



PULULA POR EL MUNDO

Trabajo de Fin de Grado para la titulación de Comunicación Audiovisual, tutorizado por Sergio Cobo Durán. Curso académico 2019/2020.

Vo. Bo. del Tutor

Alumnos:

Sergio Cobo Durán

Antonio Moreno Cárdenas,
Silvia Rusiñol Romero

En este documento se recogerá el progreso del presente Trabajo de Fin de Grado, realizado por Antonio Moreno Cárdenas y Silvia Rusiñol Romero. En orden cronológico, se intentará hilar toda la organización y desarrollo del mismo: sus tutorías, quedadas, llamadas, ideas, diseños, avances y otras tareas, algunas de estas últimas se han ido dilatando a lo largo del tiempo en todo el proceso de creación de la serie.

La primera tutoría, tras numerosos abordajes previos al tutor, tuvo lugar el 24 de febrero del presente año 2020. En esta, se expusieron diferentes ideas y, de entre todas ellas, el tutor (Sergio Cobo Durán) se decantó por la aquí presente. Tras ser aprobado el concepto, hablar sobre “animación infantil” y otros proyectos de esta misma índole, comenzamos el desarrollo de la serie. El primer paso que realizamos fue trabajar en la ficha técnica, así como la sinopsis, *high concept*, *target*, número de episodios...

El 26 de febrero, segundo de las dos únicas reuniones presenciales, trabajamos en una de las salas de la videoteca de la facultad para empezar a desarrollar los puntos de la primera entrega, hacer el *brainstorming* inicial, rellenar las primeras páginas del “diario de abordaje” e incluso plantamos la semilla de la futura cabecera.



Todas las reuniones posteriores con el tutor, así como las discusiones de trabajo, se produjeron de forma virtual/*online* por motivos de confinamiento producidos por el Covid-19. De esta forma, tras un considerable tiempo de parón (salvo para Silvia, que continuó investigando y adelantando ideas), el 19 de marzo tuvimos la siguiente tutoría. Conectamos en una videollamada con Sergio para seguir avanzando la serie. En dicha reunión, tratamos varios ejemplos de otras carpetas de guion y nos encomendó a trabajar sobre el universo de la serie (sin satisfacer las reiteradas demandas de Silvia respecto a estructuras narrativas). La tarea conllevó varias sesiones a través de Skype donde, conforme iba avanzando el proceso, nuevas ideas iban surgiendo respecto a los personajes y sus mundos.

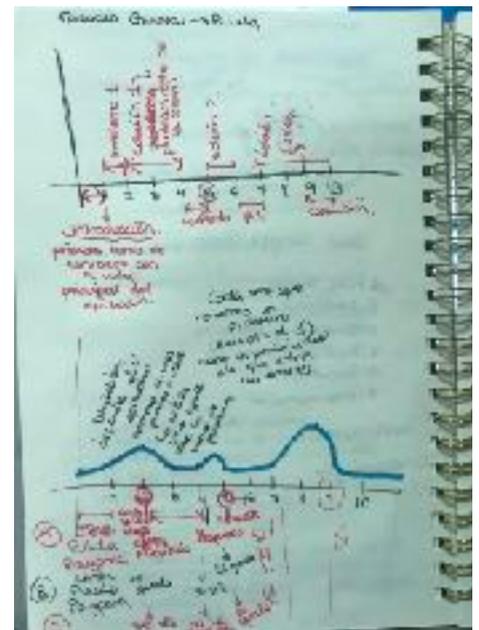


El 20 de marzo ambos nos reunimos para perfilar las bases del universo de “Pulula por el mundo”. Se redactó la sinopsis definitiva y *storylines*, los protagonistas cobraron vida (definimos las particularidades de estos), todos los personajes se encajaron en una pirámide por jerarquía de importancia y se desglosaron. El 22 de marzo conectamos oficialmente con Ainoa Pedro Franco, con quien ya habíamos tenido negociaciones previas para su colaboración en el diseño de personajes.

Posteriormente, volvimos a quedar (24 de marzo), para completar la información de los personajes restantes y desglosar sus detalles, así como terminar de definir los principales (personajes) y redactar una definitiva justificación de la serie. El 30 de marzo, Silvia se dispone a maquetar los avances para la entrega, lo que se convertiría en su labor “favorita” más odiada, que conlleva el aspecto más destacado y cuidado de todo el TFG. A su vez, recibimos los primeros bocetos tanto de Pulula como de Migüelito. Al día siguiente, tenemos una llamada para valorar el trabajo de Silvia y discutir cuestiones del diseño y referentes de Payamita, tras un debate conceptual sobre este entre Antonio y la artista, Ainoa.



El 4 de abril tenemos tutoría virtual con Sergio, el cual nos proporciona las siguientes pautas para desarrollar la serie (entre ellas están, por ejemplo, el tratamiento visual/narrativo y/o los esquemas y estructuras de la serie). Retomamos el trabajo el 7 de abril, revisando cabecera, buscando más referentes de series de animación para definir el estilo visual y empezar a asentar los valores de la obra. El 8 de abril, Silvia, “encantada” de seguir maquetando, prepara lo adelantado de día anterior. Tanto el día 10 como el 14 continuamos con el tratamiento narrativo, referentes estéticos, diálogos de pruebas de personajes, y debates de grafismo e iluminación (que Silvia investigó en los días intermedios).

