



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Realización de propuesta para serie de animación "El Empresaurio"

Trabajo de carácter práctico y/o profesional



GRADO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL 2020/2021
FACULTAD DE CIENCIA SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ

Autor: Manuel Hernández Grau

Coautor: José Álvaro Pérez Pérez

Tutor: Juan Manuel Navarro Puchaes

ÍNDICE

RESUMEN	2
PALABRAS CLAVE.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
OBJETIVOS DEL PROYECTO	3
REFERENTES.....	4
Origen de “El Empresario”. Referentes culturales.....	4
Referentes narrativos.....	5
Referentes visuales y artísticos	7
METODOLOGÍA.....	10
PREPRODUCCIÓN	10
STORYBOARD	12
ANIMACIÓN	20
Diseño final de los personajes.....	20
Diseño final de los fondos.....	22
Animación de los personajes.....	23
Animación de distintos elementos y detalles	25
Colorear las animaciones	25
Música.....	26
MONTAJE.....	26
RESULTADOS Y CONCLUSIONES	27
BIBLIOGRAFIA	29
ANEXO	30

RESUMEN

El siguiente trabajo tratará sobre la realización de una propuesta de serie de animación titulada “El Empresaurio” con el objetivo de ser, posteriormente, ofrecida a algún medio interesado, que financie dicho proyecto y su posterior divulgación.

A lo largo de este trabajo se expondrá los distintos puntos clave sobre la realización de dicho proyecto, entre los que se encuentra el tráiler promocional, de los cuales se mostrará los pasos ejecutados en el proceso de animación digital, a través del programa Adobe Animate y Photoshop, además de aspectos narrativos y técnicos de la propia serie.

ABSTRACT

The following work will deal with the realization of a proposal for an animated series entitled “El Empresaurio” with the aim of being, subsequently, offered to an interested media, which finances said project and its subsequent dissemination.

Throughout this work the different key points on the realization of the project, including the promotional trailer, which steps will be shown executed in the process of digital animation, through the Adobe Animate and Photoshop programs, as well as narrative and technical aspects of the series itself.

PALABRAS CLAVE

Animación; Serie; Tráiler; Comedia; Storyboard; Producción

KEYWORDS

Animation; Serie; Trailer; Comedy; Storyboard; Production

INTRODUCCIÓN

Este proyecto se centrará en la creación de una propuesta de serie animación y la utilización de los diversos recursos técnicos y narrativos propios de la animación y transportarlos a un trailer promocional animado que sirva para sintetizar los recursos y estilos propios que intentamos transmitir. Además de contar con un dossier en el cual se especifican puntos más centrados en la narración literaria, como las descripciones de personajes o las historias de los primeros cinco capítulos, entre los que se encuentra el guion completo del episodio piloto. Todo esto ha sido realizado junto al compañero José Álvaro Pérez Pérez, cada uno centrándose en el aspecto que más sobresale. Mi compañero centrándose en el aspecto narrativo, mientras, me centro en el aspecto técnico, aunque también nos encarguemos en el aspecto contrario al nuestro.

“El Empresaurio” narra las desventuras de Aurelio, un dinosaurio que es jefe de una empresa de hortalizas. Este destaca por tener una personalidad avarienta, megalómana y obsesiva, lo que le llevará hasta locas vivencias causadas por su propio egoísmo. Además, está acompañado de sus empleados, personajes peculiares que se verán envueltos en las locuras que llega a causar Aurelio.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

El objetivo principal del proyecto es la realización de una serie de animación divertida y socarrona que pueda interesar a algún productor audiovisual para que financie y distribuya la serie y llegar al mayor número de consumidores.

La razón por la que nuestro objetivo es llegar al mayor público posible es para dar importancia al mundo de la animación nacional, ya que es un mundo muy infravalorado para el potencial que posee. Gran parte del mundo de las series de animación de España se encuentran en un terreno infantil, por lo que es interesante que este mundo pueda explorar nuevos senderos, y hacer productos para que personas adultas puedan disfrutar sin tener en cuenta el formato en el que está hecho.

Otro objetivo del proyecto es dar un mensaje a los espectadores, principalmente, ante asuntos agudos como el racismo, la avaricia, el machismo, la desigualdad social, que son asuntos que debemos tener en cuenta ya que, a pesar de ser un país desarrollado socialmente, aún sigue habiendo una gran cantidad actitudes y comportamientos

retrógrados. Por lo que la serie señala estos comportamientos, y con un punto de vista desde la comedia, deja ver lo realmente nefastas y ridículas que son estas posturas.

Y, por supuesto, el objetivo de divertir y entretener con un humor sagaz y satírico de la sociedad española, y así renovar la comedia española, haciéndola más ingeniosa y adaptada a los tiempos que vivimos.

REFERENTES

Origen de “El Empresaurio”. Referentes culturales.

La palabra “Empresaurio” surge de la combinación de las palabras “empresario” y “dinosaurio”. Esta palabra se usa de forma burlesca para referirse a empresarios con una ideología muy conservadora, usando algo tan antiguo como los propios dinosaurios, para denotar su ideología retrógrada.

La idea de “El Empresaurio” nace de un contexto de auge del conservadurismo tras la victoria de Donald Trump en las elecciones estadounidenses. Este tipo de ideologías se extendió hacia otros países, incluido España, que experimentó un fuerte crecimiento de partidos como Vox o como asociaciones HazteOir.org, que destacan por ideologías extremadamente conservadoras. El personaje del “Empresaurio” nació como sátira hacia este conservadurismo, y en especial a la figura de Donald Trump, llegando a que el personaje fuese diseñado como un calco del empresario, usando mismos ropajes y con una personalidad casi similar.



Y lo que comenzó como un simple boceto satírico, acabó evolucionando a una idea para un producto audiovisual, más específicamente, en una serie de animación. La decisión

de realizarla en un formato animado es, principalmente, por la capacidad que tiene el formato de dar vida a un dinosaurio y personificarlo sin problema, mientras que un formato en imagen real, además de ser mucho más complejo, perdería mucha expresividad, comparado con un personaje animado.

La historia de “El Empresaurio” se centra en satirizar la sociedad actual, al igual que series como “Los Simpson” o “Padre de familia”, pero a diferencia, estas series caricaturizan la clase media americana, mientras que “El Empresaurio”, se centra en las relaciones de las distintas clases sociales, a través de los distintos personajes, en la sociedad española propia de zonas rurales y periféricas del sur del Levante Peninsular, en vez de situarse en grandes ciudades metropolitanas como Madrid y Barcelona. También es debido a la importancia del sector agrícola en dichas localizaciones. Gran parte de las zonas más áridas, como La Región de Murcia y la Vega Baja de Alicante, destacan por la importancia de la huerta y la producción de cultivos hortícolas, igual de importante que dentro de la serie, ya que la empresa en la que sucede la serie, es una empresa especializada en este tipo de mercado. Por eso, uno de los elementos más visibles dentro de la serie, son las hortalizas, más específicamente, las alcachofas, hortalizas más comunes de este tipo de zonas.

Referentes narrativos

Esta serie tiene referente narrativos muy claros, las series de animación con temática adulta propia de Estados Unidos, entre las que destacan serie como “Bojack Horseman” “South Park” o la alabada “Los Simpson”, ya que todas estas se centran en dar una visión caricaturesca de la sociedad, representada en los propios personajes de la serie, y todas poseen un humor más ácido a lo acostumbrado en otro tipo de formatos de humor, como las Sitcom de acción real, ya que el formato animado, permite ciertas libertades artísticas, como el uso de situaciones más surrealistas o fantasiosas para realzar los distintos elementos narrativos de una forma más técnica. Aunque también la influencia series de acción real como “The Office” principalmente, ya que el humor, el contexto e incluso ciertos personajes, están inspirados en esta serie.

Este tipo de serie suele tener una trama principal, que consta a base de las acciones del o los protagonistas, junto a una trama secundaria, de menor calibre, para dar apoyo a la historia principal, aun siendo independiente de la primera. A pesar de que, gran parte de estas series, poseen capítulos con tramas autoconclusivas, es decir, tanto la trama

principal, como la secundaria, terminan en el mismo episodio en el que se desarrolla el conflicto, en “El Empresaurio” crea un puente entre las tramas conclusivas y las abiertas, haciendo que la trama principal de un capítulo termine en el capítulo en el que presenta, pero acarree consecuencias en el siguiente capítulo, mientras que la trama secundaria, si es autoconclusiva y no arrastra consecuencias en los siguientes capítulos.

La temática de las tramas de la serie se basa, principalmente, en la lucha entre la innovación y progreso frente al conservadurismo y tradición. Esto es representado con el protagonista, Aurelio, representando el segundo grupo de una forma gráfica, al ser diseñado como un dinosaurio, y también ideológica, mediante una mentalidad algo retrógrada, frente al progreso social y tecnológico que se vive en la actualidad.

La lucha entre Aurelio y la tecnología es uno de los recursos más utilizados durante la serie. Debido a su enajenación mental y desvaríos, considera que está siendo espiado por todos los aparatos tecnológicos más actuales, llegando hasta la enemistad con un aparato como una aspiradora robótica, o teléfonos móviles modernos.

En este punto entra otro personaje, Fidel, el becario, que tratará, a lo largo de la serie, que Aurelio deje atrás sus manías, y actualice la empresa, siempre con un negativo resultado.

Otro tema tratado durante la serie es la lucha entre clases sociales e ideológicas. Durante la serie, los distintos personajes, todos con sus propias situaciones socioeconómicas, generan disputas entre ellos, siempre de una forma cómica. Esta serie deja ver los numerosos problemas que posee las ideologías más extremistas y la abisal diferencia entre la clase acomodada y la más humilde.

El tema político, en la serie, bebe de la situación política nacional actual, en el que las distintas ideologías están, considerablemente, muy polarizadas. En la serie, esta situación es llevada al extremo, haciendo que el contexto de la serie sea más similar al de la Guerra Fría. Por un lado tenemos el lado capitalista, representado por Aurelio, con una ideología muy conservadora y avariciosa, en el cual, el dinero es el eje de la sociedad. Aurelio, debido a su desquicio, le aterra la llegada de los comunistas y es muy susceptible con cualquiera que pueda llegar a ser comunista, siendo un símil del macartismo vivido en Estados Unidos en la década de los cincuenta. Para el resto de personajes, estas especulaciones son, simplemente, desvaríos propios de Aurelio. Pero durante la serie se deja caer, que un nuevo Estado comunista y militarizado está tratando de resurgir la Unión Soviética, y realmente están espiando a Aurelio.



Los personajes son retratados de forma estereotipada, esencialmente para mofarse de dichos estereotipos y llegan a rozar la autoparodia. A pesar de esto, todos los personajes, realizan acciones o tiene actitudes que ayudan a romper el estereotipo para no llegar a que se conviertan en dichos arquetipos, en vez de una burla hacia dichos sesgos sociales. Un claro ejemplo son los personajes femeninos. Durante la serie se las presenta de forma estereotipada, pero a lo largo de la trama, presentan actitudes y cualidades impropias de la visión estereotipadas de las mujeres.

Referentes visuales y artísticos

El personaje principal, el Empresaurio, surgió de un boceto en el que el estilo visual dista del estilo actual, con un estilo más esperpéntico y agresivo.



Con la elaboración de la idea de la supuesta serie, el estilo del personaje se fue suavizando hasta llegar a un estilo más caricaturesco y limpio, al igual que el resto de personajes.

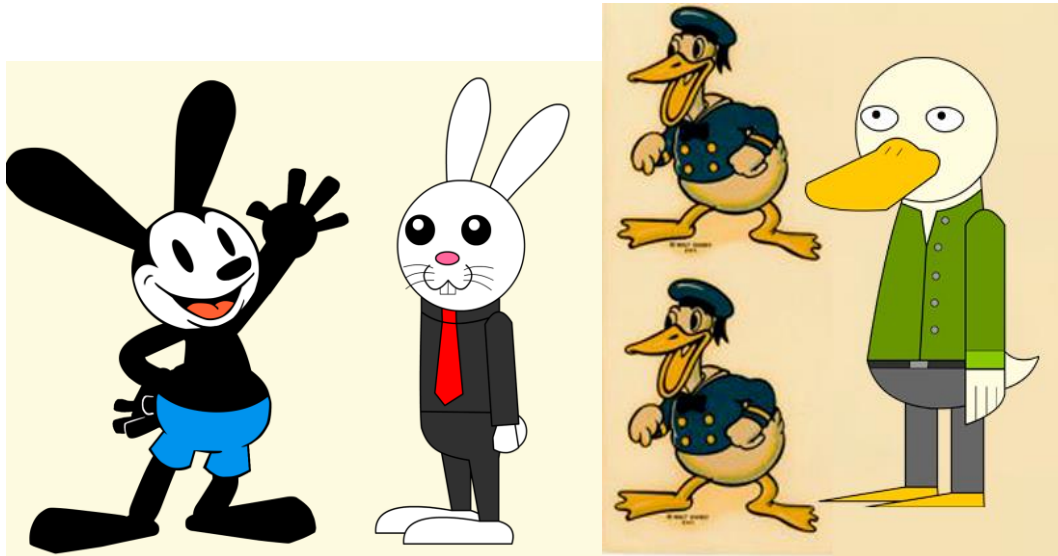
El estilo del dibujo de los personajes está basado en el estilo que posee el antiguo estudio de animación Hanna-Barbera. Principalmente, para hacer que el estilo visual diese la sensación de estar emparentado a esas series clásicas de los años sesenta y dar la apariencia retro que se le pretende dar a la serie. Aunque el dibujo en “El Empresario” busca una mayor simpleza en los personajes para resaltar más las diferencias entre ellos, a nivel visual. Cada personaje tiene un diseño diferente, pero con elementos comunes para que parezcan del mismo estilo.



Los paisajes y fondos son más estilizados y detallados que los personajes, aunque con colores menos vivos y con trazos más suaves y finos, que contrarrestan con los colores chillones y trazos gruesos de los personajes, haciéndolos aún más llamativos.

