

# TFG

---

## FÁBULAS CHUNGAS

PROYECTO DE WEB SERIE ANIMADA

Presentado por Javier López Quiles  
Tutora: María Lorenzo Hernández

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas  
Curso 2019-2020



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

*Fábulas Chungas* es un proyecto de serie de piezas animadas de destinadas a público adolescente y adulto. El trabajo consiste en la producción de una primera muestra finalizada, para así consolidar las pautas que debería seguir la serie y al mismo tiempo probar la acogida del público. La serie está ideada para proyectarse en directo, en los intermedios de un espectáculo de comedia escrito y puesto en escena por el dúo cómico *Duplo Duo*, del cual formo parte.

Palabras clave: serie, animación, adulto, directo, comedia.

## ABSTRACT

*Seedy Tales* is a series project of animated pieces intended for teenagers and adults. The work consists of the production of a first finished sample, in order to consolidate the guidelines that the series should follow and at the same time prove the reception of the public. The series is designed to be projected in live, in the intermission of a comedy show written and staged by the comic duo *Duplo Duo*, of which I am a part.

Keywords: series, animated, adult, live, comedy.

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por el alumno Javier López Quiles. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2016/2020 del grado de Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Politécnica de València.

El presente documento es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

**Firma:**



**Fecha:**

21/07/2020

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>(P.5)</b>
1.1. JUSTIFICACIÓN	(P.6)
1.2. OBJETIVOS	(P.6)
1.3. METODOLOGÍA	(P.6)
1.4. BRIEFING	(P.7)
<b>2. REFERENTES</b>	<b>(P.8)</b>
2.1. REFERENTES PROFESIONALES	(P.8)
2.2. REFERENTES NARRATIVOS	(P.9)
2.3. REFERENTES VISUALES: LA ANIMACIÓN <i>UNDERGROUND</i>	(P.11)
<b>3. DESARROLLO DE PRODUCCIÓN</b>	<b>(P.16)</b>
3.1. CONCEPCIÓN DE LA IDEA	(P.18)
3.2. GUIÓN	(P.19)
3.3. DISEÑO Y ESTÉTICA VISUAL	(P.20)
3.3.1. DISEÑO DE PERSONAJES	(P.21)
3.3.2. DISEÑO DE FONDOS	(P.25)
3.4. <i>STORYBOARD</i>	(P.26)
3.5. DOBLAJE DE VOCES	(P.27)
3.6. ANIMÁTICA	(P.28)
3.7. EDICIÓN DE AUDIO	(P.29)
3.7.1. MONTAJE DE DIÁLOGOS	(P.30)
3.7.1. EFECTOS DE SONIDO	(P.30)
3.7.1. MÚSICA	(P.30)
3.8. ANIMACIÓN DE PERSONAJES	(P.31)
3.9. <i>COMPOSITING</i> Y <i>FX</i>	(P.32)
3.10. RESULTADO	(P.35)
3.11. TESTEO, DIFUSIÓN Y PREVISIÓN DE IMPACTO	(P.34)
3.12. PRESUPUESTO	(P.35)
<b>4. CONCLUSIONES</b>	<b>(P.37)</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA / REFERENCIAS</b>	<b>(P.38)</b>
<b>6. ÍNDICE DE FIGURAS</b>	<b>(P.41)</b>
<b>7. ANEXOS</b>	<b>(P.41)</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Ver el proyecto: [HTTPS://VIMEO.COM/440371010](https://vimeo.com/440371010)

*Fábulas Chungas* es un proyecto audiovisual animado destinado a mostrarse en directo (en el título se etiqueta como web serie, pero al final se cambió el formato), concretamente en espectáculos de comedia. Dicho proyecto engloba una serie de piezas de carácter humorístico de no más de 5 minutos cada una, las cuales serían proyectadas entre intervención e intervención de los humoristas. La idea es crear un formato de espectáculo el cual combine actuaciones en directo con material audiovisual previamente preparado, un formato similar al de artistas/cómicos como Miguel Noguera o Bill Bailey.

El material generado sería utilizado directamente por mi compañero de dúo Sergi Llàcer y por mí mismo, los dos componentes del dúo cómico *Duplo Duo*. En un principio, el formato que ideamos para *Fábulas Chungas* consistía en proyectar piezas animadas mudas, comentándolas y/o doblándolas por encima a medida que se reproducían. A medida que el proyecto fue evolucionando, decidimos incluir elementos como banda sonora, efectos de sonido y edición de voces con efectos, elementos los cuales eran más difíciles de compatibilizar con las intervenciones en tiempo real. Además de esto, se sumaron al proyecto personas interesadas en colaborar, prestando sus propias voces. Por estos motivos, decidimos adaptarnos a un formato más clásico usando voces pregrabadas.

De esta manera, se fijó la propuesta para el proyecto y el TFG: producir una pieza acabada, a modo de muestra, para la serie de vídeos titulada como *Fábulas Chungas*, para así probarla con un público y valorar su acogida. De ser esta buena, se procedería a producir el resto de los cortos de la serie: un total de 5 videos, de entre 2 y 5 minutos de duración.



Fig. 1. Duplo Duo: cartel promocional.

### 1.1. JUSTIFICACIÓN

Con el desarrollo de este proyecto buscamos experimentar dentro del formato de monólogo humorístico tradicional, insertando nuevos elementos que hagan de este una experiencia más variada y de esta forma tratar de generar un reclamo para el público dentro del mundo del *stand-up* y los espectáculos humorísticos interesados en variantes más experimentales. Del mismo modo, se intentaría llamar la atención de aquella gente consumidora de productos audiovisuales y de animación, para procurar generarles un interés por el *stand-up* y así conseguir nuevo público.

### 1.2. OBJETIVOS

El objetivo principal del proyecto es plantear el marco de distribución para una serie de cortos por medio de espectáculos en directo.

Los objetivos secundarios consistirían en probar el efecto del producto en el público, estudiar si genera un interés y si funciona bien combinado con el resto del espectáculo ya escrito. Al mismo tiempo, se busca crear un material llamativo para publicarse en plataformas de vídeo y redes sociales, de forma que se puedan utilizar fragmentos de este a modo de reclamo publicitario, y así atraer más público.

### 1.3. BRIEFING

El material a presentar consiste en una pieza audiovisual acabada de entre 2 y 5 minutos de duración, de género principalmente humorístico y de temática libre, con el fin de distribuirse en los espectáculos del dúo cómico *Duplo Duo*. La pieza se plantea como un piloto para una serie de cortos de animación 2d producidos con *Flash*, de entre 2 y 5 minutos de duración, y con un total de 5 episodios. En caso de que el corto piloto tuviese buena acogida por parte del público, se procedería a la producción de los 4 cortos restantes, en vista a estrenar un corto nuevo por cada espectáculo. Dichos espectáculos serán bimensuales, por lo que el estreno de cada corto se dará cada 2 semanas aproximadamente.

La pieza presentada debe tener una calidad de imagen de 1080p, ajustada al formato de pantalla de 16:9, y el audio poder reproducirse en estéreo.

#### 1.4. METODOLOGÍA

La metodología de este TFG es de tipo práctico y sigue los pasos de una producción de animación: desarrollo de la idea, guion, preproducción, grabación, producción y montaje.

Dicha producción se planteó para realizarse con recursos limitados en lo que se refiere a personal, es decir, se pretendía sacar el máximo rendimiento práctico de todos los participantes. Por suerte, para este proyecto conté con la ayuda de varios compañeros, los cuales ocuparon diferentes roles en la producción del corto en los apartados visuales, sin contar a mi compañero Sergi, el cual trabajó en el apartado de doblaje.

En un comienzo, se pretendió acabar dos cortos de la serie a modo de muestra, pero por limitaciones de tiempo, se decidió presentar uno y posponer la producción del segundo, el cual actualmente se encuentra en desarrollo (ver anexo 4).



Fig. 2. *Fábulas chungas*:  
Créditos iniciales.

## 2. REFERENTES

### 2.1. REFERENTES PROFESIONALES

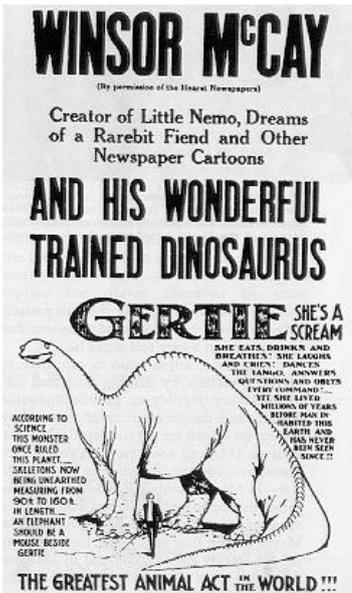


Fig. 3. Winsor McCay: *Gertie the Dinosaur* 1914.

Desde hace muchos años, existen modelos de espectáculo teatral los cuales han probado a combinar la actuación de una o más personas sobre un escenario junto con material pregrabado o previamente producido, como una locución, música, imágenes, imágenes con audio, etc. Uno de los ejemplos más antiguos en los que pude inspirarme, fue la *performance* llevada a cabo por el historietista Winsor McCay, en la cual proyectó su cortometraje animado *Gertie the Dinosaur* (McCay, 1914) sobre un escenario mientras él realizaba su número, en el cual interpretaba una serie de interacciones con el personaje en la pantalla, como darle ordenes o lanzarle comida.

Un ejemplo más reciente y de gran influencia en para este proyecto es el llamado *Ultrashow*, un espectáculo teatral creado y escenificado por el artista conceptual Miguel Noguera. Se trata de un formato de *show* en el cual se explican de forma dilatada diferentes conceptos y ocurrencias del autor, muchas de ellas en base a imágenes e ilustraciones propias que se proyectan en una pantalla sobre el escenario. Un formato similar lo trabaja el ilustrador Riki Blanco, el cual también proyecta sus dibujos y piezas audiovisuales mientras interpreta canciones a la guitarra, solo o acompañado.

