

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES  
TRABAJO DE GRADO

**EPISODIO PILOTO DE UNA WEBSERIE ANIMADA DIRIGIDA  
A UNIVERSITARIOS**

**Tesista:**

MORENO OBREGÓN, José Manuel

**Tutor:**

RÍOS, Alejandro

Caracas, Septiembre de 2014

**Formato G:**  
***Planilla de evaluación***

Fecha: \_\_\_\_\_

Escuela de Comunicación Social  
Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

**Calificación Final:** En números \_\_\_\_\_

En letras: \_\_\_\_\_

Observaciones \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nombre:

\_\_\_\_\_  
Presidente del Jurado                      Tutor                      Jurado

Firma:

\_\_\_\_\_  
Presidente del Jurado                      Tutor                      Jurado

*A Dios y todas las personas que creyeron posible la materialización de este Trabajo de Grado.*

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis padres, y a toda mi familia por apoyarme siempre.

A mi tutor Alejandro Ríos por su confianza y compromiso.

A Yasmín Centeno por su asesoramiento altruista.

A mis amigos Ana Paola Delgado, Desiree Colmenares, Ariadna Eljuri, Karolina Silva, Rogsel Castillo, Fabiana Martínez, Sergio Barreto, Javier Muñoz, Jhonder Pincay, Reveka Hurtado y a todas las personas que lo hicieron posible.

# INDICE GENERAL

<b>AGRADECIMIENTOS</b> .....	vi
<b>INDICE DE FIGURAS</b> .....	ix
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	8
<b>I. MARCO TEÓRICO</b> .....	10
1.1 LA WEBSERIE .....	11
1.1.1 Definición de Webserie.....	11
1.1.2 Producir para Internet.....	12
1.2 LA ANIMACIÓN 2D .....	16
1.2.1 Definición de Animación .....	16
1.2.2 Origen de la Animación .....	17
1.2.3 Principios Básicos de la Animación .....	20
1.2.3 La Animación Limitada .....	25
1.2.4 Animación Flash .....	27
1.3 WEBSERIES ANIMADAS EN VENEZUELA.....	30
1.3.1 Isla Presidencial .....	30
1.3.2 Cárcel o Infierno .....	31
1.4 EL INTERNET Y LOS JÓVENES EN EDAD UNIVERSITARIA.....	32
<b>II. MARCO METODOLÓGICO</b> .....	35
2.1 Planteamiento del problema .....	36
2.2 Objetivos .....	37
2.2.1 Objetivo General .....	37
2.2.2 Objetivos Específicos .....	37
2.3 Justificación .....	37
2.4 Delimitación .....	38
2.5 Descripción del proceso de producción .....	39
2.5.1 Preproducción .....	39
2.5.2 Producción .....	40

2.5.3 Postproducción.....	40
2.6 Cronograma de Actividades.....	41
<b>III. LIBRO DE PRODUCCIÓN .....</b>	<b>42</b>
3.1 Ficha Técnica .....	42
3.2 Argumento.....	43
3.3 Sinopsis del Episodio Piloto.....	43
3.4 Perfil de Personajes .....	44
3.4.1 Personajes Principales .....	44
3.4.2 Personajes Secundarios.....	46
3.5 Tratamiento .....	47
3.6 Escaleta.....	48
3.7 Guion Literario.....	51
3.8 Diseño de Personajes.....	55
3.9 Duración .....	58
3.10 Planos y Encuadres.....	58
3.11 Iluminación y Color .....	59
3.12 Grafismos .....	60
3.13 Composición.....	62
3.14 Diseño de objetos y locaciones .....	62
3.15 Storyboard.....	66
3.16 Voces .....	77
3.17 Sonorización.....	77
3.18 Storyline .....	78
3.19 Desglose de Necesidades de producción .....	79
3.20 Análisis de Costos .....	81
3.21 Presupuesto .....	83
<b>IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>84</b>
<b>VI. ANEXO .....</b>	<b>92</b>

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Ejemplo de Comprensión y Extensión (Webster, 2005)</i> .....	21
Figura 2. <i>Ejemplo de Anticipación (Bensen y Hallet, 2008)</i> .....	21
Figura 3. <i>Ejemplo de Acción Continuada (Webster, 2005)</i> .....	22
Figura 4. <i>Ejemplo de Acción Continuada (Webster, 2005)</i> .....	23
Figura 5. <i>Ejemplo de Arcos (Roberts, 2012)</i> .....	23
Figura 6. <i>Ejemplo de Acción Secundaria (Taylor, 2013)</i> .....	24
Figura 7. <i>Ejemplo de Exageración (Taylor, 2013)</i> .....	24
Figura 8. <i>Ecuación de la Animación Limitada (Bensen y Hallet, 2008)</i> .....	26
Figura 9. <i>Boceto de Paula</i> .....	55
Figura 10. <i>Boceto de Carmen</i> . .....	55
Figura 11. <i>Boceto de Guillermo</i> . .....	56
Figura 12. <i>Boceto de Karma</i> .....	56
Figura 13. <i>Boceto de Pide Cien</i> .....	57
Figura 14. <i>Boceto de Wilker</i> .....	57
Figura 15. <i>Boceto de Gancho</i> . .....	58
Figura 16. <i>Paleta de Colores</i> .....	60
Figura 17. <i>Isologotipo de "Felizmente Despistada"</i> .....	61
Figura 18. <i>Ejemplo de tipografías</i> .....	61
Figura 19. <i>Ejemplo de Combinación</i> .....	61
Figura 20. <i>Escritorio de Carmen</i> .....	63
Figura 21. <i>Oficina de Guillermo</i> .....	63
Figura 22. <i>Edificio de Su Becerro Televisión</i> .....	64
Figura 23. <i>Vagón de metro</i> .....	64
Figura 24. <i>Habitación de Paula</i> .....	64
Figura 25. <i>Interior de la estación de metro</i> .....	65
Figura 26. <i>Salida de la estación de metro</i> .....	65
Figura 27. <i>Autopista</i> . .....	66

# INTRODUCCIÓN

Los días en que las grandes corporaciones televisivas lograban escudarse tras sus concesiones legales y el monopolio tecnológico que poseían para imponer una parrilla de programación quedaron en el pasado. El desarrollo sostenido de las tecnologías aplicadas al área de la comunicación audiovisual ha generado cambios importantes en la concepción de contenidos y la interacción con la audiencia.

Desde la llegada de *Youtube*, a mediados de 2005, los internautas tienen a su disposición una plataforma cómoda y robusta, que les permite publicar y encontrar cualquier tipo de videos en Internet (Rowell, 2011). El contenido audiovisual generado por usuarios con el expreso propósito de emitir en línea, y los receptores que disfrutan de estas producciones, gozan de una libertad casi absoluta. El continuo crecimiento del ancho de banda de las conexiones a Internet facilita la descarga y el compartimiento de todo tipo de productos audiovisuales.

En las últimas dos décadas, las animaciones generadas por entusiastas han ganado terreno de forma progresiva en el ciberespacio. Anteriormente resultaba impensable que un aficionado estuviera vinculado a una producción animada (Cámara, 2006), pero la practicidad ofrecida por las nuevas versiones de *software* de animación permite a sus usuarios generar contenidos bien confeccionados sin necesidad de contar con un presupuesto rimbombante, o un equipo de trabajo numeroso. Los aficionados a la animación cuentan con el Internet para difundir sus creaciones y tantear la reacción del público.

El presente Trabajo de Grado comprende las fases necesarias para la producción del episodio piloto de "Felizmente Despistada", una webserie animada que emplea animación vectorial en dos dimensiones como recurso, y que está dirigida principalmente a jóvenes en edad universitaria —de entre 17 y 21 años de edad— por ser considerados un segmento importante entre los consumidores de productos audiovisuales destinados a la transmisión en línea.

El producto animado narrará las vivencias de Paula, una pasante que fantasea con la oportunidad de idear contenidos televisivos, y que deberá "poner los pies sobre la tierra" de forma apresurada.

## **I. MARCO TEÓRICO**

## 1.1 LA WEBSERIE

### 1.1.1 Definición de Webserie

La Webserie es un seriado de producción audiovisual compuesto por un número finito de episodios y diseñado para ser distribuido a través de Internet (Brown, 2011). Tiene su origen en el seriado televisivo y guarda con este grandes similitudes, por ello es necesario tener presente su definición. Según Carrasco (2010) la teleserie se define como:

Subgénero televisivo de ficción de claro propósito comercial destinado al entretenimiento, consistente en relatos inventados y estructurados en un amplio número de capítulos, cuya duración viene definida por la propia estructura de la parrilla de la cadena y los hábitos de consumo de los espectadores. (p. 183).

Para Dan Williams (2012), las webseries conservan las características básicas de ficción y serialidad que posee el seriado televisivo, y de ser exitosas logran mantener una relación igual de estrecha con sus consumidores. Eugene Vale (1996) resalta la fidelidad y conexión afectiva que puede obtener un seriado de parte de su audiencia:

La serie puede familiarizar al auditorio con los personajes principales en episodios semanales. Los personajes se hacen amigos o enemigos; a veces los espectadores los conocen más que a sus propios vecinos. Con el tiempo se van haciendo más que meros conocidos. (p. 143).

Según Morales y Hernández (2012) las webseries son un fenómeno de la comunicación audiovisual que ha surgido, en buena medida, como respuesta al recelo que manifiestan las cadenas televisivas hacia los contenidos audiovisuales creados por parte de talentos emergentes. No

cuentan con grandes campañas de marketing, y logran popularizarse por el “boca a boca” de los internautas que comparten sus episodios.

Padilla (2012) afirma en su artículo *Webseries, el futuro de la televisión audiovisual*, que la naturaleza de este tipo de producciones sigue siendo experimental, y por esta razón no suelen generar ingresos. El autor añade que “los episodios tienen un carácter autoconclusivo con diálogos breves, lenguaje visual sencillo, utilizando encuadres cerrados, adecuados a los diversos dispositivos de reproducción” (para. 2).

### 1.1.2 Producir para Internet

Para Dan Williams (2012) los productos audiovisuales distribuidos a través de Internet tienen el reto de superar desventajas ligadas a la obtención de presupuesto y a la difícil tarea de retener la atención del usuario multitarea que, según el *Creator Playbook de Youtube*, otorga tan solo 15 segundos de gracia a la visualización de un video para decidir si cautiva su atención. Esto ha traído como consecuencia una reducción sustancial en la duración de los episodios que se distribuyen en la Red. Canet y Romero (2008), dedican un apartado de su artículo sobre las webseries para referirse a la transformación sufrida por este tipo de pieza audiovisual:

Asumiendo las limitaciones que la red tiene en la actualidad y con una estructura de micro-relato, cada episodio tiene una duración de entre uno y cinco minutos; las ciberseries presentan una periodicidad en la mayoría de los casos semanal y van dirigidas a un target muy determinado. De modo que las temáticas abordadas y el diseño de personajes despliegan un conjunto de recursos específicos que permiten consolidar las expectativas de esta microaudiencia. (para. 26)

Brown (2011) señala que "desde la década de 1940 los canales de televisión han sido prisioneros del reloj, obligados a transmitir programas al paso de cada hora o treinta minutos para que los espectadores pudiesen saber cuándo y dónde encontrarlos" (p.3. Traducción libre del autor). Pero, actualmente los espectadores tienen la posibilidad de establecer una programación adaptada a sus gustos y al tiempo que dedican a ver productos de entretenimiento. Scolari (2008) expone los cambios que trae esta situación en el comportamiento de los espectadores:

Al fragmentarse el consumo televisivo en miles de situaciones individuales, donde cada usuario tiene acceso a un programa diferente – tal como sucede en la World Wide Web - estalla el concepto de aldea global de McLuhan. Se rompe así dentro de la cultura electrónica esta reminiscencia de la cultura oral, que reenvía al momento en que toda la tribu escuchaba al mismo tiempo al anciano contando los mitos de su pueblo alrededor del fuego. (p. 7).

