

TFG

“TIKI TWINS TROUBLEMAKERS” PRE-PRODUCCIÓN SERIE DE ANIMACIÓN

Presentado por: Beatriz Gutiérrez Sierra
Tutor: Maria Susana García Rams

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2016-2017



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este proyecto fin de grado representa el desarrollo de la pre-producción de una serie de animación en 2D. Una memoria concentrada en el diseño de un capítulo piloto (o primer capítulo) y el de su “cortinilla” de presentación o inicio.

Este trabajo es un proceso artístico y técnico que abarca conocimientos adquiridos durante este grado en asignaturas dedicadas al dibujo, pintura, nuevas tecnologías y animación digital. Es decir, este trabajo engloba cualidades estudiadas y trabajadas durante estos años que ahora dedico a la parte de pre-producción.

La idea del proyecto consistente en un boceto, que se pueda desarrollar en el futuro con la ayuda e interés de productores, compradores, concursos o becas, siempre que considere que pueda convertirse en una realidad exitosa.

Este proyecto, además de tener una línea de trabajo y de aspectos a llevar a cabo como son: Guión, Storyboard, Animática, Concept Art, Character Design, Backgrounds y diseño de Props; también he procurado crear un estilo propio que lo caracterice.

El objetivo principal del proyecto es centrarme en la fase inicial, ya que es la fase que más me llama la atención en el ámbito de la animación digital y en la que en un futuro me gustaría dedicarme. Posteriormente, al ser un proyecto abierto se podrá llevar a cabo la producción y la post-producción de esta idea.

Este proyecto consta de dos partes, una primera parte en el que se recoge un trabajo teórico donde se explica el motivo de dicho trabajo. Y por otra parte, un catálogo a modo de representación artística portfolio en el que de manera más visual se pueda comprender y percibir todo el diseño.

El motivo y la decisión de la elección de este trabajo es sencillamente demostrar que no hay edad para poder desarrollar una idea exitosa en el mundo de la animación. La animación es un campo de las bellas artes que te permite expresar tu creatividad de muy diversas formas, desde dibujos sencillos y poco elaborados, hasta diseños muy complejos.

Con todo ello aquí recojo todo el camino a este producto final.

Palabras clave:

Animación Digital – Preproducción – 2D – Serie animada

ABSTRACT

This end-of-grade project represents the development of the pre-production side for a 2D animation series.

A memory focused on the design of the pilot chapter (first chapter) and the part one of its “curtain” of presentation or opening.

This work is an artistic and technical process that includes knowledge acquired during this fine art degree in subjects such as: drawing, painting, new technologies and digital animation. Then it encompasses qualities studied and worked during these years that I have been now dedicating to that part of pre-production.

The main idea of the project, in the first instance consisting of a plot or product, that can be developed in the future with the help and interest of producers, buyers, contests or scholarships, whenever they consider that it can become a successful reality.

This craft, besides having a line of work and aspects to carry out such as: Script, Storyboard, Animática, Concept Art, Character Design, Backgrounds and Props design; I have also tried to create a proper style that characterizes it.

The main objective of the project is to focus on the initial phase, given that that phase is wih most strikes me in the field of digital animation and in the future I would like to work on it.

Subsequently, being an open project will be able to carry out the production and post-production of this idea.

This project consists of two parts, a first part in which is collected a theoretical work where the reason for this work is explained. And on the other hand, a catalog as an artistic representation portfolio in which more visually can understand and perceive the whole design.

The motive and the decision of the choice of this work is simply to demonstrate that there is no age to be able to develop a successful idea in the world of the animation. Animation is a field of fine arts that allows you to express your creativity in many different ways, from simple and little elaborate drawings to very complex designs.

With all of this I pick up the whole path to this final product.

Keywords:

Digital Animation – Pre Production – 2D – Cartoons

AGRADECIMIENTOS

Mis agradecimientos se dirigen concretamente a quienes han forjado mi camino tanto para mal como para bien. A todas gracias.

En especial a mis padres por aguantar todo lo que han aguantado y por ser los únicos que han dado por mí aún incluso cuando ni yo creía. Y que apostaron, apuestan y apostarán por mis proyectos como suyos propios. Gracias.

A mi prima Yasmin por ayudarme con mis faltas en redacción.

Y con una dedicatoria final a mi abuela Felisa S.S. con quien recuerdo ver mis primeras películas animadas y disfrutarlas juntas.

“Cuando la gratitud es tan absoluta las palabras sobran”

- Álvaro Mutis (novelista y poeta colombiano) – Premio Miguel de Cervantes 2001

ÍNDICE

1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE
2. ABSTRACT AND KEYWORDS
3. AGRADECIMIENTOS
4. INTRODUCCIÓN
 - 4.1. JUSTIFICACIÓN DEL PORQUÉ DE DICHO TRABAJO
 - 4.2. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS
5. MARCO TEÓRICO
 - 5.1. EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA ANIMACIÓN DIGITAL
6. MARCO METODOLÓGICO
 - 6.1. EVOLUCIÓN DE LA IDEA Y DESARROLLO (HIPÓTESIS)
 - 6.2. GUIÓN ARTÍSTICO
 - 6.3. STORYBOARDS (GUIÓN GRÁFICO)
 - 6.4. DISEÑO
 - 6.4.1. TÉCNICO
 - 6.4.1.1. REFERENTES VISUALES
 - 6.4.1.2. MARCA
 - 6.4.1.3. FICHA TÉCNICA
 - 6.4.1.4. TIPOGRAFÍA
 - 6.4.1.5. COLOR
 - 6.4.2. ARTÍSTICO
 - 6.4.2.1. CHARACTER DESIGN
 - 6.4.2.1.1. PRINCIPALES
 - 6.4.2.1.2. SECUNDARIOS
 - 6.4.2.2. BACKGROUNDS
 - 6.4.2.3. PROPS
 - 6.4.2.4. LOGO
 - 6.4.2.5. WALLPAPERS
 - 6.4.3. EXPOSICIÓN Y MUESTRA
 - 6.4.3.1. CERTÁMENES
7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES
8. BIBLIOGRAFÍA

4 . INTRODUCCIÓN

4.1. JUSTIFICACIÓN DEL PORQUÉ DE DICHO TRABAJO

El trabajo final de grado que he desarrollado con este proyecto consiste en la creación de una serie animada en 2D. Focalizándolo entero a su parte exclusiva de pre-producción. El resto de producción de esta se vería resuelto en todo caso si se becase o se apostase por su desarrollo posterior.

La intención principal que despertó el inicio de esta idea fue el llegar a conseguir una buena propuesta para una serie de animación 2D. A lo largo del tiempo, he ido creciendo con series, comics, tiras, gags... que fueron el principal precursor de mi elección de estudios superiores artísticos de estos años.

Desde muy temprana edad quise poder desarrollar algo cercano o similar a esas series que veía y leía a diario en formato papel y televisión. Y esto fue lo que me hizo saber que una de mis posibles opciones a estudiar fuese la animación digital, y porque no, para desarrollar mi trabajo final de grado.

Dejando esto a parte y centrándonos en lo que nos acontece, este trabajo, aparte de tener ese trasfondo, se vio potenciado a la hora de comenzar a cursar asignaturas dedicadas ya a la animación digital en sí, que hicieron decidir finalmente que este trataría sobre un proyecto para serie de animación en 2D.

Todo el proceso fue pasando por fases, (como todo), aunque la primera es la que enyesó todos los cimientos aunque parezca una parte muy básica: ser fehaciente con lo que puedo y no puedo hacer, teniendo en cuenta que soy una sola persona queriendo diseñar toda una serie de animación. Una tarea bastante arriesgada ya que no se trata de un cortometraje por ejemplo, una serie conlleva tener ideas muy concretas y un despliegue de diseños enorme que se puede seguir ampliando, a lo largo de capítulos.

También se supo que esta se vería realizada en 2D, aunque hoy en día el 3D a veces ayuda a algunos puntos de la producción, en este caso se apuesta por la idea romántica de seguir la tradición del dibujo debido a que también es una de mis pasiones, la ilustración. Además durante estos años en la UPV estudié mas asignaturas 2D que 3D.

El paso para crear la historia me hizo recapitular en diversas etapas de la historia de la animación. Ver en que estilo, temática me quería mover y donde me veía más a gusto. Diseñar un perfil del público constata el todo (target), es decir, las inquietudes que puede tener un niño o un adulto son muy dispares, pero hoy en día si que se ven series con un target difuso que atraen tanto a niños como jóvenes y adultos incluso.

Esto es algo maravilloso, que últimamente se esté intentando llevar la idea al público de que una serie de animación digital no tiene por qué ser exclusiva para la infancia. Por lo cual, el target sería para un público Joven.

Porque este proyecto intente llegar a ser producido o becado no quiere decir nada. Este trabajo parte de una idea humilde y a la vez ambiciosa, por que no. Intentar que esta idea de alguien aún tan Junior como lo soy yo en la animación, consiga llegar a un nivel alto o profesional en su desarrollo, satisfaciendo los deseos propios creando algo a lo que de verdad me quiero dedicar plenamente.

4.2. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

Objetivos Generales:

- a) En el planteamiento general me propuse que este trabajo afiance el trascurso de mis conocimientos a lo largo de estos años.
- b) Conseguir que esta idea sea atractiva visualmente y funcione en todos sus aspectos.
- c) Que todo diseño esté pensado para una posible real producción posterior. Con lo cual repasar posibles fallos en estructura anatómica de personajes para que tanto se puedan animar en cualquiera de las posibilidades de animación (cut-out, 3d, stopmotion,...), aunque en este proyecto expliquemos que hayamos decidido el 2d. Con ello se busca aligerar el trabajo o que sea mas sencillo de entender cada cosa.
- d) Componer una marca o imagen fuerte que sea potencialmente característica por su logo, música o diseños.
- e) Cada episodio será corto, así se puede entretener el espectador y no necesitar gran tiempo para ello. Hoy en día este tipo de episodios triunfa como son: "Gravity Falls", "Bojack Horseman", "We bare Bears", ...etc
- f) La idea principal y guión tienen que ser originales. Cogiendo referencias como en todo trabajo necesitamos inspiraciones, pero que esta nos cuente un algo especial.
- g) Este trabajo tiene como meta seguir desarrollándose, no solo quedarse en su desarrollo de pre-producción.

Objetivos Específicos:

- a) Conseguir evolucionar y llegar a un nivel superior en técnicas digitales y ponerme a prueba en ello.
- b) Obtener un resultado homogéneo de cada apartado.

Obviamente estos objetivos han ido variando a lo largo del proceso. Algunos ya no aparecen en esta lista y otros se han visto modificados, pero digamos que estos han englobado un todo para la dirección escogida del proyecto.

5 . MARCO TEÓRICO

Para comprender el trascurso de este trabajo, hemos realizado una pequeña puesta a punto de los conocimientos generales sobre la imagen en movimiento a lo largo de la historia, y ver como hemos llegado al lugar en el que nos encontramos.

5.1. EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA ANIMACIÓN DIGITAL

La historia de la animación o mejor llamada: imagen en movimiento, se remonta a muchos años atrás, miles de ellos.

Desde años tales como 40.000 antes de cristo, los seres humanos ya tenían la inquietud de plasmar el movimiento de acontecimientos como en aquel entonces era el acto de la cacería. Donde aparecen piernas duplicadas para dar intención de movimiento en un intento de congelar esa acción.