Estos ejemplos comparten varias similitudes con la idea original del proyecto, en la cual los humoristas actuaban al tiempo que se reproducían los cortos, como se explica en el apartado 1 de la memoria (Introducción). Ahora bien, existen ejemplos de artistas que emplean el material pregrabado como un separador entre los diferentes bloques de la actuación, como es el caso del cómico británico Bill Baley, el cual realizaba pausas entre lo bloques para redistribuir los objetos de su escenario, mientras en una pantalla se proyectaba un vídeo de sí mismo interpretando canciones de la ópera *Carmen* en playback. Otro ejemplo particularmente inspirador, es el del dúo cómico *Vengamonjas*, los cuales aprovecharon el estreno de las diferentes temporadas de su web serie *Da Suisa* (Navarro & Daura, 2013) para articular un espectáculo en directo en el cual interpretaban a los personajes de la serie, ofreciendo un sketch o un monólogo entre episodio y episodio.

Fuera del mundo del directo, encontramos ejemplos que también usan un formato parecido al nuestro, como es el caso de programas como *La Hora Chanante* (Reyes, 2002) o *Muchachada Nui* (Reyes et al., 2007), dos programas llevados a cabo por el conjunto de cómicos manchegos antes conocidos como *los Chanantes*, en los cuales se intercalaban sketches humorísticos con animaciones.

## 2.2. REFERENTES CONCEPTUALES Y NARRATIVOS

La idea en la que me inspiré a la hora de crear el proyecto fue en la de un libro de fábulas, de ahí el nombre de la serie: *Fábulas Chungas*. La serie de cortos planteados pretenden ser una serie de historias cortas auto conclusivas, en las cuales dos o más personajes tienen una conversación en torno a un tema o una situación concreta, al igual que en los capítulos de un libro de fábulas, pero sin pretender reflejar una moraleja al final de la historia.

Traté de investigar algunos referentes con un perfil similar al de las fábulas, los cuales hubiesen tenido un impacto considerable en el panorama cultural durante los últimos años, y uno de ellos fue la serie la serie *Black Mirror* (Brooker, 2011). Esta serie engloba cinco temporadas de episodios con tramas y personajes independientes entre sí, episodios en los cuales se reflexiona sobre el impacto masivo que tiene la tecnología en un mundo distópico, siempre trabajando un tono que genera una atmósfera oscura y fría, tanto temática como visualmente, y que ayuda a agrupar todas las tramas dentro de un mismo universo temático. También cabe mencionar la reciente *Love, Death + Robots* (Wilson et al., 2019), una serie de animación la cual no solo se conforma con hacer tramas nuevas para cada episodio, sino que en cada uno se cambia el director y el estudio que lo produce, haciendo que cada capítulo trate una historia con un ritmo, una narrativa y un estilo gráfico propio y diferenciado, todo aunado bajo una premisa conceptual, y un alto standard de calidad, al menos en lo que a nivel gráfico se refiere.

Una serie no tan famosa, pero sí muy influyente en la creación de *Fábulas Chungas*, es *Gente Hablando* (Carmona, 2018). La serie presenta en cada episodio una conversación entre dos personajes, las cuales se inician en tema a un tema más bien banal, pero que evoluciona de manera orgánica para tratar temas más universales como la soledad, o las relaciones humanas.

Un ejemplo con una fórmula parecida es *Coffee and Cigarettes* (Jarmusch, 1986), una pieza que, a pesar de ser una película, está dividida en diferentes bloques en los que dos o más personajes conversan sobre sus vidas y sus intereses mientras toman café y fuman. Los diálogos de esta cinta son más oscilantes y en algunos puntos toman un tono surrealista, lo cual también supuso una influencia a la hora de escribir los diálogos de *Magia Pelea*.



Fig. 4. Jim Jarmusch: *Coffee and Cigarettes*, 1986.

Dentro del formato puramente humorístico, hay programas como *Robot Chicken* (Green et al., 2005) los cuales también trabajan episodios con historias independientes, relacionadas por su tipo de humor referencial hacia diferentes iconos y personalidades de la cultura *pop*. Cada episodio contiene varios sketches de corta duración, en un formato más parecido al de *Muchacha Nui* (Reyes et al., 2007), pero con la particularidad de que todas sus piezas están producidas en animación *stop-motion*, contribuyendo a la unidad estilística de la serie y haciéndola reconocible de cara al público.



Fig. 5. Seth Green: *Robot Chicken*, 2005.

### 2.3. REFERENTES VISUALES: LA ANIMACIÓN UNDERGROUND

Siguiendo en la línea de la estética visual buscada, un autor al que he investigado en profundidad para este trabajo es Robert Crumb. Muchos de los cómics de este dibujante son recopilaciones de historietas cortas, como *Snatch Comics #1* (Crumb, 1968). El tono macarra y políticamente incorrecto de las historias encaja a la perfección con su estilo gráfico morboso y recargado, el cual sentó las bases del cómic *underground*. De este movimiento derivaría el movimiento de la animación *underground*, de la cual vienen gran parte de mis referencias visuales para este trabajo, y de las cuales hablaremos a continuación.



Fig. 6. George Dunning: *Yellow Submarine*, 1968.

El concepto animación *underground* se acuña a mediados del siglo XX, cuando Disney impuso los estándares de lo que era una película “bien animada”. Un claro ejemplo se nos explica en *The Animator’s Survival Kit* (Williams, 2001), donde su autor, el reconocido animador Richard Williams, nos cuenta cómo la película *Yellow Submarine* (Dunning, 1968) apenas tuvo éxito a pesar de que los Beatles estaban en el pico de su popularidad, sobre todo comparándola con el estreno de *El Libro de la Selva* (Reitherman, 1967) un año atrás. Williams se expresa desde un punto de vista afín a la filosofía de animación de Disney, mostrando un carácter reactivo a la animación más experimental, como pasaba y pasa con un amplio sector del público que consume animación.

Lo que hacía que las películas de Disney fuesen (y sean) tan populares, hasta el punto de que la gente rechazaba cualquier película animada que no llevase su sello, era una animación extremadamente cuidada que buscaba

crear una ilusión de realismo. Esta “ilusión” se descompone detalladamente en el libro *Disney Animation: The Illusion of Life* (Thomas & Johnston, 2020), donde se recopilan los 12 principios de la animación para lograr este efecto “realista”, el cual era mucho más fácil de procesar por la gente dadas las similitudes que encontraban con su entorno, y de esta forma podían visualizar películas enteras sin perder la atención. Tanto es así que, hasta día de hoy, la animación de cualquier largometraje de este tipo con un mínimo de éxito está sujeto a estos 12 principios, ya que responde al tipo de animación a la que el público mayoritario está acostumbrado.

Disney nos convenció de que todo lo que necesitas son los mejores animadores, hacer un millón de pruebas en papel por escena, los mejores actores de doblaje, y la mayor parte del dinero que hay en el mundo. Esa clase de pensamiento es el que paraliza la industria.  
(Bakshi, 2008)

Esto explica por qué son pocas o nulas las películas de animación que un espectador medio conoce donde se apliquen técnicas más experimentales, o que choquen con los fundamentos de la animación clásica de Disney. Esto no se debe a que haya poca oferta de este tipo de cintas, de hecho, su número de creadores ha crecido de forma exponencial en los últimos años gracias a internet y una mayor accesibilidad a herramientas de producción, se trata más bien de una cuestión de cómo ha sido educado el consumidor.

. No obstante, esto no quiere decir que este público no haya consumido animación más experimental o *underground*, ni mucho menos que la rechace por completo. Muchas de las series y cortometrajes más populares de las últimas décadas están realizadas con una animación mucho más limitada y económica. El motivo principal son los recursos, ya que la producción de una serie para televisión suele contar con tiempos y presupuestos mucho más estrechos que los de una película animada, apoyando su narrativa más en los diálogos que en las imágenes. Aún con esto, ha habido estudios que han sabido sacar partido de estas condiciones y hacer a partir de ellas un estilo propio y diferenciado. Un perfecto ejemplo fue el estudio *Hanna-Barbera*, que produjo series tan icónicas como *Los Picapiedra*, *Los Supersónicos*, y *Los Autos Locos* (Barbera et al., 1960, 1962, 1968), los cuales hicieron de sus limitaciones un recurso para crear un lenguaje visual único, basado en el humor. Su estilo de animación y grafismo más minimalista recuerdan al del estudio *United Productions of America*, una agrupación de animadores que abandonaron Disney en 1943 y produjeron una notable cantidad de series y cortometrajes.

El motivo por el cual la gente sí consume series y cortos con este tipo de animación y no tanto películas puede deberse esencialmente a la duración. Williams (2001) menciona que “sin importar cuán estilizada, inventiva, convulsiva o espasmódica sea la animación, parece ser que sólo será capaz

de mantener a la audiencia atenta por espacio de tan sólo veinticinco minutos” (p.4). Es por ello por lo que los formatos cortos (inferiores a 25 minutos aproximadamente) parecen ser mucho más apropiados para probar estilos de animación más restringidos y/o experimentales, pudiendo contar nuestra historia sin perder la atención del público ni teniendo que recurrir a las limitaciones que supone aplicar los doce principios.

Ahora bien, cuando hablamos de animación *underground*, no solo nos referimos al tipo de animación empleado. A lo largo de la historia del cine, el público mayoritario siempre ha relacionado la animación con un contenido destinado a un público familiar o en su defecto infantil. Basta con consultar la cartelera de cualquier cine medianamente popular de los últimos años para comprobar qué tipo de producciones animadas se ofertan y a quién van dirigidas. A pesar de que hoy en día cada vez está menos extendido el tópico de que la animación es algo destinado exclusivamente para público familiar, las producciones más demandadas por la audiencia son las de este tipo. Es por ello por lo que cuando pensamos en animación *underground*, nos vienen a la mente series como *South Park* (Parker & Stone, 1997), *Beavis and Butthead* (Judge, 1993) o *Metalocalypse* (Small & Blancha, 2006), series caracterizadas por su tono grosero y políticamente incorrecto, y por tratar temas que no se suelen abordar en películas y series familiares, y es que estas series van dirigidas a un público exclusivamente adulto y juvenil.



Fig. 7. Tommy Blancha:  
*Metalocalypse*, 2006.