Por esta razón, los programas han dejado de poseer una duración cerrada. Cada video puede durar el tiempo que el espectador desee ejecutarlo; en la Web predominan los videos de corta duración debido a la rapidez con la cual pueden ser visualizados (Brown, 2011). Para Fernando Morales (2012), la televisión dejó de ser el monopolizador del ocio del hogar y ahora "tiene el reto de encontrar un lugar en el nuevo entorno digital, trata de reconocerse en él y de hacer frente a los requisitos que el nuevo usuario exige: inmediatez, ubicuidad y disponibilidad absoluta de contenidos" (p. 24).

Según Brown (2011) los motivos que originan la creación de series para Internet son casi tan variados como la propia red, y están vinculados en gran medida a la búsqueda de oportunidades. Hernández y Morales (2012) agregan en este sentido:

Las capacidades de Internet hacen posible implantar un modelo de recepción activa mucho más eficiente que la propia televisión, una fragmentación de los discursos útil para ajustar las líneas narrativas a las demandas específicas de la audiencia, junto con la posibilidad de llegar a consumidores potenciales en cualquier parte del mundo(...)Todas estas características amplían su potencial de consumidores y eventuales sponsors.(p. 43).

En cuanto al alcance que las series ideadas para la transmisión en línea pueden obtener en términos de visualización, Brown (2011) asegura que mientras dos millones de espectadores regulares serían considerados un fenómeno en la Internet en la red de difusión televisiva serían un total fracaso. El autor explica que el mandato de apelar a la audiencia más amplia posible surge porque la red televisiva es derivada y aunque la televisión por cable tiene más libertad, aún está limitada a los gustos de su público principal, las opciones de marca del canal, las posibles objeciones de los anunciantes y las regulaciones gubernamentales.

Como también señala Ross Brown (2011) la Internet puede ofrecer una oportunidad financiera: la ciberserie *Quarterlife* logró hacerse de un público fiel en la red, y obtuvo el apoyo financiero de grandes anunciantes como *Toyota* y *Pepsi*. Sitios dedicados al alojamiento de videos como *Revver* y *Vimeo*, introducen anuncios publicitarios junto al contenido audiovisual y permiten compartir el flujo de ingresos con los creadores. Aunque es poco probable que alguien pueda hacerse rico de esta manera, es posible recaudar suficiente dinero para pagar la producción de los episodios.

Hay decenas de sitios web que permiten a los usuarios compartir videos y generar procesos de comunicación entorno a estos. No existe ningún agente que impida al usuario aportar contenido, invertir su tiempo

libre, su talento o ejercer su derecho a expresarse en un video. No hay límites para el tamaño de la audiencia y se puede alcanzar un nivel importante de popularidad si los videos que se publican se tornan virales, Gálvez (2010) precisa el significado de este tipo de marketing:

Tal y como su nombre indica, viral, se trata de que cierto tipo de mensajes se divulguen a través de un flujo de información incontrolado, como si de un virus informático se tratase. (...) El poder de este tipo de estrategias reside en el propio usuario, en el acto de compartir aquello que les gusta o les resulta interesante, con alguien de su entorno que comparte el mismo tipo de preferencias o necesidades. (p. 138)

En la web hacen vida *prosumers* de contenido multimedia, específicamente de video, que forman una espiral de producción y consumo sin precedente (Safir, 2010). Por lo tanto, si la webserie animada que nace a partir de este Trabajo de Grado logra enarbolar un código atractivo, el público la encontrará. En este sentido Brown (2011) agrega una frase que invita a los aficionados a asumir el reto “muchos tienen la inspiración, pero pocos tienen el talento y la tenacidad necesaria para llevarlo a cabo” (traducción libre del autor, p.18).

## 1.2 LA ANIMACIÓN 2D

### 1.2.1 Definición de Animación

El verbo "animar" proviene del latín *animare* que significa "hacer que viva o se llene de aliento" (Wright, 2005, p.1. Traducción libre del autor). Tomando en cuenta su significado en latín, Barry (2012) agrega que "toda vida, desde la célula más ínfima hasta la más grande, se manifiesta por el movimiento, y es lo que diferencia la vida de la muerte" (p.7).

Sergi Cámara (2004) aborda el concepto desde un punto de vista más técnico, señala que la animación consiste en el registro de acciones en fases individuales, conocidas como fotogramas, que de ser reproducidas a una velocidad determinada y constante producen la ilusión de movimiento en el observador. Esta ilusión se basa en el principio conocido como persistencia de la visión o persistencia retiniana, Webster (2005) explica en qué consiste:

El secreto de esta ilusión reside en la extraordinaria capacidad de una parte del ojo humano, la retina, de retener momentáneamente cualquier imagen que recibe. Imagine una luz que se proyecta sobre el ojo sólo brevemente y aparece en la retina como un punto luminoso. Esta imagen parecerá que permanece por un breve período de tiempo incluso después de que se haya apagado la luz. Este período de retención o retraso permite que imágenes secuenciales separadas sean percibidas como una imagen en movimiento. (p. 29-30).

Según Wright (2005), cualquier cosa que pueda ser imaginada es posible en el mundo de la animación: seres que se transforman en monstruos al tocar un elemento radiactivo, animales que lloran o ríen a carcajadas. Pero a pesar de todas las posibilidades que ofrece, la

animación cuenta con reglas que deben respetarse para generar códigos sólidos en los que se esté dispuesto a creer. Para Webster (2005), la acción debe poseer cierta verosimilitud y explica que “debe mostrar aquellas cualidades que son familiares con nuestras experiencias cotidianas” (p. 29).

No cualquier objeto con movimiento logra cautivar al público, para otorgar alma a un objeto inerte es necesario crear para este un estilo de vida; un animador debe saber aplicar visualmente sus conocimientos sobre anatomía, actuación y gravedad, para poder reinventar y recrear la realidad (Webster, 2005). Por esta razón, Cámara (2004) considera que la animación es una de las obras más complejas de realizar, en ella confluye la creación de una gran variedad de elementos y el modo en el cual estos se relacionan.

### 1.2.2 Origen de la Animación

Para Wright (2005) desde la era paleolítica, hace más de 25.000 años, los seres humanos han tratado de captar el sentido de movimiento en su arte. La intención de capturar movimiento ha sido un tema común en diversas actividades artísticas de la humanidad: desde el jabalí de ocho patas, dibujado en las cuevas de Altamira al norte de España, a las pinturas egipcias realizadas en pirámides para enaltecer la vida de los faraones.

Según Sánchez (2006) Athanasius Kircher obtuvo un avance significativo al crear la *linterna mágica* en 1640 porque fue uno de los primeros inventos en lograr proyectar transparencias; el autor explica que "era simplemente un aparato que proyectaba imágenes sobre la pared utilizando una fuente de iluminación de escasa intensidad" (p.29). Pero,

según Laybourne (1998), el deseo de recrear el movimiento sólo pudo ser exitoso cuando logró comprenderse uno de los principios fundamentales de la visión humana: la persistencia de la visión, lo que originó la creación de una gran variedad juguetes ópticos.

Laybourne (1998) explica que este principio fue demostrado por primera vez en 1824 por el francés John Ayrton Paris, mediante la invención del *taumatropo*. El aparato estaba compuesto por un disco giratorio y una cuerda. Un lado del disco mostraba un dibujo de un pájaro y el otro una jaula vacía, al hacerlo girar se generaba la ilusión de que el pájaro se encontraba en la jaula. Esto demostró que el ojo retiene las imágenes un breve período de tiempo y el cerebro relaciona las secuencias permitiendo comprenderlas como imágenes en movimiento.

En 1932 Joseph Plateau crea el *fenaquistiscopio*, el cual Richard Williams (2009) describe como una tarjeta circular con ranuras y dibujos en los bordes. El espectador giraba la tarjeta frente a un espejo y miraba a través de una rendija una serie de dibujos en progresión que generaban la sensación de movimiento. En 1845, William Dickson combinó el *fenaquistiscopio* con la linterna mágica y creó el *quinetoscopio*, capaz de reproducir figuras pequeñas en movimiento (Williams, R. 2009). En 1853 lo perfeccionó y consiguió incrementar el tamaño de las imágenes, Sánchez (2006) señala las mejoras que tuvo que realizar:

Aumentó la intensidad de la luz usando lámparas de queroseno en lugar de velas o lámparas de aceite y sustituyó el obturador por la luz intermitente. Al principio desplazaba las imágenes frente a la luz, pero posteriormente dirigió la luz a cada una de las imágenes sucesivas, dibujadas sobre un disco de cristal con 12 figuras que hacía girar mecánicamente con una palanca a una velocidad de veinte a treinta imágenes por segundo para percibir las en movimiento. (p. 31).

La misma técnica fue aplicada al Zoótropo en 1866, Pierre Desvignes insertó una tira de papel con dibujos en el interior de un cilindro parecido a un tambor. El tambor giraba sobre un eje, y el espectador miraba a través de las ranuras que se encontraban en la parte superior. En una hazaña acrobática, las figuras del interior eran reproducidas en bucle (Williams R, 2009).

En 1888 Emile Reynaud patenta el *Teatro Óptico*, el dispositivo proyectaba secuencias de dibujos grabados, previamente, en una banda flexible provista de perforaciones que fluían a una velocidad de 15 cuadros por segundo. En 1895, Louis Jean Lumière y Auguste Marie Lumière crearon el *cinematógrafo*, el aparato era capaz de filmar y proyectar imágenes en movimiento. Su invención trajo consigo el nacimiento del cine mudo (Sánchez, 2006).

Tres décadas más tarde, en 1928 Walt Disney creó el primer dibujo animado con sonido sincronizado titulado *Mickey Mouse*. Según Spottiswoode (1951), algunas de las técnicas innovadoras utilizadas por Disney fueron los *storyboards* para revisar la historia, el uso de bocetos a lápiz para probar movimientos y el soporte de *cámara multiplano*, que facilitaba la animación mediante la descomposición de un dibujo en capas independientes, su uso permitía “que los planos pudiesen ser manejados en partes, por ejemplo, en una primera capa el personaje era dibujado caminando y en la última el fondo era desplazado hacia los lados, esto generaba una vívida impresión de profundidad” (Spottiswoode, 1951, traducción libre del autor, p. 138).

