

**Universidad Miguel Hernández**  
**Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de**  
**Elche**

**Grado en Comunicación Audiovisual**

**Trabajo de Fin de Grado**  
**Curso Académico 2020-2021**



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

Alumno: Gonzalo De Toro Ruiz

Tutor: Fernando Fernández Torres

## **Resumen**

Este trabajo consiste en la preproducción completa para realizar la serie de animación La Granja. En ella se cuenta la historia de Charlie, un pollo que vive en un criadero de pollos destinado a la producción cárnica y que tras la desaparición de Willie, su mejor amigo, se ve forzado a actuar de manera autónoma para adentrarse en una aventura que le ayudará a descubrir quién es realmente.

Dicha propuesta cuenta con una parte teórica formada por una biblia de la serie en la que se realiza un análisis de los personajes, los escenarios, la animación, la narrativa, las tramas y el público objetivo, y otra parte práctica que reúne el guion literario del primer capítulo, el guion técnico y su storyboard, el diseño de los personajes, así como algunos escenarios clave, todo esto culminado en una animática que nos ayuda a visualizar el capítulo de manera más completa incluyendo un diseño sonoro y musical bastante avanzado.

La serie está enfocada para un público mayor de edad y compuesta por 10 capítulos (Incluido el piloto). En cada uno de ellos se desarrollan de manera gradual las tramas propuestas para la serie, una en relación con la evolución de nuestro personaje principal, Charlie, y la otra en cuanto a las relaciones de este con el mundo externo (amistad, amor...).

### **Palabras clave:**

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

## **Abstract**

This work consist of the complete pre-production to carry out the animated series La Granja. It tells the story of Charlie, a chicken who lives in a chicken farm for meat production and that after the disappearance of Willie, his best friend, he is forced to act independently to embark on an adventure that will help him discover who he really is.

This proposal has a theoretical part formed by a bible of the series in which an analysis of the characters, the settings, the animation, the narrative, the plots, the target audience, etc. is carried out, and another practical part that brings together the literary script of the first chapter, the technical script and its storyboard, the design of the characters, as well as some key sceneries, all this culminated in an animatic that will help us to visualize the chapter in a more complete way, including a fairly advanced sound and musical design .

The series is focused on an +18 audience and composed of 10 chapters (Including the pilot). In each of them the proposed plots for the series are developed gradually, one in relation to the evolution of our main character, Charlie, and the other in terms of his relations with the external world ( friendship,love,...).

## **Keywords:**

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

# ÍNDICE

<b>1. Introducción</b>	5
<b>2. Objetivos e hipótesis</b>	5
<b>3. Marco teórico / Estado de la cuestión</b>	6
<b>3.1. Definición del formato</b>	6
<b>3.2. Características del género</b>	6
<b>3.3. Evolución en España</b>	7
<b>4. Metodología y desarrollo</b>	10
<b>4.1. Metodología</b>	10
<b>4.1.1. Trabajo en equipo, componentes y reparto de tareas</b>	10
<b>4.1.2. Cronograma</b>	11
<b>4.2. Desarrollo</b>	13
<b>4.2.1. Guión literario</b>	13
<b>4.2.2. Organización y Concept arts</b>	14
<b>4.2.3. Diseño de personajes</b>	14
<b>4.2.4. Storyboard</b>	15
<b>4.2.5. Animática</b>	16
<b>4.2.6. Replanteamiento</b>	17
<b>5. Resultados</b>	19
<b>6. Conclusiones y discusión</b>	20
<b>Bibliografía</b>	22
Índice de imágenes	23
Anexos	24
Anexo 1. Desarrollo de los personajes	24
Anexo 2. Storyboard	30

# 1. Introducción

El presente proyecto consiste en la creación del capítulo piloto de una serie de animación, la cual se basa principalmente en las aventuras de unos pollos en una granja cárnica. En un ambiente rural, los diferentes personajes habitantes de la granja interactúan entre sí, habiendo un personaje que conduce la serie debido a su singularidad y sus inquietudes.

La principal motivación del proyecto es la de realizar una serie de animación independiente para así poder expresar todo del modo que queramos, eludiendo las necesidades y limitaciones de una productora o cadena determinada.

## 2. Objetivos e hipótesis

El objetivo general de este trabajo es el de explorar las fases de la realización de una serie de animación en 2D. Conocer todas las etapas necesarias para desarrollar el capítulo piloto de una serie y aprender la mejor forma de solventar las dificultades de cada tarea, para posteriormente obtener un buen resultado.

Por otro lado, los objetivos específicos serían los siguientes:

- Sacar adelante un proyecto de manera casi autónoma utilizando los recursos disponibles, contando con la ayuda de amigos y compañeros y con un presupuesto muy limitado.
- Crear un producto distinto a todo lo realizado en España en relación a la animación 2D, recibiendo la influencia de productos similares de otros países.
- Definir un estilo de realización propio tanto en la historia que se trata como en el diseño de los personajes y escenarios de la serie.
- 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**

Existen varias categorías dentro de las series de animación, en este caso, el proyecto se encuadra dentro de la categoría de animación para adultos debido al contenido y al público objetivo al que va dirigido. Los ejemplos más conocidos de series de animación para adultos son: Los Simpson, Padre de Familia, American Dad, Futurama, Rick y Morty, ... Según Wikipedia la definición de esta categoría es la siguiente:

“La animación para adultos es una categoría de dibujos animados dirigida a un público adulto o adolescente mayor. Estos dibujos animados se caracterizan por lo controvertido de su contenido, el uso de lenguaje obsceno, violencia extrema, humor negro, la sátira, el doble sentido, humor procaz y escenas sexuales, en algunos casos, explícitas.”

A partir de aquí podemos seguir diferenciando más y considerar la serie como un híbrido entre una serie tradicional de animación dirigida a adultos y una web serie, teniendo en cuenta los métodos de producción y distribución. Diego Darío López define de la siguiente manera este tipo de producciones:

“Las Web series se caracterizan por estar compuestas de una serie de capítulos de corta duración y cuyo público objetivo o target es, principalmente, los internautas [...] Otra similitud que comparte la mayoría de web series (no todas) es el bajo presupuesto de sus producciones.”

### **3.2. Características del género**

Una vez acotado el género del proyecto, pasamos a distinguir sus características y qué le diferencia del género de la animación infantil. En este caso, la animación dirigida a adultos y la que va dirigida a un público infantil tienen muchas similitudes en cuanto a las características del formato ya que las dos tienen el propósito de captar el interés de su público objetivo. En lo que principalmente

difieren estos dos formatos es en las situaciones que se plantean a lo largo de la trama y el lenguaje con el que se narra.

“La principal diferencia entre ambas respecto al formato radica en el tipo de audiencia para la que está realizada con las consecuentes diferencias en la temática y en el lenguaje que estudiaremos posteriormente.” (“Reina Flores, MDC 2005: 2”)

La cercanía con la realidad de las situaciones que se plantean en las series animadas dirigidas a adultos hace que este formato sea más atractivo para este público.

“La identificación entre audiencia y personajes se refuerza por las situaciones planteadas que suelen mantener un cierto contacto con la realidad.” (“Reina Flores, MDC 2005: 2”)

Como ya hemos mencionado anteriormente, las características que definen el formato de web serie serían la duración de los capítulos, el público objetivo y el bajo presupuesto. En lo único que se distingue de este proyecto sería el público objetivo, que en una web serie suelen ser los internautas, ya que es un proyecto que debido a sus características podría encajar dentro de muchas plataformas desde las más tradicionales a las que están en auge en este momento.

En resumen, podríamos definir este proyecto como una serie de animación para adultos en formato de web serie en cuanto a capítulos de corta duración con relación entre sí, es decir, sigue una línea narrativa que avanza desde el primer episodio, y el bajo presupuesto.

### **3.3. Evolución en España**

A la hora de documentar sobre este formato debemos remontarnos a referentes del estilo que queremos crear dentro del contexto de las series de animación para adultos en nuestro país.

En España, las primeras series que se realizaron bebían directamente de la literatura y sentaron precedentes de lo que hoy en día se llama animación

tradicional en 2D, algo más cercano a lo que realizaba Disney en sus cortometrajes.

“Así como la animación estadounidense debe mucho al cómic; o el Anime al Manga, muchos dibujos españoles de renombre se basaron en obras literarias, como La vuelta al mundo de Willy Fog, Don Quijote de la Mancha, Ruy el pequeño Cid (1980), D’Artacán, Los Trotamúsicos (1989), o David el Gnomo. Sin embargo, actualmente escasean estas producciones en pro de series contextualizadas en una realidad más cercana al público juvenil.”

Después fueron surgiendo más series de éxito en el país como Las Tres Mellizas o La Corona Mágica. Sin embargo, aunque hubiera series animadas españolas históricas, no es hasta la década de los 2000 en la que encontramos el formato de la web serie y, por lo tanto, la libertad creativa para poder utilizar el humor dentro del formato como no se había hecho anteriormente.

Es aquí donde encontramos referentes directos como Cálculo Electrónico, una de las web series de animación más exitosas en nuestro país.

“Se trata de una serie de animación flash en la que Cálculo encarna al antihéroe español “bajito, gordinflón y sin superpoderes y de nacionalidad española”, que trata de salvar el planeta. A lo que se añade un lenguaje coloquial y una larga lista de guiños y cameos al imaginario español sin censuras” (Hernández García, Paula, 2011)

También podemos considerar como referentes de la animación para adultos en España, 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.

“Niña Repelente es una serie de animación, española, andaluza, creada y concebida para ser emitida exclusivamente a través de Internet y que se basa en la vida cotidiana. Se emite por la web a través de vídeos en YouTube como intersticial no publicitarios, en redes sociales como Tuenti y tiene una marcada influencia de series americanas políticamente incorrectas de gran éxito como Los

Simpson, South Park o Futurama.” (Silva Robles, Carmen; Elías Zambrano, Rodrigo y Jiménez Marín, Gloria 2012)

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 Super Niño, Bizcoché y Ojos de huever, Sr. Pussy, Los consejos de Chimo Bayo o Doctor Alce y Señor Cabeza.

En conclusión, podríamos decir que nos hemos nutrido de todos los formatos existentes hasta ahora en este país en cuanto a series de animación se trata, para crear un formato innovador a medio camino entre serie tradicional, sitcom y web serie, contribuyendo al auge de la ficción animada para adultos que no acaba de despegar en nuestro territorio.