Cabe mencionar también la animación de autor, la cual entraría dentro de este apartado teniendo en cuenta sus limitaciones de recursos. Aunque no es tan común encontrar ejemplos de animación de autor en televisión, hay programas que utilizan espacios como las cortinillas o los créditos para dar visibilidad a trabajos de este perfil. El programa británico *Monty Python's Flying Circus* (Chapman, 1969), usaba piezas animadas con recortes hechas por Terry Gilliam a modo de cortinillas. *Los Simpsons* (Groening et al., 1989),

a su vez, han invitado a varios animadores a participar en sus ya famosos créditos iniciales, presentando piezas de Bill Plympton, Michal Socha y Steve Cutts entre otros.



Fig. 8. Bill Plympton: *opening de los Simpsons*, 2015.

Con el paso de los años, el concepto de lo que entendemos como *underground* va cambiando.

*Underground* significa lo menos visible, lo que no se ve fácilmente, lo difícil de encontrar, lo que está oculto, bajo tierra. *Underground*, en relación a la música, sería la escena artística a conocer haciendo falta escarbar, hurgar... en una palabra: indagar. (Calvo, 2014)

El panorama de la animación *underground* actual, a pesar de mamar directamente de la generación anterior, ha evolucionado. La incorrección política y lo grotesco, piedra angular de la animación *underground* hace un par de décadas, se ha ido asimilando por la mayoría de los espectadores y ahora podemos encontrarlo en series conocidas por un público más variado y con amplia trayectoria, como *Los Simpson* (Groening et al., 1989), *Padre de Familia* (McFarlane, 1997) o *Bob's Burgers* (Bouchard, 2011). Aunque se mantiene estas características, la animación *underground* actual las ha asimilado y se centra en dos nuevos temas principales: el existencialismo y el absurdo. En muchos pueden llegar hasta puntos de abstracción en los que cuesta identificar qué estás viendo exactamente.

La mayor parte de este contenido, por no decir todo, se encuentra en internet, distribuido en diferentes portales web como *YouTube*. Series autoproducidas como *Yolo* (Cusack, 2012), *HellBenders* (Hadel & O'Neill, 2012) o *Leo & Satan* (O'Neil, 2010) sentaron la base de las series alternativas para aquellos que ya han visto todos los capítulos de *los Simpson* varias veces. En España también tenemos ejemplos de web series animadas, como

Cálculo Electrónico (Niko, 2004), Niña Repelente (Pérez, 2009) o Arròs Covat (Sàez et al., 2009). En el momento en el que el formato de web serie comenzó a ganar popularidad, se abrió una ventana que permitía a los creadores hacer llegar su contenido autoproducido a un público amplio sin necesidad de intermediarios, lo que permitió a dichos creadores explorar propuestas que hace unos años podrían no haber visto la luz.

Gracias a la aparición de canales de distribución como *Adult Swim*, muchos autores nacidos en internet pudieron encontrar apoyos para financiar sus nuevos proyectos, además de muchas otras series que surgieron tomando impulso desde esta plataforma, como *Apollo Gauntlet* (Langlois, 2017), *Superjail* (Karacas, 2007) o *King Star King* (Villard, 2014).



Fig. 9. Myles Langlois: *Apollo Gauntlet*, 2017.

De todas estas series animadas, la idea principal con la que me quedé a la hora de plantear la mía es que no es necesaria una animación perfecta y extremadamente pulida, sino más bien que tenga cierto estilo y personalidad y, sobre todo, que acompañe a unos buenos diálogos. A pesar de que muchas de mis influencias son de autores que proceden del mundo de la animación *underground*, muchos de sus últimos proyectos cuentan con financiación y un equipo que les permiten conseguir resultados más profesionales, pero siempre tratando de no perder la esencia de sus animaciones. Es por ello por lo que, a la hora de concebir el primer capítulo de *Fábulas Chugas*, traté de buscar un equilibrio entre un sistema de trabajo ágil y técnicamente no muy complicado y un resultado lo bastante profesional como para llamar la atención frente a otras producciones más amateurs.

### 3. PROCESO DE TRABAJO

A la hora de hacer una producción audiovisual (película, corto, serie, etc) la faena se divide en varios departamentos. En una producción animada, el sistema es similar, solo que, a diferencia de un rodaje, donde varios de esos departamentos operan al mismo tiempo, el trabajo está mucho más distribuido y cada departamento puede funcionar en franjas de tiempo diferenciadas. A pesar de esto, el trabajador o trabajadores de cada ámbito dependen de la faena previa realizada por sus compañeros en los otros campos, por lo que es necesario seguir una planificación. Por ejemplo, si el encargado del sonido no ha terminado de montar los diálogos, los animadores no podrán empezar a trabajar, ya que las imágenes que generen deberán encajar con el audio proporcionado.

Al tratarse de una producción de bajo presupuesto, tomé parte activa en todas las partes del proceso, contando en muchas de ellas con la ayuda de compañeros que tomaron parte en las diferentes partes de la producción, los cuales yo mismo supervisé adoptando el rol de director. A su vez, prepararé un plan de producción, partiendo desde el momento en el que se tomó la idea inicial hasta tener el corto terminado y listo para presentar.

El TFG abarca un total de 90 horas de trabajo, distribuidas en jornadas de 3 horas diarias de lunes a viernes. La planificación que seguí se muestra en el cronograma de la página siguiente.

# abril-mayo 2020



Fig. 10. Cronograma del proyecto.

### 3.1. CONCEPCIÓN DE LA IDEA

La primera parte del desarrollo del proyecto consistió en reunir ideas en base a las que trabajar. Dichas ideas provenían de diferentes apuntes y dibujos que realicé en diferentes cuadernos y blocs a lo largo del curso. Esta parte del proceso no la incluyo dentro del cronograma, ya que no fue un trabajo sujeto a horas de trabajo fijas, además de que mucho del material generado se destinó a otros proyectos diferentes.

Como ya he dicho, cada pieza correspondía a una idea simple a desarrollar, la cual podía venir de un apunte, un boceto, una viñeta, etc. En el caso de *Magia Pelea*, el que se acabó convirtiendo en el capítulo piloto de la serie y el que realicé para este TFG, la idea procedía de un dibujo que hice en mi libreta donde unos encapuchados realizaban un ritual en el que invocaban un demonio.

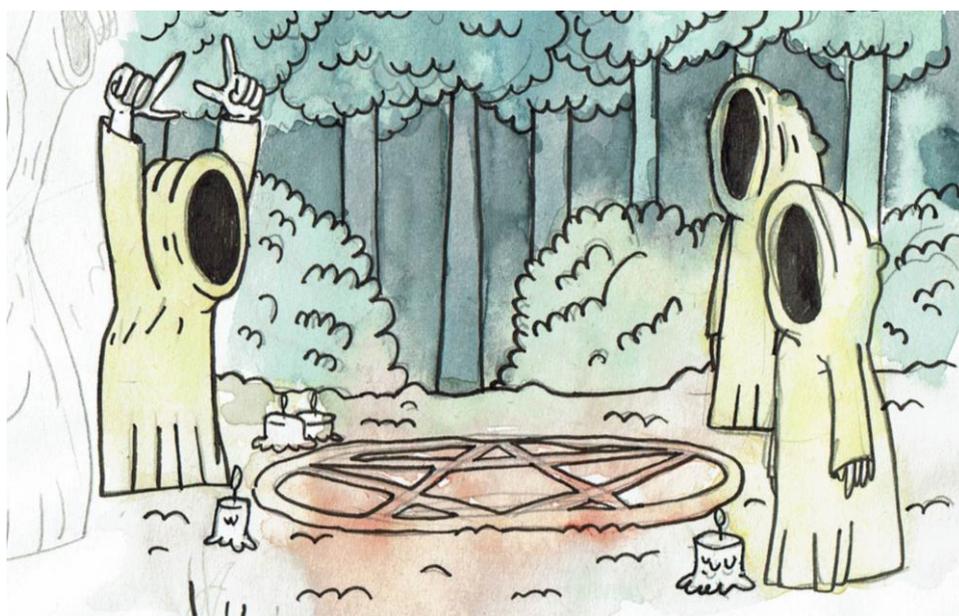


Fig. 11. *Fábulas chungas*: primeros bocetos.

En esta viñeta, se pretendía mostrar las diferentes actitudes a adoptar en un contexto serio, como sería un ritual de invocación. Dos de los personajes observan en actitud reservada cómo su compañero se comporta como si se encontrase en una fiesta, una actitud en apariencia poco apropiada para ese contexto. La lectura que quise darle fue que el encapuchado de la derecha tenía una expectativa diferente de lo que era un ritual, más bien acabó allí sin saber exactamente a qué se enfrentaba y no supo cómo debía comportarse. “Las expectativas” se convirtió en el tema que articularía el corto, el cómo la gente decide tomar parte de algo con la promesa de que va a resultar en algo legendario para luego acabar siendo decepcionante.

A partir de aquí, la idea fue evolucionando: se modificaron personajes, se añadieron nuevos, y se ajustó el trasfondo de la historia a algo que diese más juego. El resultado final fue un escenario en el que dos grupos de magos se

reúnen para tratar una cuenta pendiente, y deciden solucionarlo vía juicio por combate, invocando cada uno un demonio.

Trabajar a partir de bocetos y dibujos me ayudó a dar con ideas que fuesen, como mínimo, visualmente llamativas. A pesar de que la premisa fuese algo sencillo (en ningún momento se pretendió hacer algo excesivamente complejo), se procuró que sugiriese una imagen que llamase la atención del espectador.

### 3.2. GUIÓN

Encargado: Javi López

El guion escrito, por encima de pretender ser un manual con instrucciones precisas e inmutables, es una guía para los grafistas y los actores de doblaje.

Una serie que me inspiró a la hora de escribir fue *Curb your Enthusiasm* (David, 2000), cuyos guiones están compuestos enteramente de escaletas, siendo los actores los que improvisan los diálogos durante los rodajes, logrando así un tono mucho más natural y espontáneo en las interpretaciones. En mi caso, sí que se tuvieron que escribir diálogos sobre los cuales los actores pudiesen improvisar, ya que, al grabarse en un estudio, resultaba mucho más difícil visualizar la escena por su parte. Todo lo relacionado con el doblaje de voces se explica en el apartado 2.3.6.

