



**Universidad Miguel Hernández**

**Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de  
Elche**

**Grado en Comunicación Audiovisual**



**Trabajo de Fin de Grado  
Curso Académico 2021-2022**

# **“Preproducción de la serie de animación La Granja”**

Alumno: Iván Agulló Montava

Tutor: Fernando Fernández Torres

## **Resumen:**

Este proyecto de Trabajo de Fin de Grado es el de la preproducción de una web-serie de animación adulta en 2D auto producida que se ambienta en una granja o criadero de pollos dedicado a la producción cárnica. La historia de la serie tiene como protagonista a Charlie, uno de los pollos de la granja, que ante una crisis existencial busca una salida del lugar donde se encuentra y sueña con encontrar la libertad. Esta serie se plantea en un formato de diez minutos por capítulo aproximadamente.

Este trabajo lo realizamos en conjunto dos alumnos: Gonzalo De Toro y yo, Iván Agulló. Entre los dos, y con alguna ayuda externa, hicimos la parte teórica del proyecto que comprende la biblia de la serie en la que se indica el público objetivo, un resumen de la historia, la ambientación y una descripción personaje por personaje; y una parte práctica, la principal, que es el guion de un piloto, el diseño de los personajes, la ambientación y la animática final para este primer capítulo.

Palabras clave:

Animación, granja, preproducción, serie, adultos, animática y piloto.

## **Abstract:**

This Final Degree Project is one of the preproduction of a self-produced animated adult web-series in 2D format that takes place in a farm or meat production hatchery. The story finds its protagonist in Charlie, one of the chickens in the farm, who finds himself in an existential crisis that will lead him to want to find a way out of the place he is in and dreams of finding freedom. This series is set to have an approximately ten-minute run per episode.

This work was ensembled by two students: Gonzalo De Toro and I, Iván Agulló. Between the two of us, and with some external help, we did a theoretical part that includes the bible in which the target, an abstract of the story, the setting and a character-by-character description. There is also the practical part, the principal one, that consist in the screenplay for the pilot, the character design, the setting and a final animatic for the first episode.

Keywords:

Animation, farm, preproduction, series, adults, animatic and pilot.

# ÍNDICE

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
<b>2. Objetivos e hipótesis</b>	<b>3</b>
<b>3. Marco teórico / Estado de la cuestión</b>	<b>5</b>
3.1. Definición del formato	
3.2. El guion en animación	
3.3. El diseño de personajes	
3.4. Storyboard y Animática	
<b>4. Metodología y desarrollo</b>	<b>8</b>
4.1. Metodología	
4.1.1. Trabajo en equipo, componentes y reparto de tareas	
4.1.2. Cronograma	
4.2. Desarrollo	
4.2.1. Guion	
4.2.2. Diseño de personajes	
4.2.3. Storyboard y Animática	
<b>5. Resultados</b>	<b>21</b>
<b>6. Conclusiones y discusión</b>	<b>22</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>23</b>

# 1. Introducción

Realizamos la propuesta de La Granja, una serie de animación con tono cómico y adulto que aborda temas existencialistas y emocionales a través de sus personajes: los pollos que habitan una granja dedicada a la producción cárnica.

La serie nace de varias necesidades, una de ellas la de poder expresar en un formato seriado inquietudes e ideas propias de los creadores y hacerlo a través de un lenguaje habitual en nuestra generación. La idea es plasmar en los diferentes aspectos de la creación de una serie estas inquietudes, pudiendo utilizar el guion como fase inicial y dando paso al diseño de personajes y ambientación para poder realizar al menos una animática del capítulo piloto y poder poner a prueba la efectividad de nuestra idea inicial, nuestras intenciones y nuestra capacidad organizativa y de creación.

## 2. Objetivos e hipótesis

El objetivo que nos marcamos fue el de abordar la preproducción de una serie de animación y, posteriormente, el de animar el primer capítulo de la misma. Aunque este objetivo no se llegó a cumplir como ya veremos en la Metodología. Así que ciñéndonos a la fase de preproducción la idea era la de ser capaces de abordar el inicio del proyecto hasta que fuera presentable como una base sólida desde la que partir. Poniéndolo en otras palabras, tener un proyecto lo suficientemente avanzado como para poder hipotéticamente presentarlo a una productora y, a partir de ahí, darle una forma final. Dado que esta parte se trata de un caso hipotético el objetivo principal fue el de auto producir la conceptualización de la serie pasando por las fases mencionadas anteriormente y en las que entraremos en profundidad en los siguientes apartados.

De esta manera y, por especificar, los objetivos serían los de dar forma a una idea conjunta entre compañeros y amigos, que esta idea siga un rumbo diferente al de los diferentes referentes más cercanos y, de esta manera, darle una autenticidad y carácter propio de nuestra generación y en la que se plasmen nuestras inquietudes de la misma manera que el proceso de creación sea placentero, imaginativo y un trabajo en equipo. Por lo que hablaríamos de tener las competencias artísticas y técnicas necesarias para realizar y proponer una serie de animación a partir de una idea original.



## 3. Marco teórico / Estado de la cuestión

### 3.1. Definición del formato

Al hablar de formato hemos de diferenciar, por un lado, el hecho de que se trate de un proyecto de webserie; que implica la creación de una historia seriada que se emitirá en internet y que, en nuestro caso, consta de un trabajo realizado sin ayuda externa de ningún tipo.

Por otro lado, la idea es acercarse en género a referentes como *Rick y Morty* o *Bojack Horseman* que, aún siendo series extranjeras, mantienen el tono adulto de otras series de animación como podrían ser *Los Simpson* o *Padre de Familia* pero adquieren un carácter menos auto conclusivo y una narrativa horizontal y coherente, además de madura y centrada en el crecimiento de sus personajes, huyendo de la falta de desarrollo de los mismos presente en las series anteriormente mencionadas.

Habiendo establecido estos parámetros de formato y género abordaré el marco teórico explorando su aplicación al proyecto desde las fases de escritura del guion literario, tanto la de una biblia exponiendo la idea general de la serie como la del piloto, el diseño de personajes y posterior elaboración del guion técnico (storyboard) y la finalización en una animática del piloto.

