



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Nia, en el mundo oculto

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Campos García, Irene

Tutor/a: Álvarez Sarrat, Sara

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

RESUMEN

El trabajo recoge el desarrollo de la biblia de presentación (biblia de pitch) de un proyecto animado original de autoría propia, que podría ser presentado en diferentes plataformas. Contextualizado en la época de la conquista romana en España, la historia sigue a una niña cuyo objetivo es salvar a su pueblo celtíbero de la amenaza extranjera. Para ello, saldrá a buscar ayuda en las grandes deidades de su cultura. En cuanto al desarrollo de la biblia, se ha llevado a cabo la búsqueda de proyectos similares y otros referentes artísticos como fuente de inspiración. Asimismo, se ha desarrollado la historia principal, personajes, escenarios, y *concept art* para poder mostrar su potencial y acercar al público al acabado final. Con el desarrollo de la biblia se pretende obtener material a incluir en un portafolio de desarrollo visual, además de generar una IP apta para un *pitch* o presentación del proyecto que pueda ser presentado en los diferentes festivales de animación.

PALABRAS CLAVE

Preproducción, animación 2D, desarrollo visual, diseño de personajes, pitch de animación, portafolio

ABSTRACT

The following work includes the development of a presentation bible for an original animated project that could be used on different platforms. Contextualized in the era of the Roman conquest in Spain, the story follows a girl whose goal is to save her Celtiberian people from the foreign threat. To do this, she will go out to seek help from the great deities of her culture. Afterwards, it has been broken down into each part that makes up a preproduction project: story creation, character design, backgrounds, and style frames, that's to say, what is going to be the final look. The intention with the bible's creation is to obtain a final look accurate to a visual development portfolio, as well as a story suitable for a pitch that could be presented in different animation festivals.

KEY WORDS

Preproduction, 2D animation, visual development, character design, animation pitch.

En primer lugar, quiero agradecer a mis padres, mi hermano, y al resto de mi familia por ser un gran apoyo emocional en todo lo que hago.

A Diego, Lucía y Sonia, por confiar siempre en mí, en mis habilidades y capacidades, inspirándome cada día.

A mis compañeras de piso por compartir juntas estos cuatro años de carrera apoyándonos las unas en las otras.

Y finalmente, a mi tutora Sara Álvarez por ser tan buena guía y animarme a impulsar este proyecto más allá de lo académico.

INDICE

1. Introducción	4
2. Objetivos	5
3. Metodología	6
3.1 Creación de la idea de guion	6
3.2 Documentación y plan de producción	6
3.3 Desarrollo visual	6
3.4 La biblia de pitch	7
4. Desarrollo y resultados del trabajo	8
4.1. Briefing y pautas del encargo	8
4.2. Referentes profesionales	9
4.2.1 Influencias narrativas	9
4.2.1.1 Nuane y la historia de Numancia	9
4.2.1.2 El pan de la guerra	10
4.2.1.3 Bichos, una aventura en miniatura	11
4.2.1.4 Asterix y Obélix	11
4.2.2 Influencias artísticas visuales	11
4.2.2.1 Cartoon Saloon: Viking Skool	11
4.2.2.2 Vaiana Walt Disney	12
4.2.2.3. Artistas freelance	12
4.3 Proceso desarrollado	13
4.3.1 Documentación	13
4.3.2 Guion	14
4.3.3 Primeros Concepts	16
4.3.4 Desarrollo del universo	18
4.3.4.1 Personajes	18
4.3.4.2 Fondos	20
4.3.4.3 Storybeats	21
4.3.5 La biblia de pitch	22
4.4 Resultado	23
4.5 Previsión de impacto / testeo / difusión	24
4.6 Presupuesto	25
5. Conclusiones	25
6. Bibliografía	27
7. Índice de figuras	32
8. Anexos	33

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto nace como resultado de las capacidades adquiridas durante la carrera, recopiladas en un portafolio final de modo que pueda ser presentado como propuesta real.

El trabajo aborda la elaboración de una biblia ¹de pitch, incluyendo la planificación y la fase de desarrollo visual de una idea original que pueda convertirse en un medio tangible.

La historia propuesta gira entorno a los pueblos celtíberos, una cultura que se ha quedado prácticamente en el olvido, siendo muy pocas las obras artísticas que hacen referencia a este tiempo histórico de la Hispania antigua. Sobre todo, hay que destacar de esta cultura a la antigua ciudad de Numancia², cuya valiente hazaña ha perdurado en la ciudad de Soria y creado grandes vínculos entre sus ciudadanos y los numantinos, siendo el símbolo representativo de la ciudad el caballo celtíbero. Partiendo de esta motivación personal y conexión con la cultura y la falta de información respecto a estos pueblos, se construye la trama de Nia, una pequeña celtibera que sueña con vivir las grandes aventuras entre dioses y guerreros que su padre le cuenta. Con estas leyendas en su mente, Nia se adentrará en este mundo divino para buscar la ayuda que su pueblo necesita frente al ejército romano.

Con esta propuesta se invita al espectador a reflexionar sobre la autoconfianza, lucha y resistencia frente a las adversidades, demostrando que incluso las ideas más elocuentes pueden ser las mejores soluciones.

Respecto a la técnica, se ha optado por la animación en 2D, ya que personalmente permite mayor riqueza visual y gráfica explorando nuevas alternativas y ofreciendo resultados altamente atractivos para todo tipo de público.

El resultado que se pretende obtener con el presente trabajo es la promoción como artista de desarrollo visual, utilizándolo como práctica para la industria profesional. El dossier generado a partir de este material permitirá mostrarlo en diferentes festivales de animación o programas como el de Atenea³, con el objetivo de recibir orientación y distribución a través de los profesionales.

¹ La *biblia de animación* es un documento que incluye toda la información narrativa y visual sobre un proyecto, bien sea una película, cortometraje o serie de animación.

² Numancia fue una ciudad celtibera ubicada en el Cerro de la Muela en Garray, en la provincia de Soria del año 153 a.C. Es un ejemplo de resistencia y fuerza de un pueblo que aguantaron un asedio de 15 meses hasta que finalmente decidieron incendiar la propia ciudad y suicidarse antes que terminar siendo esclavos.

³ El *programa Atenea* promueve el talento de las estudiantes mujeres de las Universidades y entidades colaboradoras que estén en la fase final de su carrera universitaria o recién graduadas, ofreciéndoles orientación y conseguir visibilizar sus proyectos.

Este documento recoge todo el proceso de ideación y creación artística para un dossier de una propiedad intelectual (IP) de animación, desarrollando cada una de las fases aprendidas en la asignatura de proyectos de animación.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

El objetivo general del proyecto es trabajar la historia y *worldbuilding*⁴ de una idea de proyecto de animación 2D, incluyendo la elaboración de guion, personajes y *storybeats*⁵ con el fin de crear una aproximación de proyecto que pueda ser presentado en eventos y encuentros profesionales.

Con este trabajo se pretende elaborar una historia configurada alrededor de un universo fantástico que contribuya a divulgar la cultura celtíbera.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recopilar información del contexto histórico en el que se sitúa la historia.
- Explorar referentes visuales que puedan servir de inspiración para la conceptualización y realización del proyecto.
- Crear un diseño visual y gráfico que se adapte al *target*.
- Diseñar una biblia de animación para la distribución y visualización del proyecto.
- Practicar las técnicas de pitch.

Con ello se espera recopilar y demostrar todas las habilidades aprendidas y adquiridas durante la carrera, pudiendo ser utilizado como portafolio profesional y carta de presentación al mundo laboral. En un principio el proyecto se centra únicamente en la fase de desarrollo visual incluyendo la redacción de guion, no obstante, podría ser llevado a producción contando con un equipo de trabajo adecuado, una vez finalizados los estudios académicos.

⁴ El *worldbuilding* es el proceso de construcción y desarrollo de un universo imaginario llevado a cabo por los guionistas y escritores.

⁵ Los *storybeats* son ilustraciones narrativas que resumen el contenido o momentos culmen de un proyecto audiovisual.

3. METODOLOGÍA

Los elementos que recoge una biblia de proyecto de animación son: descripción de la historia, diseño de los personajes tanto principales como secundarios, escenarios y arte conceptual o *storybeats* que muestren a los personajes en acción.

3.1. CREACIÓN DE LA IDEA DE GUIÓN

El guion es uno de los pilares fundamentales de cualquier proyecto audiovisual, porque ayuda a que la idea tome forma, determinando la naturaleza, intención y estructura que se quiere mostrar.

Durante esta fase, se elaboró una propuesta de guion, un proceso extenso y que ocupó gran parte del tiempo estimado, sufriendo múltiples modificaciones y variaciones.

3.2. DOCUMENTACIÓN Y PLAN DE PRODUCCIÓN

A partir del guion se fue construyendo el universo del cortometraje a nivel histórico y temático. Hubo un trabajo previo de documentación acerca de la ambientación de la época y se visitó uno de los museos más emblemáticos de la religión celtíbera que hay en la ciudad de Soria. Junto con ello, se recopilaron trabajos fin de grado con un mismo interés, y se visualizaron diferentes películas cuya trama tuviese relación con la del propio proyecto, con el fin de tomar ideas de acabados profesionales. Hay que destacar, largometrajes como los de *Cartoon Saloon*, *Kirikou* y *la bruja* de Michael Ocelot o series como *Maya y los tres* de Jorge R. Gutiérrez.

Dentro de este trabajo de campo de proyectos anteriores, se tuvo en cuenta producciones de temática celtíbera como la historia de *Nuane*, Latorre, O. (2012), o los diferentes cómics que se han hecho alrededor de la historia de Numancia. Finalmente, se estableció un plan de producción estimado teniendo en cuenta el tiempo de elaboración de los diseños, documentación y desarrollo de la memoria.