El guion fue enteramente escrito por mí. Al tener la idea de base bastante cavilada, la escaleta y los diálogos surgieron de forma orgánica, y luego se fueron ajustando y corrigiendo.

### 3.3. DISEÑO Y ESTÉTICA VISUAL

Encargado: Javi López

El diseño de arte buscado para el corto no es un diseño elaborado ni de gran complejidad. Se trata más bien de una estética simple pero llamativa.

Se optó por la combinación de diferentes estilos gráficos, tratando de integrarlos lo mejor posible en pantalla, para hacer las escenas más interesantes a nivel visual, pero sin que llegase a ser demasiado recargado.



Fig. 12. Fábulas chungas: *Style frame 1.*

### 3.3.1. Diseño de personajes

Encargado: Javi López.

La mayoría de los diseños de los personajes están adaptados a partir de los bocetos extraídos de las primeras fases de la idea. A medida que los diseños fueron evolucionando, se fueron mejorando con referencias fotográficas de diferentes fuentes y simplificados para hacerlos más fáciles de animar.

Por un lado tenemos los personajes de los magos, divididos en dos grupos compuestos por un personaje principal, situado al frente, y dos secundarios, situados en la retaguardia. El diseño de los magos rojos está inspirado en el de los monjes católicos con cogulla, una prenda utilizada en la liturgia católica, principalmente en monasterios. El personaje principal de este grupo se plantea como alguien nervioso, inseguro y sexualmente reprimido. Su objetivo principal será el de provocar a sus rivales; los magos amarillos, con el fin de tener un enfrentamiento para demostrar su capacidad mágica frente a ellos y así compensar su complejo de inferioridad.

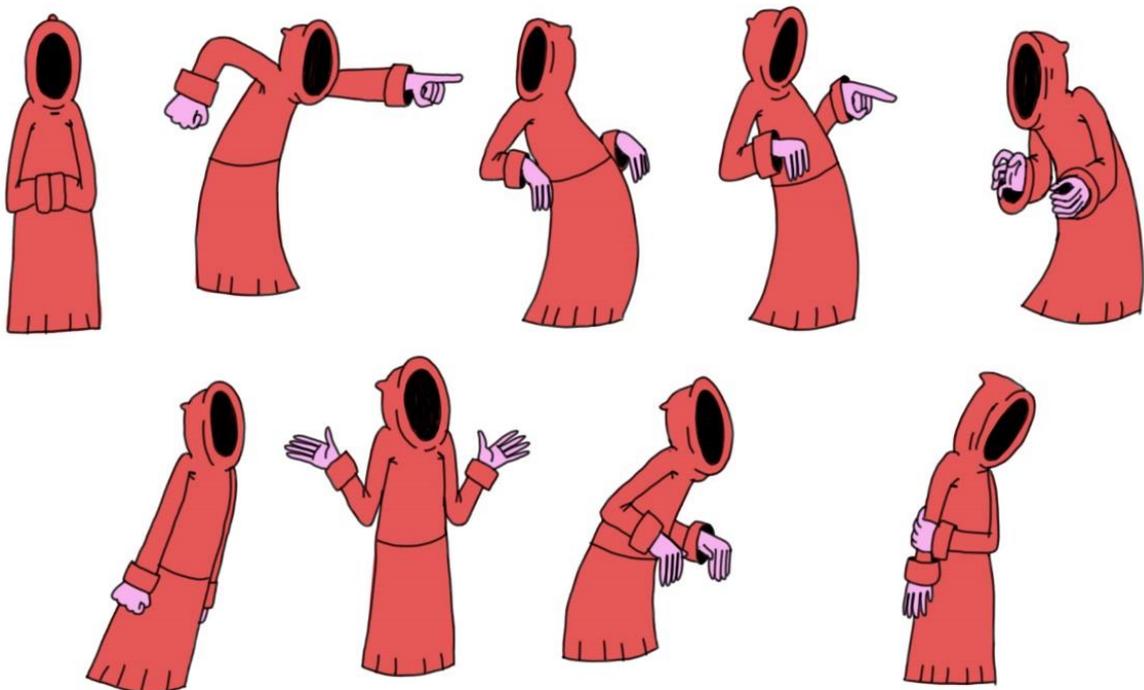


Fig. 13. Fábulas chungas: diseño de personaje; magos rojos.

El diseño de los magos amarillos está inspirado en partes iguales en los capuchones de los oficios de semana santa y en el atuendo del KKK. Su personaje principal es un mago de carácter despreocupado y pasota, el cual se deja llevar por la situación y actúa en ocasiones de forma impulsiva y extrovertida.

Tanto el diseño de los magos rojos como el de los amarillos está hecho de forma que no se ven sus rostros. De esta forma, me ahorro tener que dibujar las bocas y hacer todo el proceso de *lip sync*.



Fig. 14. Fábulas chingas: diseño de personaje; magos amarillos.

Los diseños de los demonios dan más juego a nivel de diseño facial, donde se centra la expresividad de los personajes. Se trata de dos personajes de comportamiento primario e infantil, cuya única función en la historia es insultarse mutuamente y luego desaparecer. Están inspirados en diferentes representaciones de demonios, y otros personajes inspirados en demonios.

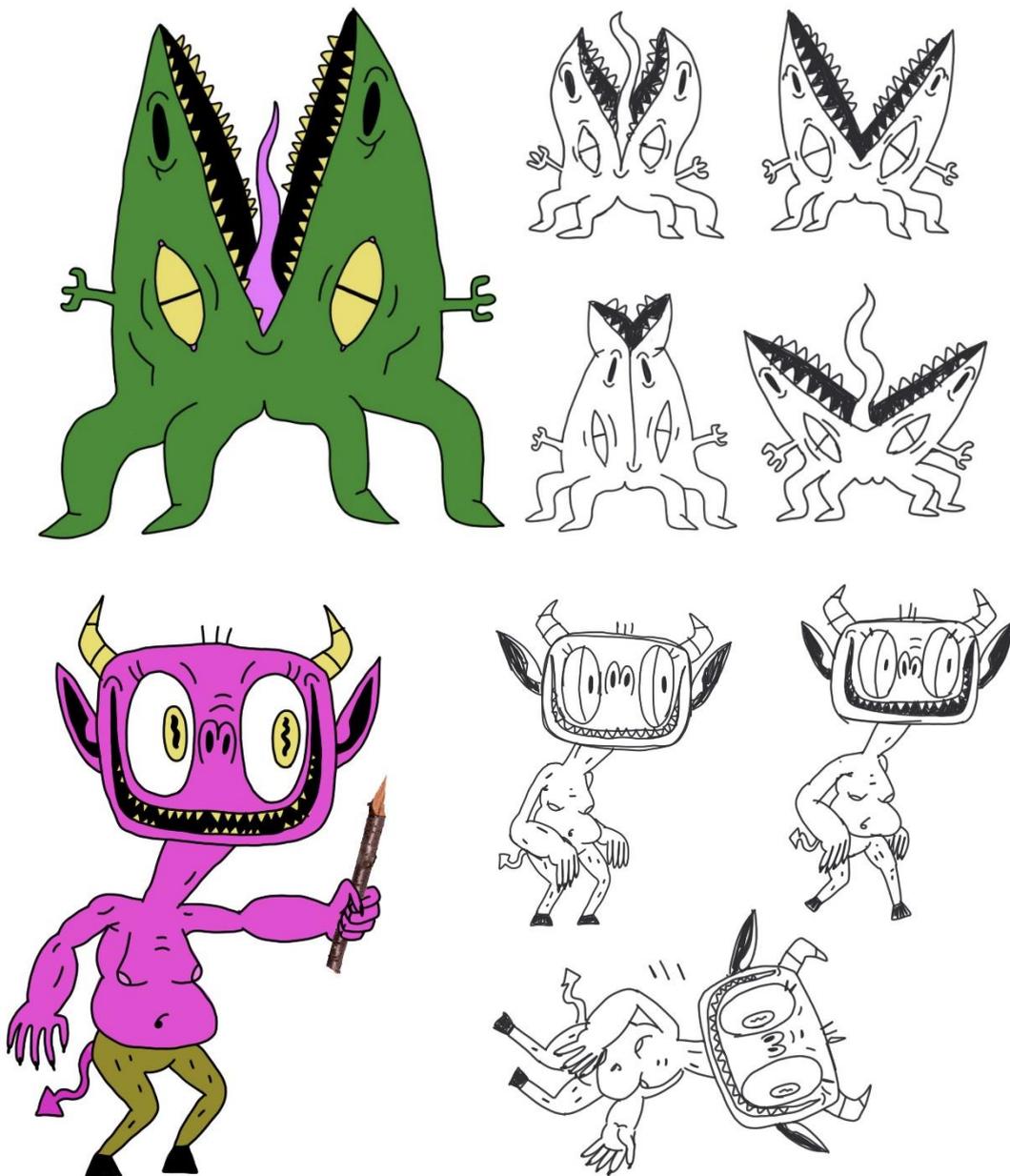


Fig. 15. Fábulas chungas: diseño de personaje; demonios.

Por último, tenemos el personaje del besugo azul cobalto, cuyo diseño se diferencia del resto al estar hecho a partir de un recorte de imagen. Representa la parodia de un ser todopoderoso de comportamiento irreverente.

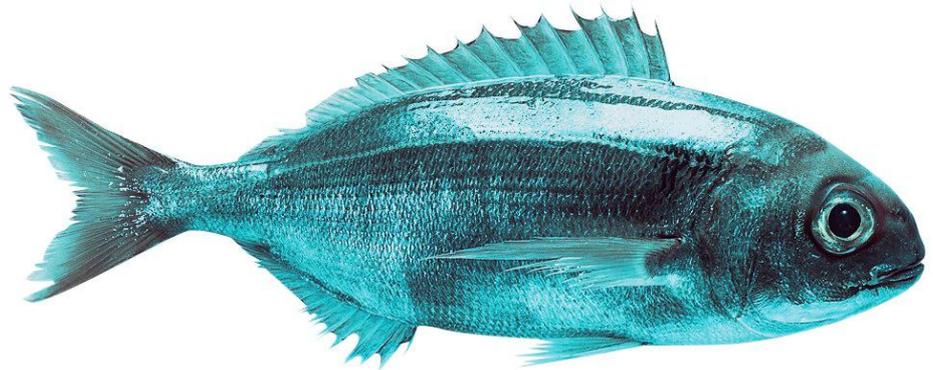


Fig. 16. Fábulas chungas: diseño de personaje; besugo cobalto.

