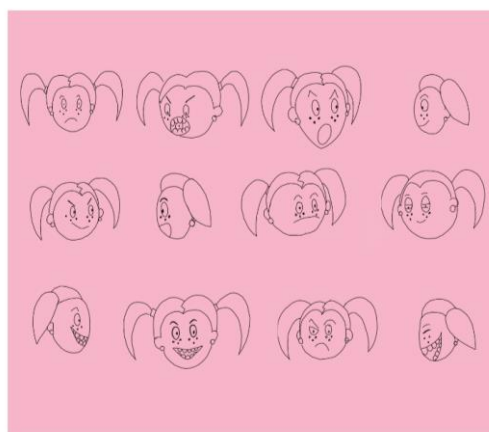


Distintos diseños de Adalaide

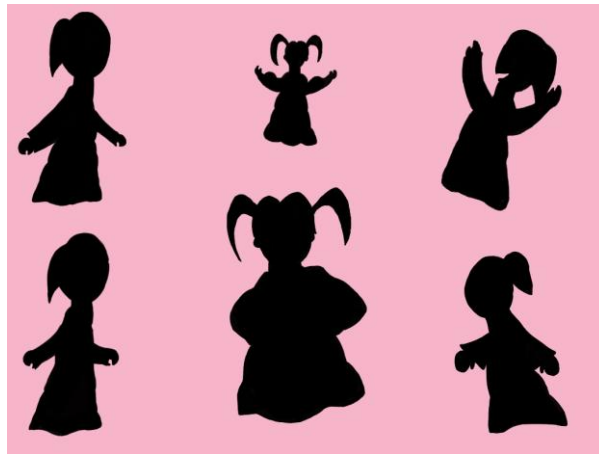


Diseño definitivo de Adalaide

El pelo de Adalaide es de dos colores distintos para ser un reflejo de la personalidad de la protagonista, mostrando las dos caras de Adalaide, sin embargo, aunque está buscando su camino espiritual de paz y tranquilidad también tiene que lidiar y batallar contra los trastornos mentales que sufre, agravados por el tiempo que ha pasado internada en una oscura, lúgubre y sucia celda.



Expresiones de Adalaide

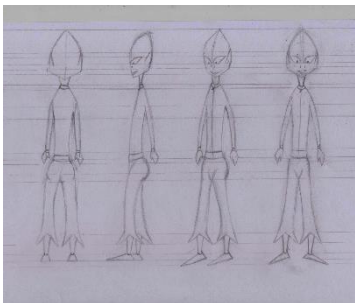


Movimientos de Adalaide

Otro de los protagonistas de esta historia es Andrómeda, un extraterrestre proveniente de la galaxia de Andrómeda de ahí su nombre, sus habitantes originales eran todos azules, ellos son seres de paz que buscan ayudar a otros pueblos en el avance tecnológico, pero sobre todo espiritual, y es por ese hecho por lo que Andrómeda habla con Adalaide por su voluntad de poder ayudar a los demás. Andrómeda tiene un carácter muy extrovertido, le encanta comunicarse con la gente; busca la comunicación y ayudar a cualquier persona, por ello Abraxas la convenció de vivir en su comunidad.

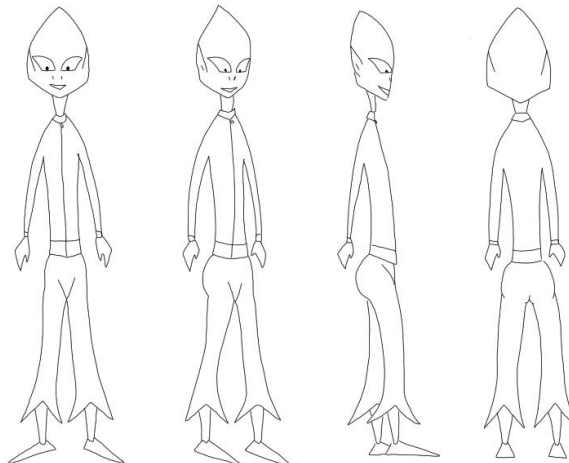


Bocetos de Andrómeda

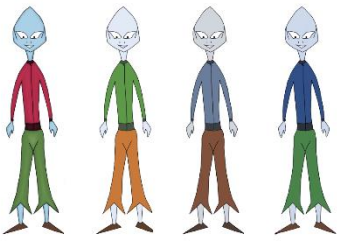


Bocetos de turn around

Físicamente es muy alto, es de color azul, no tiene pelo y tiene unas orejas puntiagudas, la nariz es chata y su indumentaria son un pantalón verde de tipo campana, unos zapatos marrones y una sudadera azul con cremallera.