3.3. DESARROLLO VISUAL

Esta fase recoge el diseño de personajes, escenarios, *props*⁶ y *storybeats*, pasando por una previa investigación y creación de bocetos hasta dar con el resultado final. Parte del desarrollo de este apartado se ha llevado a cabo en la asignatura de Ilustración Narrativa, dónde se tuvo la oportunidad de hacer unos diseños y bocetos aproximados de los que serían los primeros personajes. A partir de este trabajo, se consolidó la idea junto con el guion y se rediseñaron algunos personajes o se crearon otros nuevos. Todos los diseños se recogen en la biblia de animación, que nos servirá para conseguir financiación o un equipo de trabajo, mostrando el tipo de proyecto que se quiere producir.

⁶ Los *props* hacen referencia a cualquier elemento de una producción animada de importancia narrativa. Generalmente es un objeto manipulado por alguno de los personajes y por ello, debe ser animado.

3.4.LA BIBLIA DE PITCH

La biblia de *pitch* es el documento que recoge y plasma la idea de un proyecto. Es una herramienta más para dar a conocer y vender tu producto que sirve de soporte para hacer un *pitch* y conseguir la financiación necesaria.

Los elementos imprescindibles que debe incluir son: la ficha técnica del proyecto, descripción general, *storyline*, sinopsis, la premisa a desarrollar, personajes y universo en el que se va a llevar a cabo la historia y la estructura, en este caso sería el guion.

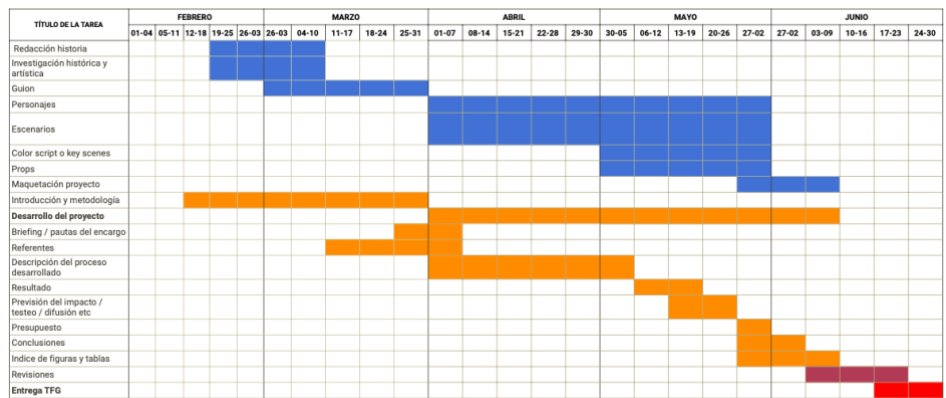


Fig 1. Cronograma del proyecto

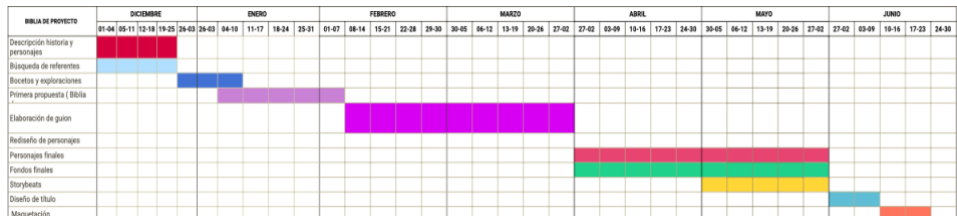


Fig 2. Cronograma fases de la biblia de animación

4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO

4.1. BRIEFING Y PAUTAS DEL ENCARGO

Título: realización de una propiedad intelectual de animación

Descripción y objetivos del proyecto:

Diseño y realización del desarrollo visual de una propiedad intelectual de animación, junto con la escritura de guion. La historia contada se contextualiza en la época celtíbera, con el fin de dar mayor visibilidad a este periodo histórico y las destrezas y hazañas de pueblos como el de Numancia.

Público objetivo

El público general al que se dirige dicha propuesta comprende un rango entre 7 y 12 años, interesados en los géneros de aventura y fantasía como ocurre en series como Vicky el vikingo o Asterix y Obelix.

Mensaje y tono

Se pretende buscar un estilo gráfico llamativo y diferenciable, que además ayude a reconocer la estética de los pueblos celtíberos, a través de los diseños que puedan aparecer como estampados en los personajes y / o escenarios. El mensaje que se quiere transmitir con la propuesta resume el aprendizaje de la autoconfianza y valoración de uno mismo.

Directrices creativas

El diseño y estética del proyecto debe ser coherente con el contexto histórico escogido, pero dejando libertad creativa.

La creación del diseño visual, focalizado en la religión y contexto de los pueblos celtíberos, ofrecerá una guía de estilo y servirá de orientación a la hora de llevar a cabo su producción. Este apartado engloba la creación de una historia para plasmarla en un guion, los escenarios, personajes y *props* que sean utilizados. Los personajes deberán tener un diseño de siluetas bien diferenciado, de acuerdo con su carácter y personalidad. En cuanto a la paleta de color, seguirá una misma gama de tonos marrones y rojizos característicos de los pueblos numantinos, mientras que los personajes más poderosos destacarán por encima de ellos.

El estilo gráfico de los personajes será con colores planos, sin ningún tipo de texturas para agilizar el proceso de animación posterior. Por el contrario, los fondos, tendrán pequeños detalles que se repetirán en cada uno de ellos para demostrar que forman parte de la misma producción.

Asimismo, el guion quedará reflejado en cuatro *style frames* refuercen la ambientación del proyecto.

Activos y entregables

Dossier de biblia con personajes principales y algunos secundarios, con la descripción y explicación de la historia, incluyendo escenarios y cuatro storybeats que reflejen el estilo visual que se pretende alcanzar.

Plazos

Se espera que el proyecto tenga una duración de 9 meses, lo que dura un curso universitario.

Plan de comunicación del proyecto

El proyecto se distribuirá a través de un pitch en festivales de animación como el Prime the Animation ⁷celebrado en Valencia, o en programas que ayuden a impulsar y visibilizar proyectos jóvenes como es el caso del programa Atenea⁸, Animadeba⁹ o Cartoon Springboard¹⁰.

4.2. REFERENTES PROFESIONALES

La búsqueda de referentes es uno de los pilares que permiten orientarse en el estilo y desarrollo visual en una producción audiovisual, ya que ayuda a los creadores a inspirarse en otras obras para generar nuevas ideas y enfoques. El proyecto llevado a cabo, requiere tanto de búsqueda de producciones con un mismo aspecto narrativo, como de referencias estilísticas visuales.

4.2.1 Influencias narrativas

4.2.1.1 Nuane y la historia de Numancia

la historia, ha sido el propio acontecimiento de la tragedia de Numancia. Esta hazaña, llevada a cabo por los numantinos, se ha convertido en símbolo de resistencia representándose a nivel mundial en diversas obras, como *El cerco de Numancia*, M.Cervantes (1585), la novela histórica *Nvumancia* de Jose Luis Corral (2003), o el videojuego *Numantia* desarrollado en 2017 por RECO TEchnology.

⁷ Prime the Animation, festival de animación celebrado en la ciudad de Valencia.
<https://primetheanimation.upv.es>

⁸ El programa Atenea está dirigido a jóvenes directoras recién graduadas o que están a punto de finalizar sus estudios, con el fin de impulsar su carrera a través de tutorías que orienten y visibilicen sus proyectos propuestos.
<https://donaicinema.es/category/programa-atenea/>

⁹ Animadeba es el festival de animación celebrado en Deba.
<https://animadeba.com>

¹⁰ Cartoon Springboard es el festival de animación celebrado en Madrid.
<https://www.cartoon-media.eu/springboard/>



Fig 3. Yacimiento histórico de Numancia en Garray, Soria.



Fig 4. Libro *Nuane* de Olga Latorre.

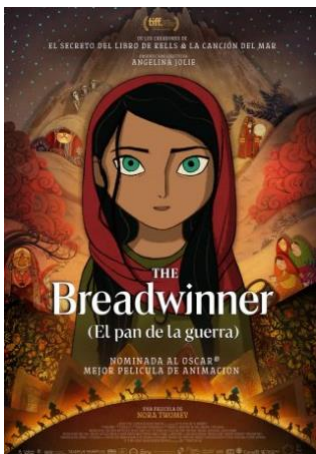


Fig 5. Cartel de la película *El pan de la guerra* de Cartoon Saloon.

Dentro del ámbito artístico, llama la atención la cantidad de obras enfocadas al ámbito infantil y juvenil como *La gallina numantina*, G. Rubio (2017) o *Las Ruinas de Numancia*, M.I. Molina (1965). Además, sorprende que la historia ha sido ampliamente representada en el noveno arte, el mundo del cómic, con títulos como *La toma de Numancia* de J. Ignacio Pérez Herrero (1993), Caja Soria; *Kayla, la pequeña numantina*, J. Ángel Gastañaga (2017), AGB; o *Carauño*, E. Jiménez Beneite (2007), Junta de Castilla y León, entre otros.

El argumento de todas ellas narra la fatalidad que sufren los numantinos al ser cercados por el general romano Escipión, que culminó en la muerte del pueblo a manos de los propios numantinos tras siete meses de asedio para evitar caer como esclavos para los romanos.

Esta tragedia es todo un ejemplo de perseverancia y resiliencia, inspirando a la aventura que emprende Nia en su propia historia. Al igual que los numantinos, ella no se da por vencida y sigue fiel a sus valores y capacidades para poder alcanzar al Dios y pedirle ayuda para su pueblo.