Otro de estos ejemplos en la evolución y transcurso de los años fueron por ejemplo la columna Trajana de Roma (113 d.C) o La capilla de los Scrovegni por Giotto (1303-1305). Ambas con una diferencia en el tiempo muy grande, pero donde vemos ya un siguiente paso a plasmar acontecimientos en diversas escenas, como si se tratase de una especie de viñetas de un cómic.

Pero este es solo uno de esos ejemplos a lo largo de la historia que propiciaron el avance a lo que hoy llamamos animación digital.

Centrándonos en éste campo puramente, es en el año 5000 a.C. en el que se data la primera técnica de animación: “Las sombras Chinas”.

Pero a parte de este dato no es hasta años un poco más “modernos” en los que podemos apreciar un avance o algún resquicio de animación pura.

No es hasta mediados del S.XVII en el que aparece “la linterna mágica”, el antecesor al proyector. Basando su acción en lo que años artistas llevaban utilizando para diversas obras, el efecto de la “cámara oscura”.

Con ello muchos artistas empezaron a utilizarlo en espectáculos como medio de cautivar al público (phantasmagories), con estas nuevas tecnologías que en aquel entonces parecían magia.

Apropiadamente fueron apareciendo más y más inventos durante sucesivos años como son: el fenaquitoscopio, el zootropo, la cronofotografía...y cada uno iba aportando cada vez mas interés y mas tecnología para llegar a lo que hoy en día tenemos a nuestro alcance.

Y es cuando aparece Edison con la película flexible de celuloide (nitrato de celulosa) sobre el 1889. El cual en una tira de película de unos 70mm de ancho podían plasmar fotografías y pasarlas a velocidad emitiendo un movimiento. Que finalmente cortaron creando la película de 35mm.

Y de aquí a la creación del cinematógrafo en 1895 por los hermanos Lumiere. Y una de las primeras películas es “Los trabajadores fuera de la fábrica” 28 de Agosto del mismo año.

A ellos se les suma un George Melié que de la nada, adquirió un prototipo de los hermanos Lumiere, y de un fallo con el salto de un fotograma a otro crea el efecto especial en el cine.

Muchos vieron fascinante esa creación y prosiguieron a seguirla estudiando y trabajando con ella como fueron Blackton, Segundo de Chomón, E.Porter, E. Courtet,...

Este continuo avance se desenvuelve en la creación de las primeras grandes empresas cinematográficas como son:

- Paramount en 1910 por Adolf Zukor
- Universal por Carl Laemmle
- 20 Century Fox por William Fox
- La Warner por los hermanos Warner
- MGM (Metro Goldwyn Mayer) por Samuel Goldish

Que lucharán contra el primer estudio cinematográfico que creo Edison en 1893 “La Black María”.

A partir de aquí, ya en el siglo XX es un devenir de continua información que nos lleva hasta donde hoy en día nos encontramos.

Esta historia podría albergar muchos folios pero este es, en muy breve resumen, los inicios de la imagen en movimiento.

Cabe destacar que es en 1938 cuando por primera vez que se galardona a una película de animación en los grandes premios Oscars: Blancanieves y los siete enanitos (Walt Disney). En el que tuvieron serios problemas para encajar un largometraje animado en unos premios cinematográficos, pero en el que sabían que era tal la innovación de este filme que debían premiarlo. Y que más tarde no se volvió a conceder una excepción así hasta 1995, con Toy Story (John Lasseter con Walt Disney-Pixar).

Y que no fue hasta 2001 cuando se creó el apartado del Premio a mejor largometraje de Animación en estos multitudinarios premios.

6 . MARCO METODOLÓGICO

Para llegar a cumplimentar los objetivos previamente expuestos y realizar la idea, primero debemos realizar una pequeña investigación previa a su inicio:

- Indagar en el mundo de la animación, su historia y como ha regulado aspectos de nuestra vida que ahora se ven con este trabajo.
- Repasar antiguos y conocer nuevos referentes que puedan ayudarnos a seguir creciendo culturalmente y enriqueciendo este proyecto. Sobretudo analizando y examinando algunos de sus aspectos que puedan ayudarnos ahora.
- Saber qué es lo que vamos a necesitar y programarnos un itinerario de trabajo. Con posibles cambios y problemas que puedan ir aconteciendo.
- Ser conscientes, en su medida, de lo que va a ser posible de realizar y lo que no, ya que, el desarrollo de un proyecto así puede durar mucho tiempo, dinero, ... y aquí solo disponemos de una persona, y tiempo y dinero limitados.
- Conocer determinados softwares que den la posibilidad a realizar perfectamente lo que se quiere, y si no es así, investigar posibles alternativas.

Con todo ello la metodología que se ha seguido en este caso ha sido bastante orientativa siguiendo cada paso a paso.

Con la ayuda de diversa indagación visual en series y demás medios ilustrativos, conseguimos una idea fuerte que podíamos desarrollar y sobretudo disfrutar en su proceso. Aquella con la que se podían explayar diferentes ámbitos estudiados durante el grado.

Con ellos escogemos entonces claros referentes y de ahí saltamos a uno de los primeros pasos en pre-producción: el guión. Crear la historia físicamente hablando, hacerla real y en palabras.

De ahí como si de un embudo se tratase vamos exprimiendo mas y mas, eliminando ideas e ideando nuevas. Comienza entonces la fase pura artística de pre-producción en la que: creamos Guión artístico – Character Design – Storyboard – Background – Props – Animática – Música* (En orden de primero a último).

Tras todo el desarrollo, terminamos con su inscripción en este trabajo al detalle y con su muestra al público.

Este trabajo no se realiza con la intención de darle un punto y final. Es, si no menos, solo el comienzo de ello. La intención es de seguir con ello posteriormente a la defensa ante el tribunal.

Como bien he dicho desde el principio, se trata de un trabajo con una base sólida en la que trabajar en algo que verdaderamente apuestas y confías en ello, es mucho más complejo y sencillo de llevar.

6.1. EVOLUCIÓN DE LA IDEA Y DESARROLLO (HIPÓTESIS)

Todo comenzó como una idea de un proyecto sencillo, pero que pronto me hizo pensar que podía ser algo más grande e incluso profesional, pero sobretodo con lo que disfrutar; por ello todo lo que trabajase se vería recompensado de cualquiera de las maneras.

En un primer momento enfoqué esta idea como un reto personal a cumplir, una puesta a prueba, un objetivo. Me pude dar cuenta que si poco a poco lo iba desarrollando llegaría a conseguir algo bueno, que incluso, quien sabe, en un futuro pudiese llegar a producirse realmente. Lo cual hizo que me sumergiese más en ello.

Este objetivo que me planteé fue el de intentar cumplir o simplemente comenzar algo que desde buena temprana edad me llamó la atención, y que verdaderamente fue lo que me lanzó a querer dedicarme al mundo del arte y sobre todo al campo de la animación digital: la creación de una serie de animación.

Desde pequeña me maravillan las series de animación. Gracias a ellas comencé a dibujar como todo niño pero que después vimos que no era simplemente un hobby o habilidad, si no que verdaderamente era eso lo que quería hacer.

Comenzar y terminar el proceso de estudio artístico con la misma idea, es gratificante.

El arte lo puede ser todo o nada para alguien, pero con lo que sí nos podemos quedar es con el disfrute de su desarrollo, lo que nadie puede llegar a saber ni imaginar.

Este trabajo ha sido en parte bastante truculento. Previamente a él incluso realicé otro TFG que ni presenté y de un ámbito diferente: la pintura. El porqué es sencillo, en ese momento necesitaba hacer ese trabajo. En ese momento solo me veía capaz de desarrollarme con un lienzo en blanco, e incluso ni eso.

Vi que mis posibilidades se cerraban que no veía algo realmente válido, hasta que me di cuenta que hiciese lo que hiciese todo sería correcto, siempre y cuando se vea una implicación del artista al arte y a sus años en el grado.

Este primer trabajo final de grado se centraba en el psicoanálisis de el autor en la pintura. De como intervienen las circunstancias psicológicas en los lienzos a la hora de expresarnos, haciendo un repaso desde como desarrollamos nuestro cerebro hasta diferentes formas de expresión que adopta un artista para su mayor versión.

Esto era una gran tesis que, realmente no era capaz de hablar de ella, porque naturalmente era un trabajo final más de psicología que de arte.

Me costó mucho deshacerme de mis ideas, pero creo que supe reciclarlas bien.

El recapacitar es de sabios y el tropezar es humano, así que pensé en la animación.

En este nuevo trabajo como veremos mas adelante también se implica en una parte a los sentimientos y al subconsciente humano, pero de una manera mucho menos rigurosa.

6.2. GUIÓN ARTÍSTICO

Sneak-Peek:

Un adolescente es capaz de viajar entre la realidad y un mundo sugestionado por sus locuras. Allí conocerá a amigos y resolverán ocurrencias disparatadas que éste imagina, o puede que no todo sea imaginación. ¿Quién sabe?.

Historia:

La historia ronda la vida de Bruce. Un chico peculiar de una ciudad pequeña llamada St. Ciderale, mas concretamente en la South Village pegada a la zona montañosa de la villa.

Una zona más tranquila que el resto, mucho más urbanizado; donde el joven vive tranquilo en la casa de su genial abuela Amabel, que odia la ciudad y su ruido. También les acompaña en casa Cucurucho, un gato bastante peculiar que hace de mejor compañero siempre para nuestro protagonista.

Bruce, como decíamos es un chico diferente. Tiene un carisma como pocos y una imaginación desbordante. Y es esto lo que le ayuda a disuadirse de la realidad cuando más le apetece, es decir, cuando se aburre en ella. Idea monstruos, escenas y demás que le ayudan a disfrutar más de su día a día, cosa que le hace alejarse de la realidad bastante y darle esa idea de que está muchas veces en la inopia. Esto hace causar bastantes enfados a profesores sobretodo, que no consiguen hacer que este chico siga el curso de una misma clase. En cuanto puede, se escabulle en su locura. Obviamente también hace mella en sus relaciones sociales, que lo ven como un tarado; pero esto a Bruce, como que no le molesta ni un mínimo. Comprende que su comportamiento no guste a muchos, pero le es indiferente, solo quiere disfrutar y pasar buenas aventuras.

Después de 15 años ensayando con su mente y creando historias imaginarias, hoy es el día de su cumpleaños, un día que jamás olvidará.

Mientras disfrutaba de su regalo característico anual: comics (todos los años pide lo mismo, y su abuela encantada le compra varios); con un maravilloso pancake coronado con sirope y bacon. Aunque todos los años sea igual, le fascina.

Inesperadamente se sumerge en un tremendo sueño mientras disfrutaba de sus regalos en la cama de su habitación, que le hace emerger en una selva.

Curiosamente Bruce durante toda su vida ha creado un mundo en su subconsciente en el que ahora es bienvenido, al que puede viajar cuando duerme o fácilmente relajándose.

Esto es al principio una tremenda locura para nuestro protagonista, hasta que comprende que es ahí donde puede disfrutar y resolver aventuras que en su día a día no ha conseguido, pero en un lenguaje completamente disparatado.