## 4. Metodología y desarrollo

### 4.1. Metodología

El desarrollo del siguiente trabajo comenzó con la idea de producir una serie de animación entre amigos y expresarnos a través de un lenguaje obscuro y sin ningún tipo de tabú. La serie está basada en la filosofía y la crítica social, narrada por medio de las aventuras de los pollos que habitan en una granja cárnica.

Partiendo de esta primera idea procedí a realizar una primera biblia de la serie para dejar claras las bases de esta. Como no tenemos intención de vender la idea a ninguna productora utilizamos la biblia únicamente para recopilar toda la información necesaria para realizar la serie. La biblia incluye la temática, el storyline, una sinopsis, la descripción del mundo y de sus personajes y un listado de los episodios previstos todo esto adornado con concept arts.

Después de tener ya una biblia más o menos completa comenzamos la preproducción del primer capítulo de la serie. Esta comenzó con la realización de una escaleta de acciones y tramas y siguió con la escritura del guion literario y su posterior traducción gráfica en el storyboard. A la vez que se realizaba el storyboard se estaba llevando a cabo el diseño de los personajes de la serie y un pequeño estudio sobre el diseño gráfico y sonoro.

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

Para realizar el trabajo de preproducción del capítulo requerí la ayuda de tres personas, Iván, Eva, José David y David. Iván me ayudaría durante todo el proceso de realización, José David solo en los aspectos literarios (guion y tramas), Eva entraría ya en el proceso de diseño de personajes y animación como tal, y David en los temas de sonido.

Entre José David, Eva y yo llevamos a cabo un primer resumen de lo que sería el primer capítulo para posteriormente entre José David y yo confeccionar una primera escaleta de acciones. Esta primera escaleta fue revisada por Iván, José David y yo para que estuviera lo mejor posible. Teniendo ya la escaleta definitiva, nos adentramos en la escritura del guion literario, la cual comencé yo con el programa gratuito Celtx, obteniendo más tarde la ayuda de Iván y José David.

Mientras Eva iba realizando en Photoshop concept arts de la serie que nos ayudaran para tener más claro el estilo del proyecto.

Una vez comenzada la etapa de diseño de personajes, Iván y yo nos encargamos de los bocetos de los personajes para qué más adelante Eva los terminara de definir con los pinceles y la técnica necesaria, aunque después yo seguí trabajando en el diseño para llegar al objetivo que queríamos conseguir en cuanto al estilo y el diseño.

Una vez terminé de realizar el storyboard en Photoshop y mientras diseñábamos los personajes, Iván se encargó de realizar una pequeña animática del capítulo que después cerraríamos David y yo en cuanto al sonido.

#### 4.1.2. Cronograma

En un principio desarrollé un calendario provisional en el que coloqué las etapas de la preproducción que contemplaba en ese momento para hacerme una imagen en la cabeza con la que empezar a planificar el desarrollo como tal.

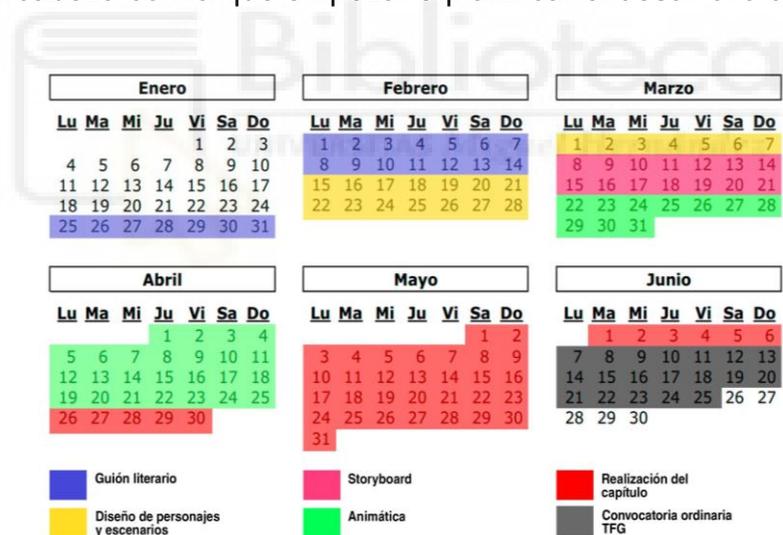


Figura 1. Calendario provisional

Posteriormente, confeccioné un cronograma en el que se incluía cada una de las fases y su momento de desarrollo en el que se podía observar de manera más gráfica la duración de cada etapa. Como se puede distinguir en la imagen las etapas que más abarcan son las de guion técnico y storyboard y la realización como tal de la animación.

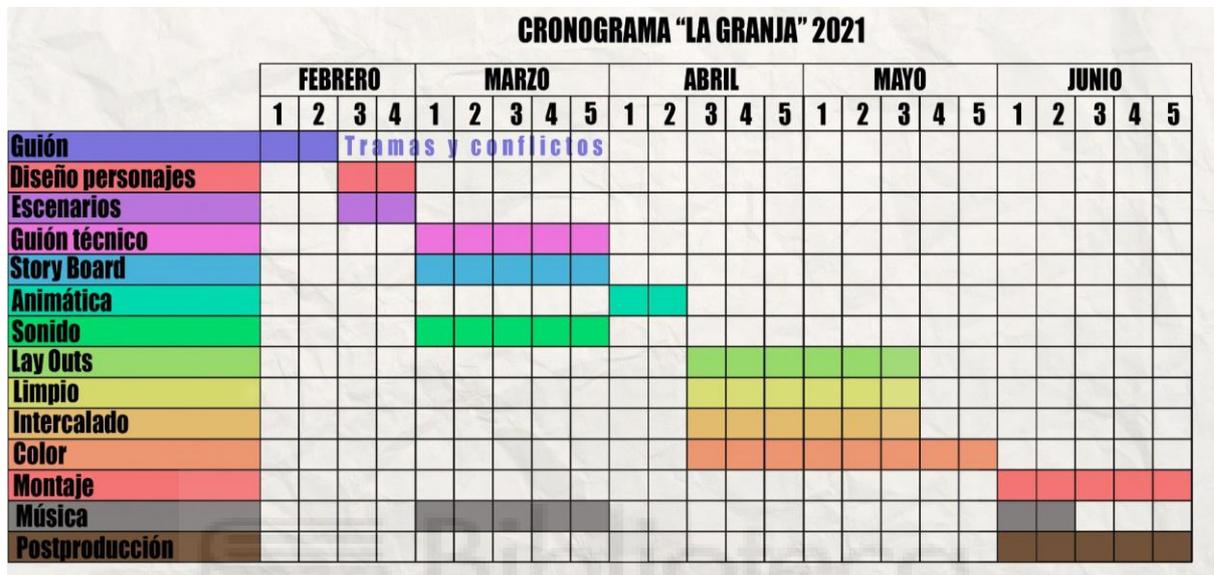


Figura 2. Cronograma

Para tener una idea real de lo que realmente ocupó el trabajo, realicé un cronograma a posteriori para poder comparar y saber en qué gastamos más tiempo del planeado para organizar mejor los próximos proyectos. 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 si, añadimos otras etapas como la del replanteamiento del guion, 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.



Figura 3. Cronograma a posteriori

## 4.2. Desarrollo

### 4.2.1. Guion literario

El 4 de febrero nos reunimos por primera vez todos los integrantes del proyecto para hablar de cómo afrontar los siguientes días hasta el 14, que era la fecha marcada en la que debíamos tener el primer borrador de guion literario. En esa primera reunión acordamos reunirnos de manera online todos los días a las 12 para hablar sobre el guion en conjunto y tomar decisiones en cuanto a las tramas y los personajes. Los últimos tres días decidimos dividir el trabajo de modo que Iván y José David se centraran en la redacción de las acciones y yo me encargara de los diálogos y pequeñas modificaciones. El domingo 14 nos reunimos a las 5 de la tarde para hacer una lectura conjunta del primer borrador.

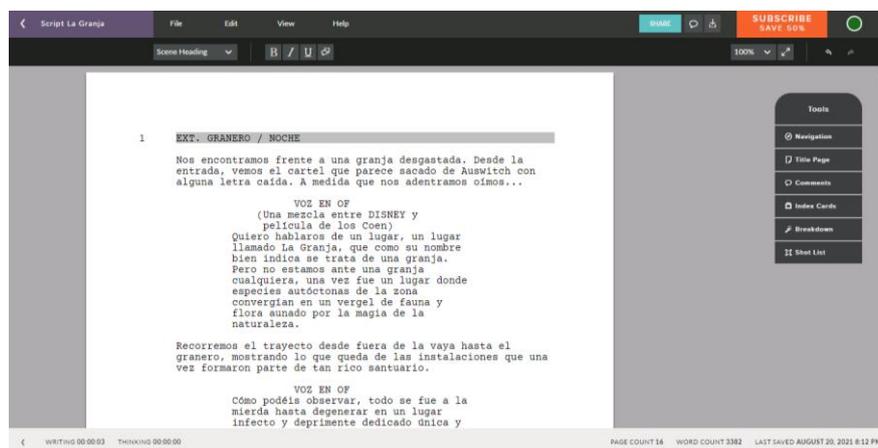


Figura 4. Guion en Celtx

#### 4.2.2. Organización y Concept arts

La semana del 15 al 21 me dediqué a organizar todos los documentos relacionados con el proyecto, realizar cronogramas y ayudar a los encargados del guion en la toma de decisiones. Mientras Eva realizaba una ilustración de la serie bajo mi supervisión.



Figura 5. Concept art

#### 4.2.3. Diseño de personajes

La última semana de febrero la utilizamos para empezar el diseño de personajes (descripciones, ideas, bocetos). El proceso que realizamos para el diseño de personajes fue el siguiente: yo me encargaba de realizar un primer boceto en Photoshop a partir de garabatos que tenía en papel, y con Iván y José David íbamos concretando y encontrando soluciones a los que no nos terminaba de funcionar. Después, con la ayuda de Eva pasábamos a limpio los bocetos con un solo trazo de pincel y realizábamos las vistas completas de cada personaje (frontal, perfiles, 3/4 y trasera).