Entre todas las historias de Numancia adaptadas a la literatura, *Nuane* destaca por su similitud con la aventura de Nia. *Nuane* es una novela escrita por Olga Latorre de 2012 y publicada por la editorial Edebé. Narra la historia de una pequeña numantina que desea ser una gran guerrera y no una mujer que cumple las labores como se le ha enseñado. Su imaginación la lleva a las batallas entre romanos, pero toda la fantasía se convierte en realidad cuando Numancia queda cercada por los romanos.

Aunque la historia de *Nuane* puede parecer similar a la de Nia, esta última fue concebida independientemente. El conocimiento de la existencia de esta novela fue lo que ayudó a fundamentar y reconstruir algunos aspectos de la comunidad celtíbera que no se habían tenido en cuenta pero que sí se reflejan en la obra de *Nuane*. Cabe destacar que la aventura de Nia pretende centrarse más en la religión celtíbera y explorar las diferentes deidades y costumbres que tenían, llevándolo a un género mucho más fantástico y mágico que *Nuane*, que se centra en un aspecto histórico fiel a la realidad.

4.2.1.2 *El pan de la guerra*

Dirigido por Nora Twomey en 2017, es una película irlandesa-canadiense animada de Cartoon Saloon. Basada en la novela para adultos de Deborah Ellis, recibió 10 nominaciones en los Annie Awards y una en los Óscars. Parvana, la sustentar a su familia cuando su padre es arrestado por los talibanes. Disfrazándose de muchacho, comienza a trabajar y seguir adelante en la incansable búsqueda de su padre. El largometraje, además de tener un tratamiento artístico muy distintivo y creativo, aborda temas como la opresión, la resiliencia y el empoderamiento femenino, dándole importancia a los vínculos inquebrantables entre Parvana y su familia en tiempos difíciles. Uno de los motivos narrativos cruciales que inspiró al desarrollo del guion, fue el uso de las historias que Parvana cuenta como metáfora de su situación y método de resistencia. *El pan de la guerra* no solo ha sido uno de los principales referentes a la hora narrativa y argumental de la historia, sino también a nivel artístico. El meticuloso desarrollo de personajes y relaciones entre ellos, consiguen que la película llegue profundamente al espectador y pueda conectar a pesar de las

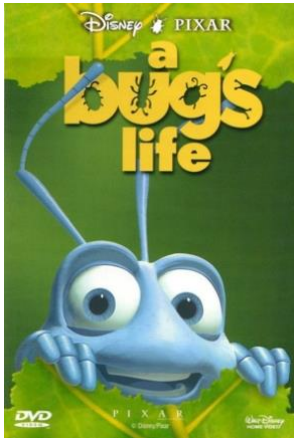


Fig 6. Cartel de la película *Bichos* de Pixar

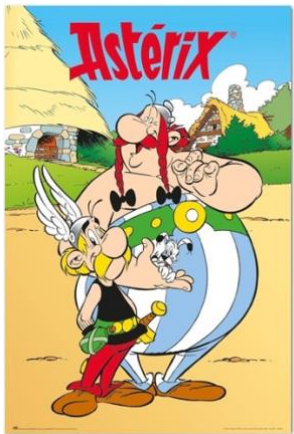


Fig 7. Portada *Astérix y Obélix*



Fig 8. Serie de televisión *Viking School* de Cartoon Saloon

diferencias culturales que existan. Al igual que Parvana, Nia tiene una estrecha conexión con su padre, quién le cuenta las leyendas sobre dioses y guerreros, motivándola posteriormente a su búsqueda para poder salvar a su pueblo. Asimismo, Nia hace frente a las adversidades y refleja la fuerza del espíritu humano, reafirmando su rol como protagonista femenina de la historia.

4.2.1.3 *Bichos, una aventura en miniatura*

Con el mismo argumento, está la película de animación *Bichos una aventura en miniatura* dirigida por John Lasseter y Andrew Stanton, producida y distribuida por Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios. Estrenada en 1998, tuvo una gran respuesta positiva por parte de la crítica cinematográfica, consiguiendo llevarse cinco galardones. El largometraje gira en torno a Flick la hormiga, un inventor incomprendido que decide salir de la colonia para buscar solución a los problemas de opresión que sufren por parte de los saltamontes. Es el único que decide enfrentarse y así conseguir ganar la validación de toda su sociedad. En el caso de Nia, que siempre ha soñado con ser una gran guerrera rompiendo con sus lazos tradicionales como mujer, ella deja atrás a su pueblo para enfrentarse a lo desconocido en busca de ayuda de los dioses.

Hay que destacar el camino del héroe que emprende Flick, el cual permite ver un cambio en su mentalidad, llegando a una conclusión y respuesta final en el que todas las hormigas de la colonia se unen para enfrentarse a los saltamontes.

4.2.2.4 *Asterix y Obélix*

Creados por el guionista René Goscinny y el dibujante Alberto Uderzo en *Nia*, compartiendo el intento de conquista por parte de los romanos y la resistencia de sus aldeanos.

Las historias que traen estos dos galos inculcan los mismos valores que se pretende con el proyecto desarrollado: la determinación y lucha ante las adversidades de la vida. Sus aventuras inducen a la reflexión sobre valores morales y éticos como la honestidad, justicia y responsabilidad con los demás.

4.2.2 Influencias artísticas visuales

4.2.2.1 *Cartoon Saloon: Viking School*

Con respecto al estilo visual, se ha tomado como principal referente al estudio irlandés de animación Cartoon Saloon. Fundado por Tom Moore, Nora Twomey y Paul Young en 1999, sus trabajos han conseguido cinco nominaciones a los oscars y aclamaciones por parte de la crítica.

Sus largometrajes destacan por el gran tratamiento y cuidado de estilo, combinando diversas técnicas de animación 2D y una gran construcción y estudio de personajes que hace que cada producción sea diferente respecto a la anterior. Otro de los puntos clave de esta empresa, es la creación de historias alrededor del folklore y mitos irlandeses, con una narrativa visual moderna y emotiva que ayudan a perseverar la cultura, ofreciendo al público personajes con los que se puedan sentirse identificados. Ambos elementos se combinan

para crear experiencias visuales únicas y conmovedoras, sirviendo de gran inspiración para este proyecto.

De todas sus producciones, a nivel artístico cabe destacar la serie *Viking* escenarios. La serie sigue las aventuras de un grupo de jóvenes estudiantes dedicados a convertirse en futuros guerreros vikingos, que al igual que Nia, establecen conexiones con el mundo mágico y místico de su cultura. Al ser una serie contextualizada en la cultura vikinga, resuelven de manera inteligente aspectos de complejidad decorativa que tienen los trajes de sus personajes y / o escenarios, como pueden ser los calzados simplificados en líneas, o los aros y pendientes que llevan los personajes.



Fig 9. Concept art espíritus de la película Vaiana.

4.2.2.2 *Vaiana. Disney (2016)*

La película dirigida por Ron Clements y John Musker, cuenta una historia similar a la de Nia. En ella Moana es una joven intrépida perteneciente a la tribu del Pacífico Sur, que se aventura a resolver el misterio de sus antepasados. Durante su misión se encuentra con Maui, un semidios que cuenta con un anzuelo mágico y que la acompañará hasta los confines del océano, un personaje que comparte rasgos con el diseño del dios Lug, con quien se encuentra Nia. Al igual que Maui, Lug cuenta con una serie de tatuajes por el brazo, así que se tuvo en cuenta su diseño para conocer como estos dibujos se simplificaban a la hora de ser animados. Asimismo, algunos *concepts* de la película de los ancestros aldeanos, han ayudado a desarrollar el estilo del dios, utilizando una paleta de colores monocromática cálida, con relación a su relación con el sol y la cosecha, rematándolo con un brillo y transparencia para generar un efecto fantasmagórico y / o divino.

4.2.2.3 *Artistas freelance. Aber Aki Huang y Debbie Oak*

Cabe destacar también a artistas independientes como Amber Aki Huang, cuyos trabajos de desarrollo de arte visual han sido clave para poder esclarecer los puntos que se querían desarrollar del proyecto y saber cómo funciona y se estructura un portfolio de desarrollo visual. Amber Aki Huang, es una artista de desarrollo visual que ha trabajado profesionalmente como diseñadora de personajes y juguetes para empresas como Dreamworks, Netflix, Warner Bros, Universal Studios entre otros. Su gran expresividad y relación entre personajes permiten ver al espectador los lazos y relaciones entre ellos de un solo vistazo. Específicamente, ha sido su proyecto de Hansel y Gretel inspirado en la cultura mongola el que ha servido de inspiración para este proyecto.

De la misma manera, la artista Debbie Oak, con su proyecto Robbin's curse, ha sido crucial en el diseño y montaje del proyecto, además de la descripción detallada de sus personajes e historia. Es una artista de desarrollo visual e ilustradora de cuentos para niños que ha trabajado para grandes empresas como Disney Televisión, Nickelodeon, Little Brown Books o Cubcoats entre otras.

4.3. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DESARROLLADO

La etapa de desarrollo en una producción audiovisual es un proceso complejo que implica varias secciones, contando con la colaboración de un gran número de artistas con el fin de plasmar gráficamente las ideas del director. Este proyecto engloba la fase de desarrollo visual, incluyendo la redacción de guion para darle forma a la idea y la incorporación de cuatro *story beats* que lo refuercen.