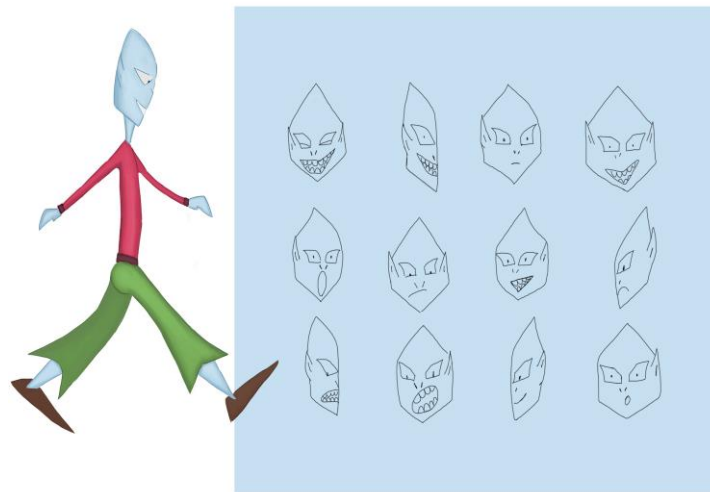
Turn around de Andrómeda



Diseños de Andrómeda



Diseño definitivo de Andrómeda



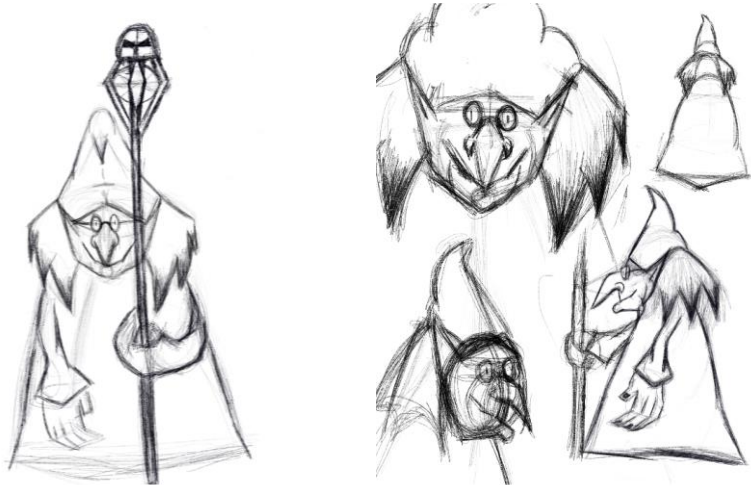
Expresiones de Andrómeda



Movimientos de Andrómeda

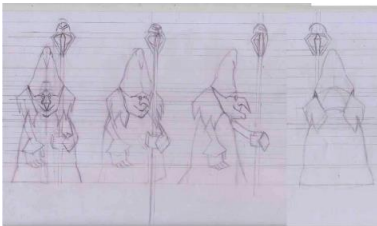


Abraxas su nombre procede de Abraxas el tercer protagonista de esta historia es un ser maligno y despiadado de ahí que eligiera el nombre de Abraxas para él, hace referencia a un término que se grababa en algunas piedras antiguas y que las sectas agnósticas solían usar como talismán, además de ser el nombre de un dios que representaba el bien y el mal.

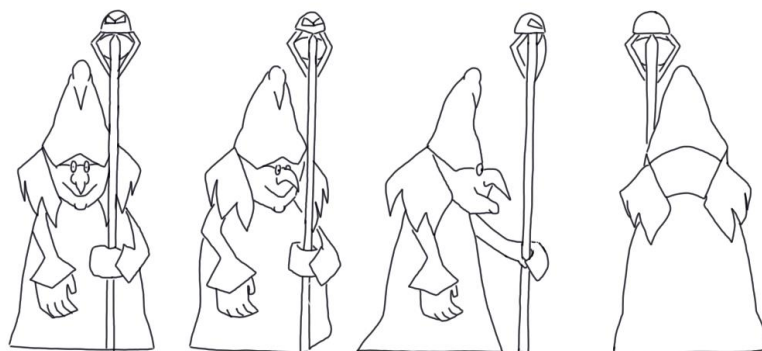


Bocetos de Abraxas

Abraxas es un enano perverso, es un ser manipulador y cruel que solo busca su propio beneficio. Creó la congregación de “Los hijos de Abraxas”, una comunidad en la que se hacían terapias espirituales para liberar el alma de los problemas de la vida cotidiana.