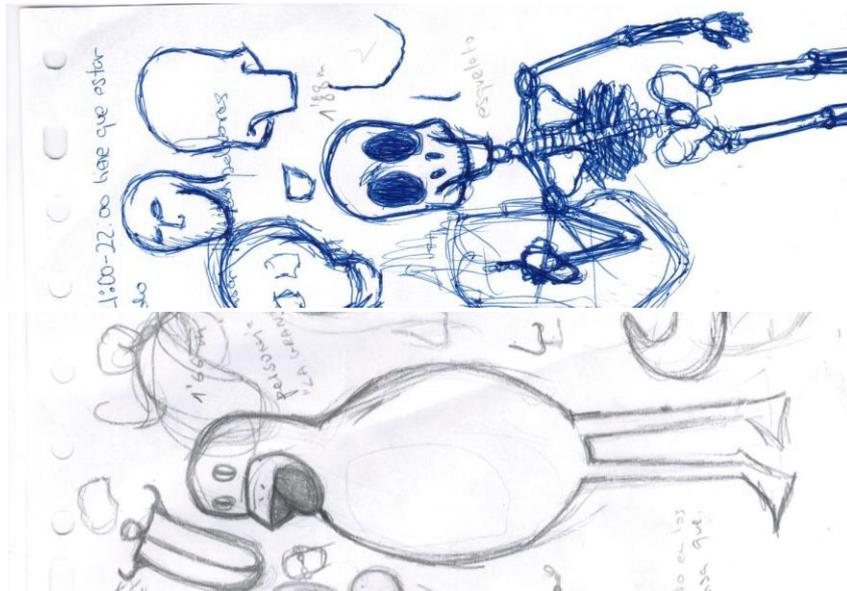


Figura 6. Primeros garabatos realizados a mano

Mientras, Eva seguía con las ilustraciones que yo le iba pidiendo a pesar de que se encontraba un poco ausente esta semana debido a trabajos y exámenes.



Figura 7. Concept art del granero de noche

#### 4.2.4. Storyboard

A partir del mes de marzo nos dividimos las tareas entre Iván y yo. Él continuó con el diseño de los personajes empezando una primera prueba de colores, y yo me encargué de realizar el storyboard en Photoshop mediante una tableta gráfica, y nos llevó casi el mes completo realizarlo.

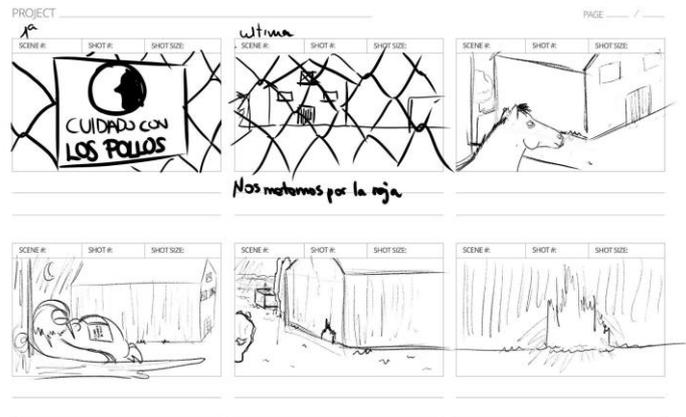


Figura 8. Página 1 del storyboard

#### 4.2.5. Animática

A partir de abril Iván se centró en la animática que consiste en juntar todas las viñetas del storyboard seguidas junto a efectos de sonido y música para poder tener una idea general de lo que funciona en pantalla antes de realizar la animación directamente. Una vez terminé el storyboard, continué con el diseño de las vistas de los personajes ya que había supuesto muchas dificultades para el resto de los compañeros y a mi aún no me terminaban de convencer.

A la vez, me reunía con David, el encargado del sonido, para determinar los efectos de sonido que nos hacían falta y el estilo de la música que necesitábamos. David realizó un desglose con todos los efectos de sonido necesarios a la vez que iba buscándolos en librerías de sonido gratuitas independientemente de que después decidiéramos realizar alguno nosotros mismos. También analizamos el guion para saber qué escenas necesitaban música y de qué tipo. La música decidimos realizarla nosotros ya fuera con programas de producción virtual o mediante instrumentos propios (guitarra).

1

EXT. GRANERO / Noche

Vemos un granero de noche. El sonido ambiente es de tranquilidad: "cric cric" de pajeros; el viento en los árboles... (ambiente de campo, gritos, viento, hojas)

Nos acercamos más y espesamos a escuchar un ritmo de música fiestera. (desaparece ambiente, entra música trap desenfrenada actual ligera)

INT. FESTIVA ZONA ERÓTICA / NOCHE (sube el volumen de la música)

La zona erótica festiva, antiguamente utilizada para guardar paja, es ahora un lugar que resume vicio y depravación. La sala está prácticamente a oscuras, iluminada de vez en cuando con algún rayo de luz de colores.

Un pollo joven se empuja una raya de cocaína de las salgas de otro pollo. Los demás pollos que se encuentran alrededor vitorean la hazafa. (baja el volumen de la música) (sonido de sentir, gritos, silbidos)

POLLO  
Pistame otra ¡ohéer !! (sube volumen musical)

En la pista hay un grupo de pollos hembra haciendo twerk. El pollo que se ha metido la raya se acerca a ellas comenzando a arriar cebollita a una de ellas.

Un pollo adulto con una botella de alcohol, que es dos veces su tamaño, habla al resto. (baja volumen musical)

ANNIE  
¡DANIEL ha cumplido los seis meses!  
... ¡Ritual de iniciación!

TODOS  
¡VAMOS!

Los pollos aguantan la botella gigante a Daniel, haciendo un sídago. Daniel termina la botella, se queda con la cara blanca, vomita y cae al suelo. DANIEL ha muerto.

ANNIE (sonido de tragar, sonido de vomito, sonido de líquido chocando con el suelo, sonido cuerpo desplumándose)  
... Vaya por Dios

Otro pollo entra corriendo con una bolsa de marihuana. (sonido de pasos corriendo)

POLLO 2  
¡E he robado la maría al Marley!

TODOS  
¡¡¡EEEEEE !!

© CREAR UN MUNDO NUEVO

Figura 9. Desglose de necesidades de sonido

En mayo debido a trabajos de clase bajamos un poco el ritmo, pero avanzamos otros aspectos como la realización de un logo para la serie. Llevamos a cabo el logotipo de la serie en el programa de creación de imágenes vectoriales Illustrator a partir de unos bocetos.



Figura 10. Logo final de La Granja

#### 4.2.6. Replanteamiento

Después de abordar la temporada de trabajos finales y exámenes, al ver que aún no teníamos nada de lo que es la realización del capítulo, tomamos la decisión de replantear de otra manera el guion para que fuera un poco más extenso plasmando todo lo que queríamos en un principio para que se asemejara más a un capítulo de animación tradicional ya que decidimos alejarnos un poco del formato web serie porque no nos encajaba con la visión que tenemos de la serie, aunque después se acabe difundiendo por redes sociales, YouTube,...

La primera semana de Julio la dedicamos a releer el guion y detectar los problemas de cada secuencia. La mayoría radicaban en los diálogos y en el miedo que teníamos de no extender demasiado la historia, el cual dejamos a un

lado para dar paso a la creatividad y la sensatez. Decidimos añadir una voz en off que enriqueciera la historia y además contara cosas que no podíamos hacer tan cómodamente a través de las imágenes.

La segunda semana la dedicamos a reescribir aquellos diálogos que no nos funcionaban y a añadir pequeñas intervenciones que agilizaran la trama y que nos permitieran llegar a donde en un principio queríamos. Yo me centré un poco más en los diálogos, lo que yo considero mi fuerte, e Iván se dedicó a retocar la estructura de guion ordenando los actos y sugiriendo pequeños cambios que ayudaran al transcurso de la historia.

La tercera semana nos dedicamos a plasmar en el storyboard, que ya teníamos completado según la anterior versión del guion, los cambios que habíamos realizado.

A partir de la cuarta semana nos dedicamos a las voces de los personajes y a la música. Primero hicimos una lista con los nombres de quien nos gustaría que doblara cada personaje. Decidimos centrarnos en personas cercanas (sobre todo gente de clase que ya conocíamos su voz y sus dotes actorales). Nos pusimos en contacto con las personas que queríamos que nos ayudaran y aceptaron la mayoría. A partir de ahí, hicimos pruebas con cada una para ver los registros de cada personaje y concertamos un día para grabar. Las grabaciones serían online vía Discord (un programa de voz online como Skype) ya que estaba un poco complicado quedar presencialmente, pero por suerte todos disponían de micrófono en casa. Yo mismo interpreté a Charlie, el personaje principal de la serie.

En cuanto a la música, David se encargó de componer casi todas las canciones en el programa de producción de audio FI Studio bajo mis pautas, excepto alguna guitarra que me encargué de grabar yo mismo en mi casa.

## 5. Resultados

Los resultados obtenidos realizando la preproducción del capítulo piloto de la serie de animación La Granja han sido plenamente satisfactorios ya que hemos obtenido una vista previa sólida compuesta de imagen, efectos de sonido, diálogos y música. Los resultados obtenidos han tenido un impacto positivo en mi persona ya que en el transcurso del proceso creativo y técnico he podido adquirir destrezas que no conocía y he interiorizado procesos como el de diseño de personajes o composición de un storyboard que no había realizado antes. Por tanto, puedo decir que los resultados han sido muy buenos tanto a nivel profesional, un proyecto trabajado a partir de una idea original y trabajado casi autónomamente que ha culminado en una animática de un capítulo piloto, como a nivel personal, ya que he conocido de primera mano todas las fases necesarias para realizar un proyecto de estas características y esto me ha otorgado una visión más amplia de lo que conlleva involucrarse en cualquier proyecto audiovisual.

Lo más importante a mi parecer, es que realizando la preproducción del piloto hemos obtenido todo lo necesario para realizar un proyecto totalmente original desde la idea, pasando por el guion, el diseño de los personajes hasta llegar incluso a una banda sonora realizada de manera íntegra y original por nosotros.

## 6. Conclusiones y discusión

Este proyecto tenía como principal objetivo explorar cada una de las fases de preproducción un proyecto de animación dirigida a un público adulto, llegando lo más lejos posible hasta tener un concepto sólido de un capítulo piloto de una serie de animación desarrollada a partir de una idea original.

Considero que he cumplido los objetivos propuestos conociendo así más de cerca lo que conlleva realizar una producción de estas características. Sin embargo, no todo ha sucedido como esperaba debido a mi inexperiencia en algunas fases del proyecto, generando retrasos generalizados en cada una de las etapas de preproducción.

