

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Licenciado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“PREPRODUCCIÓN DE SERIE DE ANIMACIÓN: CAMILLEON, EL PODER DEL CAMALEÓN”

TRABAJO FINAL DE CARRERA

Autor/es:
Esperanza Sanz Bravo

Director/es:
D. Fernando Luis Macías Pintado

GANDIA, 2012

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA

Licenciado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



**“PREPRODUCCIÓN DE UNA SERIE DE ANIMACIÓN EN PROGRAMA FLASH:
CAMILLEON, EL PODER DEL CAMALEÓN”**



PROYECTO FIN DE CARRERA

Autor: ESPERANZA SANZ BRAVO

Director: FERNANDO MACÍAS PINTADO

Gandía, 2012

Este trabajo está dedicado a mi familia y en especial a mi Madre, porque sin ella nunca hubiera sido posible.

Para los amigos que he encontrado en la universidad, que me han apoyado y han hecho más llevaderos muchos momentos difíciles.

Tampoco puedo olvidar a algunos profesores que he tenido la suerte de conocer: por su calidad humana, bondad y genialidad.

Para todos los que me han motivado a seguir adelante y me han ayudado a hacer realidad mis proyectos.

ÍNDICE

<u>1. INTRODUCCIÓN</u>	<u>pág. 04</u>
<u>2. TÍTULO</u>	<u>pág. 04</u>
<u>3. GÉNERO</u>	<u>pág. 04</u>
<u>4. PERSONAJES</u>	<u>pág. 04</u>
<u>5. DECORADOS</u>	<u>pág. 13</u>
<u>6. SINOPSIS</u>	<u>pág. 15</u>
<u>7. GUIÓN PILOTO</u>	<u>pág. 18</u>
<u>8. ESTRUCTURA</u>	<u>pág. 32</u>
<u>9. REFERENCIAS DE LA SERIE</u>	<u>pág. 32</u>
<u>10. EQUIPO CREATIVO</u>	<u>pág. 32</u>
<u>11. EQUIPO ARTÍSTICO</u>	<u>pág. 32</u>
<u>12. CLAVES DE PROGRAMACIÓN</u>	<u>pág. 33</u>
<u>13. PLANIFICACIÓN DE LA PRODUCCIÓN</u>	<u>pág. 33</u>
<u>14. PRESUPUESTO</u>	<u>pág. 34</u>
<u>15. CLAVES DEL ÉXITO</u>	<u>pág. 34</u>
<u>16. SUBVENCIONES</u>	<u>pág. 35</u>
<u>17. PLAN DE MARKETING</u>	<u>pág. 35</u>
<u>17.1. INVESTIGACIÓN</u>	<u>pág. 35</u>
<u>17.2. ANÁLISIS DAFO</u>	<u>pág. 36</u>
<u>17.3. SÍNTESIS O PLANIFICACIÓN</u>	<u>pág. 37</u>
<u>17.4. GESTIÓN</u>	<u>pág. 38</u>
<u>17.5. EVALUACIÓN</u>	<u>pág. 38</u>
<u>18. TRAILER</u>	<u>pág. 38</u>
<u>19. CONCLUSIONES</u>	<u>pág. 39</u>
<u>20. BIBLIOGRAFÍA</u>	<u>pág. 41</u>

1. INTRODUCCIÓN

Objeto del trabajo: Este proyecto ha sido retomado de un trabajo realizado anteriormente en la asignatura de Taller de Guion para Animación. En su momento se tituló sencillamente: “Camilleon”. La idea consiste en que la serie de animación para televisión esté orientada a los niños pero también a los mayores. Con un estilo de animación mezcla entre el cómic y lo efectista, dirigido a todos los públicos.

2. TÍTULO

El título de la serie, “Camilleon”, es un juego de palabras con el nombre de la chica “Camille” y el animal en el cual se basan sus superpoderes: el camaleón. Así, se ha intentado obtener un nombre que tenga una lógica dentro de la serie y que a la vez sea comercial.

3. GÉNERO:

En este caso se podría hablar de varios géneros: animación, acción y fantasía.

4. PERSONAJES

Explicación acerca de los personajes principales. Su perfil psicológico, sus deseos, sus miedos, sus filias, sus fobias, en resumen, sus objetivos y su manera de lograrlos (o no).

• 4.1. CAMILLEON

La protagonista es hija de unos millonarios, secuestrada cuando tenía 3 años por un malvado ladrón que tiene una banda de ladrones que roban y malviven por las calles de París. Desde que estuvo en poder de los ladrones fue adiestrada para robar y poseía gran agilidad para colarse en los lugares más complicados. A medida que iba creciendo, los trabajos que tenía eran más complicados, robar bancos, etc. Nunca ha sido cogida por la policía.

Siempre cumple con su trabajo: robar, la única forma de subsistencia que conoce, tal como le ha enseñado el “Maestro”, pero se da cuenta de que eso no es lo que le gusta para su

futuro, desea ser una chica normal, con una casa normal, una familia, un trabajo digno. Se rebela contra la banda, le dan una soberana paliza y dándola por muerta, cargan el cadáver en un maletero y lo tiran en un bosque perdido.

Un perrito muy simpático olisquea por el lugar y la encuentra, corre a llamar a su amo, el doctor “Rotcod”, que revive a la chica mediante una poción con la que ha experimentado hace tiempo con animales. La chica ha perdido la memoria debido a los golpes, no recuerda su nombre, ni de dónde proviene. Por tanto, comienza un proceso de aprendizaje con el doctor desde lengua, ciencias, música, literatura, matemáticas... Pasados 4 años, la chica ha aprendido muchísimo. Es muy inteligente y se ha convertido en una mujer con mucha clase.

Poderes → El único problema son los efectos de la poción que la hizo revivir, costará bastante controlarlos, la poción se extrae de la pupila del camaleón, y por semejanza con el nombre del animal el doctor “Rotcod” bautiza a la chica con el nombre de Camille. Así, Camille ha adquirido la capacidad del camaleón, de poder transformarse en cualquier cosa, o ponerse cualquier ropa. A partir de esto, decide que es hora de terminar con la banda que la ha explotado tantos años y de buscar a su verdadera familia, ayudándose de sus nuevos poderes.

Debilidad→ Necesitará inyectarse la poción del camaleón antes de cada lucha para conseguir que sus superpoderes no fallen. Una cosa que, si la descubren los malos, puede resultar fatal.