Boceto del turn around de Abraxas



Turn around de Abraxas

Su tono de piel es de color verde como referencia a personajes como Zelina la bruja de Oz, o al personaje de Rumpelstiltskin en la serie de la ABC *Érase una vez*, lleva un sombrero granate propio del mundo mágico de donde procede, pero también lo usa para tapar su calvicie, aunque tiene pelo en los laterales de la cabeza, en cuanto a su rostro tiene los ojos pequeños, usa unas gafas también pequeñas y redondas, tiene una nariz grande y puntiaguda, una barbilla prominente, porta un traje marrón y tiene unas manos grandes con las



Diseños de Abraxas

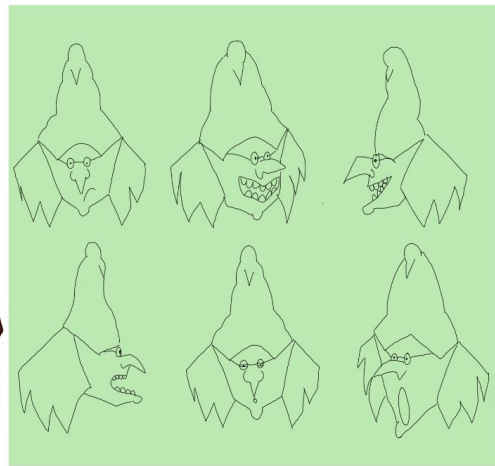
que sujeta su bastón mágico, se trata de un bastón de madera. La madera de dicho bastón esta fabricada con partes de un árbol mágico milenario y en la parte superior tiene una esfera que sirve para contener todo el poder, pero que, al llegar a la gran ciudad al estar situada en tierras no mágicas, el bastón ha perdido todo su poder y es tarea de Abraxas y una de sus principales preocupaciones conseguir que su bastón sea mágico en el mundo no mágico.



Diseño definitivo de Abraxas

Su odio, malicia y rencor procede de cuando era más joven y era un enano bondadoso que hacía el bien, hasta que se dio cuenta que su familia de gigantes solo le quería para que usara su magia para ganar las guerras contra otros pueblos, él decidió huir de todo aquello que le marcó para siempre. Y que le ha llevado a ser la persona que es ahora.

A lo largo de la serie, Adalaide irá descubriendo como es realmente Abraxas, pero no podrá creer lo que ven sus ojos, tendrá una lucha interna entre lo que es correcto y lo que no y, por otro lado, si posicionarse o no al lado de Abraxas dejando que todo siga siendo igual y seguir viviendo en una mentira.



Expresiones de Abraxas



Movimientos de Abraxas

Ahora doy paso a los personajes secundarios que aparecen en el primer capítulo de la serie: las monjas, el cuervo, el tabernero y otros personajes secundarios son los seres extraños que conviven en la comuna.

Las monjas son seres que buscan atrapar como sea a Adalaide la quieren internar, con la convicción de que podrán curarla.

Sus características físicas son atléticas, aunque a simple vista no lo aparentan porque llevan atuendos grandes, pero están muy bien formadas para su cometido, ya que mientras unas han sido entrenadas con arcos y flechas para la batalla y poder proteger la Iglesia, este conjunto de monjas se encuentra liderado por la monja Caliseopea, porta siempre con ella su arco y su flecha, es la monja suprema, lleva un parche en el ojo por que lo perdió en una batalla contra un águila milenaria a la que anteriormente habían querido atrapar para uno de sus rituales cristianos. Además físicamente Caliseopea y el resto de las monjas están fuertes y con todos los sentidos puestos para que ninguno de los seres que tienen encarcelados se escapen, pero sin descuidar sus funciones religiosas.





Diseño de Caliseopea

Sus pensamientos e ideales se basaban en las normas preestablecidas por la iglesia cristiana en la cual creían ciegamente, tal punto de que casi no piensan por sí mismas sino que parecen tener una mente conjunta.

A lo largo del capítulo piloto solo aparecerán al comienzo pero a lo largo de la serie surgirán en otros capítulos a modo de flashbacks en los que se explicarían como llegaron a tener tanto poder y porque hacían los rituales cristianos, tener encerrados a seres extraños además de explicar las condiciones ideológicas que les llevaron a todo aquello y por su puesto también como han llegado a la situación de desaparecer.

El siguiente personaje secundario es el Corvus, el cuervo, es el que menos aparece en el capítulo piloto, pero es la mascota y el mejor amigo de Adalaide.

Es un cuervo de color azul marino su cambio de pigmentación se debe a una mutación genética que hacía a estos seres más inteligentes y grandes de lo normal, además tiene el pico dorado y lleva una silla de montar de color marrón y unas riendas para que Adalide pueda volar a lomos de su cuervo.

