

TFG

DIARIO ANIMADO.

DE LA FORMACIÓN A LA PROFESIÓN A
PARTIR DE UN PROYECTO DE EMPRESA
DE ANIMACIÓN.

Presentado por Juan Moreno Muñoz

Tutor: M^a Susana García Rams

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Castellano

Hace un año emprendí la que sería una de las experiencias que marcaría mi vida profesional, abrir mi propia empresa de animación, Animation Earth. Todo este año, lleno de éxitos y fracasos he querido recogerlo en un libro. En él hablo acerca de la creación de la empresa, en la que adopté la figura de director y productor, aplicando los conocimientos adquiridos en el transcurso de estos cuatro años en los que he estado cursando el Grado en Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia, y en especial a partir del tercero, ya que ahí comencé mi especialización. Y conocimientos que también adquirí durante el año que estuve colaborando en la realización del videojuego ENSO.

Lo que busco con este proyecto, mi Trabajo Fin de Grado, es transmitir a los jóvenes que acaban de embarcarse en este mundo de la animación, como yo mismo hice hace un año, todo lo que he aprendido, de manera que les sirva de ejemplo, al igual que a mí me sirvieron personas como Jordi Grangel o Xavier Romero. Por eso, me pareció interesante dividir el libro en cuatro capítulos: prólogo, preproducción, producción y postproducción, a lo largo de los que voy contando, fase por fase, desde el primer boceto de la serie que comenzamos a crear, llamada "Las aventura de Uva y Chili", hasta el último festival de animación al que nos presentamos con la idea de dicha serie, el festival NONSTOP Barcelona Animació.

Palabras clave

Emprendí, empresa, animación, libro, transmitir, ejemplo.

English

On year ago I started what would be one of the experiences which would changed my professional life, setting up my own animation company, Animation Earth. All this year, which has been full of successes and failures, I have wanted to collect it into a book. In this book I talk about the creation of the company, in which I adopted the role of director and producer, applying all the knowledge that I have acquired for these four years that I have been studying the Fine Arts degree in the Polytechnic University of Valencia, especially since the third year, when I began my specialization. I also acquired this knowledge during the year I was working in a video game company.

What I am looking for with this project, my Final Degree Project, is providing everything I learnt to young people who are just get involved in the animation world, as well as I took people like Jordi Grangel or Xavier Romero as reference. That is why I found interesting to divide the book into four chap-

ters: prologue, preproduction, production and postproduction, in which I tell, stage by stage, from the first sketch we started to build, called "Cherry and Chili's adventures", to the "NONSTOP Animació Barcelona" festival, where we showed our idea.

Keywords:

Started, company, animation, book, provide, example.

AGRADECIMIENTOS

A todos aquellos que hicieron posible este proyecto, a los que han formado y forman parte de Animation Earth. En especial, gracias a Beatriz, por adaptar mis pensamientos a las palabras más adecuadas, y por su colaboración soportando largas jornadas de trabajo. A Miguel, por sus consejos y experiencias, que me ayudaron y me ayudan tanto. A mi familia, por creer siempre en mí. A Susana García, por llenarme de ánimo y haberme presentado a grandes mitos de la animación, quienes me han ayudado, no solo en mi proyecto, sino como persona. Gracias a Xavier Romero, Jordi Grangel, Ignacio Meneu y Vicent Arlandis, por su colaboración en el desarrollo de las entrevistas y por su multitud de consejos.

Gracias a todos por compartir un pedacito de vuestro camino conmigo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	5
3. CUERPO DE LA MEMORIA	6
3.1. ORIGEN DE LA IDEA	6
3.2. FASES DEL PROYECTO	7
3.2.1. Prólogo	7
3.2.2. Preproducción	8
3.2.3. Producción	19
3.2.4. Postproducción	21
3.3. INVESTIGACIÓN	22
4. CONCLUSIÓN	24
5. BIBLIOGRAFÍA	25
6. ÍNDICE DE IMAGENES	26



¹Joshua A. Aguilar con su libro Diario emprendedor.

1. INTRODUCCIÓN

He estado estudiando animación durante tres años, especializándome sobre todo en el campo del 3D. Gracias a esta prematura inquietud y también a mi corta experiencia, conseguí mi primera colaboración dentro de la Universidad Politécnica de Valencia, en el equipo de animación y desarrollo 3D para la creación de un videojuego, ENSO. El ver cómo dos estudiantes podían llegar a manejar a más de cincuenta personas era digno de admiración. Tras el transcurso de unos meses y debido a mis estudios, no pude continuar con este proyecto, pero, teniendo en cuenta la metodología que habían seguido y su forma de subsanar los problemas y seguir adelante, me propuse crear una empresa con una única idea, la de desarrollar una serie de animación para niños, que viendo el mercado actual de animación, sabía que hacía falta.

Después de casi un año de empresa, me propuse escribir un libro donde contar todas mis experiencias en la empresa, para facilitar de esa forma el trabajo a los que vienen detrás, y dotar también de información y respuestas a las muchas preguntas que nos hacemos cuando somos primerizos en este campo.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Cuando me propuse crear una empresa de animación para desarrollar una idea que tenía desde hace unos años atrás en mente, no creía que iba a tener tal aceptación y participación de la gente. Tras llevar más de medio año de trabajo y tras haber pasado por muchas adversidades me planteé mi trabajo final de grado. Escribir un libro donde contar mi experiencia para que los más interesados en este campo tuvieran ciertos conocimientos y no cometieran mis errores. Allanar el camino por así decirlo, puesto que existe mucho desconocimiento fuera del ámbito académico y que solo la experiencia te enseña puesto que no existe asignaturas como dirección de una empresa, trabajo del productor, presupuesto y colaboraciones, conseguir financiación, etc. Son cosas que aprendes por ti mismo y con esta experiencia intento ahorrar camino y problema a próximas generaciones.

Esta idea de escribir un libro contando mis experiencias, no como pautas a seguir si no, como consejos para evitar problemas y dar cierto conocimiento a las personas que quieran dedicarse a la animación surge cuando leí un artículo de prensa que mencionaba a un joven con un talento innato en la creación de una empresa y no solo eso si no, en tener éxito. Este joven se llama Joshua A. Aguilar, es un emprendedor, empresario y escritor español. Con veinticuatro años ha creado diferentes tipos de negocios internacionales. De forma independiente publicó una versión corta del libro diario de un



²Emilio Duró dando la conferencia de optimismo e ilusión en el VI Congreso de Comercio Gallego.

emprendedor en iTunes Store; meses después su libro recibía hasta mil descargas diarias. Diario emprendedor es un fenómeno mundial de autoayuda y finanzas personales para emprendedores y empresarios. Joshua nos presenta su obra escrita con su estilo habitual: sencillo, entretenido y creativo. Este barcelonés, que tuvo a sus espaldas tres empresas con tan solo 22 años y cuenta con un bestseller, el cual leí y cogí como inspiración para enfocar mi libro, como dice Joshua, con el único propósito de ayudar a los demás.