En este mundo o mundos, encontramos ciudades, planetas, océanos y demás esperpentos. Sus ciudadanos también son peculiares, como sus anfitriones en este excéntrico mundo: los gemelos Tiki.

Éstos dos hermanos son el perfecto yin y el yang. Ellos serán quienes guíen al recién llegado y se asocien con él en todas y cada una de estas historias. Creando una tremenda familia, también junto a U, una mascota de lo más alucinante.

Los cuatro se inmiscuirán en todo sin reparo. Allí dónde divisen un enigma se lanzarán a resolverlo, para que la paz reine en este mundo tan excéntrico, y por consecuencia en el otro también como repercusión.

Capítulos a poder aparecer en temporada 1:

- 1 Capítulo PILOTO : desarrolla el inicio de la serie. Presentación de personajes y entornos base.
- 2 “Un día peludo”: parte II de el capitulo piloto y primera aventura. Puesta a punto de los personajes.
- 3 “Vómito dulce”: aves tóxicas inundan todo con vómito de chile.
- 4 “Hazlo tú mismo”: vamos a ponernos a prueba.
- 5 “Setas locas”: setas enfermas se han fugado de la casa del fontanero.
- 6 “TIKI-MAN”: vivan los comics.
- 7 “Desastre en la fábrica”: Fabricalandia se queda sin gasolina.
- 8 “Rey Guau”: El mundo mascotil tiene nuevo rey, pero las votaciones estuvieron amañadas.
- 9 “En busca del granjero”: algo pasa en la granja, hay una guerra de animales y el granjero ha huido por miedo.
- 10 “El cromo que todo lo ve”: locura por un cromo.
- 11 “Una galleta diferente”: las galletas dulces vs saladas.
- 12 “Somos los mejores”: T-Rex, diplomado en marketing nos enseña el verdadero mundo de los dinosaurios.
- 13 “Las moscas son amigas, no comida”: los convierten en mini y firman tregua.

- 14 “¡El gancho!...|No se mueve!/: Las máquinas recreativas sufren un cortocircuito y los peluches se desesperan.
- 15 “Dark Jungle”: una parte de la selva que nunca han indagado resulta ser un gran centro comercial que va a ampliarse y quieren demoler la casa árbol.
- 16 “Mamá, quiero ser gofrero”: deciden montar un foodtruck de gofres con helado y bacon, para ello contratan al mejor.
- 17 “Mega Super Random Ultra Giga Game”: la gema verde que Mocotrón quiere para expulsar esmeraldas haciendo trampa. Nivel experto.
- 18 “Escuadrón del año piruleta”: el país de los jubilados resulta ser un campo de creación de villanos.
- 19 “He sido bueno”: Los gemelos descubren lo que es la Navidad y la lían.
- 20 “Friega, barre, lucha”: descubren que no están solos en casa. Luchan contra el polvo malvado.
- 21 ¿Koo-KO?: búsqueda interminable de Ko, que resulta ser una fiesta sorpresa para Ka.
- 22 “Almíbar Galáctico”: alguien está robando el almíbar del planeta Glupoglu. Sin ese almíbar mucha gente morirá. Planeta lleno de cráteres que expulsan zumo.
- 23 “Viaje al... ahora”: Ko viaja a la realidad de Bruce, pero no sabe regresar.
- 24 “¡Saca las garras tío!/: Bruce se pierde en la jungla y descubre a una raza semejante a él.
- 25 “BRUM, BRUM, BROOOO”: Ka y Ko se pelean y deciden resolver sus diferencias en un rally. Se hacen famosos en las pistas.
- 26 “Aloha!/: vacaciones en Wikiti Beach. El tiburón mas bigoréxico de todos en Uptai (isla) les enseña el surf, pero toda la colonia de tiburones lleva tiempo siendo vegana pero vuelven a querer carne.
- 27 “Top Trash Model”: Gertrudis viene pidiendo ayuda, quiere ser modelo. Para llegar a ello tiene que llegar a ser como las Diva Tofashion.
- 28 “RATATATATA”: a Ka se le han caído los dientes y nadie viene a por ellos, ¿Qué está pasando con el ratón dientes?
- 29 “Sentencia nula”: el juicio más loco de todos los tiempos.
- 30 “Tiempo muerto”: Bruce se va de viaje por un tiempo. Y Ka Y Ko se descontrolan en su nuevo trabajo.

Y lo que representa cada uno:

- 1- Realidad vs irreal
- 2- El subconsciente y sus poderes en Bruce
- 3- 1er trauma de Bruce.
- 4- Los medicamentos diarios.
- 5- Déficit de atención.
- 6- Aficiones.
- 7- Ansiedad
- 8- Enfado contra el mundo.
- 9- Indecisión.
- 10- La maldad.
- 11- Las diferencias entre iguales.

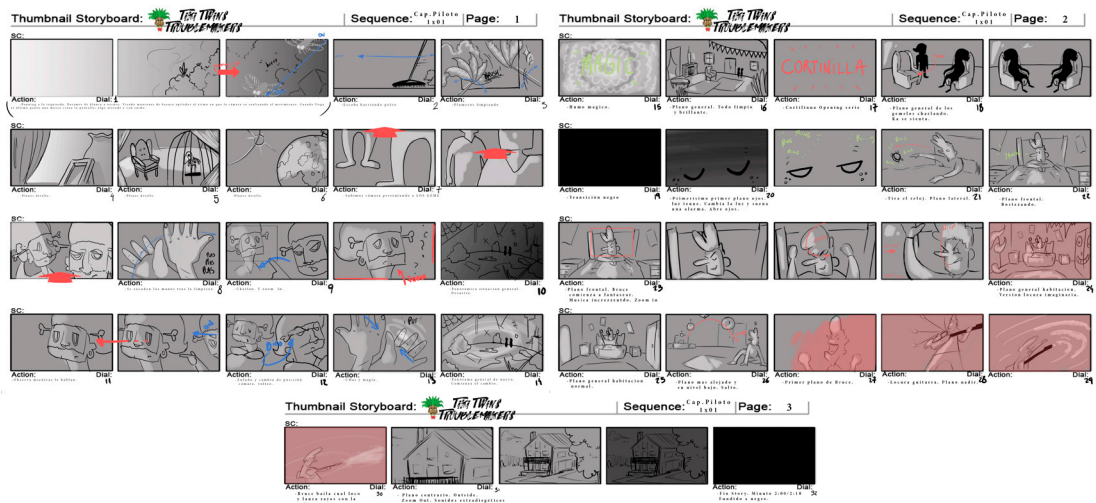
- 12- Su obsesión.
- 13- Sentimiento de inferioridad.
- 14- Habilidades.
- 15- La noche y la oscuridad.
- 16- La comida es felicidad.
- 17- Estrategia.
- 18- El amor de su abuela.
- 19- La época del año que más odia y ama a la vez Bruce.
- 20- Desorden y caos.
- 21- Familia
- 22- Las responsabilidades.
- 23- Lo desconocido no es malo.
- 24- Furia y agresividad.
- 25- El tiempo vuela.
- 26- Bruce odia el agua, es medio gato.
- 27- Las modas.
- 28- Mentiras.
- 29- Culpabilidad.
- 30- Saber relajarse.

6.3. STORYBOARDS

CAPITULO PILOTO

-Éstos muestran con cada viñeta: acción, principales movimientos de cámara (en rojo), número de plano y secuencia, movimiento de personajes (en azul), encuadres, luces...

Es en este capítulo donde establecemos las primeras relaciones entre personajes, los presentamos y conocemos todo de ellos: características principales, entornos, oficios,... Además de luces, colores, estilo y la trama principal obviamente



El ejemplo muestra las primeras escenas del capítulo piloto pasadas ya a animática.
 Duración de estos planos: 2 minutos 20 segundos.
 Música de créditos y cabecera creada personalmente.

Guion literario:

Durante este primer capítulo comenzamos con unas escenas previas a la cortinilla donde los gemelos están poniendo la casa a punto. Limpieza que como siempre no saben resolver y tienen que utilizar su magia. Así se explican ya algunas de sus facetas y comportamientos.

Sucede la cortinilla que después explicaremos con otro ejemplo de Storyboard.

Aparecen de nuevo este par de personajes y enlazan la aparición de otro personaje.

Presentamos a Bruce, personaje principal, y su locura con unas cuantas escenas de completo desmadre. (Es hasta este punto lo que desarrolla el ejemplo de Storyboard de arriba).

Más tarde baja a la cocina nuestro protagonista donde saluda a su gato y su abuela le da un gran achuchón de cumpleaños. Sí, es su cumpleaños. 15 años.

Con gran desparpajo se despide y al salir de casa hacia la escuela, vive una tremenda alucinación de nuevo en el bus escolar. Pero que a veces se ve entorpecida, cosa que le extraña a nuestro protagonista.

Y...¡Zas! resulta que lleva todo el día en su mundo y el profesor esta harto de su comportamiento. Lo manda fuera de clase y todos sus compañeros se ríen y le ensalzan a partes iguales, cosa que no le interesa a Bruce.

Fuera del aula decide escaquearse y volver a casa, algo no está bien, y lo sabe.

Ya en casa, su abuela ve llegar al cumpleaños y reconforta al pequeño. Le cuenta que le han llamado del colegio pero que no pasa nada, y fanfarronea con que el rector es un maniático. El humor de Amabel, siempre lleva a relajarse a Bruce y soltar alguna carcajada.

Y en su cuarto mientras come su plato de cumpleaños y lee comics, se queda dormido.

Un tremendo sueño, que le hace viajar a una selva increíble. Y a pocos metros, aparece ante él, un colosal árbol.

En la tranquilidad, nota que le vigilan. Intentando ponerse en alerta comienza a ver sombras y ... allí aparecen de la manera mas torpe posible los gemelos TIKI.

Bruce del susto suelta un tremendo rugido.

Toda la selva se queda parada. Y los gemelos se quedan pasmados.

Es entonces cuando Bruce se dá cuenta que tiene unas tremendas zarpas, un pelaje increíble y todo el pack de felino posible.

Los gemelos siguen observándole mientras cuchichean enfrente de él. Bruce sale corriendo despavorido, y comienza una persecución agobiante.

Los gemelos en una de sus ideas de intentar tranquilizarlo le lanzan todo tipo de cosas: flechas, cuerdas, piedras... y es una de éstas la que le deja noqueado, y vuelve otra vez a la realidad. Los gemelos discuten lo acontecido.

Bruce despierta en su cama de golpe, con aún la respiración acelerada.

Se reconforta y ríe tras daber que había sido un sueño. Es entonces cuando se toca la cabeza y ahí esta, la herida que se hizo con la piedra.

Desde afuera su abuela alucina con los alaridos de su nieto desde el jardín.

Bruce entrando en pánico, sabe que es la primera vez que su locura se está haciendo tan real e incontrolable. Opta por intentar volver a dormir y viajar allí, y lo consigue.

Despierta dentro de la cabaña del árbol donde viven los gemelos. Lo tienen atado, pero es por su bien.

Mediante mil dibujos, mapas, videos, fotos, y demás extravagancias de los dos tiki, explican donde están y qué hace aquí.

El exceso de información hace entrar en locura a Bruce que atrae instantáneamente a nuestro último personaje U. Que le vuelve a picar en la cabeza y vuelve a hacer desmayarse a Bruce y desaparecer. Los dos gemelos vuelven a discutir por sus hazañas.