4.3.1. Documentación

A pesar de que las producciones audiovisuales son esencialmente obras de ficción, la verosimilitud del contexto, sus personajes y escenarios con la realidad consiguen que los espectadores puedan sentirse identificados con lo representado. Es por ello, por lo que la documentación es de suma importancia en la concepción y desarrollo de cualquier proyecto audiovisual.

Teniendo esto en cuenta, la historia toma como referente histórico la cultura celtíbera, un pueblo prácticamente olvidado debido a la escasa documentación e información que se posee. Estos pueblos prerrománicos, junto con los íberos, tuvieron un gran aporte histórico cultural que perdura hasta nuestros días a través de textos, cerámicas e inscripciones de difícil interpretación. Tanto la consulta de las fuentes literarias especializadas como la visita al Museo Numantino de Soria, ayudaron a enriquecer la ambientación visual y la comprensión de la vida y costumbres de los celtíberos, gracias a poder observar de primera mano la réplica de los hogares característicos de la época y piezas de cerámica celtíberas. La visita al museo está recogida en el anexo II (8.2). Esta ardua investigación fue fundamental para garantizar la autenticidad y contexto histórico del proyecto.

Respecto al ámbito religioso, que tiene un papel crucial en el proyecto a desarrollar, este presentaba afinidades con el de las Galias, ya que los dioses celtíberos y celtas eran los mismos.

En líneas generales, se distinguen dos grupos de dioses. Por un lado, unas deidades de mayor importancia que son las compartidas con la cultura naturales como ríos, pozos, montes o bosques, entre otros. De entre todos ellos, caben destacar las Matres, el dios Lug y Epona.

Lug puede que fuese una de las divinidades más relevante entre los celtíberos, tal y como se muestra en las inscripciones y fuentes epigráficas como es la de Peñalba de Villastar (Teruel). Este, sería un dios luminoso, relacionado con la figura del cuervo o jabalí de carácter polifuncional.

Detrás de Lug, pero con la misma importancia, destaca el culto a la triple diosa de la naturaleza, las Matres. Están relacionadas con los espacios acuáticos, y en función de su representación simbolizan tanto la abundancia, la fecundidad como el destino siendo las encargadas de tutelar el paso de la vida a la muerte.

Finalmente, se encuentra Epona, una diosa celta vinculada con la figura del caballo, muy venerada no solo en la zona céltica europea sino también en las



Fig 10. Fachada Museo Numantino de Soria



Fig 11. Relieve del dios celta Lug



Fig 12. Peñalba de Villastar, Teruel, e inscripciones sobre el dios Lug.

Galias. El culto a Epona parece darse en el ámbito doméstico y rural, lo que la hace una divinidad del hogar, relacionada también con las aguas.

El lugar de culto con estas divinidades es el santuario al aire libre, denominado por los autores clásicos como nemeton, hieron fanum o templum. Este espacio, relacionado con la naturaleza como un bosque o una montaña, solía ser el lugar de interacción entre lo terrenal y lo celestial, es decir, entre humanos y divinidades. Dentro de la Celtiberia el más reconocido es el de Peñalba de Villastar en Teruel, dónde se han encontrado numerosos grabados e inscripciones. Por otro lado, caben destacar los santuarios en cuevas naturales o los templos localizados en las cercanías de las poblaciones, con el fin de practicar un culto público a las divinidades.

Vinculado con este último apartado, se encuentra el tema de los ritos, cuyo principal escenario eran los santuarios o necrópolis. Entre las principales prácticas destacan las danzas de carácter mágico-religioso, sobre todo la Otra de los elementos relacionado con este ámbito y que cobra gran importancia en la narrativa de la historia es la existencia de idolillos. La existencia de amuletos entre los celtíberos puede también ponerse en relación una plaquita de barro pintada con ornamentación geométrica de ajedrezados y svástica. (Salinas, M , 1985, *La religión de los celtíberos*, Studia histórica).

Toda esta documentación no solamente se recopiló partiendo de plataformas, sino que también se consultaron páginas y fuentes literarias especializadas en la época celtíbera, destacando sobre todo el trabajo de Manuel Salinas en la Religión de los Celtíberos.

4.3.2. Guion

Como se mencionó anteriormente, el guion es el pilar en el que se fundamenta cualquier producto audiovisual, es por ello por lo que es crucial trabajarlo minuciosamente para que la historia cobre sentido y se tenga un mejor conocimiento de los personajes y los eventos que se van a llevar a cabo.

Una buena edificación necesita un buen cimiento, del mismo modo, un película, un spot, un video institucional o corporativo, un documental, etc., es así que el guion se convierte en el pilar de cualquier realización audiovisual. (Aedo Rivera, 2018).

Este proceso de desarrollo de la trama se prolongó más de lo esperado, llegando a ocupar un mes completo de la producción. La elección de la propuesta de idea surgió tras haber escuchado una entrevista con el destacado Jorge R. Gutiérrez. El director y animador mexicano de la serie *El tigre: las aventuras de Manny Rivera* (2007) y *Maya y los tres* (2021), recalca que era importante que en una película el peso no recayese en la cultura del país, sino que se construyese en torno a unos personajes con una historia universal con la que cualquier espectador pudiese sentirse identificado.

Inspirándose con esta mentalidad y basándose en la incertidumbre que uno siente al llevar a cabo un proyecto final de carrera, surgió la trama de Nia, quien busca ayuda externa para resolver un problema interno que podría

solucionar por sí misma si tuviera la autoconfianza necesaria. Su aventura la ayudará a darse cuenta las grandes capacidades con las que cuenta.

Una vez establecida la idea, se procedió a la escritura de guion, que se encuentra en el anexo I (8.1). Si bien existen un gran número de normas y modelos de redacción, ninguna de ellas es de estricto seguimiento, pueden ser tomadas como referencia. De esta manera, una de las estructuras más relevantes es la que propone Robert Mckee:

Un diseño arquetípico o clásico, donde la historia se construye alrededor de un protagonista que lucha contra fuerzas externas antagonistas en persecución de su deseo, a través de un tiempo continuo, dentro de una realidad ficticia coherente y causalmente relacionada, hasta un final cerrado de cambio absoluto e irreversible. (Mckee, *El guion, sustancia, estructura, estilo y principio de la estructura de guiones*, p. 67).

Para poder entender mejor aquello a lo que se refiere Mckee, aplicado al argumento de nuestra historia, se transcribe un pequeño resumen de este:

En el contexto de la época de los pueblos prerromanos, la aldea de Nia queda desprovista de guerreros al ser enviados a luchar con los nuevos conquistadores. Sin embargo, un día nuevas tropas intentarán llegar hasta su pueblo y será la pequeña celtibera la que buscará ayuda en las fantásticas historias de dioses que le contaba su padre, con el fin de salvar a su aldea. Pronto comprenderá que ella tiene más poder de la que los dioses le pueden otorgar.

Esta historia pretende transmitir un valor y significado profundo, reforzando valores como la autoconfianza y valoración personal. En muchas ocasiones no tenemos la seguridad necesaria para llevar a cabo incluso las ideas más descabelladas y buscamos la validación en personas o factores externos. La aventura de la pequeña celtibera nos hace reflexionar sobre nuestras propias habilidades y hacer callar el síndrome del impostor que nace en muchas ocasiones.

Además, Nia en el mundo oculto es una producción dirigida al ámbito familiar que tiene como objetivo brindar una educación de calidad a los más pequeños (ODS), bien sea a través de los valores del cortometraje o a través del contexto histórico en el que se centra. Asimismo, otro de los Objetivos de Desarrollo Sostenibles presentes en el proyecto, es el de la igualdad de género, teniendo a una mujer como protagonista que pretende romper las barreras y ponerse en marcha para poder convertirse en una gran guerrera.

A nivel estructural, no es más que un modelo del camino del héroe popularizado por Joseph Campbell, característico de cualquier historia narrativa. No obstante, comparte el énfasis en el punto de vista del personaje como hace Dan Harmon en su círculo de ocho fases:

1. El personaje está en su zona de confort, que no tiene que significar que la situación sea perfecta. En este caso, Nia tras haber perdido a su padre al ser enviado a luchar con los romanos, intenta mantener a su familia

unida recordando las historias fantásticas de dioses y guerreros que en un tiempo su padre les contaba.

2. Quiere algo. Los protagonistas tienen una necesidad que suplir. Cuando la aldea es alarmada por la aproximación de tropas romanas, Nia siente la necesidad de buscar una solución en las leyendas de dioses y ponerse en contacto con ellos para pedir ayuda.
3. Entra en una situación poco habitual. Nia sale de su aldea y se enfrenta a lo desconocido superando obstáculos y buscando las señales de los dioses.
4. Adaptación. Aunque no está cómoda con la situación, debe abrirse paso y seguir intentando contactar con los dioses.
5. Obtiene lo que desea, el objetivo principal se ve satisfecho. Después de muchos intentos consigue llegar hasta el gran dios Lug.
6. Pero a costa de un precio muy alto. El protagonista obtiene lo que quería, pero a cambio algo le es arrebatado, no tiene por qué ser la muerte o sacrificio de un personaje, sino también el renunciar a una parte de ellos, como es el caso de Nia. En este punto Nia renuncia a sus miedos y comprende que tiene que confiar en sí misma y en el pueblo para poder enfrentarse a los romanos.
7. Vuelve a esa situación actual. El protagonista vuelve al mundo confortable del que salió. Nia regresa al pueblo y convence al pueblo de hacerle frente a las tropas.
8. Habiendo cambiado durante el proceso. El protagonista se vuelve a presentar en este mundo ordinario con un cambio debido a las consecuencias de su viaje. En este caso, Nia se convierte en una guerrera valerosa protagonista de sus propias leyendas de dioses y celtíberos.