El uso de animales antropomórficos es un recurso muy utilizado en el mundo de la animación, series actuales como “Bojack Horseman” o Brian Griffin de “Padre de Familia”, hasta incluso personajes clásicos de animación como Gertie el dinosaurio han influido en gran medida en el diseño de este tipo de personajes.

Los tres personajes principales que son representados por animales antropomorfos son el propio protagonista, Aurelio, influenciado por diseños de dinosaurios como Dino de la serie “Los Picapiedra” o Gertie el dinosaurio, y los personajes “Libre Liberal” y “Pato del sindicato”, personajes que parodian a grandes personajes clásicos dentro del mundo de la animación. Más específicamente, a Oswald el conejo afortunado y el Pato Donald respectivamente.



Posiblemente, la mayor influencia que ha tenido el proyecto ha sido la serie “Dinosaurios”. Tanto la estética, como la temática, como el diseño de personajes son antecesores de la idea propuesta. Su protagonista, Earl Sinclair, fue un gran referente en la creación tanto narrativa, como estética, del protagonista de “El Empresario”



Tanto influyó a la serie, que la banda sonora original para el tráiler, y la supuesta serie, compuesta y realizada por el músico, Alejandro Pérez, con cierta colaboración con los miembros del equipo del proyecto, fue influenciada por la banda sonora de la misma. Dentro del mundo musical, famosos leit motiv de diversas series, como “Los Simpson” o “La Pantera Rosa”, también han influenciado en la creación de un leit motiv para la serie, utilizado en el tráiler promocional.

METODOLOGÍA

Durante esta sección, se explicará el proceso de los numerosos pasos de producción que tuvo que hacer frente el equipo de elaboración del proyecto.

Esta elaboración se dividió en tres fases, la primera, preproducción, centrada en aspectos narrativos del proyecto, la segunda fase, producción, la parte más compleja y larga del trabajo, en el que nos centramos en la realización del tráiler promocional animado, y por último, la parte de posproducción o montaje, que trata sobre unión entre los distintos elementos que surgieron durante la fase anterior.

PREPRODUCCIÓN

La preproducción de este proyecto consistió, principalmente, en la elaboración de la idea, crear los personajes y sus diseños, escribir las tramas e historias que podrían vivir dichos personajes, y posteriormente, la guionización del tráiler promocional del proyecto.

El primer paso fue el más sencillo, la elaboración de un diseño adaptado al estilo que le queríamos dar al protagonista. Durante la gesta de la idea, el diseño de Aurelio pasó de un boceto más crudo a uno mucho más *cartoon*. El personaje se trata de una especie de *Tiranosaurio Rex*, ya que es el dinosaurio más popular y arquetípico, y la especie original del primer boceto. Aunque se barajó otras especies de dinosaurios, como el *Velociraptor*.



Tras haber creado al protagonista, se decidió crear a más personajes, que fuesen carismáticos y únicos, y que sus distintas personalidades chocasen con la personalidad de Aurelio, para enriquecer mucho más a las futuras historias. Por lo que se creó a 11 personajes principales, sin contar al protagonista. Los personajes fueron bocetados entre el equipo, y cuando se tenía una versión más desarrollada de sus apariencias y su rol en la serie, se empezaron a crear a los personajes narrativamente.

-Aurelio, jefe de la empresa Agrosaurio S.L. Destaca por ser avaricioso, paranoico y vanidoso. Es alguien que siempre busca el éxito, y debido a su personalidad, siempre acaba fracasando.

-Liebre Liberal, gestor financiero y mejor amigo de Aurelio. Es extremadamente orgulloso y pedante. Actúa como un secuaz de Aurelio, por lo que suele acompañarle en sus vivencias.

-Amadeo, jefe de la empresa rival. Es perverso y socarrón. Tiene una enemistad acérrima con Aurelio.

-Rigoberta, agente de bolsa y esposa de Aurelio. Todo el mundo aclama su belleza, pero ella quiere que le valoren por su inteligencia y éxito.

- Fidel, becario de la empresa. Es un tipo tranquilo y poco trabajador. Es sobreexplotado por Aurelio y siempre quiere tener un trabajo de verdad.

-Anabelle, secretaria de Aurelio. Es algo antipática y solitaria. Suele ser muy misteriosa con sus asuntos. Odia a Aurelio

-Jacobo, encargado de marketing. Es mimado y condescendiente. Entró en la empresa gracias a la amistad de Aurelio con su padre, a pesar de no sabe nada de su trabajo.

-Leo, encargado del equipo de la empresa. Es alguien torpe y tímido. Siempre intenta que Aurelio le aumente el sueldo, aunque siempre con un negativo resultado

-Carlitos, atención al cliente. Es pelota e infantil. Suele molestar a sus compañeros de trabajo, en especial a Fidel. Venera a Aurelio

-Leire, contable de la empresa. Es dormilona y vaga. Debido a su exceso de trabajo, siempre suele estar cansada y se duerme en cualquier lugar.

-Pato del sindicato, pertenece al sindicato de trabajadores de la empresa. Es empático y suele contar chistes malos. Tiene cierta rivalidad con Aurelio debido a las condiciones laborales de los empleados.

-Bonifacio, encargado de almacén. Es pueblerino y trabajador. Suele dar sermones a los jóvenes y tiene un problema en la espalda.



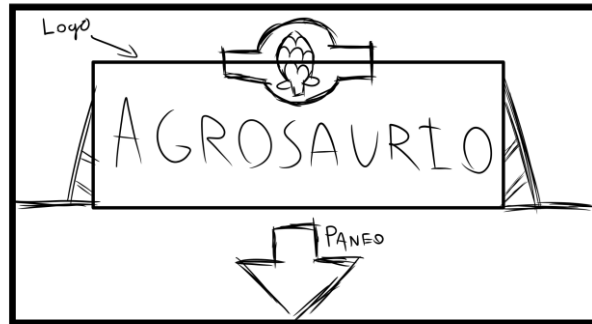
Tras haber creado los personajes, proseguimos con la elaboración de tramas interesantes y divertidas. Las tramas se dividieron en dos, la principal, normalmente relacionada con las vivencias de Aurelio, y la secundaria, protagonizada por alguno de los distintos personajes creados. El formato que pensamos para los capítulos, fue de una duración entre 15 y 25 minutos, el formato estándar en este tipo de series de animación. También fue desarrollada la trama de los 4 primeros capítulos, con incluso, la elaboración del guion del episodio piloto. Los resultados de esta fase pueden verse en el dossier del proyecto, situado en el apartado *Anexo*.

STORYBOARD

Tras decidir la idea en la que consistirá el tráiler, el equipo se reunió para discutir sobre los distintos planos que sucederían durante el tráiler. Durante el proceso de creación del storyboard del tráiler, se anotó el dialogo del protagonista, junto a la posición de los personajes, sus movimientos, los numerosos detalles y el movimiento propio de las cámaras.

A continuación analizaremos el storyboard de susodicho tráiler, incluyendo una serie de descripciones que ayudaran a entender mejor la situación.

El storyboard comienza con la primera parte del tráiler, la que representa el anuncio de televisión. La escena comienza con un plano general de un cartel con el logotipo de la empresa, para posteriormente, realizar un paneo hacia la parte inferior del exterior del almacén.



Tras este movimiento de cámara, el protagonista, Aurelio, entra en plano desde la derecha, mientras camina hacia la izquierda y suelta su diálogo. A partir de un punto, Aurelio, comienza a caminar en estático, mientras el escenario comienza a desplazarse en dirección contraria, para dar la sensación de que Aurelio se está desplazando.

El dialogo de Aurelio es el siguiente:

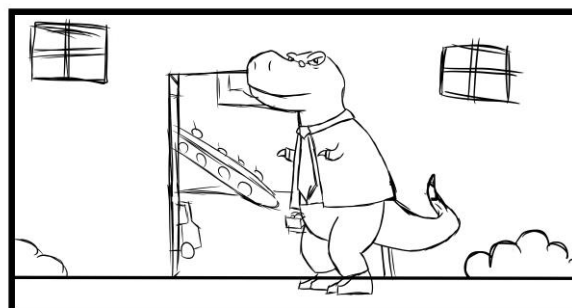
- *Hola, Soy Aurelio, CEO de la empresa Agrosaurio S.L. –*



El plano continúa hasta que Aurelio decide detenerse frente a la puerta del almacén, por lo que deja de caminar, y junto a él, el fondo deja de desplazarse. Aurelio se detiene justo después de acabar su dialogo.

El dialogo prosigue así:

- *Empresa líder en llevar las mejores hortalizas nacionales a tu mesa –*



La escena cambia hacia un plano de varios trabajadores ejerciendo sus tareas en el interior de la oficina. Los personajes se tratan de, en orden de izquierda a derecha, Leire, Leo y Anabelle. Leo camina mientras transporta una caja en dirección de

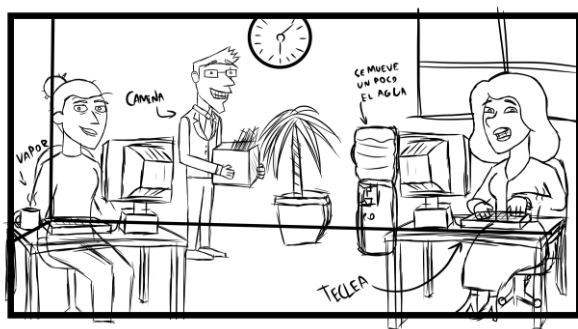
izquierda a derecha, Anabelle teclea un teclado de ordenador. Todos estos personajes miran a cámara mientras sonrían.

El agua del dispensador de agua también tiene un leve movimiento.

Esta escena sucede mientras Aurelio sigue su dialogo, pero esta vez, en forma de voz en off.

El dialogo de Aurelio continua:

- *Una empresa humilde y trabajadora...* -

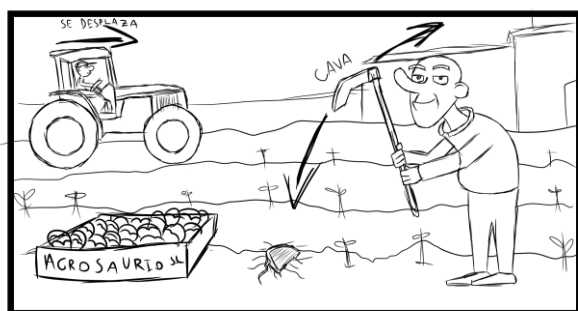


Cambia la escena, y esta vez se muestra a Bonifacio trabajando en una huerta. El personaje de Bonifacio usa la azada, mientras hace gestos de que le cuesta. El escenario consiste en una gran huerta, llena de brotes, y fondo a la izquierda, está un tractor, mientras que en el otro lado se ve asomarse el almacén. Al lado de Bonifacio, hay una caja llena de alcachofas.

Al igual que la escena anterior, Aurelio prosigue su discurso en off.

Dialogo de Aurelio:

- *... Donde reina la concordia* -



Una nueva escena nos vuelve a mostrar Aurelio, mientras continua hablando mientras camina, hasta acercarse al resto de trabajadores. Esto sucede en el interior del almacén anteriormente mostrado, y todo consiste en un plano general de Aurelio y sus empleados.

Tras terminar su dialogo, el resto de sus empleados citan el lema de la empresa, pero de forma algo descoordinada.

Dialogo:

Aurelio: - *Así que recuerden, Agrosaurio...* -

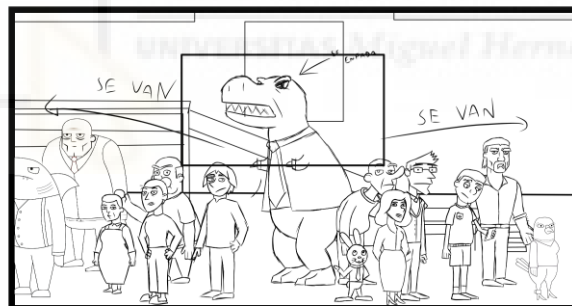
Resto de trabajadores: - *Las mejores alcachofas-*



La música cesa, y seguido aparece un plano medio corto de Aurelio, y su cara pasa de estar feliz a enfadarse. Tras esto manda a sus empleados a continuar trabajando. El plano se vuelve a abrir, y el resto de empleados salen de la escena en dirección hacia la izquierda.

Dialogo:

- *¿Qué hacéis tan parados? ¡A trabajar!* -



Aquí termina la primera parte del tráiler, y a partir de la siguiente escena comienza lo que se trataría de la segunda parte del tráiler.

La segunda parte del tráiler mostrando a Aurelio en su cama y en total silencio. La tranquilidad se rompe cuando suena el despertador, y al mismo tiempo, la música vuelve a sonar.

Mientras Aurelio duerme, se le ve respirando, por lo que se aprecia su boca abriéndose ligeramente y volviendo a cerrarse. Y al son de la respiración, la zona del tronco de Aurelio, se inflará y desinflará.

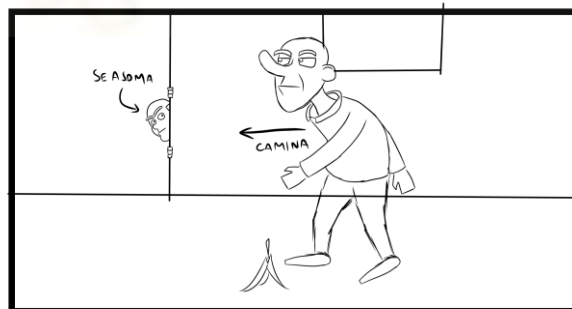
Cuando el despertador suena, este hace un efecto de salto mientras se agita en el aire.



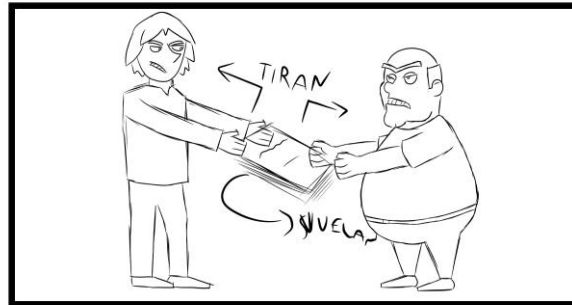
Aurelio se gira cuando el despertador suena, dando la espalda a la cámara, y tras girarse, con la cola, rompe el despertador y continúa durmiendo.