La estructura de los modelos, a excepción del besugo, se resolvió con formas sencillas, sin apenas añadir elementos extra, haciendo que estas se pudieran deformar, estirar y exagerar sin dejar de ser reconocibles. La línea del trazo es limpia y sin variaciones, del mismo color para todos los personajes. Las paletas empleadas utilizan colores medianamente saturados para diferenciar la figura del fondo. Cada personaje o grupo de personajes tienen un color principal identificativo, acompañado por uno o más colores complementarios. Los colores son planos, no se emplean degradados ni sombras para general volumen. Los diseños están diseñados para traducirse a dibujo vectorial, ya que el programa que utilizamos para animarlos (*Animate CC*) trabaja con vectores.

Las tablas de personajes contienen el modelo del personaje en limpio, con los colores correspondientes, y una hoja de expresiones para los animadores.



Fig. 17. Fábulas chungas: *Style frame 2.*

### 3.3.2. *Diseño de fondos*

Encargados: María Gutiérrez, Javi López y Daniel Alandete.

El episodio en su totalidad se desarrolla en un mismo escenario: la cima de una cumbre montañosa.

Diseñé el escenario de forma que sus elementos se pudiesen reutilizar y redistribuir para los diferentes fondos, añadiendo o reemplazando alguno de vez en cuando. Todos los elementos que se ven aparte de los personajes son imágenes y recortes de imágenes extraídas de bancos libres de derechos, retocadas y ajustadas usando *Photoshop*. El único objeto que no proviene de una imagen son las rocas del escenario, las cuales están modeladas por un artista 3D (Daniel Alandete), y posteriormente retocadas y texturizadas en *Photoshop* por mí.



Fig. 18. Fábulas chungas: Modelo 3d para escenario.

Hicimos varios bocetos, y una vez dimos con un diseño que nos gustó, recopilamos todos los recortes editados para montar el fondo base y sus variantes. Esta parte del proceso la hicimos en *After Effects*, como se explica en detalle en el apartado 3.8. (*compositing* y *fx*)

### 3.4. STORYBOARD

Encargado: Javier López Quiles

El primer *storyboard* hecho a partir del guion son una serie de viñetas dibujadas rápidamente que buscaban aproximar la narrativa visual y los diferentes encuadres a utilizar en el episodio. También se hizo un esbozo de las diferentes poses y formas que podrían adoptar los personajes en cada escena, las cuales se usarían luego para ampliar las tablas de expresiones (consultar apartado 3.3.1.).

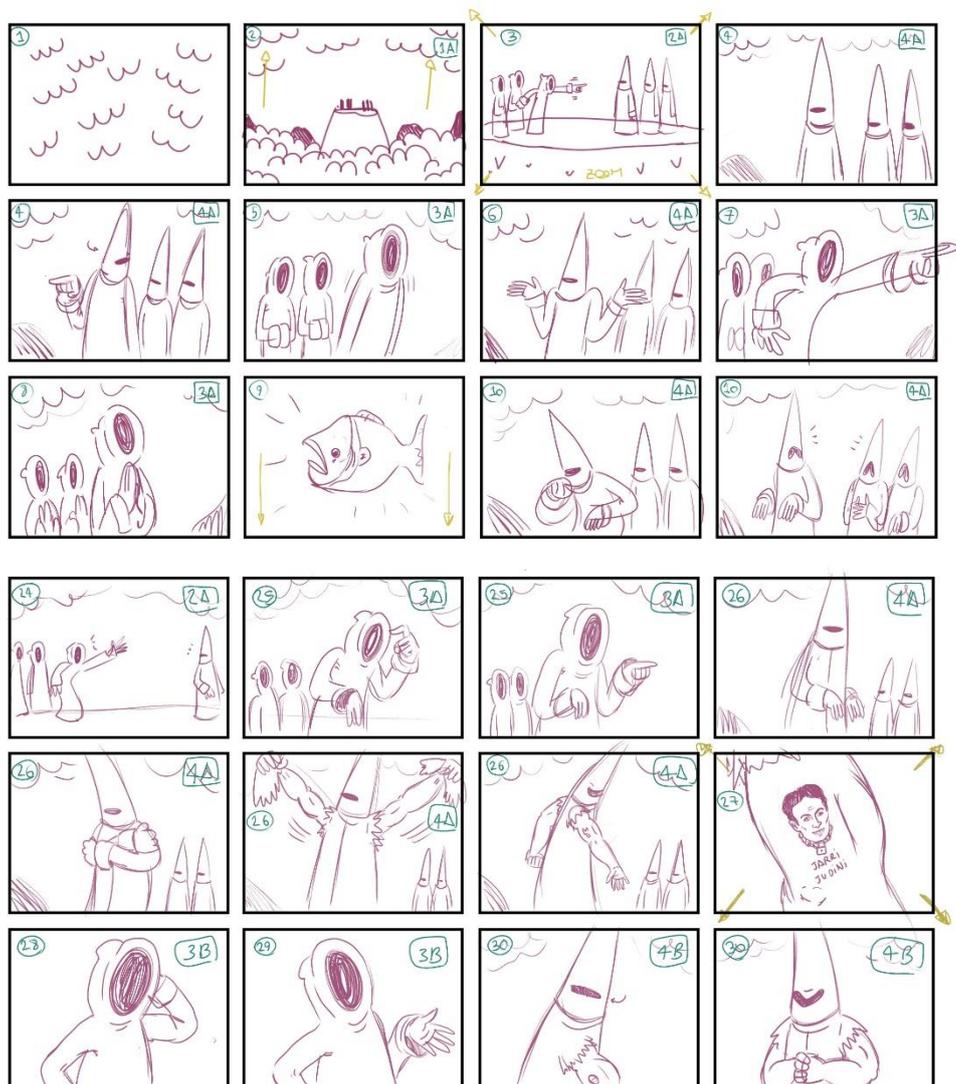


Fig. 19. Fábulas chungas: Storyboard.

A modo de referencia, se numeraron los planos en orden cronológico, y a cada encuadre se le asignaba una letra, de forma que si se reutilizaba el mismo encuadre en planos diferentes esto estaría indicado. Este sistema fue de mucha utilidad a la hora de pasar el primer borrador a *Animate CC*, un programa con línea de tiempo, como se detalla en el apartado 2.1.9. (animática) a continuación.

### 3.5. DOBLAJE DE VOCES

Encargados: Sergi Llàcer y Javi López.

Como ya mencioné en el apartado 2.3.2. (guion), los diálogos escritos no pretendían ser un texto que reproducir por los actores de doblaje, sino más bien una guía que les permitiese improvisar. En este primer episodio, el doblaje corrió a cargo de mi compañero de dúo cómico y yo, quienes abarcamos las voces de todos los personajes empleando diferentes registros y entonaciones.

El estudio que usamos para grabarnos fue una habitación insonorizada de forma casera. Sujetamos el micrófono con un trípode dentro de un armario y cubrimos las puertas con mantas para reducir el *reverb*. El material utilizado fue un micro de condensación con tarjeta de sonido integrada, conectado directamente al pc. El programa que utilizamos para grabar fue Audacity.

A la hora de grabarnos, interpretamos cada fragmento de diálogo tratando de hacer que el micrófono recogiese la voz de ambos ya que, al haber muchos fragmentos improvisados, de haber grabado las pistas por separado podrían haber surgido incoherencias al montarlas. Fueron necesarias hacer varias pruebas y ensayos para conseguir grabaciones claras y sin pisarnos.

### 3.6. ANIMÁTICA

Encargados: Sergio Espino, Mariya Dimitrova y Javi López.

Antes de comenzar con la animática, hice a partir del *storyboard* un archivo de *Animate* donde dibujé, de forma más elaborada, un ejemplo de cada uno de los encuadres, para indicar al resto de dibujantes cómo se debería ver cada encuadre. Usando el primer borrador del *storyboard* y esta referencia, dibujamos todas las secuencias del corto y las repartimos en varios archivos de *Animate CC*, esta vez con un dibujo más elaborado y añadiendo nuevos encuadres. Usando de referencia los diálogos previamente montados, fuimos ajustando las imágenes al *timing* de la grabación, añadiendo nuevas poses a modo de esbozo para determinar el *acting* de los

personajes. De esta forma montamos la animática, un primer borrador de lo que sería el proyecto acabado.

Muestra de la animática (anexo 2):

<https://www.youtube.com/watch?v=VOJ6TxdrU0g&t=16s>

Los archivos de *Animate* fueron subidos de forma numerada a una carpeta de Drive para tener fácil acceso a ellos, ya que a partir de ellos desarrollaríamos la animación de personajes (apartado 3.8.)

