



bellas artes

2022-2023



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: C-M-Y-Klan, Desarrollo de una serie de animación infantil prosocial para todos los públicos.

ESTUDIANTE: Victorio Rebollo, Andrea

DIRECTOR/A: Mantilla Pousa, Adrián



PALABRAS CLAVE: serie, animación, ilustración digital, vídeo, prosocialidad

RESUMEN: Proceso de investigación, conceptualización, ideación y creación de las bases para la generación de una serie de animación infantil prosocial que divulga información sobre arte, mediante técnicas de creación digital.

Desarrollo de un episodio piloto en formato vídeo conformado por el storyboard ilustrado más el audio de la narración original.



Índice

pág/s.



1. Propuesta y Objetivos	5 - 6
2. Referentes	7 - 8
3. Justificación de la propuesta	9 - 10
4. Proceso de Producción	11 - 19
5. Resultados	20 - 20
6. Bibliografía	21 - 21

1 PROPUESTA Y OBJETIVOS

La propuesta inicial del presente trabajo reúne la ideación, creación y producción del episodio piloto de una serie animada del género aventuras llamada **C-M-Y-Klan**.

C-M-Y-Klan es un proyecto de **serie infantil prosocial** con tintes adultos que **divulga información** sobre el panorama artístico, a la vez que incluye fuertes **críticas sociales** y propone posibles perspectivas y soluciones ante las crisis globales más impactantes.

El argumento despliega una nueva perspectiva de sociedad planteada desde el punto de vista del arte y la creatividad. Con el contenido de la trama, se invita al público a reflexionar sobre temas controversiales mediante lúdicos debates que se exponen a lo largo de los capítulos.

El particular nombre deriva de; por un lado: el modo de color CMYK, un sistema de impresión en colores basado en la mezcla de pigmentos cian, magenta, amarillo y negro, y por otro lado: un clan social. Como resultado de esta aleación, se establece un nombre con gran musicalidad e ingenio.

Para presentar la propuesta, se produce un primer **episodio piloto** de diez minutos de duración mediante una animática compuesta por las imágenes de un *storyboard* ilustrado, acompañado del audio primigenio de la propia historia que servirá para narrar el comienzo de la serie y aportará una mayor fiabilidad para mostrar un producto lo más realista y preciso posible sin implementar animación.

Véase la sinopsis comercial propuesta. Para leer la sinopsis argumental completa, consultar el Apéndice A.

En *“la realidad”*, una distopía tecnológica cuya única fuente de color se encarcela dentro de las pantallas, un móvil se desconecta de Internet.

Debido al fuerte golpe y a la ayuda de una cera aventurera, consigue entrar por un estuche y descubre una comunidad camuflada bajo la analogía que se hace llamar C-M-Y-Klan. Éstos se consideran la resistencia y luchan desde las sombras, con el arte como escudo, para destruir el control de masas de *“la realidad”*.

Su misión será vencer a Internet, la fuerza más poderosa del planeta, y sortear al centinela Elon Miawsk para devolver así el color al mundo, mediante trepidantes episodios didácticos que supondrán una aventura para todos los públicos.

1.1 Objetivos, estrategias y acciones

OBJETIVO

- 1 Considerar una idea cautivadora para el desarrollo de un proyecto de serie que pueda ser objeto de futuro trabajo y financiación, consiguiendo así una posible vía de continuación de formación artística

Estrategia

Estableciendo un nexo de partida para el desarrollo de una idea madre donde poder albergar gran cantidad de contenido desarrollable

Acciones

Proyectar una lluvia de ideas
Dialogar y proponer debates con otros creativos

OBJETIVO

- 2 Materializar un universo único y personal que sea potencialmente apreciado por el público que lo descubra y pueda servir de vía de reflexión y mejora para el mundo, así como de foco de aprendizaje sobre cuestiones de índole artística

Estrategia

Realizando acciones que desarrollen la creatividad y el ingenio, y dando vida a personajes y entornos entrañables

Acciones

Trabajar en la ideación de un episodio piloto
Indagar en el mundo de la creación de personajes
Visualizar series punteras referentes
Realizar encuestas de nivel sobre arte
Explorar los mecanismos y principios del aprendizaje

OBJETIVO

- 3 Estudiar los objetivos de sostenibilidad de la ONU para poder contribuir a solventar las dificultades que padece el planeta y recibir financiación derivada de estas fuentes para poder desarrollar y concluir el proyecto

Estrategia

Plasmándolos de manera inteligente y concisa en la serie animada

Acciones

Documentarse sobre el objeto en cuestión
Calcular la aplicación sistemática de éstos a lo largo de los episodios

2 REFERENTES

Para desarrollar el proyecto, se han sentado unos referentes que constituyen el cimiento para la confección tanto del proceso de ideación como de la producción de la serie y su episodio piloto.