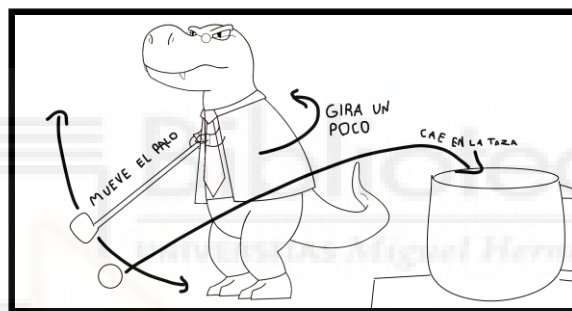
Aparece una escena en la que Bonifacio aparece caminando tranquilamente en dirección hacia la izquierda, cuando se tropieza con una piel de plátano y cae de espaldas contra el suelo. De fondo, aparece Carlitos, asomándose, mientras ríe pícaramente. Todo sucede en un plano general, con el almacén como escenario.



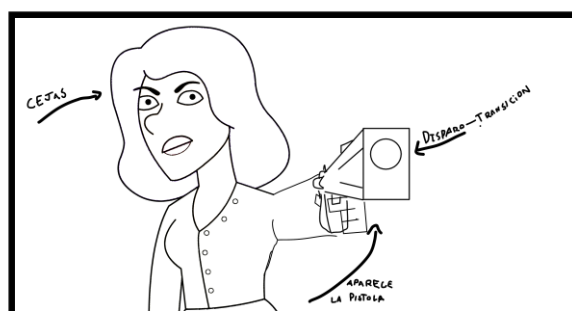
Carlitos y Fidel se pelean por un paquete, ambos forcejan para obtener la caja, y tras tirar el paquete hacia sus lados, rompen la caja y ambos salen volando, cada personaje sale disparado hacia los lados que estaban tirando. La escena sucede en un plano general en el que aparecen ambos.



La escena consiste en Aurelio, con un palo de golf, jugando dentro de la oficina al golf, y usando la taza como agujero. Aurelio golpea la bola y consigue acertar. Todo sucede en un plano general.



Anabelle, en un plano medio alto, aparece cabreándose, saca una pistola y dispara dos veces. Cuando dispara, aparecen destellos.



Aurelio y Liebre Liberal están dentro de un jacuzzi, y Liebre brinda. El agua de jacuzzi se mueve ligeramente. Todo en un plano general



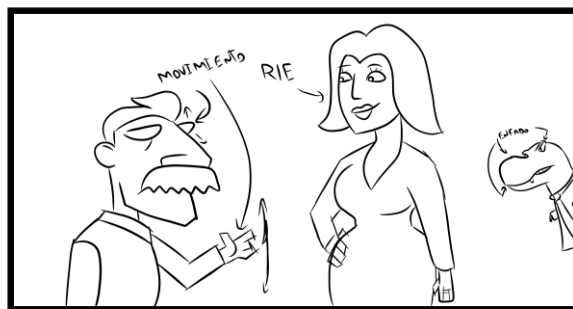
Aurelio aparece celebrando su victoria agitando sus brazos y cola. El escenario se trata de un acto social, en el que se está celebrando un importante acto. El plano de esta escena consiste en un gran plano general.



Aurelio grita encolerizado. La escena posee un primer plano.



Amadeo corteja a Rigoberta moviendo sus cejas, Rigoberta, tras esto, se ríe. Aurelio, en el fondo a la derecha, aparece gruñendo enfadado.



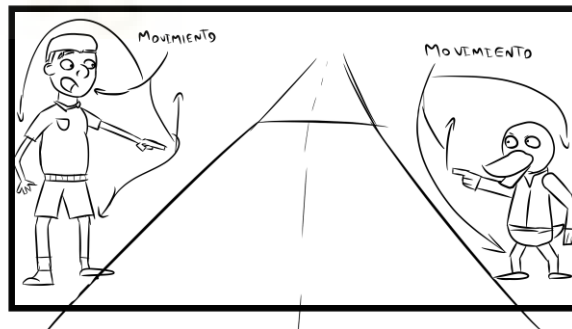
Leo corre de un lado a otro, y cada vez que entra y sale de plano, se hace más hacia la cámara.



Aurelio y Liebre Liberal, huyen despavoridos en coche, mientras les persigue la policía.



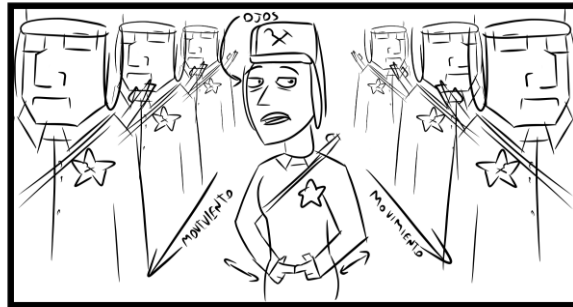
Jacobo y Pato se miran sospechosamente, y después se señalan sorprendidos. Se encuentran alejados, y el plano se trata de un gran plano general.



Aurelio camina tranquilo, cuando aparece la aspiradora robot detrás suya. Aurelio, comienza a poner nervioso, y decide huir rápidamente.



Leire aparece desfilando con un ejército, mientras mira nerviosa hacia los lados



Aurelio aparece sentado en su oficina, mientras se fuma un puro. Tras esto echa el humo por la boca y el humo que expulsa cubre el escenario.

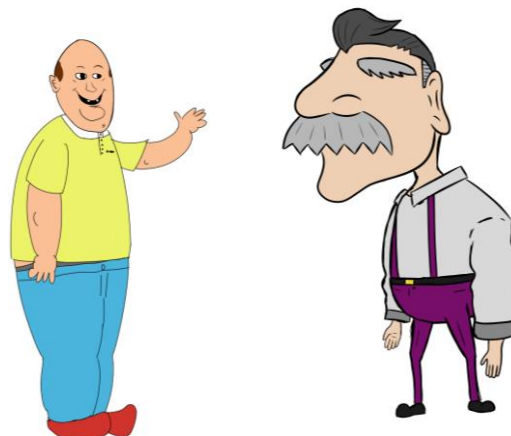


ANIMACIÓN

Diseño final de los personajes

Tras haber creado a los personajes, tanto narrativa como visualmente, debíamos transportar dichos personajes al programa Adobe Animate, donde los utilizaríamos para crear posteriormente las animaciones.

Para ello cogimos el diseño de todos los personajes e intentamos darle un estilo común al dibujo, ya que los distintos personajes fueron diseñados por las distintas personas del equipo, y cada uno poseía un estilo diferente.



Una vez obtenido un estilo visual común, se comenzó en dibujar los personajes en Animate para su posterior animación. El primer personaje que se traspuso a este programa fue al protagonista, Aurelio.



Todos los personajes fueron diseñados bajo unos parámetros claros. El trazo del personaje se estableció a 5 puntos de anchura, dentro del propio programa, para darle mayor peso al dibujo, mientras que a los pequeños detalles se les dio una anchura de 2,5 puntos. Por ejemplo, el trazo del propio cuerpo del personaje poseerá una anchura de 5 puntos, mientras que detalles como, botones o bolsillos, mantendrían la mitad de la anchura base, es decir, 2,5 puntos de anchura. También se estableció elementos comunes, como las manos, zapatos y ojos, aunque siempre con excepciones, además de más elementos que se repiten, como la forma de la cara de los personajes femeninos o el estilo de cejas o elementos destacables.



Una vez dibujados todos los personajes junto a las pautas establecidas anteriormente, comenzaba el proceso de animación de personajes

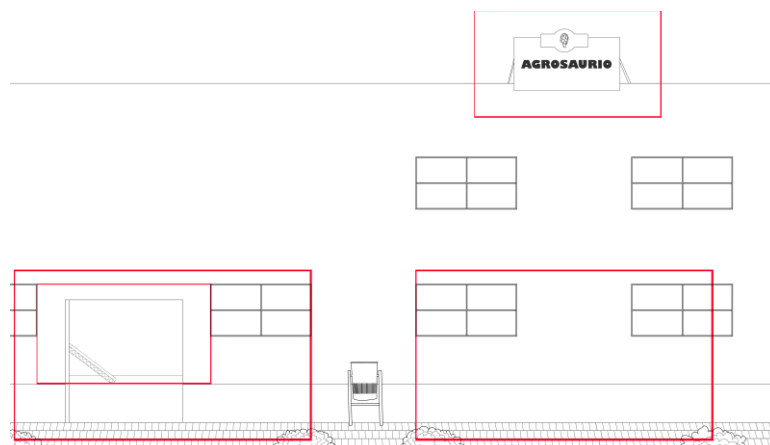


Diseño final de los fondos.

Para la elaboración de los fondos, debíamos seguir las indicaciones del storyboard en cuestión a parámetros más técnicos que artísticos, como las proporciones, perspectivas de los personajes y sus movimientos.

Habiendo tenido esto en cuenta, procedimos a la realización artística de dichos fondos. Los fondos debían ser similares, narrativamente, a la acción de los personajes, por ejemplo, Aurelio durmiendo en su cama, debía tener un fondo propio de un dormitorio.

Estos fondos, al ser fondos estáticos, se realizaron con el programa Adobe Photoshop en vez del programa Animate. La escala de estos archivos debía ser mucho mayor para que, en caso de movimientos de cámara siga teniendo cierta calidad.



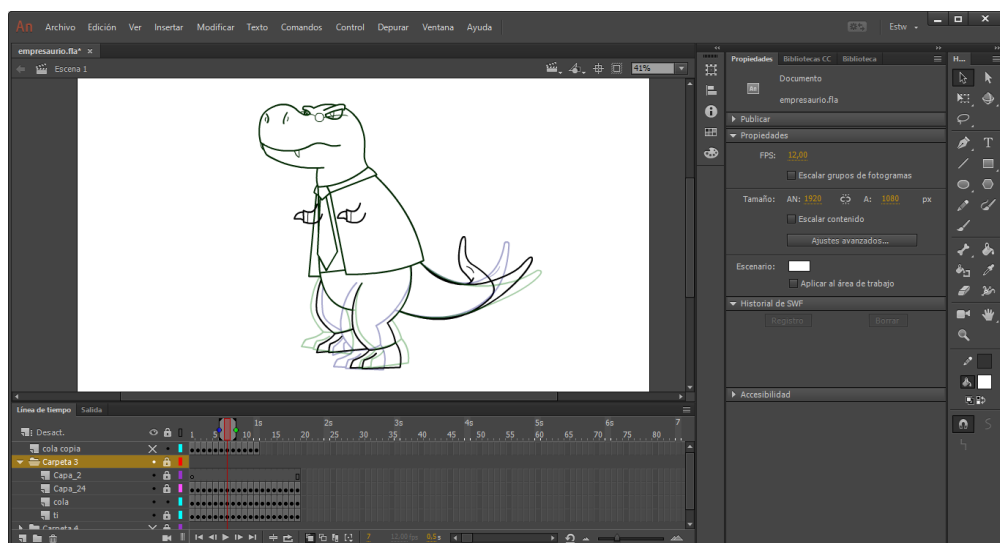
Posteriormente, se colorearon los fondos. Los colores utilizados son colores llamativos, pero no lo suficientes como para eclipsar a los personajes, al igual que el trazo, que se cambió el color negro del trazo por un tono grisáceo para que el personaje tuviese más peso que el fondo.

Animación de los personajes

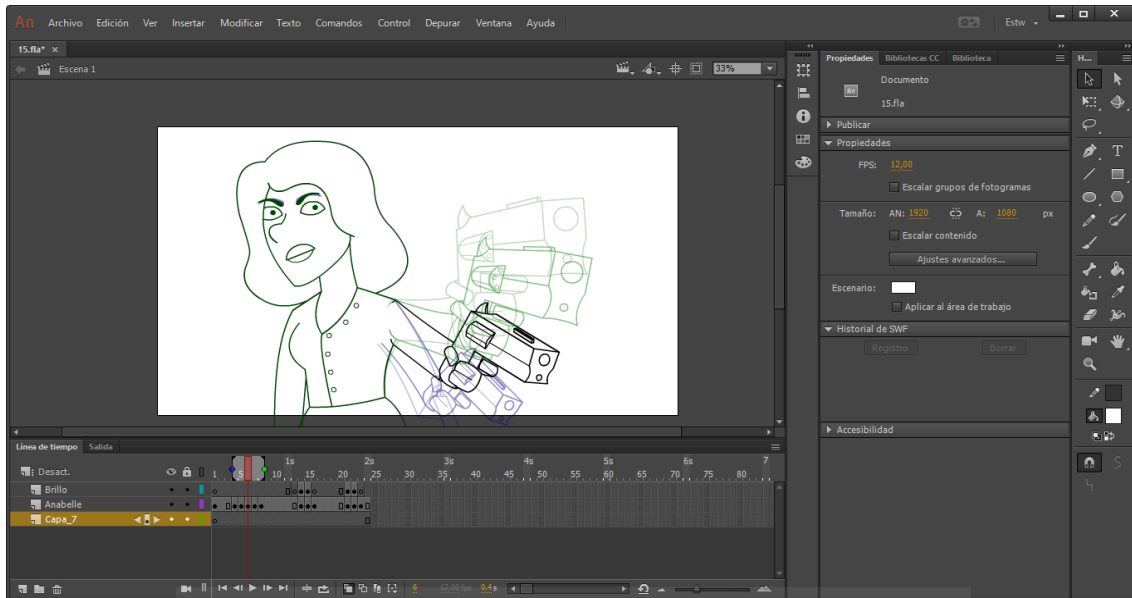
Este fue, sin lugar a dudas, el proceso más complejo de la realización del proyecto.

La producción de animación fue dividida en dos partes durante dos semanas, por lo que el trabajo consistió en una parte por cada semana. Estas dos partes fueron divididas en base al futuro tráiler promocional, el cual se divide en dos partes, la parte centrada en el anuncio de la empresa y la parte centrada en los distintos gags. La primera parte que realizada fue esta última, ya que era más dinámica y compleja que la primera parte. Mientras que la primera parte, consistía principalmente, en la elaboración de la técnica del lip sync con el protagonista. Esta técnica consiste en la sincronización de los labios, en este caso, mandíbulas, con la velocidad del monólogo del futuro doblaje.