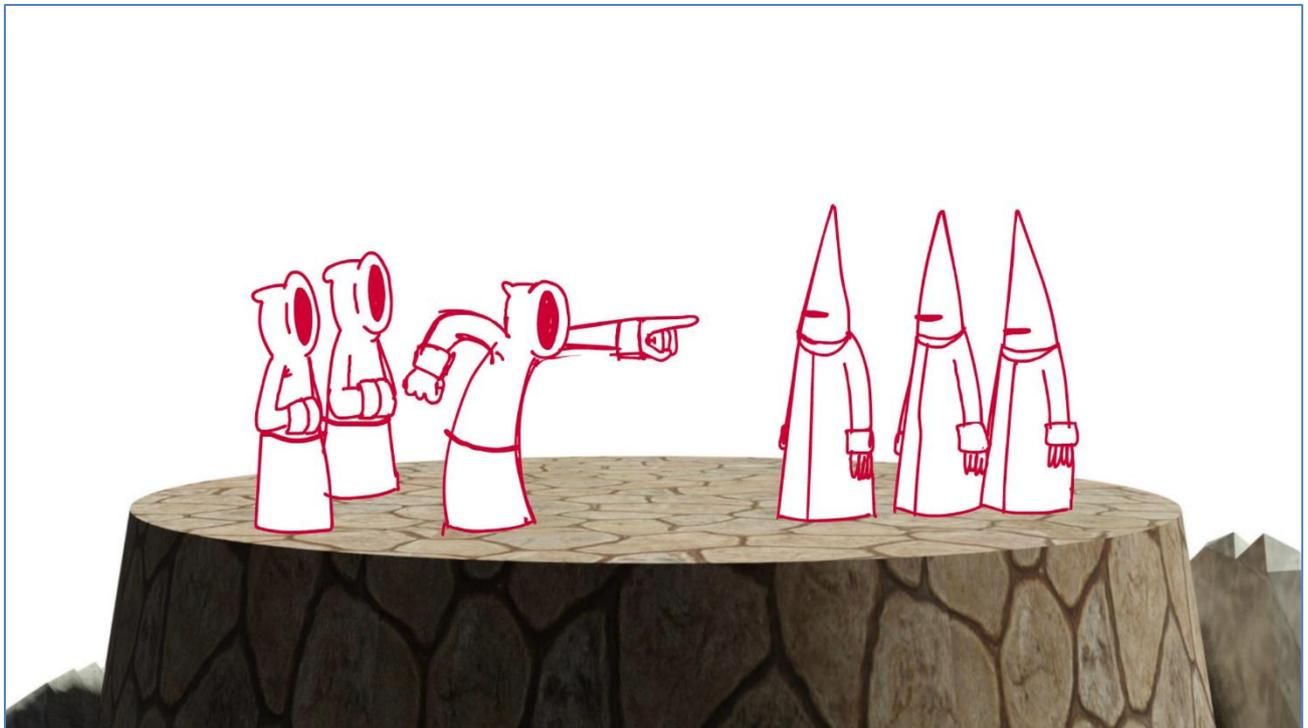


Fig. 20. Fábulas chingas:  
Animática.

### 3.7. DISEÑO Y EDICIÓN DE AUDIO

Encargado: Javi López

Este apartado engloba todas las fases de postproducción y producción de audio con herramientas digitales, que en conjunto forman lo que se escucha en el resultado final.

Al comienzo del proyecto me propuse invertir una cantidad de tiempo, si no igual, casi la misma que a la invertida en la parte visual. Por experiencia en varios rodajes y otros proyectos audiovisuales, he advertido que en la mayoría de los casos el audio pasa a un segundo plano, siendo la imagen la prioridad. Especialmente en muchos vídeos autoproducidos distribuidos por internet, el audio suele ser de peor calidad en comparación con la imagen, haciendo que un proyecto que podría sentirse profesional se quede en algo mucho más cutre. Es por ello que traté de obtener un sonido con la mejor calidad dentro de mis posibilidades, aparte de que, al estar pensado para reproducirse en directo, el audio debería escucharse de forma clara, sobre todo en el caso de que la sonoridad de la sala o el altavoz no fuese el mejor.

El sonido dentro de un entorno audiovisual, lejos de ser únicamente un complemento sustancial de la imagen, tiene una influencia en nuestro cerebro que es determinante. Tanto es así que, incluso, puede modificar el sentido o mensaje que nos transmite una imagen por más clara, precisa y directa que esta sea. Un paisaje bucólico y agradable puede cambiar radicalmente si lo acompañan armonías disonantes y ruidos de baja frecuencia, transformándose en una secuencia inquietante. Desde luego, para que esto cause la sensación deseada, la calidad, definición y riqueza del sonido deben ser máximas. El sonido, entonces, influye de forma esencial en la reconstrucción mental que se realiza en el cerebro del conjunto del contenido visual y sonoro.

(García, 2008)

El montaje completo está hecho en *Premiere Pro*, un programa el cual, a pesar de estar diseñado principalmente para trabajar video, tiene un editor de audio muy completo.

### 3.7.1. Edición de diálogos

El ritmo narrativo del capítulo viene marcado por los diálogos de los personajes. De todas las pruebas grabadas (véase el punto 3.5.), escogí aquellos fragmentos que mejor se escuchaban y entendían, con una interpretación que fuese adecuada, y los combiné entre sí para formar las líneas de los personajes. Para dar a la conversación grabada un ritmo ágil, recorte los espacios entre las intervenciones, y eliminé los fragmentos en los que hubiese residuos de voz o ruido.

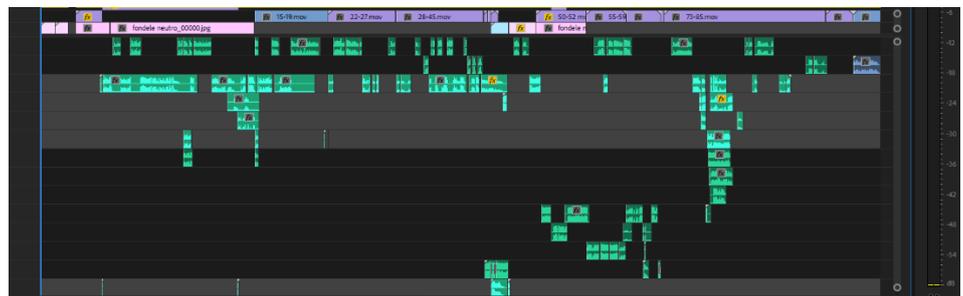


Fig. 21. Fábulas chingas: edición de clips de audio.

Una vez montado utilicé las herramientas de edición de audio de *Premiere Pro* para mejorar la sonoridad de las voces, limpiar el ruido de fondo y añadir efectos en partes concretas.

### 3.7.2. Efectos de sonido

Todos los efectos de sonido utilizados en el corto, a excepción de algunas texturas, provienen de librerías virtuales gratuitas. Los clips utilizados en el proyecto o bien están colocados sin más, retocados ligeramente, o combinados entre sí para generar sonidos nuevos.

A la hora de montar un borrador del audio para usarlo de referencia en la animación de personajes (2.3.8), un profesor me sugirió un sistema muy útil consistente en usar efectos de sonido para marcar las acciones en las que no hay un diálogo. Por ejemplo, cuando un personaje salta, se puede usar el sonido de un muelle para indicar en qué momento debería dar el salto en la línea de tiempo. Una vez se tiene la imagen, el sonido se puede eliminar o reemplazar por otro de mejor calidad.

### 3.7.3. Música

En un comienzo, la música que iba a utilizar en el corto iba extraerse de alguna librería virtual, o en su defecto se la pediría a algún amigo músico. Al dejar la música al final de la lista de tareas, durante el desarrollo del TFG aprendí a usar *Ableton*, un programa de producción musical. Cuando tuve el montaje final del proyecto, probé a componer algunas piezas y a añadir algunas texturas sonoras, las cuales se acabaron quedando en el resultado final.

También compuse una tonada sencilla que acabé usando para la cabecera de la serie.

### 3.8. ANIMACIÓN DE PERSONAJES

Encargados: Sergio Espino, Héctor Millón y Javi López.

La mayor parte de la animación se hizo a partir de los archivos de *Animate* de referencia, como se explica en el apartado sobre la animática (3.6.). A partir de los archivos de la animática, archivados en Drive para mejor acceso, fui dibujando nuevos keyframes para completar el *acting* de los personajes, hasta tener toda sus acciones totalmente planificadas y ajustadas a los diálogos. A medida que acaba las escenas con las poses clave, otro animador (Sergio Espino) iba dibujando los fotogramas intermedios, los *follow though*, y los *overlaps*. Una vez finalizada la animación, nos repartimos los fragmentos para hacer el *clean up* y añadir el color.

Utilizar *Animate* para trabajar resultó muy cómodo, ya que cada archivo puede tener varias escenas, y su interfaz permite combinar animación *frame by frame* con interpolaciones de vectores y *loops*, lo cual resulta bastante práctico en animaciones como ciclos de caminado y temblores.

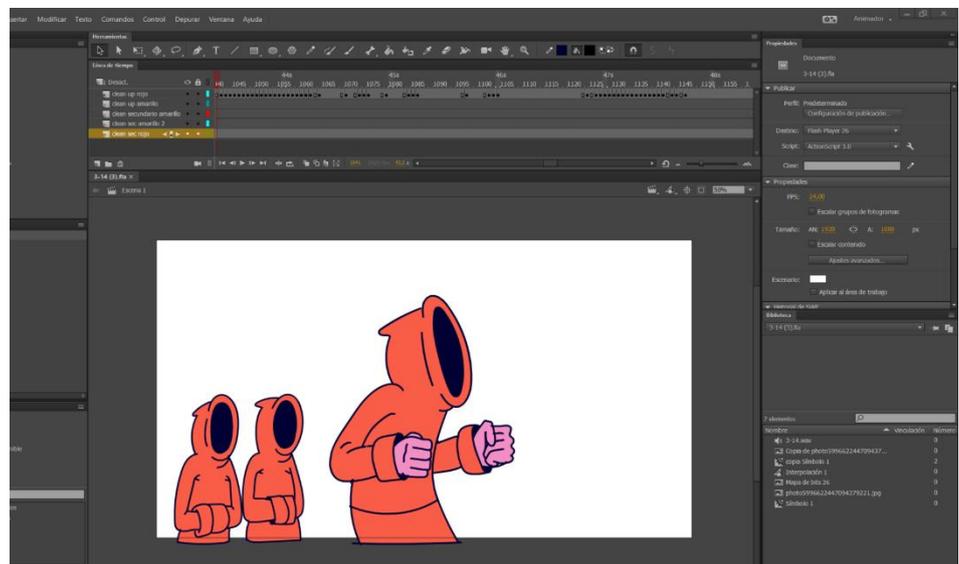


Fig. 22. Fábulas chungas: animación de personajes en *Animate*.

El fragmento que aparece en medio del corto, en el que se presentan los personajes de los demonios, fue animado aparte por mi otro animador colaborador (Héctor Millón). En este caso, utilizando *Clip Studio Paint*, un programa para dibujar en mapa de bits que utiliza una interfaz de animación *frame by frame*, más parecida a la de un animador tradicional.