TOY STORY



Fig. 1.
Toy Story 1
Fotograma de la serie



Fig. 2.
Andrea Victorio
Fotograma de C-M-Y-Klan (2023)
Ilustración digital/Adobe Photoshop

La saga ha actuado de referencia tanto temática como visual. La idea de los juguetes que cobran vida se asemeja a la idea actual del proyecto. Visualmente, referentes como las dimensiones de los objetos han tenido influencia directa sobre su diseño.

HORA DE AVENTURAS

Además de algunas referencias visuales como el color o los personajes, lo más remarcable en cuanto a influencia temática de la serie en la propuesta es el surrealismo



Fig. 3.
Hora de Aventuras
Fotograma de la serie



Fig. 4.
Andrea Victorio
Fotograma de C-M-Y-Klan (2023)
Ilustración digital/Adobe Photoshop

RICK Y MORTY

Para este caso, la referencia más clara es el concepto del estuche, que actúa como portal hacia un mundo de aventuras y color al igual que sucede con Rick y Morty.



Fig. 5.
Rick y Morty
Ilustración de portada

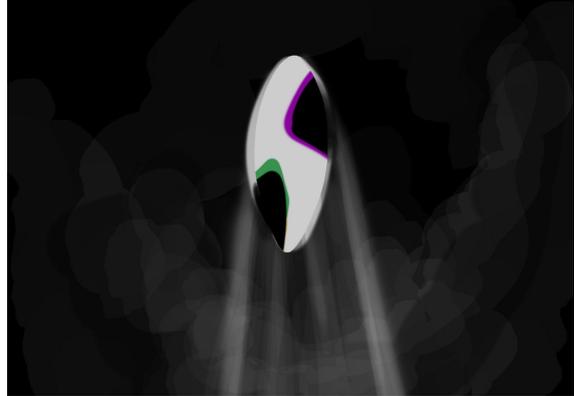


Fig. 6.
Andrea Victorio
Fotograma de C-M-Y-Klan (2023)
Ilustración digital/Adobe Photoshop

POCOYÓ



Fig. 7.
Pocoyó
Fotograma de la serie

Esta particular serie, ha permitido que las ilustraciones del proyecto adquieran un carácter infantil, gracias a sus colores puros y a sus tonos pastel.

OTROS REFERENTES

Otras de las referencias que han aportado riqueza tanto visual como temática al proyecto son algunas como: Desencanto, la Fiesta de las Salchichas, Midnight Gospel, Gravity Falls o las ilustraciones de Mr Wonderful.

3 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

[...] “En Satania estás, tus pensamientos programados están
... Aprieta el botón, navega en mi mundo, deseos.com “-. [...]”
Mágo de Oz. (2000). Satania. In Finisterra.

3.1. Justificación

La justificación del trabajo se bifurca en varios *ítems* que sostienen la propuesta y se exponen articuladamente a continuación.

Por un lado, la investigación se aferra a la urgencia de comunicar la desgarradora gravedad del **impacto de la tecnología** en el mundo del arte.

Por otro lado, surge de la necesidad de alcanzar a comprender y transmitir la teoría del color y sus intrincadas definiciones, así como la aplicación de éstas a la realidad del arte.

Asimismo, la propuesta trasciende los límites académicos y promueve la búsqueda de sentimiento de pertenencia hacia un **proyecto personal exitoso** de grandes dimensiones donde poder desarrollar un universo que reúna de forma concluyente todo el conocimiento adquirido a lo largo de los años de formación artística de la autora.

De este modo, se consolida un modelo de serie que permite facilitar la **divulgación artística** de forma lúdica y didáctica, además de la **crítica social**, propuesta de mejora y el propio divertimento de una serie animada de aventuras.

El método para manifestar estas intenciones en la trama, supone una alta complejidad de planteamiento y confección. A continuación, se justifica el **argumento** propuesto para el primer episodio.