En 1964, la animación se desplazó a las computadoras por primera vez, cuando Stan Vanderbeek y su asistente Ken Knowlton comenzaron desarrollar técnicas de computación para la producción de películas

animadas; ideando métodos gráficos basados en pixeles para la digitalización de imágenes fijas (Vince, 2000).

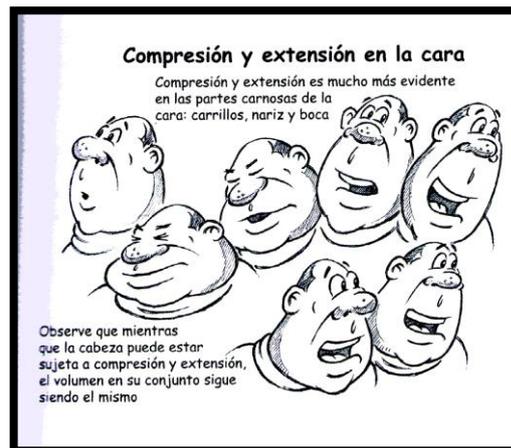
### 1.2.3 Principios Básicos de la Animación

Constituyen un extracto de exigencias y patrones de movimiento que al ser incorporados de forma apropiada proveen dinamismo y vivacidad a las animaciones. Perkins (2011) señala que estos fundamentos fueron desarrollados durante los años 30 por un grupo de animadores de Walt Disney Studios y explicados de forma minuciosa por Ollie Jhonson y Frank Thomas en el libro *The Illusión of Life: Disney Animation* publicado en 1981.

A pesar de que estas nociones fueron ideadas pensando en la animación tradicional, ningún animador podría obviarlas: "no importa si los gráficos son dibujos, modelos 3D o imágenes generadas por computador, los principios siempre son los mismos" (Webster, 2005, p. 33):

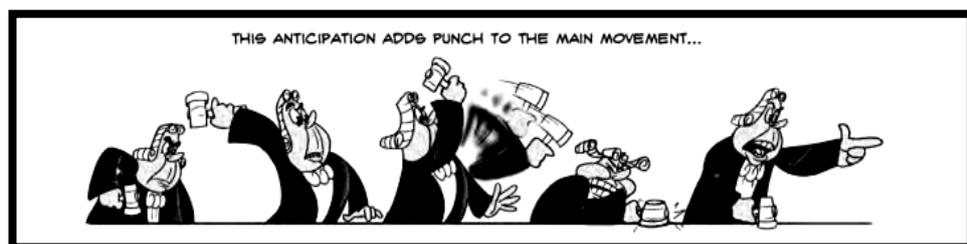
1. Compresión y Extensión: Webster (2005) lo describe como un proceso en el cual "la forma física puede ser manipulada para enfatizar una acción determinada" (p. 43). Este movimiento es utilizado, mayormente, para generar la ilusión de que el personaje u objeto en movimiento posee peso y volumen (Taylor, 2013). Puede ser empleado para simular el rebote de una pelota o el peso corporal de una persona mientras camina, también resulta útil para animar expresiones faciales relacionadas al dialogo (Webster, 2005).

Figura 1. Ejemplo de Compresión y Extensión (Webster, 2005)



2. Anticipación: Es un movimiento hacia atrás que representa el impulso previo a la ejecución de una acción notable y "su tamaño es proporcional al movimiento que se realice" (Besen y Hallet, 2008, p. 130, traducción libre del autor). Abre paso a los cambios de posición realizados por el personaje como por ejemplo empezar a saltar, correr o cambiar su expresión.

Figura 2. Ejemplo de Anticipación (Bensen y Hallet, 2008)



3. Puesta en Escena: Govil-Pai (2006) explica que la puesta en escena se relaciona al uso efectivo de los planos y los ángulos de cámara. El tiempo de una película, cortometraje o episodio es limitado y cada secuencia debe estar relacionada con la historia. El exceso de información en un cuadro puede confundir al público, es necesario desarrollar acciones acordes a la idea que se desea transmitir (Webster, 2005).

4. Animación Directa y Pose a Pose: Webster (2005) señala que existen dos procesos distintos para crear animación: La *animación directa* y la realizada *pose a pose*. La animación directa se realiza de forma progresiva desde la primera posición hasta la última. Este método puede afectar las proporciones de los objetos y los personajes pero proporciona espontaneidad, su uso es conveniente para los movimientos bruscos. El Pose a pose requiere mayor planificación, el animador establece una serie de posiciones claves a lo largo de la línea de tiempo y posteriormente completa los fotogramas intermedios, de esta forma se controlan mejor las proporciones (Webster, 2005).
  
5. Acción Continuada y Superpuesta: Las acciones continuadas "son acciones que continúan después de que el principal instigador detrás del movimiento se ha detenido, cambiado de dirección o dejado de influir en los otros" (Webster, 2005, p. 66). La acción superpuesta consiste en el estremecimiento simultáneo de las partes que componen un objeto o personaje en movimiento; el movimiento se ve influenciado por la complejidad de las estructuras (Webster, 2005).

Figura 3. Ejemplo de Acción Continuada (Webster, 2005)

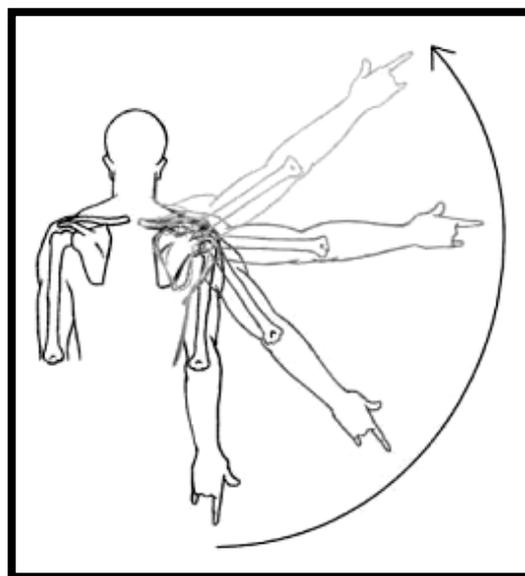


Figura 4. Ejemplo de Acción Continuada (Webster, 2005)



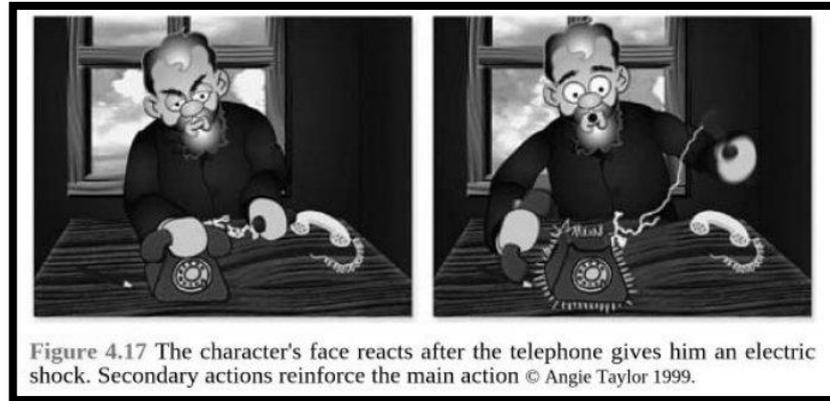
6. Entradas y Salidas Lentas: este principio se basa en la inercia; las entradas y salidas lentas implican incremento o reducción de la velocidad (Taylor, 2013).
7. Arcos: toda acción, exceptuando las que son realizadas por dispositivos mecánicos, siguen un arco o camino ligeramente circular. Esto es especialmente cierto en la figura humana y en la de cualquier animal vertebrado; el arco proporciona una acción más fluida y natural (Webster, 2005).

Figura 5. Ejemplo de Arcos (Roberts, 2012)



8. Acción Secundaria: se origina a partir de la acción principal, es una consecuencia del movimiento ya ejecutado (Taylor, 2013).

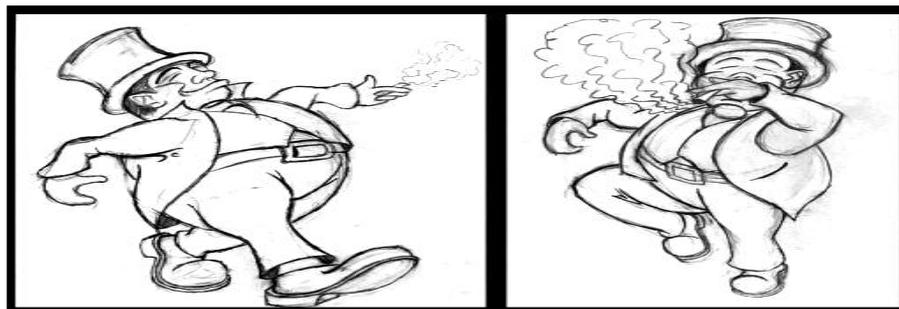
Figura 6. *Ejemplo de Acción Secundaria* (Taylor, 2013)



9. Tiempo: es el factor que determina la duración de las acciones, Webster (2005) señala que "es el aspecto más básico y fundamental, aunque puede variar enormemente dependiendo del enfoque que adopte el animador" (p. 31). El autor explica que este principio requiere experimentación personal, los principiantes consiguen refinarlo estudiando el modo en que se mueven los actores reales y valiéndose del método de ensayo y error.

10. Exageración: concede un estilo caricaturesco, suele usarse para reforzar el interés sobre una acción o expresión facial. No imita las poses naturales, los personajes y objetos se mueven de forma amplia (Taylor, 2013).

Figura 7. *Ejemplo de Exageración* (Taylor, 2013)



11. Modelado y Esqueleto sólido: Los diseños concebidos para los personajes u objetos deben representar de forma consistente el peso y el volumen; no debe existir incongruencias entre la vista frontal, trasera o lateral (Govil-Pai, 2006).

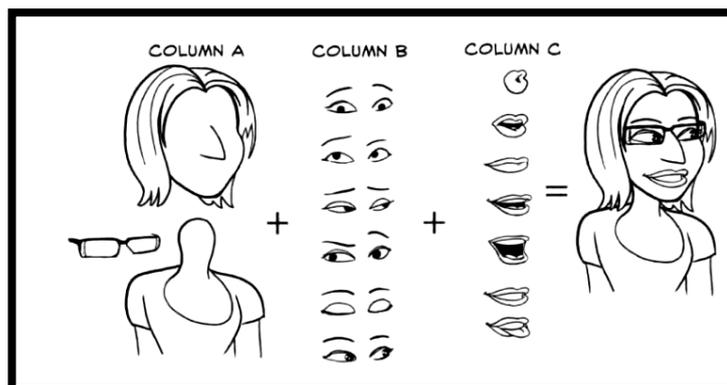
12. Apelación o Personalidad: Un personaje animado debe poseer carisma y esto no significa que deba ser tierno o agraciado; la apelación se obtiene cuando la actuación es convincente (Webster, 2005).