Al comenzar el proyecto, tenía una visión diferente de lo que es gestionar un trabajo de estas proporciones del que hay que estar pendiente la mayoría del tiempo, tanto por necesidades creativas como por la organización de cada una de las etapas del proyecto, y del que es muy difícil delegar en otras personas con la misma experiencia que tú y con un tiempo limitado a otras obligaciones. Mirando hacia atrás, considero que tal vez fue una idea un tanto ambiciosa teniendo en cuenta que comenzó como web serie y fue derivando en una serie de animación tradicional debido a las exigencias de la idea. Las series de estas características suelen realizarse en estudios profesionales contando con el trabajo de más de cinco personas, que son las que han participado en este proyecto. Algo que hace especial este proyecto es que ha sido realizado entre amigos con la idea de divertirse dedicando mucho tiempo y esfuerzo a crear un producto muy trabajado que pueda llegar a gustar a los espectadores. Si bien es cierto que con la participación de alguna persona más con experiencia en algún ámbito en especial como podría haber sido el de diseño de personajes o la animación 2D en este proyecto se podría haber producido parte del material animado del primer capítulo, pero no es tan sencillo conseguir dichos perfiles en proyectos no remunerados.

Ahora bien, a pesar de los inconvenientes que han surgido a lo largo del proyecto, gracias a esta experiencia he podido conocer de primera mano toda la preparación que es necesaria para producir una serie, todos los detalles que deben plantearse desde un principio para

crear unas tramas consistentes e interesantes y sobre todo que lo más importante en cualquier producto audiovisual es pensar siempre en el público al que va dirigido.

Realizar la preproducción de La Granja ha requerido de los diferentes conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera en las diferentes asignaturas de la carrera, desde la creación de personajes, el diseño gráfico, la escritura de un guion, storyboard... Todo un proceso de aprendizaje de 4 años resumido en un trabajo que sin duda alguna me gustaría que desembocara en un producto real y con posibilidad de emitirse en una plataforma digital en un futuro.

Ha sido un proceso largo que ha llevado mucho tiempo, más del esperado, siempre condicionado por las características de la animación tradicional por la que nos decantamos. Pero desde el primer momento decidimos primar la calidad del trabajo al tiempo que invertimos para asegurarnos de la perfecta realización de cada una de las fases. En líneas generales, estoy muy satisfecho del trabajo realizado y sobre todo con los resultados ya que son incluso mejores a los que imaginaba en un principio.



# Bibliografía

Animación para adultos, (s.f). En Wikipedia. Recuperado el 24 de ABRIL de 2021 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n\\_para\\_adultos](https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_para_adultos)

2 Reina Flores, MDC (2005). Series animadas y población infantil. Revista Comunicar, 25. Recuperado el 24 de ABRIL de 2021 de <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=25&articulo=25-2005-194>.

López Mera, D. D. (2010). WEBSERIES. Recuperado 24 de mayo de 2021, de <https://issuu.com/diegodario/docs/webseries>

Márquez-Domínguez, C., Yalitzá, T. R.-G., & Rocha, Á. (2019, mayo). La comunicación: El fenómeno que revela el universo de las cosas. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação, (20). Recuperado de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60124689/ristie2020190726-87531-ftjbat.pdf?1564160096=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DRistie.pdf&Expires=1619392832&Signature=BoH0mQsj56YI2wdlMMuaST6EVVnRdCdfuCrlcTWWw1LcjQbXnlel7~6ltz1U9RgKPS-966JFEmG3OjetEo26dMmu2PeHuVEzecRID6qQAHEha7F4wUx3AVCkgycyP3PUxkT wPLXMJTILBVU6PUOQLNIOdmghlttgE416Yon5TJB~cwT1dZTheJlaVdSTmXHshUYR 9PQsTd8~CZ~bJc0T5o~chx9TNXVrLuwSS96bPKNJlwiUjwixDGrB1djiQfPI~wcFilwnu3 6AfbY5RYbSBwilktuHZnoAqjI9klV9~tHv9u9sE3XpydHS6f9QnrK02JzfTgGG8BKwAIGp vg0XFA &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=53>

Hernández García, P. (2011, 16 diciembre). Las Webseries: Evolución y características de la ficción española producida para Internet. Revista Faro, (Nº 13). Recuperado de <http://web.upla.cl/revistafaro/n13/art09.htm>

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/77090/LOMBARDO%20-%20An%c3%a1lisis%20y%20evoluci%c3%b3n%20de%20las%20series%20de%20animaci%c3%b3n%20para%20adultos.%20De%20Liquid%20TV%20a%20nuestros%20...pdf?sequence=1&isAllowed=y>

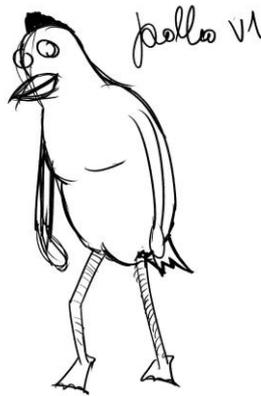
# Índice de imágenes

<i>Figura 1. Calendario provisional.....</i>	<i>10</i>
<i>Figura 2. Cronograma.....</i>	<i>10</i>
<i>Figura 3. Cronograma a posteriori.....</i>	<i>11</i>
<i>Figura 4. Guion en Celtx.....</i>	<i>12</i>
<i>Figura 5. Concept art .....</i>	<i>12</i>
<i>Figura 6. Primeros garabatos realizados a mano.....</i>	<i>13</i>
<i>Figura 7. Concept art del granero de noche.....</i>	<i>13</i>
<i>Figura 8. Página 1 del storyboard.....</i>	<i>14</i>
<i>Figura 9. Desglose de necesidades de sonido.....</i>	<i>15</i>
<i>Figura 10. Logo final de La Granja.....</i>	<i>15</i>

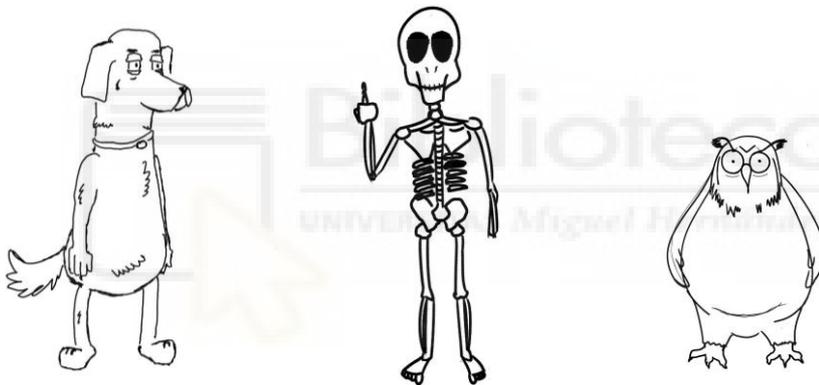


# Anexos

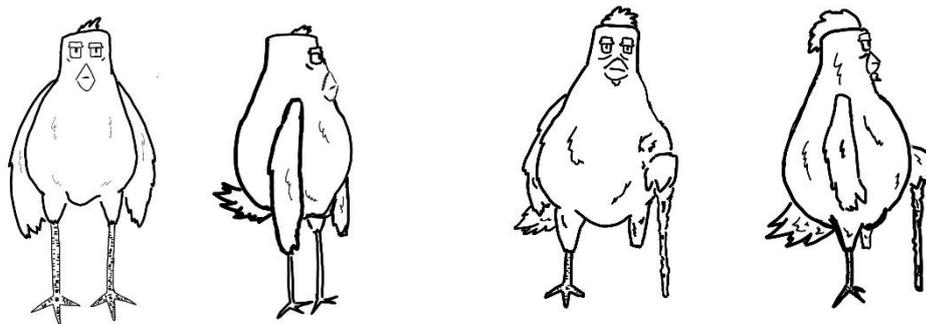
## Anexo 1. Desarrollo de los personajes



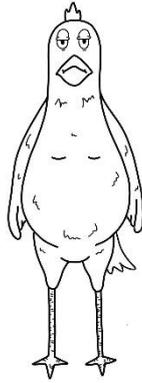
Primer boceto de Charlie



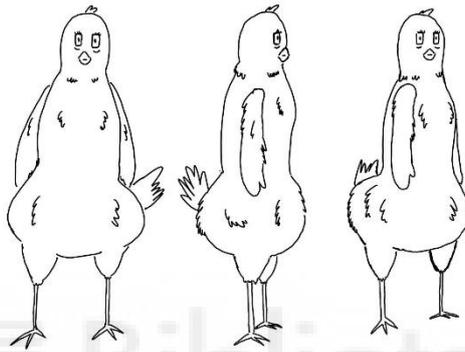
Primeros bocetos de Marley, Esqueleto y Walter (izq. a dcha)



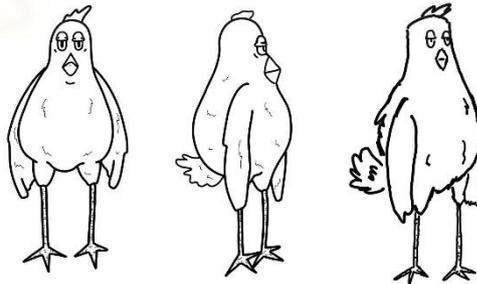
Primeros bocetos de Arnie y Willie



Boceto limpio de Charlie



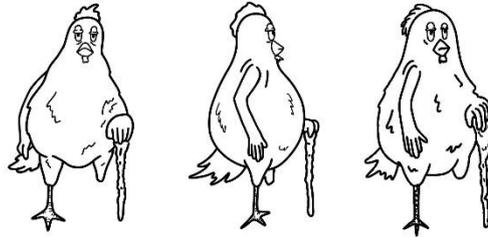
Primeros bocetos Rosemary



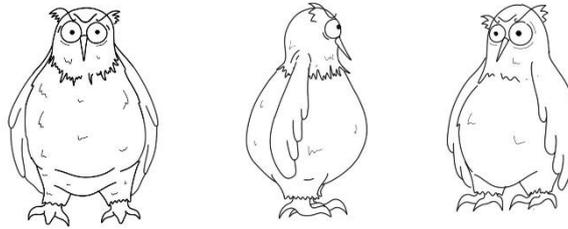
Boceto limpio de las vistas de Arnie



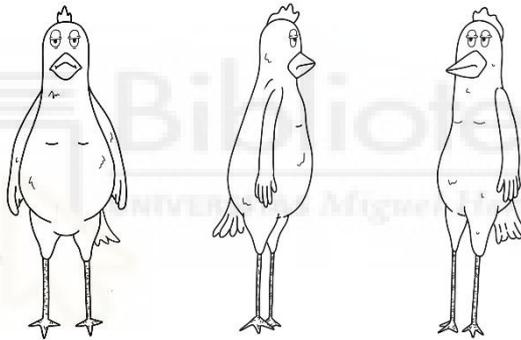
Boceto limpio de Marley



Boceto limpio de las vistas de Willie



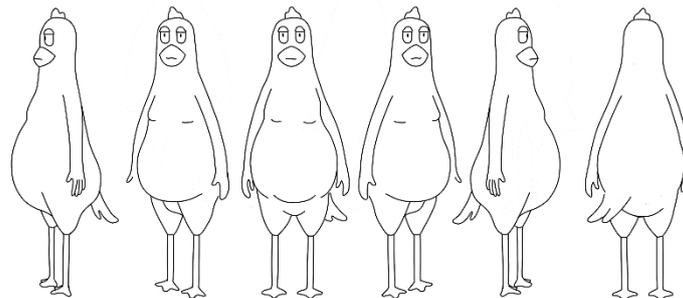
Boceto limpio de las vistas de Walter



Boceto limpio de las vistas de Charlie

TURN AROUND SHEET

Personaje: **Charlie**  
Observaciones:



Vistas definitivas de Charlie

TURN AROUND SHEET

Personaje: *Arnie*  
Observaciones:

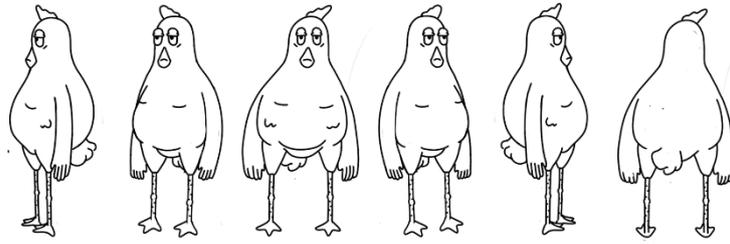


Figura 18. Vistas definitivas de Arnie

TURN AROUND SHEET

Personaje: *Esqueleto*  
Observaciones:

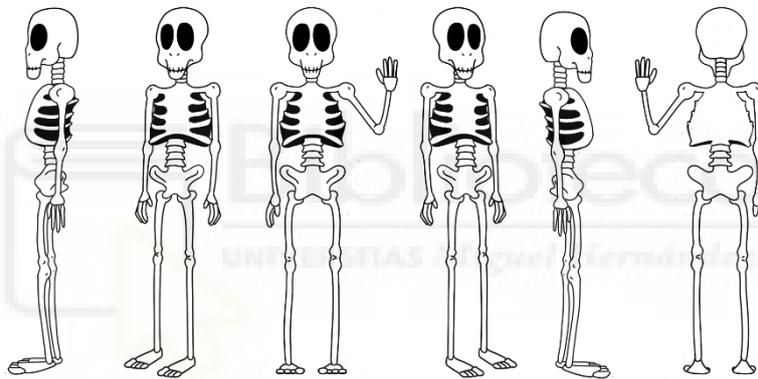
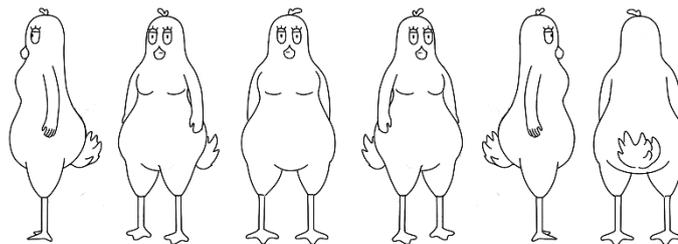


Figura 20. Vistas definitivas de Esqueleto

TURN AROUND SHEET

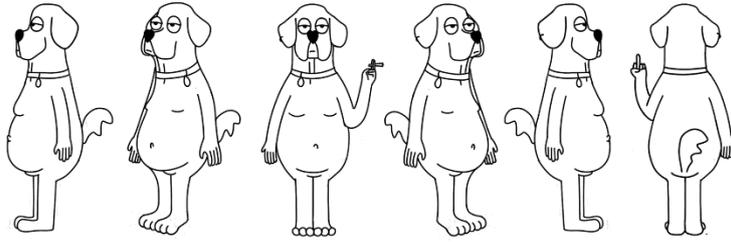
Personaje: *Rosemary*  
Observaciones:



Vistas definitivas de RoseMary

TURN AROUND SHEET

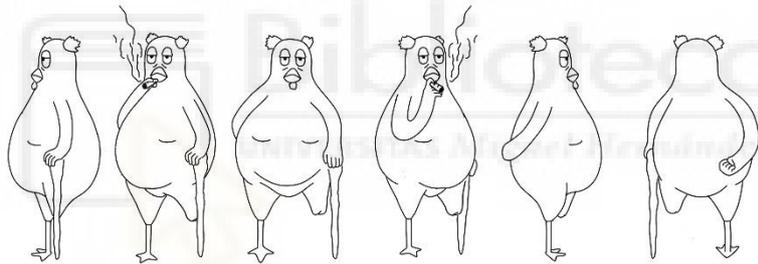
Personaje: *Marley*  
Observaciones:



Vistas definitivas de Marley

TURN AROUND SHEET

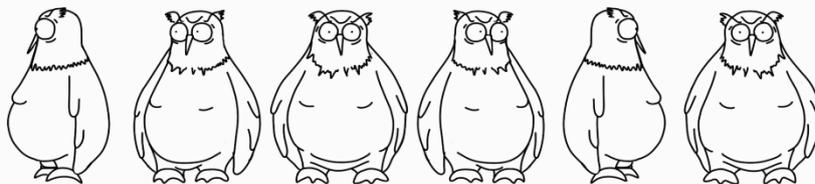
Personaje: *Willie*  
Observaciones:



Vistas definitivas de Willie

TURN AROUND SHEET

Personaje: *Walter*  
Observaciones:



Vistas definitivas de Walter



Tamaño comparativo de los personajes de La Granja



Prueba a color de Walter

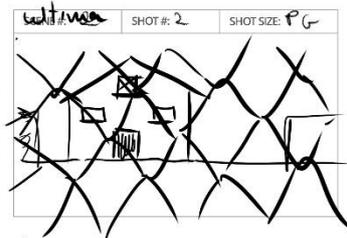


Prueba a color de Charlie

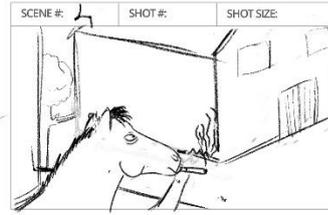
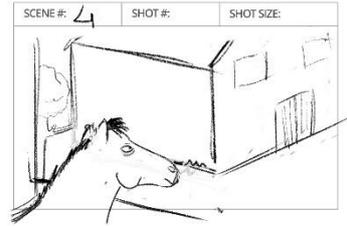
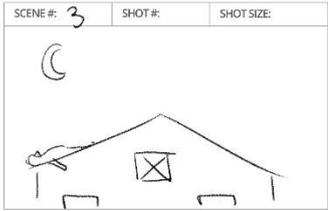
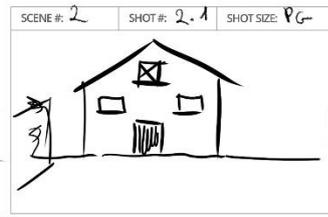
# Anexo 2. Storyboard

PROJECT La Granja

PAGE 1 /

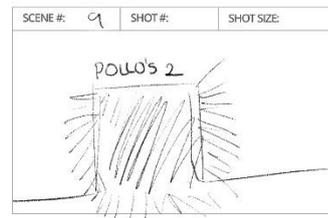
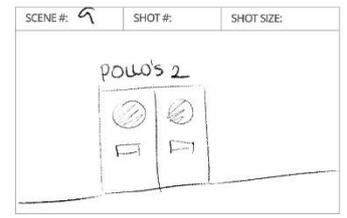
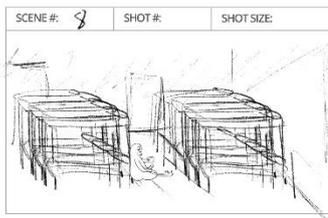
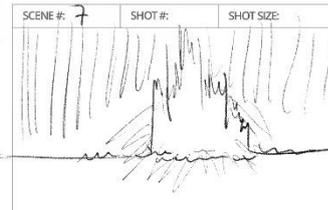
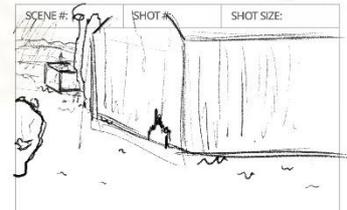
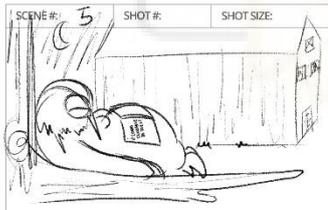


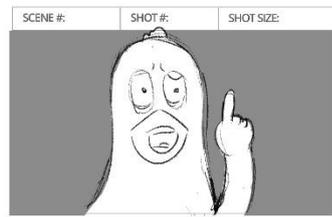
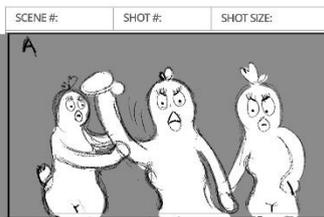
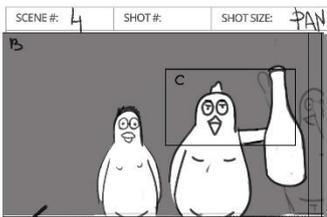
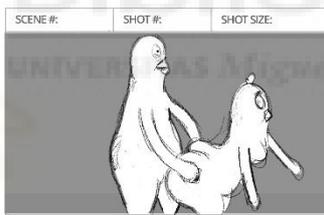
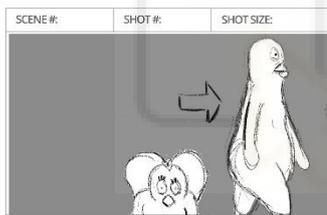
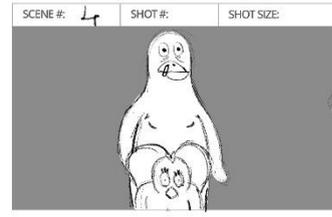
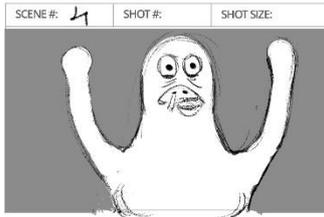
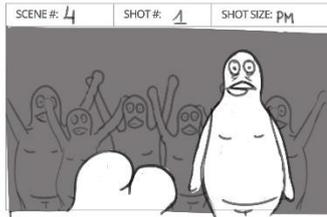
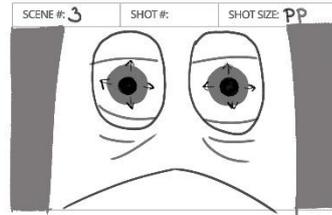
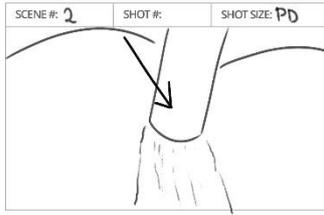
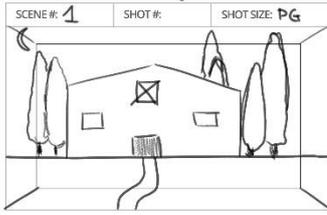
*Nos metemos por la reja*