### 3.2. El guion en animación

Primeramente, exploremos el estado de las web-series en nuestro país y sus características para entender de dónde partimos para plantear una idea y plasmarla en papel. Aunque hubiera series animadas españolas históricas, no es hasta la década de los 2000 en la que encontramos el formato de la webserie y, por lo tanto, la libertad creativa para poder utilizar el humor dentro del formato como no se había hecho anteriormente. Algo que servirá de inspiración para dar forma a *La Granja*.

Es aquí donde encontramos referentes como *Cálico Electrónico*, que cuenta la historia de un superhéroe faltón, regordete y venido abajo, rodeado de personajes locos y muy drogados; también podemos considerar *Niña Repelente*, que tiene como protagonista a la hija faltosa y desagradable de un matrimonio desastroso que convive con una abuela que hace las veces de antagonista de su nieta; por último están las series creadas por Joaquín Reyes, junto con Ernesto Sevilla y compañía para el programa *Muchachada Nui*, de la que destaca *Enjuto Mojamuto*, un friqui pasado de vuelta que se tira la vida contando historias sentado en el escritorio con su ordenador. Dentro de las creaciones de *Muchachada Nui* encontramos también series como *Súper*

*Ñoño, Bizcoché y Ojos de huever, Sr. Pussy, Los consejos de Chimo Bayo o Doctor Alce y Señor Cabeza*. Todos estos ejemplos formando parte del final de la década de los 2000 y los inicios de los 2010. Estos mismos creadores presentaron otra web-serie de animación en noviembre de 2022 llamada *Pobre Diablo*, que cuenta la historia de un joven destinado a gobernar el infierno con el sueño de triunfar en Broadway que, pese a ser producida para la plataforma de streaming HBO MAX no muestra un nivel de producción excesivamente superior a sus antecesoras, pero sí deja de lado el ya mencionado carácter auto conclusivo de los episodios y avanza en un sentido más horizontal.

Habiendo tratado referentes nacionales nos interesó mucho ver ejemplos del extranjero para el proceso de escritura ya que, si bien no se traten de web-series, las producciones televisivas de animación cómica adulta sí han ido triunfando mostrando tramas horizontales y evolución en su narrativa planteando una historia que avanza desde un principio y eventualmente acaba.

“...Ese fue el principio del personaje para mi: la idea de que este tipo que vive en esta mansión y que tiene toda oportunidad para tener éxito pero no consigue encontrar la manera de ser feliz...”

(Bob-waksberg, Raphael 2020)

Como vemos, el creador de *Bojack Horseman* Raphael Bob-waksberg habla de este interés de anteponer la psique del personaje a la creación del mundo que lo rodea y, a partir de ahí, crear esa comedia trágica. Esta mentalidad fue, al menos en mi caso, crucial en la escritura del piloto y la biblia y en el diseño de los personajes. Ya que pretendíamos dar a nuestro protagonista una tridimensionalidad que lograra llevar la historia hacia adelante.

### **3.3. El diseño de personajes**

A la hora de hablar del diseño de personajes de *La Granja* tuvimos diferentes opiniones al inicio de la creación de estos. En un primer momento Gonzalo, que tuvo la idea original del proyecto, tenía en mente un carácter mucho más antropomórfico y feísta, pero en cuanto me integré en el proyecto el carácter de los personajes se volvió más simple. Si tomamos como ejemplos de guion las referencias mencionadas en el punto anterior, tanto extranjeras como nacionales, vemos que en todos los ejemplos los personajes están creados a base de formas y líneas simples. En cualquier caso, dado que abordaremos el proceso de creación en la Metodología, pasemos a explorar los atributos del diseño de personajes en animación.

“si estás trabajando en una película o serie, el director o director de arte te vendrá con una idea para un personaje que quiere que diseñes. La descripción tiene dos partes, una los atributos físicos del personaje: el género, la edad, el atuendo [...] Luego para la segunda parte los atributos psicológicos: el trasfondo, el arco del personaje, las motivaciones, aspectos de la personalidad...”

(Pablos, Sergio. 2017)

Como podemos ver, el director, productor, animador y diseñador de personajes español Sergio Pablos habla de dos partes esenciales a tener en cuenta en el diseño. En el caso de este ejemplo hablamos de un creador que trabaja para grandes producciones internacionales y con una trayectoria muy extensa y no podemos pretender abarcar el mismo estilo ni efectividad en nuestra web-serie auto producida, pero sí están presentes estos atributos en el diseño de cada uno de los personajes principales. A esta complejidad se le añade el hecho de estar tratando en todo momento con animales, ya que en principio no se concibe que aparezca ningún humano en la serie, por lo menos no de manera completa, y no se ha hecho ningún desarrollo en este sentido.

En el mismo video que citábamos de Sergio Pablo dando consejos sobre el proceso del diseño de personajes mencionaba la importancia de “Conocer el tema en cuestión” haciendo referencia a la importancia de conocer a qué tipo de personaje te estás enfrentando.

“Cuando tuve que diseñar los pájaros, personajes principales en Rio, mi conocimiento sobre los pájaros no era ni de lejos el que debía ser para yo poder abarcar este reto [...] No todos los pájaros son iguales y tenía que aprender”.

(Pablos, Sergio. 2017)

En *La Granja* no tratamos con pájaros, pero si con pollos, búhos, perros. Por lo que un repaso mínimo a la apariencia real de estos animales, un ejercicio de documentación básico es necesario para crear los personajes. Si bien no tienen para nada un tono realista, la intención es la de poder reconocer inicialmente el tipo de animal y después identificar sus características como personaje.

### **3.4. Storyboard y Animática**

Si bien estábamos acostumbrados al proceso de creación de un storyboard o guion técnico no lo habíamos aplicado a un proyecto de tanta duración como el piloto de la serie.

Un storyboard sirve como guion técnico, es una previsualización de los planos hecha a dibujo para que sirvan como guía en su posterior realización o composición, si hablamos de animación. Es una manera de convertir el guion literario en algo más visual que sirva a todo el equipo para entender qué planos compondrán la pieza audiovisual.