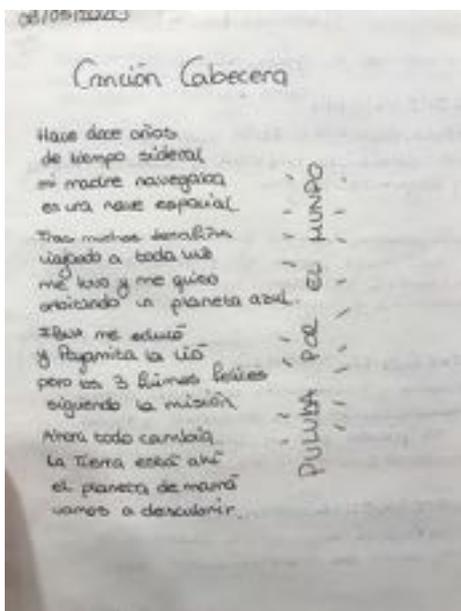


Finalmente, el 17 y 18 de abril acabamos lo restante respecto al tratamiento narrativo con la estructura y también la tipología de planos y el montaje, que Silvia maquetaría para su entrega el día 20, tras hacer las pruebas de voz para los personajes el día anterior.



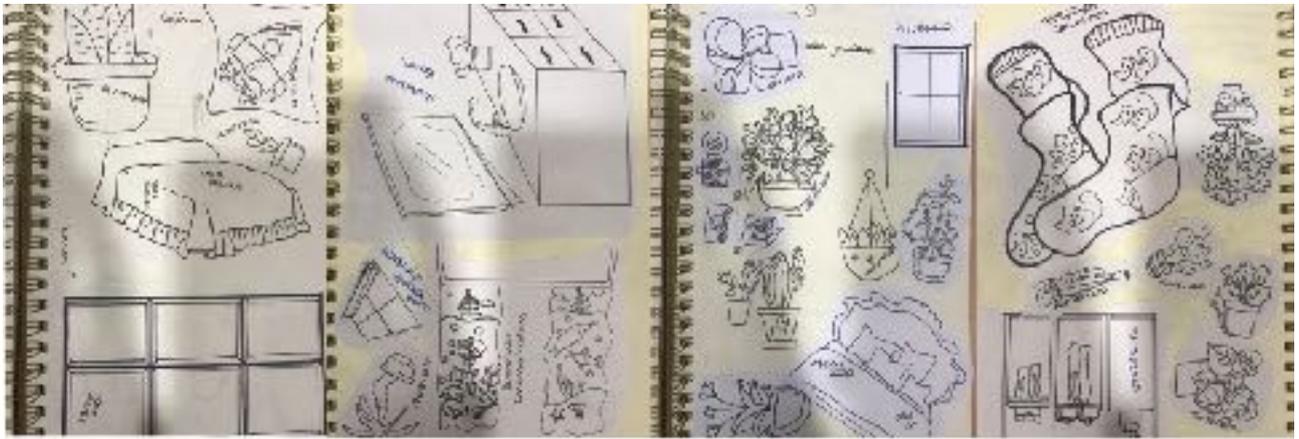
Imágenes del cuaderno donde se han ido desarrollando ideas.

El 15 de abril Antonio dibuja el *storyboard* para la cabecera basado en la idea original, que posteriormente Silvia adaptaría a digital.



El 5 de mayo tuvimos la tutoría con Sergio en la que por fin nos dio luz verde para comenzar a guionizar el episodio piloto, poniéndonos de fecha límite el 15 de mayo. Para ello nos ponemos en marcha el día 8, pero primero decidimos escribir la letra definitiva de la cabecera, escribiendo finalmente solo la primera escena del guion. El día 9 Lucía Martel Marqués nos manda la sintonía de la cabecera y Ainoa el diseño final de IBUA y de Idelcisa. Antonio comienza a preparar la animación de la cabecera.

Durante numerosos días Silvia prepara dibujos para los espacios y diseña estos, tarea que íntegramente realiza durante todo mayo, a la vez que continúa maquetando la carpeta de guion.



Algunos de los dibujos que fueron vectorizados en Illustrator y coloreados en Photoshop.

Entre los días 10 y 12 de mayo finalizamos el guion y el día 14 tenemos una pequeña reunión para revisarlo e identificar los valores presentes en una escaleta de guion hecha por Silvia. Ese mismo día Lucía, al ser la cantante de la canción de la cabecera, hace una prueba de voz para Pulula, resultando muy adecuada.



Bocetos de los extras dibujados por Lucía Mariu Marqués.



Pedren, Pulula y Payanito acabados de diseñar por Ainoa Pedro Franco.

Por otro lado, el 21 de mayo tenemos tutoría con Sergio tras entregar el guion, y nos aclara que solo puede firmar el Anexo 1 con la carpeta de guion finalizada. Durante el tiempo restante hasta el día 27, Silvia continúa diseñando espacios, con la colaboración de Lucía para los extras. Los dibujos a mano se vectorizaron en Illustrator y colorearon Photoshop, otros se realizaron enteros digitalmente. Entre los días 21 y 24 Ainoa termina con el resto de los personajes principales y retoca el diseño y color de Pulula y Migüelito. El 26 Antonio termina la animación de la cabecera.

Finalmente, el 28 de mayo Antonio reedita la cabecera y el sonido y Silvia termina de maquetar la carpeta de guion y el índice. En los días posteriores se rellenan y firman los anexos correspondientes y se citan los materiales y recursos usados en todo el proceso.