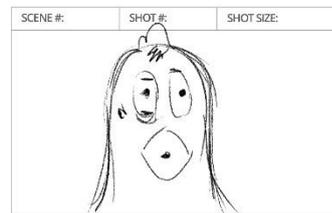
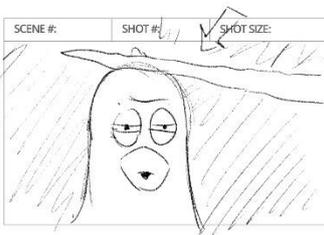
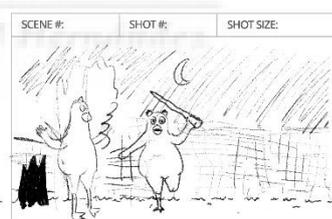
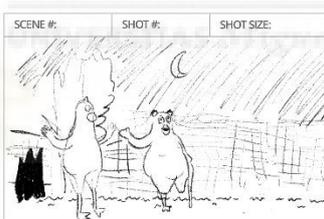
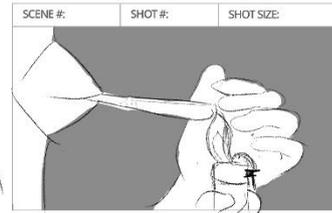
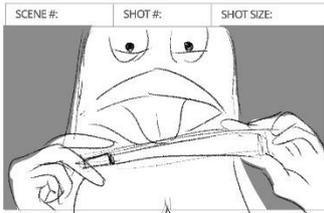
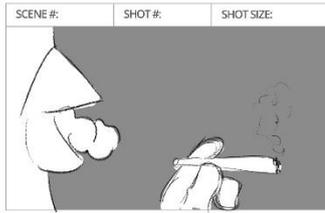
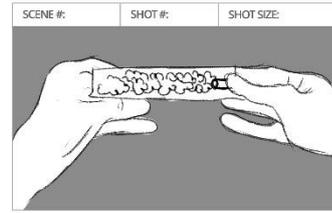
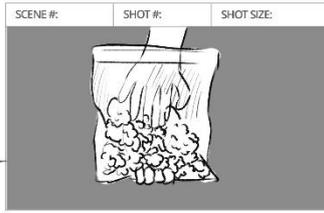
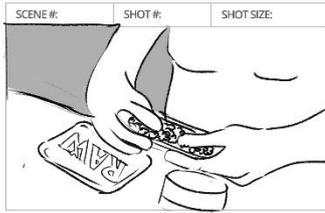
PROJECT La Granja

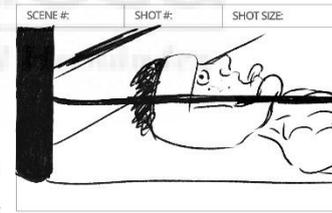
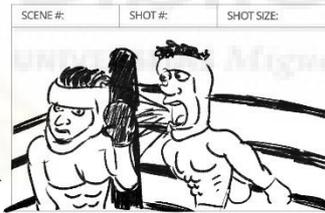
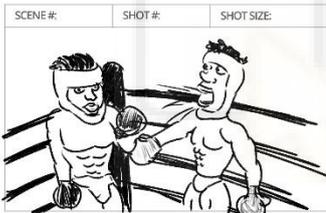
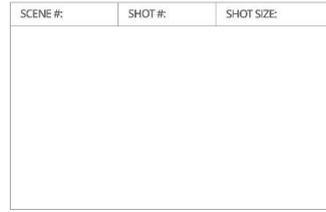
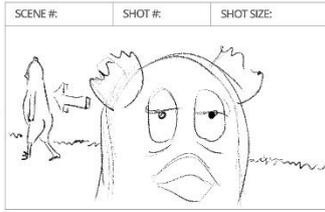
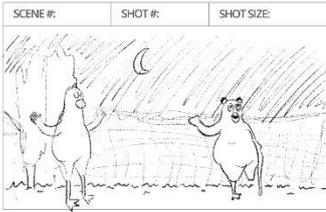
PAGE 2 /



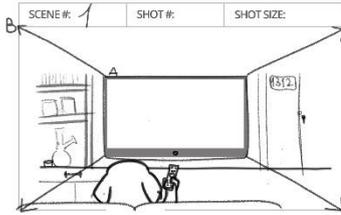




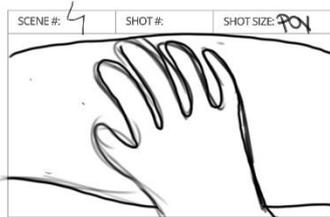
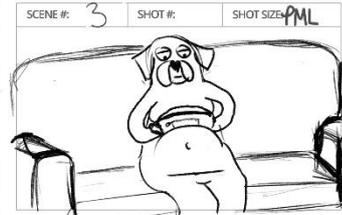
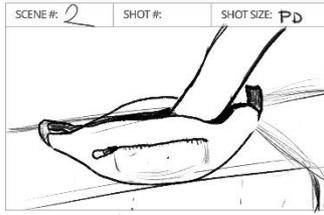




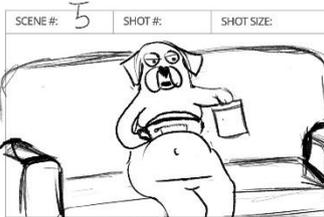
Sec. 5  
PROJECT La Granja



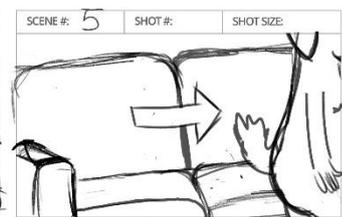
Empieza dentro de la tv zoom out  
Se comienza a ver la tv y va a hacerse un perro



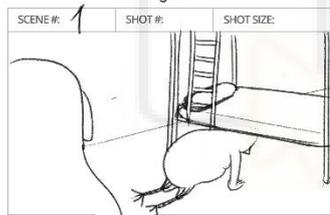
Plano *POV* de la mano. Se puede ver  
chivatos vacíos, gisete, ginsber, etc...



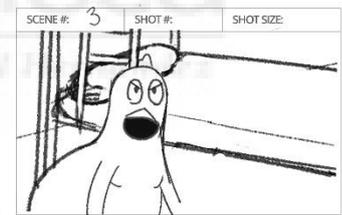
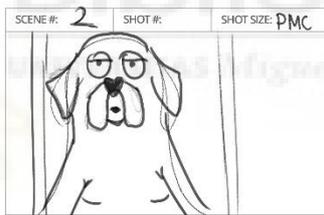
Saca un chivato vacío



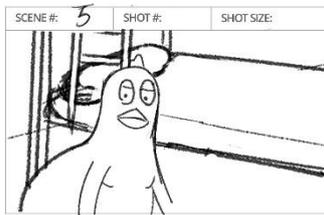
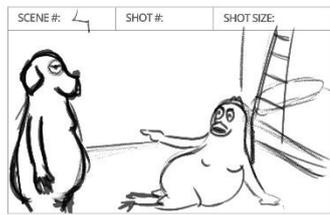
Sec. 6  
PROJECT La Granja



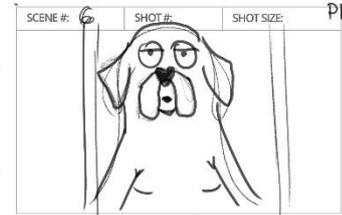
Plano conjunto Murky-Charlie (espalda Murky)



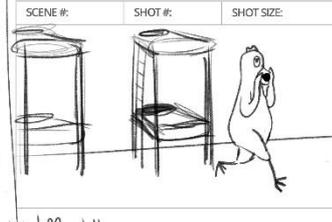
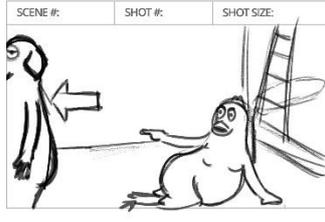
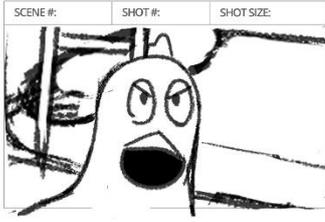
Cabrado



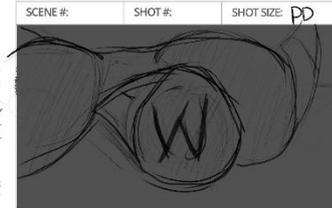
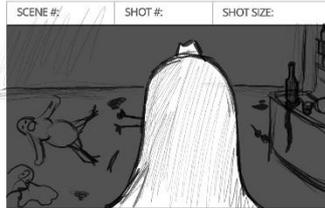
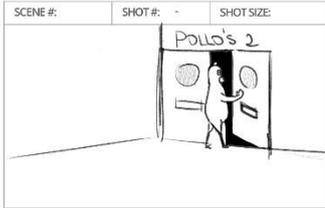
pensativo



gesticulación

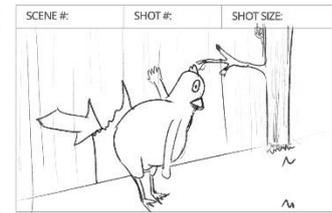
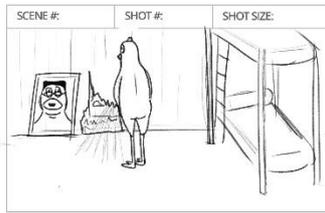
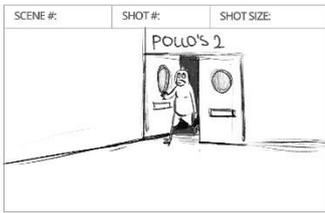
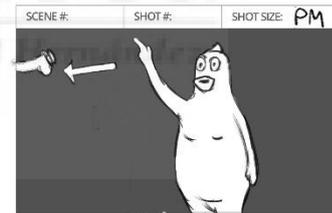
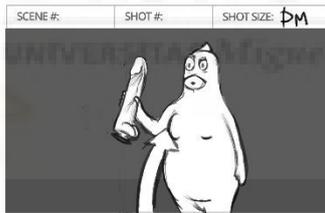
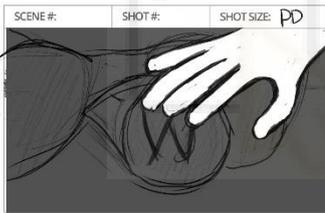