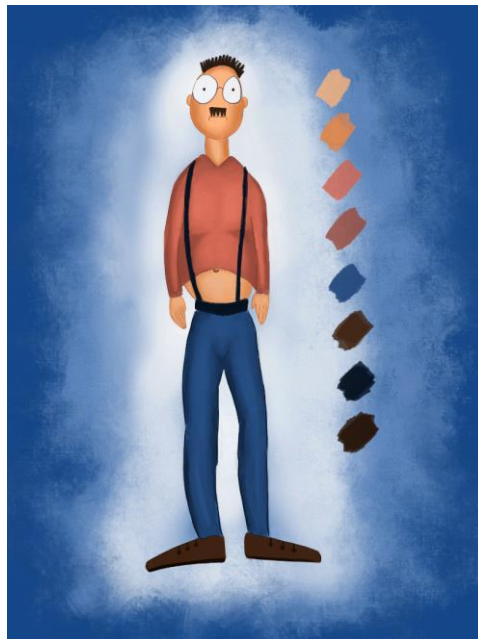


Diseño de Corvus

A lo largo de la serie aparecerá en flashbacks para que el espectador pueda entender la amistad que había entre él y Adaliade, además de ser una muestra de cómo necesitamos a los animales y que debemos hacer para cuidar su hábitat y mantener toda la vida en la tierra, el cual con la acción del hombre hace que cada año desaparezcan y se extingan cientos de especies en el planeta.

Ambrosio es el último personaje secundario, es el tabernero que regenta el bar donde se conocieron Adalaide y Andrómeda, además esta taberna es un punto de encuentro de muchos seres extraños situado en uno de los barrios periféricos de la gran ciudad, ubicado cerca de las grandes montañas

Físicamente es un hombre con bigote, pelo corto, gafas muy grandes, su indumentaria la constituyen una camiseta naranja que le viene pequeña tanto que se le asoma el ombligo, unos pantalones azules, unos tirantes y cinturón azul marino y unos zapatos marrones.



Diseño de Ambrosio

Este personaje representa la parte más antigua, retrograda y tradicional de la sociedad. Tiene una personalidad anclada en el pasado, en un pasado en el que el hombre utilizaba la tecnología para todo, sin embargo, ahora la sociedad ha preferido crecer y evolucionar menos tecnológicamente para poder crecer como planeta en lo humano, emocional en definitiva para poder cuidar el planeta como se merece. No obstante el tabernero aún piensa que la tecnología es lo primero, que deberíamos conquistar otros mundos y que el cambio climático sufrido en los siglos anteriores es una farsa.



Line up

Los siguientes son los personajes del reparto son los seres extraños que viven en la comunidad de los “Hijos de Abraxas”, la mayoría de ellos son seres bondadosos y de paz, pero no obstante Abraxas ha conseguido manipularlos psicológicamente para que le obedezcan y no se replanteen todo lo que les dice Abraxas, además de que les promete cosas que nunca cumplirá. Sin embargo dentro de los seres extraños hay una división de ellos que son todos secuaces de Abraxas y son los encargados de que todo el régimen funcione bien a la vez de que no haya ningún disidente además de controlar a los demás seres extraños cuando no están en la comuna.

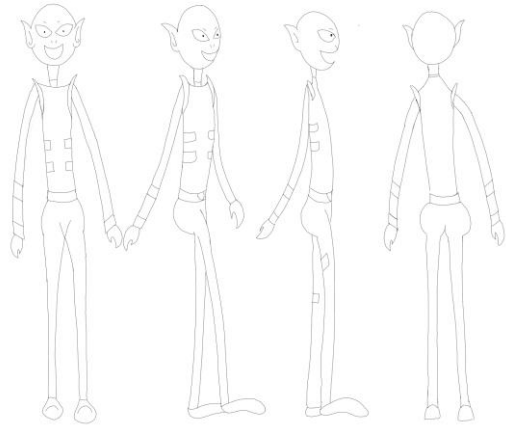
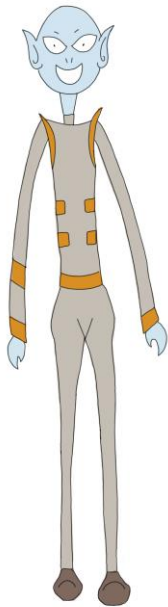
Por último, muestro a los personajes en otras versiones, mostrando una versión alternativa de cada uno de ellos, tanto de los protagonistas como de los secundarios.