### **1.2.3 La Animación Limitada**

Según Michael Straczynski (2002), la *animación limitada* es un tipo de animación que facilita la producción en serie de dibujos animados; se basa en la reutilización de dibujos y en la minimización de los movimientos. Besen y Hallet (2008) señalan que "los movimientos rígidos de la animación limitada se encuentran comúnmente en series televisivas y, en un formato más condicionado, en la animación web" (traducción libre del autor, p. 120).

Butler (2012) explica que este estilo de animación se realiza dibujando en capas separadas cada una de las partes de los fondos y personajes, luego los elementos son alterados o reemplazados entre cada fotograma. Por ejemplo, si un personaje habla, sólo mueve la boca y los ojos. Por esta razón la técnica reduce significativamente los costos de producción.

Figura 8. Ecuación de la Animación Limitada (Bensen y Hallet, 2008)



Según Solomon (1994) los antecedentes que dieron lugar a la animación limitada se remontan a años posteriores a la Segunda Guerra Mundial: en 1947 la producción de películas animadas se encontraba en una situación compleja por falta de patrocinios, y el aumento de la popularidad de la televisión en la década de 1950 colaboró en este declive. A medida que la "pantalla chica" iba proliferando en los hogares estadounidenses diversas casas de animación iban a la quiebra, *MGM Animation* fue uno de los primeros estudios en cerrar debido a los crecientes costos de producción. Dos de sus directores, Joseph Barbera y William Hanna, se vieron obligados a despedir a todo su personal.

Esto ocasionó que los animadores tuvieran la necesidad de ingeniárselas para crear caricaturas que resultaran viables económicamente. Según White (2006) pudieron encontrar la solución en la animación limitada; redujeron sustancialmente los costos de producción de los dibujos animados y alcanzaron la practicidad necesaria para ser distribuidos en televisión: el estudio de animación *Hanna-Barbera Productions*, fundado por Barbera y Hanna en 1957, fue uno de los primeros en aprovechar las ventajas que ofrece este estilo de animación y crearon exitosas series de televisión como *Los Picapiedras* (1960), *El Oso Yogi* (1961), *Don Gato* (1961) y *Los Supersónicos* (1963).

Stabile y Harrison (2003) señalan que este estilo no ofrecía el atractivo visual de la animación popularizada por Disney, pero lograba llenar el vacío de la televisión mediante la explotación del diálogo e independientemente de la calidad gráfica o el contenido de las historias, la demanda del público por programas animados se acrecentó. En la década de 1980, la televisión por cable emergió con canales dedicados a la transmisión continua de dibujos animados. En los años 90, el productor y animador canadiense John Kricfalusi, se encontraba inmerso en esta situación cuando su serie era una de las franquicias de animación más importantes del momento, *Ren y Stimpy* se caracterizaba por parodiar la animación limitada con un contenido bastante grotesco que incluía todo tipo de chistes escatológicos (Klickstein, 2013).

A pesar de su éxito, la red difusora comenzó a considerar a la serie demasiado indecente para el público infantil. En una lucha constante por el control y la dirección de la historia *Nickelodeon* logró echar a un lado a Kricfalusi, retuvo los derechos de “Ren y Stimpy” y continuó la producción sin su participación (Klickstein, 2013). Esta situación impulsó a Kricfalusi a buscar consuelo en la frontera sin censura de una tecnología incipiente: el Internet; creó una de las primeras series animadas de distribución en línea *The Goddamn George Liquor Program*, una irreverente animación realizada en Flash Macromedia que conserva el estilo de la animación limitada (Dobson, 2009)

#### **1.2.4 Animación Flash**

El programa *Adobe Flash* es una plataforma multimedia, desarrollada inicialmente por Macromedia, que facilita la creación de texto, animaciones y contenidos interactivos en un solo entorno (Lake y May,

2007). Según Michael (2003), es considerada una de las herramientas más populares en la creación de animaciones destinadas a la Web, en gran medida por el tamaño ligero de su extensión de archivos *Shock Wave Flash* conocida por su abreviación SWF.

Kirkpatrick y Peaty (2003) señalan que el término "animación flash" se refiere al estilo visual de las animaciones creadas en este software y basadas en la utilización de *gráficos vectoriales* de dos dimensiones. Ribes (2002) explica en qué consiste este tipo de gráficos, diferenciándolos de las imágenes de mapa de bits:

Las imágenes vectoriales emplean fórmulas matemáticas para recrear la imagen original. En un gráfico vectorial, no se almacena la posición de los píxeles y su nivel de color. Se guarda información sobre los puntos relevantes, la relación espacial que existe entre ellos, el color o el grosor de las líneas que los unen. (p. 23).

Según White (2006) la animación realizada en Flash no suele tener la fluidez de los métodos tradicionales de animación, por esto muchos autores la consideran como animación limitada. Los personajes animados en este software suelen crearse en capas: los brazos, la cabeza, e incluso la boca y los ojos se animan por separado, el autor añade que algunas veces son creados a partir de formas recortadas como los personajes de la serie *South Park* creada por Trey Parker y Matt Stone.

Para el momento de realización de este Trabajo de Grado, el software se encuentra en su versión CC. La incorporación de nuevas herramientas de interpolación de movimiento ha desembocado en una notable mejora y superación de los bemoles que apunta White en su escrito que data del año 2006.

Según el Manual de Uso de Adobe Flash Professional CS5 y CS5.5 proporcionado por la página Web de Adobe. Existen 4 formas de animar en dicha interfaz:

- Fotograma a fotograma: mediante esta técnica el desarrollador realiza cambios ligeros entre los dibujos de cada fotograma; de una forma similar a la utilizada en la animación tradicional, pero en un entorno digital. Es posible ajustar la posición de los objetos de forma incremental para dar la apariencia de movimiento. O, alterar la composición de los objetos para dar la sensación de transformación (Adobe, 2011).
- La interpolación: es una técnica utilizada para simplificar el proceso de animación. El animador escoge un punto de inicio y finalización, el software interpreta la posición de los objetos y genera los fotogramas intermedios. *Adobe Flash* ofrece dos tipos de interpolaciones: interpolación de movimiento e interpolación de forma (Adobe, 2011).
  - La Interpolación de movimiento permite desplazar, estirar o contraer objetos de un punto a otro en la línea de tiempo. El programa mueve el objeto en una trayectoria directa desde el inicio hasta el punto final. Mientras que la interpolación de forma se vale de la posición de los nodos, o puntos, que dan forma a las imágenes vectoriales para establecer una relación entre dos gráficos diferentes y transformar un vector en otro. Por ejemplo, este estilo puede aplicarse para transformar un triángulo en una estrella (Adobe, 2011).
- Herramienta Hueso: está basada en un proceso denominado *cinemática inversa*, el movimiento de un conjunto de objetos se ve afectado por la variación una de sus partes. Mediante la utilización

de esta herramienta el animador establece el orden jerárquico que registrará el comportamiento de los objetos que componen la estructura ósea del personaje en cuestión. Cuando se mueve un hueso, los otros huesos se mueven en relación al movimiento iniciado. Este método se integra con la interpolación de movimiento, el animador determina las posiciones de inicio y cierre a lo largo de la línea de tiempo, y el software genera los fotogramas intermedios (Adobe, 2011).

### **1.3 WEBSERIES ANIMADAS EN VENEZUELA**

Según la investigación que el autor de este Trabajo de Grado pudo realizar, las webseries animadas creadas por entusiastas venezolanos son escasas. Las iniciativas más sobresalientes, en términos de viralidad y consumo son: *Isla Presidencial* y *Cárcel o Infierno*. A continuación se explican los temas que abordan y qué razones estimularon su elaboración.

#### **1.3.1 Isla Presidencial**

Sus creadores Oswaldo Graziani y Juan Andrés Ravell incursionaron en la producción de dibujos animados en el año 2007 con *Nada Que Ver*, una serie irreverente ideada por ambos para Sony Entertainment Television (Angulo, 2011). La serie televisiva fue sacada del aire cuando apenas comenzaba a ganar popularidad. Luego de transmitir el tercer episodio y analizar la reacción del público chileno ante una caracterización de Michelle Bachelet, el canal de cable decidió cancelar su transmisión por considerar que su contenido era demasiado ofensivo (Ramírez, 2007).

La experiencia obtenida por Graziani y Ravell en la producción de *Nada Que Ver* los impulsó a desquitarse en Internet, con un proyecto animado libre de restricciones, y tres años más tarde publicaron *Isla Presidencial*. Una parodia política de la serie *Lost*, cuyo argumento gira en torno a la sobrevivencia de un grupo de mandatarios hispanos en una isla desierta, sin comida y el poder que solía resguardarlos (Cancino, 2013).

### 1.3.2 Cárcel o Infierno

Tras permanecer 5 años en la cárcel y ser liberado "por falta de pruebas", Luidgi Ochoa decidió contar la experiencia que vivió tras las rejas a través de la animación. En una entrevista realizada por la Agencia Francesa de Prensa (AFP) en el año 2008, Ochoa explica que desde muy pequeño estuvo interesado en la ilustración. Al salir de la cárcel decidió hacer un curso de Diseño Gráfico y aprendió a animar observando videotutoriales; aunque su intención inicial no era crear una webserie después de publicar el primer video en Youtube el público comenzó a pedirle que hiciera un segundo capítulo y decidió continuar la producción (Noticias 24, 2012).

"Cárcel o Infierno" narra, desde la perspectiva de su creador, qué hay tras las cárceles venezolanas. Es una de ventana libre de censura que muestra el submundo que enfrentan los reos: las condiciones inhumanas de los recintos, las jerarquías que rigen sus vida, el tráfico de armas y los constantes enfrentamientos (Ultimas Noticias, 2012. *Cárcel o Infierno: Entrevista a Luidgi Ochoa [Vídeo]*. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=lwBZsUFqTwo>).

## 1.4 EL INTERNET Y LOS JÓVENES EN EDAD UNIVERSITARIA

El Internet ha generado un impacto profundo en el ámbito del entretenimiento, sobre todo porque las personas acceden a él desde la comodidad de sus hogares y más recientemente desde sus dispositivos portátiles. Pascual (2010) describe brevemente sus características y las actividades que en él realizan los usuarios:

El Internet, es una red que une a varios millones de usuarios de todo el mundo, ha pasado de ser una simple innovación tecnológica a convertirse en una plataforma de comunicación polivalente que congrega una inmensa variedad de bienes y servicios. En la red tienen lugar constantemente intercambios económicos, consultas de información, interacciones sincrónicas o asincrónicas y relaciones sociales. (p. 261).

Los jóvenes en edad universitaria, con edades comprendidas entre 17 y 24 años de edad, se encuentran entre los principales usuarios de Internet. Estudios realizados en 2008 por el Instituto de Estudios Superiores en Administración, señalan que el 66% de los venezolanos que utilizan la red no superan los 24 años de edad. Esqueda y Pérez (2008) explican la razón de estos datos:

Los jóvenes y adolescentes se han adaptado más rápidamente a esta rica plataforma multimediática, convirtiéndola no sólo en el canal preferido para el acceso y la difusión de información, sino también en una importante fuente de entretenimiento y socialización, mediante la creación de comunidades y espacios de interacción” (p. 43).