Otro referente y ejemplo a seguir es Emilio Duró, un importante economista, consejero, consultor y formador (entre otras cosas), habiendo trabajado para grandes empresas e importantes universidades, con una carrera profesional espectacular, el cual nos brinda una conferencia muy motivadora que hace reflexionar sobre muchos aspectos de la vida llena de optimismo e ilusión. Este tipo de charla te hace recapacitar y ver de otra forma los aspectos empresariales de tal manera que inspira a la vez que anima. Dicho de otro modo, para los que no entendemos de empresariales, ni económicas, ni sus variantes y enrevesados apartados, esta charla aclara de una forma informal los entresijos de los mismos la cual me ha ayudado a mí, para aclarar mis ideas y verlas de otro modo.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. ORIGEN DE LA IDEA

Tras llevar unos siete meses con el proyecto de la empresa de Animation Earth y viendo los innumerables problemas que tuve y como fui poco a poco solucionándolos sin ayuda de nadie y retrasándome mucho, me planteé la manera de poder dar a conocer mi postura y como ayudar a próximas generaciones para que no tuvieran que pasar por los mismos errores que yo y de alguna forma exponer todo lo que se y he ido aprendiendo a lo largo de este año referente al producto y a la empresa.

De esta manera empecé a redactar una especie de diario/agenda donde cada día apuntaba lo que me iba pasando y donde fijaba fechas de reuniones, objetivos de trabajo para cumplir cada semana, problemas que surgía y como a lo largo de los días se iban resolviendo. En definitiva, contar con detalle paso a paso todas y cada una de las experiencias que pasaba por Animation Earth.

A partir de esta información que fui recopilando durante este año y que es la que iba a aplicar a mi libro decidí dividirlo en varias apartados teniendo en cuenta las distintas fases de trabajo por la que cualquier empresa tiene que pasar, que son: preproducción, producción y postproducción; además de estas fases añadí al libro el prólogo.



^{3y4}Equipo de Animation Earth en una reunión semanal, en la casa del alumno de la Universidad Politécnica de Valencia.



3.2. FASES DEL PROYECTO

3.2.1. prólogo

A lo largo de este apartado hablé acerca de Animation Earth, la empresa, y en él traté de responder a una serie de preguntas:

¿Quiénes somos?

Animation Earth lo formamos un grupo de estudiantes, en nuestra mayoría de la Universidad Politécnica de Valencia, que intentamos abrirnos paso en el mundo de la animación, a la vez que vamos aprendiendo y adquiriendo experiencia.

¿Qué hacemos?

Nuestro principal fin es la creación de un producto audiovisual que pueda concienciar a la sociedad acerca del medio ambiente y su conservación. Para ello utilizamos el 2D y 3D, que se puede ver reflejado en la serie en la cual estamos trabajando actualmente: “Las aventuras de Uva y Chili”.

¿Cómo lo hacemos?

Puesto que estamos a favor de la conservación del medio ambiente, intentamos evitar la utilización de papel y otros materiales sustraídos del medio ambiente. En cambio, utilizamos materiales tecnológicos tales como, ordenador, tabletas o proyectores.

Como en cualquier tipo de trabajo en cadena, seguimos una jerarquía de trabajo, que se divide en tres escalones:

Director: Da el visto bueno y supervisa el avance del trabajo.

Jefes de equipo: Se comunican con el director y supervisan a los integrantes de su equipo.

Equipos de trabajo: Son los encargados de realizar el trabajo.

¿Para quién lo hacemos?

Aunque nuestros proyectos están pensados para todas las edades, van dirigidos especialmente al público infantil, ya que ellos son el futuro y a quienes hay que educar, para no perder las tradiciones y para que valoren más el entorno que les rodea.

¿Por qué lo hacemos?

Cada uno de nuestros proyectos los llevamos a cabo por afición y porque es lo que nos gustaría ejercer profesionalmente, pero también lo hacemos para poder ofrecer al mercado de la animación un soporte que aún está sin explotar, el medio ambiente.

3.2.2. preproducción

Este apartado ocupa la mayor parte del libro puesto que en él abarqué desde el origen de la idea de crear una serie de animación, pasando por todo el proceso de formación del equipo, de la empresa...; hasta mi propia experiencia como director y productor de Animation Earth.

LA IDEA

En el diccionario la definición de idea viene como cualquier representación mental que se relaciona con algo real.

Siempre, desde el momento en que tenemos conocimiento de algo o nos asombra algo, queremos realizarlo, aunque muchas veces sin saber cómo, por lo que nos informamos primero para poder hacerlo lo mejor posible. Esta búsqueda de información hace de nosotros creadores y cazadores de ideas, viendo que todo lo que imaginamos lo podemos lograr y hacerlo real de alguna manera.

La idea de crear una serie animada como esta viene por la necesidad y la falta de este tipo de series. Hoy en día todo está lleno de dibujos mecánicos, tecnológicos, fríos y robotizados. Los dibujos educativos cada vez tienen peor calidad y atienden menos al guión. El público necesita ver algo así y, con ayuda y mucho trabajo, se lo mostraré.

Lo que pretendo es realizar una serie en la que los niños descubran y aprendan la procedencia de los alimentos que nos da la tierra y la naturaleza y que asimismo comiencen a valorar el entorno que les rodea.

Como referentes educativos me baso en series como “Erase una vez...” o “Pocoyo”, es decir, en series de hace veinte años y en series actuales que incorporan la informática y consiguen darle otro juego y sentido a la animación. De ellas rescato algunos elementos que me interesan y los llevo a mi terreno y a mi propia idea. Pero, ¿cómo conseguir esto? Lo primero, teniendo clara la gente y el nivel de trabajo que habrá. No podemos hacer un largometraje a la altura de Disney puesto que ellos cuentan con las personas, el lugar y la experiencia necesarios para hacerlo. Nosotros



⁵Line up para la pagina web www.animationearth.es.

somos estudiantes y, partiendo de esta base, vamos construyendo cosas.

Tras una entrevista realizada a Xavier Romero, guionista de programas infantiles, logro aclarar muchas cosas acerca de mi proyecto, como la dirección que debe tomar la serie, que es lo que ahora vende para aplicarlo a la misma...

Gracias a él y a su experiencia como director ejecutivo en TV3 (básicamente el filtro por el que pasa cada serie de animación), hacemos modificaciones en el guión, llevando lo educativo a un trasfondo y anteponiendo un toque de ficción, que es lo que vende hoy en día y lo que dará atractivo a la serie. De esta manera, cada uno damos nuestras ideas para cada capítulo, haciendo así la serie más nuestra.

EL EQUIPO

El equipo creativo en una empresa de animación es: un grupo de personas organizado para la realización de una tarea o el logro de un objetivo común.

La formación del equipo surge por la necesidad de juntar a un grupo de personas para que ayuden en la realización de mi idea. Aunque no sé cómo dirigir, ya que nunca antes lo había hecho, tengo organización y experiencia en trabajos de grupo, y en eso me apoyo a la hora de adentrarme en el difícil mundo de la empresa. Todo esto significa varias cosas: adiós a salir de fiesta con los amigos, adiós a mi vida social, adiós a esas siestas desestresantes que tan bien me sentaban... Este será el trabajo más duro y el reto que marcará mi vida y mi futuro próximo, mi carrera.

