



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

"Va de bo". Tràiler para corto de serie animada sobre la  
Pilota Valenciana

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Pérez Olaya, Lucía

Tutor/a: Rodríguez Valdunciel, Sergio

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

## RESUMEN

Realización del tráiler de una futura serie animada sobre el deporte de la Pilota Valenciana. Llevando a cabo este proyecto, se buscaría dar más visibilidad a sectores sociales que no tienen mucho reconocimiento, como la Pilota valenciana o la mujer en el deporte.

Este documento recoge el proceso metodológico seguido en este proyecto. Empezando por investigar brevemente la historia y el posible futuro de este deporte, además de la repercusión de la mujer pilotari. Siguiendo con la creación de la narración entorno a la que gira la serie y el diseño de los personajes principales. Más tarde, se realizará la preproducción y producción del tráiler, centrándonos en todo el proceso que conlleva su animación. El tráiler estará formado con los momentos claves del corto, compuesto para generar expectación para ver el producto finalizado de la serie. Por último, se llevará a cabo el diseño de sonido que acompañará al resultado con efectos sonoros y música original.

## SUMMARY

Production of the trailer for a future animated series about the sport of Valencian Pilota. By carrying out this project, the aim would be to give more visibility to social sectors that do not have much recognition, such as Valencian Pilota or women in sport.

This document shows the methodological process followed in this project. Starting by briefly investigating the history and possible future of this sport, as well as the repercussion of women pilota players. Then the creation of the narrative around which the series revolves and the design of the main characters. Later, the pre-production and production of the trailer will be carried out, focusing on the whole process involved in its animation. The trailer will be made up of the key moments of the short film, composed in such a way as to generate expectation to see the finished product of the series. Finally, the sound design will accompany the result with sound effects and original music.

## PALABRAS CLAVE

Animación 2D, Pilota valenciana, Serie animada, Tráiler, Deporte

## KEYWORDS

2D Animation, Valencian pilota, Animated series, Trailer, Sport

## AGRADECIMIENTOS

A mi familia le agradezco todo el apoyo que me han dado durante estos 4 años de carrera, por ser mis mayores apoyos en todos los ámbitos de mi vida.

A Ana, mi entrenadora de pilota, por acompañarme todos estos años en el maravilloso mundo de la pilota.

A mi tutor, Sergio, por guiarme por este trabajo y aconsejarme con su gran experiencia.

Y por último, dedicar este proyecto a mi padre. No tengo palabras para describir lo mucho que me ha ayudado durante toda mi vida, siempre siendo mi mayor crítico y buscando lo mejor para mí.

Quedará retratado por siempre en este proyecto y su memoria perdurará y me acompañará a todos los lugares que alcance *Va de Bo*.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	4
<b>1.1. Presentación</b>	4
<b>1.2. Objetivos</b>	5
1.2.1. Objetivos principales	5
1.2.2. Objetivos secundarios	5
<b>1.3. Metodología</b>	5
<b>2. MARCO TEÓRICO</b>	7
<b>2.1. Briefing</b>	7
<b>2.2. Contexto teórico</b>	7
2.2.1. La historia de la pilota	7
2.2.2. La mujer pilotari, pasado y presente	9
2.2.3. Futuro y continuidad de la pilota	10
<b>3. DESARROLLO</b>	12
<b>3.1. Preproducción</b>	12
3.1.1. Creación de la idea	12
3.1.2. Creación de los personajes	12
3.1.3. Storyboard	15
3.1.4. Colorsript	16
<b>3.2. Producción</b>	18
3.2.1. Animación y limpieza	18
3.2.2. Creación de fondos y coloreado	20
3.2.3. Sombreado y detalles finales	21
3.2.4. Montaje del vídeo	22
3.2.5. Título	23
<b>4. RESULTADOS</b>	24
<b>4.1. Difusión</b>	24
<b>4.2. Presupuesto</b>	25
<b>5. CONCLUSIÓN</b>	26
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b>	27
<b>7. ÍNDICE DE FIGURAS</b>	28
<b>8. ANEXOS</b>	29



# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. PRESENTACIÓN

*Va de Bo* es un proyecto personal donde convergen dos de mis mayores pasiones: la pilota valenciana y la animación digital. Durante los 10 años que llevo siendo pilotari, siempre que menciono mi afición, me encuentro con el desconocimiento general sobre este deporte y, sobre todo, que sea practicado por una mujer.

Por ello, decidí aportar mi granito de arena para provocar un cambio y conseguir que la pilota valenciana fuera más conocida, de tal manera que, mi proyecto está enfocado a despertar la curiosidad por conocer esta tradición centenaria.

Partiendo de esta base, pasé a la idea de producir una serie de animación familiar de temática deportiva. Algunos de los ejemplos más conocidos en la cultura española se podrían considerar *Oliver y Benji* o *Inazuma Eleven*. Este formato de contenido audiovisual es el más adecuado para poder enseñar de manera simple y entretenida un deporte, además de dejar entrever el mundo que hay detrás de dicha disciplina. Por otra parte, al ser una serie enfocada a los más jóvenes de la casa, promueve el interés a la actividad deportiva y es más sencillo despertar esta chispa de pasión y curiosidad por un nuevo deporte.

Para llegar a esta meta se debe construir una historia entretenida donde el espectador aprenderá junto a la protagonista, el deporte de la pilota valenciana. Por lo que este proyecto requiere de una minuciosa preproducción de un capítulo prólogo, para ayudar a poner en contexto la narrativa. El desarrollo del guión, estilo artístico, color y creación de personajes pertenecen a esta etapa del proyecto.

Seguido a esto, vendría la producción del corto, realizado en animación 2d. Se aspira a conseguir un tráiler completamente animado a color y con un acabado profesional.

Finalizando con un montaje de los planos y creación de sonido original, para proporcionar una experiencia más inmersiva.

Todo este desarrollo se tratará con más detalle en el apartado 3 de este documento, hablando de los pasos a seguir, así como las dificultades encontradas y superadas.



1. Título de la obra

## 1.2. OBJETIVOS

### 1.2.1. *Objetivos principales*

El objetivo principal es realizar un tráiler de una serie que atraiga a los espectadores y les haga interesarse por la pilota valenciana, dando visibilidad, generando curiosidad a todo aquél que visualice este tráiler.

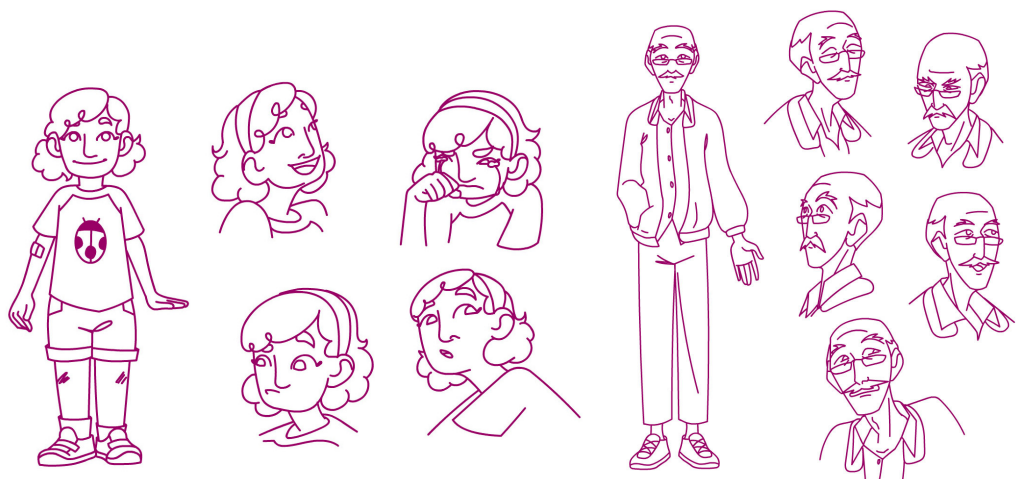
### 1.2.2. *Objetivos secundarios*

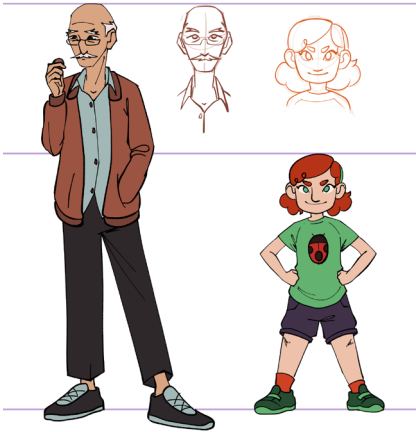
- Mantener viva parte de la historia y cultura regional
- Dar visibilidad a las mujeres en un deporte mayoritariamente masculino
- Investigar la historia del deporte y cómo está evolucionando para adaptarse a los tiempos modernos
- Jugar con los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera
- Aprender un programa de animación profesional
- Estudiar la técnica de la animación y reflejar un movimiento realista en pantalla
- Conseguir llevar a cabo un proyecto individual de principio a fin

## 1.3. METODOLOGÍA

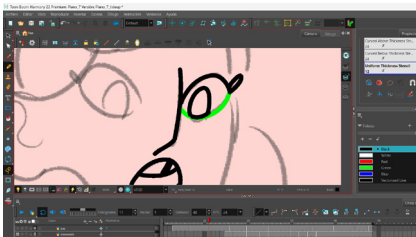
Es un proyecto individual, donde la organización, planificación y desarrollo del mismo ha sido realizado íntegramente por mí. La idea de este proyecto comenzó a tomar forma en el verano de 2022, durante las primeras lluvias de ideas sobre el esperado trabajo de fin de carrera y se comenzó a desarrollar en Febrero del año siguiente.

Entre Febrero y Mayo de 2023, realicé una estancia erasmus en Turku, Finlandia, periodo en el que se desarrolló la primera preproducción de este proyecto. Esta fase se compone de: creación de guión, escoger estilo artístico, crear los personajes principales, formar un *storyboard* coherente y aplicarlo todo en *style frames*.





4. Ficha de diseño final, Pep y Nela



5. Proceso de animación en Toon Boom

La segunda fase de trabajo se desarrolló durante el primer cuatrimestre del cuarto curso de carrera (Septiembre 2023 - Febrero 2024), donde aprovechando la asignatura de “Proyectos de animación” se avanzó en el proceso de creación. Con esta asignatura, se consiguió afianzar la primera fase de producción, con la ayuda de los tutores, Sergio y Sara, quienes ayudaron a mejorar la narrativa de la historia y compactar la idea en un tráiler de 40 segundos. Al acabar esta materia, ya se tenía toda la preproducción del corto, desde la idea final, fichas de personajes y la animática con audio original.

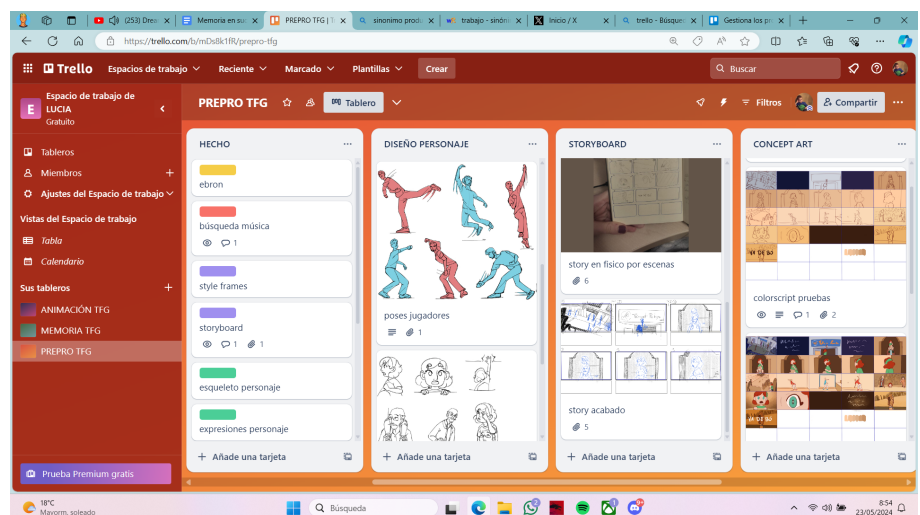
La tercera y última fase de la producción, contiene toda la animación del tráiler, realizada al mismo tiempo que la asignatura de “Proyectos de animación”.