Fig 1. Camilleon



Fig 2. Expresiones de Camilleon



Fig 3. Camilleon transformada

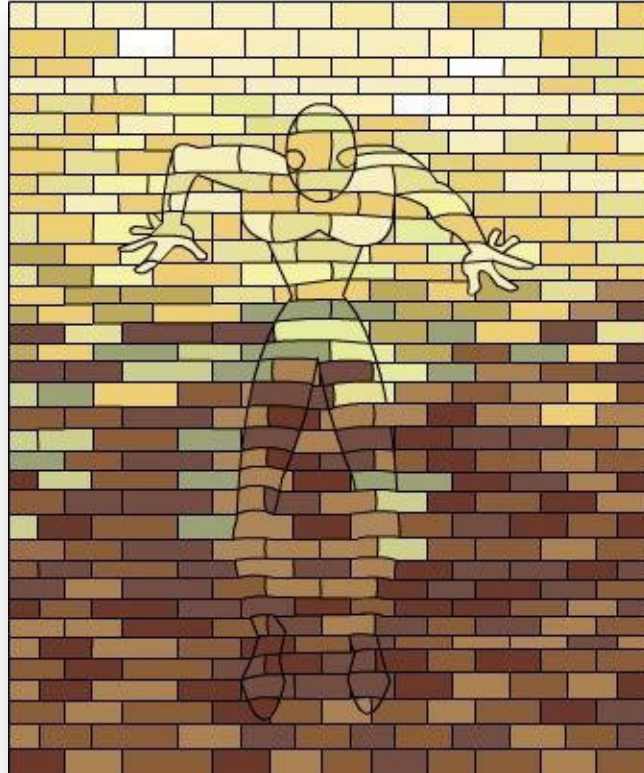


Fig 4. Camilleon oculta



Fig 5. Camilleon en acción



Fig 6. Hoja de giro de Camilleon



Fig 7. El coche de Camilleon

- **4.2. EL DOCTOR ROTCOD**

Hombre noble, de buen corazón. Vive atormentado por unos acontecimientos trágicos del pasado. Su obsesión es hacer revivir. Siempre había salvado vidas, pero el peso que tiene en su corazón es no haber podido salvar al gran amor de su vida, su esposa, que había tenido un accidente.

Por ello se ha dedicado todos estos años a la investigación, por ese sentimiento de culpa. Con Camille ha logrado por primera vez revivir a un ser humano, hasta entonces sólo había experimentado con algunos animales la poción extraída de la pupila del camaleón.

Esta poción en animales causa pequeños efectos secundarios sobre todo cuando el individuo se muestra agresivo, pero en seres humanos da la capacidad de poder comportarse como un camaleón, cambiando a su antojo según la situación en la que se encuentre.

En la figura del médico se ha querido reflejar su edad en la curvatura de su espalda, recurso utilizado habitualmente en el cómic.



Fig 8. El doctor

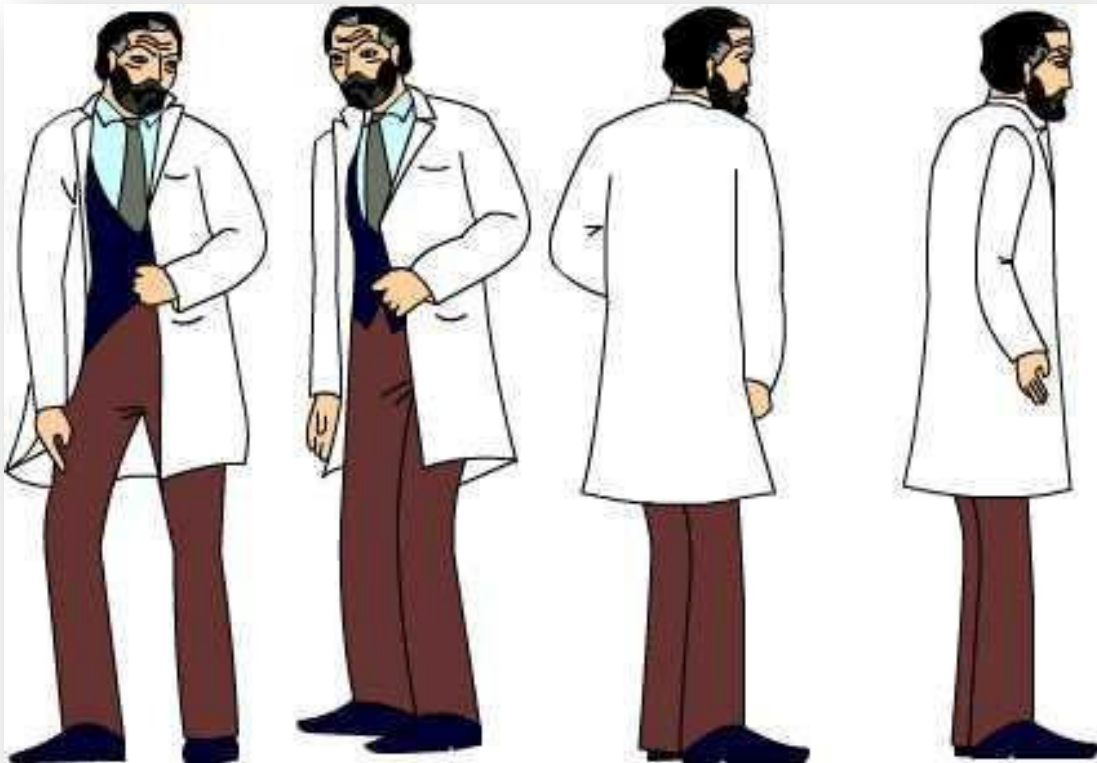


Fig 9. Hoja de giro de El Doctor

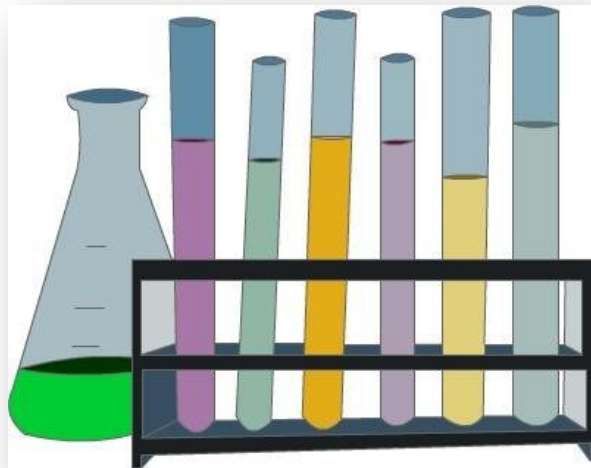


Fig. 10. Objeto asociado al doctor. Probetas.

- **4.3. EL MAESTRO**

Era hijo de un millonario y de una empleada de servicio. Su madre y él fueron abandonados por su padre, por lo que se quedaron en la calle. Su madre tuvo que sobrevivir dedicándose a la prostitución, dejando pronto al chico huérfano debido a una enfermedad de transmisión sexual.

Por ello este hombre, juró venganza a los ricos, haciéndoles daño en lo más profundo, secuestrando a sus hijos y obligándolos a delinquir por las calles de Paris robando a otros ricos.