Aunque esta es una estructura que sirve de guía para muchos de los proyectos narrativos, no significa que se tenga que seguir rigurosamente como normativa, sino que es una primera aproximación descriptiva guion. Lo único que sí que es importante seguir es la composición de los tres arcos que definen un guion, desde la introducción, nudo y desenlace.

4.3.3. Primeros concepts

El desarrollo de los primeros bocetos que darían vida a la idea se trabajó desde la asignatura de Ilustración narrativa, utilizándolo como proyecto final, todos ellos se recopilan en el anexo III (8.3). Se hizo una recopilación de imágenes tanto reales como animadas, que ayudasen a concretar y construir el universo de manera detallada, elaborando un *moodboard*¹¹. Posteriormente, el *moodboard* se ampliaría tras la visita al museo Numantino de Soria.

¹¹ El *moodboard* es una herramienta visual, que sirve para comunicar ideas a través de collages de imágenes, texturas, fotografías y otros elementos compositivos. Su objetivo es facilitar la transmisión de un concepto.

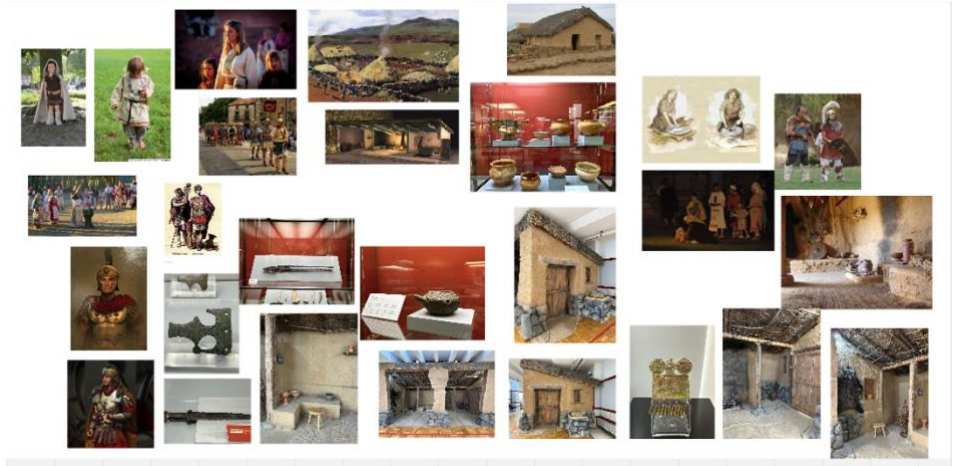


Fig 13. Moodboard general



Fig 14. Diseño de Nia

En este proceso se exploraron los elementos más relevantes de los secundarios y algún escenario. Estos diseños serían un primer acercamiento al TFG, que luego tomaría un rumbo distinto.

La atención se centró sobre todo en la búsqueda de formas y siluetas distintivas entre los personajes, tomando como referentes el mencionado estudio Cartoon Saloon, utilizando formas simples que pudiesen ser fácilmente animadas y reconocibles. Estas se adaptan a la personalidad y carácter de cada uno de los personajes, es por ello por lo que la protagonista cuenta con unas piernas atléticas y cuerpo delgado, convirtiéndola en una niña escurridiza y veloz. Asimismo, la asimetría que se rompe con el pelo refleja su rebeldía; y sus grandes ojos nos hablan de lo soñadora y abierta de mente que es.



Fig 15. Primeros bocetos de Nia



Fig 16. Diseño de Öona

Este personaje contrasta con los otros dos desarrollados durante la asignatura. Por un lado, tenemos a la abuela de la niña, Öona, con una desprende. El momento más complicado a la hora de desarrollar este diseño, fue el simplificar el pelo y sus ropajes. Los celtíberos se caracterizan por los peinados tribales con versatilidad de trenzas y adornos, junto con ropas de piel de animales sobre los hombros. Estos elementos se simplificaron con líneas que simulasen los peinados y pelo de animal, dejándolo con un color base de fondo.

El personaje de Ezio, el antagonista y líder romano, fue el más sencillo de desarrollar, puesto que al tratarse de un general destaca la forma simétrica y puntiaguda en sus rasgos. Posteriormente, teniendo en cuenta la personalidad y el contexto histórico se realizaron las pruebas de color y el posterior acabado final. Sus diseños se complementaron con poses e interacciones entre ellos.



Fig 17. Diseño de Ezio

El diseño de los dioses siguió el mismo proceso, utilizando como referencia las formas de sus ilustraciones en decoraciones celtíberas. El acabado final tiene un halo de brillo que representa la grandeza y magia de estos.

historia, es una fusión de los esbozos de las cerámicas y decoraciones celtíberas que se han encontrado en las excavaciones, y de los tótems característicos de las culturas indígenas del Pacífico. De esta manera se consigue un acabado más sencillo pero que siga recordando al ámbito histórico en el que se sitúa.

Finalmente se hizo un esbozo y aproximación de la estructura de la casa de la familia, junto con algunas de las herramientas utilizadas en la época.

Todo este material desarrollado durante los meses de diciembre y enero, ayudaron al avance del proyecto, aunque algunos de los personajes se rediseñaran posteriormente.

4.3.4. Desarrollo del universo

4.3.4.1. Personajes

Tras el desarrollo de guion y estudiar a los personajes en profundidad, se llevó a cabo una segunda fase de rediseño o diseño de algunos nuevos personajes que anteriormente tenían importancia, como fue el caso de Öona.

Su padre, es un herrero que trabaja en la fragua, muy unido a su familia y de carácter protector. Su oficio define su silueta y forma, con proporciones más grandes y fuertes y acabados redondeados que ablandan y hacen mucho más amable su forma. Para su diseño se analizó el carácter y personalidad de personajes como el padre de Luca en *Luca* de Disney o Jim Hopper en la serie *Stranger Things*. En contraposición, la madre de Nia, sigue un diseño similar a Elinor, la madre de Mérida en *Brave* de Pixar, con un carácter más serio siendo fiel a las labores y papel como esposa. Asimismo, destacar la simplificación que se usa en el diseño de Chicha, en *Kuzko*, cuyas joyas y decoraciones en el vestido utilizan una simple línea o forma que se ha aplicado en la propia madre de Nia. Finalmente, el diseño de Neil, el hermano pequeño, sigue una línea similar a la de Nia, con un carácter mucho más tímido y tranquilo, no se separa en ningún momento de ella.

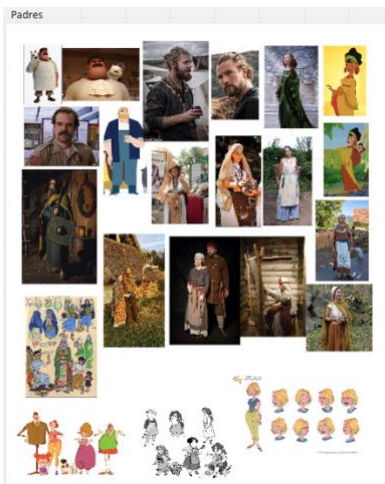


Fig 18. Moodboard padres de Nia



Fig 19. Bocetos de la familia de Nia

Cabe destacar que además de desarrollar a estos nuevos personajes, se centró el foco en explorar las personalidades de cada uno de los miembros familiares. A través de bocetos que les mostrasen en situaciones cotidianas y realizando sus labores domésticas, se puede mostrar la relación entre ellos, sus actitudes y la vida cotidiana del pueblo celtíbero. La versatilidad de cada una de estas poses y momentos ayudaron a darle más carácter e identidad al proyecto permitiendo que el espectador se integre mucho más en la historia y conozca a los héroes que lo componen. Asimismo, se escogió dos o tres bocetos que mejor ejemplificasen las relaciones entre ellos y se decidió darles un acabado final.



Fig 20. Interacciones de la familia

Los celtíberos se caracterizaban por el uso de ropajes de piel y motivos decorativos que adornaban y sujetaban sus prendas, por lo que se tuvo que explorar la síntesis de estos elementos para que no interfiriesen en una futura animación. Para ello tuvo gran importancia la serie *Escuela de Vikingos* de Cartoon Saloon, por su semejanza con la temática del proyecto en la que la familia de la protagonista tanto en los ropajes de piel como en las botas de algodón.



Fig 21. Concept art de Maui en *Vaiana*.

De igual manera, hubo un rediseño del dios principal, Lug, puesto que su forma anterior se asemejaba a los dioses griegos, como es el caso de Zeus. Se revisaron los bocetos realizados y se hizo una exploración más en profundidad. Asimismo, al estar relacionado con los animales del cuervo y el jabalí se optó por explorar sus figuras para el diseño del personaje, que ayudaron a definir su estructura. Respecto a su atuendo y forma, se tuvo como principal referente al personaje de Maui y otros aldeanos de la película de *Vaiana* de Disney, para la síntesis de los motivos gráficos de sus brazos. A pesar de que se hicieron pruebas de paleta de colores y acabado final, se escogió una similar al diseño anterior.



Fig 22.Exploraciones y rediseño del dios Lug.

4.3.4.2. Fondos

El diseño y creación de fondos de una producción de animación nos ayuda a contextualizar y ambientar la historia que se va a llevar a cabo, consiguiendo que el público comprenda el lugar en el que se desarrolla la acción. Asimismo, junto con la estética, se juega con la narrativa del fondo colocando diferentes detalles que hagan que el espectador se inmersa completamente en la historia. De la misma forma, contribuye a dar coherencia y se convierte en un complemento narrativo más que ayuda a que el espectador tenga una experiencia casi real con la historia.