Las fases que engloban esta etapa se dividen en: animación *rough* a partir de la animática, animación *tide-up*, limpieza de líneas, coloreado base, creación de fondos y por último, sombras y efectos para cada escena.

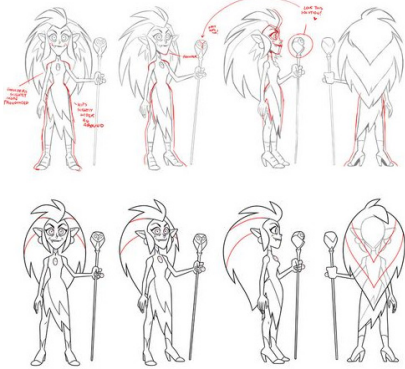
La duración total, desde la creación de los archivos *Toon Boom* hasta obtener todos los planos realizados, fue de 2 meses y medio (3 de marzo al 14 de mayo) haciendo un total de 600 jornadas de trabajo.

Una de las herramientas que me ayudó a realizar el desarrollo de estas jornadas fue la plataforma Trello.

Es un espacio de trabajo online orientado a equipos, que utiliza la distribución por tableros y tarjetas para organizar de manera visual cualquier proyecto. Al utilizar una disposición visual por tarjetas, permite visualizar el progreso del proyecto así como los siguientes pasos a seguir. Además, cada tarjeta contiene la opción de almacenar objetos multimedia, algo de gran utilidad para crear un archivo en la nube de cada paso realizado en la producción. Otro punto a destacar, es la opción de dejar comentarios en las mismas tarjetas, para tener visibilidad de los cambios y revisiones a realizar.



6. Espacio de trabajo en Trello

7. Arte conceptual de *la Casa Búho*8. Arte promocional de la serie *la Casa Búho*

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. BRIEFING

Este tráiler es un vídeo realizado en animación 2d con una duración de 41 segundos. Su formato es de 1920x1080 píxeles para uso web. Se narra el primer contacto de Nela con el deporte de la pilota valenciana gracias a su yayo Pep, quien le lleva a ver una partida profesional al trinquet de Pelayo, cuna de la pilota valenciana, situado en el centro de la ciudad de Valencia.

El objetivo principal de este tráiler es conocer la historia de la pequeña niña y como le lleva a descubrir un deporte que más adelante practicará. Para ello, se toma de inspiración el estilo visual de la serie *La casa búho*, la cual consigue crear unos personajes muy reconocibles con el uso de siluetas y formas. Por otra parte se quiere transmitir que efectos produce este deporte en los protagonistas al conocer el mundo pilotari. Es por ello que la gama cromática utilizada gira en torno a los colores anaranjados, haciendo referencia a los tonos de la ciudad de Valencia. Todo esto quiere despertar curiosidad y fomentar la práctica de este deporte en los jóvenes entre los 7 y 15 años, quien sería nuestro público objetivo.

Los tiempos de producción fueron: el inicio del trabajo, 20 de Febrero, finalización del mismo, el 21 de Junio. 5 meses para realizar un corto animado y una memoria con la documentación correspondiente a todo el proceso.

### 2.2. CONTEXTO HISTÓRICO

#### 2.2.1. La historia de la pilota

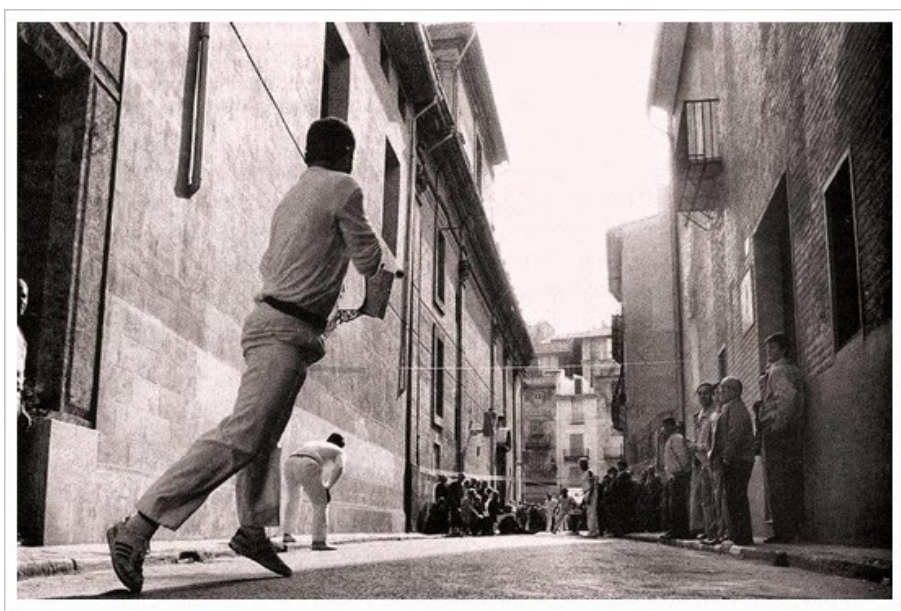
La pilota valenciana es el deporte popular por excelencia del pueblo valenciano. Las calles valencianas han sido escenario de miles de partidas, desde hace más de 750 años. (Agulló et al., 2016, p.26-33). Se podría incluso decir que sus inicios retroceden hasta los tiempos grecorromanos, teniendo de referencia el antiguo friso griego de Filandes (figura 9), un grabado que representa figuras de jugadores en posiciones empleadas para jugar a la pelota a mano. La pilota valenciana cuenta con una gran historia, pero no siempre bien aceptada. En muchas ocasiones, han intentado vetar su práctica por el territorio valenciano, por diversos motivos.



9. Friso griego de Filandes



Según Agulló et al. (2016, p.26-33), un hecho determinante en la práctica de esta disciplina fue el cambio social en los inicios del s.XVIII, que supuso el abandono por parte de las familias ilustres de la pilota. Aunque este deporte durante dicha época era también patrimonio de labradores, jóvenes y artesanos; las familias adineradas proporcionaban sus instalaciones particulares para alojar las partidas que se celebraban. Desde entonces, la responsabilidad de mantener viva la llama sagrada pasó a manos de los jóvenes de los pueblos. A la par, supuso un cambio de escenario, ahora sería la calle, esencialmente, la cual alojaría el deporte valenciano más ancestral.



10. Fotografía de una partida de Galotxa, jugada en calle natural

Avanzando en la historia, tuvo lugar el mayor golpe para la práctica de este deporte por el pueblo valenciano, la guerra civil. Como nos aseguran Agulló et al. (2016, p.26-33), el periodo franquista causó grandes daños al País Valenciano, y también al juego de la pilota, el cual salió herido de máxima gravedad en este periodo. La dictadura del general Franco, la imposición por decreto de la ley del castellano, los cambios sociales y económicos, la desidia de las autoridades, así como las transformaciones urbanísticas de las ciudades y los pueblos, contribuyeron a que este deporte atravesara una situación sumamente crítica.

No obstante, el pueblo valenciano siempre ha conseguido recobrar la pasión por el deporte de la pilota valenciana y nunca se ha perdido esta parte de nuestra historia. Algunos momentos, por los cuales la historia de este deporte ha continuado nos lo relata Agulló et al. (2016, p.26-33). En 1868, con la inauguración del trinet de Pelayo, en el centro de la urbe valenciana, sirvió para que de una manera lenta pero continua, el juego de la pilota recuperara parte del terreno perdido. De esta manera, ayudó a la práctica pilotari por la falta de calles hábiles en la capital.

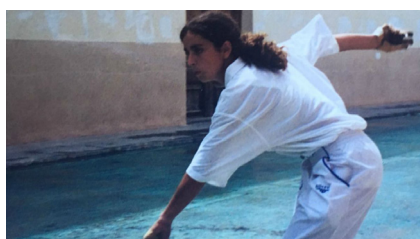
11. Paco Cabanés, *el Genovés*

Pero la época de optimismo fue con la llegada de la democracia. Desde este momento, muchos ayuntamientos valencianos optaron por recuperar la práctica de la pilota valenciana como una de sus señas de identidad. Además, cabe recalcar la irrupción de la figura de Francesc Cabanés Pastor, *el Genovés*, que es considerado el mejor pilotari de la historia, capaz de alzar pasiones en los trinquetes. Su aparición en las ligas profesionales permitió que muchísimos aficionados volvieran a poner los ojos en el juego de vaqueta. (Agulló et al., 2016, p.26-33)

### 2.2.2. La mujer pilotari, pasado y presente

Una vez destacada la historia de esta disciplina, nos debemos centrar en una parte de la misma de la que no se destaca tanto: las mujeres pilotaris.

La pilota valenciana, como deporte y símbolo de identidad de la sociedad valenciana, ha seguido unas pautas similares en cuanto al deporte profesional, donde la visibilidad de la mujer ha sido ocultada y estereotipada. (Agulló, 2002).



12. Ana Belén de Borbotó, 1999

El comienzo de la mujer pilotari profesional data del año 1897, con jugadoras de la modalidad de frontón (Agulló y Agulló, 2009). Sin embargo, como documenta Romero y Paricio (2021, p.151-152), habían muchas mujeres, que, especialmente, antes de la guerra y hasta la década de los 50, fueron excelentes jugadoras de pilota. Sin embargo, poca gente era conocedora ya que tenían que luchar continuamente con celos y dificultades de la época. No obstante, su nivel deportivo no disminuyó por ello. Eran grandes pilotaris que llegaban a sobrepasar el nivel de muchos hombres o llegaban a estar en igualdad de condiciones, ganando gran número de partidas. Sin embargo, estos hechos eran acontecimientos que no se podían compartir o se ponían en duda continuamente. Son las grandes desconocidas de la historia.



13. Ana Puertes de Beniparrell

Esta situación se acentuó con el franquismo, el cual representaría un retroceso considerable, como ya hemos comentado. Si bien, con la caída de de la dictadura, las mujeres se reincorporaron poco a poco al juego, pero no sería hasta el año 2002 cuando, pese a su baja participación, denunciaron su situación y se dirigieron a la Federación de Pilota Valenciana (FedPival) en un intento de poner fin a la visión de la pilota valenciana como un deporte solo de hombres. (Agulló, 2002)



14. Victoria de Valencia

Actualmente la situación de las mujeres ha cambiado, afortunadamente, para bien. Hasta el punto que en las competiciones federadas de estos momentos, en una de sus modalidades, Raspall, participan más equipos femeninos que masculinos. A su vez, existen ligas completamente femeninas en otras modalidades, como la Galotxa y el One wall, aún cuando la presencia femenina está cada vez más presente en todas las modalidades disponibles. Igualmente, jugadoras como Victoria de Valencia, las hermanas Puertes de Beniparrell o, hace unos años, Ana Belén de Borbotó, son cada vez más co-

nocidas, referentes y estimadas por buena parte del mundo de la pilota, aún cuando falta mucho camino por recorrer. (Benimelli, 2016, p.245-254)

La pilota siempre había sido un deporte de hombres, pero la sociedad va cambiando y las mujeres reclaman la igualdad entre sexos.

Si la pilota valenciana quiere sobrevivir en esta sociedad, no tendrá más remedio que asumir la responsabilidad que le corresponde y adaptarse a los cambios que se producen en su propio seno, abriendo las puertas a una parte bien importante de la sociedad: las mujeres (Benimelli, 2016, p.245-254)

Como establece Sandra Guaita (2016): “El futur de la pilota serà de les dones o no serà”. [El futuro de la pilota será de las mujeres o no existirá.]

### **2.2.3. Futuro y continuidad de la pilota**

Hasta ahora, se ha mencionado el pasado de la pilota, comentado brevemente el presente de la mujer pilotari y solo falta visualizar el futuro del deporte valenciano. La pilota valenciana es un deporte local, lo cual dificulta la globalización de su práctica, teniendo solo en la Comunidad Valenciana el lugar para continuar con esta tradición. Es por ello, que uno de los mayores retos actuales que afronta la FedPival es la continuidad por parte de las próximas generaciones del juego de la pilota.