La historia se sitúa en un contexto de actualidad. Se establece un punto de partida común para toda la audiencia y se muestra una realidad distópica encabezada por Lucía, una niña de 8 años, la viva imagen de la inocencia completamente adherida a un móvil. Ella supone la identificación del público en la trama, pero no actúa como papel protagonista.

A continuación, se presenta al protagonista principal, el móvil. Lucía, al intentar ocultarlo de su madre, desata un impacto que despierta su conciencia y le desconecta de Internet.

La realidad se transforma, adquiere color y la historia se traslada a la representación del mundo material. Se presenta a la segunda protagonista, una cera de pintar. Cuando el móvil despierta en el suelo, la cera actúa de informadora y enlace de unión entre “*la realidad*” y el mundo creativo *C-M-Y-Klan*, una utopía camuflada bajo la analogía dentro de un estuche. Y se establece un potencial contraste narrativo entre los dos personajes, al representar, respectivamente, analogía y tecnología.

Cuando ambos están descubriendo las genialidades del mundo: compañerismo, generosidad, agricultura sostenible, etc, la batería del móvil decae, y salen en busca de una fuente de alimentación. Tras sortear a Elon Miawsk, cuando están a punto de conectar al

móvil, la madre de Lucía aparece y se reencuentra con la audiencia, recordando que hay que cuidar las cosas y recoge al móvil del suelo para llevarlo a arreglar.

La cera acude al estuche y convoca a todo C-M-Y-Klan para ayudar al móvil a escapar de la tienda de reparación, ya que, si se arregla, jamás despertará de nuevo.

3.2. Duración y contenido

La demanda del público será lo que determine la duración total de la serie

Inicialmente, el desarrollo se plantea a lo largo de **tres temporadas** de **siete episodios** cuya duración estimada sea de siete minutos, según se ha estudiado de fuentes referentes como las mencionadas en el *Apartado 2, Referentes*.

En cada episodio, sistemáticamente, se introduce un apartado de la teoría del color sumado al desarrollo habitual de un capítulo de serie familiar donde se tratan conflictos sociales de forma encubierta.

La proyección de temas, pretende abarcar moda, estética, salud, el paso del tiempo, trabajo y economía, alimentación, cuestiones de género, diferencias interpersonales, entre otras.

Sobre el apartado divulgativo, se desarrollan temas como la cromatología, el dibujo, la pintura, la historia del arte, el impacto de las IAs en la actualidad, entre otros.

3.3. Proyección

A partir de las bases sentadas, la finalidad es buscar financiación para poder desarrollar el producto audiovisual e incorporar al equipo diferentes artistas y profesionales para consolidar un grupo multidisciplinar con el que poder alcanzar unas cotas de producción similares a los referentes anteriormente mencionados.

3.4. Recursos formales y *selling points*

Se hace uso de recursos formales como el **lenguaje inclusivo**, mediante el intercambio de sustantivos con doble posibilidad de género por una palabra sustitutiva genérica¹. Además, se referirá a cada objeto según el género del mismo².

El universo ficticio estará repleto de **referencias** artísticas subliminales³, así como de **elocuentes nombres** de marcas originales del mercado combinadas con palabras ajenas.

¹ p.e. Chicos-chicas/gente, personas.

² p.e. Si es un móvil, se hablará en masculino, si es una cera, en femenino.

³ p.e. Si un utensilio del universo fallece, se mostrará la Piedad de Miguel Ángel. Entre otras.

4 PRODUCCIÓN

4.1 Arte

4.1.2. Guión

Con el argumento y los ítems mencionados anteriormente, para producir el episodio se elabora un primer **guión**, consultar el Apéndice B, donde se recaba toda la información, entornos, personajes, notas, diálogos y sucesos que acontecen en el mismo.

Posteriormente, se procede a la creación de una **estética** vinculante de personajes y entornos que indaga en un estilo particular con colores puros y tonos pastel y bordes redondeados sin contorno. El estilo en cuestión es cercano a la caricatura, con el objetivo de conseguir una experiencia placentera a la vista⁴.

4.1.3. Diseño de personajes

El **diseño de los personajes** es de tipo geométrico, sencillo, colorido y “cute”, con la intención de que la audiencia los recuerde con cariño y ternura. Las expresiones faciales y corporales denotarán amabilidad y comodidad, siendo que los brazos aparecerán según las necesidades del guión.

- El **protagonista principal** es un móvil de la marca *Miaw Phone Flip*⁵.