Bruce se despierta respirando gravemente, y comienza a pensar. A las horas Bruce, sonrío y acepta lo que le está pasando con un salto de emoción.

Fin.

6.4. DISEÑO

6.4.1. DISEÑO TÉCNICO

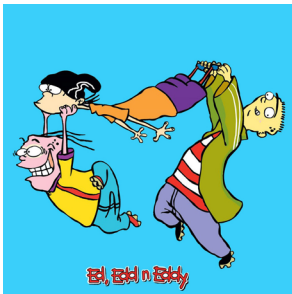
6.4.1.1. REFERENTES

-Directamente para conseguir mis referentes me he dispuesto a recopilar series y películas, ordenarlas cronológicamente y ver cuales encajarían mas en mis ideales:

REFERENTES (ordenados cronológicamente)

SERIES DE ANIMACIÓN FAVORITAS

La Pantera Rosa (1969 – 1980)
 Doraemon (1973 – 2005)
 Calimero (1974 – 1975)
 Dragon Ball (1986 – 2015)
 Los Simpson (1987/1989 – actualidad)
 Shin Chan (1990 – 2010)
 Rugrats (1991 - 2004)
 Animaniacs (1993 – 1998)
 Gárgolas (1994 - 1997)
 Las Tres Mellizas (1995 – 2003)
 Pokémon (1996 – actualidad)
 Johnny Bravo (1997 – 2004)
 Digimon (1999 – actualidad)
 Do Re Mi (1999 – 2000)
 Ed, Edd y Eddy (1999 – 2009)
 Futurama (1999 – 2013)
 Medabots (1999 - 2000)
 Mega Babies (1999 – 2000)
 Monster Rancher (1999 – 2000)
 Padre De Familia (1999 – actualidad)
 One Piece (1999 – 2015)
 The Weekenders (2000-2004)
 Beyblade (2001)
 Bobobo (2001 – 2005)
 Los Proud (2001 – 2005)
 Titeuf (2001 – actualidad)
 Código: KND (2002 – 2008)
 Xialin Showdown (2003 – 2006)
 Danny Phantom (2004 – 2007)
 American Dad! (2005 – actualidad)
 American Dragon: Jake Long (2005 – 2007)



- 1- Logo "Animaniacs"
- 2- Wallpaper "Ed Edd & Eddy"
- 3- "Hora de Aventuras" personajes



1- "Rick y Morty"
 2- Kuzco de "Kuzco: el emperador y sus locuras"
 3- Stitch de "Lilo & Stitch"

- Camp Lazlo (2005 – 2008)
- Johnny Test (2005 – 2014)
- Un Mono En Mi Clase (2005 – 2008)
- Phineas y Ferb (2007 – 2015)
- Historias Corrientes (2010 – actualidad)
- Bob's Burgers (2011 – actualidad)
- El Increíble Mundo De Gumball (2011 – actualidad)
- Galaxia Wander (2013 – actualidad)
- Rick y Morty (2013 – actualidad)
- Steven Universe (2013 – actualidad)
- We Bare Bears (2015 – actualidad)

PELICULAS Y LARGOMETRAJES DE ANIMACIÓN FAVORITAS

- Dumbo - 1941
- Peter Pan – 1953
- Alicia En El País De Las Maravillas – 1954
- La Dama Y El Vagabundo – 1955
- 101 Dalmatas - 1961
- El Libro De La Selva - 1967
- Aladdin - 1992
- El Rey León - 1994
- Goofy E Hijo – 1995
- Pocahontas - 1995
- Toy Story – 1995
- El Jorobado De Notre Dame - 1996
- Hércules – 1997
- Antz – 1998
- Mulan - 1998
- Tarzan – 1999
- Chicken Run - 2000
- Kuzco El Emperador Y Sus Locuras - 2000
- Atlantis: El Imperio Perdido – 2001
- El viaje de chihiro – 2001
- Monstruos SA -2001
- Shrek – 2001
- Ice Age - 2002
- Lilo & Stitch – 2002
- Spirit - 2002
- Buscando A Nemo – 2003
- Hermano Oso - 2003
- Los Increíbles - 2004
- Madagascar – 2005

Cars – 2006
 Ratatouille - 2007
 Kung Fu Panda – 2008
 Coraline Y La Puerta Secreta - 2009
 Up – 2009
 Como Entrenar A Tu Dragón – 2010
 Enredados – 2010
 Megamind - 2010
 Rio - 2011
 Brave – 2012
 Frankenweenie - 2012
 Rompe Ralph - 2012
 Frozen – 2013
 Los Croods - 2013
 Big Hero - 2014
 Inside Out – 2015
 La Canción Del Mar – 2015
 Kubo y las cuerdas mágicas - 2016
 Red Turtle – 2016
 Vaiana – 2016
 Zootropolis - 2016

De toda esta gran lista recopilamos estos:

-Los Simpson: sostenibilidad de toda su atmósfera. Perfecto ejemplo de producción sostenible a lo largo del tiempo que atrae a un target de público abierto.

-One Piece: estilo incondicionalmente característico donde el morphing a veces de sus personajes es llamativo además de sus viajes con sus backgrounds y props de todo tipo.

-El increíble mundo de Gumball: Es una serie que rompe esquemas mezclando 2d, 3d y todo tipo de estilos gráficos. Y todo ello forma un todo que conecta perfectamente con lo que se quiere exponer.

-Galaxia Wander: su cortinilla de entrada es el completo ideal para este proyecto.

-Rick y Morty y su humor también son necesarios para darle un giro a veces a la trama.

-Lilo & Stitch, Up, Rio, Los Croods y Zootropolis son magnificos como arte referencial para todo.

- Y para finalizar: todo el proyecto lo entroncamos a nuestro principal referente INSIDE OUT.

Todos conocemos este gran filme de Disney Pixar en el que tratan el mundo del subconsciente humano de una forma sutilmente brillante. Por lo cual es éste nuestro gran main reference en este proyecto.



“Inside Out” - 2015
Foto presentación
Personajes principales

6.4.1.2. MARCA

-Con este apartado básicamente quise crear más que una marca, una esencia algo que le caracterice y que sea su tarjeta de presentación al público.

Creí oportuno fijarme en algún referente en la fauna y flora reales y me llamó mucho la atención la cultura neozelandesa, hawaiana, etc...

Sabemos que en la mitología polinesia, Tiki fue el primer hombre crado por Dios, en este caso el dios Tane. También otra de sus traducciones de esta mitología hace referencia esta palabra a un espíritu tallada en madera. Y en otras mitologías semejantes como la neozelandesa la diferencia de significado es breve. Sin embargo en la mitología hawaiana si que hay mas diferencia. Pero todos parten de la base de que Tiki es un semi dios creado desde los orígenes de la faz de la tierra.

Todo ello me inspiró a guiarme por estas mitologías, ya que le daban mas sentido a la idea de el nuevo mundo de Bruce; además de todo el juego de colores con sus gamas cromáticas a las que estamos acostumbrados (cálidos, pastel, pardos...), que le darían un toque llamativo.

6.4.1.3. FICHA TÉCNICA

FICHA TÉCNICA

*TIKI TWINS
TROUBLEMAKERS*

TÍTULO: TIKI TWINS TROUBLEMAKERS

GÉNERO: AVENTURA, COMEDIA
ANIMACIÓN

DURACIÓN POR CAPÍTULO: 15 APROX.

TARGET: JUVENIL
A PARTIR DE 10 AÑOS

6.4.1.4. TIPOGRAFÍAS

ITALIANO REGULAR _____ TÍTULO

JAOPY REGULAR _____ TÍTULO SECUNDARIO

CINEMATOGRAFICA LIGHT _____ TIPOGRAFIA BASE

CANDARA REGULAR _____ TIPOGRAFÍA NUMÉRICA

BLANKET LIGHT _____ TIPOGRAFÍA ALTERNATIVA Y CRÉDITOS

6.4.1.5. COLOR

Además del negro que se emplea en el logotipo de la serie, para sus aplicaciones se pueden emplear otra serie de tonos y colores, todos ellos de naturaleza oscura o poco llamativa para que no compitan en atención y colorido con las demás tonalidades.

La gama cromática escogida para la correcta presentación de la serie, es una mezcla de varios de estos colores:

VIDA REAL



REALIDAD BRUCE



Pero dependiendo de la situación varían sus cromatismos (además de los colores base como son el negro y el blanco)

6.4.2.1. CHARACTER DESIGN

6.4.2.1.1. PRINCIPALES

-Presentamos aquí a nuestros protagonistas. Personajes principales de este proyecto de serie animada 2D:

BRUCE

Bruce es el personaje principal de esta historia. De él parte todo.

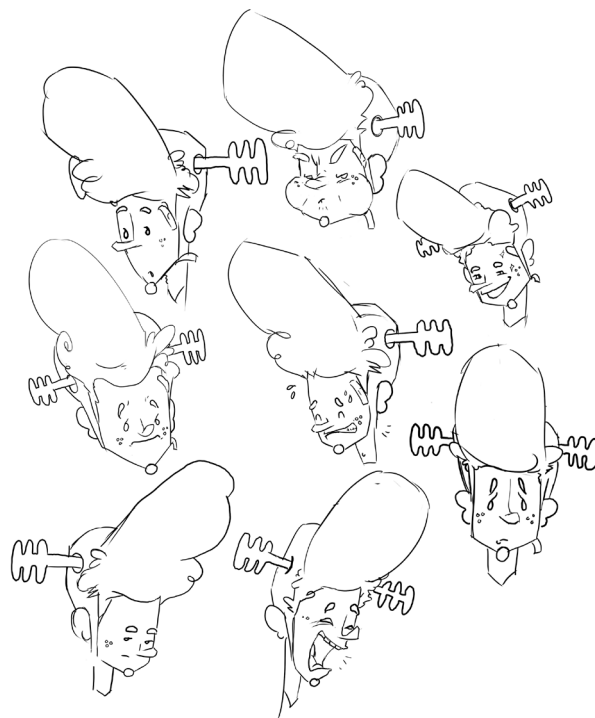
Adolescente risueño, listo y audaz como un felino. Es bastante introvertido en su vida diaria, prefiere entretenerse por su propia cuenta con sus ideas. Le encanta ser diferente.

En clase no tiene muchos amigos, pero no le molesta ni lo más mínimo. La mayoría lo evita porque piensan que está loco perdido. Y no están alejados de la realidad llamándole tarado ya que Bruce ve cosas que no existen, se las imagina y se divierte modificando aquello que le plazca convirtiéndolo su vida en algo más motivador.

No es muy buen estudiante, por su falta de concentración típica de un niño así. Y se desvía por ser bueno con el patinete.