Este segmento dedica gran parte de su tiempo libre a la visualización de videos y contenidos de entretenimiento en Internet. Con respecto a esto, De la Rica (2000) clasifica a los navegantes y usuarios del Internet de la siguiente manera:

- a. Los cyberexecutive, es decir, navegantes profesionales de empresa que utilizan Internet como herramienta de trabajo.
- b. Los ciberconsumidores, o usuarios domésticos que utilizan Internet para realizar las compras desde su casa.
- c. Los cibermaníacos, o segmento de población formado por personas, generalmente jóvenes universitarios, que pasan horas y horas navegando como mero entretenimiento. (p. 11).

La industria de las redes sociales y las páginas dedicadas al compartimiento de videos está, evidentemente, liderada por compañías estadounidenses, por ello una gran suma de los usuarios que integran su masa crítica proviene de ese país. Pero esta tendencias han adquirido un carácter global, del cual no se salva la juventud latinoamericana. (Esqueda y Pérez. 2008).

Actualmente, los jóvenes latinoamericanos participan activamente en redes sociales y páginas especializada en *microblogging*, que permiten enviar y recibir mensajes cortos o contenidos multimedia, como lo son *Twitter, Facebook, Instagram y Vimeo*. Como también indican Esqueda y Pérez (2008), se observan diferencias en el modo en que los jóvenes y adolescentes comparten contenidos:

(...) Entre los jóvenes (21-30 años) la experiencia de navegación, el uso de buscadores y las recomendaciones son las formas más comunes de dar con nuevas páginas. Mientras que, entre los adolescentes (especialmente entre los de 13 a 16 años) la publicidad en internet tiene tanto impacto como la experiencia de navegación, al ubicar un nuevo sitio. (p. 44)

Teniendo en cuenta estos datos y el uso que le dan los jóvenes en edad universitaria a las redes sociales, se decidió dirigir el producto a este segmento mediante la creación de una historia que pudiera resultarles

familiar. De este modo, se pretende aprovechar la divulgación que los mismos usuarios puedan generar en la Red para favorecer la atracción de más internautas.

## **II. MARCO METODOLÓGICO**

## 2.1 Planteamiento del problema

Actualmente, las grandes corporaciones televisivas consideran riesgoso otorgar espacios a los nuevos productores. Según Brown (2011), esto se ha convertido en una barrera que impide la transmisión de contenidos que pudiesen resultar exitosos y más originales.

Las tecnologías aplicadas al ámbito comunicacional han forjado cambios importantes en la concepción de los programas y la interacción con la audiencia. Se ha logrado constituir un espacio de divulgación que ofrece mayor dinamismo y libertad para la expresión audiovisual: el Internet.

Animar para la web es una opción contemplada por muchos aficionados desde que John Krickfalusi, creador de Rein y Stimpny (1991), se vio impulsado a buscar refugio en internet para producir dibujos animados libres de restricciones (Dobson, 2009).

La popularidad de *Adobe Flash*, software de animación que utilizó Krickfalusi para producir *The Goddamn George Liquor Program* en 1997, ha continuado incrementándose entre los novatos y entusiastas que desean crear animaciones destinadas a la transmisión en línea. Pero, a pesar de que existe un auge global de este tipo de producciones, la incursión realizada en Venezuela sigue siendo escasa. Entre las webseries animadas que se han producido en el país solo destacan "Isla Presidencial" y "Cárcel o Infierno".

En consecuencia, vale la pena preguntarse ¿Es posible realizar el episodio piloto de una webserie animada dirigida a jóvenes universitarios?

## **2.2 Objetivos**

### **2.2.1 Objetivo General**

Realizar el episodio piloto de una webserie animada dirigida a jóvenes en edad universitaria, utilizando el estilo de animación limitada en dos dimensiones.

### **2.2.2 Objetivos Específicos**

- Determinar las características de una webserie.
- Definir en qué consiste el estilo de animación limitada y señalar las ventajas que ofrece para la producción de un seriado animado.
- Identificar el nivel de consumo de Internet por parte de jóvenes en edad universitaria.

## **2.3 Justificación**

La mayoría de los productos animados que se han realizado en Venezuela están relacionados al ámbito publicitario. El episodio piloto de "Felizmente Despistada" se considera un nuevo aporte orientado al entretenimiento, mediante su creación y posterior divulgación en la Web se pretende promover el desarrollo de este tipo de producciones.

Tal como lo expresa Brown (2011), las webseries permiten a los talentos emergentes demostrar sus capacidades mediante el uso de Internet sin necesidad de intermediarios; este proyecto apunta a la búsqueda de oportunidades: mediante un formato alternativo que permite presentar eficazmente el episodio piloto de lo que podría convertirse en una futura serie televisiva, debido a que es posible tantear y analizar la reacción del público en Internet.

Por tratarse de una producción animada, se requiere de un equipo humano integrado por diseñadores gráficos, animadores, actores con habilidades para el doblaje de personajes, y musicalizadores. El realizador de este Trabajo de Grado posee conocimientos relacionados al diseño, la ilustración y la animación en dos dimensiones, por esta razón el formato elegido reduce los costos.

## **2.4 Delimitación**

El proyecto audiovisual está dirigido principalmente a jóvenes en edad universitaria, con edades comprendidas entre 17 y 23 años de edad, pertenecientes a los estratos A, B y C. Se escogió la técnica de animación vectorial en dos dimensiones para facilitar el proceso de producción y alcanzar el objetivo propuesto. Las características definitivas y el formato de la pieza son las más apropiadas para su emisión a través de la Web.

La webserie lleva por nombre "Felizmente Despistada", narra las vivencias de Paula, una pasante que deberá aprender a lidiar con sus lapsus mentales para sobrevivir a un contexto cultural que empeora día tras día.

## 2.5 Descripción del proceso de producción

### 2.5.1 Preproducción

Es un período de planificación en el cual se definen las características del proyecto a realizar, incluyendo los instrumentos técnicos y el equipo humano necesario para abordar la producción. En esta etapa se fija una agenda que debe delimitar y garantizar la ejecución (Webster, 2005).

Primero, es necesario establecer los pilares que fundamentan la historia que se pretende contar: qué problema debe afrontar el personaje principal, qué lo motiva a luchar y qué pretende lograr. A partir de estas premisas se establece el universo que definirá el código conceptual de la serie animada.

Se redacta la *sinopsis*, texto breve que resume la trama tocando los tres puntos básicos de la historia: presentación del problema, desarrollo y solución; una vez terminada se desarrollan perfiles para cada uno de los personajes que intervienen en la historia (Wright, 2005).

Una vez fijada la idea se procede a escribir el *guión literario*, una descripción detallada que puntualiza las acciones de los personajes, sus parlamentos, y los escenarios donde se desarrollan los hechos (Webster, 2005). Se realizan diseños acordes al perfil de los personajes, los escenarios y las acciones que se plantean. Posteriormente, se dibuja el *storyboard*, una especie de tira cómica también conocida como "guión gráfico" que delimita los planos propuestos por el director para narrar la historia (Wright, 2005).

## 2.5.2 Producción

En esta fase se emprenden las actividades previamente planificadas. Tomando en cuenta el guión y las descripciones planteadas para cada personaje, los actores seleccionados registran las voces de los personajes en una cabina acondicionada técnicamente para registrar sonidos sin la interferencia de ruidos externos. Los personajes y fondos son elaborados mediante el uso de vectores en el *software* Adobe Flash CS6; las partes que componen sus estructuras son distribuidas en capas.

Se realiza el *animatic*, la pieza se obtiene mediante la sincronización de los planos del storyboard con las voces grabadas en el estudio y da como resultado un aproximado a la duración de las acciones que deben realizar los personajes, una vez concebida se procede a animar (Webster, 2005). El proceso de animación depende en gran medida del ritmo y la duración de las voces porque debe existir una sincronía visual que haga parecer que los sonidos provienen de los personajes (Wright, 2005).

## 2.5.3 Postproducción

Se utiliza el programa Adobe After Effects CS6 para componer cada uno de los planos: el personaje, previamente animado en Adobe Flash CS6, se inserta sobre el fondo. Se añaden sombras, texturas, desenfoques y movimientos de cámara. Una vez que se ha finalizado el proceso de composición, los planos son dispuestos en la línea de tiempo de Adobe Premiere CS6 junto al audio y la música correspondiente. Se realizan los ajustes finales procurando dotar al producto de fluidez, y se procede a exportar el episodio en el formato requerido para su posterior divulgación en la Red.

## 2.6 Cronograma de Actividades

Actividades / Semanas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Preproducción													
Realizar la sinopsis, la descripción de los personajes y el guión literario													
Diseñar bocetos de los personajes y escenarios													
Realizar el <i>storyboard</i>													
Producción													
Ilustrar vectorialmente a los personajes y escenarios													
Creación y grabación de voces													
Componer el <i>animatic</i>													
Animar las escenas													
Postproducción													
Composición de las secuencias													
Edición y montaje de las secuencias													
Musicalización													
Realización de ajustes													
Exportación y copia de CDS													

### III. LIBRO DE PRODUCCIÓN

#### 3.1 Ficha Técnica

Tabla. *Ficha técnica del Episodio Piloto*

Titulo: "Felizmente Despistada"	
Dirección	José Manuel Moreno
Producción	José Manuel Moreno
Guión	José Manuel Moreno
Ilustración y Diseño Gráfico	José Manuel Moreno
Animación	José Manuel Moreno
Edición y Composición	José Manuel Moreno
Grabación de Voces	Rubén Darío Rincón
Musicalización	José Manuel Moreno
Actriz	Ana Obregón
Actriz	Fabiana Martínez
Actor	Javier Muñoz
Actor	Manuel Soteldo
Actor	Jorli Brizuela

### **3.2 Idea**

Una pasante que anhela idear contenidos deberá ejercer las funciones de la secretaria de su jefe.

### **3.2 Argumento de la Webserie**

"Felizmente Despistada" cuenta las vivencias de Paula, una creativa estudiante de Comunicación Social que anhela idear contenidos televisivos y que, en la búsqueda por alcanzar su sueño, consigue trabajar como pasante en "Su Becerro Televisión".

Pronto descubre que su trabajo no era lo que esperaba: la recesión económica impide al canal producir nuevos programas, y su tiempo en la planta transcurre cumpliendo órdenes de Carmen, la secretaria de su jefe Guillermo.

Sin embargo, la incapacidad de Paula para decir un simple "no" por respuesta, y la ilusión de ser escuchada por su jefe la obligan a terminar su pasantía cumpliendo con todas las actividades que le asignan. Su rencor hacia quienes la rodean crece día tras día, pero sólo es capaz de manifestarlo en su imaginación.

### **3.3 Sinopsis del Episodio Piloto**

Paula se despierta para ir a su primer día de trabajo como pasante en "Su Becerro Televisión", al levantarse de la cama pisa la cola de su gato Karma. Se alista rápidamente y toma el metro.