Su carácter es confiado, amable, sereno y un tanto lento para procesar la información, facilitando de esta manera la comprensión de la audiencia y acompañándola en su viaje por el conocimiento.

La silueta se resume en un **rectángulo** vertical con dos brazos que cuelgan desde la mitad del cuerpo. El color **morado** permite que el personaje resulte muy pregnante a nivel visual.

Cuando se efectúa el turnaround, las vistas laterales son particularmente estrechas, en contraposición a la anchura de las vistas frontal y trasera.

En su pantalla se puede apreciar el impacto sufrido al inicio de la historia, además de la línea divisoria de sus dos mitades que actuará de boca del personaje. En la franja superior, cerca de la misma, se colocan los ojos, el personaje carece de nariz.



Fig. 1.
Andrea Victorio
Personaje principal (2023)
Ilustración digital/Adobe Photoshop

⁴ La apariencia pretende acercarse al arte 3D usando muy pocos planos. La meta, con un buen equipo de trabajo detrás, es parecerse a series como “El príncipe Dragón” o “Arkane”, series que cabalgan estéticamente entre el 2D y el 3D.

⁵ Nombre compuesto por la marca de móviles plegables *iPhone Flip* y el maullido de un gato. El logotipo se ha diseñado mezclando la idea original de la manzana mordida de Apple, con la oreja de un gato.

- **La segunda protagonista** es una cera Marley.

Su carácter es voluble, muy enérgico, loco, divertido e inteligente a la vez que inocente. Así actúa como entretenida profesora de la audiencia.

La cara se sitúa en una franja de color beige que hay dibujada en su mitad inferior. El diseño **cilíndrico verde** con punta triangular está planteado para contribuir a la imagen de dúo que se genera cuando interactúa con el protagonista principal. De tal forma, el diseño de un protagonista es grande y rectangular y el otro es pequeño y triangular.

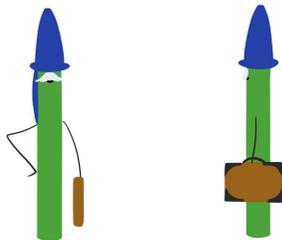
PROTAGONISTA
CERA



Fig. 2.
Andrea Victorio
Segundo personaje principal (2023)
Ilustración digital/Adobe Photoshop

- **Personajes secundarios:** Sobre el resto de personajes, todos siguen la estética preestablecida, variando el diseño. Sus formas y personalidades recogen múltiples **metáforas** y **sátiras**. Pinceles punkys, bolis ejecutivos, lápices hippies, sacapuntas peluqueros, sprays con alergia, animales gomas de Millan⁶, reglas poco estrictas, compases bailarines, cinta adhesiva caracol, ratones borradores de bolis, tintas de neón...entre muchos otros.

TERCIARIO
DON BOLÍGRAFO



TERCIARIO
PINCEL



Fig. 3, 4.
Andrea Victorio
Personajes secundarios (2023)
Ilustración digital/Adobe Photoshop

⁶ Nombre compuesto por la marca de material de oficina MILAN y del conductor César Millán.

4.1.4. Diseño de escenarios

Los escenarios se adecúan a la ficción y por tanto representan **objetos enormes** en comparación al tamaño de los personajes.

El diseño se centra en la simplicidad y los colores planos vivos, al igual que sucede en el resto de la estética de la serie. Los entornos cuentan con varios planos cuyo nivel de detalle depende de la lejanía o cercanía de los paisajes y/o elementos.



Fig. 5.
Andrea Victorio
Diseño de escenarios/Bajo la cama (2023)
Ilustración digital/Adobe Photoshop

4.1.5. Animática (Storyboard + audio)

A continuación, siguiendo el guión y la estética preestablecidos, se comienza la animática esbozando el **storyboard** a modo de guión gráfico en formato tradicional, lápiz sobre papel.