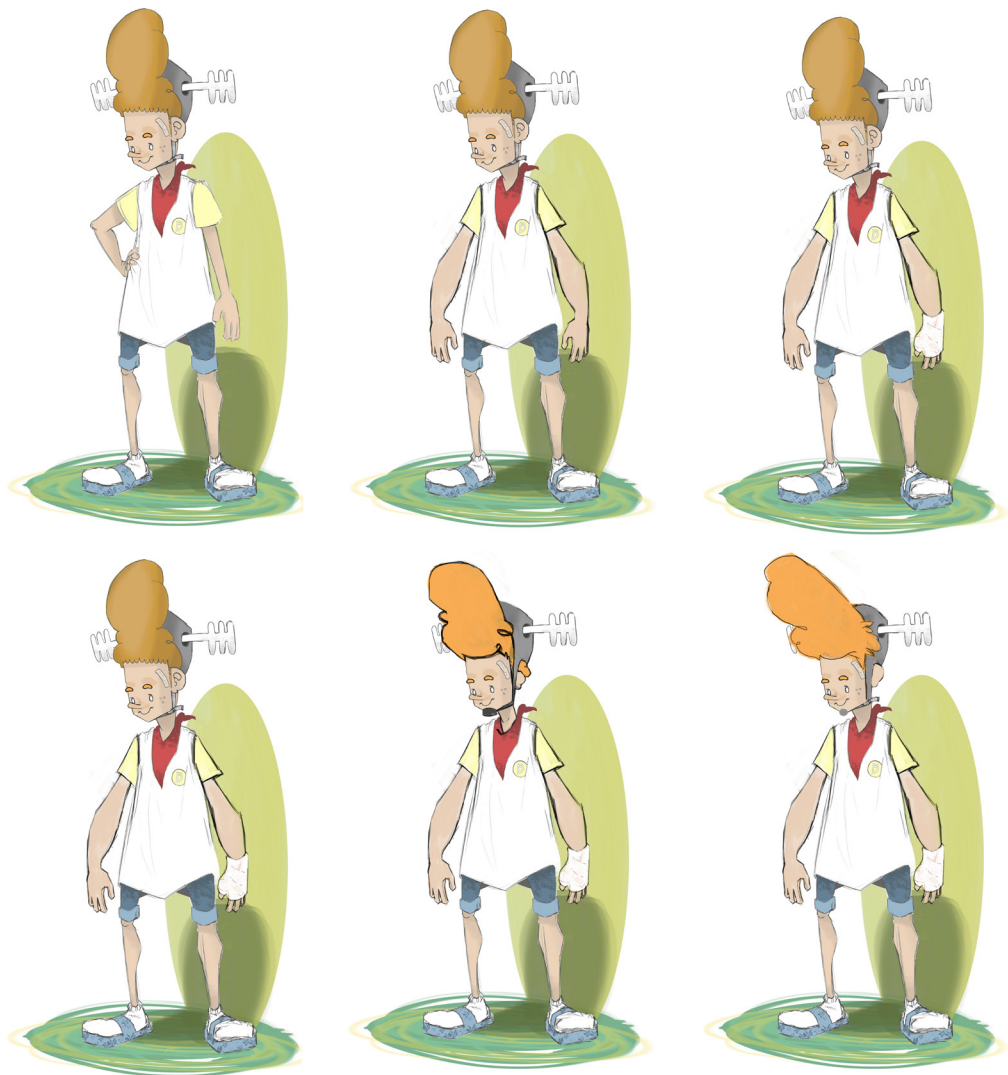
Vive con su abuela Amabel y su gato Cucurucho. Son una gran pequeña familia y sobretodo peculiar.

Bruce tendrá un pequeño desliz en sus delirios que le harán viajar a su subconsciente y vivir mil y una aventuras, ¿será que viaja a otro planeta en la realidad?.





Proceso:





-Casco con luz en las antenas.-

GEMELOS TIKI

Son un par de gemelos que viven gustosamente en una magnífica casa en el planeta “Uno”, entre la ciudad y la selva negra. Son como los héroes de la galaxia Bruce donde hay millones de planetas con historias y trabajos que resolver.

Son de una estatura pequeña y su marca esencial son sus caretas tiki, les encantan y no se las quitan nunca.

KA: Ka tiene el pelo en tonos rojizos, es muy tranquilo de pensamientos claros y concisos. Es el que tiene las mejores ideas pues piensa todo con más calma y mucho más estudiado. Es serio y cuando le molestan parece un verdadero demonio, tiene muy mal carácter. Siempre intenta proteger a los suyos, es el cabecilla. En su contra es un poco vago y chulito, todo le da pereza cuando no tiene una misión importante. Un chico inteligente, malhumorado y pasivo en definitiva.

KO: “Ko” es totalmente lo contrario a su hermano. No piensa mucho las cosas y es muy impulsivo. Muy ingenuo y gracioso además de torpe. Su principal característica es su hiperactividad, no para un segundo quieto, cosa que a “Ka” le encanta y le enerva a la misma vez. Su afán de conocer y saber, muchas veces les lleva al desastre. Su pelo en comparación a “Ka” es en tonos azulados. Siempre está feliz, aunque si no encuentra a su hermano le entra la melancolía rápida.

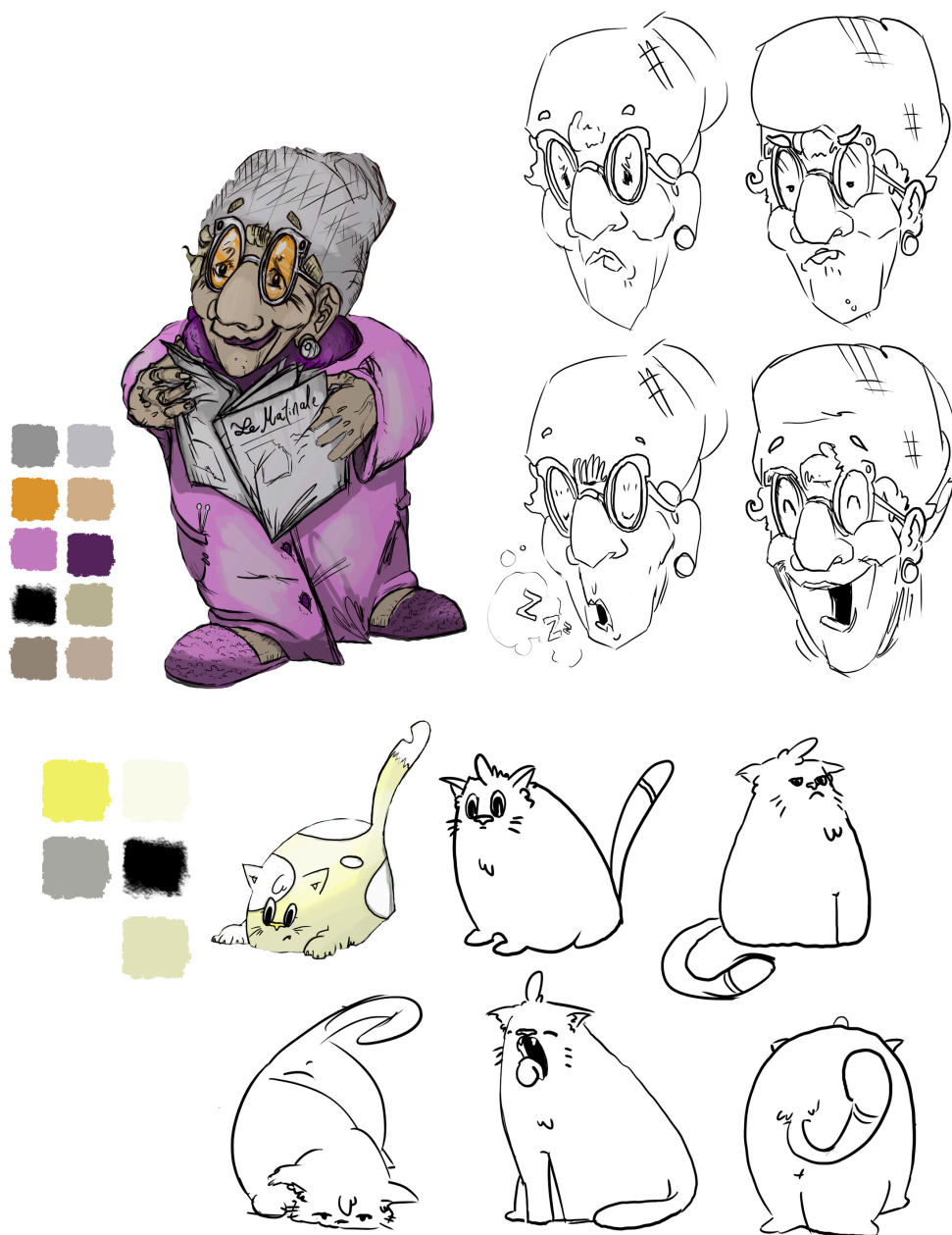




AMABEL Y CUCURUCHO

-Son la familia de Bruce. Amabel es una abuela rebelde sin causa bajo una bata de seda. Siempre es el resorte que necesita Bruce para darle energía ya que es una todoterreno esta anciana. Su afición es dar paseos en su coche de época.

-Cucurucho es la mascota de la familia. Llegó a el hogar después de ser retirado como actor profesional. Sigue siendo muy sibarita de su época de estrella, e incluso tiene un carácter complicado, pero tanto abuela como nieto lo adoran.



U

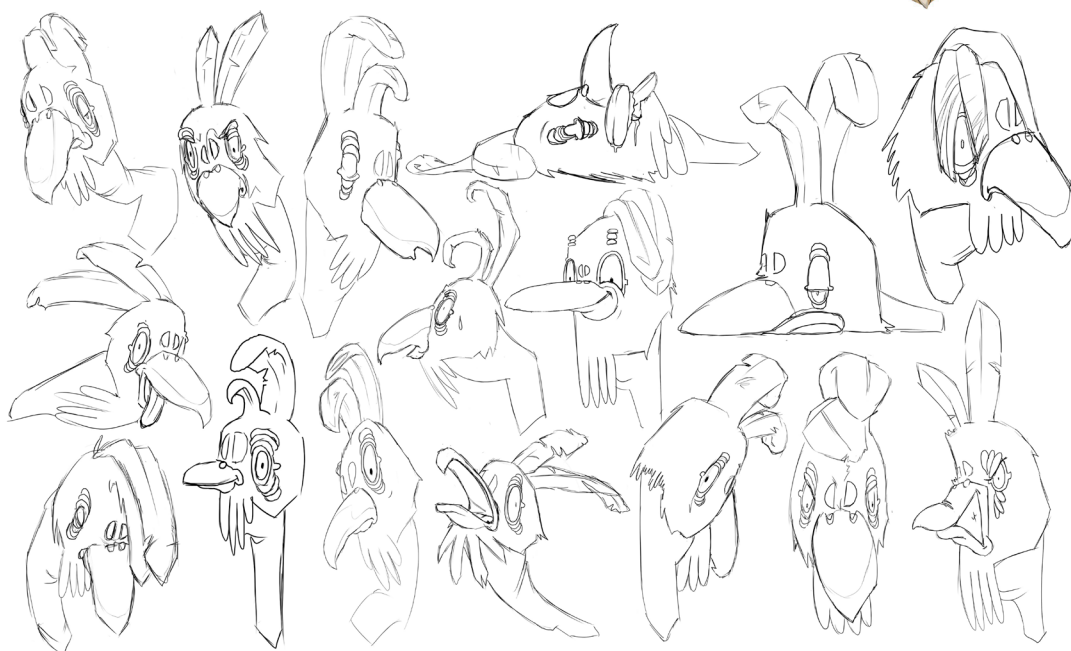
La mascota de los dos pequeños gemelos Tiki y su fiel guardián.