Con el tiempo ha logrado vivir muy cómodamente y le ha dado a su hijo todo lo que él no tuvo.

Tiene todo un tropel de secuaces en su poder, cosa que lo hace prácticamente invencible. No demuestra tener escrúpulos de ningún tipo.



Fig 11. El maestro

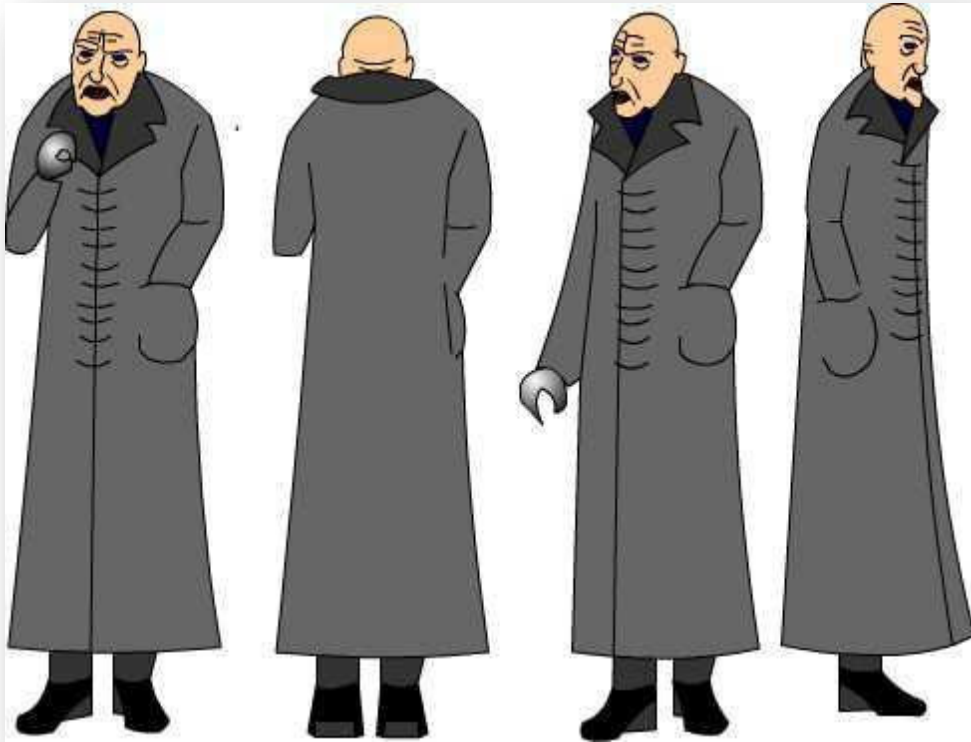


Fig 12. Hoja de giro de El Maestro

- **4.4. EL PERRITO DEL DOCTOR. ROCKY.**



Fig 13. Perrito tumbado



Fig 14. Perrito de pie

5. DECORADOS

- 5.1. ESTERIOR NOCHE. CALLE DE PARÍS



Fig 13. Decorados calles de Paris

- **5.2. EXTERIOR DÍA. CASA DEL DOCTOR**



Fig 14. Decorados exterior. Casa Doctor

- **5.3. INTERIOR DÍA. CASA DEL DOCTOR**



Fig 15. Decorados. Casa Doctor. Laboratorio

6. SINOPSIS

- Del primer episodio, PILOTO

París, años 60, una joven es abandonada moribunda en un descampado, por los que habían sido integrantes de la banda de ladrones y criminales a la que pertenecía. Por suerte un perrito pasea por el lugar y la encuentra. Su dueño es un científico que logrará revivir a la muchacha gracias a una fórmula que aún está en periodo de pruebas con animales, dándole unos súper poderes inesperados. A partir de ese instante, la chica se dedicará a luchar contra el crimen y la injusticia. Su objetivo principal será acabar con la banda de delincuentes que le quisieron quitar la vida.

- Del segundo episodio, SABOTAJE EN EL PARQUE DE ATRACCIONES

El malvado Maestro ha ordenado a sus secuaces que saboteen el parque de atracciones porque el millonario Robert St. Etienne lo ha alquilado para la fiesta de cumpleaños de su hija, con sus amiguitos. Camille, tendrá que evitar el sabotaje y que los niños pasen una tarde agradable.

- Del tercer episodio, LOS LINGOTES DESAPARECIDOS

Durante la Fiesta nacional: 14 de julio se conmemora el 14 de julio de 1789 y la Revolución Francesa. Un gran desfile militar en los Campos Elíseos, con presencia del Jefe de Estado, atrae a la multitud. En París y en todas las ciudades de Francia, esta gran fiesta popular empieza la noche del día 13 con unos espléndidos fuegos artificiales y bailes, especialmente en los cuarteles de bomberos. Es la noche ideal para atracar Le Banc de l'Or Français y llevarse los 2000 lingotes de la caja fuerte. Camilleon tendrá que ir tras la pista de los ladrones y devolver el botín a su lugar.

- Del cuarto episodio, EL ROBO DE LAS JOYAS DE LA VIUDA DUPONT

La viuda Dupont, tía paterna de El Maestro, es muy odiada por él, porque no ayudó a su madre cuando más la necesitaba. El Maestro desea arrebatarle la colección de joyas que posee, porque sabe que para ella tienen un gran valor sentimental. Sabe que es la forma de causarle el máximo daño y así poder verla morir de un infarto. Camille tendrá que proteger a la pobre ancianita y evitar el robo de sus joyas.

- Del quinto episodio, RESCATE DEL HIJO DEL MARQUÉS DE LA RUE

El Maestro ha secuestrado el bebé del Marqués De la Rue, casado en segundas nupcias con la joven hija de su abogado. El futuro de ese niño, serán las calles y ser esclavo de El Maestro. Camilleon, lo rescatará y lo devolverá sano y salvo con sus desolados padres.

- Del sexto episodio, EL TESORO DE LA TORRE

En la torre de le Chateau de la Dame, cuenta la leyenda que existe un tesoro valorado en mil millones de francos. El tesoro está custodiado por el fantasma de la Jeune Dame. Si lo roban, la Jeune Dame será absorbida por el mundo de las tinieblas hasta la eternidad. Camille ayudará al fantasma de la joven para que los malvados secuaces de El Maestro, no logren hacerse con el tesoro.

- Del séptimo episodio, CARNAVAL EN PARIS

En esta aventura la protagonista tendrá que atrapar a unos ladrones que, disfrazados de corsarios, han robado para El Maestro los contratos de construcción del edificio del Hospital Buenaesperanza.

- Del octavo episodio, VÉRTIGO EN LA CATEDRAL DE NOTRE-DAME

Después de un día de descanso “laboral”, Camilleon recibe un aviso anónimo en el cual se pide un rescate millonario para perdonar la vida del Doctor. El punto de reunión para el intercambio es la Catedral de Notre-Dame.