La forma más común entre los más pequeños de conocer el juego de la pilota, es mediante las prácticas en la escuela o las actividades extraescolares deportivas que ofrecen algunos colegios (Gascó, 2016, p.125-127). Sin embargo, sigue habiendo mucho desconocimiento sobre este deporte, sobre todo en la ciudad de Valencia. Muchos vecinos de la capital, por ejemplo, no han llegado nunca a pisar el Trinquet de Pelayo, siendo una de las instalaciones deportivas europeas más antiguas todavía en funcionamiento.



15. Grupo de niñas jugando en *la pilota a l'escola*





16. Ejemplo de una clase de *pilota a l'escola*



17. Fotografía de partida de raspall infantil

Para que un cambio se produzca debemos involucrar a los más pequeños en la práctica de la pilota, fomentando la pilota a la escuela. *La pilota a l'escola* debe incluirse en las clases de educación física. Hasta ahora, ha sido mayoritariamente olvidada por los docentes de primaria y secundaria.

Ahora bien, esta falta de enseñanza en el programa escolar no es a propósito, sino viene de la desinformación que sufren los profesores por falta de preparación en la universidad, lo que dificulta la transmisión de conocimientos de este deporte a los alumnos. Desde hace un par de años, se está realizando un programa educativo realizado por la Conselleria de Educació y la FedPidal, en la cual se da una clase a niños de 4º primaria sobre el Raspall, con la oportunidad de entrevistar a un profesional y realizar juegos de esta modalidad. (Gascó, 2016, p.125-127)

Este es un pequeño paso hacia la mejora de esta situación, pero si se quiere llegar a un cambio a medio largo plazo, se debe impartir la pilota a profesores para que esta información pase a los más jóvenes (Gascó, 2016, p.125-127). De esta manera la tradición no se perderá y será transmitida a las nuevas generaciones, porque ellos son el futuro, por lo que es muy importante trabajar en el presente y no olvidar nuestras raíces, sin las cuales no seríamos quienes somos (Ros, 2016, p.283-286).

“La pilota és del poble, de tots i cada un dels valencians, amb una xicoteta ajuda de cada un d'ells, s'engrandirà i creixerà a pas de gegant.” (Gascó, 2016, p.125-127)

[La pilota es del pueblo, de todos y cada uno de los valencianos, con una pequeña ayuda de cada uno de ellos, se engrandecerá y crecerá a paso de gigante.]



18. Podio de la final del campeonato individual de raspall, 2021



## 3. DESARROLLO

### 3.1. PREPRODUCCIÓN

#### 3.1.1. Creación de la idea

Joe Murray (2010), creador de *La Vida Moderna de Rocko* y *El Campamento de Lazlo*, reflejó en su libro la idea en la que gira este trabajo:

“¿Existe una idea para una serie que sientes que solo tú puedes hacer? Tu serie debe reflejar quién eres, tus intereses, y tu estilo. Considera esto: Steven Hillenburg tenía un pasado en biología marina. ¿A quién, con su increíble talento por la animación, su fascinación y conocimiento por la vida marina, que no fuera Steven le podría surgir la idea de Bob Esponja?”

Para contar una historia que merezca la pena ser escuchada, debe haber una base de conocimientos de la que partir. Y cuanto más cercano tenga ese conocimiento el creador, mejor desarrollo tendrá la historia. Es por esto que se decidió el deporte de la pilota valenciana como base del proyecto, siendo un tema con mucho potencial a desarrollar.

El formato decidido para transmitir este mensaje fue el de serie de deportes, siguiendo la estructura de *Haikyuu!* o *Inazuma Eleven*. En estas series, se sigue el paso del protagonista por sus comienzos en el deporte mientras descubre las normas, modalidades y secretos que ofrece.

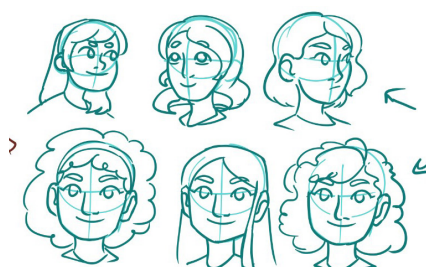
Por todo esto, la idea para este proyecto era crear un capítulo prólogo de dicha serie, donde se pondría en contexto los personajes principales y la narrativa de la historia. Sin embargo, al ser un trabajo individual, se redujó el formato a un tráiler del capítulo, un proyecto más asequible, teniendo en cuenta los recursos disponibles.

#### 3.1.2. Creación de personajes

Una vez la idea estuvo definida, comenzó la etapa de creación de personajes. La historia gira en torno a una niña y su abuelo, quienes asisten a un partido de pilota.

La protagonista es Nela, diminutivo de Manuela, una niña extrovertida, con mucha curiosidad. Nela se crió en una zona rural y es muy apasionada con todo aquello que va descubriendo.

Su diseño está basado en un trapecio isósceles, un cuadrilátero con dos lados paralelos y dos ángulos iguales, siendo su base inferior más ancha que la base superior. Tanto su cabeza como su cuerpo se rigen por esta silueta. Para el diseño de su rostro, se quería jugar con el estereotipo del protagonista femenino, quien suele tener un rostro fino y delicado. Por ello, Nela tiene unas facciones anchas, como observamos por su mandíbula, nariz y cejas; además, de tener pelo corto rizado.



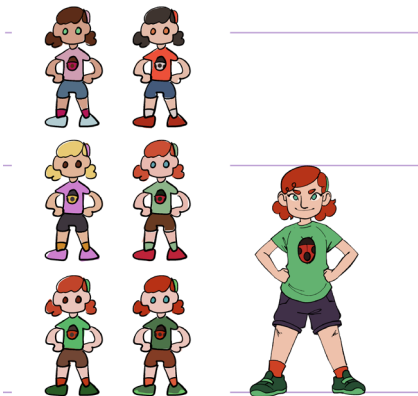
19. Primeras pruebas del diseño para Nela



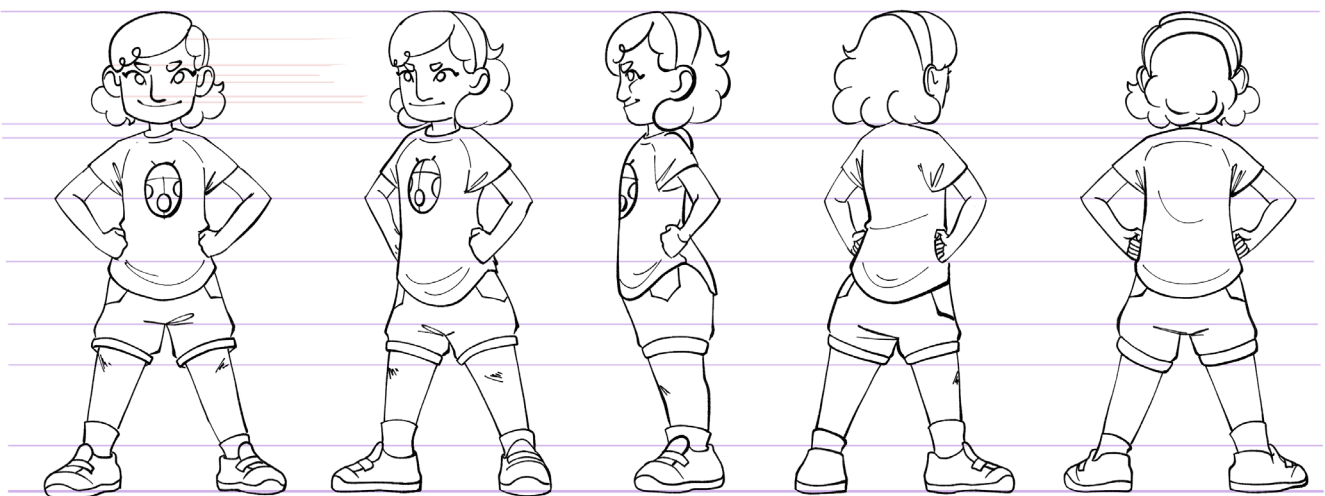
20. Pruebas de ropa para Nela

Para la ropa de Nela, la primera visión fue que llevara ropa cómoda. Sin embargo, se probó con varios estilos, desde ropa más de niña, vestidos y faldas, a ropa más deportiva. Al final, se mantuvo la primera idea de ropa para realizar cualquier actividad.

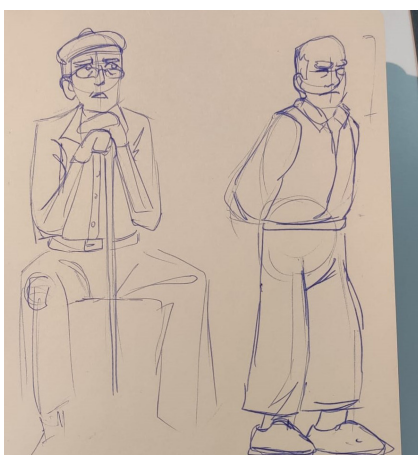
La paleta cromática de Nela giró en torno a su pelo, el cuál quedó asignado como pelirrojo con bastante rapidez. Este detalle está inspirado en el protagonista de *Haikyuu!*, Hinata Shoyo, quien tiene un característico pelo naranja, que le distingue entre el amplio elenco de personajes. El resto de colores para Nela terminaron siendo los complementarios en triada del naranja de su pelo: verde y morado. El resultado final de su atuendo es una mezcla de estos tres colores con diferentes saturaciones y luminosidades, que cohesionan todo el diseño.



21. Pruebas de color para Nela



22. Giro con diseño final de Nela



23. Primeras pruebas del diseño para Pep

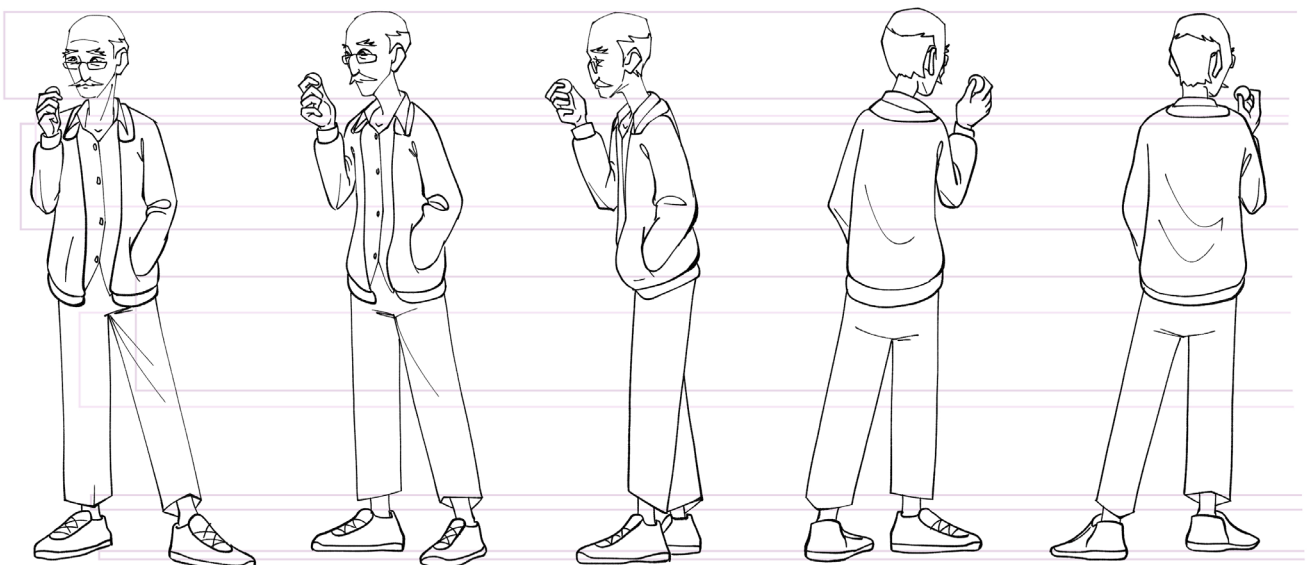
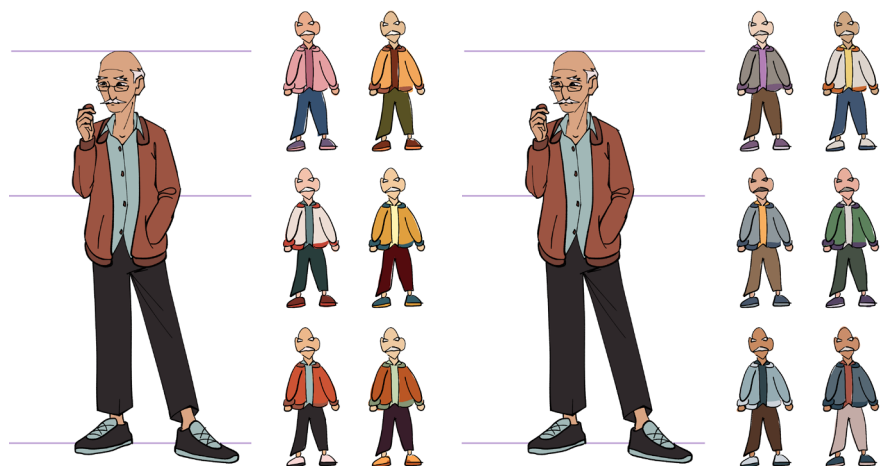
Por otro lado, hay que hablar del yayo Pep, el abuelo de Nela. Él proviene de un pueblo en las afueras de Valencia, y fue pilotari en su juventud, pero por una lesión tuvo que dejar de practicar el deporte. Sin embargo, su pasión no se vió afectada por ello y es por esto que, después de tantos años, sigue amando este deporte y quiere que su nieta pueda conocerlo y disfrutar de él.