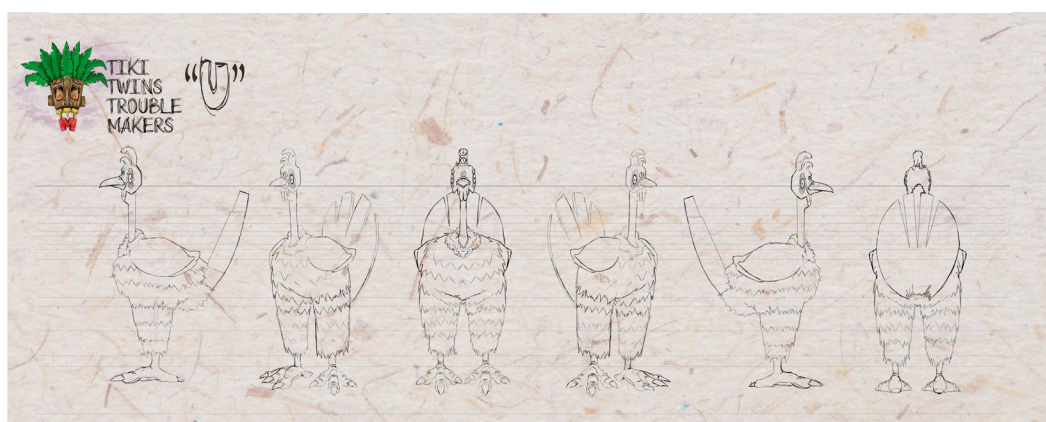
Proviene de una raza de aves poco conocida y sin nombre científico aún, aunque se les denominan como pájaros samba (por sus colores).

Se podría decir que incluso están en peligro de extinción.

Su fisonomía plumosa asemeja a la estructura de una gran piñata de cumpleaños, gracias a sus mil capas de plumas y plumón bien denso. Aspecto que choca con el fino y estirado cuello que posee como si de un flamenco se tratase.

La cara de U es un chiste personificado: ojos grandes con pupilas pequeñas y perdidas; tupé de dos grandes plumas; una especie de barba; y, para finalizar un pico duro, perfecto amplificador. Y si, un perfecto amplificador porque la principal característica de este gran animal es que puede reproducir cualquier sonido y es capaz de realizarlo a la perfección.







Este personaje está basado en diversos referentes:

El principal objetivo para diseñar a U era ser el punto gracioso (funny animal), y de unión entre los gemelos y Bruce. Para equilibrar algunas situaciones o para darle un toque disparatado; necesitaban un personaje principal diferente a ellos.

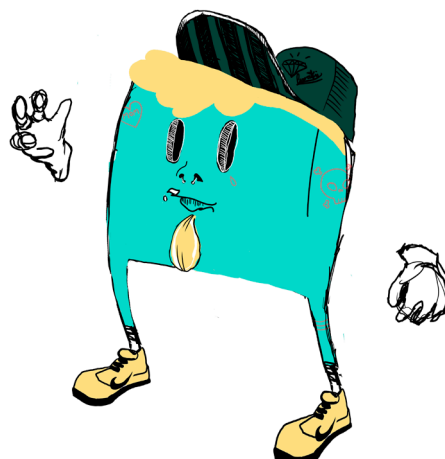
Los referentes fueron: uno real, el ave lira, del que cojí sus características como son los sonidos y su rareza; y el otro de ficción, el gamusino de la película "Up", del que cojí su personalidad atolondrada.

También el concept art de algunas series y películas como fue la de "Rio" (Disney Pixar), con sus gesticulaciones en aves fue enriquecedor para mí y para el personaje.

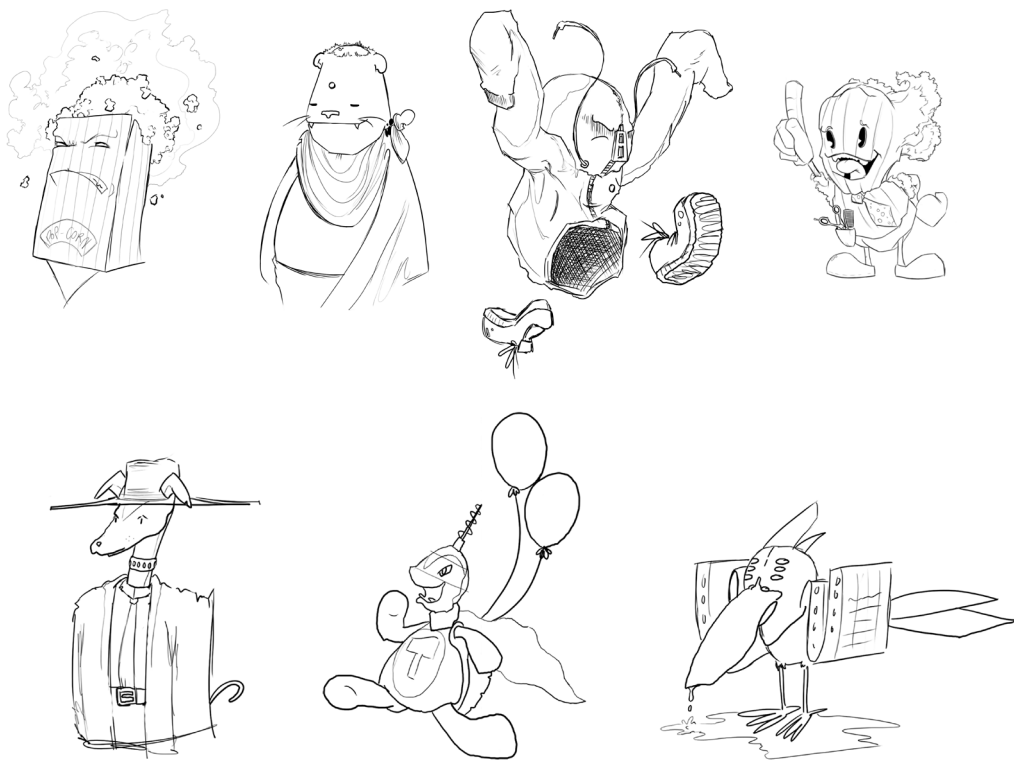
6.4.2.1.2. SECUNDARIOS

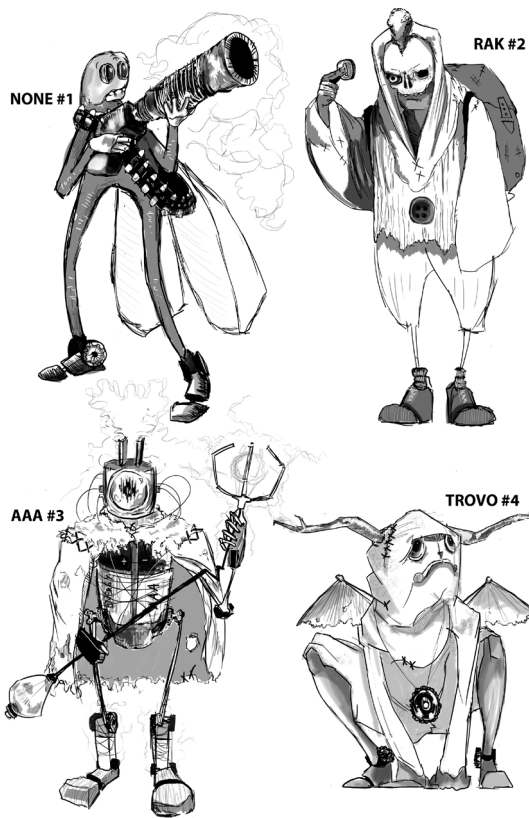
-Aquí una sucesión de algunos personajes que surgen durante capítulos. Cada uno con una procedencia y un final. La diferencia de estilos marca su procedencia.

En primer lugar mostramos al Escuadrón Cartoon del “Planeta del jubilado”. Y en la parte inferior: (izquierda) “El Pelao” un villano tragaperras y a “INKO” una goma de borrar adicta a la tinta.

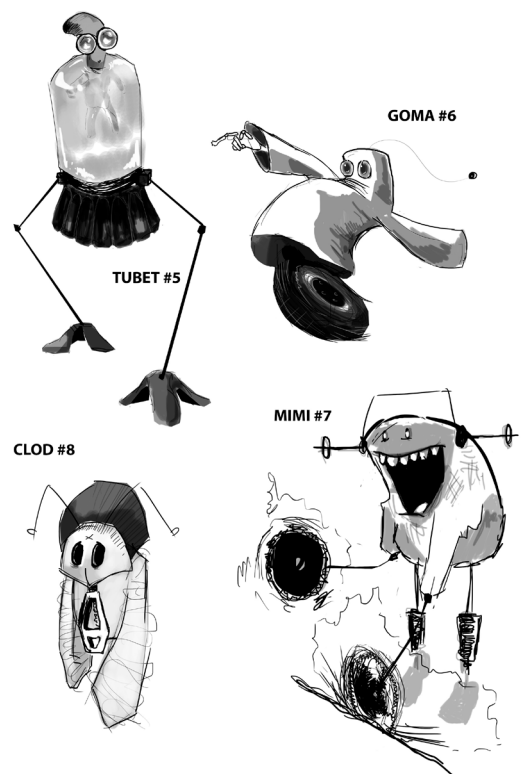


-Ciudadanos de "Planeta 1" (primeras dos imágenes). Y en la parte inferior: tenemos a una piña astronauta residente en el planeta "Glu" (volcanes de sirope) y a un soldado del "Planeta del Mal"





-Aquí podemos ver una selección de siete personajes de el planeta Mecano (parte superior). A Gertrudis (parte inferior izquierda), la vecina friki de Bruce. Y a Sharkeedo el tiburón bigoréxico (parte inferior derecha).



6.4.2.2. WALLPAPERS

-El proceso de backgrounds es el mas laborioso a mi entender. Todo elemento tiene que tener su concordancia para crear una buena atmosfera, de lo cual me dí cuenta en su proceso. De cada cinco ideas, una se consolidaba o realmente funcionaba.

Da mucho juego poder inventar y satisfacer tus convicciones, y ello lleva un proceso: idea-boceto-thumbnaíl-proceso-final.

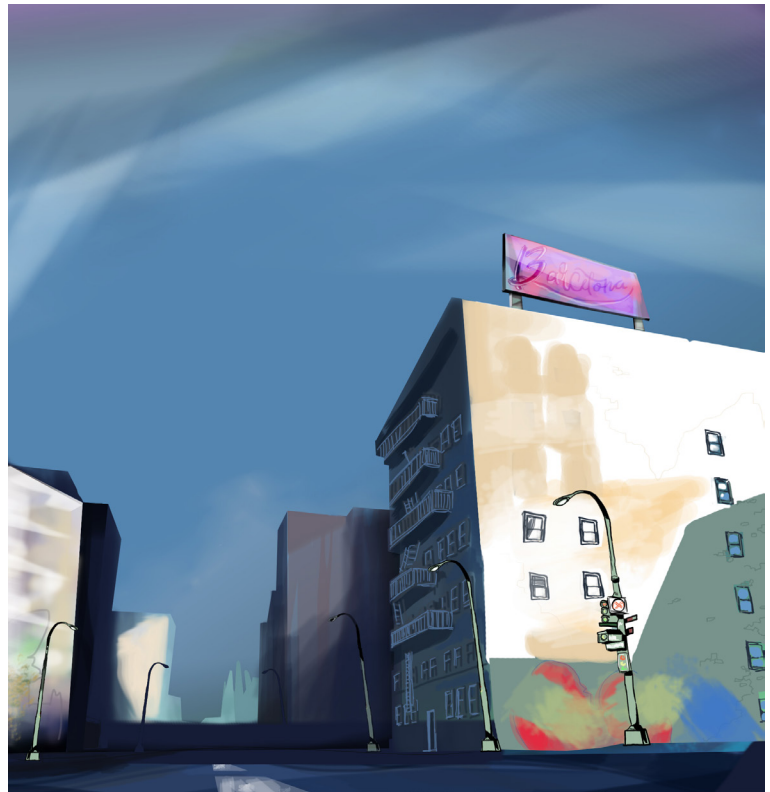
Además utilicé diversos softwares para saber cual me daba mejor resultado, o incluso mezclando algunos de ellos. Al final me quedé con Adobe Photoshop y Adobe Flash/Animate. Este último me pareció muy interesante y creo que un resultado idóneo seríía una combinación de ambas plataformas.