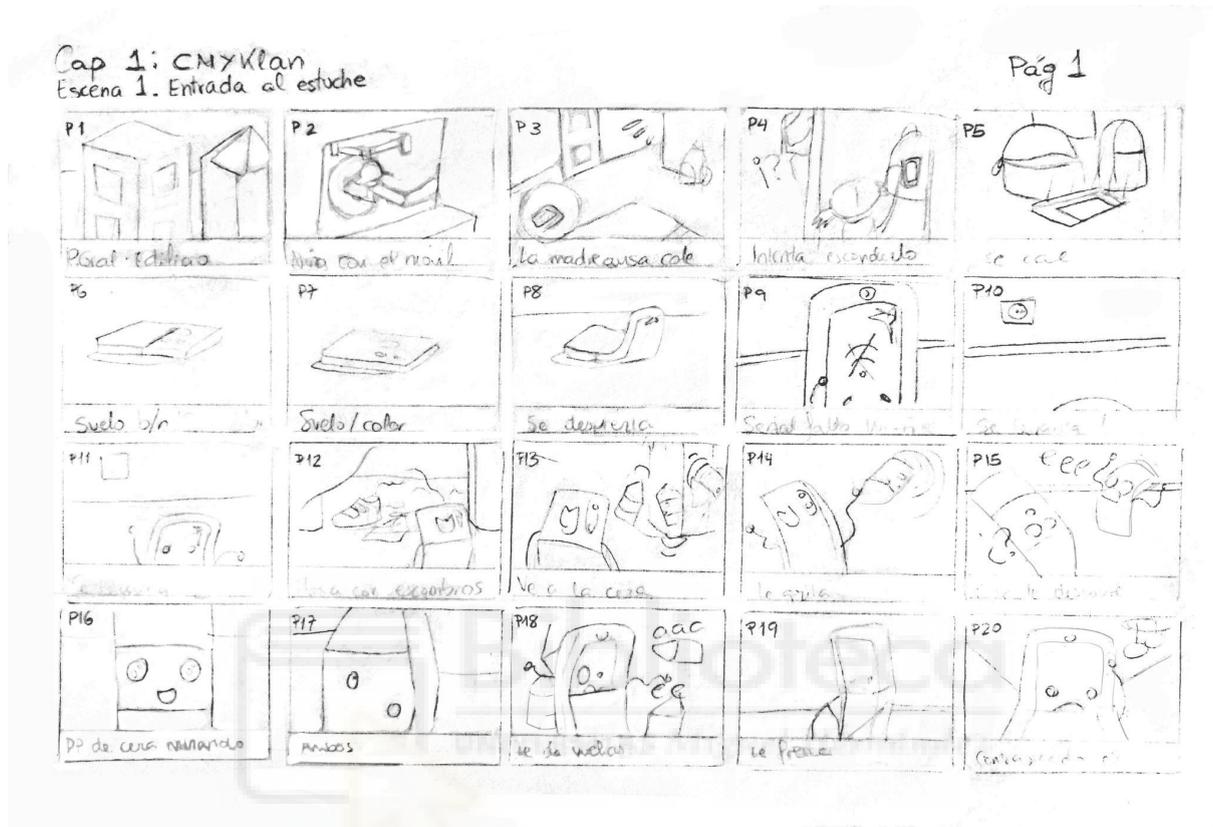


Fig. 1.
Andrea Victorio
Storyboard tradicional- pág. 1 (2023)
A4 (21 x 29,7 cm). 75 grs./Lápiz sobre papel

Dentro de la mayor unidad narrativa que es el 'Capítulo 1: C-M-Y-Klan', se pueden diferenciar cuatro bloques contiguos; la 'Escena 1, La Entrada al Estuche', compuesta por 27 planos: la 'Escena 2, Dentro del Estuche', compuesta por 20 planos: la 'Escena 3, En el Huerto', compuesta por 25 planos y la 'Escena 4, Energía', compuesta por 20 planos.

Seguidamente, se generan digitalmente las **ilustraciones** que conformarán los fotogramas del vídeo. Las nuevas imágenes mejoran la estética del storyboard precedente.



Fig. 2, 3, 4.
Andrea Victorio
Planos del storyboard ilustrado (2023)
Ilustración digital/Adobe Photoshop

4.1.6. Diseño de logo

Paralelamente, se diseña el **logo** de la serie. La intención es: crear un **logotipo** con la palabra de la comunidad sobre la que versa todo el universo, **C-M-Y-Klan**.

Para la confección, se utilizan los colores cian, magenta y amarillo por su participación e importancia en la serie, aplicados en formato RGB, ya que el principal medio de visualización será la pantalla de dispositivos como la televisión o el móvil. En caso de necesitar una aplicación física, se adaptará a formato CMYK.

A continuación, se puede apreciar el proceso de producción del logotipo, que refleja las transformaciones realizadas, pasando por procesos como la aplicación de un marco ovalado, rectangular o circular, el cambio del color de fondo, del tamaño y de la disposición de las letras, la modificación de contornos, destellos y la implementación de la escritura 3D que da como resultado el logotipo final.