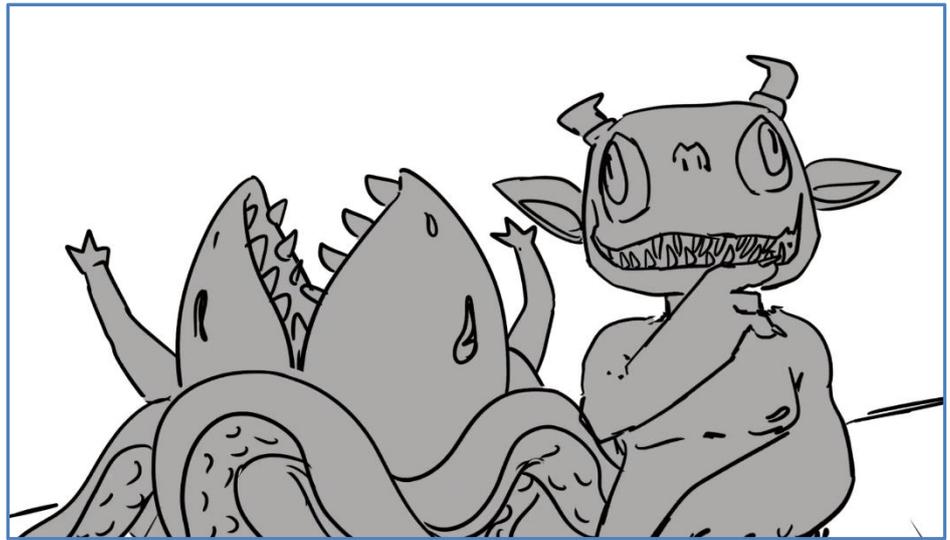


Fig. 23. Fábulas chungas: animación personajes en *Clip Studio*.

### 3.9. COMPOSITING Y FX

Encargados: María Guerrero y Javi López.

La fase de *compositing* es la última en el proceso de producción visual. Todo el proceso fue enteramente hecho con el programa *After Effects*.

Como se explica en el apartado de diseño de fondos (3.3.2), lo primero que se hizo fue montar los escenarios directamente en el programa, usando los diseños previos de referencia. Las primeras composiciones estaban hechas con recortes provisionales y fondos neutros. Una vez montados los fondos provisionales, se añadió la animación de personajes en *rough* y juntamos las escenas para obtener una muestra previa más acabada del capítulo (anexo 3).



Fig. 24. Fábulas chungas: Fases del desarrollo visual.

En esta parte también se incluyeron animaciones secundarias, como movimientos de cámara y animaciones algorítmicas como las turbulencias de las nubes, las cuales se simulaban con un efecto predefinido del programa.

En cuanto se tuvo la animación acabada y las piezas del fondo definitivas, se fueron reemplazando en la base de datos del archivo por las provisionales, haciendo ligeros ajustes. Una vez compuestas las escenas, se añadieron una serie de efectos especiales para adornar el resultado final y acabar de integrar todos los elementos, como la sombra proyectada de los personajes, luces, texturas y algunos filtros de color.

Cuando estuvieron finalizadas y revisadas, se exportaron y se montaron en *Premiere* junto con el audio, añadiendo transiciones en algunos puntos necesarios.

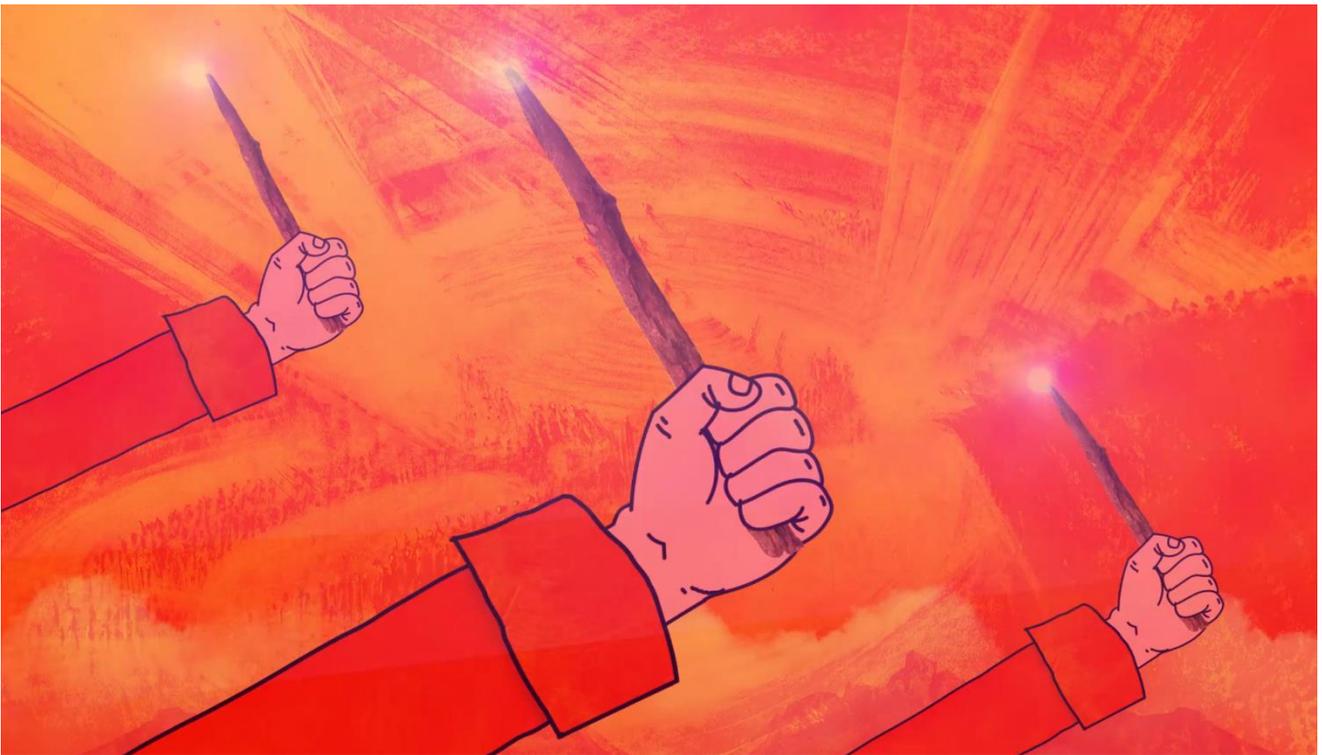


Fig. 25. Fábulas chingas: *Style frame 3*.

### 3.10. RESULTADO

Ver el resultado: <https://vimeo.com/440371010>

El episodio dura 4'42" contando la cabecera y los créditos.

El formato de pantalla para el vídeo es 16:9, en una calidad de 1080p.

### 3.11. TESTEO, DIFUSIÓN Y PREVISIÓN DE IMPACTO

Una vez acabado el episodio, lo pasé a varios amigos y conocidos para que me diesen su opinión. La mayoría aseguraron que les resultó divertido y que lo vieron más de una vez. Otro grupo de compañeros que trabajan en materias audiovisuales aseguran que se hace aburrido en ciertos puntos, pero que aun así resulta entretenido de ver. La mayoría afirman que les gustaría ver más capítulos de la serie.

Ahora bien, esta forma de probarlo es más bien superficial. La forma que hemos planeado mi compañero y yo para probar su recepción es haciendo un pase de prueba para un *show* a principios de septiembre, en el cual proyectaremos entre bloques de texto *el corto*. Se estudiará la reacción del público y se les pedirá que valoren el contenido. Si la respuesta es positiva, incluiríamos Magia Pelea como parte de los espectáculos de Duplo Duo, para usarlo en locales y teatros los cuales contasen con infraestructura audiovisual.

Un plan que hemos previsto más a largo plazo es el de colgarlo de forma gratuita en nuestras redes, y hacerlo funcionar como material promocional. Esta es una opción pensada para cuando el corto haya terminado su vida útil en los espectáculos, ya sea por haberse utilizado múltiples veces o por haber sido reemplazado por nuevo material.



Fig. 26. Fábulas chungas: *Style frame 4*.

La otra vía que pretendo explotar, como autor de la pieza, es presentarlo a diferentes festivales de animación, donde pueda llamar la atención de más público y atraer a más gente hacia el contenido de *Duplo Duo*, o incluso recibir consejo de expertos metidos en el mundillo de la producción de contenido animado, que puedan darme ideas de cómo dar otras salidas al corto y al proyecto.

Si la recepción es positiva, se procederá a la producción de más episodios de la serie, cinco en total.

### 3.12. PRESUPUESTO

El material realizado en este proyecto es un material que he realizado con el fin de distribuirlo yo mismo. Por este motivo, realizar un presupuesto no tendría mucho sentido ya que mi cliente sería yo mismo.

No obstante, si planteásemos el proyecto como un encargo para un cliente externo, podríamos extraer un presupuesto en base a las horas invertidas y el número de trabajadores.

En la siguiente ficha se muestra el presupuesto del proyecto en detalle, sin contemplar las altas de autónomos de los trabajadores y los pagos a la Seguridad Social:

Guion	60€
<i>Storyboard</i> + animática	735€
Desarrollo visual	160€
Doblaje	100€
Animación	480€
Edición de sonido	168€
<i>Compositing</i>	225€
Música	50€
<b>TOTAL</b>	<b>1978€</b>

Fig. 27. Tabla de presupuestos.

## 4. CONCLUSIONES

El proyecto se cumplió dentro de los plazos marcados, cumpliendo con los objetivos establecidos. En estos momentos, el material está listo para distribuirse y enviarse a diferentes sitios, como estaba previsto.

Dentro de los apartados técnicos del proyecto, los programas y herramientas empleados han respondido de forma correcta a la hora de realizar las tareas pertinentes, logrando una producción sólida. El *workflow* establecido ha permitido dividir dichas tareas de forma eficaz entre los diferentes integrantes del proyecto. También se ha logrado que el proyecto tenga un acabado visual uniforme, lo cual tomó tiempo, ya que muchos de los integrantes del equipo no estaban acostumbrados al modelo de producción utilizado.