Para la realización de la animación se utilizó el programa Adobe Animate, herramienta especializada en la animación digital. El estilo de animación utilizado es la animación 2D limitada, es decir, un estilo mucho más simple que la *full animation*, propio de muchas series de animación, como “South Park” o del estudio Hanna-Barbera, que, a pesar de ser menos vistosa, permiten una realización mucho más rápida, barata y con un estándar de calidad mínima, por lo que se podría más rentable el uso de una animación limitada. Debido a esto, la animación de los personajes ha sido realizada a una velocidad de 12 fotogramas por segundo.

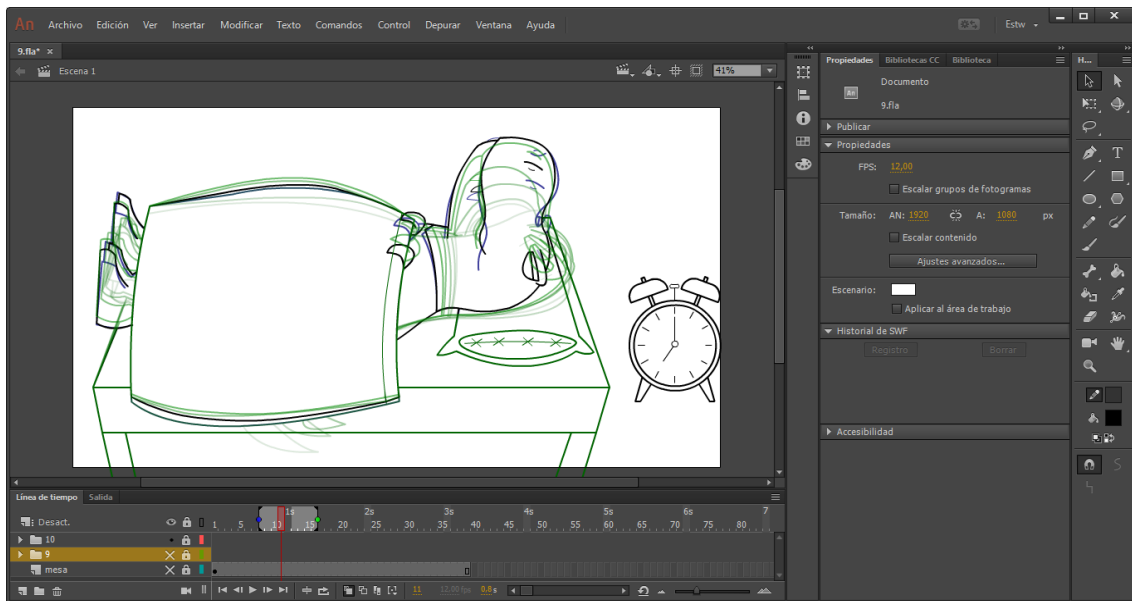


Debido a que el uso de una velocidad de 12 fotogramas por segundo puede presentar algunos problemas a la hora de la fluidez de los distintos movimientos, hemos tratado ofrecer un mínimo de calidad a la hora de representar los movimientos.



Para la elaboración del movimiento, el primer paso que se utilizaba era una animación en sucio, en el cuál se trataba de encontrar la forma del movimiento. Tras conseguir un movimiento adecuado, ese trazo se limpiaba y estilizaba para que fuese más pulcro. Y tras haber limpiado el trazo y haber observado posibles fallos, se realizaba el dibujo de los distintos fotogramas con las medidas asignadas anteriormente, para que el estilo fuese el establecido.

La escena más compleja de animar fue la escena de la cama, al principio de la segunda parte. Aurelio duerme, y cuando suena el despertador se gira y golpea al despertador con la cola. Esta es la animación más compleja debido al propio giro y como la sabana reaccionaba a dicho giro. Es la única escena en la que aparece un personaje girándose en vez de permanecer desde una vista de tres cuarto, dejando más puntos de vista del personaje



Animación de distintos elementos y detalles

Realizar las animaciones de ciertos elementos y detalles fue mucho más sencillo que la animación de los personajes, ya que estos elementos poseían una corta duración y poca dificultad para animarlo de forma natural. Y al igual que la animación de los personajes, fue elaborada con el programa Adobe Animate.

Estos elementos destacan por poca participación en el tráiler y su tamaño considerablemente pequeño, como el despertador que suena, el movimiento de la aspiradora robot o el movimiento de la bola cuando Aurelio aparece jugando al golf.

Aunque hay una excepción, la transición de humo, ya que cubre toda la pantalla, y para su elaboración, usemos un efecto animado de ejemplo, y posteriormente, animar una versión propia del efecto.

Colorear las animaciones

Tras acabar al completo las animaciones, llegó el paso de colorear las animaciones de los personajes. Debido a que el esquema de color de los personajes fue anteriormente esbozado, la complicación fue mucho menor que la propia animación, por lo que fue bastante ligero en comparación al paso anterior y con colorear los fondos, que fueron más complejos. Aunque a veces surgía el problema que algunos trazados no estaban, del todo, unidos, por lo que la herramienta de bote de pintura era ineficaz, ya que Animate no permite pintar espacios abiertos. Para solucionar estos problemas, utilicemos la herramienta “cerrar huecos”, que permite pintar con un hueco en el trazado, siempre que no sea demasiado ancho.

Música

Para la realización musical del tráiler, el equipo del proyecto se juntó con Alejandro Pérez, el principal compositor, para que nos ayudase a crear una banda sonora original. Para ello le indiquemos distintas bandas sonoras que podrían influir en la composición de la canción, junto a un leiv motiv que represente a la serie.



Tras la composición, se procedió al proceso de grabación. Debido a que la canción poseía un estilo propio de ser ejecutada a través de una orquesta, se simuló su sonido mediante presets de audio. Y mediante el programa de edición musical “Cubase” la canción fue mezclada y editada para que se adaptase al propio tráiler. Una vez terminada la masterización, fue exportada e incluida en el tráiler promocional.

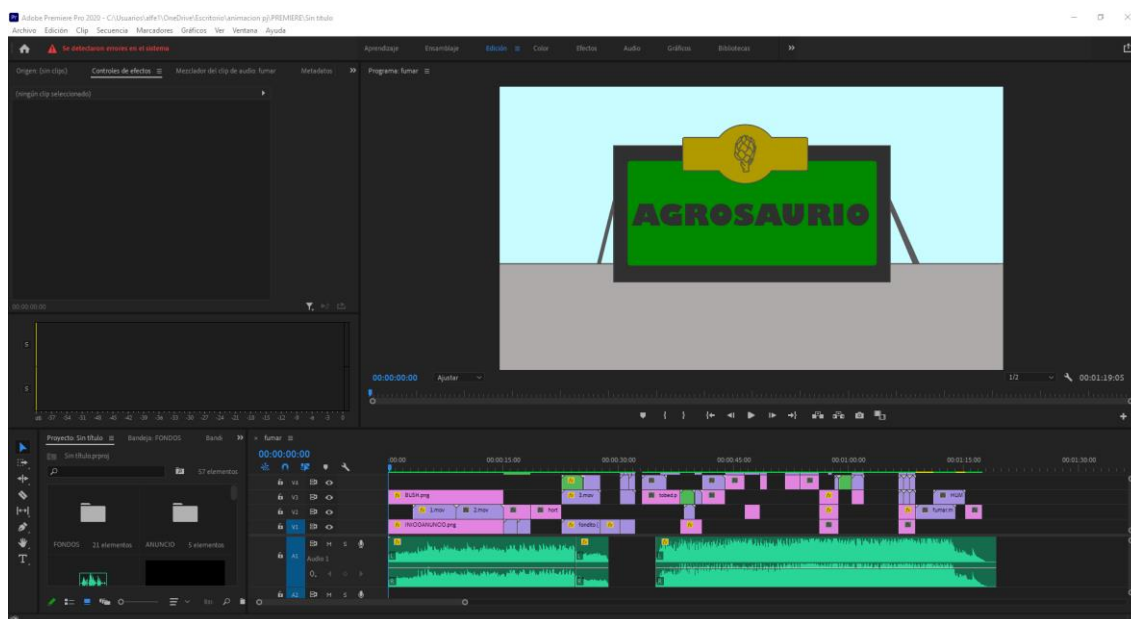
MONTAJE

Una vez terminado todos los pasos anteriores, el último paso a realizar fue el montaje de dicho tráiler. Debido a la preparación del storyboard, este paso fue relativamente sencillo.

El tráiler fue montado y editado con el programa Adobe Premiere. El formato del archivo se estableció en una resolución de 1920x1080, junto al cambio de velocidad de fotogramas al de 12 fps, para que la animación fuese adecuadamente.

Una vez exportados todos los archivos, fueron importados en el programa para su edición. Se realizó una prueba de lo que sería el tráiler. Esta prueba contaba sin las animaciones cíclicas, sin movimientos de cámara o demás efectos, pero sirvió para comparar las distintas duraciones de los elementos, como la música o animaciones e

intentar igualarla, debido a esto, se tuvo que recortar animaciones relativamente largas y una parte de la canción, para que todo posea la misma duración



Tras haber mejorado la primera versión del tráiler, se incorporaron elementos como, movimientos de cámara, zooms, animaciones cíclicas, y detalles que se obviaron en la primera versión. Tras haber conseguido una versión definitiva, el único paso que hacía falta era la adhesión de voces y efectos sonoros.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

El resultado de la parte práctica de este proyecto ha alcanzado nuestras expectativas iniciales. El tráiler promocional sirve como una buena síntesis del estilo visual y narrativo del proyecto en cuestión. Y la ficha técnica o dossier del proyecto, ayuda a realzar esa visión que ya ofrece el tráiler.

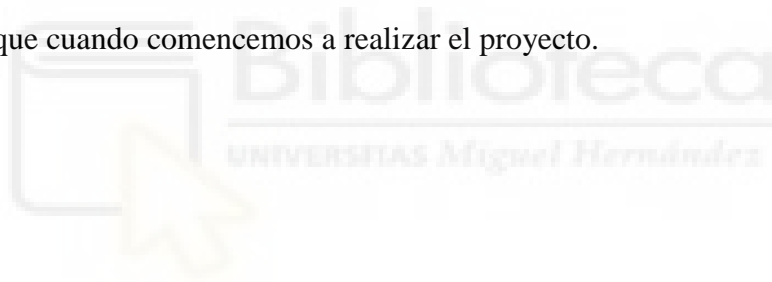
En un aspecto más técnico, la animación consigue un mínimo de calidad y fluidez que debería poseer el proyecto. Y en el aspecto artístico, el estilo de dibujo, color y música combinan perfectamente, y logra una esencia propia muy llamativa y divertida, uno de los objetivos a cumplir con este proyecto. El tráiler posee una duración de 1:19 minutos, y con una velocidad de 12 fotogramas por segundo, llegan a un total de 948 fotogramas.

Debido al pequeño número de participantes en el proyecto, solo dos personas, contándome a mí mismo, junto a mi compañero José Álvaro Pérez Pérez, y a cierta inexperiencia en algunos puntos sobre la animación, han supuesto diversas dificultades,

como pequeños fallos en el movimiento de algunos personajes, o la incapacidad de terminar algunas animaciones dentro de las fechas establecidas por nosotros mismos, llegando a tener varios días de demora. A pesar de estos problemas, los hemos solventado con cierta eficacia. Esto nos ha ayudado a comprender el nivel de dificultad que posee el mundo de la animación, por lo que esta labor ha obtenido mayor respeto por nuestra parte.

Este proyecto deseamos continuarlo más allá del trabajo, por lo que lo seguiremos desarrollando y mejorando, para ponernos en contacto con alguna productora que le pueda interesar este proyecto, para financiarlo y distribuirlo en cualquier plataforma apta para la serie.

Para culminación de este trabajo, he de decir, que el haber realizado un proyecto propio que nos hacía ilusión elaborar, nos ha impulsado a seguir experimentando con el mundo de la animación, mundo en el que nos gustaría ahondar más profundamente con el tiempo. Y consideramos que, a pesar de todas las dificultades, nos interesa mucho más la animación que cuando comencemos a realizar el proyecto.



BIBLIOGRAFIA

Seger, L. (1987) *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente* (4.a ed.). RIALP

Williams, R. E. (2001). *Kit de supervivencia del animador: flexibilidad y peso*

(Principal ed.). Faber & Faber.

ANIMACIÓN 2D ☞ □ *Lo que necesitas saber de la TÉCNICA* ☞ □. (2021, 1 abril).

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=veoUzsNj6iE>

Goldberg, E. (2008). *Character Animation Crash Course!* (Pap/DVD ed.). Silman-

James Press.

Blair, P. (2020). *Cartoon Animation with Preston Blair, Revised Edition! : Learn*

Techniques for Drawing and Animating Cartoon Characters (Revised ed.).

Walter Foster Publishing.

ADOBE ANIMATE CC | Introducción y primeras impresiones. (2016, 14 diciembre).

YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=SpVIIBLsvIc&list=PLARistIeTM1ppEzfks>

XxDsDYdMrJ2tJar

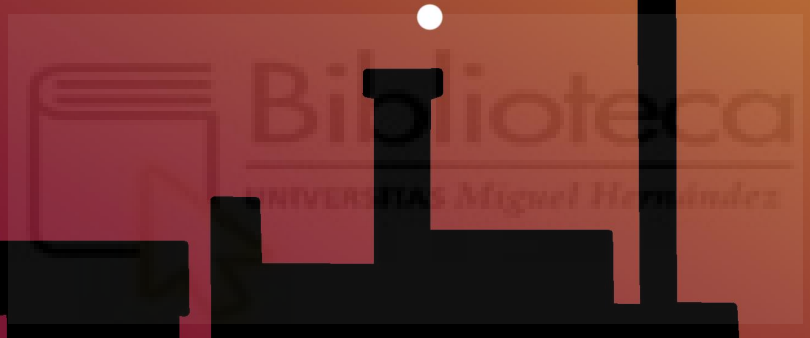
ANEXO

ENLACE DEL VIDEO:

https://drive.google.com/drive/folders/1du8VEUSwMek_Y_mgoti9e8p1BEwrCNKr?usp=sharing

DOSSIER DEL PROYECTO





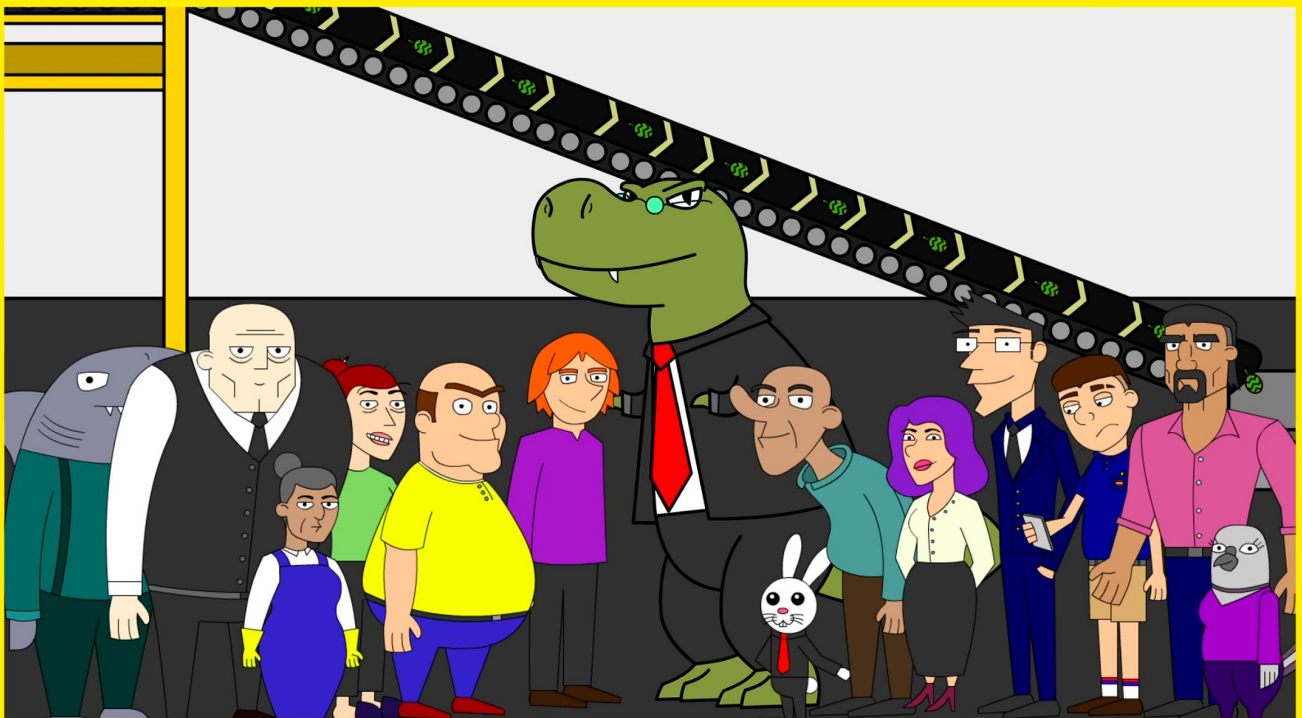
“EMPRESA SAURIO”

Proyecto de
Animación



AGROSAURIO

LA MEJOR EMPRESA AGRÍCOLA LOCAL





EMPRESAURIO

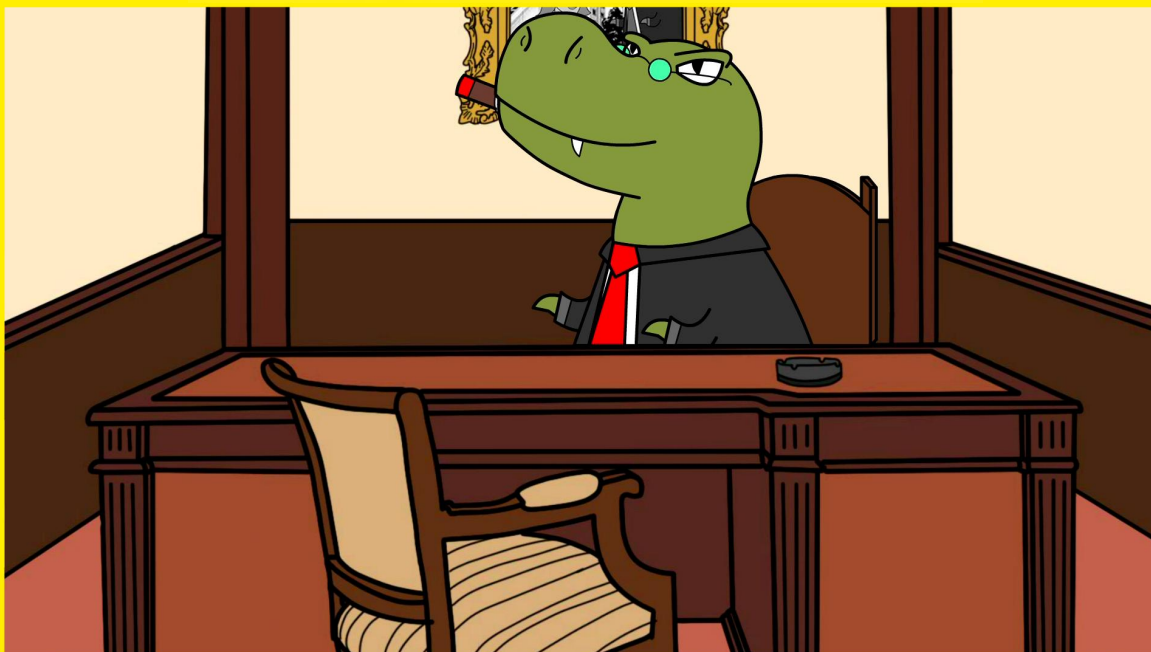
“El Empresaurio” narra la historia de Aurelio un dinosaurio antropomorfo que es propietario de una conocida empresa de hortalizas a nivel local. Su avaricia y fuerte personalidad chocará con la de sus peculiares empleados, dando lugar a esperpénticas situaciones en la que tanto Aurelio como sus empleados se verán involucrados.



¿QUÉ ES “EL EMPRESAURO”?

“El Empresaurio” es un proyecto que nace de un concepto tan simple como es un juego de palabras, pero con la intención de ofrecer a los espectadores un producto de entretenimiento divertido y que en parte visibilice problemas con los que mucha gente se topa a lo largo de su vida laboral. La historia visibiliza de una forma exagerada la realidad de una empresa desde dentro, con sus roces internos entre empleados, el jefe que prioriza los beneficios, sus espías de otros países...

Todos estos problemas nacen de unos personajes con unas personalidades muy definidas que chocan entre si con sus características y egos dando así situaciones cómicas que mantienen la atención en cómo se desenvolverá todo.





Nombre: Aurelio

Edad: 53

Empleo: CEO de Agrosaurio S.L.

ACERCA DE MÍ

“Soy Aurelio, jefe y fundador de la gran empresa agrícola “Agrosaurio S.L.” Graduado en Economía y en Agroalimentación, emergí una prestigiosa empresa de la nada.

Siempre intento que mis productos sean tratados de la forma más tradicional posible, no quiero nada de maquinas ni cachivaches que me espíen y me roben los secretos de mi éxito.

Muchos me consideran egoísta, megalómano o incluso tirano, nada más lejos de la realidad, simplemente soy ambicioso, disciplinado y el mejor jefe del mundo, tal y como pone escrito en mi taza.

Soy muy emprendedor, intento conseguir mis objetivos cuesten lo que cuesten. Mis objetivos son conseguir superar a mi archirrival, Amadeo, un viejo decrepito que restriega sus éxitos en mi cara, y ganar mucho más dinero. Dicen que el dinero no da la felicidad, pero todos los que dicen eso, son pobres o comunistas.”

HABILIDADES

Avaricia



Innovador



Paciencia



Cascarrabias



Maníaco



Prehistórico

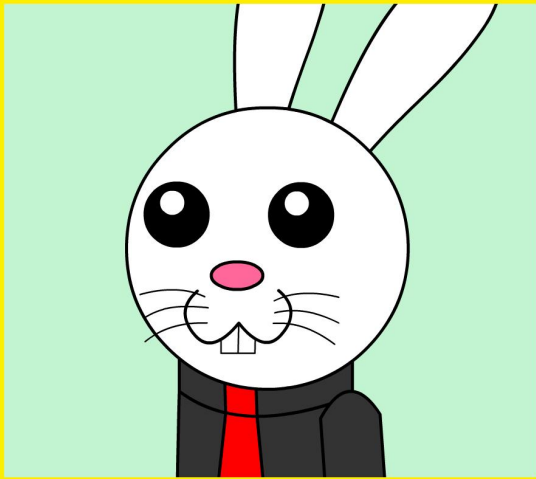


INTERESES

- Dinero
- Golf

- Trabajo
- Tradición





Nombre: Liebre Liberal

Edad: 39

Empleo: Gestor financiero

ACERCA DE MÍ

“Soy Liebre Liberal, gestor financiero de Agrosaurio S.L.

Soy una liebre, que quede claro. No soy un conejo. Las liebres somos más satisfechas que los burdos conejos.

Me gradué en la Ilustre Escuela de Economistas y Abogados, y logré numerosos éxitos a lo largo de mi carrera.

Conocí a Aurelio cuando los dos coincidimos en una charla sobre el éxito financiero, y desde entonces, somos grandes amigos.

Gracias a mí, Agrosaurio S.L. posee uno de los más altos beneficios del sector, ya que soy el mejor en mi trabajo.

Me considero un triunfador, ya que he conseguido todo lo que me he propuesto y más, ya que tengo una mentalidad de ganador. Otros no podrán conseguir lo que yo he conseguido simplemente porque no quieren o no tienen talento. Y además, soy adorable.

Simplemente soy el mejor.”

HABILIDADES

Pedante



Chantajista



Adorable



Humildad



Anticuado



Mujeriego



INTERESES

- Dinero
- Dinero

- Dinero
- Más dinero





Nombre: Amadeo

Edad: 71

Empleo: CEO de Zaralcachofa S.L.

ACERCA DE MÍ

“Soy Amadeo, jefe de la empresa Zaralcachofa S.L.

La verdadera empresa agrícola líder, no como otros dicen, como ese lagarto malhumorado de Aurelio, su empresa es una versión cutre de la mía.

A diferencia de Agrosaurio S.L., mi empresa apuesta por la modernidad, se nota que esa empresa esta dirigida por ser prehistórico, siempre obsesionado con que le están espiando.

Aunque he de admitir que su esposa es preciosa, no entiendo que pudo ver una mujer como ella en ese zopenco, y más cuando yo soy diez veces más rico, divertido, carismático, e incluso, tengo un formidable bigote.

Puede que él sea más alto, pero el tamaño no importa, no estoy nada acomplejado con mi estatura. Pero nada de nada.

Me encanta restregarle mis éxitos en su cara, y más cuando no para de perder contra mí. Esa es la principal diferencia entre nosotros, yo consigo lo que me propongo, mientras él fracasa estrepitosamente.”

HABILIDADES

Altura



Seductor



Riqueza



Viejo verde



Juventud



Socarrón

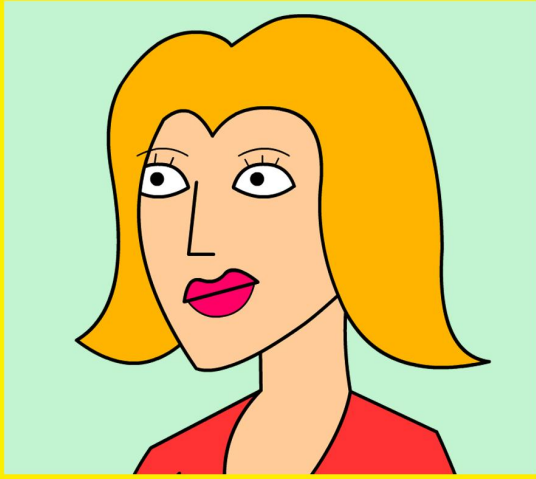


INTERESES

- Mujeres jóvenes
- Artículos caros

- Éxito
- Fastidiar a Aurelio





Nombre: Rigoberta

Edad: 49

Empleo: Agente de bolsa

ACERCA DE MÍ

“Soy Rigoberta, agente de bolsa.

Mi marido es Aurelio, dueño de Agrosaurio S.L. Ya sé que la diferencia entre especies es notable, pero nada de eso me importa, yo quiero a mi marido, y él a mí. Aunque he de admitir que es un poco desastre, se les olvida las cosas, no es especialmente afectuoso, y no le sienta demasiado bien que yo gane más que él.

Siempre le intento dar consejos sobre como aumentar sus ingresos cotizando en bolsa, pero nunca me escucha, mira que es cabezón.

Soy muy ordenada y elegante, me gusta dar buena imagen de mí misma.

Aunque también trato que aprecien mi inteligencia, solo se fijan en mi físico. Todos los hombres babea detrás de mí, como Amadeo, el rival de mi marido, siempre intenta seducirme, aunque es un tipo agradable. Debido a esto, Aurelio, siempre se interpone entre cualquier hombre que vaya detrás de mí.”

HABILIDADES

Exitosa



Informal



Inteligencia



Paciencia



Belleza



Ahorradora

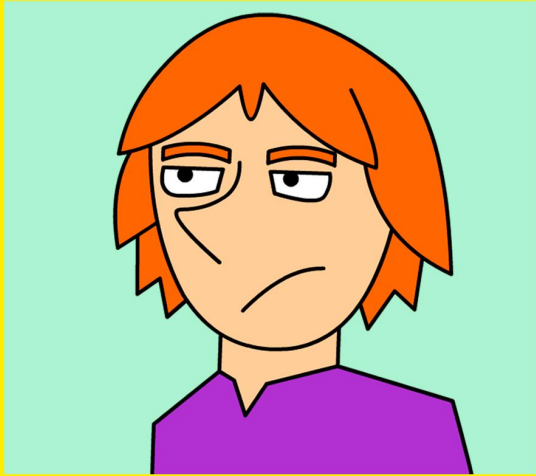


INTERESES

- Éxito laboral
- Elegancia

- Que valoren su inteligencia
- Invertir en criptomonedas





Nombre: Fidel

Edad: 19

Empleo: Becario

ACERCA DE MÍ

“Soy Fidel, el becario de la empresa Agrosaurio S.L.