- Del noveno episodio, UN PERRO Y UN ÁTICO BOHEMIO

Un pintor que sólo tiene por compañía un perro aún llora por la desaparición de su hijo, la cual tuvo lugar muchos años atrás. Camilleon consigue juntarlos ya que conoce a ese niño, convertido ya en hombre: era uno de sus mejores amigos durante su estancia con El Maestro.

- Del décimo episodio, LA MÁQUINA INFERNAL

El Maestro ha creado una máquina que es capaz de absorber la felicidad. Después de una lucha encarnecida entre El Maestro y El Doctor (ayudado por Camilleon) la máquina termina hecha añicos.

- Del onceavo episodio, LA NIÑA DEL LAZO AZUL

Un orfanato se convierte en el lugar del último crimen propiciado por el Maestro. Después de una ardua lucha por proteger a los niños, entre los estropicios provocados por la lucha una fotografía en un archivo de una niña con un lazo azul llama la atención de Camilleon. Al acercarse y observar el papel descubre que sus padres llevaron a cabo una búsqueda exhaustiva por encontrarla: la niña de la foto es ella de pequeña.

- Del doceavo episodio, EL FINAL DE LA SONRISA SINIESTRA

Las calles están desiertas. La noche es silenciosa. Después de una larga lucha por encontrar a El Maestro, Camilleon consigue atraparlo aportando pruebas contra él.

- Del treceavo episodio, ENCUENTRO EN LOS PUENTES DE PARIS

Sus pesquisas han dado fruto: en la última casa, de la última calle, del último barrio de París la familia de Camilleon celebra la victoria de su equipo de fútbol favorito. Camilleon observa con lágrimas en los ojos la escena. No se atreve a entrar: ¿cómo demostrar que es la niña que años antes fue arrebatada de sus brazos? Cuando por fin se arma de valor llama al timbre. Ningún papel ni ninguna prueba hace falta: su madre reconoce la mirada de Camilleon en apenas unos segundos.

El anochecer de esa misma noche un recipiente con agua y una rosa aparece en la cornisa del cuarto de Camilleon. La rosa le recuerda un encuentro pasado con el hijo de El Maestro cuando eran niños; el agua le recuerda al Sena. Sin ninguna duda alguien muy importante para ella la está esperando en uno de los Puentes de París.

Camilleon emprende la marcha sin pensárselo. Pero cuando llega no ve a nadie: hay tantos puentes, hay tanta soledad... De repente una respiración tranquila acaricia el cuello de la protagonista. Al darse la vuelta ve que es el hijo de El Maestro, el hombre de sus sueños, el cual la besa mientras la Luna los hace olvidarse de todas las penas, del agitado pasado y solamente cabe pensar en un futuro mejor. Se alejan paseando por la orilla del Sena.

7. GUIÓN EPISODIO PILOTO

COLLAGE de imágenes de aprendizaje y entrenamiento en el jardín de la casa. Camille ejercita su lengua, Camille aprende a dominar los momentos en los que sufre la mutación a camaleón, y logra mutar sólo por decisión propia. La diferencia notable y señal de que pasa el tiempo es que se ve que a Camille le va creciendo el cabello.

Este collage se utilizará al principio de cada episodio. A su vez sonará un tema musical muy dinámico que caracterizará la serie.

VOZ EN OFF

Pertenecía a una banda de ladrones, pero sus principios de honestidad provocaron que quisiera dar un giro radical a su vida y el destino quiso que se convirtiera en... Camilleon.

1. CALLE SUBURBIOS PARÍS. EXT. NOCHE.

Vemos una chica con el pelo muy corto, vestida con ropa masculina, y botas de suela gruesa, corriendo por los callejones, jadeando, sin aliento. Vemos detrás que la persiguen 5 hombres. La chica llega a un callejón sin salida, sube el muro que cierra el callejón y al saltar al otro lado, se cae, se tuerce un pie y no puede seguir corriendo como antes. La chica es alcanzada.

HOMBRE 1

Con que querías escapar, ¿eh?

Pues ahora te vamos a dar tu merecido.

Mientras dos de los hombres sujetan a la chica, los otros tres le dan puñetazos y patadas. La chica cae al suelo ensangrentada, sin conocimiento.

HOMBRE 2

Creo que nos la hemos cargado.

HOMBRE 1

No pasa nada, uno menos y tocamos a más.

Traed el coche y nos desharemos de ella.

2. CARRETERA SECUNDARIA BOSQUE CERCA DE PARÍS. EXT. NOCHE.

Un coche negro frena en seco. De él bajan dos hombres y sacan un bulto grande del maletero, es el cuerpo de la chica. Tiran el cuerpo a la cuneta, se introducen en el coche y se alejan del lugar derrapando ruedas.

3. BOSQUE CERCA DE PARÍS. EXT. AMANECER.

Un perrito gris de raza Schnauzer pasea olisqueando las hierbas y las hojas del suelo, poco a poco se va acercando al cuerpo de la chica tirado en la cuneta. Intenta despertarla, lamiendo su cara, gimotea, pero ella no despierta. El perrito sale corriendo de allí.

4. CASA DOCTOR DORMITORIO. INT. DÍA.

La chica está tumbada en la cama, está muerta. Un hombre con barba y canas está dado unos golpecitos a una jeringuilla enorme que contiene un líquido espeso de color verde, su semblante es serio. Se inclina sobre el cuerpo de la chica e introduce la aguja en su pecho, a la altura del corazón.

Pasan unos segundos de suspense, la chica no se mueve, el hombre la mira preocupado. De repente empieza a tener convulsiones y a toser. La chica ha vuelto a la vida.

La chica comienza a gritar, sus gritos son desgarradores de dolor. Las heridas comienzan a cerrarse y una especie de piel escamada de color verde y amarillo comienza a cubrir su cuerpo.

DOCTOR

¡Dios mío! ¡Espero que surta efecto!

CHICA

¿Quién es usted? ¿Qué me ha hecho?

DOCTOR

Estabas muerta y yo quise hacerte revivir.
No conozco los efectos de la pócima en
humanos, pero te garantizo que en animales
funciona de maravilla.

CHICA

No recuerdo quién soy, ni cómo llegué hasta
aquí, ¡sólo sé que usted me ha convertido en
un monstruo!

DOCTOR

Tranquila, pronto pasará, volverás a ver tu piel
normal. Te voy a traer el desayuno, seguro que
después de viajar al otro mundo, se te habrá
abierto el apetito.

CHICA

No, ¡no quiero comer!

El doctor sale de la habitación ignorando la negativa de la chica. Al momento vuelve con una bandeja llena de tostadas, mantequilla, mermelada, café, zumo...

Deja la bandeja sobre la mesilla y ayuda a incorporarse a la chica, que se resiste un poco.