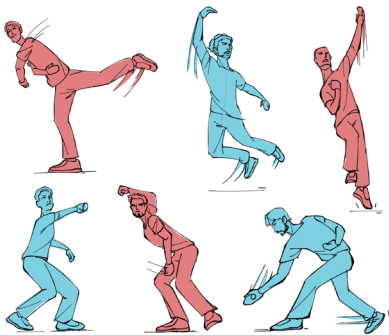
Su diseño comenzó a tomar forma investigando al típico abuelo valenciano. Su diseño se rige por líneas rectas y ángulos marcados, como se puede observar en su estructura facial, la cual está basada en un rombo. Para sus facciones, hubo una leve inspiración en Don Quijote, pero con una reinterpretación actual de su diseño. Su atuendo prácticamente no cambió desde los primeros bocetos: una chaqueta de deporte gastada, sobre una camisa y pantalones rectos de pana.

Aunque su diseño no tuvo muchos problemas, el reto apareció cuando se buscó su paleta cromática. La idea original era que sus colores fueran más apagados y fríos en comparación con los de Nela, pero que conservara algún elemento de su paleta para poder relacionarlos. Es por ello que, después de muchos intentos, se decidió por una gama cromática de complementarios de azul y marrón rojizo, siendo este el guiño al color anaranjado de Nela.

A lo largo de la producción, hubo un trabajo de simplificación de ambos diseños, para facilitar el proceso de animación. Se descartaron detalles en las camisas, a la vez que detalles sin conexión a otros elementos, como botones en la camisa de Pep. Además, se sintetizaron algunas líneas en ambos rostros, como las arrugas de Pep o los rizos de Nela.

24-25. Pruebas de color de Pep  
26. Giro de diseño final de Pep



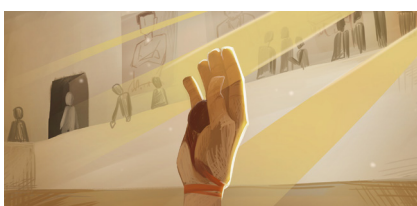
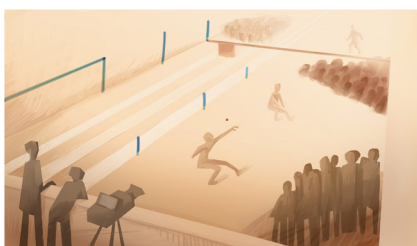
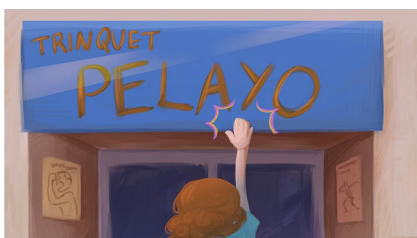


27. Prueba de movimiento de pilotaris

Por otro lado, se encuentran los pilotaris como personajes secundarios. No se tenía una idea clara para sus diseños, por lo que se realizaron varios rostros prueba, basándose en jugadores de pilota profesionales, como *el Genovés*. Los retratos realizados se pusieron en práctica, utilizando pruebas de movimiento con posiciones que partían del storyboard. Los diseños que resultaron más sencillos de plasmar en los diferentes ángulos que exigía la acción, fueron los que se usaron en la animación final.

### 3.1.3. Storyboard

El propósito de este episodio prólogo era mostrar cómo Nela tenía su primer contacto con la pilota valenciana en el trinquet de Pelayo. Esto ocurre porque su yayo Pep la lleva a ver una partida de Escala i corda profesional, para que su nieta conozca una de sus aficiones. Es una escena ambientada en mediados de la década de los 2000.



28-31. Primeros conceptos del guión

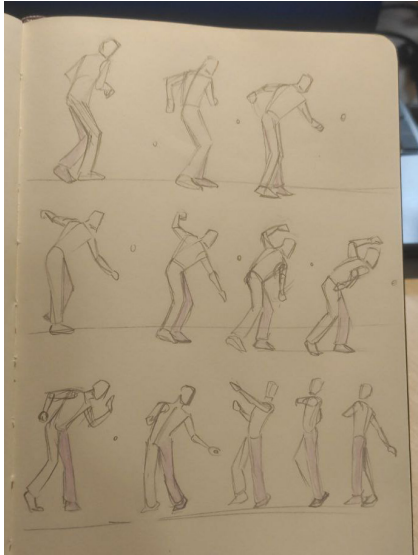
Se introduce la escena con la calle de Pelayo, en mitad de la urbe valenciana. Una calle llena de vida, donde toda la gente se dirige a un mismo local, el trinquet Pelayo. Entre la multitud, podemos observar como una figura, compuesta por una niña a hombros, entra por la puerta. Más adelante, desde la galería principal, vemos como Nela y Pep acceden al trinquet, donde Nela queda asombrada con la inmensidad de este espacio, donde se está disputando una partida en ese momento. Observan como los pilotaris juegan, compitiendo por conseguir el quince, hasta que Nela tiene un momento de revelación, ahí despierta la pasión por el deporte valenciano. El vídeo finaliza con la mano de uno de los pilotaris, alzándose para pedir el Va de Bo y comenzar a jugar.

Durante todo el tráiler se juega con el elemento del misterio sobre lo que está sucediendo. Los protagonistas no se muestran directamente en pantalla hasta la mitad del vídeo, aunque se encuentran en todos los planos anteriores, en segundo plano. Por otro lado, se muestran momentos del guión original para entender qué está sucediendo, sin desvelar mucha información y causar curiosidad. Además, se hace uso de texto entre los planos para dirigirse directamente al espectador y emplear, aún más si cabe, el recurso de la intriga.

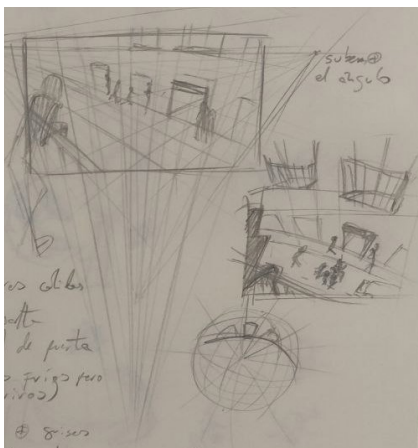
En el apartado visual, se realizaron bocetos de las diferentes acciones de los personajes en físico, experimentando en sucio los gestos y expresiones que se querían mostrar. Para las acciones de los protagonistas no hubo mucho problema en determinar cómo reaccionan al entorno, aunque sí experimentaron algunos cambios para mejorar la lectura de estas.

Para los jugadores, se realizaron varios estudios de los movimientos empleados en una partida de pilota, para determinar la manera más eficiente de retratarlos en una animación. Gracias a esto, se concluyó que la mejor





32. Estudio de movimiento de un pilotari



33. Bocetos para estudio del escenario

decisión era emplear una cámara estática de plano general. Esto partió del hecho que los movimientos usados en la pilota aún no son muy reconocibles de manera habitual, y no se podría entender que sucede fuera de plano si se usaban encuadres muy cerrados. Además, el juego de la pilota es un deporte muy rápido, el pilotari reacciona y actúa a gran velocidad, por lo que era más fácil leer la acción si el plano era estático.

Por otra parte, el diseño de fondos tuvo más dificultades. Aunque los entornos estuvieran basados en espacios reales, y se tuviera acceso a ellos para tomar fotos de referencias, la perspectiva fue un reto. No se tenía claro el punto de visión para el primer plano general de la calle exterior, por ello se realizaron muchos estudios y pruebas a papel. Se llegó a construir un espacio en 3D simulando la disposición de la calle, pero se acabó optando por un plano picado empleando la perspectiva de 3 puntos.

Para el interior del trinquet, se realizó una investigación para encontrar fotos de la época donde acontece la historia, puesto que el recinto deportivo pasó por varias reformas desde entonces.

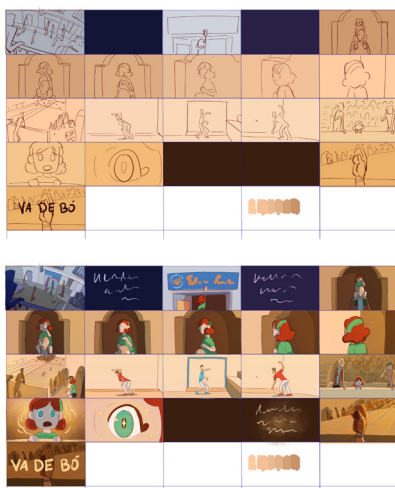
Una vez todos los fondos estuvieron diseñados y acciones planificadas, se realizó un storyboard de 8 planos. Esto, más adelante sirvió como base para realizar una animática en escala de grises con sonido provisional, para conseguir una primera prueba del resultado final. Además, esta primera versión de vídeo sirvió para obtener una estimación del tiempo de cada acción, lo cual ayudaría a preparar la animación más adelante.

### 3.1.4. Colorsript

El color es uno de los grandes retos a los que se enfrentaba este proyecto. No se tenía claro el enfoque que se quería dar, por lo que se decidió simplificar y dividir todo el corto en dos colores: azul y naranja.

La idea base era representar el cambio de espacio y reflejar las connotaciones de cada uno con el uso del color. El azul se usa para la ciudad, la calle Pelayo, mientras que el naranja se relaciona con el trinquet. Al utilizar dos colores complementarios, para el inicio y final del corto, se genera una progresión cromática durante la duración de éste para que no ocurra un cambio brusco entre los dos. Sin embargo, esta transición por tonos neutros es una manera de mostrar el progreso de descubrimiento, tanto de los espectadores como de Nela, de la pilota valenciana.

Aunque se tuviera decidido qué colores predominan en cada momento del vídeo, aún no se tenía claro la forma de representarlo. Por ello, se usó de inspiración a Paco Roca y el uso del color en sus cómics. El artista valenciano utiliza, en muchas de sus obras, el recurso de teñir una escena de un tono, aunque no sea un color realista por el contexto. No obstante, esta técnica



34-35. Proceso del colorsript



36. Fotografía del interior del triquet Pelayo

añade profundidad a sus historias, permitiendo experimentar las emociones de los personajes de una manera muy personal (*Paco Roca: Maestro del Cómic Contemporáneo*, 2023).

Por ello, todo el tráiler tiene un coloreado tan marcado, forzando mucho el color original de cada espacio para adaptarse a los sentimientos de Nela y reflejar el progreso de tonos de forma más clara.

Sin embargo, la tonalidad de los planos no deja de ser real, puesto que se ha intentado recrear estos colores de forma natural jugando con el color de los espacios, las luces y las sombras. Un ejemplo serían todos los planos en el interior del triquet. Este recinto deportivo, oficialmente, tiene todas las paredes pintadas de blanco, para facilitar la visualización de la pilota. Sin embargo, en este tráiler se jugó mucho con la falta de color de ésta y, durante el progreso del corto, se puede ver como el tono de la pared pasa de marrón claro, a blanco roto, para finalizar en un tono ocre. Estos cambios, que pueden parecer tan bruscos, se realizan de forma paulatina y no llama la atención.