Soy un joven que, la verdad, no aspira a mucho en la vida, con tener un trabajo y no morir de hambre yo creo que me conformo.

Como no acabé el bachiller porque perdía mucho tiempo con los videojuegos mi padre me obligo a hacer un FP de administración, y sorprendentemente he encontrado trabajo con eso.

En la empresa no sé muy bien cuál es mi labor, voy de lado a lado mientras me ordenan que tengo que hacer, es un agobio y más para alguien como yo, que le gusta mucho la tranquilidad, es lo que más me gusta del mundo.

Entre aquí con muchas ganas pero no me esperaba que mi jefe fuese... bueno un dinosaurio. Pero ya me he acostumbrado y no está tan mal”

HABILIDADES

Ilusión



Experiencia



Calma



Madurez



Trabajador



Pesado



INTERESES

- Los videojuegos
- Estar tranquilo

- Trabajar poco
- Estar aun más tranquilo





Nombre: Anabelle

Edad: 28

Empleo: Secretaria

ACERCA DE MÍ

“Soy Anabelle Kerdiak, secretaria de Agrosaurio S.L.

Soy una empleada completamente normal, sin nada que ocultar, aunque os hayan dicho lo contrario.

Prefiero que no me molesten ni se metan en mis asuntos, y Aurelio es un gilipo... Perdón, un jefe poco apropiado. Me iría de la empresa pero tengo unos asuntos que aclarar antes.

Me gustan la armas y tengo varias, no por nada en especial, es que soy muy fan de las pelis de acción, de espías...

También practico distintos tipos de artes marciales y podría acabar con cualquier persona de esta empresa si quisiera, incluido el jefe, así que que se lleve cuidado”

HABILIDADES

Pasota



Secretos



Amable



Resolutiva



Fuerza



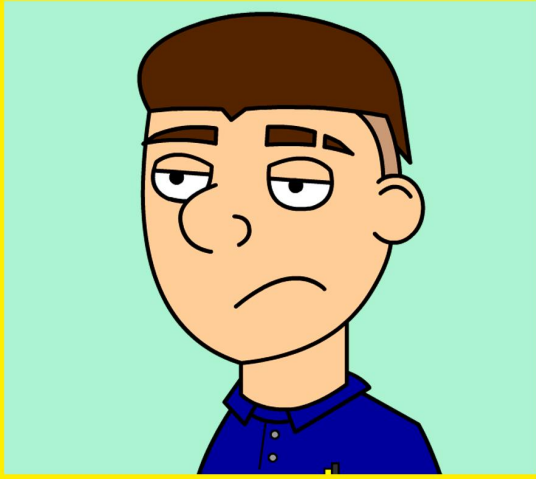
Inteligencia



INTERESES

- Las películas de espías
- Las armas de fuego
- Que no le molesten
- Leer





Nombre: Jacobo

Edad: 18

Empleo: Encargado de Marketing

ACERCA DE MÍ

“Soy Jacobo de la Cierva, encargado del departamento de Marketing de Agrosaurio S.L. No es que la empresa necesite mucho marketing que digamos, pero mi padre es el mayor inversor de la empresa y compañero de golf del jefe asique más le vale mantenerme en un buen puesto y sin molestarme mucho al dinosaurio este.

No me interesa triunfar, mi padre tiene tanto dinero que no se lo va a gastar ni esforzándose en ello y mi herencia hará que nunca tenga que trabajar. No es que este obsesionado con el amor, pero no puedo resistirme a buscar novia, tengo 10 aplicaciones de ligar en el móvil. El único esfuerzo que hago en mi vida es jugar al futbol, por lo demás intento hacer lo mínimo posible, ya lo hará alguien por mí a cambio de dinero.”

HABILIDADES

Rico



Vago



Humilde



Molesto



Útil



Enamoradizo



INTERESES

- Apps de ligar
- Seguir siendo rico
- Futbol
- No esforzarse





Nombre: Leo

Edad: 32

Empleo: Encargado de equipo

ACERCA DE MÍ

“Soy Leo, encargado de equipo de Agrosaurio S.L.

Yo me encargo de coordinar los distintos recursos humanos en los distintos sectores de la empresa, por lo que mi labor es fundamental para el perfecto funcionamiento de la empresa. Aunque de verdad nadie me hace caso por mucho que me esfuerce y la oficina se convierte en un patio de recreo cuando Aurelio no está, y si intento controlarlos siempre acabo mal parado, y como no puedo vencerlos, me uno ellos.

Y además, con mi sueldo actual apenas llego a fin de mes. Y aunque le insito a mi jefe noche y día, también pasa de mí.

También soy un desastre con las mujeres, cuando conocí a Anabelle, me puse tan nervioso que le tiré el café encima. Lo peor es que no fue la única vez que me pasó.

A pesar de todos mis problemas, trato de ser positivo y pensar que algún día lograré mi objetivo de que mi jefe me aumente el sueldo”

HABILIDADES

Torpe



Dinero



Ligón



Friki



Corazón



Triunfador

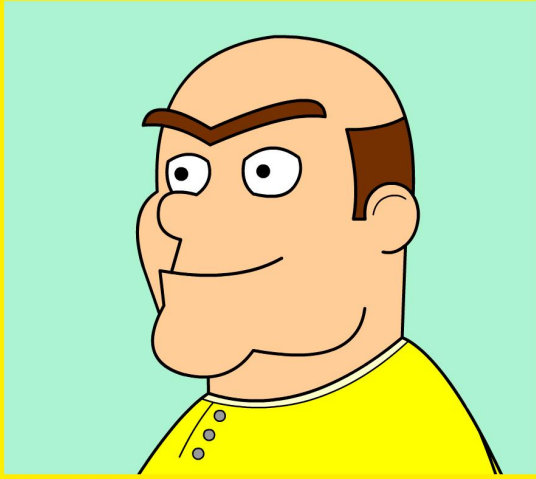


INTERESES

- Aumento de sueldo
- Ligar

- Mangas y anime
- Ser feliz





Nombre: Carlitos

Edad: 33

Empleo: Atención al Cliente

ACERCA DE MÍ

“Soy Carlos, el encargado de Atención al Cliente de Agrosaurio S.L. y el empleado favorito de Aurelio nuestro gran jefe.

Mi labor en la empresa va más allá de mi puesto, me encargo de que la figura de nuestro jefe sea respetada por todos y que todos los empleados cumplan con sus responsabilidades.

De pequeño fui una conocida estrella de la televisión, ya que era el protagonista de una serie infantil, por eso todo el mundo me quería y me trataba demasiado bien, pero ahora me he cansado de eso y quiero que todo el mundo me odie, por eso haré la vida de todos mis compañeros miserable, menos la de Aurelio, que es el mejor jefe del mundo y se merece todo lo bueno que le pase”

HABILIDADES

Bondad



Pelota



Amable



Travieso



Útil



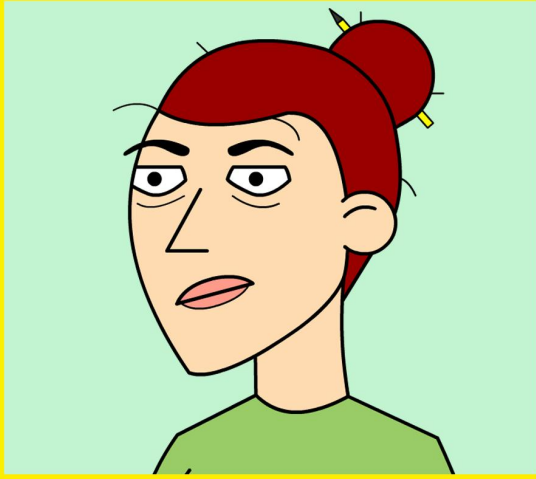
Más Pelota



INTERESES

- Molestar a los demás
- Alagar a Aurelio
- El conflicto Serbio
- Ser odiado





Nombre: Leire

Edad: 34

Empleo: Contabilidad

ACERCA DE MÍ

“Soy Leire, llevo la contabilidad de Agrosaurio S.L. Llevar la contabilidad de una empresa entera es un trabajo muy denso para una persona sola, por lo que tengo que trabajar en exceso para sacar cuentas. Por eso estoy algo cansada, pero me tomo un café y me pongo a trabajar como una maquina, aunque la cafeina me altera un poco. Recuerdo una vez que me tuvieron que parar entre todos tras tomarme dos tazas de café seguida. Aprovecho las veces que no está el jefe en el trabajo para dormir, aunque más de una vez, me ha pillado sobando. Lo que más me gusta son las... las... laaas...

...

...

ZZZ... ZZZ... ZZZ...
ZZZ... ZZZ... ZZZ...”

HABILIDADES

Responsable



Adicción al café



Dormilona



Ambición



Procrastinación



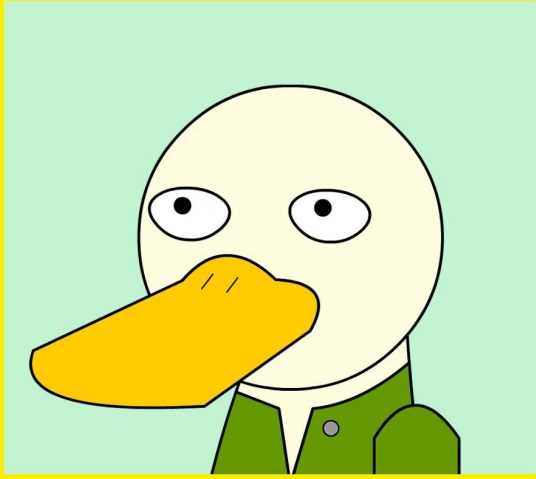
Ropa cómoda



INTERESES

- Dormir
- Siestas
- Comodidad
- Menos trabajo





Nombre: Pato

Edad: 42

Empleo: Recursos Humanos

ACERCA DE MÍ

“Soy Pato, encargado del sindicato de trabajadores de Agrosaurio S.L. Mi trabajo consiste en que los empleados de esta empresa se encuentren en unas condiciones de trabajo de calidad. Algo que me pone difícil Aurelio. Siempre son forzados a trabajar más allá del horario establecido y con un salario por debajo de lo mínimo. Y por mucho que intenté mejorar la situación, Aurelio ignora todas mis aportaciones a la empresa. Trato de que la situación de los trabajadores sea amena, por lo que me gusta hacer bromas cada vez que alguno mete "la pata". Ninguno se suele reír, pero no creo que sea porque mis chistes no sean graciosos, sino que Aurelio les absorbe la felicidad y las ganas de vivir. Además de eso, también soy padre de una jovencita de 18 años. Me considero un buen padre, siempre he tratado de darle una buena educación. Aunque he de admitir que soy algo protector, no me gustaría que ningún hombre se aproveche de ella.”

HABILIDADES

Gracioso



Triunfador



Trabajador



Compasivo



Retrógrado



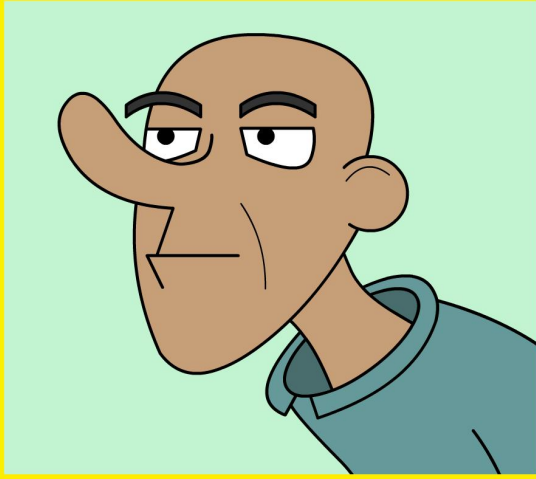
Sobreprotector



INTERESES

- Contar chister
- Cuidar a su hija
- Trabajo
- Convencer a Aurelio





Nombre: Bonifacio

Edad: 65

Empleo: Jefe de almacén

ACERCA DE MÍ

“Soy Bonifacio, el encargado de recoger y sembrar las hortalizas de Agrosaurio S.L.

Llevo trabajando en esta empresa más de 30 años. Todos los días a las 6:00 hasta las 14:00, estaba yo, trabajando, hiciera sol o lloviese. No falté ni un día al trabajo. Los buenos tiempos en los que yo era un zagal trabajador, no como los de ahora. Los zagalos ahora no están acostumbrados a trabajar en el campo. Se pasan todo el día jugando con los aparatos.

Recuerdo cuando yo era joven, con el hijo de la Paquita, trabajando para conseguir unas cuantas pesetas para comprar unas migajas de pan, no como ahora, que lo tienen todo, en vez de ganárselo.

Fuí el primer empleado de Aurelio, cuando era nada más que un zagal. Desde entonces llevo partiendome el lomo por la empresa. Y me duele mucho la espalda, pero yo no me tomo bajas médicas ni nada, porque yo no me quejo como los jóvenes de ahora.”

HABILIDADES

Dolor de espalda



Vago



Digavar conversaciones



Modales



Pueblerino



Juventud



INTERESES

- Trabajo
- El campo
- Las cosas de antes
- Dar sermones



EPISODIO PILOTO

Un joven llamado Fidel consigue un puesto de becario en una de las empresas de hortalizas más importantes del sector, "Agrosaurio S.L" por lo que acude a la empresa para poder comenzar su vida laboral.

Pero cuando se abren las puertas del ascensor, ve que todos los empleados de la oficina están haciendo cualquier cosa menos trabajar, hay gente charlando, jugando, o incluso, durmiendo. De repente, todos observan que un vaso de café se agita al son de unas fuertes pisadas y todos los empleados, nerviosos, comienzan a trabajar, mientras avocinan la llegada del jefe.