DOCTOR

Tranquila, jovencita, si dejas de estar así
de agresiva, tu piel volverá a su textura habitual.
Eso ya lo he visto en mis experimentos con
animales, todo volverá a la normalidad si tienes calma.
Por cierto, ¿cómo te llamas?

CHICA

Ya le he dicho que no recuerdo nada, no
sé quién soy ni qué hago aquí.

DOCTOR

Bueno, pues te llamaré Camille, ya que
eres una chica camaleón.

CAMILLE

Me da igual, seguro que mi nombre es
bastante más bonito que ese.

DOCTOR

Venga, deja ya de refunfuñar y come.
Te he traído de todo, para que comas lo
que más te apetezca. Deja que te ayude.

*El doctor ayuda a Camille a comer y poco a poco la piel de camaleón va
desapareciendo.*

DOCTOR

Mira, ya vuelves a ser una chica normal.
A partir de ahora tenemos que observar tu
evolución, tendrás que aprender a controlar

tu mente porque la piel de camaleón puede
aparecer en cualquier momento de enfado,
miedo o excitación. Yo te voy a ayudar.

CAMILLE

Cuénteme qué ocurrió, ¿qué sabe de mí?

DOCTOR

Esta mañana temprano mi perrito Rocky
te encontró y me avisó. Creo que alguien
te dió una soberana paliza hasta matarte.
Ya iremos mirando las noticias por si algún
familiar tuyo te busca. Te voy a poner la
televisión, quédate quieta en la cama
descansando y cuando den las noticias
presta atención. Ahora bajo unos minutos
a recoger la casa, que la tengo patas arriba
y no quiero que mi invitada piense que
soy un desastre.

Camille se queda sola en el cuarto, mira la televisión, están las noticias, está hablando el hombre del tiempo, señala lluvia en el mapa. A continuación se anuncia la serie de humor El superagente 86.

Se levanta de la cama y apaga la televisión, se echa una mano a la cabeza y frunce el ceño, da la sensación de que le duele la cabeza y está mareada, se vuelve a acostar. Cierra los ojos y se duerme.

Vemos una combinación de imágenes de lo sucedido que aparecen en sus sueños. Corriendo, jadeando, el callejón, los hombres, los golpes, las voces, el dolor, la oscuridad y el silencio.

Hay una luz al fondo de un túnel oscuro, una fuerza bajo sus pies le hace levitar y la conduce rápido y con fuerza hacia esa luz. Una brisa fresca golpea su cara, la luz es cada vez más fuerte y se va acercando a ella más y más rápido. Sonríe, llega a la luz y puede ver un gran jardín lleno de flores blancas, una música suave, y un aroma de cerezos en flor, que le hace respirar profundamente. Camina descalza por la hierba dorada y, de repente, una fuerza sobrenatural la empuja de nuevo arrastrada por la corriente hacia el agujero de un desagüe.

Camille está en la cama, se despierta sobresaltada, todo ha sido un sueño. Un sueño que le ha hecho recordar sus últimas horas, las horas previas a su muerte, el momento en el que había dejado de existir, y el mundo hacia el que logró cruzar.

El doctor entra al dormitorio. La incorpora para tomarle la temperatura, toma también su presión arterial, escucha sus latidos, enfoca una linterna para comprobar el cambio que han experimentado sus ojos.

DOCTOR

Hazme el favor, mira hacia atrás sin girar el cuello.
Todo lo que puedas.

CAMILLE

Buffff, ¡si me puedo ver el pelo!

DOCTOR

¿Te has dado cuenta de que puedes
mirar hacia atrás totalmente sin girar la
cabeza?

CAMILLE

Sí, es muy curioso, y puedo hacerlo con
los dos ojos.

DOCTOR

Los ojos es lo que más distingue a los camaleones entre los reptiles. Pueden mover sus ojos independientemente, lo cual les brinda una visión de casi 360°, con un pequeño punto ciego tras la cabeza. Cuando la presa es localizada ambos ojos pueden enfocarse en la misma dirección dándoles una visión estereoscópica y una percepción de profundidad.

CAMILLE

¿Insinúa que a partir de ahora me voy a dedicar a cazar moscas y otros insectos para comer?

DOCTOR

Posiblemente algún día te apetezca comer-te alguno. Pero no dejas de pertenecer a la raza humana, y como tal, seguirás comiendo de todo. Ahora veamos la lengua.

El doctor enfoca la linterna en el interior de la boca de Camille y se pone un guante. Estira de la pegajosa lengua y saca de la boca de la chica una especie de cordel largo, estira, estira, es elástico.

DOCTOR

Jajaja, ¡aquí la tenemos, es bastante pequeña!

CAMILLE

¿Qué ed edo dan ladgo?

DOCTOR

Es la lengua. Pero no creas que es precisamente larga en este momento. Veremos qué tamaño tiene la tuya en momentos de mayor agresividad.

Los camaleones para atrapar a su presa utilizan la lengua, la cual puede ser extremadamente larga y muchas veces supera en longitud a su propio cuerpo. Consiguen lanzar su larguísima lengua como un proyectil, con una velocidad y distancia sorprendentes, hasta casi un metro en algunas especies. Y estoy hablando de especies pequeñas. Nunca he conocido un camaleón de 1,70 cms. de estatura, ¡esto va a resultar apasionante!

Como decías, posiblemente, te dedicarás a cazar algún que otro insecto, jajajajaja. Con tu punta pegajosa atraparás cualquier cosa que esté a varios metros de ti.

CAMILLE

Pues a mí no me hace ninguna gracia.

DOCTOR

Disculpa, a veces los científicos nos apasionamos demasiado con nuestros experimentos. Sólo con ver que estás viva, ya siento que he podido realizar un milagro y me siento muy feliz con ello.

CAMILLE

Pero yo tengo miedo

DOCTOR

Entiendo que lo tengas, entiendo que no
conocemos cómo va salir todo, qué efectos
produce esto en un ser humano. No sabemos
cómo ha cambiado tu cuerpo todavía. Pero yo
ahora seré tu mentor, tu padre si quieres.

*Camille mira hacia otro lado con indiferencia, como si las palabras del doctor no le
hubieran conmovido.*

*El doctor sale de la habitación. Camille se levanta y mira por la ventana. Se ve un
enorme jardín. El perrito Rocky juega a perseguir mariposas alegremente dando
saltitos. De repente, el perrito saca una superlengua y se traga una mariposa.*

CAMILLE

¡Oh, Dios mío! En esta casa somos todos
unos monstruos.

Camille se aparta de la ventana, se da la vuelta y sale del dormitorio.

5. CASA ESCALERA. INT. DÍA.

Baja la escalera, oye unos ruidos y se dirige al lugar de donde provienen.