Partiendo de esta base, se empleó el recurso de las luces y sombras para obtener más profundidad en cada plano.

Se comenzó utilizando la teoría del color y pintando cada sombra en el tono complementario a la luz del plano correspondiente, naranja para luz fría y viceversa. Si bien, pronto se percibió que esta técnica, ensuciaba la saturación de los planos, al crear sombras grises. Es por ello, que se decidió cambiar el sistema de coloreado y las sombras realizarlas de una tonalidad análoga a la luz del plano. De esta manera, se resaltaba más el color de los planos, unificando todos los elementos.



37. Style frame del plano 7

No obstante, hay varias excepciones a esta norma, ya sea por facilitar la lectura de las figuras, o por transmitir parte de la historia mediante el color.

Para este segundo ejemplo, se encuentra el plano 2, donde se observa como Nela entra por la puerta del triquet Pelayo. Como se ha dicho anteriormente, el azul se utiliza para la calle y el naranja para el triquet y, como este plano se ubica en el exterior, su tono principal es el azul. Por esto, según la norma utilizada en el corto, sus sombras deberían ser frías, pero son cálidas.



38. Style frame del plano 2

Éste se podría decir que es el inicio del cambio cromático que ocurre en el resto del tráiler. El tono rojizo de las sombras alrededor de la puerta, es un pequeño detalle para dar a entender que, en el interior de este establecimiento, predominan los tonos cálidos. A la par, este detalle también servía para acentuar la silueta de Nela, quien tiene sombras frías.

El color empezó siendo uno de los grandes retos en este trabajo, pero terminó siendo un gran elemento narrativo en esta historia.

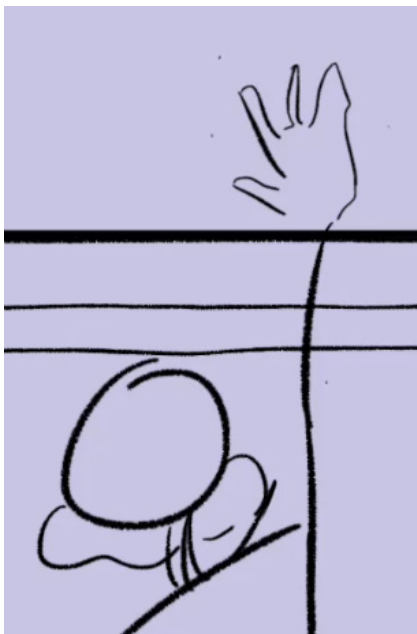
## 3.2. PRODUCCIÓN

### 3.2.1. Animación y limpieza

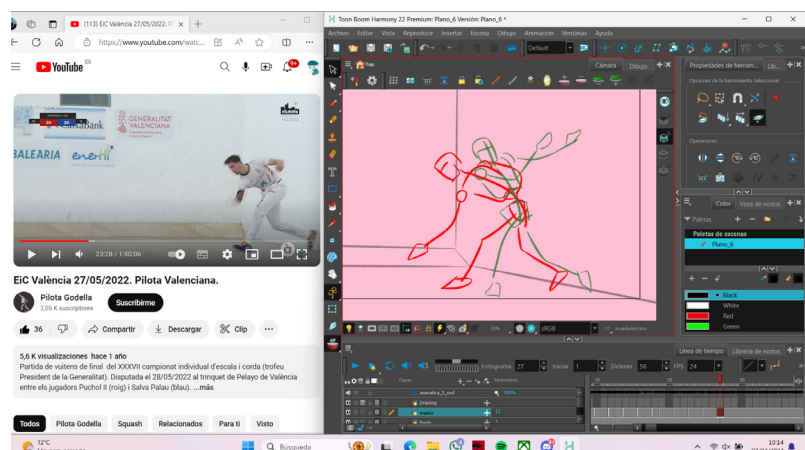
La fase de producción comenzó con la animación de los diferentes planos del tráiler. Estos 9 planos pasaron por diferentes fases: las primeras siendo la animación en boceto, siguiendo con animación en modelo, *tide-up*, y, finalmente, pasar a limpio con la línea deseada.

El movimiento de cada plano se consiguió gracias a la ayuda de vídeos referencia para cada acción. La mayor parte de estos vídeos eran originales. Esta práctica permitía comprobar cómo se realizaría la acción de forma natural, y, con ello, añadir detalles que pasarían desapercibidos a no ser de tener una referencia directa.

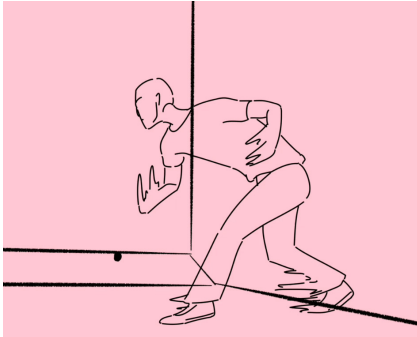
Los únicos planos que surgieron de un video ya realizado, fueron los de los pilotaris. Se usó de referencia la retransmisión de un partido de Escala i corda, en específico, la final del XXXVII Campeonato Individual de Escala i Corda, disputada el 27/05/2022 por Puchol II y Salva Palau en el trinquet Pelayo. Gracias a la calidad del vídeo y recursos diversos, se pudo observar el movimiento de forma detenida y plasmarlo de manera casi idéntica. Sin embargo, como no se hizo uso de la rotoscopia, se pudo exagerar los gestos y el tiempo de la acción. De esta manera, los movimientos conseguían una sensación plástica que el resto de planos ya tenían, cohesionando todo el proyecto.



39. Boceto de plano 2



40. Muestra de cómo se realizó la animación de los planos 4-6

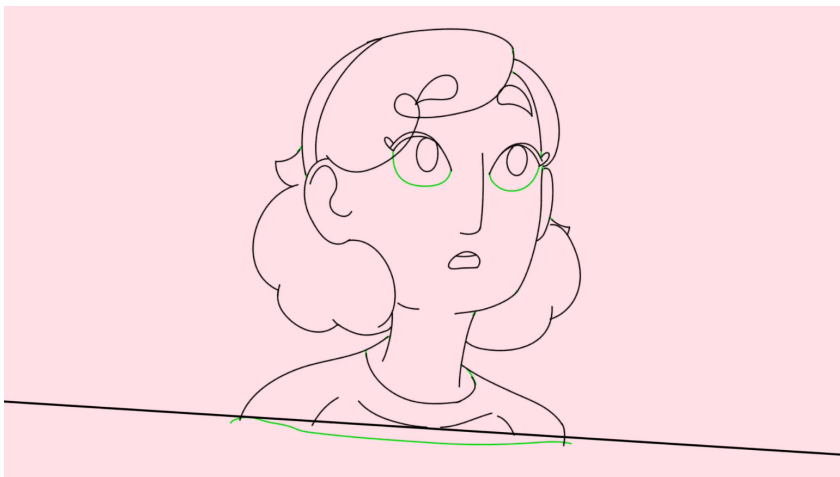
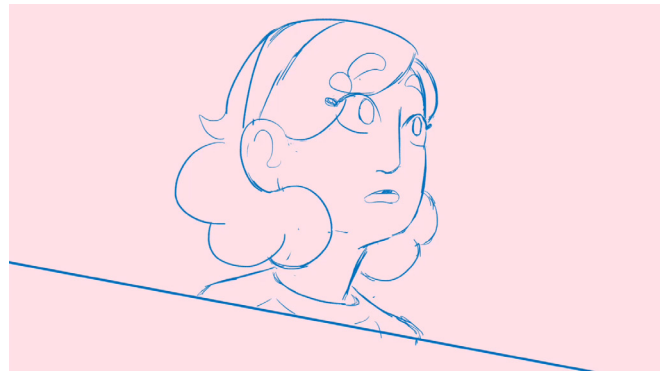
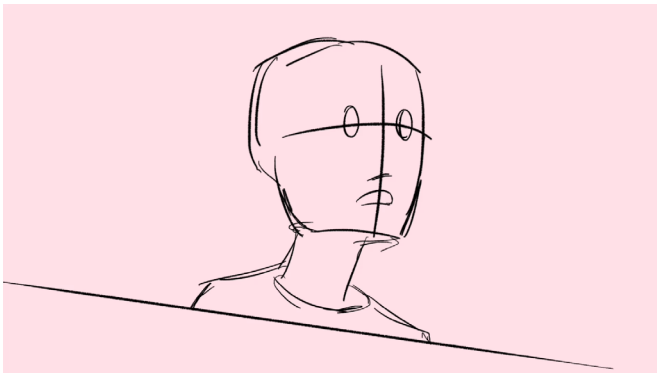


41. Muestra de línea del plano 6

Una vez el movimiento base fue plasmado de manera sucia, algunos planos requerían de una base más clara para pasar a la limpieza de línea. Por ello, se realizó una animación *tide-up* para plasmar el movimiento del plano, en el modelo de personaje.

Una vez todas las acciones estaban animadas completamente, se pasó a la etapa del delineado. El estilo elegido para la línea está ligeramente inspirado en Paco Roca. Su estilo se caracteriza por un delineado inacabado, con huecos en sus formas. Sin embargo, esta falta de continuidad no implica que la silueta de sus figuras se pierda, ya que está hecho de tal manera que los espacios vacíos son completados de manera inconsciente por el espectador.

Por esto, no se echa en falta un acabado cerrado de las líneas. Este recurso se utiliza sobre todo en los planos de acción, puesto que, en los movimientos rápidos, no es necesario ser tan meticuloso con las líneas.



42-44. Muestra de las diferentes etapas de animación del plano 8



### 3.2.2. Creación de fondos y coloreado

Una vez completado el delineado de todos los planos, se realizaron pruebas de color con la línea final. Este proceso permitía experimentar con el fondo y el coloreado en un programa diferente a *Toon Boom Harmony*, *Clip Studio Paint*, y realizarlo de manera más sencilla.

El diseño de los fondos se comenzó a tratar al tener la línea final para conseguir una jerarquía de las líneas adecuada. Esto es, que el grosor de la línea fuera de más ancho a más estrecho, conforme se alejaba de la cámara, y de esta manera asegurar que el grosor del delineado del fondo sea menor que el de los personajes.

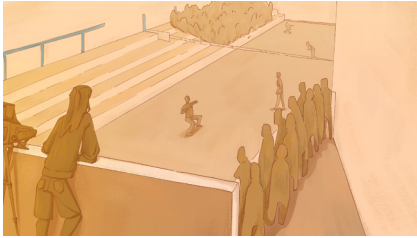


52. Prueba de coloreado para plano 1

Un problema que surgió en esta fase fue el hecho que algunos planos hacían uso de movimiento de cámara. La mayor parte de las escenas son estáticas, la cámara no se mueve de un mismo punto, por lo que el plano tampoco sufre ningún movimiento. Sin embargo, en dos planos, la cámara gira alrededor de los personajes. Esto provoca que el fondo cambie a la par que la visión del espectador.

La solución para este problema se redujo a animar el fondo, al igual que el personaje. Sin embargo, como los fondos originalmente estaban realizados en un programa de dibujo, y no de animación, se tuvo que realizar los fondos uno a uno. Luego, se exportaban y se montaban como si fueran fotogramas en el mismo programa de montaje de vídeo utilizado para el montaje general del tráiler.

Este proceso era lento y poco práctico para realizar cambios, pero era la única solución válida en el momento de la producción. De esta manera, no se perdía calidad en los fondos ni se notaba ningún cambio en ellos durante todo el vídeo. Esta fase concluyó habiendo realizado entre 10 y 18 fondos por cada plano que lo requiriera.



53-54. Fondos de planos 3 y 7

El coloreado de los planos partió del preexistente colorscrip, aunque los tonos variaron un poco para cuadrar mejor entre los diferentes planos. Este fue, en líneas generales, monotonal, pocas veces se combinaban varios tonos en un mismo fondo, y si sucedía, eran tonos análogos. Esta decisión fue tomada para que el fondo tuviera poca relevancia frente a los personajes principales, los cuales constan de paletas más contrastadas. Es por ello, que las figuras de relleno que aparecen por el fondo, suelen ser siluetas de un color base y alguna sombra, sin apenas detalle.