Fidel no entiende nada de la situación y las pisadas suenan cada vez más cerca, y una enorme silueta se sitúa detrás de Fidel. Se da la vuelta para observar que el jefe de esa empresa es, nada más ni menos, que un dinosaurio.

Fidel y Aurelio se presentan, y este último, en vez de guiarle por la empresa, automáticamente le encarga a uno de los empleados, Carlitos, que le enseñe la empresa por él, ya que está muy ocupado ahora mismo.

Carlitos va mostrándole los funcionamientos de la empresa, y a pesar de que parece una persona agradable, este comienza a fastidiar a Fidel, por lo que decide separarse de él y buscar a Aurelio. Fidel anda perdido por la empresa y se tropieza con Bonifacio, el encargado de recolectar hortalizas. Bonifacio lo confunde con uno de los empleados, por lo que le manda a transportar las cajas de hortalizas al almacén. Este empieza a echarle un sermón interminable hasta que logra que haga el trabajo. Fidel logra escapar en un momento de despiste.

Fidel, perdido, va por los distintos departamentos, hasta que acaba en el departamento de marketing, donde ve a un chaval llamado Jacobo, que resulta ser el jefe del departamento, ya que su padre es amigo de Aurelio. Jacobo y Fidel no hacen muy buenas migas. A pesar de esto, le dice dónde está Aurelio.

Fidel llega a la oficina, y dentro se encuentra con la secretaria de Aurelio, Anabelle. Tras conocer que él es el nuevo becario, lo lleva a la cafetería y comienza a explicarle de forma desenfadada como le gusta el café a Aurelio y se va.

Fidel conoce a una de las empleadas, Leire, y le pregunta por su estado. Fidel comienza a contarle toda su aventura, pero cuando se da cuenta, Leire, se ha quedado dormida mientras habla.

Fidel, destrozado mental y espiritualmente, se sienta en una silla y comienza a replantearse la vida, pero un empleado, Leo, comienza a hablar con él y animarlo. Gracias a la comprensión de Leo, Fidel comienza a volver a tener esperanzas en la empresa, pero Leo, accidentalmente, se tropieza y le acaba tirando el café por encima.

Fidel, furioso, se dirige firmemente a conocer al grandioso Aurelio, pero cuando entra a su oficina, la imponente figura de Aurelio queda reducida a ceniza al verlo realizar una acción estúpida.

Fidel habla brevemente sobre su trabajo y utilidad para la empresa, pero Aurelio ignora todo esto, y le dice que le prepare un café.



EPISODIO PILOTO



EPISODIO DOS

Debido a los comportamientos abusivos de Aurelio hacia la empleada encargada de la limpieza, esta decide abandonar la empresa armando un numerito. Fidel ve ahí una oportunidad de oro para ganarse el favor del jefe, por lo que le propone comprar un robot aspirador y Aurelio acepta. Fidel trae el robot aspirador a la empresa y lo activa. Todo va bien mientras limpia la oficina de Aurelio, pero Aurelio lee un artículo en el cual dice que un nuevo estado comunista había comenzado a desarrollar robots espía para obtener información de otros países o instituciones importantes. Esto hace que Aurelio tenga claro que la aspiradora es un espía, por lo que se esconde.

Aurelio huye, mientras el robot le persigue, acrecentando sus sospechas.

Aurelio, asustado, decide volver a casa para evitar el aspirador, pero cuando llega a su casa, su mujer le espera con una sorpresa, ella también ha comprado un robot aspirador, por lo que Aurelio huye despavorido. Aurelio vuelve a la empresa debido a que por la calle ve numerosos aparatos electrónicos, por lo que su paranoia crece.

Dentro de su oficina, comienza a recoger sus pertenencias para mudarse a otra ciudad, pero el aspirador entra a su despacho, por lo que este huye.

Aurelio acaba en un arrinconado en un pasillo y decide destruir el robot, para darse cuenta después de que sus sospechas eran falsas, era un simple robot.

Paralelamente tiempo Bonifacio sufre una lesión, por lo que Leo es el encargado de sustituir a Bonifacio. Leo tenía envidia de Bonifacio ya que Aurelio beneficiaba a Bonifacio y lo trataba mejor que a los demás.

Este se ve muy fuerte al principio, creyendo que será pan comido. Cuando está completamente exhausto se percata que le queda mucho más trabajo y se desmaya. Estando dormido, sueña que es Bonifacio y ve como todos en la empresa le menosprecian y le tratan como un inculto, hace que se agobie y al despertarse se sienta mal por cómo ha tratado al señor. Aun así no tiene fuerzas ni tiempo para acabar con el trabajo, pero recibe una llamada de una chica que conoció ofreciendo salir a cenar, por lo que Leo saca fuerzas de su interior y realiza todas las tareas.



EPISODIO DOS



EPISODIO TRES

Debido al despido y quejas de la encargada de limpieza respecto a Aurelio, el sindicato de trabajadores de la empresa envía al Pato del sindicato para evaluar las condiciones de trabajo de la empresa.

Aurelio, disconforme, asegura que las condiciones laborales de su empresa son excelentes, por lo que Pato y Aurelio van a los espacios de trabajo de los empleados.

Aurelio y Pato se adentran en los distintos espacios de trabajos mientras, Pato, va señalando los cientos de problemas que tienen los empleados, mientras va diciéndole una forma de solventarlos, aunque Aurelio se queja e ignora a Pato.

Por esto, Pato amenaza con demandarle, por lo que Aurelio acepta a regañadientes.

Aurelio intenta solventar los problemas, por lo que encarga a Fidel a entregar unos papeles al departamento financiero, y Carlitos, espiándolos, se pone celoso de que no lo haya cogido a él, por lo que se dedica a fastidiar a Fidel.

Fidel se dirige hacia el departamento financiero, pero Carlitos elabora una sucesión de trampas improvisadas para hacer que Fidel acabe por los suelos, trampas que sortea sin problema y prosigue su camino.

Aurelio, de mientras, va regalando obsequios en vez de solucionar los problemas como tal a los distintos empleados.

Carlitos, al ver que sus planes han fallado, decide ir a lo básico, tirar una piel de plátano para hacer que Fidel se resbale. Fidel va caminando, pero se percata del plátano, por lo que no lo pisa. Sin embargo, Bonifacio, que estaba caminado también por ese camino, se resbala, lo que hace que le duela aún más la espalda.

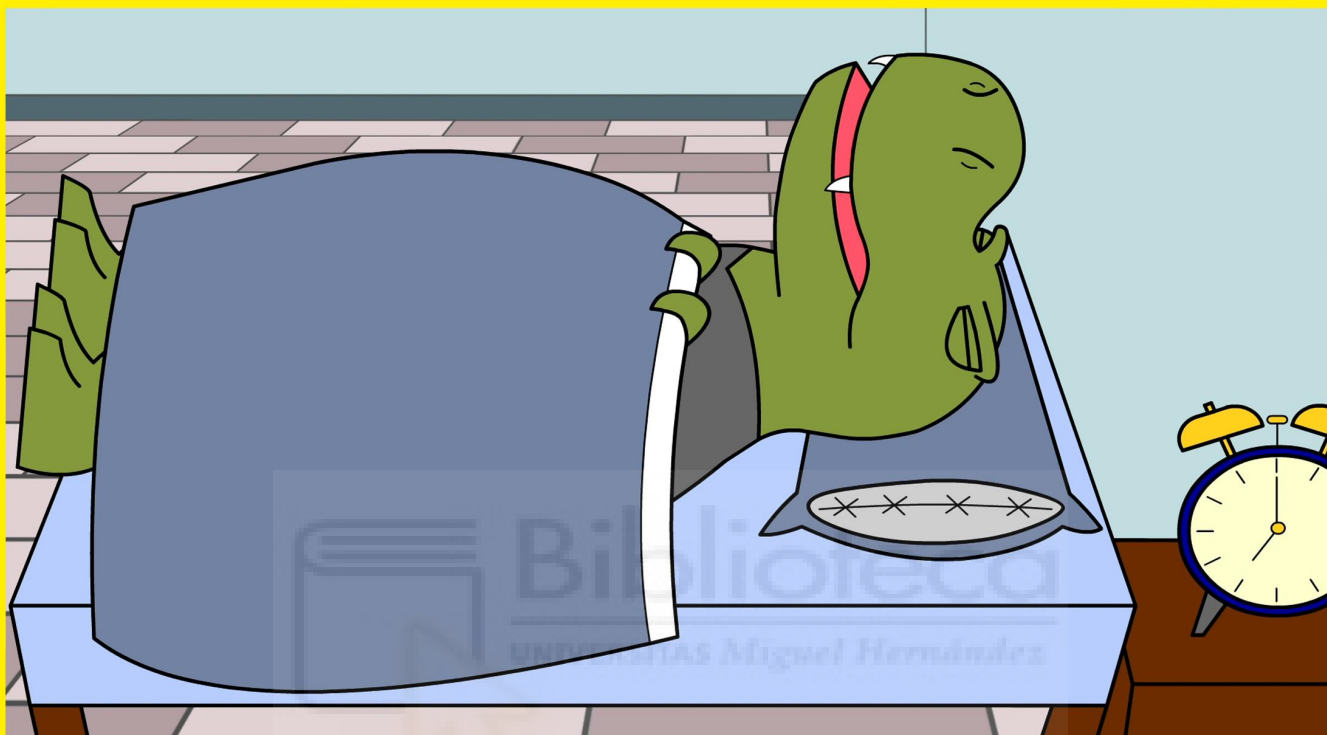
Carlitos le intenta arrebatar los papeles por la fuerza. Ambos forcejean pero al final los papeles salen volando por la ventana, arrastrados por el aire, por lo que no pueden recuperarlos.

Ambos, asustados, no saben qué hacer, ya que piensan que si Aurelio se llega a enterar de esto, se los va a comer vivos, por lo que empiezan a buscar excusas, pero ninguna es convincente, por lo que entran en pánico. Anabelle aparece al escuchar a los dos discutir, y le cuentan lo sucedido. Ella les dice que podrían imprimirlo otra vez y poder entregarlo. Ambos, con cara de circunstancia, le agradecen la idea y logran entregar los papeles.

Cuando llega el Pato a revisar los cambios, al ver que los problemas no se han solucionado, le da un ultimátum a Aurelio, si la semana que viene no está todo en condiciones, denunciara a la empresa. Aurelio no sabe qué hacer, así que llama a la única solución posible: la Liebre Liberal.



EPISODIO TRES



EPISODIO CUATRO

La empresa está amenazada por el Pato del sindicato, pero en ese momento aparece la Liebre Liberal, un amigo de Aurelio el cual se especializa en buscar los límites legales en las empresas para aumentar sus beneficios.

Una vez en la oficina, Aurelio, le explica a la Liebre qué punto debe mejorar en la empresa para que el Pato no mande a la inspección de trabajo y la liebre se ríe, y le dice “déjame a mí”. Un rato después Fidel está hasta arriba de trabajo y ve a Jacobo con los pies encima de la mesa y usando el móvil, por lo que le recrimina su actitud solo consiguiendo un “cállate” por respuesta, esto hace que vaya al despacho del empresario, donde se encontraban este y la Liebre liberal jugando al minigolf con una taza, Fidel comenta el problema, y al ir a verlo encuentran a Jacobo haciendo lo mismo de antes. Aurelio camina hacia él y Fidel se está imaginando la increíble bronca que va a recibir, pero en cambio se dan un abrazo y comentan que Aurelio y el padre de Jacobo estuvieron de pesca en el yate. Cuando Aurelio acaba de hablar le pregunta a Fidel cuál era el problema y este dice que la impresora estaba sin tinta, Aurelio se enfada y dice que esto se lo diga a Anabelle. Jacobo se ríe de Fidel y se queda solo en su despacho, donde sigue con el móvil abriendo una aplicación de ligar.

La liebre comienza a llevar a cabo su plan, para ello redacta unos contratos de moralidad cuestionable, una vez los tiene va a la hora del descanso de los empleados a verlos y les dice que se reúnan entorno a él, este usa todas sus armas para poner la cara más mona que pueda y pedir por favor que firmen el contrato, los demás, anonadados por la belleza de este, no se cuestionan ni un segundo si firmar, están hipnotizados y la Liebre se sale con la suya. Después cambia la forma de negocio de la empresa, ubicando sede fiscal en la Isla Tiburón, un conocido paraíso fiscal. Y por último se reúne con el alcalde para obtener una ayuda pública para expandir la empresa a nivel internacional.

Jacobo acude a una cita y se encuentra con una joven mujer Pato con la que tiene una larga discusión sociopolítica mientras cena. Cuando se despiden ve que quien recoge a la chica, su padre, es el Pato del Sindicato y al verse ambos se sorprenden. Al día siguiente, Pato se encuentra con la Liebre Liberal para informarle que debido a los nuevos cambios en la empresa ya ninguna de sus quejas puede aplicarse, y que por lo tanto Agrosaurio S.A. ahora es intocable.



EPISODIO CUATRO



1.INT. HABITACIÓN FIDEL - MAÑANA

Suena el despertador, pero Fidel no le hace ningún caso y sigue durmiendo.

MADRE DE FIDEL
¡DESPIERTA QUE VAS A LLEGAR TARDE EL
PRIMER DIA DE TRABAJO!

Fidel despierta de forma brusca y sonrío

2.EXT. CALLES EN DIRECCION EMPRESA - MAÑANA

Fidel camina eufórico hacia la empresa donde va a tener su primer día de trabajo, mientras camina a su alrededor suceden distintas acciones a las que él no presta ni la más mínima atención cegado por la ilusión de su primer día de trabajo

Primero justo detrás de él dos coches tienen un accidente sin heridos graves pero que perjudica mucho a ambos vehículos.

Después en una de las calles por las que camina hay una señora regando las plantas tranquilamente en su balcón y se le cae una maceta en el pie de una mujer que segundos antes le había dado los buenos días a Fidel.

En uno de los comercios por los que pasa, una joyería, entran unas personas encapuchadas y con armas para atracar el comercio.

A pesar de todo esto, Fidel no se entera de nada y prosigue su camino hacia "Agrosaurio S.L", la cual ya se ve en el fondo.