Diseño alternativo de Adalaide y el turn around



Diseño alternativo de Abraxas y su turn around



Diseño alternativo de Andrómeda y su turn around



Line up alternativo

### 4.3.2 ESCENARIOS

La construcción de fondos para animación se hace mediante fondos planos a los que se les suma una sucesión de capas que los dotan de cierta profundidad, tradicionalmente se utilizaba la cámara multiplano, pero con el avance de nuevas tecnologías se pueden hacer con programas de ordenador como Photoshop Cs6 en mi caso he utilizado el programa Procreate del Ipad.

Los tonos utilizados para los escenarios exteriores son de colores sombríos y oscuros con los que pretendo crear una atmósfera adecuada a lo que se quiere transmitir.

Los principales escenarios donde sucede la acción son los siguientes:

El primero es la iglesia que está situada en la cima de una montaña. Es el escenario principal y es muy importante puesto que, es donde se desarrolla el principio de la historia y donde Adalaide pasa 400 años encerrada, lo que agrava su comportamiento social y sus enfermedades mentales.

Es una Iglesia románica, por fuera es una imponente Iglesia de piedra con pequeñas ventanas en los laterales. Cuenta con una grande e imponente cruz en lo alto de la torre principal. Detrás de la Iglesia hay una especie de almacén donde se guarda todo el arsenal bélico.

En cuanto al interior de la iglesia, es muy diferente de lo que se puede esperar de una iglesia románica debido a que se utilizaba para la rehabilitación de seres extraños. Cuenta además con una capilla, ya que, aparte de labores de rehabilitación, las monjas continuaban rezando y dedicando su vida a Dios, la nave lateral había sido reformada para albergar las clases de psicología y psiquiatría que tomaban las monjas para aprender a tratar con los diferentes individuos a los que en su particular forma creían que ayudaban. También había un pasadizo secreto por detrás del altar al que se accedía mediante una trampilla que había en el suelo que conducía a una galería enorme de pasillos y corredizos donde estaban las celdas de los pacientes. En estas celdas era donde también los pacientes recibían terapia.

Y en una gran sala al fondo llamada “La sala oscura” era donde hacían experimentos con los pacientes. Ese mismo pasadizo también lleva a las habitaciones de las monjas y a los baños y vestuarios.



Boceto de la iglesia

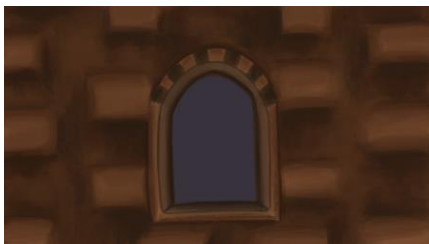
Llegado el Siglo XXIII, la Iglesia estaba muy deteriorada puesto que, hacía 200 años que las monjas habían abandonado aquel lugar, estaba prácticamente en ruinas por dentro, aunque la estructura por fuera se encontraba en condiciones aceptables, había sido escenario de guerras y enfrentamientos.



Pasillo del interior de la iglesia



Pasillo del interior de la iglesia



Ventana del interior de la Iglesia

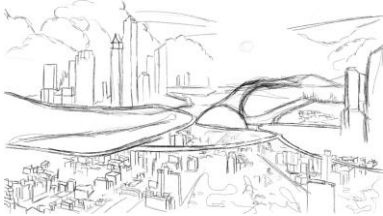


Concept art de la iglesia



Celda del interior de la iglesia





Boceto de la ciudad

Otro de los escenarios principales es la gran ciudad a la que llega Adelaide después de escapar de la iglesia, es algo nuevo para ella pues ella había vivido en la época del absolutismo, todavía un régimen feudal con lo cual esta ciudad es algo totalmente distinto a lo que ella nunca había imaginado, con edificios gigantescos, carreteras aéreas por donde circulan muchos tipos de vehículos inimaginables, desde platillos volantes, aviones del futuro, coches y motos futuristas sin ruedas que pueden volar, pero también zonas residenciales de casas y edificios más bajitos donde vive la gente, son los barrios de la gente de clase media y baja que no puede permitirse los grandes lujos. Una sociedad donde cada vez las diferencias entre la zona rica y la zona pobre son cada vez más elevadas y notables.



Concept art de la ciudad

Al fondo de la ciudad hay un gran puente que cruza la ciudad en dirección a las montañas con grandes bosques, con una diversidad de especies increíbles, con praderas verdes, y campos de tulipanes gigantes, además la ciudad está situada en una pequeña península rodeada de mar.

En uno de los barrios periféricos de la ciudad se haya ubicada la Taberna de Ambrosio donde se conocen Andrómeda y Adelaide, por fuera es de tonos azules y grises, con la puerta verde, mientras que por dentro cuenta con una barra con taburetes y al fondo una zona con mesas y sillas.