En su aplicación a la animación el storyboard sirve como paso previo a la animática, que es la composición de todos los planos del storyboard, con algún fotograma intermedio para poder dar una primera impresión de lo que será el movimiento de cámara y de los elementos y personajes que componen el plano. Además de sonido y voces de los personajes.

En el caso de *La Granja* una vez tuvimos realizado el storyboard, que pasó por varias versiones en algunas escenas, me encargué de realizar una primera versión de la animática sin sonido pero que pudiese dar a entender qué planos necesitábamos añadir y poder ver si se comprendía la historia que queríamos contar.

## **4. Metodología y desarrollo**

### **4.1. Metodología**

La idea de la serie nace de mi compañero Gonzalo, que muestra unos pocos bocetos de algunos y alguna caracterización de algún personaje. De esta primera toma de contacto entendemos que queremos contar una serie a nuestra manera, usando un lenguaje muy propio de la calle y rara vez mostrado en el audiovisual de nuestro país; y reflexionar de la forma más cómicamente posible temas como la tristeza, el conformismo, la adicción o la religión. De los primeros bocetos estaba clara la ambientación en la granja de la webserie y de los pollos como protagonistas. A partir de ahí se creo un documento conjunto que sirvió como biblia en la que se plasmaban las características de cada uno de los personajes principales, la idea argumental de la serie y su intención narrativa. Mientras esto se daba se trabajó en el diseño de los personajes que mejor plasmasen las ideas puestas por escrito y, posteriormente, la escritura de un episodio piloto para luego poder realizar la producción del mismo, comenzando por una animática seguida de la animación terminada, la narración y doblaje y los efectos de sonido y música.

#### **4.1.1. Trabajo en equipo, componentes y reparto de tareas**

Previamente a poder centrarnos en etapas de manera más concreta en relación con las tareas ya mencionadas en el punto anterior, hagamos un pequeño resumen de lo que fue el reparto de tareas en la preproducción, producción y posproducción.

Gonzalo reunió al inicio del proyecto un grupo formado por cuatro personas: Eva Castillo, José David Zafra, David Pérez, Gonzalo de Toro y yo. Gonzalo y yo realizaríamos una tarea de supervisión del proyecto, aunque cada uno se centraría más en un aspecto u otro de la producción a medida que fuimos avanzando. Eva se encargaría del diseño de personajes y de la ambientación, José David apoyaría principalmente en la escritura de la biblia y el guion literario del piloto y David en la composición de la música y de los efectos de sonido.

Yo me sumé al proyecto tras una reunión inicial entre Gonzalo, José David y Eva en la que se desarrollaron algunas ideas para la serie y se realizó una “proto-escaleta” del primer capítulo. Una vez leída esta versión y habiendo entendido la intención de la serie comenzamos a replantear varias de las ideas iniciales y a escribir otra posible versión del guion que fue realizada en celx, mientras que manteníamos reuniones con Eva, que iba realizando concept arts.

Esta etapa se solapó con la del diseño de personajes, en la que trabajamos codo con codo Gonzalo, Eva y yo. Por lo que en esta parte inicial del proceso tanto Gonzalo como yo trabajamos paralelamente en la escritura y el diseño, teniendo reuniones conjuntas periódicamente con Eva y José David al mismo tiempo para poner en común ideas y asegurarnos que seguíamos la misma ruta.

Una vez comenzada la etapa de diseño de personajes, Gonzalo y yo nos encargamos de los bocetos de los personajes para que más adelante Eva los terminara de definir con los pinceles y la técnica necesaria.

Una vez terminamos de realizar el storyboard en Photoshop y mientras diseñábamos los personajes, me encargué de realizar una pequeña animática del capítulo que después cerrarían David y Gonzalo en cuanto al sonido.

#### **4.1.2. Cronograma**

Gonzalo contó desde las etapas más iniciales con un calendario a seguir que planteaba la elaboración del proyecto desde las primeras reuniones en enero hasta la realización del capítulo entre mayo y junio, con la idea de poder alcanzar una animación pulida y terminada. Este propósito no se llegó a cumplir y luego exploraremos el por qué. En cualquier caso este calendario comprendía cada etapa de manera global, serviría como idea inicial y posteriormente se especificarían más las diferentes labores.

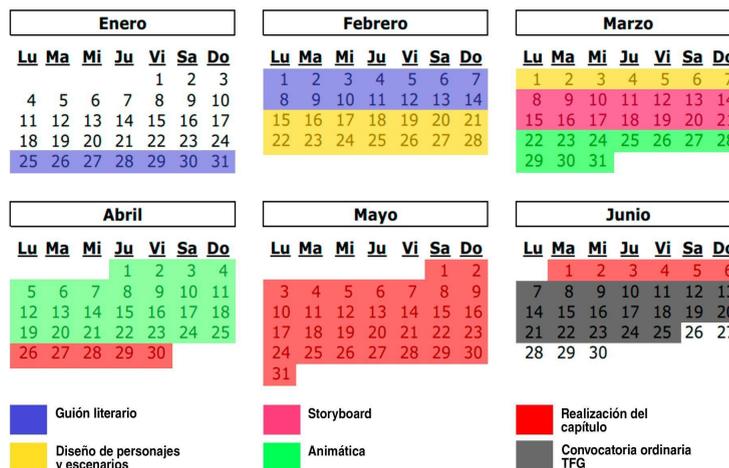


Imagen nº1. Calendario provisional

Una vez el proyecto ya llevaba una semana en marcha Gonzalo elaboró el siguiente cronograma:

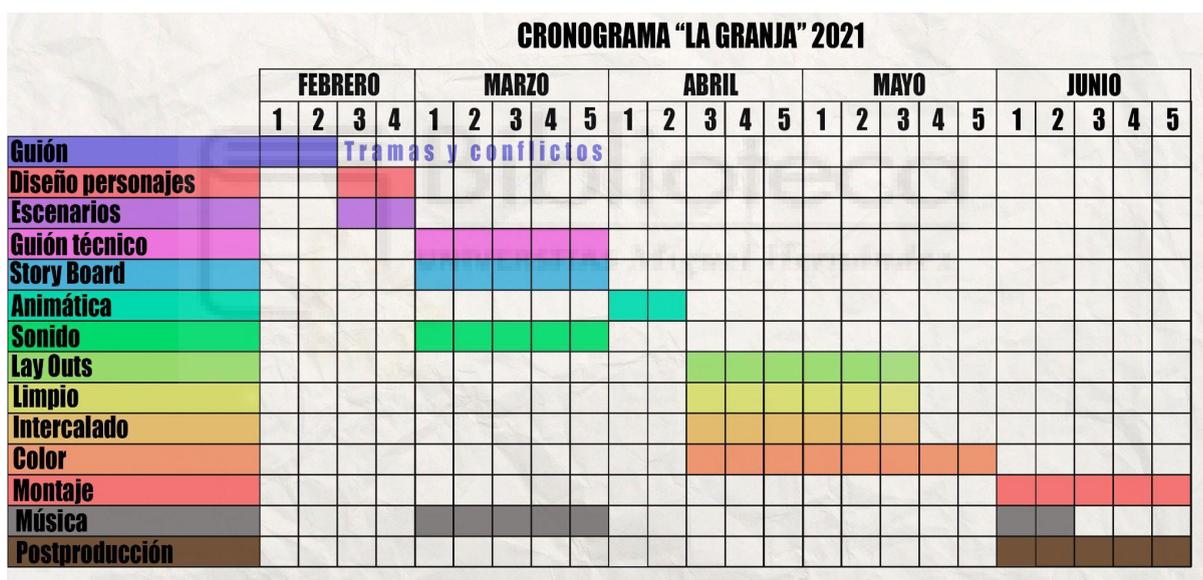
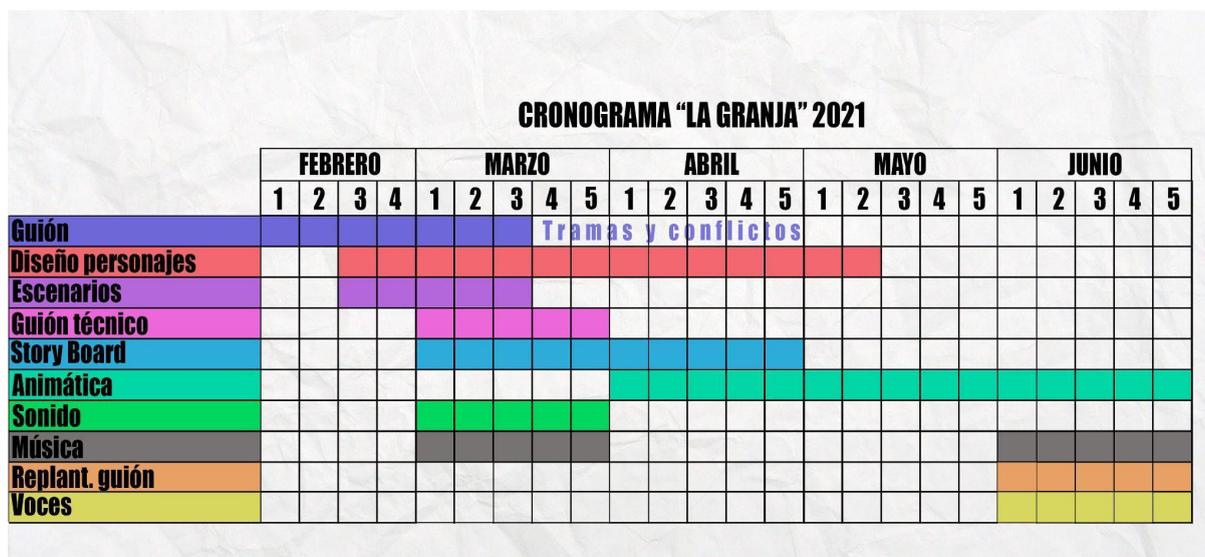


Imagen nº2. Cronograma

Como se puede observar este cronograma ya no comprende la semana final de enero, en la que hemos tenido las reuniones iniciales de la idea y guion, y las etapas iniciales se han dividido en fases más concretas. Si anteriormente solamente contábamos con “storyboard” como concepto general ahora se comprenden por separado el guion técnico, el story, la animática, los lay outs, el color, etc.

Como se puede observar, la tarea que más se nos alargó fue la del diseño de los personajes ya que era algo que apenas habíamos experimentado y tenía su dificultad al querer obtener unos diseños de calidad y acorde con la imagen mental que habíamos fabricado. Al eliminar la parte de la animación en sí, añadimos otras etapas como la del replanteamiento del guión, para extenderlo

en duración y así obtener un producto más trabajado, y la grabación de las voces de los personajes para añadirlas a la animática



## 4.2. Desarrollo

### 4.2.1. Guion

Teniendo en cuenta lo ya mencionado en el Marco Teórico en lo que respecta a la redacción de un guion en animación expondré las fases de creación del de nuestro proyecto, sus dificultades y repasos hasta la obtención de una versión final. Para ello retomaremos lo escrito en las actas que se hicieron al inicio del proyecto, en las que se resumía lo hablado y concretado en cada reunión diaria que teníamos el equipo.

La primera reunión fue el cuatro de febrero, para la que ya habíamos hecho una proto-escaleta como decíamos antes y en la que se acordó que José David y yo concretásemos ese documento, mejorarlo y completarlo en un guion literario. Para cuando se dio esta reunión teníamos medianamente claras las ideas para todos los personajes, pero estructura, ambientación y diferentes partes de lo que componía la historia del primer capítulo estaban todavía en el aire.

Pocos días después, el día 7, ya contábamos con una escaleta casi definitiva y se procedió a dialogarla. Se acordó en grupo que sería Gonzalo el principal responsable y coordinador de diálogo al menos inicialmente ya que el estilo que queríamos dar a cómo hablaban nuestros personajes era muy sencillo para él plasmar.

El proceso siguió durante otra semana en la que fuimos escribiendo conjuntamente José David, Gonzalo y yo. Tomando decisiones, reescribiendo escenas e intentando dar con el alma de la serie a través de nuestro protagonista, Charlie. Esto fue el día 14.