Como con cualquier trabajo de clase, lo primero que me planteo es tener las ideas claras y ordenar mi cabeza, antes de contar nada a nadie sobre lo que quiero hacer. Después de semanas recopilando información, realizando, a mi manera, un estudio de mercado y asistiendo a varias con-

ferencias, llego a lo más importante: la elección del grupo que conformará mi equipo para producir la mejor serie del mundo. Debo ser positivo y apuntar bien alto.

Tras decidirme por gente de confianza y con la que ya había trabajado anteriormente, me dispongo por fin a convocar la primera reunión, la cual servirá de presentación.

Un mar de dudas e inquietudes me visita, sin embargo, ganas no me faltan. Por eso, no se me ocurre otra cosa que empezar a preguntar de todo y a todo el mundo: ¿qué hago?, ¿cómo lo hago?, ¿a dónde voy?... ¡Voy a explotar!

Una de las personas que solventa algunas de estas dudas es mi compañero de piso, Miguel Sarrió, en quien me apoyo. Él ya había desarrollado una empresa y un producto propio, que está en el mercado en toda Europa. Por ello le pregunto, entre otras muchas cosas, cómo crear una empresa, dónde obtener información...

-Recordad esto todos los que me estéis leyendo: nadie nace sabiendo-

Miguel me dice que un apoyo muy grande para guiarme un poco por este mundo empresarial lo será el Instituto de Ideas. Y razón no le falta. Ellos me ayudarán a realizar un plan de empresa y un presupuesto profesional, el cual todo equipo o empresa necesita, por muy básico que sea.

-Con esto no digo que tengáis que estudiar empresariales, ni económicas, pero sí debéis poner os las pilas o contratar a un buen asesor para que os guíe. Como en mi caso, que lo que hago es contratar a uno que me va diciendo las pasos que debo dar y el dinero que voy a necesitar-

Llega el día de esa primera reunión, en la que tengo que presentar mi idea al posible equipo y asegurarme de que les guste y de que van a implicarse en este proyecto, puesto que dinero no habrá de momento. Así que, como no cuento con esa motivación, intento encontrar otra, como el gusto y la satisfacción de crear algo real y con posibilidades en el mercado actual.

Treinta y tres personas vienen a la reunión y con todas ellas se inicia la etapa de preproducción. Pero a veces hay un lado malo, y en este caso es que el curso está terminando y tendremos que comunicarnos por Skype o Facebook para seguir trabajando durante el verano. Y digo malo porque la mayoría de gente trabajará bien durante el primer mes pero desaparecerá los siguientes, lo cual es un descontrol para mí.

Algo desanimado encauzo de nuevo el ritmo de preproducción y, con la gente que aún continúa, nos ponemos como locos a ello y realizamos cientos de bocetos para encontrar la estética que llevará la serie.

Pronto acaba el verano y toca volver a la rutina de la universidad, sin olvidar que ya estamos en nuestro último año. Toca nueva reunión para hablar sobre lo que ha pasado durante estos meses de vacaciones e inten-

tar solucionarlo. Así, poniendo todos (los pocos que quedamos) un poco de nuestra parte, volvemos a empezar desde cero; mediante Facebook publico anuncios en los que pido colaboradores para la serie.

-Este proyecto, esta serie, es el bien más preciado que tengo en este momento, pero tengo que darlo a conocer y quitarme ese miedo de que puedan copiar mi idea. Tranquilos, os exponéis a eso, pero siempre estamos expuestos, solo tenemos que ir con cuidado y listo-.

Por medio de mis anuncios captamos a varias personas que quieren colaborar en el proyecto, aunque no son las suficientes. Por eso, tras hablar un poco con mi tutora del Trabajo Final de Grado, me animo a dar una charla en su clase de tercero en la facultad de Bellas Artes de San Carlos y así seguir cogiendo a nuevos talentos.

Es una grata sorpresa la cantidad de gente interesada ya que ahora cuento con quince personas gracias a las cuales la empresa funciona a pleno rendimiento. Además, podemos reunirnos cada jueves en La Casa del Alumno de la UPV donde proponemos nuevas ideas y hablamos sobre el proceso de la serie.

-Hay que tener siempre en cuenta a todo el mundo, una empresa no es nada sin un buen equipo y sin un buen capitán. Contad siempre con las ideas de la gente que os rodea, os servirán laboralmente y os ayudarán a crecer como personas-.

DIRECCIÓN Y ORGANIZACIÓN

Dirigir y organizar, ardua tarea, aparentemente sencilla, pero poco a poco te das cuenta de que todo funciona gracias a la dirección, de que todo empieza desde dirección, que es el motor de cualquier equipo. Conocerlo todo y atender a todo no es fácil, nadie nos prepara para esto. Pero las personas nos desarrollamos y aprendemos de nuestras experiencias, y eso nos hace únicas y conocedoras de nuestro entorno para afrontar nuevos retos.

Al principio ni siquiera me planteo el puesto que voy a tomar, solo quiero realizar mi proyecto con unos cuantos amigos para poder sacarlo a la luz y de esta manera adquirir nuevas experiencias. Lo que me depara el futuro es un laberinto difícil y difuso, pero a la vez gratificante y lleno de trabajo. - Quién iba a decir que ya cumplimos un año de empresa-. Mi cabeza, mi persona... tengo que cambiar por completo para afrontar todo esto, el reto de mi vida.

La mayor pregunta que se repite en mi cabeza es: ¿cómo voy a hacer esto? Tras leer unos cuantos libros sobre emprendedores e ir a varias charlas acerca de creación y dirección de empresa, empiezo a ver soluciones a algunos de mis problemas.

Hablar con la persona adecuada y aprender de ella es la mejor ayuda.

Como dijo Emilio Duró: “Tienes que preguntarte quién es la bestia que más éxito tiene; papel y bolígrafo y a copiar. Después de seis meses copiando a la bestia eres un clon de la bestia (...) Si las cosas no te van como a ti te gustaría, pregúntate qué te gustaría hacer, luego vete a quien haga lo que te gustaría hacer y cópialo. Si haces lo mismo que la gente a la que le va bien, te irá bien (...) No innovéis, copiad. Innova el genio, los de aquí no lo somos”.

-Con todo esto quiero decir que todos podemos llegar a ser grandes directores, solo nosotros ponemos nuestros límites. Recordad que el dinero no lo es todo y que habrá mejores que vosotros, pero las personas podemos cambiar y, gracias a nuestras experiencias, podemos rectificar y mejorar en el futuro-.

Mi aprendizaje comienza cuando pertenezco a un grupo que va a crear un videojuego, ENSO. Gracias a esta experiencia puedo observar cómo se dirige dicho proyecto y cómo organizan dos personas a unas cincuenta, algo para mí inimaginable y una gran responsabilidad. Veo lo bueno y lo malo y, aprendiendo de ello, me propongo ejercer el cargo de director-productor y montar un equipo para crear la serie de animación que lleva años rondando por mi cabeza.

Para empezar a organizar me hace falta saber qué se va que hacer, cuánto tiempo hará falta para ello y, lo más importante, cuántas personas estarán interesadas en este proyecto. De esta forma sabré el tiempo que se necesita y la distribución de grupos de trabajo que debo hacer.