Se queda dormida en el vagón y pasa la estación en la que debía bajarse; un anciano la despierta golpeando su cabeza con un bastón, mientras que su jefe Guillermo y la secretaria Carmen esperan con ansías su llegada.

Paula decide tomar el servicio de un moto-taxista para llegar más rápido, entre frenazos y acrobacias casi pierde la vida. Al llegar al canal, Carmen le pide que tome su lugar y Paula se queda sin palabras al ver el avejentado monitor de su escritorio.

### **3.4 Perfil de Personajes**

#### **3.4.1 Personajes Principales**

- Paula, “La Pasante”:

Joven caraqueña de 20 años de edad, muy tímida y creativa. Color de piel caucásica pálida, cara redonda, frente amplia, ojos grandes de color gris, nariz respingada, labios voluptuosos de color rosado y cabello ondulado de color castaño. Su contextura corporal es delgada, y su apariencia general es desaliñada. Es poco expresiva, y sus movimientos corporales son torpes y algo toscos.

Estudia 8vo semestre de Comunicación Social en una universidad privada durante la noche y, en horas de la mañana se desempeña como pasante en “Su Becerro Televisión”. Es la segunda de tres hermanos y, como suele suceder con el hijo “sandwich”, sus padres nunca le han

prestado mucha atención. Además, ha tenido que crecer cuidando de su hermanita, ocho años menor.

Desde pequeña su mayor entretenimiento ha sido ver televisión y con el tiempo empezó a darse cuenta de que las telenovelas siempre contaban las mismas historias: “la chica pobre que soluciona su vida casándose con un millonario”, “gemelos separados al nacer” o “el parapléjico que guarda un secreto”. Por esta razón, tiene la ilusión de producir temas más originales y mejorar la televisión. En su adolescencia los amores platónicos la mantenían distraída. Una vez en plena clase de geografía la profesora le dijo: “Paula descríbame la luna, usted la debe conocer muy bien porque se la pasa en ella”.

- Carmen Juana, “La Secretaria”:

Mujer de 45 años de edad. Piel trigueña, ojos de color verde, cara redondeada, y labios voluptuosos acompañados de un característico lunar. Es algo vanidosa, le gusta usar perfumes fuertes. Trabaja desde hace 20 años como secretaria de Guillermo Tavárez, gerente de producción de “Su Becerro Televisión”. En la oficina es calculadora y dominante, se considera indispensable para su jefe.

Es madre soltera de un adolescente que se encuentra en su etapa más rebelde, siempre está metido en algún problema, y ella es quién lo saca de aprietos. Cuando está estresada, es capaz de fumar una caja de cigarros en diez minutos.

Después de tantos años trabajando en el canal, Carmen conoce muy bien las andanzas amorosas de su jefe. Hace unos años Guillermo se encontraba encerrado en su oficina con una amante y su esposa llegó al canal para hacerle una visita sorpresa. Carmen de inmediato avisó a

su jefe mediante un mensaje de texto y logró distraer a la señora mientras Guillermo ganaba tiempo para sacar a la mujer del canal, desde ese día ejerce sobre su jefe una especie de extorsión.

- Guillermo Tavárez, “El Jefe”:

Hombre de 55 años de edad, color de piel caucásica pálida, cara redonda, cabello liso de color negro y nariz amplia. Siempre viste de traje y corbata. Es Licenciado en Administración y trabaja como Gerente de Producción en “Su Becerro Televisión”. Tiene un buen desempeño laboral, pero no logra controlar su fase de mujeriego. Lleva 30 años casado con una sobrina del dueño del canal, es padre de tres hijos y aparenta tener el "matrimonio ideal".

El mayor atractivo que consiguió en su actual esposa, fue precisamente el de escalar posiciones dentro de la empresa. Guillermo es oriundo del mismo pueblo del Sr. Becerro, dueño del canal y, en la época en la cual se encontraba cortejando a su sobrina, se desvivía en atenciones hacia él. En una oportunidad, se encontraban de cacería de venados en el hato de los Becerro, y Guillermo, quién siempre ha contado con buena puntería, le hizo creer al Sr. Becerro que era él quien había casado al venado.

### **3.4.2 Personajes Secundarios**

- Karma, “El Gato Repelente”:

Es un Bombay negro de 5 años de edad. Es arisco, como la mayoría de los felinos. Odia los pies de su ama Paula porque en distintas ocasiones le han propiciado pisadas y patadas; lo que más detesta es que han derramado su taza de leche. Cuando los pies de su ama están cerca,

su vida y su comida corren peligro. Cada día tiene el reto de salir ileso y esto lo mantiene en un estado de nerviosismo extremo.

- Pide Cien, "El anciano del metro":

Es un pedigüeño de 75 años que siempre se las ingenia para quitarle dinero a los pasajeros y poder financiar su vicio de comprar números de lotería. Sus cuentos van desde el típico "me caí de la moto y necesito dinero para las medicinas", "mi hija pequeña está enferma" hasta "el mundo se va a acabar, colaboren con el diezmo". Nadie cree las cosas que dice pero su insistencia le permite obtener lo que quiere.

- Wilker, "El moto-taxista":

Es un joven de 22 años de edad que trabaja, desde muy temprano, haciendo carreras para mantener a sus hijos. A pesar de que en más de una ocasión se ha caído de su moto, su pasión por la velocidad y su deseo de lograr la mayor cantidad de carreras, lo llevan a arriesgar su vida y la de sus atrevidos clientes.

- Gancho, "El asistente virtual"

Es un gancho de ropa con ojos; algunas veces está acompañado de una camisa amarillenta. Es bisabuelo del ya olvidado "Clip de Microsoft Office", aparece con frecuencia en el monitor de la computadora de Carmen para dar malas noticias. Le gusta cambiar de forma y hablar más de la cuenta.

### **3.5 Tratamiento**

Paula se despierta, apaga la alarma del celular, pone un pie en el suelo y pisa a su gato Karma. En el vagón del metro, Paula se queda dormida y se pasa de estación, un anciano la despierta con golpeándola en la cabeza con un bastón. Ella se da cuenta que se pasó de estación.

En el edificio del canal "Su Becerro", el jefe Guillermo le pregunta a su secretaria Carmen por la nueva pasante, ella le dice que no ha llegado. Cuando Paula sale de la estación, escucha los gritos de un moto-taxista y decide tomar su servicio. Una vez en la autopista, en el puesto de copiloto de la moto, Paula le pide al moto-taxista que vaya más rápido. El moto-taxista acelera haciendo un caballito, ella grita y un papel se escapa de su bolso.

Cuando llegan al edificio del canal una moto idéntica a la del moto-taxista está destartada chocada junto a un vehículo. Unos metros más adelante, la moto original acelera y Paula se dirige al edificio de trabajo. Carmen intenta escribir pero el equipo se queda colgado. Paula entra a la oficina, Carmen la saluda y le deja su escritorio.

### **3.6 Escaleta**

#### **ESC 1. HABITACIÓN DE PAULA. INT-DÍA**

La alarma del celular en la mesa de noche se activa. Paula se despierta y apaga la alarma. Ella se sienta en la cama y cuando se va a parar pisa la cola de su gato Karma. Karma chillar y huye del cuarto. Paula observa cómo se va mientras está sentada en la cama.

**ESC 2. ESTACIÓN DEL METRO. INT-DÍA**

El metro parte velozmente de la estación. Un perro callejero deambula por el andén meneando la cola.

**ESC 3. VAGÓN DEL METRO. INT-DÍA**

Paula duerme sentada en el vagón, cuando un Anciano la despierta golpeando su cabeza con un bastón, ella se da cuenta que se quedó dormida.

**ESC 4. EDIFICIO SU BECERRO. EXT-DÍA.**

Se ve un edificio, en su fachada se lee "Su Becerro Televisión".

**ESC 5. MONTAJE: OFICINA DE CARMEN/DESPACHO DE GUILLERMO. EDIFICIO SU BECERRO. INT-DÍA.**

En la oficina suena el teléfono. La secretaria Carmen contesta, su jefe Guillermo le habla desde el despacho, le pregunta por la pasante, ante su negativa le pide azúcar para el café. Ella se molesta y le dice que ya se lo lleva. Termina la llamada.

**ESC 6. SALIDA DE LA ESTACIÓN DEL METRO. EXT-DIA.**

Paula sale de la estación del Metro, en un letrero se lee el nombre de la estación "Primer día". Camina hacia adelante con los ojos entrecerrados y alza una ceja. En ese momento ve a un Moto-taxista que grita ofreciendo su servicio.

**ESC 7. AUTOPISTA DE CARACAS. EXT- DÍA.**

Paula va montada en el puesto de copiloto de del Moto-taxi mientras maneja por la autopista, le explica que tiene prisa. El moto-taxista le pide que se agarre fuerte, acelera y hace un caballito.

**ESC 8. EDIFICIO SU BECERRO. EXT-DÍA.**

Fuera del Edificio su Becerro una moto chocada bota humo al frente de un carro destrozado. La verdadera moto del moto-taxista se aleja y Paula observa al edificio de Su Becerro Televisión detenidamente.

**ESC 9. OFICINA DE CARMEN / EDIFICIO SU BECERRO. INT-DÍA.**

Carmen escribe frustrada en el teclado de una obsoleta computadora de escritorio. En el monitor de la computadora aparece Gancho con una alerta de peligro.

**ESC 10. PASILLO / EDIFICIO SU BECERRO. INT- DÍA.**

Paula atraviesa el pasillo corriendo.

**ESC 11. OFICINA DE CARMEN / EDIFICIO SU BECERRO. INT-DÍA.**

Paula entra la oficina, Carmen deja de mirar el monitor de la computadora, habla con Paula le pregunta si es la nueva pasante y le pide que use su computadora, se levanta de la silla, y agarra su cartera. Paula observa con temor al avejentado monitor de la computadora que indica con alarma en la pantalla "empezando volcado de memoria física".

### 3.7 Guion Literario

"Felizmente Despistada"

FADE IN

#### ESC 1. INT. HABITACIÓN. DÍA

En la mesita de noche se activa la alarma del celular.

**INSERT:** CELULAR

Se lee debajo del reloj de la alarma: "7:00am Pasantía".

PAULA (20) abre los ojos. Se medio levanta y toca la pantalla del teléfono. La alarma se desactiva. Paula saca un pie de la cama y sin querer le pisa la cola a su gato KARMA (5). Karma chillá y huye del cuarto. Paula observa cómo se va mientras está sentada en la cama.

CORTE A:

#### ESC 2. INT. ESTACIÓN DEL METRO. DÍA

El metro parte velozmente de la estación. Un perro callejero deambula por el andén meneando la cola.

CORTE A:

#### ESC 3. INT. VAGÓN DEL METRO. DÍA

Se escucha el ladrido del perro. Paula duerme sentada en el vagón, un ANCIANO (75) se le acerca.

ANCIANO

Hey, niña... ¡Despiértate!

Golpea a Paula en la cabeza con su bastón. Ella abre los ojos y grita.

PAULA

¡Auch!

ANCIANO

Llevas rato dormida en el vagón.