Concept art de la taberna



Concept art de la taberna

Muy cerca de esa taberna periférica se encuentran unos grandes campos que comunican la ciudad con las grandes montañas, donde está situada la comuna de Abraxas.

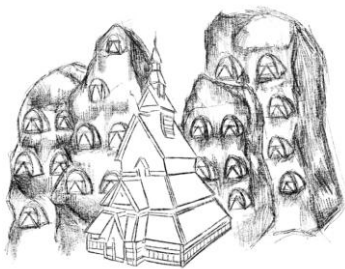




Concept art del campo

El tercer y último escenario principal es la comuna, la comunidad de seres extraños donde vive Abraxas, Andrómeda y ahora también Adalaide. Este lugar recibe el nombre de “Los hijos de Abraxas”.

Está situada detrás de las montañas, al fondo de la gran ciudad. Cuenta con un templo principal de tonos marrones y naranjas, que está hecha de madera de tonos grises y marrones, el techo es de ladrillo. Por la parte trasera hay unas estructuras de piedra antigua que forman las estancias de los seres extraños, dichas estancias están habitadas por uno o dos seres extraños con pequeños cubículos de piedra con 2 camas y un pequeño armario donde pueden guardar sus pertenencias. Además, cada habitación cuenta con una ventana al exterior donde pueden ver el hermoso paisaje; a estas estancias solo se puede acceder mediante unos túneles que conectan el templo y las edificaciones de piedra, distribución que facilita que Abraxas pueda tener conocimiento de todo lo que ocurre. Este templo es pequeño pero cuenta con bancos para que los seres extraños se sienten a escuchar a su maestro, además de una pequeña sala donde Abraxas puede hablar individualmente con los seres extraños, también cuentan con otra sala que utilizan de comedor donde pueden comer todos juntos que está conectada a una pequeña cocina.



Boceto de la comuna



Comunidad de seres extraños

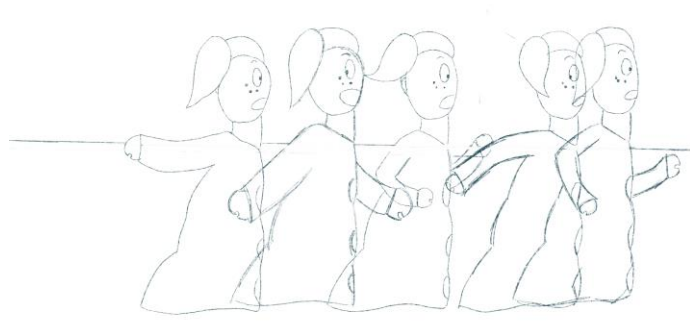
Todos estos escenarios están hechos con el ipad con la aplicación procreate, la atmósfera que he querido mostrar cuenta con la reconversión de unos escenarios antiguos como una iglesia, como unos nuevos como una ciudad futurista, mi propósito era que estos escenarios tuvieran una relación cromática y de contraste, con un mismo estilo de dibujo y de pintura.

#### 4.4 LAYOUT

El layout se trata de la parte intermedia entre la preproducción concretamente entre la parte del storyboard y el comienzo de la animación.

El layout es la puesta en escena, es el primer paso que se da en una escena que va a ser animada. El layout incluye movimientos de cámaras, props, characters con los movimientos principales que realizara el personaje en la escena, esto le da una idea un poco mas acertada al animador del espacio que tiene para el performing de la animación.

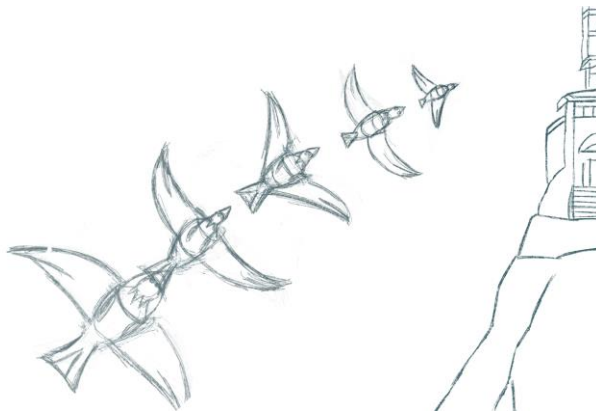
Así el artista del layout es el encargado de interpretar correctamente el storyboard facilitando a los animadores la posición inicial y final del personaje, sus expresiones y movimientos además su ubicación respecto al fondo y la duración de los tiempos de la acción.