Al haber incorporado en el proyecto el diseño de *storybeats* dónde ya se contextualizan momentos clave del guion, la creación de fondos se ha reducido a la ideación de la casa dónde vive la protagonista. Cabe destacar que, en la mayoría de los portafolios de desarrollo visual consultados, el diseño de la casa del protagonista se suele hacer en una perspectiva isométrica, así que se ha optado por hacer lo mismo. Basándose en vídeos de simulaciones de casas celtíberas y la réplica de los museos visitados, se diseñó el hogar de Nia tanto en interior como en exterior.

Las viviendas celtíberas se caracterizaban por el uso de la piedra en sus paredes, con postes de madera y adobe y un techado de vigas de madera recubiertas de paja. Su planta rectangular se dividía en tres estancias: la delantera se utilizaba para las labores artesanales y en el suelo había una trampilla de madera para poder acceder a la bodega. La habitación central era el lugar de reunión en torno al hogar, donde comían y dormían. La tercera y última estancia servía de almacén y despensa. Al corral y cobertizo de los animales en el exterior, se accedía por medio de una puerta lateral.

Junto con el diseño de la casa se han trabajado estos detalles característicos de la vivienda celtíbera, como puede ser el telar que utilizaban y adornos domésticos. De esta manera el espectador puede conocer en mejor medida la vida cotidiana de estos pueblos.

A la hora de aplicar el color y las texturas necesarias para darle la mayor expresividad y veracidad posible, se tuvo en cuenta el trabajo de fondos de *Cartoon Saloon* en la serie *Viking School*. Este diseño de fondos representa con precisión la vida y estética vikinga incorporando elementos de la naturaleza y arquitectura tradicional. Junto con los colores planos, simplifican y aplican inteligentemente texturas que consiguen mantener esa coherencia histórica de la vida de aquellos pueblos. Uno de los ejemplos más empleados ha sido la



Fig 23.Reproducción de una casa celtíbera. Fotografía tomada del Museo Numantino de Soria.

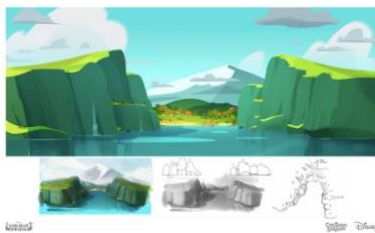


Fig 24.Diseño de escenarios para la serie *Viking School* por Álvaro Ramírez.

reducción de líneas en las paredes y techo de los edificios, las formas de las nubes y la recreación del empedramiento del suelo.

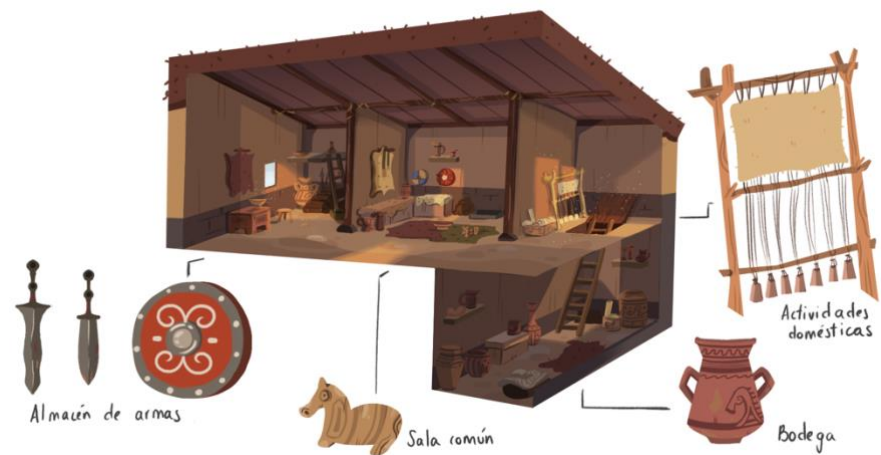


Fig 25. Diseño final de la casa celtíbera de Nia.

4.3.4.3. Story Beats

Los *storybeats* son ilustraciones narrativas que resumen el contenido o momentos culmen de un proyecto audiovisual. Otorgan contexto a la escena, disponiendo a los personajes en un espacio determinado, mostrando sus emociones en función de la interacción entre ellos, color y composición del dibujo. Son paneles similares a los de un storyboard, pero en vez de ilustrar cada secuencia, reflejan los momentos más identificativos de la historia.

Utilizar estos paneles clave pueden reforzar el *storytelling*¹² del proyecto y ser utilizados en los *pitchs* de animación ayudando a resumir la idea principal.

Tal y como recalca Toniko Pantoja en su vídeo *Storyboards vs StoryBeats*, hay tres elementos fundamentales para tener en cuenta a la hora de desarrollar los *storybeats* son:

Contexto y situación en el espacio. Reflejar qué está pasando, por qué está pasando, dónde, cuándo y quiénes están implicados.

Personajes y personalidad de estos. En este punto se tiene en cuenta las emociones, acción y relaciones de personajes.

Composición. Como ocurre en el cine, la composición es fundamental para conocer la situación de los personajes. Teniendo en cuenta el simbolismo visual y el lenguaje de las formas, se utilizan los puntos de vista, enfoques y planos para componer la ilustración. Asimismo, se completará dependiendo de la luz, el color y tono que le otorguemos a la escena, reforzando la intención que se pretende comunicar.

¹² El *storytelling* es el arte de contar historias con el fin de transmitir un mensaje por medio de la narración de sucesos.

Para reforzar el proyecto se han realizado cuatro *storybeats* que ayuden a contar la historia en próximos eventos o presentaciones. Se han recogido los momentos más significativos como son:

El abandono del padre. En esta escena se ha optado por una composición en diagonal que rompe con la estabilidad y equilibrio. La paleta de colores es apagada y fría para remarcar ese sentimiento de tristeza y desesperación.

Escena cotidiana. En esta escena la familia está junto al hogar escuchando los relatos del padre. Para este *frame*¹³ se ha optado por una composición triangular con las formas y situación de los personajes, ayudando al equilibrio y serenidad. La paleta de colores transmite calidez y algo mágico, puesto que Nia imagina aquello que le cuenta su padre.

Encuentro con el dios. En este punto el Dios le muestra a Nia todo lo conseguido hasta llegar hasta él, es por ello que se ha utilizado un plano más abierto y equilibrado, junto con una paleta de color cálida y llamativa.

Finalmente, el último *storybeat*, hace referencia a la escena final en la que Nia alienta a su pueblo a enfrentarse ellos mismos a los romanos. En este caso, al ser un momento esperanzador, se ha utilizado una paleta e iluminación fuertes, enfocándose en la protagonista.

En cada uno de los paneles se ha tenido en consideración cada uno de los apartados mencionados anteriormente, lo que demuestra la versatilidad y variedad entre ellos, describiendo el momento exacto de la historia.

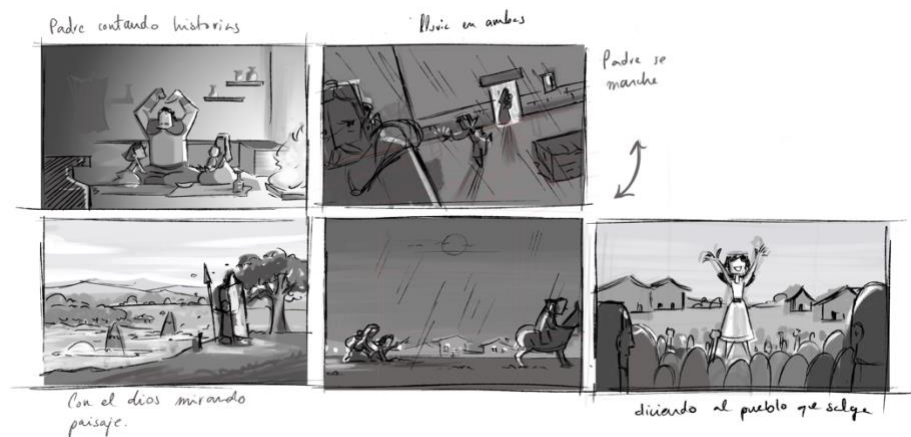


Fig 26. Bocetos *storybeats*

4.3.6 La biblia de pitch

En este punto del proceso de trabajo, se recopilaron todos los materiales gráficos desarrollados y se maquetaron y montaron en función del guion de una biblia de pitch. Aunque no importa el orden en el que se sitúen cada uno de los elementos, sí que son imprescindibles los siguientes puntos:

¹³ Un *frame* es el fotograma de una imagen cinematográfica considerada aisladamente.

Ficha técnica del proyecto. Después de la portada, la ficha técnica da paso al inicio de la biblia, dónde se especifica qué tipo de propiedad intelectual es (un cortometraje, una serie), la duración, la técnica escogida, el *target* al que se dirige y los capítulos con su duración, en el caso de que fuese una serie animada.

Descripción general. A continuación, se hace una descripción resumida de la premisa del proyecto, la temática en la que se centra hace que tu proyecto destaque y resulte atractivo ante el espectador.

En la *storyline* o sinopsis corta, se resume en 5 breves líneas la historia que se pretende contar, mostrando los tres momentos narrativos clave de introducción, nudo y desenlace. Asimismo, es importante incorporar el *logline*, una frase atractiva que exprese de que va el proyecto, nos cuente quien es el protagonista, cuál es su objetivo y quién es la fuerza antagonista que lo detiene.

En la sinopsis del proyecto se puede hacer una descripción más detallada, dejando clara la narrativa y el tema, presentando a los personajes y los escenarios y situaciones que les van a envolver.

En los dos siguientes apartados se presentan a los personajes y su universo, situando al lector a través de concept art o piezas visuales que dejen claros momentos de la historia.