La semana del 15 al 21 Gonzalo se dedicó a organizar todos los documentos relacionados con el proyecto en un documento de Drive, de manera que tanto las tareas estuvieran diferenciadas por carpetas y fase de producción. Fue aquí donde se realizaron cronogramas definitivos. En este momento Gonzalo supervisó una ilustración que servía como concept art e imagen inicial para el resto del equipo y que realizaba Eva.



Imagen nº4. Ilustración

De esta sesión se concretó, en lo referente al guion, una importante tarea que se daría por terminada a finales de mes, que fue la de creación de una biblia para la serie que contuviese los personajes principales, cada una de sus características y una línea narrativa para lo que podría ser la historia si continuase más allá del piloto.

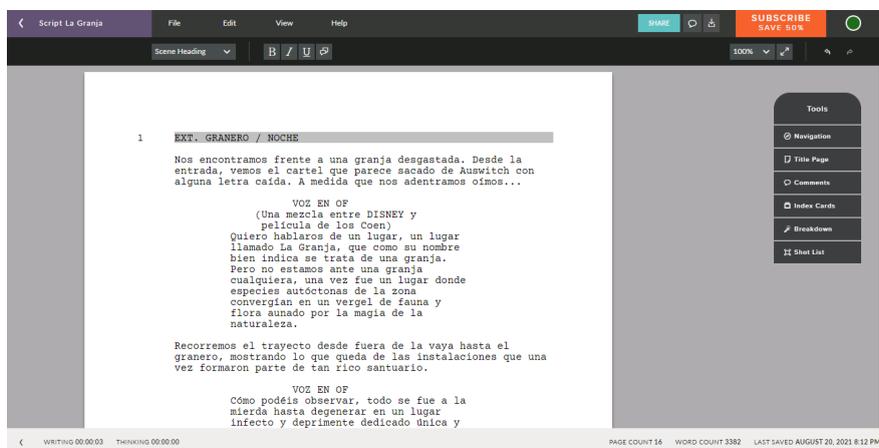


Imagen nº5. Guion

Como resumen de lo redactado en esta biblia y con la intención de que la idea sea más clara, el resumen sería el siguiente:

Charlie Es un pollo adulto de unas 6 semanas, es de estatura normal y tiene un plumaje de color amarillo muy brillante. Es especial, tiene algo que los demás no entienden, tiene inquietudes, se hace preguntas, pero tiene una actitud apática, deprimida. Para él se hace tangible la idea de huir en el momento en el que la menciona Willie, su mejor amigo y un pollo mucho más maduro que él, que desaparece de repente al inicio del primer capítulo. A Charlie le falta la convicción y las ganas de hacerlo por su cuenta con un buen plan.

Mientras los otros pollos se dedican a vivir aventuras y a hacer locuras en el granero, él tiene un discurso propio que le hará preguntarse porque viven allí y cuál es su propósito en la granja.

Teniendo esta premisa existencialista como punto de partida debemos llenar la granja de otros personajes secundarios que acerquen y alejen a Charlie de su evolución como personaje:

Marley es un perro de unos 7 años, siempre está fumando marihuana. Se siente superior ya que es el mejor amigo del dueño y vive como le da la gana.

Esqueleto es un esqueleto humano. Es resultado de las alucinaciones de los pollos de la granja debido a los medicamentos que se les introducen en la comida. Cada vez que aparece lo hace con diferentes disfraces u ocurrencias, como tocar la gaita o aprender a bailar tango.

Walter es un búho adulto con un temperamento complicado, es muy fácil de alterar y sobre todo cuando se tratan temas como las ideologías o la migración. Es racista, odia a las aves que vienen de África a robarle los árboles y en especial, a las lechuzas, y sobre todo odia que le confundan con una.

Rosemary es un pollo hembra. Forma parte del barullo, le encanta la fiesta y no tiene intención de salir del lugar, vive bien pero es bastante empática. y Charlie encuentra en ella un hombro en el que apoyarse tras la muerte de Willie.

Rosemary será crucial en el cambio de mentalidad de Charlie a medida que avance la serie.

Arnie es otro pollo que vive en el granero. Es la representación de todo lo que encuentra molesto Charlie del lugar, y sirve muchas veces como portavoz del resto. Es bastante desagradable y reprime toda acción que vaya más allá de seguir un sentimiento estricto de la forma de vida que hay en el lugar y de buscar algo más que el bienestar impuesto que se le ha otorgado.

Sin embargo, los argumentos de Arnie son ciertos desde cierto punto de vista, y Charlie irá comprendiendo poco a poco lo que quiere decir en sus discursos.

“Tienes un personaje con el que te identificas más o menos, tiene algunas necesidades, algo incompleto que le causa ir a través de un umbral donde la historia cambia de dirección, pasa por un camino de prueba buscando algo, lo encuentra le guste o no, le da una patada en el culo y vuelve al mundo en el que empezó habiendo cambiado”

(Harmon, Dan 2020)

Este resumen de Dan Harmon es una perfecta base para entender lo que es un arco de personaje y cómo funcionan las historias. En este caso el autor de Rick y Morty lo que hace es resumir en ocho sencillos pasos lo que compone una

historia clásica y, si aplicamos estos pasos a lo que es nuestro protagonista Charlie, vemos cómo en el capítulo exploramos todos los pasos dentro de una historia que concluye. Charlie siente la necesidad de salir de la granja, busca su salida, le dan una patada en el culo, vuelve a su cotidianidad y descubre que no todo es tan malo en su mundo. Esto es, por supuesto, un pequeño paso de los que describe Dan Harmon si vemos el global de la serie, pero el arco global está absolutamente presente en el piloto.

#### 4.2.2. Diseño de personajes

Habiendo hablado de la fase del guion, nos centramos en la del diseño de personajes, ya que estas dos se fueron solapando una vez la primera ya había cogido cierta forma.

Como ya comentaba anteriormente, en la fase inicial del proyecto me incorporé y Gonzalo había realizado algún boceto y había hablado con Eva habiendo puesto en común algunos bocetos para algunos personajes. Este trabajo se tomó más en serio a finales de febrero, donde yo ya incorporado empecé a trabajar con Gonzalo, Eva y José David de la siguiente manera: Gonzalo hacía unos bocetos brutos que después consultaba en una reunión con José David y yo. Una vez teníamos una idea más clara de cómo era visualmente el personaje se pasaba a Eva y realizaba versiones de los mismos.