Primeramente, estudio el sistema de trabajo de las grandes empresas y así logro distribuir la organización de la mía por semanas y por equipos: 2D, 3D, Diseño Gráfico, Diseño web... Después, ya metidos en los tres meses de verano, me decido a poner a prueba a todas las personas integrantes de mi equipo y continúo observando el método de trabajo de otras empresas. Pero, para mi sorpresa, el ánimo empieza a decaer y, de las treinta y tres personas que comenzamos antes del verano, nos quedamos cinco, por lo que me tomo un tiempo para recapacitar y, viendo que vía freelance no funcionó, comienzo a organizar reuniones semanales, para poder así controlar bien a todo el mundo. Estas reuniones tendrán lugar cada jueves en La Casa del Alumno, y así iremos viendo el trabajo de cada uno.

Pero esto no es suficiente, ya que nos hemos quedado muy pocos, por lo que me pongo a buscar, tanto vía internet como por la propia facultad, a personas con conocimientos de animación que estén dispuestas a echar una mano y a comprometerse en esto.

En tercer curso de grado encuentro a grandes talentos – ese es el chute de adrenalina que necesitaba el equipo- y con ellos formamos un grupo de veinte. Así que, viendo el fallo que tuve la última vez, organizo todo por objetivos semanales que se mostrarán cada jueves, como si de ejercicios

de clase se trataran.

Poco a poco voy conociendo a cada uno de los nuevos integrantes y voy confiándoles ciertas metas. Aún así, soy consciente de que sin un gran incentivo, como lo es el dinero, la gente puede decaer otra vez, dejando esto de lado. Para evitarlo, pongo a prueba durante dos semanas un rendimiento de trabajo concreto, puesto que tienen que compaginar la empresa con la universidad y los diferentes trabajos de cada uno. El resultado es mejor de lo que me esperaba, ya que la mayoría lo consiguen. Esto funciona.

-La primera norma que debéis saber es que cada persona tiene que trabajar a un 200% para conseguir un 100% -.

Ya estamos en la fase de realización del acting y tenemos que empezar a cumplir fechas, dado que la gente que se ha quedado quiere ver resultados.

-Recordad que si queréis dirigir algo, no existen los amigos. Respetad a vuestro equipo y, sobre todo, haceos respetar vosotros. Intentad también motivarlos por encima de todo, por ejemplo con pequeñas recompensas como invitarles a unas cervezas, decirles que han hecho un buen trabajo e incluso dar a conocer su trabajo en locales. ¡Animadlos! Y diréis: ¿Esto que tiene que ver con dirección?, pues todo, porque si el equipo está desmotivado no rendirá al 100% y no habrá un buen trabajo, lo que se reduce en una pérdida de tiempo y dinero invertido. Te ahorraras malas experiencias. Dos cosas fundamentales para el quipo, motivación y persistencia-.

DOCUMENTACIÓN

Estudio de mercado

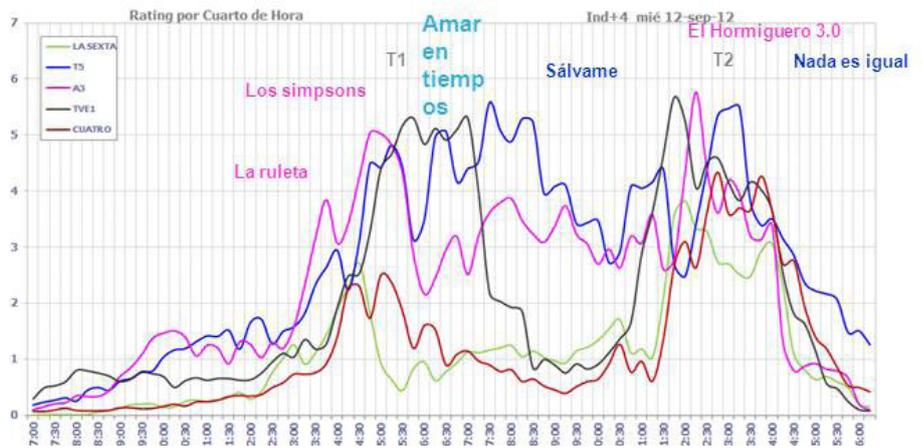
Lo primero de todo es tener clara la idea que quieres llevar a cabo y saber a quién va a ir dirigida. Además, hay que decidir el target, que marcará el estilo y la animación de toda la serie, y por último, conocer el lugar y las productoras que puedan estar interesadas. Para elaborar un estilo concreto y actual hay que ver mucha animación, y en concreto, cadenas donde creas que tu serie podría emitirse y donde el público la vería. Por otra parte, es conveniente informarse sobre el tipo de ayudas que existen en cada lugar, ya que hoy en día todo se hace a partir de subvenciones y colaboraciones entre varios países, de tal manera que abres más el campo de distribución y consigues una mejor aceptación por parte de diferentes públicos.

Una vez decidido el target, el tipo de historia que íbamos a contar y el margen horario en el que se emitiría la serie, buscamos el estilo, que desarrollamos de la siguiente manera: primero y entre unas 30 personas, realizamos el concept de 4 personajes, siguiendo solo la premisa de una serie de características físicas fijadas con anterioridad, dejando cada uno volar su imaginación y estilo de dibujo. Después, repartimos

6. Índice de audiencia comparando Cuatro y Clan TV utilizando la misma serie.

7. Índice de audiencia de los canales españoles más importantes, con sus respectivos horarios y programas de máxima audiencia.

CADENA	NOMBRE	FECHA	ESPECTADORES	CUOTA	TC
Cuatro	Bob Esponja	14/03/2011	286.000	1,6%	2,5%
Clan TVE	Bob Esponja	14/03/2011	733.000	5,3%	5,1%
Clan TVE	Bob Esponja	14/03/2011	940.000	6,1%	6,1%
Cuatro	Bob Esponja	15/03/2011	279.000	1,6%	3,6%
Clan TVE	Bob Esponja	15/03/2011	878.000	6,5%	6,2%
Clan TVE	Bob Esponja	15/03/2011	1.048.000	6,8%	6,4%
Cuatro	Bob Esponja	16/03/2011	147.000	0,8%	0,8%
Clan TVE	Bob Esponja	16/03/2011	767.000	6,1%	4,9%
Clan TVE	Bob Esponja	16/03/2011	972.000	5,7%	5,6%



estos dibujos entre un grupo amplio de niños, de edades correspondientes al target de la serie, para que eligieran y colorearan al personaje que más les gustara como parte de una actividad extraescolar. Así, no solo obtuvimos la respuesta de cuál sería el estilo de nuestros personajes, sino también de la gama de colores que nos serviría de base para trabajar. Qué mejor manera de llegar al público que contando con él de primera mano.

Tras trabajar todos con una misma paleta de color y perfeccionando el estilo de cada personaje, comenzamos a escribir un guión entre todos. Para este, pusimos en común las ideas que teníamos en mente, aportando riqueza y diferentes puntos de vista. Al final, después de muchos intentos y muchos brain storming decidimos que lo mejor era traspasar toda la información que llevábamos recopilada a alguien que se dedicara de lleno al guión.