Continuando con el coloreado, el siguiente paso era dar color a los personajes. Se partió de la paleta proveniente de la hoja de personaje, sin embargo, se ambientaron los tonos para que combinaran con la iluminación del espacio. En ocasiones, solo con superponer en la figura una sombra, análoga al tono del espacio, se conseguía el efecto deseado.

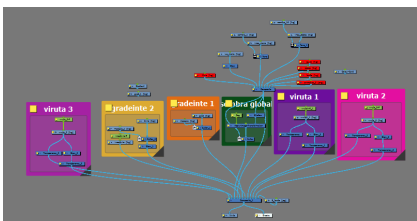
El resultado de estas pruebas creó un *style frame* para cada plano siendo el coloreado más sencillo en la etapa de animación.

### 3.2.3. Sombreado y detalles finales

La etapa de composición final, donde se otorgan los detalles finales a cada plano para que cobren vida, se realizó en el mismo programa que la animación, *Toon Boom Harmony*.

En otros proyectos, el programa escogido para esta fase es *Adobe After Affects*, por su amplia biblioteca de efectos y la rápida inserción de ellos en los elementos de cada plano.

No obstante, la herramienta de nodos que ofrece *Harmony* cumple de la misma manera los requisitos para este proyecto, por lo que se optó por este programa. (figura 55)



55. Pantalla de nodos para plano 9

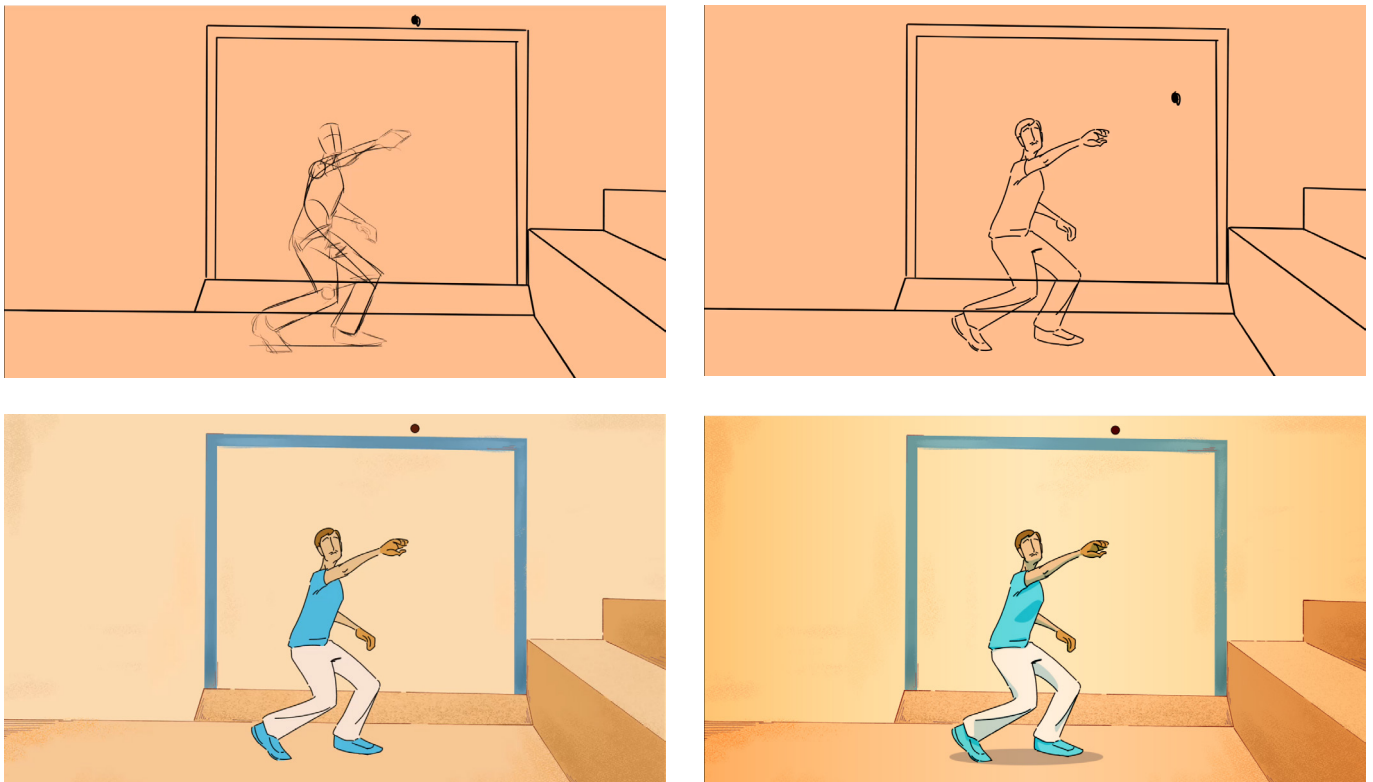


56. Plano 9, sin aplicar nodos



57. Plano 9, después de aplicar nodos

El sombreado utilizado para el proyecto es muy simple, solo representando aquella sombra generada por la fuente de luz principal. No se hace uso de dos sombras, solo se muestra la más destacada en cada plano. Sin embargo, existen excepciones donde se quería dar más énfasis a la ambientación, como en el plano final. Podemos observar en las figuras 56 y 57, la diferencia que causaron los nodos añadidos en este plano en concreto. A parte de las sombras, también se añadieron diferentes efectos como los haces de luz y las motas de polvo.



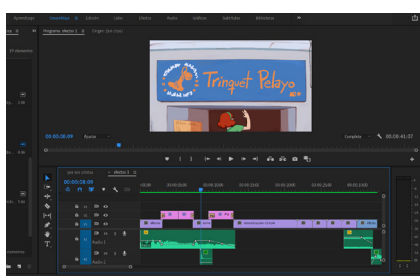
58-61. Ejemplo de las diferentes etapas de la animación, plano 5

### 3.2.4. Montaje del vídeo

La puesta en común de cada plano para formar el conjunto del tráiler se realizó mediante *Adobe Premiere*, programa de edición de vídeo y audio profesional. Todo el proyecto se ha editado en un mismo archivo de *Premiere*, desde la primera animática hasta el tráiler final. Esto permitía trabajar con la misma base de tiempo, para poder comparar los cambios e ir actualizando los diferentes elementos conforme se iba progresando.

La creación del archivo base comenzó con la primera prueba para la animática, donde se dieron vida a los fotogramas que partían desde el storyboard. Este paso ayudó a dar una primera sensación de movimiento a la historia y poder sincronizarlo con la música escogida. Esta primera prueba carecía de los suficientes dibujos para comprender de forma completa el tiempo de cada plano y como estos se relacionaban entre ellos, pero sirvió para realizar una primera base musical para el tráiler.

Conforme se progresaba con la animación de los respectivos planos, el tiempo de estos cambiaba para adecuarse al movimiento más detallado de cada uno. Es por esto que, el tiempo de todo el montaje fue variando para amoldarse a los diferentes planos, alargándose hasta los 41 segundos de proyecto.



62. Captura de pantalla de archivo Premiere

La siguiente etapa del montaje era crear una banda sonora original para acompañar al tráiler. Puesto que no se tenía posibilidad de crear piezas de música originales, se hizo uso de bibliotecas de sonido y música de libre acceso.

La idea para la estructura de la música era que comenzara suave, causando expectación, hasta el momento que se desvelara el trinquet, donde cambiaría a una melodía más dinámica. Además, se quería hacer un guiño a la localidad utilizando un instrumento o melodía tradicional. Partiendo de esta planificación, se hizo uso de “música de libre acceso para tráiler cinematográfico” para el inicio y se cerraría el tráiler con un fragmento de una pieza musical tradicional, para simbolizar el inicio y descubrimiento de la pilota.

Para encontrar una melodía que combinara bien con la primera parte de la música, se investigaron diferentes instrumentos locales. Gracias a esto, se llegó a la conclusión que el *tabal* i la *dolçaina* serían los más adecuados para realizar este trabajo, por sus melodías disponibles y su característico sonido. Se escogió la canción de pasacalle “*El gener*”. El final de esta canción es culminante, aportando un aire de grandeza al último plano del tráiler: la mano del pilotari con el letrero de *Va de Bo*. Así queda destacado la finalización del vídeo y consigue la retención del último fotograma.

### 3.2.5. Título

Para concluir e hilar todo el proyecto, la obra requería un título particular con el que acabar el tráiler. El nombre *Va de Bo* proviene de la frase que se utiliza en cualquier partida de pilota para determinar que la partida va a comenzar. No se tenía una idea asentada sobre cómo diseñar el letrero pero se recomendó continuar con la temática de la conservación de la historia valenciana y consultar el libro de Juan Nava, *Letras Recuperadas*. En este ejemplar hay más de 200 rótulos con gran cantidad de tipografías que el artista ha conseguido recuperar y vectorizar, para poder observar sus formas con mayor claridad. Esta recopilación fue perfecta para conseguir la inspiración necesaria y enfocar el letrero hacia un estilo en particular. Como explica Jorge García (2020), de vez en cuando el trabajo artesanal vuelve a la actualidad en los diseños de letreros por la calidez que desprenden sus imperfecciones y finalizados casuales.



63. Ejemplos sacados del libro *Letras Recuperadas*

Y aunque ninguno de los rótulos expuestos en el libro, encajó bien con la idea del título, el trabajo de Nava ayudó a buscar inspiración de forma per-



# VA DE BO

64. Prueba de título con el estilo de los letreros para las calles de Valencia



65. Azulejo del trinquet de Meliana

sonal por las calles de Valencia. Se comenzó observando los letreros por las calles del barrio del Carmen, los antiguos carteles de las tiendas y las señales de las vías. Usando estas referencias, se realizaron algunas pruebas, jugando con las formas, el estilo de la cerámica, los colores; pero no se llegaba a conseguir que encajaran con el concepto esperado.

Así, continuó la investigación de referencias, esta vez enfocando más la búsqueda de inspiración dentro de la tradición local: el azulejo valenciano. Esta rama artística histórica encajaba perfectamente con el acabado deseado para el letrero del título, por lo que se acotó la búsqueda de referencias a esta rama de la artesanía. Dicha búsqueda llegó a su fin tras una partida de pilota en el trinquet de Meliana, Vicent Venàncio Rel. En el interior de la calle, se encontraba adornando una de sus paredes, un ejemplo de azulejo (fig. 65) que se usó de inspiración directa para el título final de la obra.

La cenefa que adorna los laterales del rótulo es totalmente original. No obstante, la tipografía y paleta cromática empleadas se intentó que fueran lo más cercanas posibles al azulejo original. En conclusión, se obtuvo el resultado final (fig. 66) que comparte la idea de la tradición que se lleva transmitiendo por todo el proyecto.



66. Título de la obra definitivo

## 4. RESULTADOS

### 4.1. DIFUSIÓN

Este proyecto no acaba con esta entrega, es el comienzo de un plan mucho más ambicioso: la creación de una serie animada.

Para llegar a esta meta hace falta mucha difusión por todos los canales posibles y encontrar a la mayor cantidad de gente que se interese por este proyecto. La primera prueba sería presentar el tráiler al “Pitch de Proyectos” ofrecido por el festival *Prime the Animation*, ubicado en la propia Universitat Politècnica de València.

Para este pitch, habrá que desarrollar más a los personajes, centrándonos en sus personalidades y cómo evolucionarían a lo largo de la serie. Además, se crearían personajes secundarios, los cuales no están presentes en este tráiler, pero tendrían más peso en adelante, como los padres de Nela o com-

pañeras de clase y de su equipo de pilota. Otro tema a desarrollar sería un guión general, para poder entrever cómo sería la dinámica de la serie.

Junto a esto, un objetivo añadido sería animar el corto del tráiler. Hacer uso del primer guión y storyboard, y desarrollar el capítulo prólogo para mostrar con todos sus detalles como Nela descubre el deporte de la pilota.

Este proyecto es muy ambicioso, puesto que hablaríamos de una animación de entre 90 a 120 segundos, realizado principalmente por una persona. Sin embargo, se reutilizarían los planos usados en este trabajo y el ritmo de trabajo no sería tan exigente como ha sido hasta ahora.