Imagen nº 6. Bocetos

Estas ilustraciones son los primeros bocetos que se hicieron de Marley, Esqueleto, Walter y el concepto inicial para cómo podían ser los pollos. Seguimos trabajando en ello y a comienzos marzo hicimos una repartición de tareas Gonzalo y yo en la que yo seguía con el diseño de los personajes empezando una primera prueba de colores, y Gonzalo se encargaría de comenzar a dar forma al storyboard. Fue en esta fase donde realmente cobraron forma los personaje teniendo en cuenta lo comentado en el Marco Teórico y la cita de Sergio Pablo, viendo cómo podía hacer comprensible y original el diseño de los pollos y el resto de animales además de darles un carácter psicológico a cada uno de ellos.

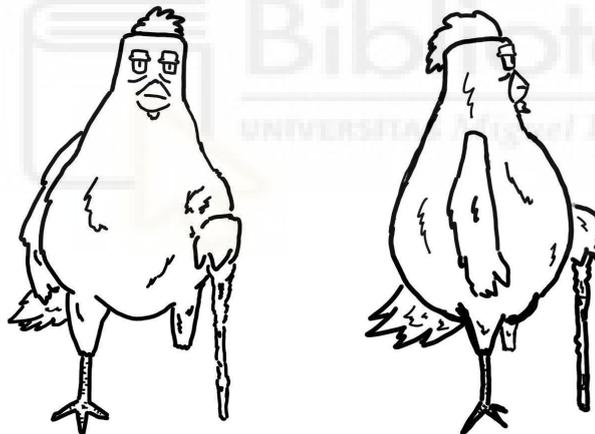


Imagen nº 7. Boceto Willie

Aquí vemos el ejemplo de Willie, mostrando uno de sus primeros bocetos. La idea era mostrar su edad con el ejemplo de que le falta una pierna y anda con bastón además de su actitud deprimida utilizando una expresión a través de los ojos caídos y ojeras además de una gran barriga que lo diferencia del resto de pollos.

## TURN AROUND SHEET

Personaje: *Willie*  
Observaciones:

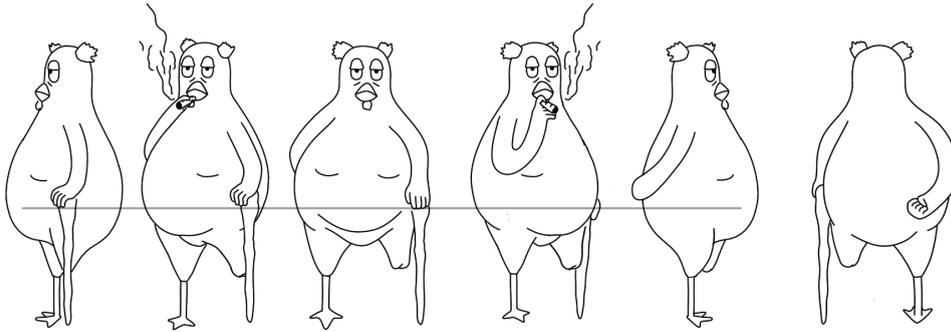


Imagen nº 8. Vistas Willie

Comparando este ejemplo con el de la versión final de las vistas del personaje en las que vemos arriba vemos que la postura de anciano se ve reafirmada con ese brazo hacia atrás, en su apariencia damos a la cresta la forma de una especie de calva y, sobre todo, el dibujo se ha “limpiado”, teniendo unas líneas más finas haciendo su posible animación más fácil a posteriori y ha desaparecido el plumaje. Esto lo vemos también en el ejemplo de Anie, comparando su primer boceto con las vistas finales:

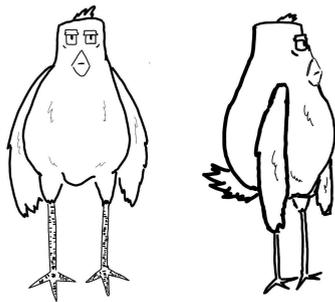
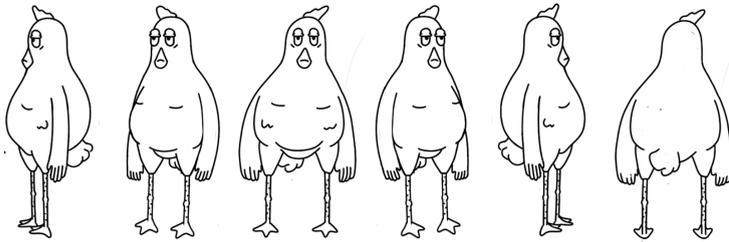


Imagen nº 9. Boceto Arnie

## TURN AROUND SHEET

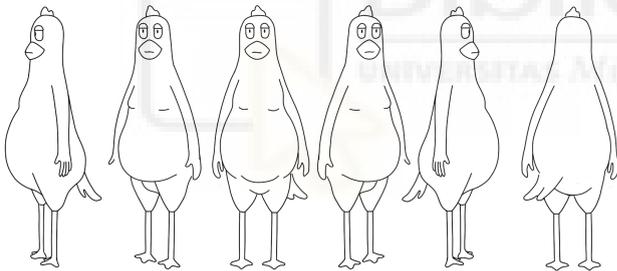
Personaje: **Arnie**  
Observaciones:



Para terminar, observemos las vistas del resto de personajes para tener una idea de qué estilo acabó por imponerse y una imagen que compara el tamaño de cada uno de los personajes para su posterior puesta en escena:

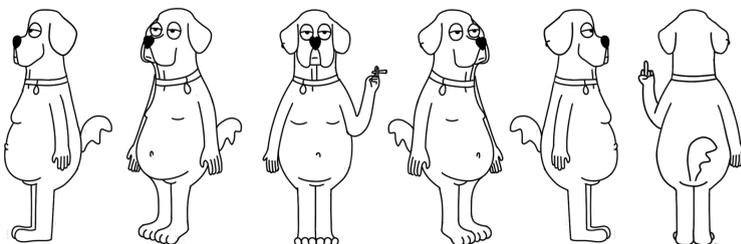
## TURN AROUND SHEET

Personaje: **Charlie**  
Observaciones:



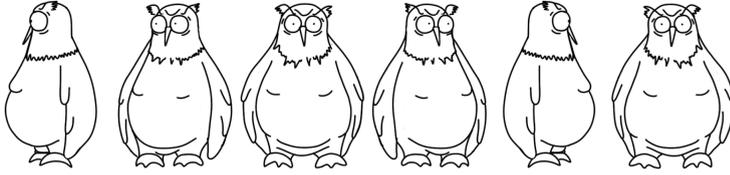
## TURN AROUND SHEET

Personaje: **Marley**  
Observaciones:



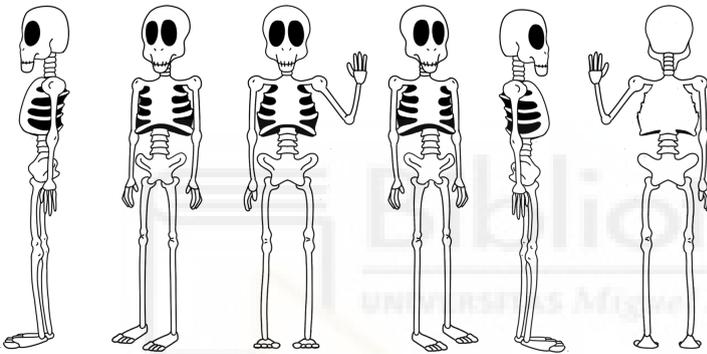
TURN AROUND SHEET

Personaje: **Walter**  
Observaciones:



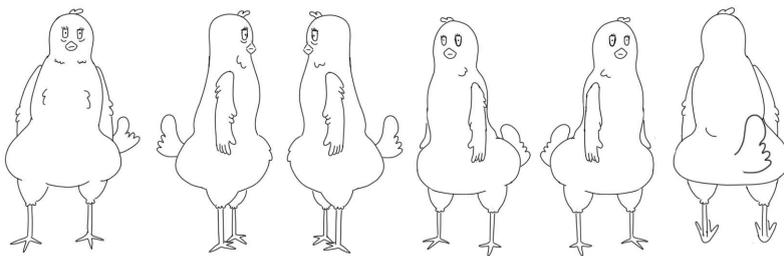
TURN AROUND SHEET

Personaje: **Esqueleto**  
Observaciones:



TURN AROUND SHEET

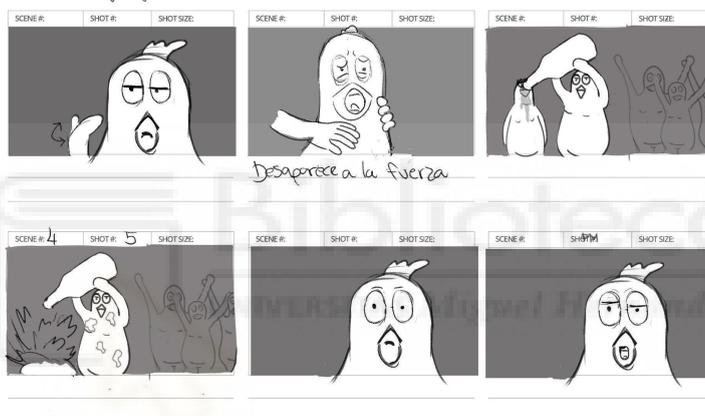
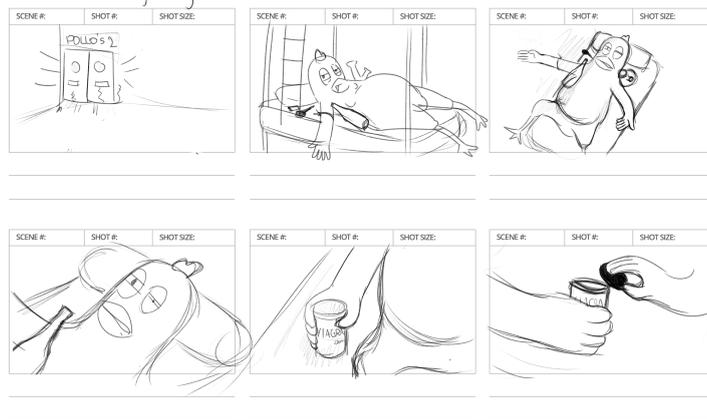
Personaje: **ROSEMARY**  
Observaciones:





#### 4.2.3. Storyboard y Animática

Esta fue la fase final aunque la más larga ya que requirió de mucha recomposición, de cambio de escenas, diálogo y demás. Previo a que yo iniciase el proceso de realizar la animática Gonzalo y yo nos habíamos seguido reuniendo para establecer cómo y cuáles iban a ser los planos. Proceso que se solapó con la fase final del diseño de personajes. Este storyboard serviría como guion técnico inicialmente pero también como base para la animática, que consiste en juntar estos planos, darles efectos de sonido y cierta sensación de movimiento para tener previo a la propia animación. A medida que se avanzó en este proceso nos dimos cuenta que no era viable por tiempo terminar de animar el capítulo, así que nos conformaríamos con la animática, el guion, el diseño de personajes y la biblia como trabajo y proyecto. Aquí podemos ver algunos de los ejemplos de los storys que creó Gonzalo:



Como vemos se realizaron en blanco y negro, como es habitual en esta fase todavía temprana de la creación ya que no es necesaria la incorporación de color. Se aprecia que, aunque se pueda entender la secuencia, estos dibujos se han creado como guion técnico y no con la finalidad de realizar la animática. Es por esto que una vez hice un primer montaje Gonzalo y yo nos volvimos a reunir para encontrar una solución que encontramos en un nuevo reparto de tareas en el que ambos iríamos dibujando “frames” extra para poder darle más movimiento a la pieza. A este proceso se le solapó el de grabación de voces que servirían también como ejemplo para luego encontrar una mejor interpretación por lo que utilizamos a amigos y compañeros de la carrera y los dirigimos a distancia mediante video llamada. Una vez estas voces fueron grabadas se incorporaron al montaje y se calibraron adecuadamente. Este trabajo lo fui realizando yo mientras Gonzalo y David trabajaban en el aspecto de sonido ambiente y música. Una vez estuvo todo esto terminado terminé de montar la animática hasta el punto en el que se entrega.