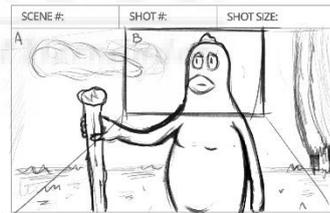
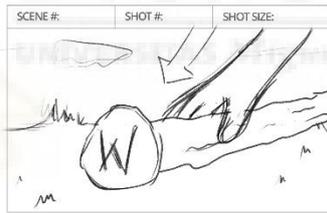
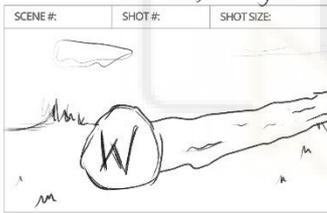
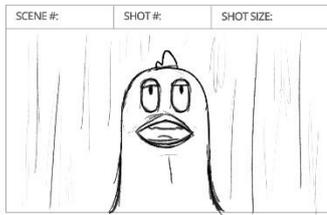
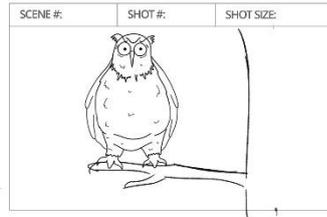
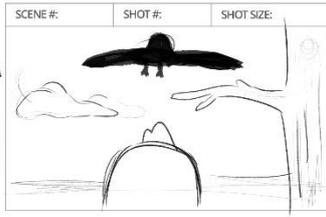
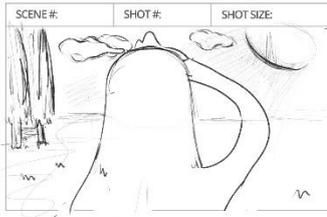
"Willie!"

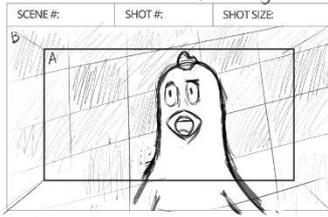


\* pollo acompañando la labor de Charles  
con o sin cabeza!

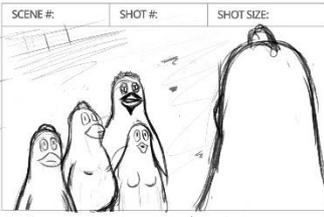
Se ve la misma computadora que lleva Willie  
en el boston medio tapado por un signador



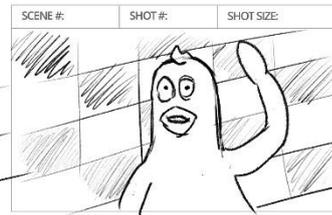
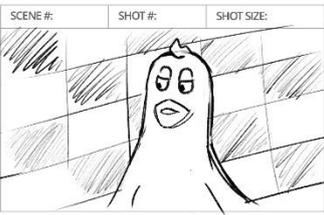
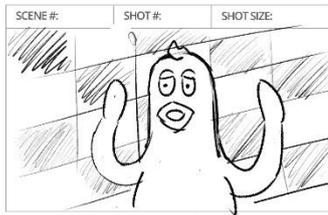
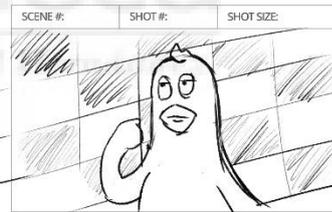
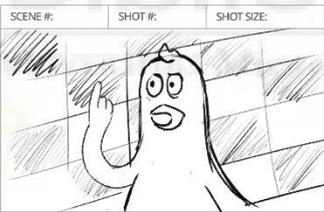
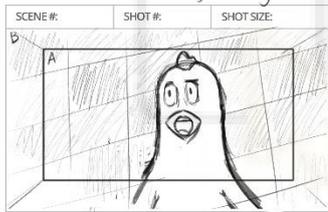
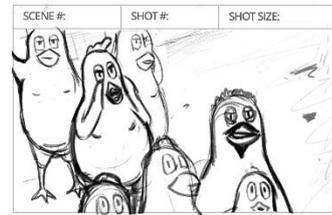
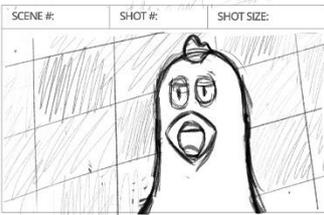
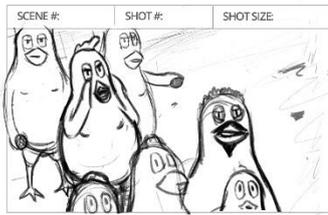
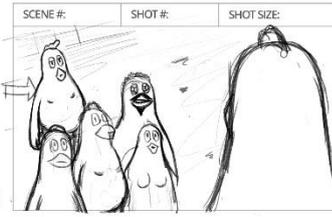


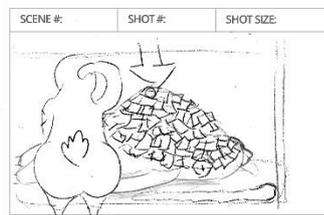
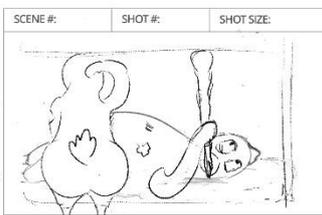
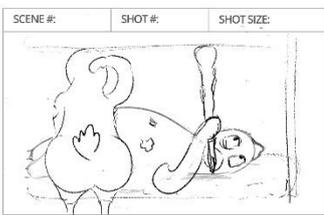
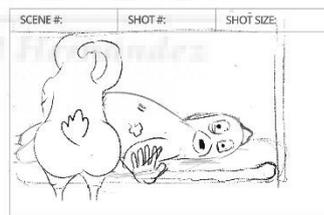
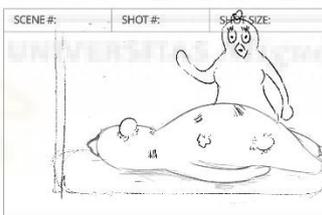
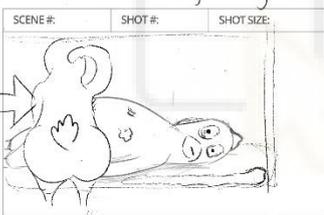
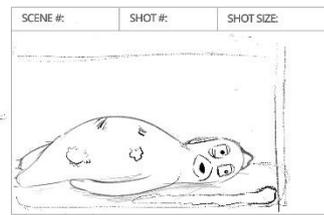
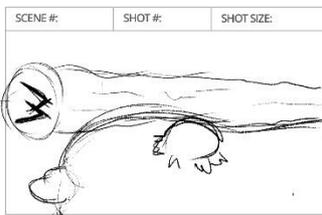
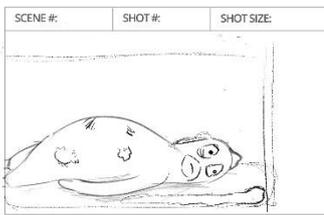
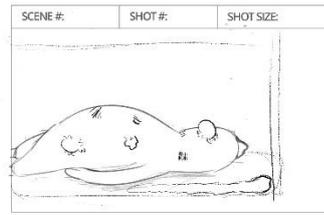
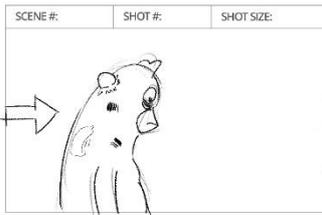
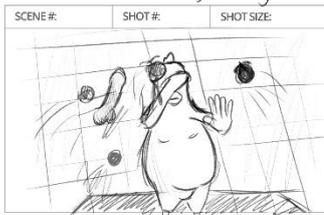


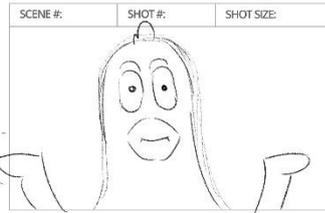
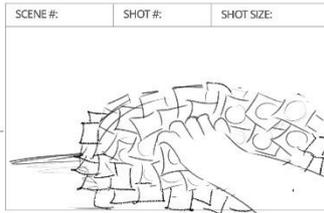
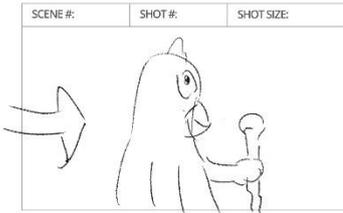
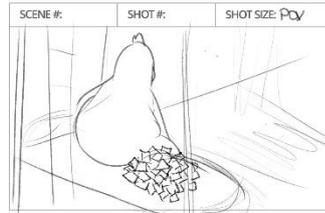
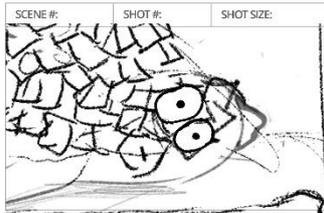
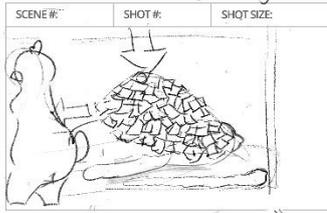
Zoom out lento