La creación de un corto animado abriría las puertas para poder enviar *Va de Bo* a diferentes festivales internacionales. De esta manera, la historia de Nela y Pep sería más conocida y tendría más oportunidades de ser producida. Algunos festivales en los que cabría esta producción serían: *Prime the Animation*, *Annecy*, *Animac*, *Weird*, entre muchos otros.

## 4.2. PRESUPUESTO

Basándose en presupuestos de otros proyectos animados, similares a este, se realizó un presupuesto base. Esta tabla recoge todo el proceso de creación y otorga valor a cada etapa dependiendo de las horas empleadas, o la cantidad de fotogramas usados.

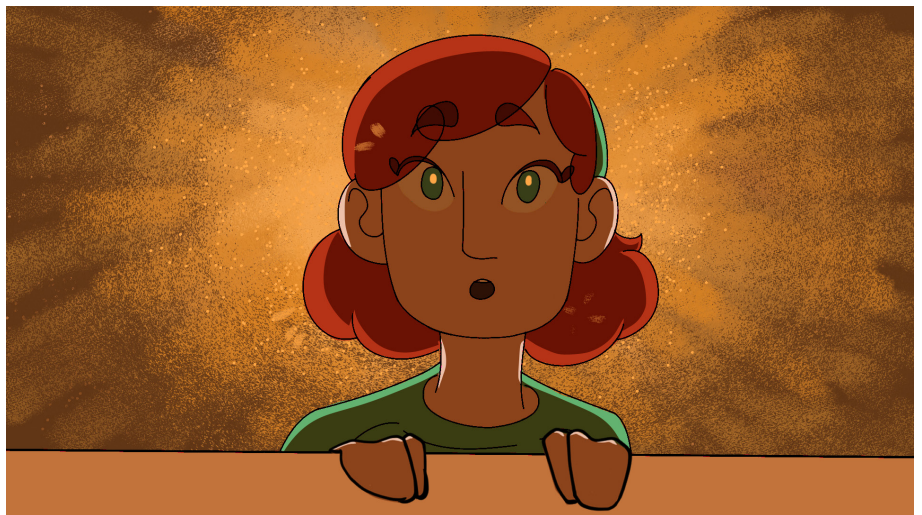
	Concepto	Cantidad de horas	Precio (€) / hora	Total (€)
<b>1</b>	<b>Desarrollo</b>			<b>750</b>
1.1	Desarrollo de guión	30	15	450
1.2	Desarrollo visual	20	15	300
<b>2</b>	<b>Preproducción</b>			<b>1650</b>
2.1	Diseño de personajes	40	15	600
2.2	Storyboard-animática	70	15	1050
		Cantidad de		
	Concepto	fondos/layout/frames	Precio (€)	Total (€)
<b>3</b>	<b>Producción</b>			<b>4192,25</b>
3.1	Fondos	37	40	1480
3.2	Layouts	74	15	1110
3.3	Animación	753		615,9
	Animación FÁCIL	64	0,4	25,6
	Animación MEDIO	329	0,7	230,3
	Animación DIFÍCIL	360	1	360
3.4	Clean up	753		448,95
	Clean up FÁCIL	64	0,25	16
	Clean up MEDIO	329	0,55	180,95
	Clean up DIFÍCIL	360	0,7	252
3.5	Color	753		180,2
	Color FÁCIL	64	0,1	6,4
	Color MEDIO	329	0,2	65,8
	Color DIFÍCIL	360	0,3	108
3.6	FX	753		357,2
	FX FÁCIL	64	0,15	9,6
	FX MEDIO	329	0,4	131,6
	FX DIFÍCIL	360	0,6	216
<b>4</b>	<b>Total desarrollo, preproducción y producción</b>			<b>6592,25</b>

## 5. CONCLUSIÓN

Una vez se dió por finalizado este proyecto, era el turno de sacar conclusiones sobre el proceso y resultado del mismo.

Este trabajo es muy ambicioso, junto a la creación de una idea original y la producción desde el inicio de un tráiler animado de más de 40 segundos, habiendo sido realizado en menos de 4 meses. Un trabajo ejecutado en un programa de animación recién aprendido, descubriendo sus funciones a medida que se progresaba en la animación.

Es por ello, que se puede concluir que el tráiler animado *Va de Bo*, es un trabajo que ha cumplido con todos los objetivos propuestos y ejecutados de manera excepcional.



68. Style frame, plano 8

## 6. BIBLIOGRAFÍA

Agulló Albuixech, R. y Agulló Catalayud, V. (2009). *El joc de la pilota a través de la premsa valenciana 1790-1909* [El juego de la pilota a través de la prensa valenciana 1790-1990]. València. Diputació de València.

Agulló, V. (1 de diciembre de 2002). La pilota envelleix [La pilota envejece]. *El punt*, 2-4

Agulló, V., González, G. y Gómez, J. (2016). Pilota valenciana: passat, present i perspectives de futur [Pilota valenciana: pasado, presente y perspectivas de futuro]. En V. Agulló, G. González y J. Gómez (Eds.), *La pilota valenciana: pràctica, ciència i codi* [La pilota valenciana: práctica, ciencia y código]. (p.26-33). Universitat de València.

Benimelli, E. (2016). La dona en la pilota valenciana [La mujer en la pilota valenciana]. En V. Agulló, G. González y J. Gómez (Eds.), *La pilota valenciana: pràctica, ciència i codi* [La pilota valenciana: práctica, ciencia y código]. (p.245-254). Universitat de València.

Gascó, A. (2016). La pilota a l'escola [La pilota en la escuela]. En V. Agulló, G. González y J. Gómez (Eds.), *La pilota valenciana: pràctica, ciència i codi* [La pilota valenciana: práctica, ciencia y código]. (p.125-127). Universitat de València.

Murray, J. (2010). *Creating Animated Cartoons with Character*. [Creando dibujos animados con personalidad]. Watson-Guption Publications.

Nava, J. (2020). *LETRAS RECUPERADAS*. PalauGea.

*Paco Roca: Maestro del Cómic Contemporáneo*. (23 de mayo de 2023). Hispacomic [https://hispacomic.com/paco-roca-maestro-del-comic-contemporaneo/#Estilo\\_de\\_Paco\\_Roca](https://hispacomic.com/paco-roca-maestro-del-comic-contemporaneo/#Estilo_de_Paco_Roca)

Romero, C. y Paricio, H. (2021). Dones pioneres en la pilota: l'exemple de Terrateig [Mujeres pioneras en la pilota: el ejemplo de Terrateig]. En R. Santandreu, V. Agulló, y D. Sarasol. (Eds.), *Anècdotes i curiositats de la pilota valenciana* [Anécdotas y curiosidades de la pilota valenciana]. (p.151-152). Universitat de València.

Ros, E. (2016). La pilota valenciana, molt més que una afició: un sentiment [La pilota valenciana, mucho más que una afición: un sentimiento]. En V. Agulló, G. González y J. Gómez (Eds.), *La pilota valenciana: pràctica, ciència i codi* [La pilota valenciana: práctica, ciencia y código]. (p.283-286). Universitat de València.



## 7. ÍNDICE DE FIGURAS

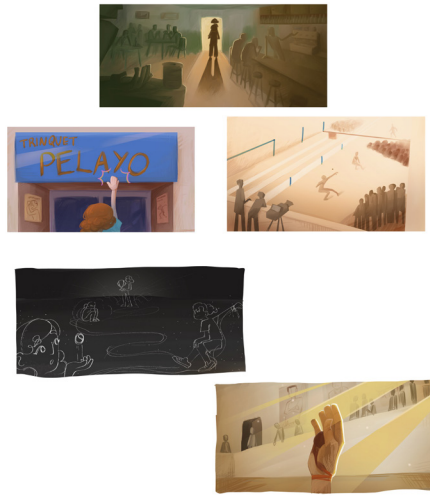
1. Título de la obra	4
2. Pruebas de diseño de Nela	5
3. Pruebas de diseño de Pep	5
4. Ficha de diseño final, Pep y Nela	6
5. Proceso de animación en Toon Boom	6
6. Espacio de trabajo en Trello	6
7. Arte conceptual de la Casa Búho	7
8. Arte promocional de la serie la Casa Búho	7
9. Friso griego de Filandes	7
10. Fotografía de una partida de Galotxa, jugada en calle natural	8
11. Paco Cabanés, el Genovés	9
12. Ana Belén de Borbotó, 1999	9
13. Ana Puertes de Beniparrell	9
14. Victoria de Valencia	9
15. Grupo de niñas jugando en la pilota a l'escola	10
16. Ejemplo de una clase de pilota a l'escola	11
17. Fotografía de partida de raspall infantil	11
18. Podio de la final del campeonato individual de raspall, 2021	11
19. Primeras pruebas del diseño para Nela	12
20. Pruebas de ropa para Nela	13
21. Pruebas de color para Nela	13
22. Giro con diseño final de Nela	13
23. Primeras pruebas del diseño para Pep	13
24-25. Pruebas de color de Pep	14
26. Giro de diseño final de Pep	14
27. Prueba de movimiento de pilotaris	15
28-31. Primeros concepts del guió	15
32. Estudio de movimiento de un pilotari	16
33. Bocetos para estudio del escenario	16
34-35. Proceso del colorscrip	16
36. Fotografía del interior del triquet Pelayo	17
37. Style frame del plano 7	17
38. Style frame del plano 2	17
39. Boceto de plano 2	18
40. Muestra de cómo se realizó la animación de los planos 4-6	18
41. Muestra de línea del plano 6	19
42-44. Muestra de las diferentes etapas de animación del plano 8	19
45-51. Muestra de fondos para plano 3	20
52. Prueba de coloreado para plano 1	20
53-54. Fondos de planos 3 y 7	21
55. Pantalla de nodos para plano 9	21
56. Plano 9, sin aplicar nodos	21
57. Plano 9, después de aplicar nodos	21
58-61. Ejemplo de las diferentes etapas de la animación, plano 5	22
62. Captura de pantalla de archivo Premiere	23
63. Ejemplos sacados del libro Letras Recuperadas	23
64. Prueba de título con el estilo de los letreros para las calles de Valencia	24
65. Azulejo del trinquet de Meliana	24
66. Título de la obra definitivo	24
67. Tabla de presupuestos	25
68. Style frame, plano 8	26

# 8. ANEXOS

Enlace al tráiler desde Vimeo:

<https://vimeo.com/953849226>

## Material de primera preproducción



**1. EXT. STREET - DAY**  
 In AERIAL OPEN SHOT, a busy street filled with movement. Cars goes up and down the simple road. There's a lot of noise.  
 Lots of people are walking up and down the street but most of them have a goal set. They are trying to get into an establishment in the middle of the street.  
 In the middle of the crowd you can see a tall figure trying to pass by. An unnamed kid with short, curly hair and big brown eyes, NEILA (8) is on top of YAYO PER Yayo Pep is a tall old man with glasses and a kind expression.  
 They manage to get through the door. On top of the door, there's a lettering that reads "TRINQUET PELAYO".  
 NEILA tries to touch it when they pass under it.

**2. INT. BAR - DAY**  
 They go down a corridor full of posters of last matches until they reach a door. They enter the bar and it's full of people, each one of them doing their own thing. There is a lot of noise.  
 There are people drinking coffee, some grandpas playing cards, others are getting ready to play for the next match, etc.  
 NEILA looks at everyone with a curious expression while YAYO PEP is unfazed at the current situation and continues walking among the people.  
 They pass by all this people and get to a door with a lot of light shining through it.