“Hayao Miyazaki, el animador japonés, dijo que si animas lo ordinario se convertirá en extraordinario”

(Del Toro, Guillermo 2022)

Pese a que esta cita de Guillermo del Toro haciendo referencia a su reciente adaptación animada de Pinocho es posterior a la creación del proyecto, sirve para ilustrar la idea tras el movimiento de los personajes que, aunque no se vea del todo proyectada en la animática, es clave para poder realizar los storyboards previos. Si tomamos como ejemplo el de el personaje de Willie, el hecho de que lleve bastón y le falte una pata no es únicamente importante para el diseño del propio personaje sino que también debe ser clave en su posterior animación. Si hubiéramos obtenido una animación final del capítulo habríamos visto cómo este personaje cae o tropieza mientras anda de la misma manera que habríamos visto al resto de personajes hacer lo mismo en ciertos momentos y casi de manera arbitraria ya que estos “errores”, por programados que sean y por mucho que se encontrasen en una animación limitada debido al proyecto en cuestión dan una auténtica veracidad al producto de manera que permitiría al espectador poder creer y “comprar” lo que está viendo.

## 5. Resultados

Para hablar de los resultados debemos remontarnos a los objetivos iniciales que nos marcamos con el proyecto, por lo que si nos ceñimos a estos el proceso de creación de la serie fue en todo momento uno placentero, un trabajo en equipo funcional y en el que el resultado final dejó satisfacción a cada uno de los miembros. Especialmente a los creadores e impulsores del proyecto que fuimos Gonzalo y yo.

En cuanto al proyecto en sí la satisfacción también se da al poder reconocer un producto novedoso, con un lenguaje nuevo para lo que es este tipo de ficciones, animadas o no, y con una dinámica interesante y divertida. Principalmente el resultado más satisfactorio es el de que junto a todo esto la animática muestra una historia o, al menos, el principio de una. Esa era la idea.

Esta historia plasma la base emocional sobre la que se sustenta La Granja y es interesante, como he podido comprobar para nuevos espectadores, la presentación de cada uno de sus personajes, ya que todos muestran cierta tridimensionalidad. Todo esto lleva a concluir que el guión, sumado al diseño de los personajes y la posterior animática dieron el resultado deseado o por lo menos se acercó en gran medida.

A pesar de mostrar una animática en un estado muy inicial y con margen de mejora en lo que a fluidez, ritmo de animación o voces se refiere, todas las intenciones y objetivos se llegaron a cumplir.

## 6. Conclusiones y discusión

Como conclusión de lo que supuso la creación de La Granja diría que el proceso de escribir y producir para animación que era algo a lo que no me había enfrentado en mis estudios y carrera fue muy placentero. La idea detrás de hacer animación para mi suponía el poder trabajar con conceptos imposibles de plasmar en una cámara en un set de grabación y con actores reales y, aunque posteriormente nos enfrentáramos a las limitaciones de la auto producción que implicaban una justa puesta en escena y unos recursos menores a los de cualquier producción estándar, el resultado final se ajustó a la necesidad que la propia serie requería. No necesitábamos de unos “movimientos de cámara” fantasiosos ni una animación de personaje excesivamente ágil; necesitábamos de un guion y unos personajes que visibilizaran la propuesta de la serie. Y esto es algo que conseguimos. El aspecto más amargo es el de no haber conseguido uno de los objetivos iniciales que fue el de la animación completa del piloto, pero entendiendo que esto habría supuesto doblar el tiempo aplicado al trabajo creo que el resultado final es más que suficiente.

Como explorábamos en el Marco Teórico cuando hablábamos de referentes nacionales creemos que nuestro proyecto es algo único y que, al menos, lo hemos conseguido llevar a cabo más allá del papel y de lo meramente escrito. Hemos mostrado que se puede hacer este tipo de ficción adulta serializada y que la serie no cuente una sucesión de historias manteniendo únicamente a sus personajes, sino que podemos dar un arco a los personajes a lo largo de los capítulos y mantener una línea no solo narrativa sino temática y que creemos que podríamos jugar con ello en el futuro. También haberlo hecho desde nuestra realidad social le da una autenticidad adicional al proyecto: los personajes, aunque animales antropomórficos y ficticios, hablan y actúan de una manera familiar a nuestra generación y, especialmente, a nuestra generación en nuestro país. Por lo que es un triunfo haber logrado ser innovadores en este aspecto.

Para finalizar, el proceso de creación de cualquier proyecto audiovisual requiere de la implicación de varias personas y, en nuestro caso, la sincronización ha sido excelente y es una muestra de la implicación que tuvimos en el proyecto desde el primer momento, por lo que este Trabajo de Fin de Grado supone también un aprendizaje en el sentido de que marca un rumbo a seguir para todos los implicados en los futuros proyectos a los que nos enfrentemos ya sea de manera amateur o profesional, en el que el entendimiento y compañerismo deben ser claves en este mundo audiovisual para no únicamente llegar a un resultado final esperado sino que la experiencia de crear dicho producto debe ser enriquecedora para los miembros de ese equipo, sea cual sea.

## Bibliografía

Adult Swim. (2020, 15 junio). *Dan Harmon's Story Circle | Rick and Morty | adult swim* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RG4WcRAgm7Y>

Rotten Tomatoes TV. (2020, 31 enero). *'BoJack Horseman' Oral History Part 1: Creating and Casting Bojack Plus Season 1's Surprise Turn* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=z42p3s-cueg>

The SPA Studios. (2016b, noviembre 10). *The SPA Studios | Character Design Tips from Sergio Pablos* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vNqI37skf1o>

The Tonight Show Starring Jimmy Fallon. (2022, 7 diciembre). *Guillermo del Toro Still Gets Emotional Watching His Film Pinocchio | The Tonight Show* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5Nr92kG0krI>



# Anexos

ANEXO 1: GUION

ANEXO 2: DISEÑO DE PERSONAJES

ANEXO 3: ANIMÁTICA