3.INT. AGROSAURIO SL

Fidel llega a las puertas de la empresa y al abrirlas se encuentra un panorama que no preveía, ve que todos los empleados de la oficina están haciendo cualquier cosa menos trabajar, hay gente charlando, jugando, o incluso, durmiendo.

El se acerca a ellos para presentarse y preguntar dónde estaba el jefe

FIDEL
Buenas di...

En ese momento se escucha una fuerte pisada, esto asusta a todos los empleados, los cuales corren hacia sus puestos y comienzan a trabajar con una gran concentración

Las pisadas siguen escuchándose cada vez más cercanas y detrás de Fidel aparece una figura muy grande, este se gira y ve un dinosaurio, lo cual lo sorprende y grita.

FIDEL

AAAAAAAAAAAAHHHHHHHHHH

AURELIO

Disculpe, usted debe de ser el nuevo empleado de la empresa, soy Aurelio el jefe y le doy la bienvenida a la plantilla, espero que se sienta cómodo. Carlitos le mostrará la empresa y le dirá cuál es su labor. Lo haría yo mismo, pero estoy cerrando unagran venta y debo ponerme manos a la obra en mi despacho. Carlos.

CARLITOS

Buenos días don Aurelio, yo me encargo del nuevo, se sentirá como es su casa jijiji

Fidel aún sigue en shock hasta que Carlitos le da un golpe en el hombro

CARLITOS

Despierta novato, no querrás causar una mala impresión a don Aurelio.

FIDEL

Disculpa, es que no sabía que el jefe era... bueno...

CARLITOS

¿Un dinosaurio? Bueno, es lo que le hace tan buen jefe, su instinto asesino de depredador hace que no se le escape ni una oportunidad de negocio, no sé si sabias que gracias a su increíble gestión "Agrosaurio S.L." es la empresa que más está creciendo en la zona, es el mejor jefe del mundo, más te vale no ser un estorbo en su impecable carrera

FIDEL

¿Pero no es peligroso? Quiero decir, es carnívoro ¿Y si nos come?

CARLITOS

¿Cómo osas si quiera pensar eso?
Aurelio es una increíble persona

FIDEL

Bueno... persona persona...

CARLITOS

¿Acaso eres un racista de dinosaurios?
Por gente como tu, personas como
nuestro querido jefe sufren un acoso
contante, siendo él una excelente
persona que con su sabiduría lleva la
empresa hacía unos grandes beneficios

FIDEL

Perdona, no sabía que era tan grave,
intentare digerirlo

CARLITOS

Mas te vale, si no tendré que poner
una queja. Yo soy un empleado ejemplar
e implacable con los malos
trabajadores.

Fidel mira a Carlitos con cara de incredulidad ya que este le parece una persona repelente. Y mientras este sigue hablando Fidel decide escaparse y buscar a Aurelio para hablar con el directamente.

Fidel anda perdido por la empresa, pero ve pasar fugazmente a Aurelio, por lo que este intenta alcanzarlo, pero se tropieza con Bonifacio, uno de los empleados de la empresa.

BONIFACIO

Tú, jovenzuelo, lleva estas cajas al
almacén del sector 3-B

FIDEL

Perdone, es que soy nuevo y no me
ubico muy bien, podría decirme donde
encontrar al jefe, me gustaría saber
que funciones tengo en la empresa

BONIFACIO

¡Vaya juventud! Os mandan una cosa y
ya estáis escaqueándoos. Así va el
mundo con unos gandules como vosotros
que no hacéis nada, yo a tu edad hacia
lo que me mandaran sin abrir la boca y
nunca se ha quejado de mí, un

trabajador de los que ya no hay. A los jóvenes de hoy en día os lo dan todo mascado, no tenéis que esforzaron y así os va, que no valéis

FIDEL

Perdón, perdón, ya llevo las cajas a donde me ha dicho ¿Era el sector 3?

BONIFACIO

¡¡¡AL ALMACEN DEL SECTOR 3-B!!! ¿Es que estas sordo? y luego soy yo el viejo...

En ese momento Carlitos los encuentra y enfadado con Fidel le empuja haciendo que una de las cajas caiga sobre el pie del nuevo empleado.

Bonifacio, expectante, comienza a regañarlos a ambos por haber tirado todas las cajas.

BONIFACIO

¿Se puede saber que estáis haciendo?!

Habéis tirado todas las alcachofas por los suelos.

Me paso todo el día partiéndome el lomo y venís los zagales a tocar las narices. ¡Ya estáis recogióndolas!

Mientras Bonifacio se gira para coger las cajas del suelo, Carlitos se burla de él, pero Bonifacio le pillas, coge una azada y comienza a perseguir a Carlitos, que huye de él.

Fidel aprovecha esta situación para escapar, y logra adentrarse en un edificio. Fidel camina por los pasillos del edificio y se asoma por la puerta de una oficina, y se encuentra el panorama de que los empleados de ese sector se encuentran jugando con una pelota, cuando esta le golpea en la cara, pero ninguno de los trabajadores le hace caso y siguen jugando. Fidel, caminando sin rumbo, acaba dentro de otra oficina, en la que ve que hay un joven de su edad mirando el móvil.

Fidel

Hola, ¿sabes por donde se va al despacho del jefe?

El otro joven sigue centrado en su móvil sin hacer caso de él

Fidel

Oye tío, ¿puedes parar un momento con el móvil?

Ante la pasividad del otro joven, Fidel coje su móvil y lo lanza.

Jacobo

¿Pero qué haces?

Fidel

¿Me puedes decir cómo cojones puedo llegar hasta el despacho del jefe?!

Jacobo

¿Pero, y tú quién eres? ¿Crees que te voy a responder después de gritarme?

Fidel trata de calmarse, por lo que toma aire lentamente.

Fidel

Vale, soy Fidel, el nuevo becario. Y estoy tratando de llegar hasta el jefe para poder hablar con él.

Jacobo

Ya veo.

Jacobo saca otro móvil y comienza jugar con él. Hay un silencio muy incómodo.

Fidel

¿Pero a ti que te pasa?! Te estoy preguntando algo y pasas de mi cara.

Jacobo

No puedo perder tiempo con gente como tú, estoy demasiado ocupado.

Fidel

¿Gente cómo yo? ¿a qué te refieres como yo? ¿y como que estás ocupado?, si estás jugando con el puto móvil.

Jacobo

Me refiero a los fracasados como tú. Que solo eres un burdo becario.

Fidel

¿Fracasados como yo por ser becario? ¿Tú quién te crees que eres? ¿Qué puesto tienes?

Jacobo

Soy el jefe de marketing, así que me respetas un poquito.

Fidel se sorprende por el puesto tan importante que tiene Jacobo.

Fidel

¿Cómo? ¿Cómo es que un crio como tú tiene ese puesto? Si ni siquiera tienes edad para tener experiencia.

¿Cómo coño has conseguido ese puesto?

Jacobo

Ja, ves como eres un fracasado. Te corroe la envidia de que

yo tenga un puesto importante mientras tú eres un simple becario. Conseguí este puesto gracias a que mi padre es un gran amigo del jefe. Eso es lo que pasa cuando eres alguien con influencias como yo, en vez de ser un puto pobre como tú, que lo único que consigue es un puesto de becario.

Fidel

Ya entiendo, eres un niño mimado y estás aquí por enchufe, y encima lo admities orgulloso. Mira paso de ti, dime donde está el jefe

Jacobo

Vaya modales, se nota que eres de barrio bajo.

Fidel lo mira con odio, y le agarra el móvil, y comienza a trastear.

Fidel

¡Vaya!, con que estas con una aplicación para encontrar pareja.

Jacobo

¡¿Qué haces?! ¡Devuélvemelo!

Fidel

¿Quieres que te lo devuelva? Entonces, dime donde está el jefe.

Jacobo

¡Yo no cedo ante amenazas!

Fidel

¿No? ¿Y qué tal si te cambio la contraseña?

Jacobo lograr coger el móvil, pero se percata de que la contraseña no funciona.

Jacobo

Venga, tú ganas, dime la contraseña

Fidel

Primero donde está el jefe

Jacobo

Esta en el ala norte, ¡Ahora dime la contraseña!

Fidel se comienza a ir sin decirle nada

Jacobo

¡Dime la puta contraseña!

Fidel

Es la misma contraseña, solo es que estas sujetando el móvil al revés.

Jacobo se da cuenta de esto por lo que gira el móvil y sigue con sus cosas.

Fidel va caminando hacia el ala norte, pero en su camino se interpone Carlitos.

Carlitos
Te encontré

Fidel huye por los pasillos, mientras Carlitos le persigue. Fidel logra llegar al ala norte, y cruza la puerta que da a la oficina, y la cierra justo antes de que Carlitos llegue a cruzar, haciéndolo chocarse con la puerta y desmayarse.

Fidel se encuentra con una mujer.

Fidel
Hola, soy el nuevo becario, ¿sabes dónde puedo encontrar al jefe?

Anabelle
Con que tú eres el nuevo becario.
Ven conmigo.

Anabelle guía a Fidel hasta la cafetería

Fidel
Perdone señorita, pero esto es la cafetería.

Anabelle
Vale nuevo, estate atento porque no te lo voy a repetir más veces.

Anabelle comienza a explicarle de forma rápida e ininterrumpida el proceso de cómo preparar el café tal y como le gusta al jefe. Debido a la velocidad de hablar y la cantidad de palabras que recordar, el cerebro de Fidel se sobresatura y solo escucha ruido blanco.

Tras explicarle todo el proceso, Anabelle le desea suerte y se va.

Tras la charla de Anabelle, Fidel esta desorientado por la gran cantidad de información que ha recibido en tan poco tiempo y tarda unos segundos recomponerse, mientras eso pasa Anabelle se va. Entones Fidel decide emprender su camino hacia en despacho de Aurelio con decisión, pero en el trayecto vuelve a ser interrumpido por otra persona

LEIRE
Hola, no me suena tu cara ¿eres nuevo en la empresa?

FIDEL
Si, pero nos hemos visto antes en la entrada cuando ha aparecido el jefe ¿no te acuerdas?

LEIRE

Verás... No puedo prestar mucha atención, tengo un trastorno del sueño y si no me tomo mi tercer café de la mañana no soy persona, justo iba a por él. ¿Cómo te llamas?

FIDEL

Soy Fidel, encantado ¿y tú?

LEIRE

Leire. Te veo preocupado, ¿te encuentras bien?

FIDEL

La verdad que no, desde que he llegado no han parado de pasarme cosas raras, primero me ha cogido ese empleado llamado Carlos y no paraba de cuestionar cada cosa que hacía y de alagar al jefe, vaya pelota, y cuando creía que me había escapado un señor mayor me ha intentado encasquetar su trabajo, vaya cara. Y no te lo pierdas, luego se han unido los dos para seguir diciéndome cosas, pero he vuelto a conseguir escapar y de repente me he topado con el departamento de marketing donde había un chaval super borde, clasista y estúpido que me ha tratado como si fuese una mierda porque es un niño pijo, que rabia me dan, pero por lo menos me ha dicho dónde encontrar el despacho, asique por lo menos me ha resultado más útil que los otros dos. Entonces me he encaminado hacia el despacho del jefe, pero he visto al pesado de Carlos y he tenido que buscar otro camino, y total que he acabado llegando, pero dentro del despacho solo estaba Anabelle, la secretaria, que parecía muy maja pero todo lo contrario, ha sido muy seria y poco amable, en cuanto ha escuchado que soy el becario me ha llevado a la cafetería y me ha explicado con todo lujo de detalle cómo se prepara el café para el jefe, así de primeras, sin si quiera saber yo que función tengo que hacer en la empresa, ya después he sali... Oye ¿me estas escuchando?

LEIRE

(Ronquido)

Leire se había quedado dormida mientras de pie mientras que Fidel le contaba su historia, este se quedó totalmente destrozado mentalmente

FIDEL

(para sí mismo)

Donde me he metido, que es esta empresa, están todos locos, no me he cruzado ni una persona normal. No voy a volver mañana, me da igual la bronca que me caiga de mi padre, si me quedo voy a perder la cabeza.

En ese momento se sentó en una silla que había en el pasillo y se quedó mirando al techo con resignación, hasta que apareció otro empleado llamado Leo con un café en la mano

LEO

Hey chaval, ¿qué te pasa? Te veo mustio

FIDEL

(Confiando en que esta vez sea una persona normal)
El primer día está siendo duro ¿no hay nadie normal en esta empresa?

LEO

(riendo)

La verdad que no, pero te acostumbras, en el fondo no son mala gente, menos Carlitos, es si lo es un poco

FIDEL

(sonriendo)

Tu pareces normal

LEO

Que va que va, soy en más raro de todos, soy un friki al que nadie hace caso, pero si necesitas ayuda cuanta conmigo, el primer día siempre es difícil

Las palabras de Leo animaron a Fidel el cual se levantó con la intención de ir a ver a Aurelio de una vez, pero al levantarse hace que Leo se tropiece y derrame en café caliente encima de Fidel, tras esto se enfada y se dirige sin soltar palabra hacia el despacho del jefe lleno de ira.

FIDEL

(para sí mismo)

Se va a cagar el dinosaurio este, le voy a decir que más que una empresa tiene un manicomio

Llega a la puerta e irrumpe en el despacho del jefe con la intención de increparle, pero la figura de autoridad que pensaba que era su nuevo jefe se rompe en pedazos cuando lo descubre que este se encuentra viendo una telenovela y está llorando a moco tendido. Cuando Aurelio ve a Fidel deja de llorar inmediatamente, se pone totalmente serio.

AURELIO

¿Por qué entras sin permiso?, estaba realizando unas gestiones y me has interrumpido.

FIDEL

Pero, si estabas llorando.

AURELIO

Normal que lllore, este país está dirigido por comunistas que me roban el dinero y no me salen las cuentas. ¿Qué quieres?

FIDEL

Señor Aurelio, vengo a decirle que...

AURELIO

Vale, basta, no paras de hablar.
Ve y prepárame un café.

Fidel, incrédulo, sale de su oficia para prepararle un café.
Aurelio se levanta a cerrar la puerta y continua visionando su telenovela.

Fin