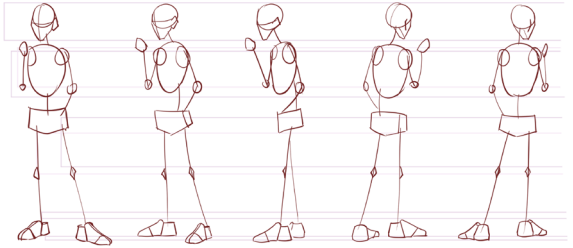
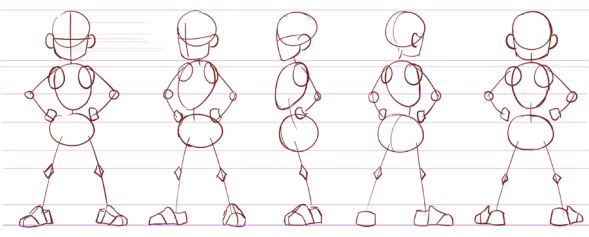
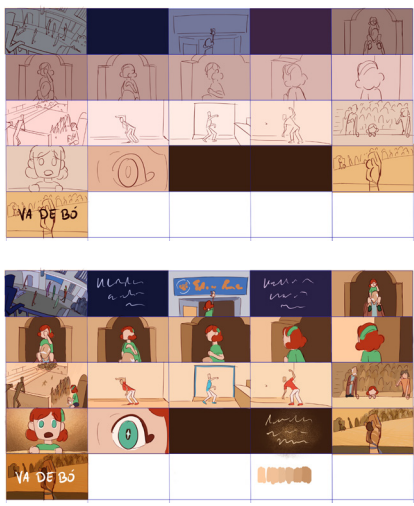
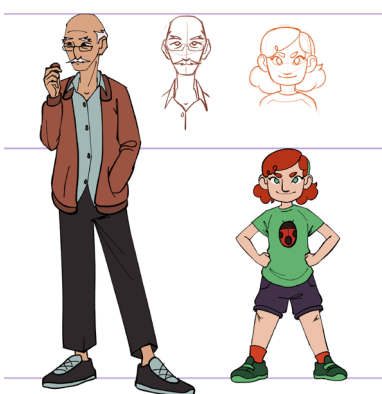
**3. INT. TRINQUET - DAY**  
 Inside, YAYO PEP smiles nostalgically at his surroundings while NEILA gets used to the sudden light.  
 After that, YAYO PEP lowers her from his shoulders and she runs towards the end of the balcony to see the matches that it's being played.  
 The players are giving their all on each strike and finally one of them scores a point and celebrates it while the crowd cheers.

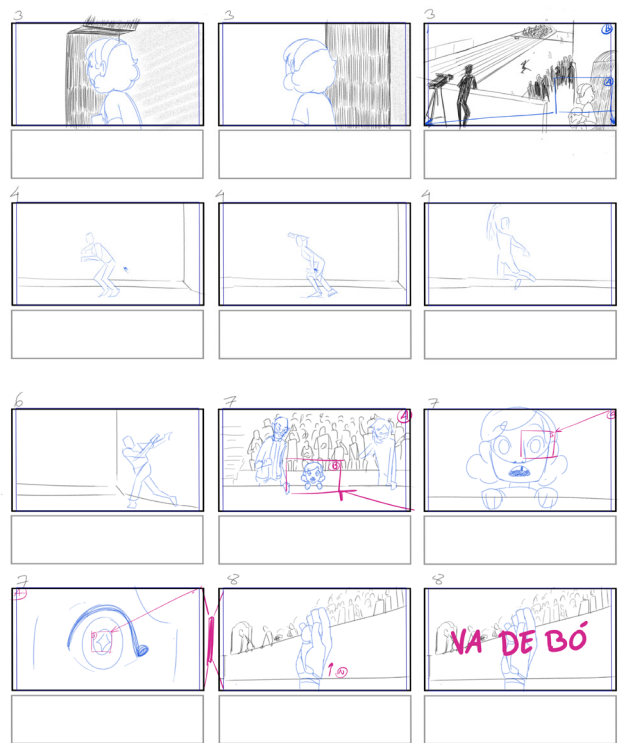
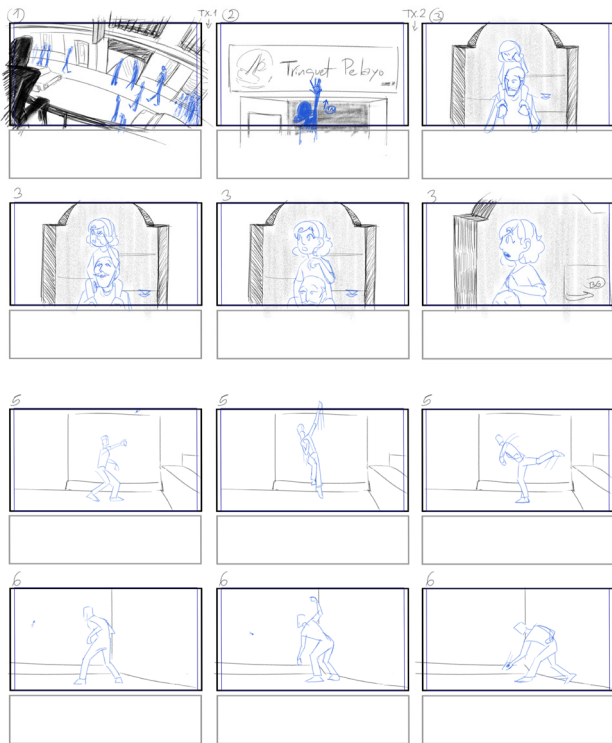
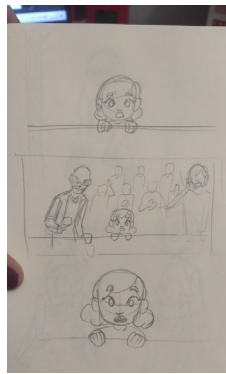
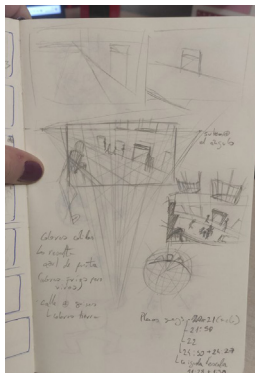
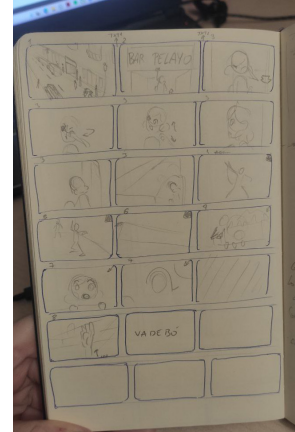
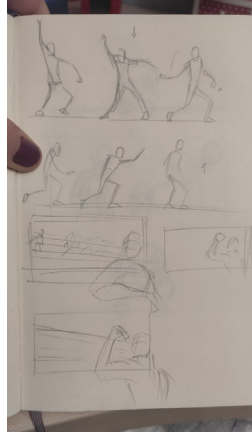
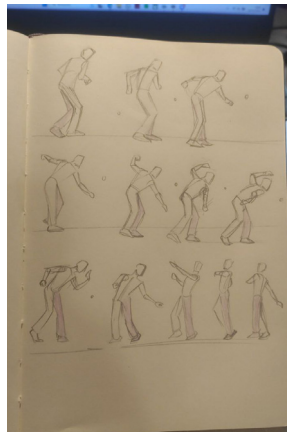
**4. DARKNESS**  
 The image of a dark place with a bit of dust flying around. Then a white line appears and draws a figure inside of it.  
 It's NEILA, who looks up and holds a pilota in her hand.  
 Then, the figure dissolves into the white strand and it flows through the space until it draws another figure.  
 Another NEILA (8 with sports clothes) is shown. She is playing Pilota Valenciana and celebrates a point won.  
 The figure dissolves again and it flows until it forms another image.  
 Other NEILA (13) is sad sitting on the floor. She is hugging her knees.  
 Then it dissolves for a last time and it flows really fast forward until it draws the figure of a young woman looking away holding a trophy. She turns around and we see that it's NEILA, really happy.

**FLASH**

**5. INT. TRINQUET - DAY**  
 A strong sound startles NEILA from her dream. It was a Pilota being thrown next to her at a chair.  
 She looks down and grabs the pilota from the floor. Yayo Pep signals her to look down at the field.  
 PLAYER is asking her kindly for the pilota with his hand extended towards her.  
 NEILA looks at the ball and happily throws it at PLAYER, who catches it mid-air.  
 He gets ready to serve, bouncing the ball a couple of times and then he rises his hand with the pilota on it.  
**CHANGE TO BLACK WITH TEXT "VA DE BO"**  
 VOICE IN OFF  
 Va de bo!

## Material de segunda preproducción

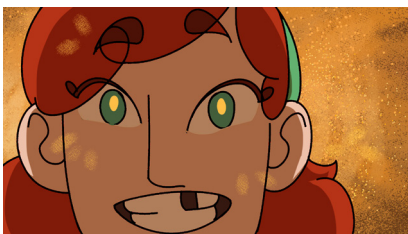
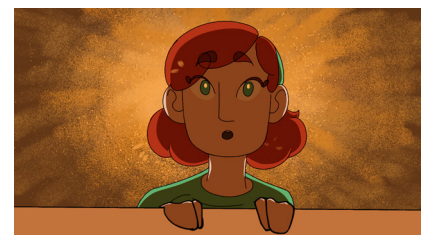
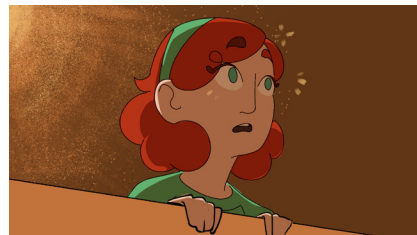
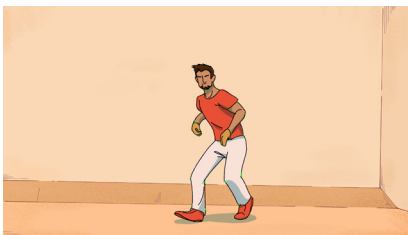
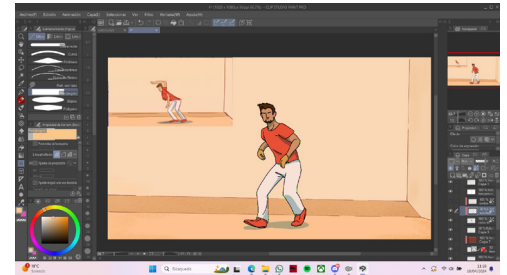
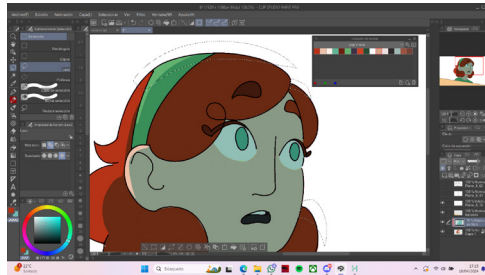
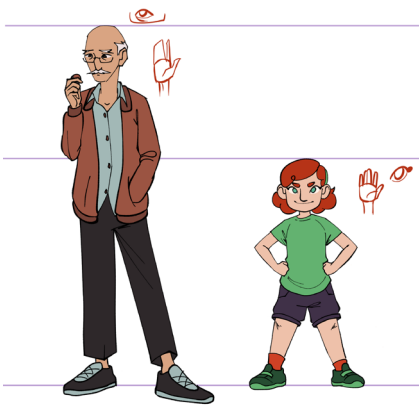
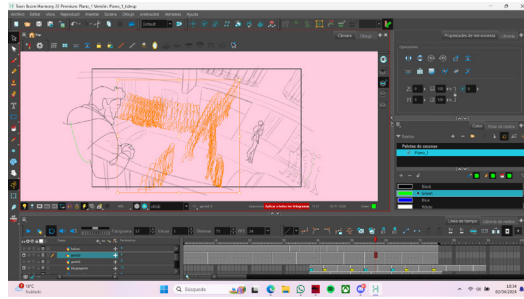
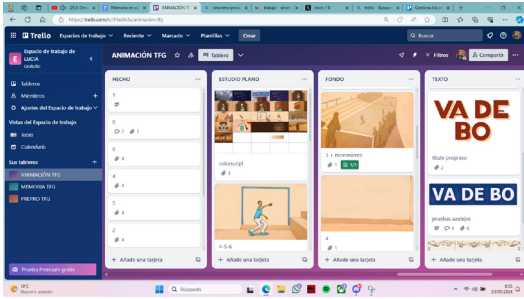








Material de producción






**ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030**

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Alto	Medio	Bajo	No Procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				
ODS 2. Hambre cero.				
ODS 3. Salud y bienestar.		X		
ODS 4. Educación de calidad.			X	
ODS 5. Igualdad de género.	X			
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	X			
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				
ODS 10. Reducción de las desigualdades			X	
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles				
ODS 12. Producción y consumo responsables.				
ODS 13. Acción por el clima.				
ODS 14. Vida submarina.				
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.				

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

\*\*\*Utilice tantas páginas como sea necesario.