PAULA

No puede ser.

CORTE A:

**ESC 4. EXT. EDIFICIO SU BECERRO. DÍA.**

En la fachada del edificio se lee "Su Becerro Televisión". Un vehículo cruza la calle. Suena un teléfono.

CORTE A:

**ESC 5. INT. OFICINA / EDIFICIO SU BECERRO. DÍA.  
(MONTAJE)**

La secretaria CARMEN (45) contesta el teléfono.

CARMEN

Sí, dígame doctor...

Desde el despacho el jefe GUILLERMO (55) contesta por teléfono en la misma conversación. Una taza de café humea sobre el escritorio.

GUILLERMO

¿Carmen, sabes si llegó la pasante?

CARMEN

Por aquí no ha pasado nadie.

GUILLERMO

(Atemorizado)

¡Qué raro! Bueno, necesito un poco de azúcar para el café.

CARMEN

(disgustada)

Ya voy señor Guillermo.

CORTE A:

**ESC 6. INT. ESTACIÓN DE METRO. DÍA.**

Paula sale de la estación de Metro con los ojos entrecerrados. Se escucha el grajeo de un cuervo y latidos de corazón, se ven unas plumas negras y un cráneo de vaca junto a una papelería. Mientras camina hacia adelante levanta su ceja derecha y sonríe.

MOTO-TAXISTA (off)

Moto-taxi, moto, moto...

Paula encuentra entre la muchedumbre a un MOTO-TAXISTA(22) gritando.

MOTO-TAXISTA

Moto-taxi, moto, moto, Moto-taxi.

CORTE A:

**ESC 7. EXT. AUTOPISTA. DÍA.**

Paula va montada en el puesto de copiloto de la moto del moto-taxista. Se sostiene de los hombros del motorizado.

PAULA

Necesito llegar rápido.

MOTO-TAXISTA

Tranquila mi bella. ¡Agárrese fuerte!

El moto-taxista acelera y hace un caballito, Paula grita, se mueve hacia atrás y un papel se escapa de su bolso.

CORTE A:

**ESC 8. EXT. EDIFICIO SU BECERRO. DÍA.**

Junto al edificio una moto chocada bota humo frente a un carro destrozado. La verdadera moto del moto-taxista se aleja y Paula observa el edificio Su Becerro detenidamente.

**ESC 9. INT. OFICINA / EDIFICIO SU BECERRO. DÍA.**

Carmen escribe con ambas manos en el teclado de una obsoleta computadora de escritorio.

CARMEN

(fatigada)

¿Por qué será que siempre te quedas colgada?

En el monitor aparece GANCHO, se transforma en un símbolo de exclamación.

**ESC 10. INT. PASILLO / EDIFICIO SU BECERRO. DÍA.**

Paula atraviesa el pasillo corriendo.

CORTE A:

**ESC 11. INT. OFICINA / EDIFICIO SU BECERRO. DÍA.**

Paula entre a la oficina, Carmen deja de mirar la pantalla de la computadora y sonríe.

CARMEN

¿Tú debes ser la nueva pasante?

Paula asiente con la mirada.

CARMEN

¡Qué bueno que llegas, linda!

Carmen se levanta de la silla y agarra su cartera.

CARMEN

Usa mi computadora, voy a salir a fumar.

Paula observa con temor al avejentado monitor de la computadora. Se escucha el grito de un chimpancé.

**INSERT:** MONITOR

Se lee en la pantalla: "Empezando volcado de Memoria Física".

FADE OUT

### 3.8 Diseño de Personajes

Figura 9. Boceto de Paula.



Figura 10. Boceto de Carmen.



Figura 11. Boceto de Guillermo.

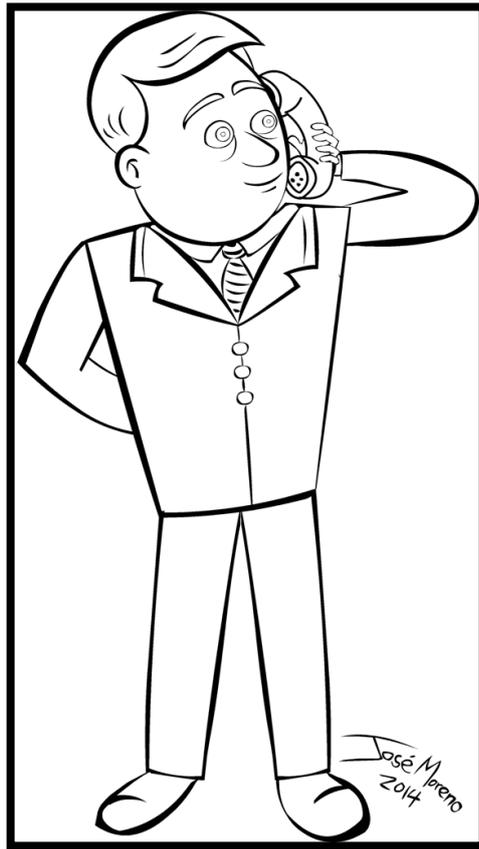


Figura 12. Boceto de Karma

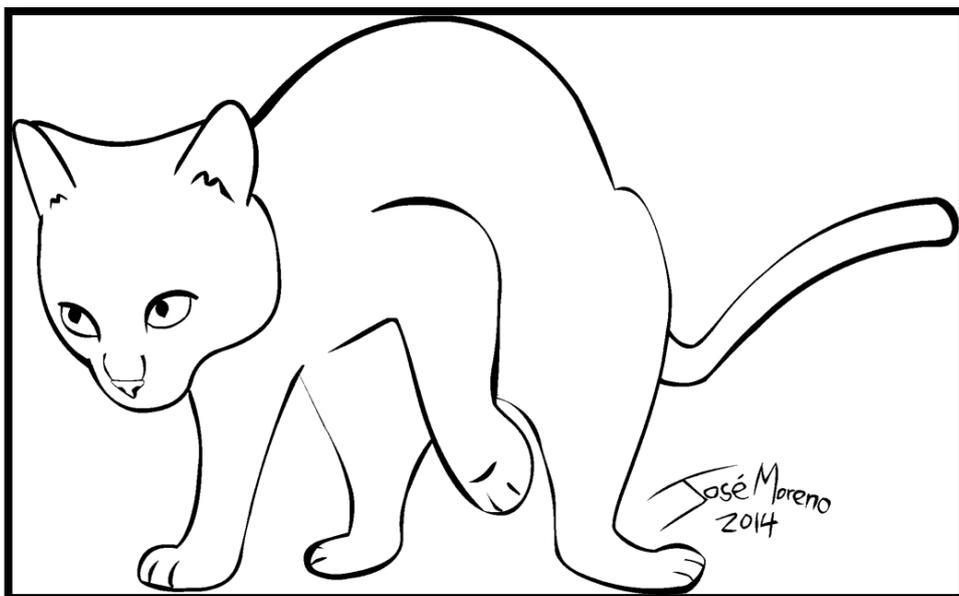


Figura 13. *Boceto de Pide Cien*

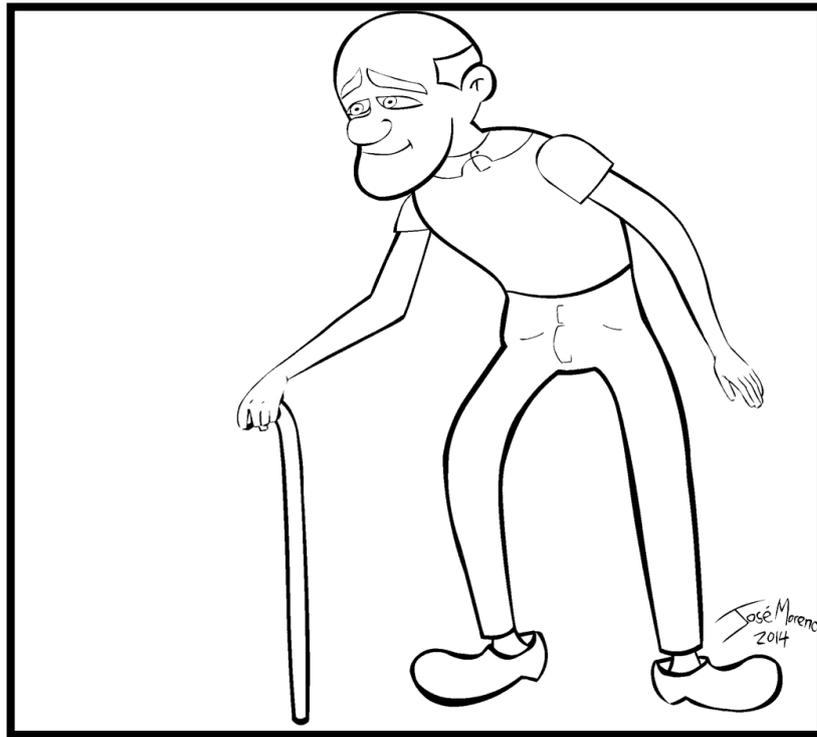


Figura 14. *Boceto de Wilker*

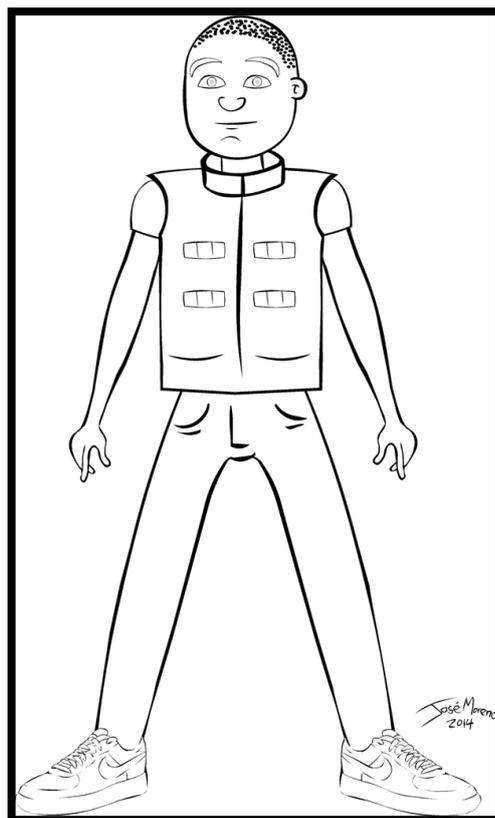


Figura 15. *Boceto de Gancho.*



### **3.9 Duración**

El cambiante interés del usuario multitarea engendra una reducción en la duración de los contenidos (Brown, 2011). Se propone que los capítulos de "Felizmente Despistada" tengan una duración aproximada de 2 minutos para retener la atención del público y facilitar su compartimiento.

### **3.10 Planos y Encuadres**

A lo largo de la webserie se presentan encuadres con diseños bidimensionales integrados por diseños simples y elaborados; para resaltar a los personajes principales y algunos objetos sobre el fondo. Cuando los personajes se desplazan el fondo se repite, para generar la ilusión de movimiento.