Para finalizar se podría incluir *props* o elementos que ayuden publicitar el proyecto, como pueden ser pegatinas o juguetes para apelar al público más joven. Como cierre se incorporaría un presupuesto y el equipo principal que conforma el proyecto junto con la contraportada.

Hay que añadir también, que se creó una tipografía específica para el título del proyecto. Al tratarse de la cultura celtíbera, se hizo una exploración de los símbolos y alfabeto de dicho pueblo encontrado en las diferentes cerámicas y rocas de yacimientos arqueológicos. Utilizando esto como guía se diseñó el comprensible a la vista del lector. Cabe destacar que los símbolos elegidos para cada una de las letras NIA significan fuerza y guerrero, dos características que se le atribuyen al personaje.

4.4. Resultado

Los resultados se recogieron en una biblia de animación, complementada con un cuadernillo de actividades para los más pequeños. A continuación, se presentan algunas imágenes de la biblia que se puede encontrar al completo en el siguiente enlace junto con el libro de actividades:

[NIA EN EL MUNDO OCULTO](#)



Fig 27. Tipografía del título

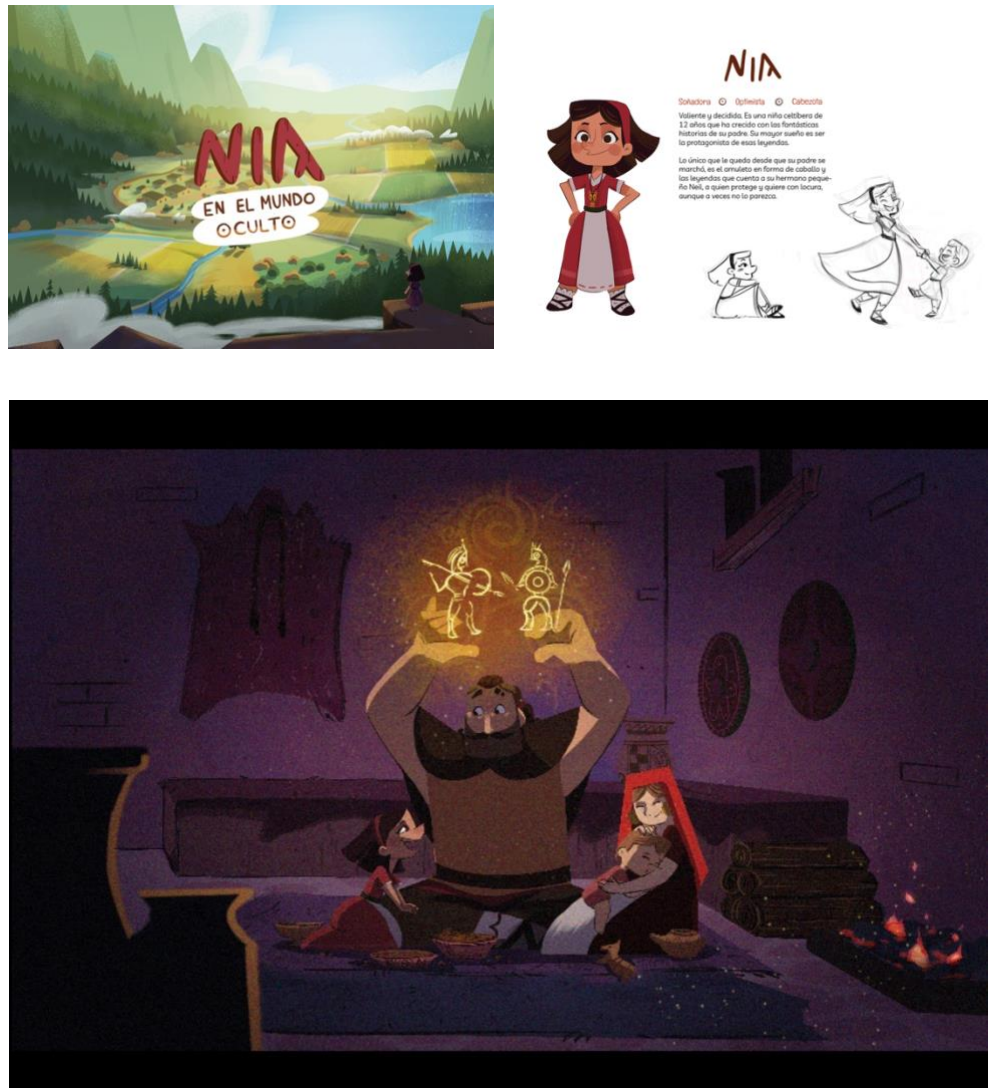


Fig 28. Resultados finales

4.5. Previsión de impacto / testeo / difusión

Este proyecto es una IP, es decir una marca en formato de cortometraje animado, que puede ser también aplicado al formato de serie y a otros productos. Este será distribuido en convocatorias de festivales de animación como puede ser el de Cartoon Springboard en Madrid, el programa Atenea o el Prime the Animation en Valencia, con plazos de cierre de convocatoria en septiembre y octubre de este año. Esta difusión serviría de testeo ante la audiencia, para comprobar que el formato y su duración es el adecuado.

Asimismo, se podrían crear una serie de productos con la que el público pueda interactuar, sobre todo los más jóvenes, como pueden pegatinas, chapas o tote bags.

Finalmente, para una mayor difusión se crearía una red social específica del proyecto dónde se mostrarían los avances una vez se llevase

a producción, como es el ejemplo del grupo del máster de animación de la UPV la Balada shortfilm¹⁴.

4.6. Presupuesto

Para estimar el coste del proyecto se tuvo en cuenta las horas invertidas y los materiales necesarios para cada una de las fases del proyecto. Asimismo, se han incluido los gastos fijos como puede ser las licencias del software, en el que no se incluye el gasto de tableta gráfica o u ordenador, considerados como amortizados.

HORAS INVERTIDAS		GASTOS PERSONALES	
Sueldo Junior	10€/h	Adobe Creative Cloud	62,99€
Escritura de guion	140h	Cuota de autónomos	80€ / mes
Arte conceptual y exploración	140h	PRECIO TOTAL	142,99€
Diseño de personajes	50h		
Diseño de escenarios	15h		
Storybeats	35h		
Material gráfico y maquetación	15h		
PRECIO TOTAL	3.950,00 €		

Fig 29.Tabla de presupuesto estimado

5. CONCLUSIONES

Atendiendo a los objetivos planteados en este trabajo, extraeremos a continuación las conclusiones más destacadas de la realización de este proyecto.

Para comenzar, me gustaría recalcar mi aportación a los ODS con este proyecto mencionada anteriormente. Nia en el mundo oculto, es una producción dirigida al ámbito familiar que tiene como objetivo brindar una educación de calidad a los más pequeños, al igual que mostrar la igualdad de género.

El estudio de las recomendaciones y fases que establecen los/as autores/as de referencia han sido de gran ayuda a la hora de abordar los elementos que componen una idea de proyecto de animación.

El primero de los objetivos específicos planteados, explorar los referentes visuales que puedan ayudar a inspirar y conceptualizar el proyecto, ha permitido reunir en collages y tableros una amplia gama y variaciones de ejemplos. Asimismo, el análisis de estas referencias ha ayudado a sintetizar los diseños, dotar las poses de más movimiento o adaptar los diseños tanto a la técnica (animación 2D), como al *target* del proyecto. Dentro de la fase de documentación, se ha recopilado información del contexto histórico, que ha

¹⁴ *Balada de peces y pájaros* es un cortometraje en desarrollo en el máster de animación. <https://www.instagram.com/balada.shortfilm?igsh=MTV4ZDg1dGM2NGppZA==>

contribuido tanto a la descripción y escritura del guion, como en los diseños de los personajes, entornos y *props*. Ha sido especialmente revelador poder asistir presencialmente al museo Numantino de Soria para poder ver de cerca los materiales, tejidos e incluso la escala de los objetos y ropajes de referencia para el proyecto.

Como la finalización de este proyecto coincide con la defensa del TFG, todavía no se ha podido presentar en eventos. Aun así, para cumplir con el objetivo de conocer las técnicas del pitch y ponerlas en práctica, he participado en el evento Cañas y Frames, del Festival de animación *Prime the Animation*. En este evento tuve la oportunidad de asistir a varios pitch de proyectos e incluso de participar haciendo un pitch de otro proyecto colectivo. Tras la presentación, recibí un *feedback* muy positivo de profesionales asistentes al evento. Esta experiencia ha sido muy enriquecedora y una base fundamental para preparar futuras presentaciones del proyecto NIA en el mundo oculto.

Los materiales elaborados han quedado recogidos en la biblia de pitch, que irá evolucionando con el feedback recibido en los eventos a los que asista. Asimismo, este material pasará a formar parte de mi portafolio personal como carta de presentación en el mundo profesional.

Para finalizar, a modo de valoración personal, considero que los resultados obtenidos siendo una única persona son realmente adecuados a un proyecto de dicha medida. Sin embargo, es cierto que sería adecuado elaborar una historia mucho más compacta revisando de nuevo el guion y personajes que vayan a salir en la trama. A pesar de ello, estoy muy orgullosa de conseguir unos diseños atractivos que comunican los valores e historia de *Nia*.