Aquí una selección no solo de ideas y backgrounds finales, sino de bocetos, thumbnaíls y demás desarrollo.

-Arriba: Adobe Flash con su boceto en la esquina superior derecha, y sus elementos creados para su composición. Abajo: Thumbnail de caverna.



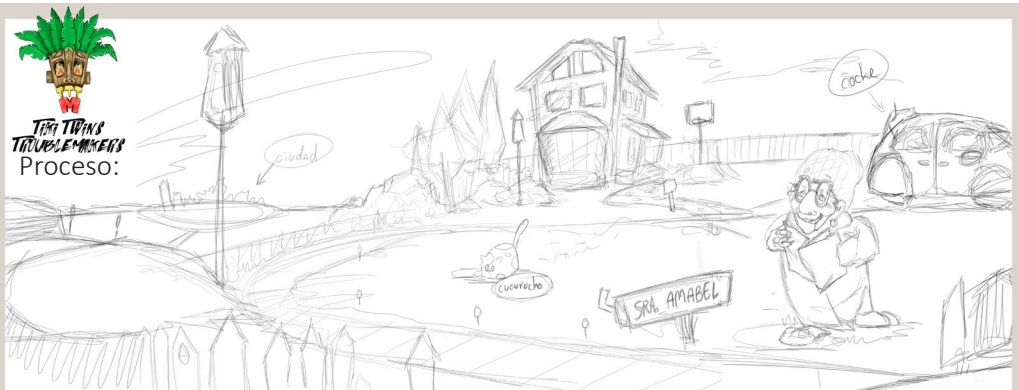
-Ciudad y Casa en árbol
ambos solucionados con
Adobe Photoshop.
-Los siguientes que
suceden también con el
mismo software.



En estos backgrounds podemos apreciar desde la galaxia Bruce, con el Planeta 1 donde residen los Gemelos Tiki, para dar explicación un poco a sitios en los que se mueven durante episodios e incluso otros planetas.

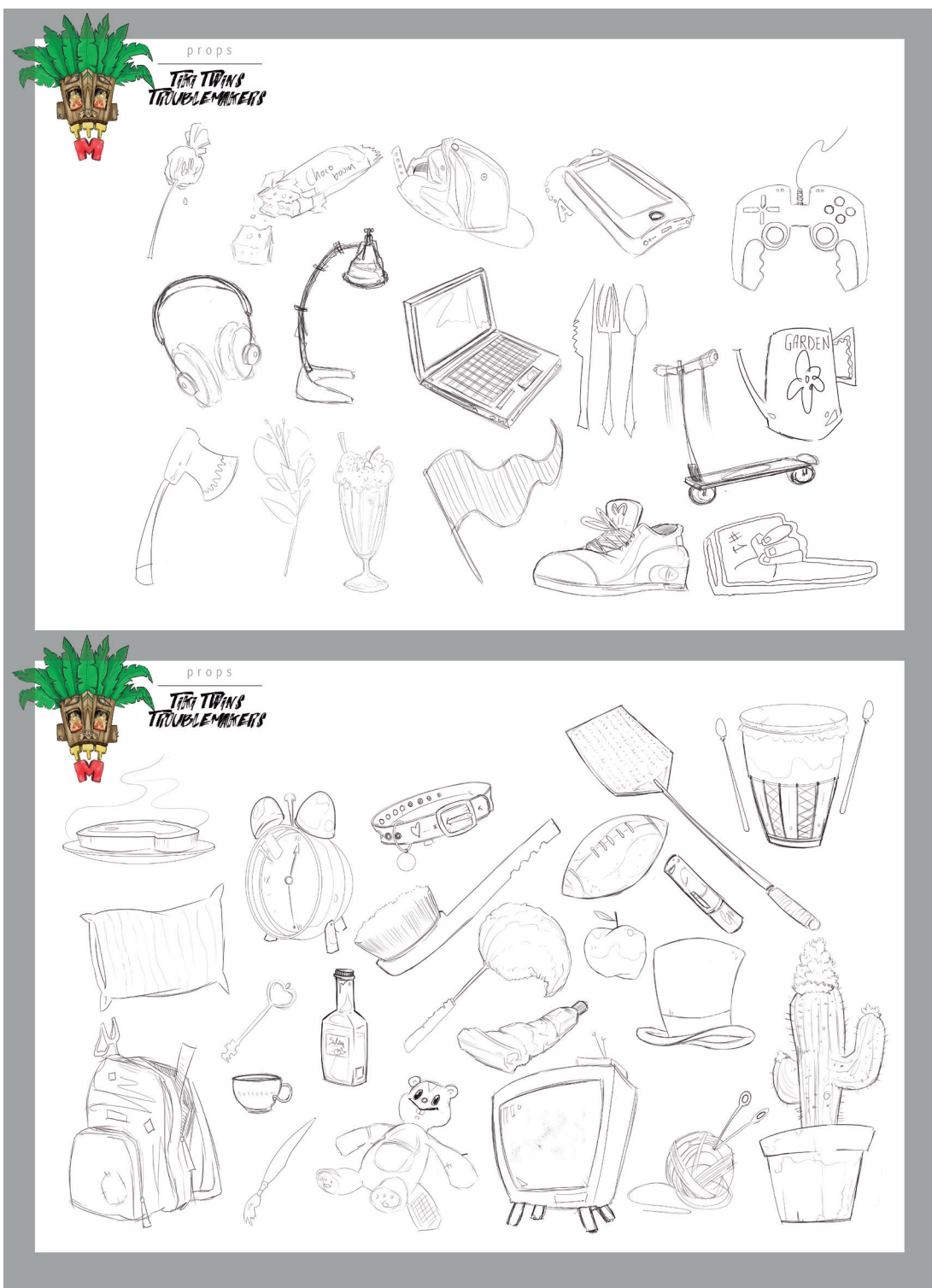
El resto describen sitios como son: la guarida de U, el salón de la abuela Amabel, y por último la entrada secreta a la casa árbol de los gemelos.

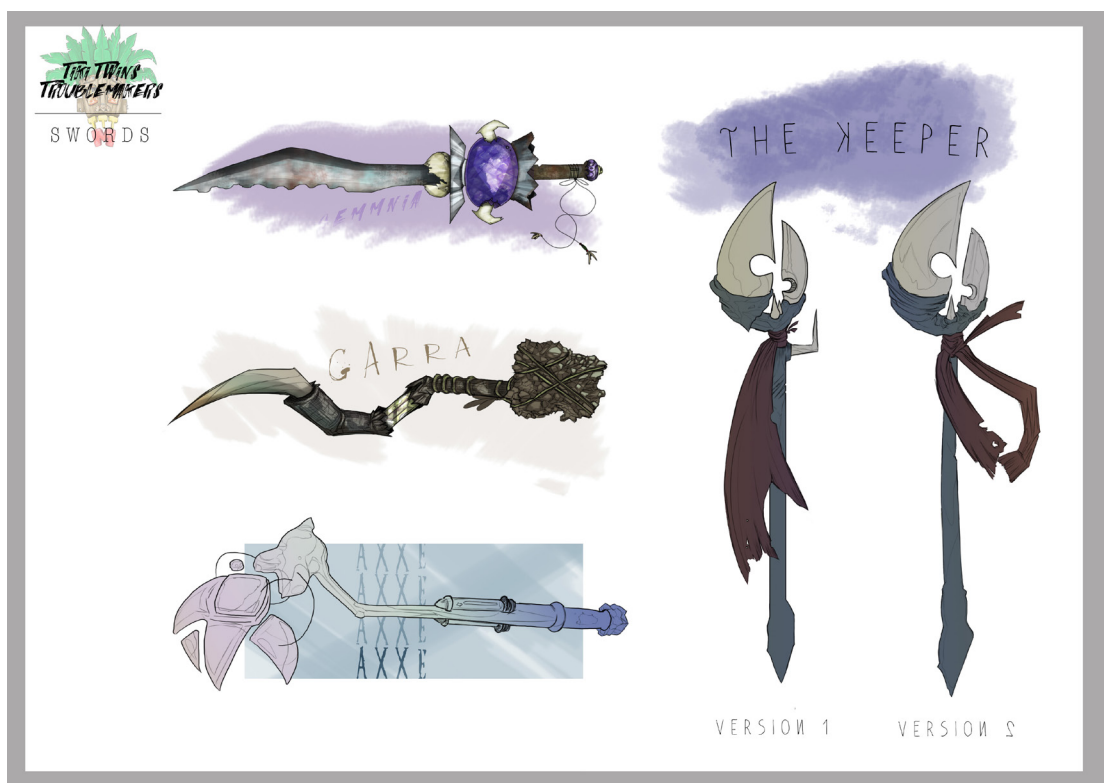
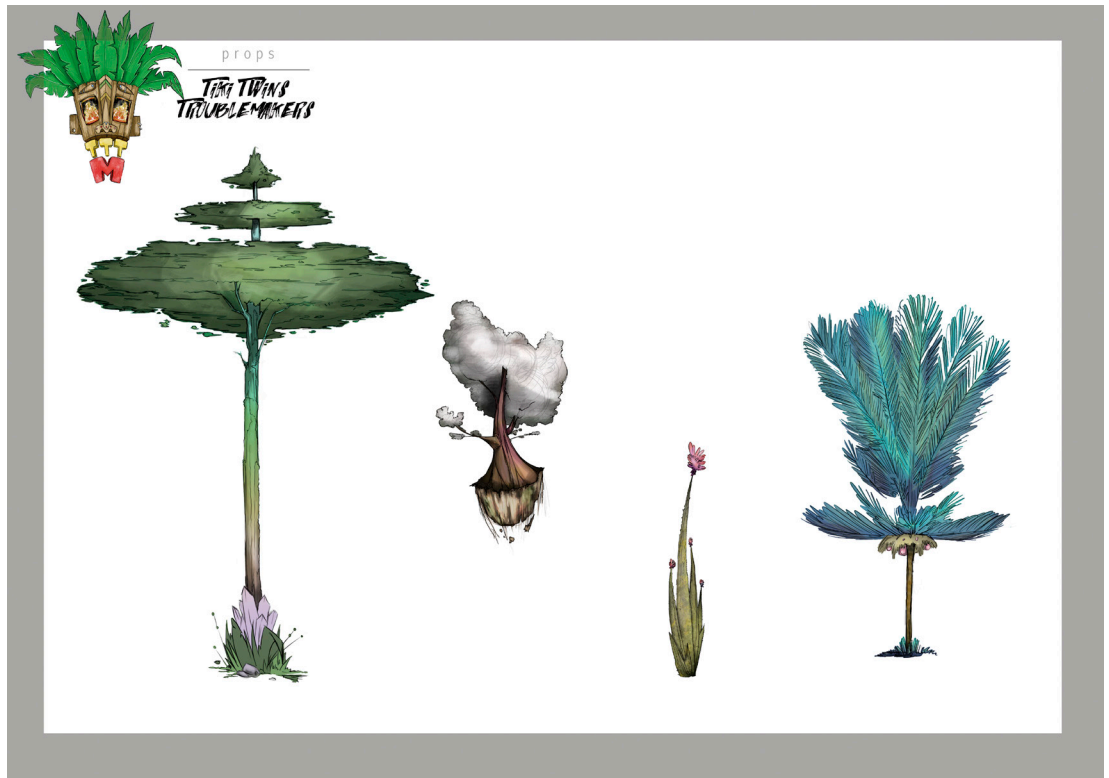