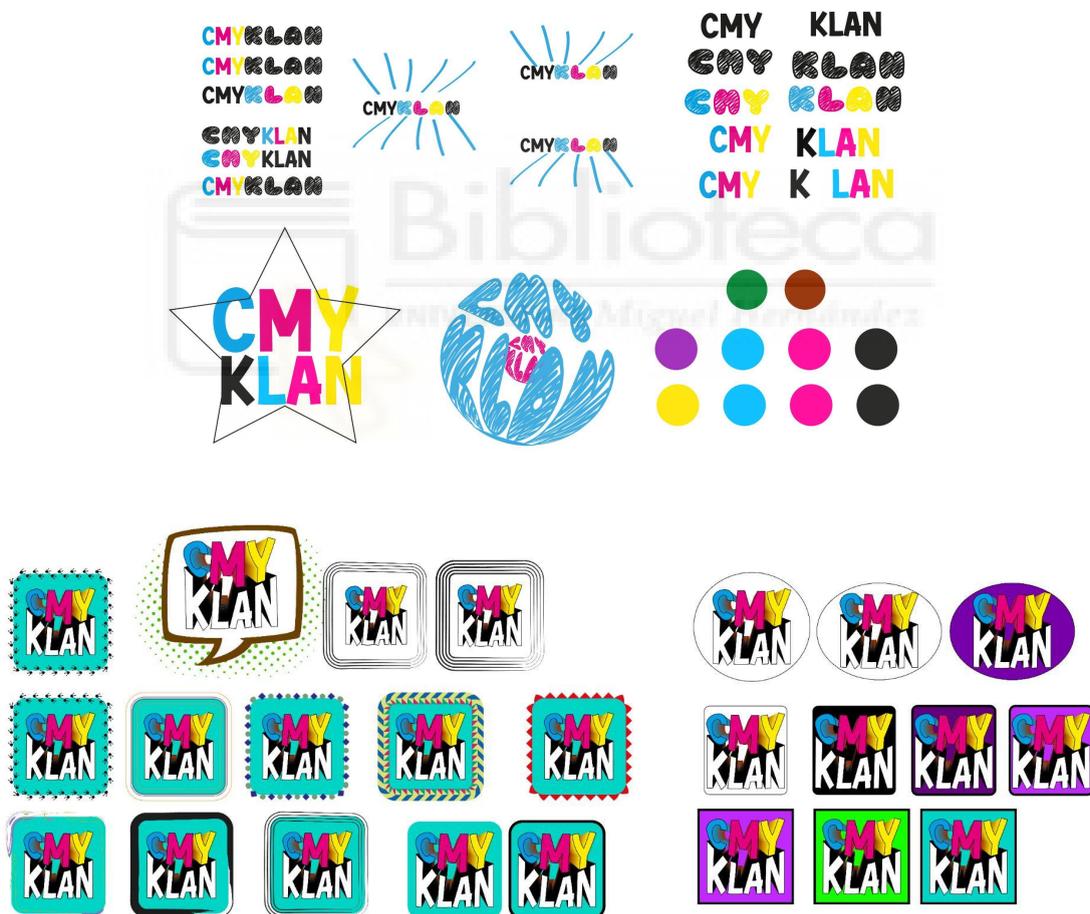


Fig. 1, 2.
Andrea Victorio
Proceso de producción del logotipo (2023)
Ilustración digital/Adobe Illustrator



Fig. 3.
 Andrea Victorio
 Proceso de producción del logotipo (2023)
 Ilustración digital/Adobe Illustrator