6. CASA DOCTOR COCINA. INT. DÍA.

*Camille entra en la gran cocina, el doctor está fregando el suelo. Pilas y pilas de
platos sucios están por todas partes y un olor nauseabundo y agrio hace que la chica
ponga una mueca de asco.*

CAMILLE

Puajjjj, pero ¿qué es ese olor a podrido? Aquí hace siglos que no se friega un plato y que no se tiran las sobras a la basura!

DOCTOR

Sí, es que me suelo meter en el laboratorio y se me pasan las horas. Me olvido de fregar y nunca encuentro el momento para ponerme a ello.

CAMILLE

Ya veo, me tendré que poner manos a la obra porque aparecerán también aquí bacterias mutantes con lenguas pegajosas y escamas verdes.

DOCTOR

Yo quería haber limpiado antes de que bajaras. No quería que pensaras que soy un desastre. Ves a descansar y cuando esté limpio, te llamo.

CAMILLE

Noooo, arriba me aburro, esto lo termino yo en un periquete.

Vemos un collage del momento de la limpieza, cómo disminuye las montañas de platos, cómo se van llenando bolsas de basura. Cuando la chica termina necesita secarse las manos.

CAMILLE

Doctor, necesito secarme las manos, pásame un paño.

El doctor está cargado de bolsas de basura.

DOCTOR

Ahora no puedo, coge ese que está ahí colgado

Camille tiene un acto reflejo y sin darse cuenta alcanza el trapo con la lengua.

CAMILLE

Ufff, yo no sabía... ¡Dios mío!

El doctor deja caer las bolsas de basura al suelo, sorprendido por lo ocurrido.

DOCTOR

Has actuado como un verdadero camaleón.

Tranquila, tendremos que aprender los dos
a conocer y dominar tu nuevo estado.

El doctor sale de la cocina para sacar las bolsas de basura. Al rato vuelve con Rocky.

*El perrito olisquea a Camille muy contento moviendo su colita. Camille lo acaricia
muy sonriente.*

DOCTOR

Tendremos que pensar en deshacernos de
esas ropas que llevas y en que te des un
baño, llevas sangre seca por todas partes.

CAMILLE

Sí, estoy que doy pena. Un baño me vendría
fenomenal. Pero no tengo ropa de repuesto,
jejejeje

DOCTOR

Puedes mirar en el armario de mi difunta esposa, lo conservo tal como ella lo dejó, creo que usaba una talla más o menos como la tuya. Si no te importa ponerte su ropa.

CAMILLE

Siento lo de su esposa, no me importa, de veras.

DOCTOR

La echo de menos, fue una gran compañera, lo fue todo para mí. Así es la vida.

7. CASA DOCTOR DORMITORIO ESPOSA. INT. DÍA.

El doctor acompaña a Camille al dormitorio de su esposa. En una de las paredes un gran retrato de ella, el retrato de una bellísima mujer. Se puede ver un dormitorio muy femenino, la colcha de raso, el tocador, un enorme armario y un vestidor. Gran cantidad de zapatos, bolsos, abrigos, sombreros, etc. Una ropa totalmente lujosa. Camille empieza a escoger algo sencillo, pero cuesta trabajo porque todo resulta demasiado elegante. Al final escoge una camisa blanca y un pantalón gris claro.

DOCTOR

Puedes coger otra cosa, si no te lo pones tú no se lo va a poner nadie.

CAMILLE

Gracias, pero necesito poder moverme y creo que esto es lo que necesito. Puede ser que en otro momento me ponga alguna que otra cosa de esas, pero de momento estaré bien así.

DOCTOR

De acuerdo, como quieras. Puedes usar
Este baño y lo que necesites: sales, perfume.
Ahora soy responsable de ti y velar porque
no te falte nada. Te espero abajo, si quieres
cuando termines, salimos al jardín.
Voy a terminar de recoger. Me falta limpiar
el frigorífico.

Camille se queda sola en el dormitorio. Observa la mujer del retrato.

CAMILLE

Espero que no te importe que use alguna
de tus cosas. No sé ni quién soy.

Recoge la ropa y entra en el baño.

*Después de media hora, Camille baja la escalera, con mejor aspecto. Ve al doctor
llevando una bandeja con refrescos al jardín y un periódico.*

DOCTOR

Ven fuera, que hace un día estupendo.

8. CASA DOCTOR JARDÍN. EXT. DÍA.

*Hay una mesa y sillas en el jardín, frente a la piscina. El doctor pone la bandeja
sobre la mesa.*

DOCTOR

Toma asiento, por favor. ¿Te sirvo una
naranja?

CAMILLE

Sí, gracias. Es muy amable.

DOCTOR

He traído el periódico. Pero se me han olvidado los anteojos. Me puedes leer a ver qué dicen sobre Degaulle.

Camille coge el periódico, lo abre pero lo mira extrañada.

CAMILLE

Perdón, pero creo que no sé leer.

DOCTOR

Oh! Me temo que tendremos que trabajar duro, aprender a controlar la transformación, y también darte clases de lectura. No pasa nada, tenemos todo el tiempo del mundo. ¿Confías en mí?

CAMILLE

No conozco a nadie más y no tengo a nadie. Deseo confiar en usted y deseo que las cosas que me pasan tengan solución.

A partir de ese instante comienza un COLLAGE de imágenes de aprendizaje y entrenamiento en el jardín de la casa. Camille ejercita su lengua, Camille aprende a dominar los momentos en los que sufre la mutación a camaleón, y logra mutar sólo por decisión propia. La diferencia notable y señal de que pasa el tiempo es que se ve que a Camille le va creciendo el cabello.

Suena la música final. Aparecen los TÍTULOS DE CRÉDITO.

-oOo-

8. ESTRUCTURA

Cada capítulo girará en torno a un delito que la banda antagonista quiere cometer. La protagonista se encargará de fastidiar todos los planes a los malos.

9. REFERENCIAS DE LA SERIE

El principal referente a la hora de pensar en *Camilleon* ha sido Lara Croft. Más que nada por las características globales que se buscaban en la protagonista: carácter fuerte, complexión atlética, valiente...

Además, *Spiderman* ha sido la inspiración de la historia base: la de una chica que muta hasta conseguir los superpoderes de un determinado animal, en este caso un camaleón.

En cuanto al estilo de animación podría ser algo parecido al de la serie *Futurama*. http://www.youtube.com/watch?v=F2wBGzCzv_E

La estructura podría ser similar a la utilizada en *Batman* (en cada episodio hay nuevos villanos, pero con capacidad de repetir).

10. EQUIPO CREATIVO

En el caso de que se vendiera la idea parcialmente, podría ser yo misma la encargada de la realización de los guiones. Si la idea se vendiese íntegramente a una productora, su propio equipo de creativos se encargaría de ello.

Las productoras españolas más interesantes donde ofrecer el proyecto son: BRB e Imea Entertainment.