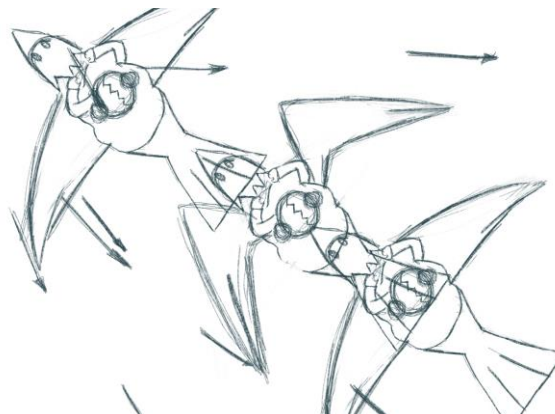
Layout de Adalaide corriendo



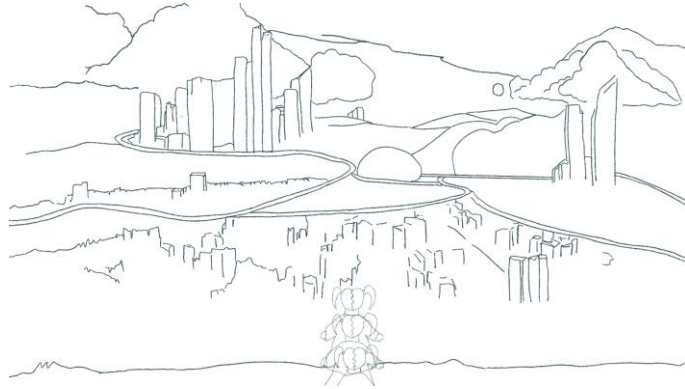
Layout de Adalaide corriendo



Layout de Corvus volando



Layout de Corvus volando



Layout de Adalaide llegando a la ciudad

#### 4.5 ARTE FINAL

El arte final se compone de imágenes gráficas que muestran a los personajes en diferentes situaciones, que reflejan la dinámica y actitudes de cada uno de los ellos, así como mostrar los fondos y escenarios donde se desarrolla la acción.

En este arte final podemos observar como Andrómeda esta en el centro de la imagen cogiendo a Adalaide y Abraxas, mientras Andrómeda y Adalaide están felices Abraxas se muestra totalmente enfadado.



Arte final de Andrúmeda, Abraxas y Adalaide

## 5 CONCLUSIÓN

Un trabajo de fin de grado sobre la preproducción de una serie de animación es un proyecto que necesita tiempo, cariño y dedicación. Se necesitan muchas horas de trabajo y esfuerzo para lograr nuestro propósito. Hemos cometido muchos errores pero a la vez hemos aprendido mucho, todo esto nos ha permitido avanzar con el proyecto y llegar al final del camino con cierta satisfacción. Este año he cursado la asignatura de producción de animación 1, la que me ha servido para aplicar todos los conocimientos adquiridos en este proyecto.

Un proyecto de esta envergadura nos obliga a desarrollar muchas habilidades en cada una de las fases que lo componen. Cada etapa de la preproducción del proyecto la he considerado un consciente aprendizaje, teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos durante mis estudios, pero además buscando nuevas estrategias para llevar a cabo cada una de las etapas que componen la preproducción de esta serie de animación.

El hecho de haber realizado todo este proyecto de manera individual me ha servido para saber que debo continuar mis estudios sobre animación con el propósito de mejorar y superarme en mi formación. Este proyecto para mí no solo ha sido una asignatura de la universidad, sino que, me ha servido para motivarme personalmente y para encontrar un camino hacia mi futuro artístico.

Considero que a partir de ahora debo encontrar el camino adecuado para continuar aprendiendo y profundizando en mi perfil en la línea de animación.

## 6 BIBLIOGRAFÍA

WILLIAM IRWIN, MARK T. CONARD, AEON J. SKOBLE Blakie books 2017 Los Simpsons y la filosofía

CRUZ DELGADO L'atalante revista de estudios cinematográficos

CHRIS WEBSTER Técnicas de animación Anaya Madrid 2006

JORDI COSTA Películas clave del cine de animación Robinbook Barcelona 2010

SERGI CÀMARA El dibujo animado Parramón Ediciones Barcelona 2060

LAURA HEIT Animation Sketchbook Thames and Hudson Reino Unido 2013

RICHARD WILLIAMS Kit de supervivencia del animador Faber and Faber London New York

Beatriz Gutiérrez Sierra Tiki Twin Troublemakers

Laura Giner Moreno Beyond: Preproducción y teaser de un cortometraje de animación