A parte de eso, estuvimos trabajando durante meses en el opening y el primer capítulo, para poder así presentar la idea a festivales. Al ir al NON STOP, un festival de animación en Barcelona, y exponer con un pitch la serie, nos dimos cuenta de todos nuestros fallos. Al día siguiente hicimos una reunión donde comentamos todas las cosas que había que rectificar y, para mi sorpresa, por fin dejamos claro todo: target,

cadena de televisión, países, estilo, guión...

En Barcelona, gracias al contacto que hicimos de Gatoverdefilms, productora colombiana, también nos dimos cuenta de las posibilidades que podía tener la serie en países como Colombia o México, ya que ellos actualmente están comprando mucho producto.

Ese contacto nos habló de un concurso de televisión en el que estaban pidiendo series de todo el mundo para poder emitirlos en su canal, proporcionando hasta un 70% del presupuesto total fuera cual fuera la cantidad. Esta nos pareció una buena opción, pero, para nuestra sorpresa, la información que requerían en dicho concurso era tal, que nos dimos cuenta de que no nos daría tiempo a reunirla en el tiempo que teníamos. Así que no nos quedó otra solución que dejar pasar la oportunidad, porque ya vendrían otras, puesto que lo que habíamos encontrado era una mina, un campo grandísimo donde podríamos plantar nuestro proyecto.

Con todo esto, en poco tiempo obtuvimos resultados definitivos y ahora no solo nos movemos por Colombia, sino que también por México.

-Teniendo en cuenta que éramos primerizos, tuvimos suerte. Pero no olvidéis que todo surge a partir de contactos, mover hilos y volverte loco buscando sitios donde situar tu proyecto; un proyecto que sea bueno y que esté bien estructurado, con un soporte profesional-.

Presupuesto

El presupuesto, ese gran desconocido; cuánto cuesta, dónde tengo que ir a pagar, por qué me cobran esto... Son miles de preguntas sin fácil respuesta que aprendemos con el tiempo y con la experiencia.

El Instituto IDEAS me guió y me ayudó a idear un plan de empresa y un presupuesto más o menos acertado, partiendo para ello de uno estándar, ya que la situación de la empresa era cambiante y siempre surgían nuevos problemas. Todo el presupuesto base relacionado con la empresa, que no cambiaba, era el dinero que se necesitaba para equipos, un local y sus gastos, gastos indirectos como asesores, abogados, viajes para los festivales... A esto había que sumarle también el sueldo de las personas que estaban trabajando y los respectivos gastos que conlleva el tenerlos contratados.

Por otra parte estaba el presupuesto para realizar el producto, la serie. Este se estima haciendo un cálculo de las horas y las personas necesarias para desarrollar, en este caso, cada capítulo de la serie. -Para que os hagáis una idea, una serie ronda entorno a los 300.000€, pudiendo subir hasta los 1.500.000€-.

En mi caso, también tuve en cuenta la creación de la empresa, primero como S.L. y luego como productora, pero empezamos por el



⁸Ignacio Meneu en la entrevista personal para el libro, Diario Animado.

principio; para exportar o dar a conocer tu producto existen dos maneras: tener una empresa y que una productora te abale, o crearte tu propia productora y encontrar la financiación por tu parte. Las dos formas son difíciles y enrevesadas, puesto que sin empresa, no puedes trabajar con una productora; sin productora, no puedes lanzar tu producto y sin contactos para la financiación y mantenimiento de la productora, es difícil llevar la productora solo con autofinanciación. Lo más fiable para poder trabajar e ir adelantando trabajo es conseguir el apoyo de una productora, la cual se lleva un porcentaje y te ayuda, no solo a desarrollar el trabajo, sino a guiarte mientras lo desarrollas junto a la cadena de televisión incluida en el proyecto; pero para ello tienes que estar consolidado como empresa. Por otro lado, está la creación de una sociedad, lo más barato que hay para poder trabajar en tus comienzos y consolidar el grupo de trabajo.

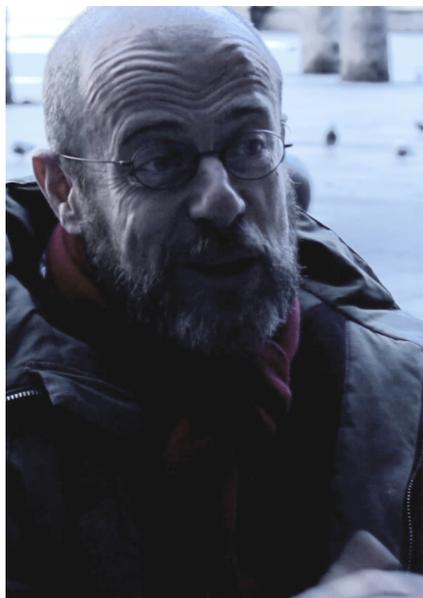
El tema siguiente son los números, algo altos para gente como yo, que 15€ nos equivale a la comida de la semana. Para crear una S.L. hacen falta 3.000€ al año, pudiendo hacer uso de ellos durante el mismo, y unos 1.000€ para el notario y el papeleo, -aunque eso si tenéis suerte y cogéis a un recién licenciado, sino os costará más la firma que la creación de la S.L.- Por otro lado, y algo que se está utilizando mucho por empresarios actualmente, son los contratos a los autónomos, -es decir, no te contrato, sino que emites una factura por el trabajo que has hecho para mí y yo te la pago-, de esta manera, el empresario se ahorra pagar la seguridad social. Con este tipo de acuerdo, el empresario siempre tiene las de ganar, porque si luego no le conviene, no hay despido, sino un malentendimiento y una factura sin pagar, puesto que la mayoría de las facturas son entorno a los 300€ y pocas veces pasan. Pero si un empresario se niega a pagar a los trabajadores, solo queda la vía judicial, y sabiendo lo costará reclamarle esos 300€, los trabajadores desisten.

-El único consejo que doy en este caso es que hay que conseguir un buen asesor para que lleve las cuentas y os vaya guiando respecto al tema de firmas y de cómo invertir el dinero para que surjan contra-tiempos-.

REFERENTES

Ignacio Meneu

Ignacio Meneu es el director de Pigmeos Animación, productora creada por él en el 2007 para la serie “El mundo de Pau”. Algunas de sus tareas como director son la revisión de todo el proceso de animación, indicar las correcciones oportunas tanto en la carta de rodaje como en las mismas animaciones y estar en las fases de montaje y edición de sonido para que todo cuadre.



⁹Vicent Arlandis en la entrevista personal para el libro, Diario Animado.

Gracias al rato que estuve hablando con él y haciéndole la entrevista, saqué varias cosas en claro que me ayudaron en mi proyecto.

La diferencia entre un corto que triunfa y otro que pasa desapercibido depende de la elección del público y del lugar donde quieras ubicarlo. Además hay que valorar los festivales más afines a este, teniendo en cuentas su distribución comercial, y no cometer el error de difundirlo por demasiados sitios.

A la hora de buscar financiación para tu serie o corto existen varias opciones, una es la autofinanciación y la otra son las subvenciones estatales. También existen subvenciones europeas, pero son grandes desconocidas y, a veces, hay tanto trámite que te pierdes en el papeleo.

Cuando haces una serie, tienes que tener muy claro el target y la cadena de televisión a la que irá dirigida, ya que cada una de las series que se emiten en televisión son diferentes unas de otras.