11. EQUIPO ARTÍSTICO

En este caso hablaríamos de los actores de doblaje, puesto que se trata de animación. Hemos pensado en que los siguientes actores serían una buena propuesta:

- Camilleon → Verónica Sánchez (“Las 13 rosas”, “Los Serrano”...).
- Doctor → Ramón Langa (doblador de “Buscando a Nemo”, “Chicken Run”...).
- El maestro → Constantino Romero (doblador de la voz de Dard Vader en “La guerra de las galaxias”...).

12. CLAVES DE PROGRAMACIÓN

➤ Duración y número de capítulos

La serie constará de 13 episodios, de unos 13 minutos de duración cada uno.

➤ Periodicidad de la emisión

Semanalmente. Debido a que constará de 13 episodios, estos se pueden explotar mejor con una periodicidad semanal. Temporada de 3 meses.

➤ Franja horaria

En TV durante la comida, a las 14.00. Justo antes de las noticias del mediodía pretendiendo así un efecto de antesala: que el público que desea ver el telediario vea también la serie.

➤ Público objetivo:

-Infantil y juvenil: se pretende que el público infantil y juvenil pueda comenzar a ver la serie en TV con vistas a utilizar esta súper heroína en videojuegos, y poder preparar una campaña de muñecas para competir con las Bratz y las Barbies.

- Adulto: con contenidos de película de acción, para poder crear en un futuro un largometraje al estilo Lara Croft.

13. PLANIFICACIÓN DE LA PRODUCCIÓN

➤ Emisión

Como no es posible un directo en animación, los episodios están, evidentemente, grabados con anterioridad.

➤ Sistema de producción

Por episodios.

➤ Número de jornadas de grabación

Al tratarse de animación podríamos hablar perfectamente de jornadas de 8 horas diarias durante 5 días a la semana. Pero esto se podría cambiar según los objetivos que tenga la productora (rapidez, eficacia, calidad...).

14. PRESUPUESTO

El presupuesto varía según las características del proyecto y las intenciones que tenga la productora. Este es un presupuesto orientativo dado por profesionales que han dado su visión de primera mano, tal como está el terreno de la animación actualmente para una producción en Flash llevada a cabo por una pequeña empresa de animación.

- La idea, vendida en solitario, estaría valorada en unos 30.000 euros.
- Se podría realizar un episodio por semana con un valor de 1.500 euros por minuto. Lo que en total sería un coste (ya que la duración son 13) de 19.500€.
- Según estas fuentes de información: un animador profesional puede llegar a realizar 4 minutos a la semana en Flash. Así que con un equipo de unas 3 personas se podría realizar un episodio entero a la semana.

15. CLAVES DEL ÉXITO

Dado que el género de la ciencia ficción y más concretamente el de los superhéroes siempre ha funcionado, ésta podría ser una buena oportunidad de aprovechar el éxito de productos precedentes de esta misma temática. Así como la figura de una mujer valiente, activa, inteligente y luchadora siempre da pie a que el público se quede prendado del personaje.

Por otro lado las características de la producción darían la posibilidad de crear todo tipo de secuelas. No solo en el campo audiovisual (cómo una película o un videojuego) sino también con productos de merchandising en jugueterías, centros comerciales, tiendas de ropa, complementos, etc. También es habitual en la actualidad encontrar revistas dedicadas única y exclusivamente a un personaje o serie (por ejemplo “Patito Feo”, “Hello Kitty”, “Las Bratz”...).

En los guiones se pretende llegar a todo tipo de públicos. Por un lado una historia entretenida de fácil comprensión para los más pequeños; y por otro un guion lleno de simbolismos y críticas para los adultos. Las posibilidades de atrapar a un mayor público aumentan considerablemente.

16. SUBVENCIONES

A continuación este es el listado de las diversas ayudas que se pueden obtener para llevar a cabo la realización de una serie de animación de manera profesional:

- Ayuda convocada por el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales para la producción de series de animación sobre proyecto.
<http://boe.es/boe/dias/2011/08/05/pdfs/BOE-A-2011-13495.pdf>
- Ayuda convocada por el Instituto de Crédito Oficial para la realización de series de animación.
<http://www.mcu.es/ayudasSubvenciones/docs/cine/seriesanimacion2011Solicitud.pdf>
- Ayudas del IVAC para la realización de productos audiovisuales.
<http://ivac.gva.es/fomento/ayudas/convocatorias-ayudas>
- Ayuda del Programa Media a nivel Europeo.
http://ec.europa.eu/spain/pdf/np-nueva-convocatoria-programa-media-mundus-2012-21-junio-2011_es.pdf

17. PLAN DE MARKETING

• 17.1. Investigación

Como ya se ha comentado en algunas de las partes anteriores del trabajo, Camilleon es una serie que va dirigida a niños y adultos. Por esto se analizan a continuación las necesidades y demandas en cuanto a animación audiovisual de estos sectores de población.

Niños → Las necesidades de un niño alrededor de la animación son básicamente entretenerse. Es por esto que no son muy exigentes en este tema (si ponemos a un niño delante del televisor con dibujos animados le suele ser indiferente ver Pokémon que La banda del patio). Pero las fantasías y la imaginación se disparan cuando en pantalla hay un personaje de características fantásticas y soñadas por todos los niños, como es tener algún tipo de superpoder. Camilleon reúne todas las características para que los más

pequeños sean consumidores potenciales de la serie: acción, fantasía, lucha contra el mal, el triunfo del bien. Y si a todo esto le sumamos el fervor y el éxito que se pueda crear, sin ninguna duda tendremos todos los requisitos indispensable para arrastrar a la audiencia infantil.

Adultos → Con el guion se pretende hacer críticas sociales que sólo los adultos pueden entender. Así la animación dejaría de ser exclusivamente para los niños a ser para todos los públicos. Además, las moralejas y la ausencia de violencia explícita son un punto a favor para que los padres dejen a sus hijos ver la serie.

Por último añadir que en el mercado se están creando una tendencias diferentes a las de hace algunos años. El número de canales de televisión ha aumentado y cada vez se es más crítico y exigente a la hora de determinar que canal o que programa se va a ver. Teniendo esto en cuenta, se intentaría que Camilleon destacara por encima del resto de series de animación por todo lo anteriormente comentado.

- **17.2. Análisis DAFO**

Con el objetivo de identificar los puntos débiles y fuertes

-Debilidades:

- Este tipo de productos no suele arrastrar a una audiencia adolescente ni tampoco anciana.
- Se puede considerar para chicas.

-Amenazas:

- El aumento de canales de televisión requiere de un estudio más exhaustivo a la hora de realizar cualquier producto. Es mucho más complicado arrastrar a la audiencia hacia nuestro terreno.
- La contraprogramación.

-Fortalezas:

- El tema de los superhéroes siempre tiene gancho para el audiovisual.
- Los guiones están hechos para el disfrute de todo el público.