Rubén Rico Miralles Smooth tea lyceum – diseño de personajes

Eduerdo Infante

<http://www.revistavanityfair.es/actualidad/television/articulos/los-50-mejores-personajes-de-la-historia-de-los-simpson/22038>

Gerard Sepúlveda

<http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/menu-animacion/497-diseno-d-personajes.html>

Teresa Guillermina Pascal

[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=29&id\\_articulo=3897](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=29&id_articulo=3897)

<https://www.elobservador.com.uy/como-se-hace-un-episodio-los-simpson-n688280>

## 7 ÍNDICE DE IMÁGENES

Matt Groening	8
Ilustración de <i>Futurama</i> serie de Matt Groening	9
Ilustración de <i>Desencanto</i> serie de Matt Groening	9
Seth MacFarlane	10
Ilustración de <i>Padre de Familia</i> serie de Seth MacFarlane	10
Ilustración de <i>American Dad</i> serie de Seth MacFarlane	10
Ilustración de <i>El Show de Cleveland</i> de Seth MacFarlane	11
Yoshito Usui creador del manga y anime japonés <i>Shin Chan</i> y una ilustración de <i>Shin Chan</i>	11
El cerdito Valiente por Yoshito Usui personaje de la serie y anime <i>Shin Chan</i>	11
Moodboard de escenarios	16
Moodboard de personajes	17
Bocetos de Adalaide	18
Bocetos del turna round de Adalaide	18
Distintos diseños de Adalaide	18
Diseño definitivo de Adalaide	18
Expresiones de Adalaide	18
Movimientos de Adalaide	20
Bocetos de Andrómeda	20
Bocetos de turn around de Andrómeda	20
Turn around de Andrómeda	20
Diseños de Andrómeda	21
Diseño definitivo de Andrómeda	21
Expresiones de Andrómeda	21

Movimientos de Andrómeda	21
Movimientos de Andrómeda	21
Bocetos de Abraxas	22
Boceto turn around de Abraxas	22
Turn around de Abraxas	22
Diseños de Abraxas	22
Diseño definitivo de Abraxas	23
Expresiones de Abraxas	24
Movimientos de Abraxas	24
Diseño de Caliseopea	25
Diseño de Corvus	25
Diseño de Ambrosio	26
Line up	27
Diseño alternativo de Adalaide y el turn around	27
Diseño alternativo de Abraxas y el turn around	28
Diseño alternativo de Andrómeda y el turn around	28
Line up alternativo	28
Boceto de la iglesia	29
Concept art de la iglesia	30
Pasillo interior de la iglesia	30
Pasillo interior de la iglesia	30
Ventana del interior de la iglesia	30
Celda del interior de la iglesia	30
Boceto de la ciudad	31
Concept art de la ciudad	31
Concept art de la taberna	32



Concept art de la taberna	32
Concept art del campo	33
Boceto de la comuna	33
Concept art de la comuna de seres extraños	34
Layout de Adalaide corriendo	35
Layout de Adalaide corriendo	35
Layout de Corvus volando	35
Layout de Corvus volando	35
Layout de Adalaide llegando a la ciudad	36
Arte final de Adalaide, Andrómeda y Abraxas	36

## 8 ANEXOS

Enlace al sketchboard

<https://drive.google.com/open?id=1UZArZw5r7TR8QW2yVTWTxkNHtciKVvCD>

Enlace al storyboard

[https://drive.google.com/open?id=1bUoh\\_0OPUfycWfhduZJYufnZ7rwhNysK](https://drive.google.com/open?id=1bUoh_0OPUfycWfhduZJYufnZ7rwhNysK)

Enlace al guion técnico

[https://drive.google.com/open?id=1OKwaY39uKjjJPw1vvcxcy\\_m0aQewSkKf](https://drive.google.com/open?id=1OKwaY39uKjjJPw1vvcxcy_m0aQewSkKf)

Enlace al guion literario

[https://drive.google.com/open?id=1FS7Fpfnppei9OK0tXj\\_TkXxK7lx90EPhP](https://drive.google.com/open?id=1FS7Fpfnppei9OK0tXj_TkXxK7lx90EPhP)

Enlace al concept art

[https://drive.google.com/open?id=1sT8MS77xdvENLFkSy8gkFW8qni5pcp\\_5](https://drive.google.com/open?id=1sT8MS77xdvENLFkSy8gkFW8qni5pcp_5)

Enlace al layout

<https://drive.google.com/open?id=1IQJQka7XDckk82vxltjnhiBZC3fqJKoa>

Enlace a la animática

<https://youtu.be/qD7iu8Oi-vc>