Por un lado, las cadenas de televisión son positivas, porque a la hora de vender fuera tu proyecto tienes ese gran apoyo de una cadena de tu país y, además, tienes un porcentaje de la producción cubierta económicamente. El problema es que si la serie no gusta demasiado, la cadena que tiene sus derechos se desentiende y deja de promocionarla, por lo tanto no tendrá éxito, porque no se emitirá en brain time (horarios preestablecidos de máxima audiencia).

Vicent Arlandis

Vicent Arlandis es el director de Janquipay, productora nacida en el 2009 para la creación de diferentes series con un target adulto.

La entrevista que le hice en la Plaza de la Reina en Barcelona fue muy inspiradora. Me ayudó a reconducir mi proyecto y a verlo con otros ojos, sacando en claro cosas como que hay que distribuir el producto a la americana, es decir, que cuando se plantea el producto se plantea también la distribución. Cuando el proyecto está en fase de guión y concept, hay que decidir cómo se va a explotar y cómo va a ser más rentable. Es importante saber que Estados Unidos cuenta con unas productoras y unos canales de distribución muy potentes, estando todo muy automatizado.

Por otro lado y dejando de lado a América, todo lo infantil que destaca en Europa se hace con ayudas europeas. Para producir algo en este continente deben juntarse personas de varios países porque todo es a base de ayudas públicas, obteniendo así más vías de distribución. Lo fundamental para que un corto o una serie triunfe es buscar un buen distribuidor para que le dé una buena salida, teniendo en cuenta los puntos por los que quieres distribuir tu producto y que no haya sobresaturación del mismo. Hoy en día la distribución tradicional casi no



¹⁰Xavier Romero en la entrevista personal para el libro, Diario Animado.

funciona y te da poco dinero.

Una de las maneras de recaudar más dinero es con el merchandising, aunque ahora haya mucha saturación en el mercado. Debido a esto, la televisión acaba siendo un anuncio para luego poder vender un libro, un muñeco...

El Ministerio de Cultura retiró todas las subvenciones de animación, provocando así la caída de grandes cadenas y productoras de televisión, manteniéndose sólo las que tienen contactos fuera del país y mantienen un vínculo muy fuerte a ellos, o por enchufe, si hablamos de España.

Xavier Romero

Xavier Romero es guionista y co-productor en TV3 desde el año 1989.

A la hora de crear una serie hay que tener clara la franja de edad, aunque a veces la serie por sí sola busca su franja. Hay que ser coherente con la animación que se hace para entrar al público, ligar todo lo anterior para que la unidad, la serie, sea coherente.

La tarea del co-productor va desde que se presenta el proyecto hasta que se termina, siendo así en todas las televisiones europeas. Por un lado, se hace una selección de proyectos, se presentan a una comisión interna donde se decide quién participa y, a partir de ahí, se hace todo un seguimiento de la evolución del proyecto. Por otro lado, la cadena de televisión no intenta sobreponer su gusto personal, sino que aconseja a las personas que están trabajando y las guía de forma desinteresada para llegar a una meta común.

Otro tema es la calidad; la mayoría de las veces prima por encima de la rentabilidad, aunque hay series de bajo coste muy bien hechas y otras de alto coste mal ejecutadas. Como televisión pública, TV3 detecta dos términos: comercialización y rentabilidad. No solo se trata de hacer algo de calidad, sino de hacer una buena distribución y tener la capacidad de venderlo. Lo que intenta en este caso TV3 es tener una regularidad apostando por la animación, eludiendo lo que le pase a la cadena externamente. Es por eso que en Barcelona se apuesta tanto por la animación, porque hay una vinculación con los productores de la comunidad e intentan impulsar toda la industria audiovisual catalana.

A la hora de crear una serie tienes que seguir una línea conservadora pero sin dejar de innovar. Al contrario que en las series, las innovaciones y desafíos que se presentan en los cortos se pueden asumir, pero la creación de una serie es más difícil por el alto coste económico y por la cantidad de horas dedicadas a la producción.

La televisión es previsible, siempre esperas encontrar familiaridades. Propone cosas que todos podemos digerir y entender fácilmente.



¹¹Jordi Grangel en la entrevista personal para el libro, Diario Animado.

La crisis ha afectado a la creación de proyectos y ahora es más difícil conseguir la financiación necesaria porque los procesos van más lentos. El banco ya no financia más dinero antes de iniciar un proyecto. Debido a esto, hay grandes inconvenientes a la hora de plantearse el realizar uno si se busca el beneficio de este. Lo que ha pasado es que las productoras consolidadas han continuado sus proyectos de una manera más lenta. Ahora la televisión no arriesga en series innovadoras porque quieren garantizar su difusión comercial y asegurar sus ventas. Por lo tanto, las pequeñas productoras tampoco arriesgan al desarrollar un producto para la televisión porque las cadenas no lo verán como una oferta segura. Teniendo en cuenta esto y que en España la tendencia sigue siendo racanear todo lo que se puede en guión, encontramos muy pocos productos nacionales.

Jordi Grangel

Jordi es el director de Grangel Studio, una empresa creada en 1993 por él y su hermano Carles. Ambos se encargan de la parte de preproducción de películas de animación. Su trabajo trata de la parte más creativa, dar alma a los personajes que, la productora y otros artistas toman como referencia para la producción de la animación.

Al principio de la entrevista, Jordi comentaba: “Hoy en día es una pena que no exista la figura de aprendiz. Solo se piden personas cualificadas y muy formadas, desestimando la utilidad de esta figura”.

En Grangel la crisis no ha tenido impacto gracias a sus clientes americanos, que son un gran apoyo. Para ello, cuando eligen o buscan proyectos, miran que la compañía tenga el máximo de garantías y que el proyecto les motive.

La manera de distribuir el dinero en la empresa es la siguiente: cuando tienen trabajos, dedican un 70% de la inversión al desarrollo completo del proyecto, dejando el otro 30% para imprevistos y para el mantenimiento del estudio.

Para terminar, y como consejo, Jordi nos cuenta que el trabajo del animador no es nada fijo y que es, a la vez, muy competitivo. Suelen llevar una vida nómada debido a que, cuando finalizan un trabajo, la productora no siempre tiene más para continuar y hay que buscar otra. No hay que olvidar que salir fuera del país te ayudará a formarte como profesional y a conocer las grandes productoras, ver cómo trabajan... Eso te abrirá la mente y las posibilidades de éxito en tu negocio.

3.2.3. producción

Después de la fase de preproducción, llega la de producción; y esta vez destaqué en ella la propia labor del productor, traté temas como el de las ayudas o colaboraciones y, para terminar con este apartado, describí, paso

a paso, una de las primeras experiencias profesionales que vivimos, en el NONSTOP Barcelona Animació.

EL PRODUCTOR

El productor no solo es el encargado de conseguir el dinero y la manera de sustentar a la empresa, sino que también, como mencioné anteriormente en el apartado de referentes de Xavier Romero, se dedica a captar y seguir el proyecto de cerca y, por otro lado, aconseja y guía dicho proyecto para que el inversor y el beneficiario de esta financiación lleguen a un acuerdo, llevándolo por un mismo camino.