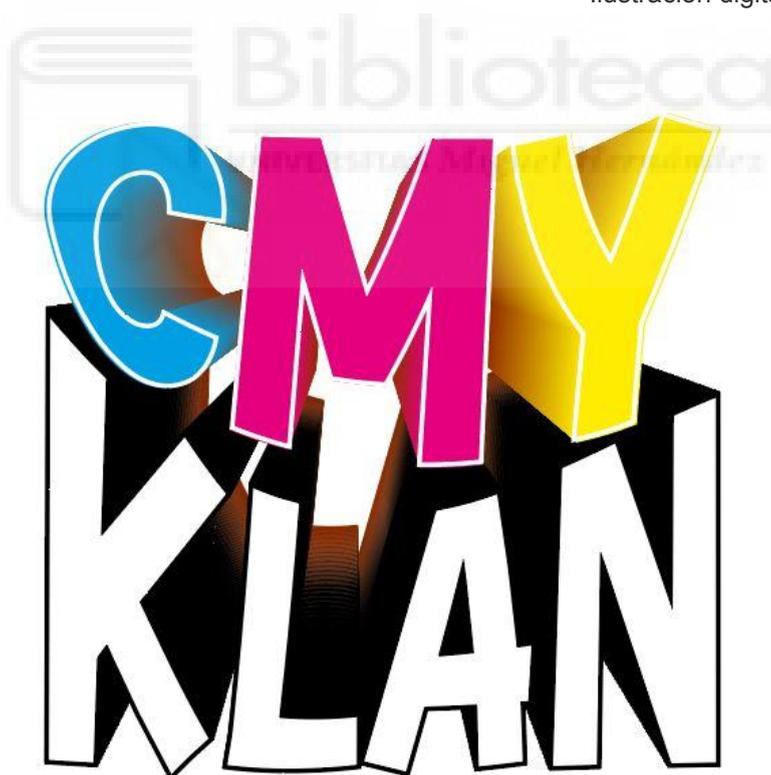


Fig. 4.
 Andrea Victorio
 Logotipo final (2023)
 Ilustración digital/Adobe Illustrator

4.1.7. Audio y montaje de vídeo

Hacia el final del proceso, se graba con un dispositivo móvil el **audio** correspondiente a la narración del episodio que acompañará a las imágenes.

Se procura adaptar el sonido a una atmósfera similar a la de los referentes citados, haciendo uso de sonidos ambientales, efectos y músicas variadas.

Se implementan algunos efectos de reverberación y eco, además de contemplar conceptos como la panoramización, reducción de ruido o intensidad del sonido.

Como último paso del apartado artístico, se procede a finalizar el **montaje** del episodio piloto mediante el software *Adobe Premiere Pro*. Se tienen en cuenta conceptos como el *timing* y el *spacing* para procurar que el ritmo de la animática sea divertido y dinámico.

Como extra, se confecciona una **introducción** estilo anime con los logos y los fotogramas del episodio.