- El horario de emisión en el prime time de mediodía con efecto de antesala con el telediario.
- Los valores que puede aportar la serie.

-Oportunidades:

- La creación de películas o cualquier tipo de secuela audiovisual.
- El merchandising generado alrededor de la serie.
- La ausencia de este tipo de series de animación en el horario previsto de emisión.
- La gran bajada de audiencia de Los Simpson.

• **17.3. Síntesis o planificación**

- Planes a largo plazo:

- Conseguir mantener un mínimo de un 15% de audiencia.
- Conseguir renovar con nuevas temporadas.
- Hacer una película basada en la serie.
- Crear un videojuego.
- Al ser la heroína francesa, se podría intentar conseguir la emisión en el país galo con una cadena que emita en ambos países a la vez (como Antena 3).

- Metas para alcanzarlos:

- Hacer guiones de calidad y conseguir una factura técnica impecable.
- Utilizar el factor sorpresa.
- Aprovechar la opinión de los seguidores para satisfacer a la audiencia.
- Aprovechar el efecto antesala.
- Hacer contactos con profesionales de prestigio del mundo de la animación.
- Aprovechar el tirón de internet.

- **17.4. Gestión**

- Innovar en los guiones para que tiendan a tratar críticamente temas de actualidad, sin olvidar el entretenimiento.
- Buscar un buen espacio de emisión hablando con programadores y directivos. Que vean que hay interés y medios para conseguir el éxito.
- Promoción en redes sociales (Facebook, Twitter, Tuenti, Youtube...). Esta es una forma barata y rápida de dar a conocer el producto y “crear la necesidad” de verlo. En esta se podrían mostrar los trailers de cada episodio así como imágenes de los personajes.
- Creación de un blog. Este podría ser una fuente de información habitual para todos los seguidores (y no seguidores) de la serie. Se pondría información del proyecto, fechas de emisión, noticias de interés... Además, la gente puede hacer sugerencias y el aceptarlas daría pie a una comunicación “interactiva” entre los creadores y los espectadores.
- Se podría contratar un espacio de promoción para el producto en algunas webs de gran importancia, que reciben muchas visitas diariamente.
- La creación de una página web de Camilleon es una herramienta indispensable, no sólo de marketing, sino también de publicidad. Serviría para poner una información semejante a la del blog pero mucho más ampliada y con un abanico más grande de posibilidades de cara al espectador.

- **17.5. Evaluación:** Una vez puesto en marcha el proyecto se realizarían las evaluaciones pertinentes para la consecución de los objetivos previstos.

18. TRÁILER

Se ha realizado un tráiler, de unos 30 seg. de duración aprox., con Flash CS4 para dar una sugerencia visual en cuanto a colores y estilo. Se ha usado música del Banco de imágenes y sonidos: <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/> y un tema libre del compositor Rafael Guillermo “Historia del Jazz 1960: Doble Swing”

19. CONCLUSIONES

En la asignatura de Taller de Guion para Animación desarrollé la idea de este trabajo, ya que era una asignatura en la que se preparaba todo un proyecto para ser presentado a productoras de animación.

La idea ha sido retomada como Proyecto Fin de Carrera y aquí se han ido plasmando los conocimientos que he ido adquiriendo a lo largo de los años de la Licenciatura: en cuanto a expresión escrita, guion, técnicas de dibujo manual y mediante ordenador.

Es un proyecto en el que he tenido siempre mucha fe e ilusión, y pienso que ha sido de gran utilidad el retomarlo, para que no quede olvidado. Puede ser una buena idea de negocio dada su originalidad, se sale de los productos estadounidenses convencionales y puede dar muchos beneficios a la hora de la venta y merchandising de productos derivados de la serie.

Este proceso de preproducción consiste en planificar de manera muy intensa todo el desarrollo de un trabajo de animación para tener una guía completa de todas las fases que se necesitan para que el producto final llegue a las productoras y al público, de la manera más idónea y atractiva posible.

Lo más complicado para mí, es haber hecho el pequeño tráiler de animación en Flash, ya que es un programa que no domino y muchos fotogramas están realizados uno a uno. La realización del tráiler es imprescindible a la hora de presentar un proyecto de animación a las productoras, porque no aceptan la Biblia sin estar acompañada de un tráiler.

La duración de la primera temporada sería de 3 meses, emitiendo 13 episodios, 1 por semana. Si la serie tuviera éxito se podrían realizar temporadas de las mismas características.

La estructura de la serie está formada por pequeñas historias que se inician y terminan en cada episodio y estarán a su vez contenidas en una macrohistoria, en la cual la protagonista busca sus orígenes y a sí misma. En general la protagonista se desarrollará como persona, evolucionando y superándose día a día. La idea está basada en trabajos audiovisuales como la historia de Oliver Twist, Pígalión- My Fair Lady, y más similar en características a Lara Croft; en el género del cómic como Spiderman, Batman y Superwoman y también posee muchos detalles de los cuentos de hadas.

Reflexionando durante un tiempo sobre las modas y los gustos actuales, el proceso de creación del personaje surgió a partir de las muñecas que estaban de moda esos últimos años, como son: las Barbies y las Bratzs, que de ellas surgieron películas de animación. En este caso el proceso sería inverso, crear la animación y a continuación la muñeca. El personaje tenía que ser atractivo para todos los públicos, una mujer de la que se enamoren los hombres y donde las mujeres se sientan identificadas: por las dificultades que para el sexo femenino se presentan en la vida, que todas nos sentimos algunas veces “superheroínas” por tener que hacer tantas cosas a la vez y encontrarnos tantas trabas en el camino. La protagonista, aunque tiene su parte de sufrimiento, puede con todo lo que se interpone en su camino, logra vencer las dificultades y superarse a sí misma.

20. BIBLIOGRAFÍA

- LUCCI, Gabriele. Animación. Barcelona: Electa, 2005
- MOSCARDÓ GUILLÉN, José. El cine de animación en más de 100 largometrajes. Madrid: Alianza, 1997
- María Carmen Lorenzo Hernández, M Lloret Ferrándiz. El doble sentido de la imagen en la animación; Universidad Politécnica de Valencia Departamento de Dibujo Tesis. Univ. Politécnica de Valencia 2006
- Michel Chion. Cómo se escribe un guion. Cátedra 1988, 2000, 2001 [1ª, 8ª-9ª ed.].
- Robert McKee. El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Barcelona: Alba D.L. 2009
- Ronald B. Tobias. El guion y la trama: fundamentos de la escritura dramática audiovisual. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias 1999
- Chris Georgenes, Justin Putney. Animación con Flash professional CS5. Madrid: Anaya Multimedia D.L. 2011
- James L. Mohler. Flash 8: imagen, animación e interactividad. Madrid: Anaya Multimedia D.L. 2006
- Sergio Guinot . Aprender a dibujar dragones paso a paso. Barcelona: Maomao cop. 2012