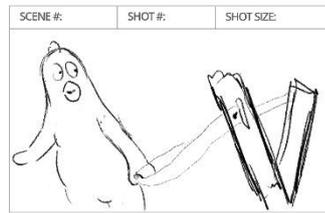
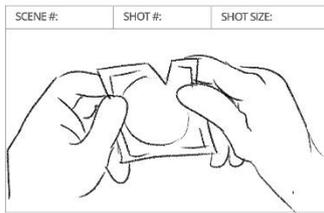
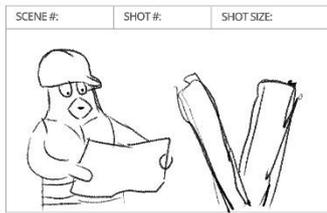
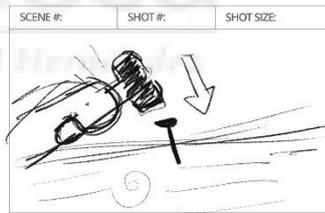
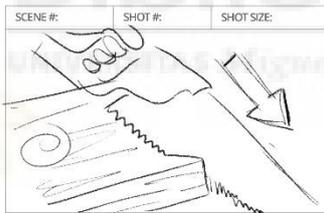
Intercala la escena anterior

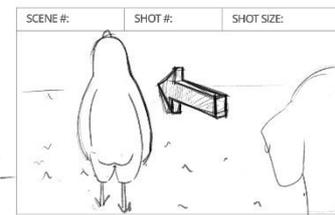
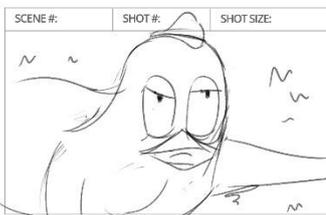
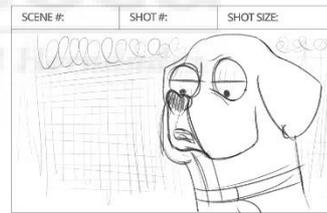
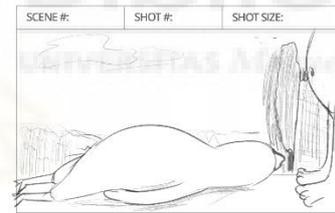
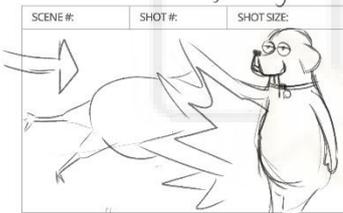
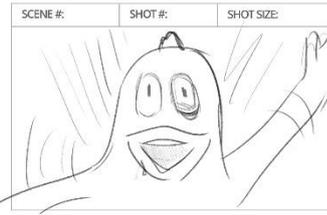
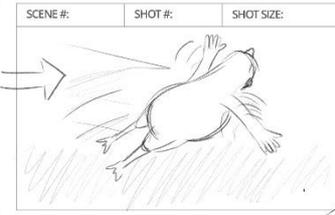
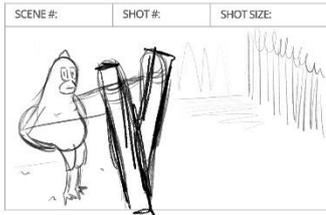
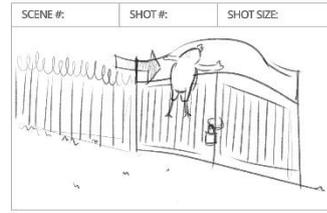
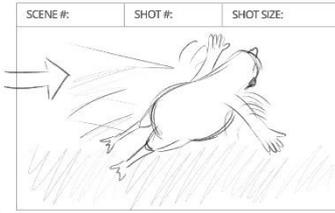
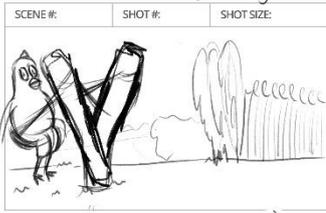


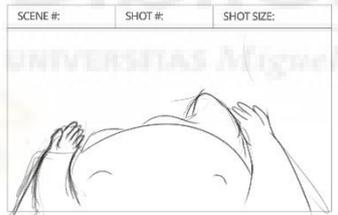
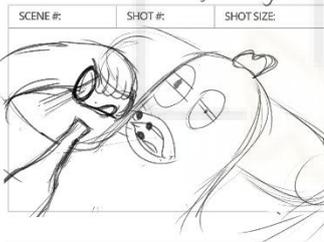
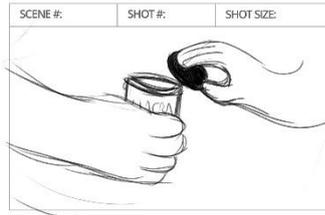
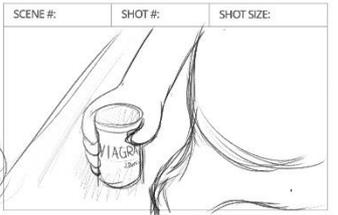
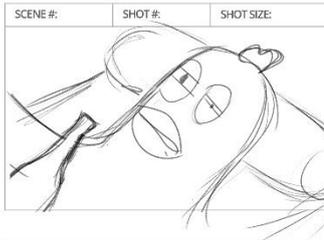
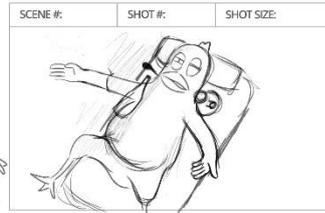
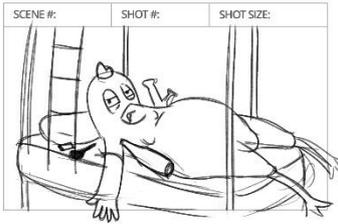
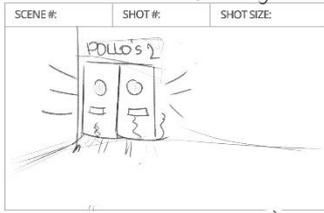




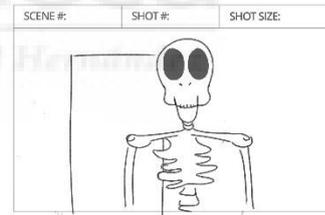
¿Quién sabe?



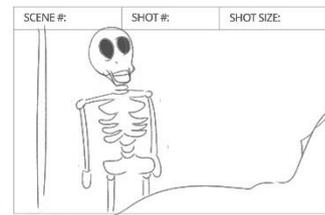
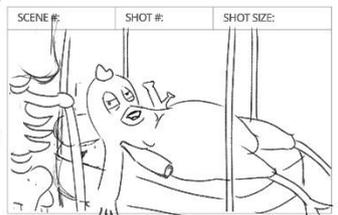
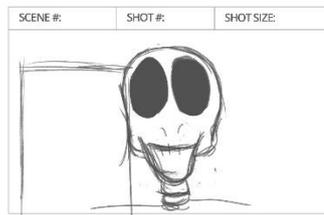


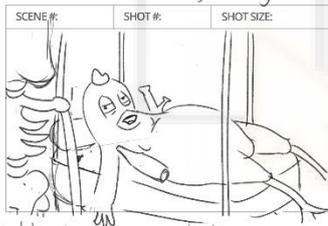
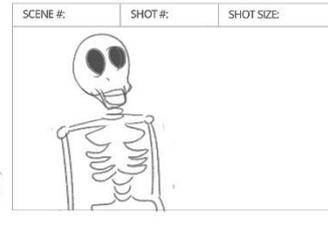
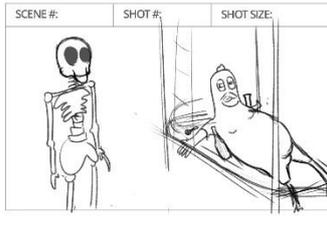
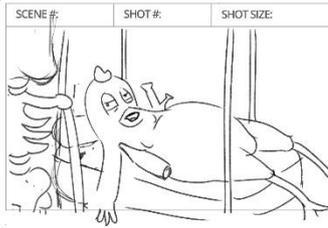
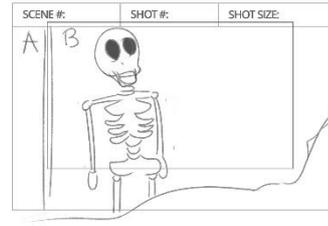
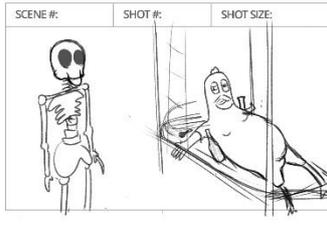
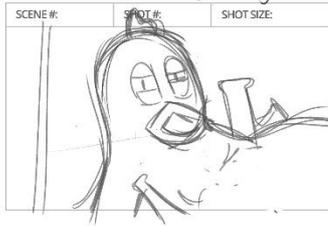


*Dos ojos cerrándose ??  
Voz de esqueleto de fondo*

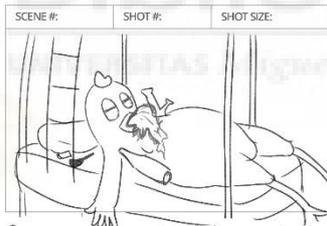


*Travelling con plomo final con sonido catapuzado*

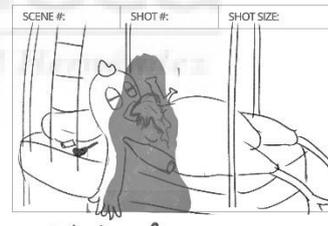




Esqueto desaparece y Charle empieza a poter

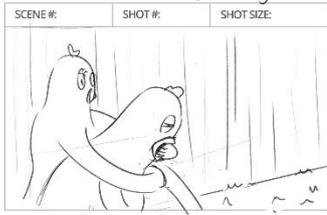


Escena con musica mientras Charle se queda inconsciente y vomita (Breaking Bad, June) ← Ref parece que sea el final



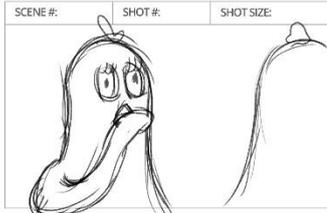
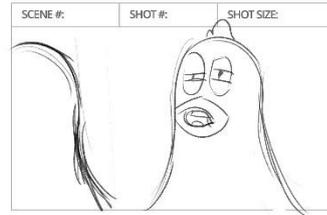
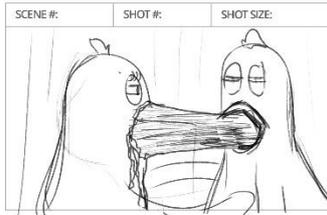
Sibeta Rosemary



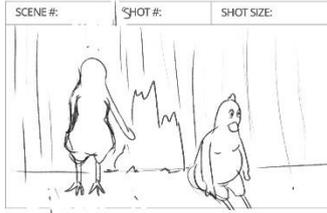


Master

Conv. fuera



Rosemary se limpia



Se levanta y mira los objetos