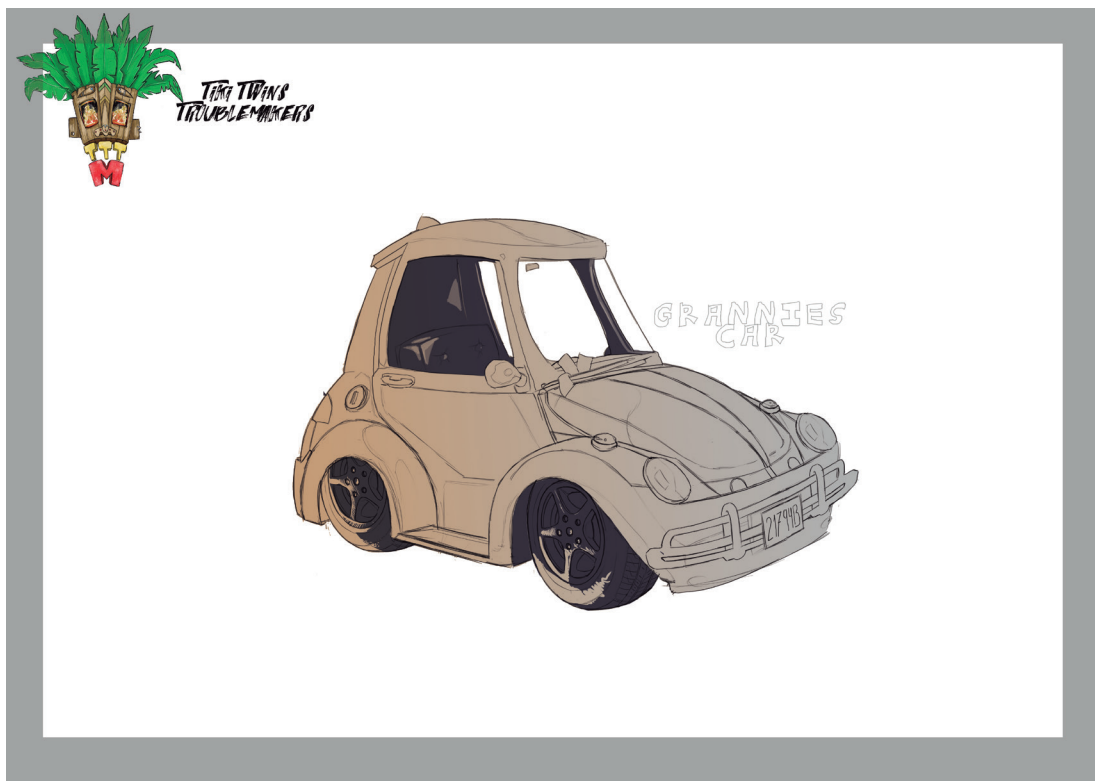


6.4.2.3. PROPS

-El diseño de props se ha centralizado en utensilios que pudieran aparecer en la serie, además de para mostrar el estilo de trazo escogido:







6.4.2.4. LOGO



Vegetación, hojas, corona

Máscara tiki

Iniciales nombre de la serie

6.4.2.4. WALLPAPERS

-El diseño de wallpapers está dirigido principalmente para cualquier edición publicitaria, diseño editorial, propagandístico, para la creación de sus propios créditos... y demás utilidades.

En este caso mostramos tres elecciones finales, donde el estilo tribal/polinesio prima en su función explicativa de la temática general de la serie:



6.4.3. EXPOSICIÓN Y MUESTRA

-Parte delantera escogida



-Parte trasera escogida



- Para poder explicar y mostrar todo el proceso artístico, muchas producciones de cualquier tipo de animación, ya sean series o cortometrajes/largometrajes, suelen recopilarlo en un catálogo.

De ahí cogí la idea y diseñé una posible portada y contra portada.

En mi opinión un proyecto como es este donde tienes que argumentar todo el proceso no te deja tanta amplitud para poder enseñar el proceso artístico como libro específicamente dedicado a ello. Lo cual sería un gran aliado en momentos de enseñarlo al público, muestra de proyectos, solicitar becas o concursos...

Además de la encuadernación de un libreto artístico, también se ha pensado en desarrollar un vídeo presentación con un máximo de dos minutos. Donde ahonda en su proceso, en la animática de su storyboard o speed paintings que cerrarían por completo este pack de presentación.

6.4.3.1. CERTÁMENES



Cártel propagandístico certamen: Pitch Me Evolution. Pixelatl junto a Cartoon Network.

-Durante el proceso ya me he ido informando de algún que otro certamen y becas que puedan becar a jóvenes estudiantes con ideas de este tipo.

Una de ellas, si bien ambiciosa, era muy complicada:

“PITCH ME EVOLUTION 2017” Lanzada por Pixelatl (México) en cooperación con Cartoon Network, cada año.

Finalmente no puede presentarlo ya que no admitían propuestas de jóvenes no latinos. Pero esto no me ha desanimado y sigo en busca de poder, como ya he dicho en repetidas ocasiones, seguir aumentando el proceso de pre producción de este proyecto y presentarlo allí donde me lo permitan.

7 . DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Durante este gran proceso he consolidado ideas, proyectos, niveles y desarrollos de todo tipo: artísticos, técnicos, personales... Pero lo que de verdad valoro es el haber podido superar errores, lecciones y etapas.

Creo que ello es lo que más nos hace aprender día a día en prácticamente todo, y éstos son los que nos hacen conseguir nuestros progresos para llegar a un resultado final.

No me siento orgullosa, sino feliz; feliz de haber realizado todo esto. Feliz de poder haber realizado este grado y sobretodo, este trabajo, que a veces ha sido a la par una pesadilla y una diversión.

Centrándome primero en la conclusión al proyecto en sí: se que ha sido algo ambicioso, puede que no le he podido dedicar todo el tiempo que hubiese querido, tal vez hubiese necesitado algún que otro aliado en ello o producirlo un “equipo”, tal vez me he vuelto a equivocar... O porque no, tal vez no me he equivocado, tal vez esto sea el principio de una buena idea y tal vez, y solo tal vez pueda llevarlo a producción. Y ahí es donde yo, no estaría feliz, estaría orgullosa. Pero como de sueños se vive, dejemoslo en el tintero.

He aprendido de la cara oculta de la preproducción de una serie animada, aspectos que se te pasan por alto y no se valoran, a mi entender, después en el cine o donde sea que lo vemos después. Laborioso e interminable, si eres ambicioso puedes dejarte años en una preproducción como muchos cineastas y productores lo han estado para sus filmes. Así que, en este caso he aprendido que si en un futuro me tengo que enfrentar a algo semejante, lo primero ante todo es: tener cabeza y ser consciente de lo que puedo hacer y el tiempo estipulado, lo sobrante ya juega como punto extra; así me hubiese resultado más sencillo y rápido el desarrollarlo todo el proceso.

Mi opinión global y final es que he sufrido durante todo este tiempo y durante todos estos cambios que he llevado, porque los sentía muy míos. A lo largo de algún que otro intento anterior a este proyecto sobretodo.

Pero ahora miro atrás y creo que todo ha servido, y que para llegar a esto, el proceso me ha servido y me da energía a seguir con ello, porque, quiero saber como sigue evolucionando. Aún este trabajo tiene ganas de seguir creciendo y yo con él.

Como broche final repetiría mis agradecimientos a la gente que me he encontrado durante estos años desde el Septiembre de 2012 en el que llegué a Valencia con 17 años. Parecerá redundante pero creo que me han inspirado para tener alguna que otra idea durante el grado, me han ayudado y han hecho que llegue aquí con una gran sonrisa.

Muchas gracias.

8 . BIBLIOGRAFÍA

BLAIR, P. *Advanced animation*. Рипол Классик, 1949.

HAMM, J. *Cartooning the head & figure*. Penguin, 1982.

NELSON, R. P. *Humorous illustration and cartooning: a guide for editors, advertisers, and artists*. Prentice Hall, 1984.

EISNER, W. *Theory of Comics & Sequential Art*, 1985.

DALLEY, T. *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales (Vol. 6)*. Ediciones AKAL, 1992.

BLAIR, P. *Cartoon animation*. Paperback, 1994.

MCCLLOUD, S. *Cómo se hace un cómic: el arte invisible*. Ediciones B, 1995.

PILKEY, D. *Las aventuras del capitán calzoncillos*. Mass Market Paperback, 2002.

WILLIAMS, R. *El kit de supervivencia del animador*. Faber and Faber, 2002.

BENDAZZI, G. *Cartoons: 110 años del cine de animación*. Ocho y medio. Madrid, 2003.

SIMON, M. *Producción independiente de animación 2D: hacer y vender un cortometraje*. Focal Press, 2003.

WEBSTER, C. *Animation: The mechanics of motion (Vol. 1)*. Taylor & Francis, 2005.

DOCTER, P. *The art of Up (Diney Pixar)*. Hardcover, 2009.

GILLAND, J. *Elemental magic: the art of special effects animation (Vol. 1)*. Taylor & Francis. 2009.

CHONG, A. *Animación digital*. Blume. 2010.

WHITE, T. *Animación: del lápiz al píxel*. Barcelona: ISBN, 2010.

LUPTON, E. (Ed.). *Intuición, acción, creación: graphic design thinking*. Editorial Gustavo Gili, 2012.

GIMENEZ, M. *Vector Illustration*. Monsa. Barcelona, 2013.

SCHONLAU, J. *Ilustracion retrato experimental*. Monsa. Barcelona, 2013.

WRIGHT, J. A. *Animation writing and development: From script development to pitch*. Taylor & Francis, 2013.

POEHLER, A. *The art of Inside Out (Disney Pixar)*. Hardcover, 2015.

RODRIGUEZ, I. M. *Análisis narrativo del guión de videojuego*. Universidad de Granada. 2015.

HOWARD, B . *The art of Zootrópolis (Disney Pixar)*. Hardcover, 2016.

JULIUS, J. *The art of Moana (Disney Pixar)*. Hardcover, 2016.

Smooth Tea Lyceum. Valencia: Loopy Teller Studio, 2015-2017. Num. 1, 2 y 3.