6. BIBLIOGRAFÍA

Alarico Ciaramelli. (s. f.). Recuperado el 15 de mayo de 2024 de:
<https://alaricociaramelli.carbonmade.com/viking-skool>

Author, E. G. (2022, 29 agosto). *Sobre el mundo de bichos, y lo que podemos aprender de él (I)*- Students For Liberty. Students for Liberty. Recuperado el 16 de abril de 2024 de:

<https://studentsforliberty.org/es/blog/sobre-el-mundo-de-bichos-y-lo-que-podemos-aprender-de-el-i>

Bogota SIGGRAPH. (2019, 6 agosto). *Cómo hacer un Pitch para series de animación - JuanPe Arroyo* [Vídeo]. YouTube. Recuperado el 7 de junio de 2024 de:

https://www.youtube.com/watch?v=Oh_l0Sx1f6A

Cómo hacer tu IP "toyable" – WEIRD. (s. f.). Recuperado el 8 de junio de 2024 de: <https://weirdmarket.es/como-hacer-tu-ip-toyable>

Cortés, J., & Cortés, J. (2019, 10 junio). *Cómo registrar un proyecto, una idea o un guión de Animación.* Notodoanimacion.es | Noticias, Recursos, Tutoriales y Empleo Para Artistas Digitales. Recuperado el 8 de junio de 2024 de:

<https://www.notodoanimacion.es/como-registrar-un-proyecto-una-idea-o-un-guion-de-animacion>

Dani Parker. (2020, 9 agosto). *LA IMPORTANCIA DE LAS FORMAS EN LOS DISEÑOS DE PERSONAJES | DANI PARKER*[Vídeo]. YouTube. Recuperado el 8 de junio de 2024 de:

<https://www.youtube.com/watch?v=xaozwQSuluo>

De Frías, M. S. (2009). La religión de los Celtíberos (I). *Studia Historica: Historia Antigua*, 2(2), 81-101. Recuperado el 10 de marzo de 2024 de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=106239>

DEMENTES Podcast. (2021, 1 noviembre). *Jorge R. Gutiérrez | Sobre hacer tus propios proyectos y disfrutar el proceso | DEMENTES PODCAST 212* [Vídeo]. YouTube. Recuperado el 3 de febrero de 2024 de:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ka23SMgttnI>

Galván, T. (2022, 26 julio). *Cómo Sacar tu IP a la Luz*. IndustriaAnimacion.com. Recuperado el 7 de junio de 2024 de:

<https://www.industriaanimacion.com/2020/10/como-sacar-tu-ip-a-la-luz>

Gesdinet, A. T.-. (2019, 10 marzo). *Numancia | Visitar el yacimiento | La casa celtibérica*. NUMANCIA SORIA. Recuperado el 15 de abril de 2024 de:

<https://numanciasoria.es/es/visitar-el-yacimiento/la-casa-celtiberica>

Industria Animación. (2020, 22 marzo). *Cómo crear tu serie para Cartoon Network - Entrevista con Madelein Treviño - El Bosque Olvidado* [Vídeo]. YouTube. Recuperado el 9 de junio de 2024 de:

<https://www.youtube.com/watch?v=bip3syvnJ4o>

Martínez, A. (s. f.). *El arte conceptual de Vaiana*. Recuperado el 9 de marzo de 2024 de:

<https://losdelsotano.blogspot.com/2017/04/el-arte-conceptual-de-vaiana.html>

McKee, R. (2009). *El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*.

MST Concept Design School. (2022, 4 noviembre). Todo sobre la Biblia de Animación. *MST Design Academy*. Recuperado el 9 de junio de 2024 de:

[https://www.mstschool.mx/post/todo-sobre-la-biblia-de-animacion#:~:text=La%20biblia%20de%20animaci%C3%B3n%20\(pitch,con%20el%20resto%20del%20equipo.](https://www.mstschool.mx/post/todo-sobre-la-biblia-de-animacion#:~:text=La%20biblia%20de%20animaci%C3%B3n%20(pitch,con%20el%20resto%20del%20equipo.)

Murray, J. (2010). *Creating Animated Cartoons with Character: A Guide to Developing and Producing Your Own Series for TV, the Web, and Short Film*.

Producción de Animación - Mr. Cohl. (2021, 3 febrero). *MR.COHL PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN: Cómo hacer una biblia de animación, Myriam Ballesteros nos lo cuenta* [Video]. YouTube. Recuperado el 2 de junio de 2024 de:

<https://www.youtube.com/watch?v=NbvOouX7h7o>

Saroldi, G. (2022). *Desarrollo de una propiedad intelectual: Utopía Pop*. Recuperado el 27 de mayo de 2024 de:

<https://doi.org/10.30827/digibug.77161>

Schmidt, K. H. (2001). BURILLO MOZOTA, F.: Los celtíberos: etnias y estados. *Zeitschrift Für Celtische Philologie*, 52(1). Recuperado el 16 de febrero de:

<https://doi.org/10.1515/zcph.2001.285>

Sopeña, G. (1987). *Dioses, ética y ritos: aproximaciones para una comprensión de la religiosidad entre los pueblos celtibéricos*.

Storytelling 101: The Dan Harmon Story Circle | Boords. (2024, 11 abril).

boords.com. Recuperado el 15 de enero de:

<https://boords.com/blog/storytelling-101-the-dan-harmon-story-circle#>

Rivera, Y. A. (2018, 1 agosto). *LA IMPORTANCIA DEL GUIÓN EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL*. Recuperado el 22 de enero de:

<https://www.linkedin.com/pulse/la-importancia-del-guion-en-produccion-audiovisual-aedo-rivera/?originalSubdomain=es>

Soria, E. (s. f.). *La indumentaria celtibérica en las cerámicas numantinas, exposición que llega a la capital soriana – elige.soria.es*. Recuperado el 3 de febrero de 2024 de :

<https://elige.soria.es/la-indumentaria-celtiberica-en-las-ceramicas-numantinas-exposicion-que-llega-a-la-capital-soriana>

SP, F. (2022). El dios Lug en la península Ibérica. *Astures, Historia y Arqueología del Noroeste de Hispania*. Recuperado el 10 de marzo de 2024 de:

<https://astures.es/el-dios-lug-en-la-peninsula-iberica/>

Toniko Pantoja. (2023, 21 febrero). *Storyboards VS StoryBEATS* [Vídeo]. YouTube. Recuperado el 10 de Mayo de 2024 de:

<https://www.youtube.com/watch?v=1zVpAKnXCBO>

Villa, S. M. A. (2003). La iconografía divina en Celtiberia: una revisión crítica. *Archivo Español de Arqueología/Archivo Español de Arqueología*, 76(187-188), 77-96. Recuperado el 10 de marzo de 2024 de:

<https://doi.org/10.3989/aespa.2003.v76.106>

Wacom en Español. (2017, 17 julio). *Como armar un pitch bible: Personajes y Escenarios (Webinar 1 de 2)* [Vídeo]. YouTube. Recuperado el 7 de junio de 2024 de:

<https://www.youtube.com/watch?v=5GbBzZCeQns>

Wacom en Español. (2017b, julio 24). *Como armar un pitch bible: Concepts (Webinar 2 de 2)* [Vídeo]. YouTube. Recuperado el 7 de junio de 2024 de:

<https://www.youtube.com/watch?v=eHOPek8gDcs>

What Is a Story Beat: Definition and Examples - Arc Studio Blog. (s. f.). Recuperado el 15 de abril de 2024 de:

<https://www.arcstudiopro.com/blog/what-is-story-beat-film>

7. INDICE DE FIGURAS

<i>Fig 1. Cronograma del proyecto</i>	7
<i>Fig 2. Cronograma fases de la biblia de animación</i>	7
<i>Fig 3. Yacimiento histórico de Numancia en Garray</i>	10
<i>Fig 4. Libro Nuane de Olga Latorre</i>	10
<i>Fig 5. Cartel de la película El pan de la guerra de Cartoon Saloon</i>	10
<i>Fig 6. Cartel de la película Bichos de Pixar</i>	11
<i>Fig 7. Portada de Astérix y Obélix</i>	11
<i>Fig 8. Serie de televisión Viking Sckool de Cartoon Saloon</i>	11
<i>Fig 9. Concept art espíritus de la película Vaiana</i>	12
<i>Fig 10. Fachada del Museo Numantino de Soria</i>	13
<i>Fig 11. Relieve del dios celta Lug</i>	13
<i>Fig 12. Peñalba de Villastar, Teruel, e inscripciones sobre el dios Lug</i>	14
<i>Fig 13. Moodboard general</i>	17
<i>Fig 14. Diseño de Nia</i>	17
<i>Fig 15. Primeros bocetos de Nia</i>	17
<i>Fig 16. Diseño de Öona</i>	17
<i>Fig 17. Diseño de Ezio</i>	18
<i>Fig 18. Moodboard padres de Nia</i>	18
<i>Fig 19. Bocetos de la familia de Nia</i>	18
<i>Fig 20. Interacciones de la familia</i>	19
<i>Fig 21. Concept art de Maui en Vaiana</i>	19
<i>Fig 22. Exploraciones y rediseño del dios Lug</i>	20
<i>Fig 23. Reproducción de una casa celtíbera. Fotografía tomada del museo Numantino de Soria</i>	20
<i>Fig 24. Diseño de escenarios para la serie Viking Sckool por Álvaro Ramírez</i>	20
<i>Fig 25. Diseño final de la casa celtíbera de Nia</i>	21
<i>Fig 26. Bocetos storybeats</i>	22
<i>Fig 27. Tipografía del título</i>	23
<i>Fig 28. Resultados finales</i>	24
<i>Fig 29. Tabla de presupuesto estimado</i>	25

8. ANEXOS

8.1 ANEXO I - GUION LITERARIO	1
8.2. ANEXO II – REFERENTES, MUSEO NUMANTINO	1
8.3. ANEXO III – DISEÑO Y EXPLORACIÓN DE PERSONAJES	3
8.4. ANEXO IV - TABLA ODS	7