Todo esto debe hacerse teniendo en cuenta el país en el que te encuentras, conociendo tus posibilidades y tu punto de partida.

INVIRTIENDO EN UN FUTURO

Cuando hablamos de inversión, hablamos de dos vías: la propia, que es totalmente aconsejable puesto que si tienes el dinero, solo te faltan las ganas y el qué hacer y la otra, más difícil y dura, que es la de conseguir un inversor. Para ello tienes que tener algo que nadie más tenga y que le resulte tan atractivo que quiera apostar por ello, creando en él incluso la necesidad de hacerlo.

Si en lo que estás pensando es en las pocas posibilidades que tienes de conseguir inversión, no sufras, hay muchas ayudas en todo el mundo; lo que tienes que conseguir son contactos en esos países, para tener así colaboradores, e informarte de qué tipo de ayuda se adapta mejor a tus condiciones y proyecto. Por ejemplo, aunque escasas, hay que tener en cuenta las ayudas europeas, ya que en Europa prima la animación infantil, teniendo así más posibilidades de distribuir tus proyectos y más canales de televisión a los que dirigirte.

Hoy en día, en concreto en España, apenas contamos con ayudas, de ahí que se haga con colaboraciones de diferentes países y que sea el motivo por el que las cadenas piden internacionalización de tu proyecto; para así tener la viabilidad de obtener ayudas de fuera, ya que cuantas más ayudas, menos dinero sería necesario para llevar a cabo el proyecto.

DESARROLLO DE LA IDEA EN LA REALIDAD

A la hora de la verdad, cuando hablamos de realidad, hablamos de hacer algo que estaba en nuestra mente como idea, en algo real tanto físicamente como mentalmente. Que por fin veas futuro en algo que se acerque al mercado y al mundo.

En nuestro caso, nuestra idea empezó a hacerse realidad cuando fuimos como invitados al festival NON STOP de Barcelona, donde presentamos nuestro proyecto a través de un Elevator Pitch. Allí tuvimos como jurado a Ron Dyens, de CEO Sacrebleu Productions; Manuel Cristóbal, de Producer Dragoia Media; Dirk Hampel, de CEO Bwater Studios; Xavier Ro-

mero, co-productor de TV3; y Daniel Castellanos, de A Crowd of Monsters ACOM.

Tras la presentación, hicimos un nuevo contacto de Colombia quien, al ver que nuestra serie cumplía la mayoría de los requisitos, nos contó que un canal de televisión de su país buscaba nuevas series.

Después de esto, el Instituto IDEAS se puso en contacto conmigo para confirmarme que estábamos dentro del programa Startup, para el que también habíamos presentando un pitch con la finalidad de conseguir un despacho donde trabajar todo el equipo.

Tras la emoción de todo lo que estaba pasando, nos llegó una noticia sobre un concurso en México, en el cual estamos participando actualmente. Este concurso se basa en una serie de ideas relacionadas con el medio ambiente, objetivo principal de nuestra empresa, Animation Earth. El premio consiste en una cantidad en metálico de 10.000 € y en la colaboración de un equipo de asesores de México para ayudarnos a que nuestra idea se forme por completo. -Esperemos tener suerte!-

-Es importante no olvidar que aunque no se gane ni se consiga lo que se quiere, esta experiencia ayuda a fortalecerse, a rectificar errores y, sobre todo, a crecer como persona y como profesional.-

3.2.4. *postproducción*

Con este apartado finalicé mi libro, ya que es una conclusión en la escribí acerca de los problemas que tuvimos dentro y fuera de la empresa.

El mayor problema que hemos tenido dentro de la empresa ha sido el de las idas y venidas de la gente que ha formado parte del equipo, porque ya se sabe que, sin tener un incentivo muy potente, como es el dinero, el interés de las personas decae rápidamente, aunque tengas pequeños gestos no es suficiente.

Desde el comienzo de Animation Earth, hace un año aproximadamente, hemos estado continuamente buscando gente para que colabore y se comprometa con este proyecto, pero siempre teniendo el problema de que, una vez que las conoces y sabes qué trabajan y cómo lo trabajan, esas personas conocen al mismo tiempo el proyecto, ya saben qué hacer y cómo hacerlo, pero su interés y atención por el proyecto decaen, y por eso, abandonan el proyecto y a la empresa. Pese a esto, las personas verdaderamente interesadas todavía siguen, trabajando e implicándose todo lo que pueden para que el proyecto siga adelante.

Las colaboraciones gratuitas es lo que tienen, que las personas sin contrato, sin incentivo y sin interés se cansan y la moral de la empresa decae. Para esto no hay solución, puesto que no podemos sustituir a las personas ni su trabajo, pero sí podemos buscar a otras que sigan el trabajo de estas y que, en la medida de lo posible, consigan adaptarse al estilo que había ya fijado anteriormente, para conseguir un resultado unitario en la serie.

Por otro lado, los problemas fuera de la empresa han sido el comercio y la distribución del proyecto, ya que somos primerizos e inexpertos y todavía estamos aprendiendo. Pero sabemos que con ganas, persistencia y mucho trabajo podremos conseguir nuestro objetivo.

3.3. INVESTIGACIÓN

Para la realización de mi libro no solo era necesario la utilización de referentes literarios, si no también, contar con la ayuda y conocimiento de personas involucradas y con experiencia en el mundo empresarial de la animación en el territorio nacional. Debido a que muchas personas no conocerán a algunos de estos maestros de la animación española, decidí hacer un reportaje a cada uno de ellos para contractar información de mi experiencia con la suya y para darlos a conocer de una forma más personal y directa, dando respuesta a las muchas preguntas que nos podemos hacer. Estos personajes son:

Xavier Romero, guionista y director de diferentes programas infantiles y juveniles de TV: “Club Super3”, “Matraca no”, “Una mà de contes”, “Programa Curt”,...Fue durante dos años Cap de Programas Infantiles y Juveniles de TVC. Representante de TVC al Cartoon Forum y jurado del premio Cartoon de Oro 07. Productor delegado en diferentes series de animación: La vaca Connie, Capelito, Lola & Virginia, Dr. W, Saari, Arròs Covat i “Lara, què fem?”. Actualmente es Responsable de Contenidos de proyectos de animación del Área de Coproducciones de TVC.

Ignacio Meneu ha estado trabajando como animador tradicional de personajes desde 1985. A lo largo de estos años ha tenido la oportunidad de trabajar en proyectos muy interesantes y en los últimos años ha emprendido nuevas responsabilidades en algunas de las producciones que ha trabajado, tales como: Head of Animation Director y Director en serie de televisión. En Cartoon Producción Studio – ToonF Valencia, ha estado a cargo de la dirección de todos los proyectos de animación (varios pilotos y 10 episodios de la serie Pumby) y subdirector del estudio supervisando los servicios de animación. Durante tres años ha trabajado como Director del Departamento de Animación en MSL Audiovisual & Media, desarrollando las series de televisión Marco Antonio, Bunnibal y varias líneas 2D/3D para varios programas de televisión. Actualmente trabaja como Animador de personajes Freelance y tiene una productora a su cargo, Pígemeos Animación.