A pesar de haberse completado siguiendo el cronograma establecido, ha habido partes del proceso de producción en las cuales ha habido que recortar tiempo. Más que deberse a un fallo de gestión, fue por el planteamiento del proyecto, ya que alcanzó una envergadura mayor a la provista inicialmente, haciendo que se sacrificara calidad en ciertas escenas para completar la pieza entera.

Como hemos mencionado en anteriores puntos, *Magia Pelea* es el primero de una serie de cinco capítulos. A la hora de producir el siguiente en la lista, se aplicarán correcciones en base a lo aprendido durante el desarrollo de este TFG. Principalmente, se planteará como una pieza más corta, de entre 2 y 3 minutos como máximo, de forma que se puedan pulir mejor los apartados técnicos.

Actualmente el segundo episodio de la serie está en desarrollo. Está titulado provisionalmente como *Kentuky Fried Humans*, y está realizado con la colaboración de dos nuevas actrices que prestaron sus voces: María Gutiérrez y Cristina González. En este caso, se trata de una conversación entre dos compañeras de piso sobre el consumo de carne y lo moralmente correcto.

Muestra del episodio 2 (anexo 4):

<https://www.youtube.com/watch?v=owwzFghyzs8&feature=youtu.be>

## 5. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

### LIBROS:

ARMENTEROS GALLARDO, Manuel, 2011. *Efectos visuales y animación*, Madrid: Bubok.

JOHNSTON, O., THOMAS, F., 2001. *The Illusion of Life: Disney Animation*, Nueva York: Hyperion.

WILLIAMS, Richard, 2001. *Animator's Survival Kit*, Londres: Faber and Faber.

GIBSON, John M., 2008. *Unfiltered: The Complete Ralph Bakshi*, Nueva York: Universe.

### CÓMICS Y NOVELAS GRÁFICAS:

CRUMB, Robert, 1968. *Snatch Comics #1*, Filadelfia: Apex Novelties.

### SERIES, PELÍCULAS Y PROGRAMAS DE TV:

BOUCHARD, Loren, 2011 - actualidad. *Bob's Burgers*, Estados Unidos: 20th Century Fox Television.

BROOCKER, Charlie, 2011 - 2019. *Black Mirror*, Reino Unido: Netflix, Zeppotron, Chanel 4.

CARMONA, Álvaro, 2018 - 2020. *Gente Hablando*, España: Set Màgic Audiovisual, Atresmedia.

CHAPMAN, G., CLEESE, J., GILLIAM, T., IDLE, E., JONES, T., PALIN, M., 1969 – 1974. *Monty Python's Flying Circus*, Reino Unido: BBC, Phyton Pictures.

CUSACK, Michael, 2012. *Yolo*, Australia: Michael Cusack.

DAVID, Larry, 2000 - 2020. *Curb your Enthusiasm*, Estados Unidos: HBO, Production Partners, Hofflund/Polone Production.

DUNNING, George, 1968. *Yellow Submarine*, Reino Unido: Apple Corps.

GREEN, S., SENREICH, M., MCKAY, Chris, ROOT, T, GOLDSTEIN, D., 2005 - actualidad. *Robot Chicken*, Estados Unidos: ShadowMachine Films.

GROENING, M., SIMON, S., BROOKS, J. L., 1989 - actualidad. *The Simpsons*, Estados Unidos: Gracie Films, 20th Century Fox Television.

HANNA, W., BARBERA, J., NICHOLS, C. A., 1960 - 1966. *The Flintstones*, Estados Unidos: Hannah-Barbera Productions.

HANNA, W., BARBERA, J., NICHOLS, C. A., ZASLOVE, M., 1962 - 1963. *The Jetsons*, Estados Unidos: Hannah-Barbera Productions.

HANNA, W., BARBERA, J., NICHOLS, C. A., 1968 - 1969. *Wacky Races*, Estados Unidos: Hannah-Barbera Productions.

JARMUSCH, Jim, 1986. *Coffee and Cigarettes*, Estados Unidos: Cinesthesia Productions.

JUDGE, Mike, 1993 - 2011. *Beavis and Butt-Head*, Estados Unidos: MTV Animation.

KARACAS, Christy, 2007 - 2014. *Superjail!*, Estados Unidos: Augenblick Studios, Titmouse, Williams Street

LANGLOIS, Myles, 2017. *Apollo Gauntlet*, Estados Unidos: 6 Point Harness, Mosaic, Williams Street.

MACFARLANE, Seth, 1999 - actualidad. *Family Guy*, Estados Unidos: 20th Century Fox Television, Fuzzy Door Productions.

MCCAY, Winsor, 1914. *Gertie the Dinosaur*, Estados Unidos: McCay.

NAVARRO, E., DAURA, X., 2013 - 2019. *Da Suisa*, España: Venga Monjas.

NIKO, 2004 - 2015. *Cálico Electrónico*, España: Nikodemo.

REITHERMAN, Wolfgang, 1967. *The Jungle Book*, Estados Unidos: Walt Disney Productions.

O'NEILL, Chris, 2010 - 2014. *Leo & Satan*, Irlanda: Oney Cartoons.

O'NEILL, C., HADEL, Z., 2012 - 2015. *Hellbenders*, Irlanda: Oney Cartoons.

PARKER, T., STONE, M., 1997 - actualidad. *South Park*, Estados Unidos: Comedy Central.

PÉREZ, Jose Antonio, 2009-2012. *Niña Repelente*. España: IMPOSE Studio, Frikibot Magazine.

REYES, Joaquín, 2002 - 2005. *La Hora Chanante*. España: Paramount Comedy.

REYES, J., VIGALONDO, N., MIRA, H., SERRA, K., COBEAGA, B., 2007 - 2010. *Muchachada Nui*, España: Hill Valley, TVE.

SÁEZ, J., MAÍLLO, K., FABRA, L., 2009 - 2012. *Arròs Covat*, España: Escándalo Films, ICIC, TV3.

WILSON, D., MALDONADO, V., TORRES, A., MIELGO, A., BALSON, F., SULLIVAN, O., ... ZORKÓCZY, I., 2019. *Love Death + Robots*, Estados Unidos: Netflix, Blur Studio.

#### ARTÍCULOS DE PÁGINAS WEB:

CALVO, Rubén, 2014. "Ensayo "psicodélico" sobre lo underground", subterранеowebzine.com, 11/Octubre/2014 (<https://subterранеowebzine.com/ensayo-psicodelico-sobre-el-underground/>) [Acceso: julio, 2020]

GARCÍA, Bruno, 2018. "¡El audio sí importa! Analizamos el papel fundamental que juega el sonido dentro del contexto audiovisual", Microfusa, 29/Marzo/2018 (<https://blog.microfusa.com/sin-categorizar/el-audio-si-importa-analizamos-el-papel-fundamental-que-juega-el-sonido-dentro-del-contexto-audiovisual/>) [Acceso: julio, 2020]

#### CHARLAS Y SIMPOSIOS:

BAKSHI, Ralph. (25/junio/2008). *Ralph Bakshi: Surviving in Thought Times*. Comic Con de San Diego. Simposio llevado a cabo en San Diego (<https://www.youtube.com/watch?v=WApCUBcVMos>)

## 6. ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Fig. 1.</b> Duplo Duo: cartel promocional	p. 5
<b>Fig. 2.</b> <i>Fábulas chungas</i> : Créditos iniciales.	P. 6
<b>Fig. 3.</b> Winsor McCay: Gertie the Dinosaur 1914.	P. 7
<b>Fig. 4.</b> Jim Jarmunch: Cofee and Cigarettes, 1914	p. 9
<b>Fig. 5.</b> Seth Green: Robot Chicken, 2005.	P. 9
<b>Fig. 6.</b> George Dunning: Yellow Submarine, 1968.	P. 10
<b>Fig. 7.</b> Tommy Blancha: Metalocalypse, 2006. Pag 12	p. 13
<b>Fig. 8.</b> Bill Plympton: opening de los Simpsons, 2015.	P. 14
<b>Fig. 9.</b> Myles Langlois: Apollo Gauntlet, 2017.	P. 15
<b>Fig. 10.</b> Cronograma del proyecto.	P. 16
<b>Fig. 11.</b> Fábulas chungas: primeros bocetos.	P. 17
<b>Fig. 12.</b> Fábulas chungas: Style frame 1.	P. 19
<b>Fig. 13.</b> Fábulas chungas: diseño de personaje; magos rojos.	P. 20
<b>Fig. 14.</b> Fábulas chungas: diseño de personaje; magos amarillos	p. 21
<b>Fig. 15.</b> Fábulas chungas: diseño de personaje; demonios.	P. 22
<b>Fig. 16.</b> Fábulas chungas: diseño de personaje; besugo cobalto	p. 23
<b>Fig. 17.</b> Fábulas chungas: Style frame 2.	P. 24
<b>Fig. 18.</b> Fábulas chungas: Modelo 3d para escenario.	P. 24
<b>Fig. 19.</b> Fábulas chungas: Storyboard.	P. 25
<b>Fig. 20.</b> Fábulas chungas: Animática.	P. 27
<b>Fig. 21.</b> Fábulas chungas: plantilla de clips de audio.	P. 29
<b>Fig. 22.</b> Fábulas chungas: animación de personajes en Animate.	P. 30
<b>Fig. 23.</b> Fábulas chungas: animación personajes en Clip Studio.	P. 31
<b>Fig. 24.</b> Fábulas chungas: Fases del desarrollo visual.	P. 32
<b>Fig. 25.</b> Fábulas chungas: Style frame 3.	P. 33
<b>Fig. 26.</b> Fábulas chungas: Style frame 4.	P. 34
<b>Fig. 27.</b> Tabla de presupuestos	p. 35

## 7. ANEXOS

**Anexo 1:** MAGIA PELEA (proyecto de TFG finalizado)

<https://vimeo.com/440371010>

**Anexo 2:** Animática

<https://www.youtube.com/watch?v=VOJ6TxdU0g&t=16s>

**Anexo 3:** Pruebas de composición

[https://www.youtube.com/watch?v=dwGqc\\_Irbnc](https://www.youtube.com/watch?v=dwGqc_Irbnc)

**Anexo 4:** Material del episodio 2

<https://www.youtube.com/watch?v=owwzFghyzs8&feature=youtu.be>