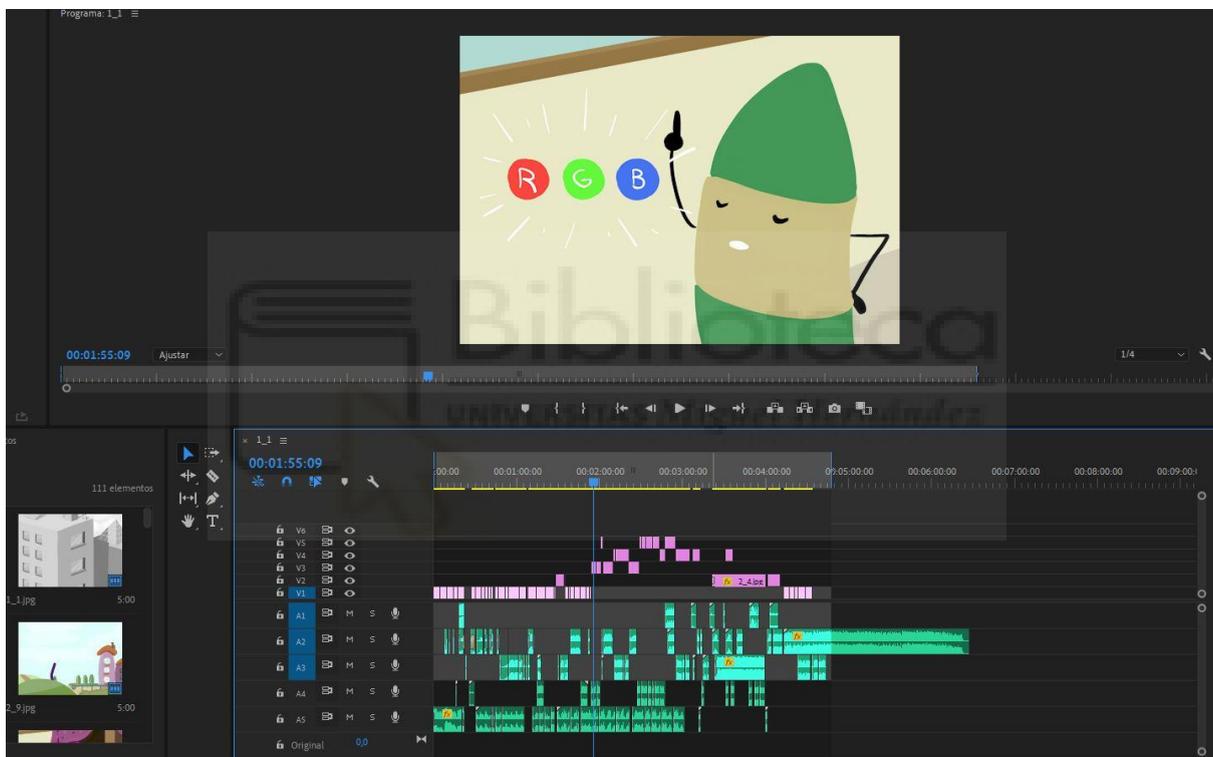


Fig. 1.
Andrea Victorio
Montaje final (2023)
Proceso/Adobe Premiere Pro

4.2 ADE

Como última parte del proceso de producción, con el objetivo de viabilizar el proyecto, se valoran cuestiones relacionadas con la Administración y Dirección de Empresas.

- **Público objetivo:** Por un lado, se añaden partes interactivas para poder abarcar un público más infantil, a la vez que tintes adultos para adaptarlo a todo tipo de públicos.

- **Posibles ramas de financiación:** Se buscará financiar el proyecto mediante becas de emprendimiento, concursos, productoras privadas, fondos del estado, entre otros.

- **Plataforma de visualización:** Se orientará a plataformas de Streaming, por su concurrencia actual y facilidad de acceso.

- **Equipo necesario y presupuesto:** El presupuesto, así como el equipo precisado para elaborar la serie, dependerá en cada caso de las circunstancias, de la financiación y de los tiempos disponibles. En una producción de este tipo, se estima necesario un equipo de las siguientes características:

Dirección
Producción
Producción ejecutiva
Edición
Casting
Doblaje
Equipo de marketing
Equipo de animación
Equipo de ilustración
Dirección de fotografía
Música y sonido

- **Plataforma de marketing:** Para validar el producto, se lanzará el episodio piloto en plataformas de *streaming* como: *YouTube* o *Vimeo*.

Se procurará un embudo de venta a través de publicidad de pago en plataformas como *Tik Tok* o *Instagram*, donde se mostrará un teaser del episodio piloto, además de *influencers* reaccionando al mismo, para derivar tráfico hacia la plataforma de *streaming*.

5 RESULTADOS

El resultado final podrá valorarse visualizando el **episodio piloto**, que estará disponible en los siguientes canales de visualización.

- Accediendo al enlace de *Google Drive*
https://drive.google.com/file/d/1jSUIrC9CERhy3MA4YINz6RXtNFmtRoT1/view?usp=drive_link
- Accediendo al enlace de *YouTube*
https://www.youtube.com/watch?v=n_do7zKStvI&ab_channel=AndRealArt



6 WEBGRAFÍA

Fuentes electrónicas

Sienra, R. (2021). La colorida historia de la pintura: desde los pigmentos naturales hasta los tonos sintéticos. *My Modern Met en Español*.

<https://mymodernmet.com/es/historia-de-la-pintura/#:~:text=Hace%2040%2C000%20a%C3%B1os>

Caulfield, J. (2021, 25 febrero). Cómo crear un apéndice según APA. Scribbr.

<https://www.scribbr.es/normas-apa/apendice/>

Instagram. (s. f.). <https://www.instagram.com/michaelrelth/>

Tipos de guiones: Convierte tus ideas en imágenes. (2021, 11 febrero).

<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/tipos-de-guiones/#guion-cinematografico>

Cómo escribir un guión de cine impactante. (2021b, febrero 10). <https://www.crehana.com>.

<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/como-escribir-quion-cine/>

¿Cuántos capítulos en promedio tiene una serie? (s. f.-b). Quora.

<https://es.quora.com/Cuantos-capitulos-en-promedio-tiene-una-serie>

Referencias audiovisuales

Antena 3. (2017, 11 octubre). *La emoción de tres personas daltónicas al distinguir los colores por primera vez - El hormiguero 3.0* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zC-ornwOpAk>

twinlightlink. (2008, 27 julio). *Mägo de Oz - Satania* [Vídeo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YSwsj-bY7qg>

Ingeniería al límite. (2020, 20 abril). *Qué son los colores RGB y CMYK* [Vídeo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=m81pnYXHfQo>