Jordi Grangel es uno de los profesionales del mundo de la animación más respetados. Junto a su hermano Carlos fundó hace dos décadas unos estudios que hoy en día trabaja con las productoras de largometrajes de animación más importantes del planeta. Tim Burton y Steven Spielberg figuran entre sus clientes.

Los hermanos Grangel y Carles Burgès están a la cabeza de un equipo que se define como “un laboratorio de estilos”. De lo que se trata es de que la pro-

¹²Ilustración digital de Francisco Aparisi para Animation Earth Studio.



ductora con la que trabajan, ya sea DreamWorks, Warner Bros o Aardman, que estrenará en 2009 un filme inspirado en el libro Por qué no me comí a mi padre, de Roy Lewis, “reconozca su estilo y que éste no se repita”. La tarea no es fácil. “Es un proceso altamente creativo y artístico”, reconoce.

Tim Burton, Carlos Grangel en el diseño de personajes, Carles Burgès en el diseño del logotipo, caligrafías y créditos, y Jordi Grangel como supervisor de las marionetas invirtieron más de tres años para dar forma a los personajes de La novia cadáver.

El director californiano, todo un icono del cine fantástico, conoció a los hermanos Grangel de casualidad, en unos estudios de Manchester mientras preparaba Mars Attack. Vio unos dibujos de Carlos colgados en la pared y dijo que ese look era el que quería para su próxima película.

Grangel, que desde el año 2000 colabora con el master MA ISCA, “uno de los mejores cursos de 3D que se pueden encontrar en Europa”, siempre reivindicará su trabajo como artesanal y creativo. “No creo que llegue el día en que el ordenador pueda dibujar. No aportaría ninguna novedad, sería algo frío, y si ese día llega, la humanidad estará perdida”, asegura

Vicent Arlandis es creador, guionista, director y productor de animación.

Nacido en la ciudad de Valencia, estudió Bellas Artes en Valencia y Barcelona, ciudad en la que reside y trabaja actualmente desde su estudio Yanquipay. Se inició como ilustrador para prensa, además de creador de videoclips musicales para intérpretes como Radio Futura, Presuntos Implicados o Joaquín Sabina, siendo uno de los primeros introductores de la animación en ese género. Más adelante se dedicó a la realización de piezas cortas de animación, con trabajos para cadenas como MTV UK, CANAL +, CANAL 9, TV3, etc, y cortos como “240, ha nacido un estúpido” o “Bienvenidos a Mundopatata”.

En los últimos tiempos se ha centrado en la creación y producción de series de animación para público no infantil, habiendo realizado tres coproducciones en colaboración con Televisió de Catalunya.

4. CONCLUSIÓN

Tras seis meses y más de un centenar de notas, en las que iba escribiendo fechas, tareas de la empresa, reuniones... para la elaboración de este proyecto, conseguí terminar Diario Animado, el que sería mi libro y mi Trabajo Final de Grado. En el he intentado plasmar todo lo aprendido a lo largo de estos cuatro años de Grado en Bellas Artes, sobre todo en los dos últimos años, en los que he podido cursar las asignaturas de Teoría de la animación, Animación 3D, Producción de animación, Fundamentos de la animación, Modelado 3D y Animación bajo cámara.

Aunque estoy satisfecho con el resultado, me he encontrado con una serie de dificultades a lo largo del desarrollo de este proyecto; desde problemas dentro y fuera de la empresa, que ya expliqué en el libro, hasta problemas con la escritura del propio libro, puesto que es el primero que escribo y no estoy familiarizado con esta práctica.

Lo más duro puede que haya sido fijar las principales pautas de escritura: el tiempo verbal utilizado, la persona en la que hablar... Además de la redacción del mismo.

A pesar de todo, y con alguna que otra ayuda, el libro ha sido editado e impreso, y espero que sirva de ayuda a más emprendedores como yo, que es lo que pretendo desde un principio.

5. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS:

AGUILAR, J. Diario Emprendedor. Madrid: Aguilar, 2014.

TRIAS DE BES, J. El libro negro del emprendedor. Barcelona: Ediciones Urano, 2007.

PUBLICACIÓN PERIÓDICA ON-LINE:

DURÓ, E. El mundo está en manos de aquellos que tienen el coraje de soñar y de correr el riesgo de vivir sus sueños. En: Cuentamealobuegobueno.com/2012/08/emilio-duro-optimismo-e-ilusion>

AUDIOVISUALES:

DURÓ, E. Optimismo e Ilusión. En: You Tube. 2011-02-10. [consulta: 2013-02-12]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=zK4sB_rWhF8>

GRANGEL, J. Entrevista Jordi Grangel y Miquel Guillem parte 1. En: You Tube. 2011-11-02. [consulta: 2014-01-20]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=Orv9Qw1ijyQ>>

ARLANDIS, V. Entrevista Vicent Arlandis - FAMILIA.CAT (Sub. Castellano). En: You Tube. 2014-01-13. [consulta: 2014-02-02]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=uJJaUxqXITM>>

PÁGINAS WEB:

ANIMAC. Animac. [consulta: 2014-01-13]. Disponible en: <<http://2013.animac.cat>>

YANQUIPAY. Yanquipay. [consulta: 2014-01-14]. Disponible en: <<http://www.yanquipay.tv>>

GRANGEL STUDIO. Grangel Studio. [consulta: 2014-01-14]. Disponible en: <<http://www.grangelstudio.com>>

NONSTOP BARCELONA ANIMACIÓ. NonStop Barcelona. [consulta: 2014-01-15]. Disponible en: <<http://nonstopbarcelona.com>>

ANIMATION EARTH STUDIO. Animation Earth. [consulta: 2014-05-25]. Disponible en: <<http://www.animationearth.es>>

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

- ¹Joshua A. Aguilar con su libro Diario emprendedor. Enlace: <http://whatwethink.es/entrevistas/joshua-aguilar>
- ²Emilio Duró dando la conferencia de optimismo e ilusión en el VI Congreso de C s?contentId=163809
- ^{3y4}Equipo de Animation Earth en una reunión semanal, en la casa del alumno de la Universidad Politécnica de Valencia. Enlace: <http://www.animationearth.es/saber+.html>
- ⁵Line up para la pagina web www.animationearth.es. Enlace: <http://www.animationearth.es/index.html>
- ⁶Índice de audiencia comparando Cuatro y Clan TV utilizando la misma serie. Enlace: <http://www.formulatv.com/noticias/18837/audiencia-prefiere-clan-tve-cuatro-bob-esponja/>
- ⁷Índice de audiencia de los canales españoles más importantes, con sus respectivos horarios y programas de máxima audiencia. Enlace: <http://blogs.formulatv.com/tvshare/archivo/1/>
- ⁸Ignacio Meneu en la entrevista personal para el libro, Diario Animado. Foto realizada por Beatriz Blanco.
- ⁹Vicent Arlandis en la entrevista personal para el libro, Diario Animado. Foto realizada por Beatriz Blanco.
- ¹⁰Xavier Romero en la entrevista personal para el libro, Diario Animado. Foto realizada por Beatriz Blanco.
- ¹¹Jordi Grangel en la entrevista personal para el libro, Diario Animado. Foto realizada por Beatriz Blanco.
- ¹²Ilustración digital de Francisco Aparisi para Animation Earth Studio. Foto realizada por Beatriz Blanco.