Se hace uso de los tres tipos de planos:

- Planos Generales, para dar al espectador ubicaciones geográficas de los personajes.
- Planos Medios, para entrar en el espacio personal de los personajes, especialmente en los diálogos.
- Primeros Planos o Planos Detalle, para dar relevancia y buscar destacar elementos en la trama.

### **3.11 Iluminación y Color**

Los colores empleados proveen referencia espacial a las locaciones, y distinción a los personajes. Con el objetivo de lograr que los personajes destacaran sobre el fondo, sus tonalidades tienen una tendencia ligera al sepia; se jugó con el brillo y el contraste para brindarles protagonismo.

*Felizmente Despistada* se caracteriza por tener una iluminación clara en sus exteriores y levemente oscura en interiores. Los objetos más importantes en función de la trama son destacados a través del contraste. La rivalidad entre los elementos cromáticos vivos y los colores pasteles es constante en la serie.

Para la realización del episodio piloto se tomaron en cuentas las siguientes tonalidades:

Figura 16. Paleta de Colores



### 3.12 Grafismos

Para la elaboración del paquete gráfico se propone la utilización de matices variados de color ocre para el texto y color cerceta o verde azulado para el fondo. La tonalidad fusca del fondo alude a las patéticas situaciones que atraviesa Paula trabajando como pasante y los matices ocres del texto a su ilusión de mejorar la programación de "Su Becerro Televisión".

Se eligió la fuente caligráfica *Beast of Avalon* para la palabra "felizmente" con el objetivo de representar el bienestar y la prosperidad, mientras que para la palabra "Despistada" se utilizó *Two Turtle Doves* una fuente de caracteres no alineados que pretende relacionarse al desequilibrio. Se modificó el grosor, la posición de las letras y las terminaciones curvilíneas de ambas fuentes para simplificar la legibilidad.

Se diseñaron figuras icónicas que generaran una mayor integración entre las dos palabras; en el eje vertical superior se añadió un cerebro que fortalece de forma conceptual al sufijo "mente" y en el nivel inferior una sonrisa que se mofa de la palabra "Despistada". Todo esto, con el objetivo de hacer al título más atractivo visualmente, convertirlo en una unidad y facilitar su recordación.

Figura 17. Isologotipo de "Felizmente Despistada"



Figura 18. Ejemplo de tipografías



Figura 19. Ejemplo de Combinación



### **3.13 Composición**

En la creación del producto animado se respetaron las reglas básicas de composición de planos, se situaron los elementos de forma tal que la atención del espectador incurra en el punto de atracción que acapare su interés. Se consideraron los cuatro puntos fuertes para ubicar a los personajes en las secciones áureas del rectángulo.

Para los exteriores se empleó el uso de las líneas y el horizonte, donde el punto de vista escogido y la altura a la que se ubicó la imagen busca simular la ubicación de la cámara. Mediante la colorización, las sombras y los desenfoques aplicados en Adobe After Effects se buscó separar aún más a los personajes del fondo y obtener un acabado más limpio.

### **3.14 Diseño de objetos y locaciones**

La creación de los objetos y las locaciones donde se desarrolla la trama, está influenciada por los aspectos socio-culturales de la realidad venezolana, así como los que envuelven la rutina diaria del caraqueño común. Buscando reflejar de una manera matizada ambientes estéticamente llamativos que atrapen la atención del público y con los cuales pueda sentirse identificado automáticamente.

De este modo, se parte de unos escenarios base que serán los principales a lo largo de la webserie, buscando en su constante repetición marcar el mundo de los personajes. El cuarto de Paula muestra su espacio personal y busca reflejar su mundo interno como personaje. Los escenarios que exhiben el interior y exterior, de lo que el público puede identificar como el Metro de Caracas y el edificio del canal "Su Becerro",

muestran la rutina y el mundo con el cual se relaciona la protagonista de la historia.

A continuación se presentan los diseños ideados para las locaciones de "Felizmente Despistada":

Figura 20. *Escritorio de Carmen*



Figura 21. *Oficina de Guillermo*



Figura 22. Edificio de Su Becerro Televisión



Figura 23. Vagón de metro.



Figura 24. Habitación de Paula

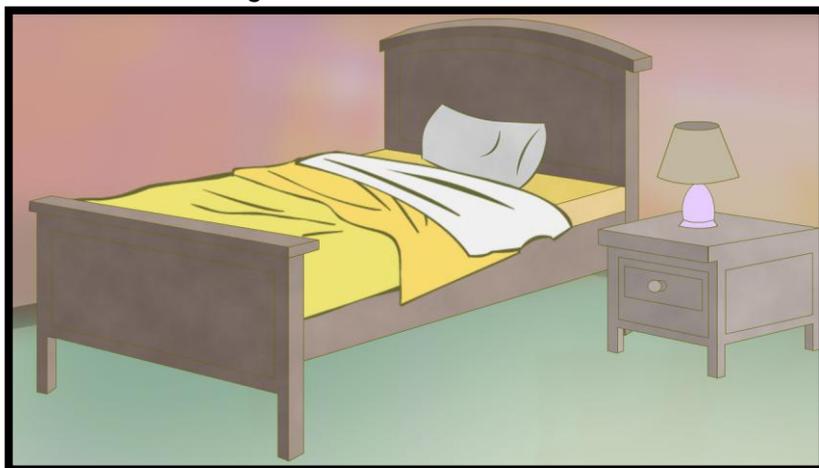


Figura 25. Interior de la estación de metro



Figura 26. Salida de la estación de metro

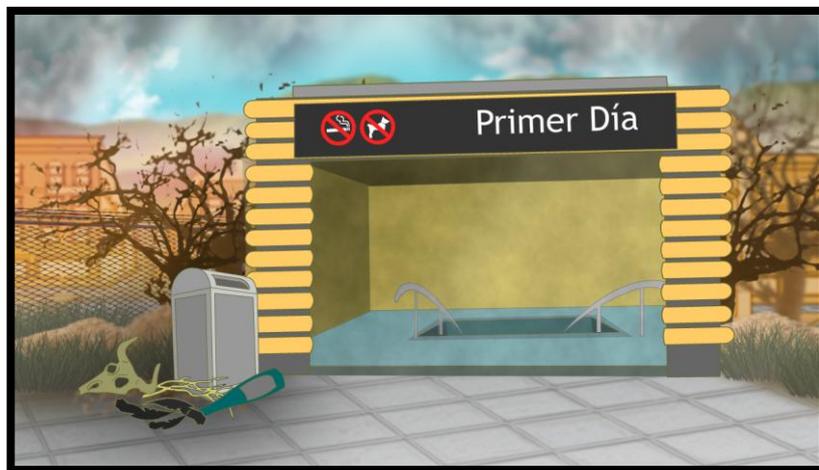
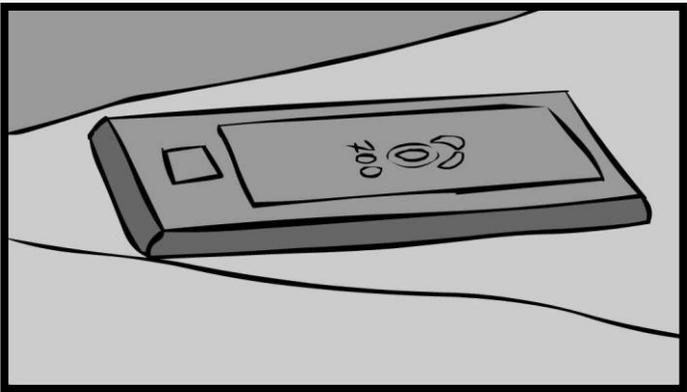
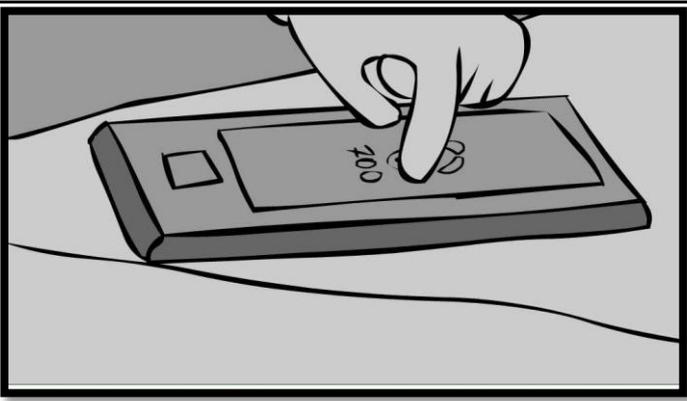
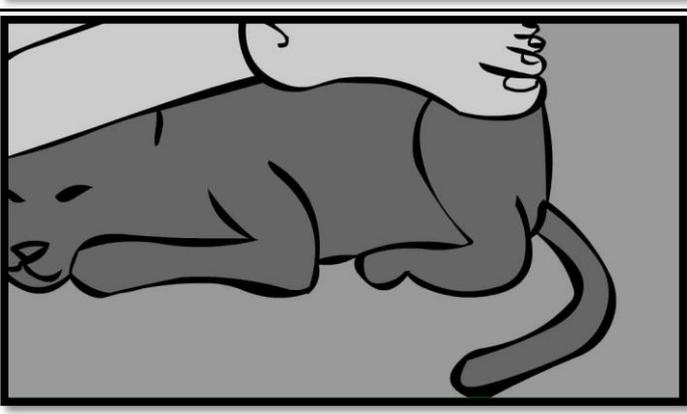


Figura 27. Autopista.

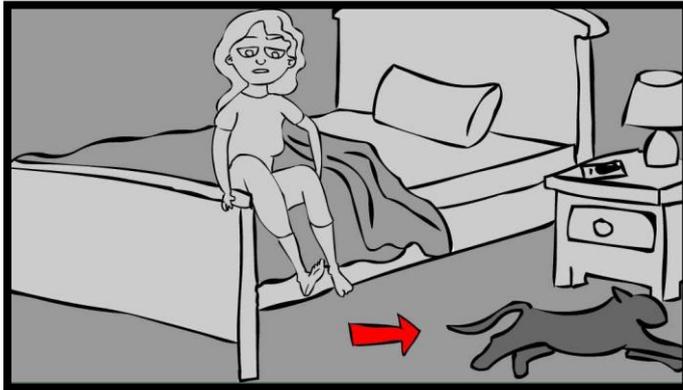


### 3.15 Storyboard

Título: "Felizmente Despistada"			
Esc	Plano	CUADRO	DESCRIPCIÓN
1	1		Primer Plano del celular de Paula. La alarma se enciende a las 7:00 am. El teléfono vibra.
1	2		Plano medio de Paula despertando. Se inclina un poco a su lado derecho.

1 2		<p>Primer Plano de la mano de Paula apagando la alarma en la pantalla táctil del celular.</p>
1 3.1		<p>Primer Plano del Pie de Paula bajando de la cama, mientras Karma duerme.</p>
1 3.2		<p>Primer Plano del pie de Paula pisando la cola de su gato. <b>INSERT</b> En el tatuaje del tobillo "Paula".</p>
1 4		<p>Primer Plano de la cara de Karma. Gruñe enfurecido.</p>

1 5

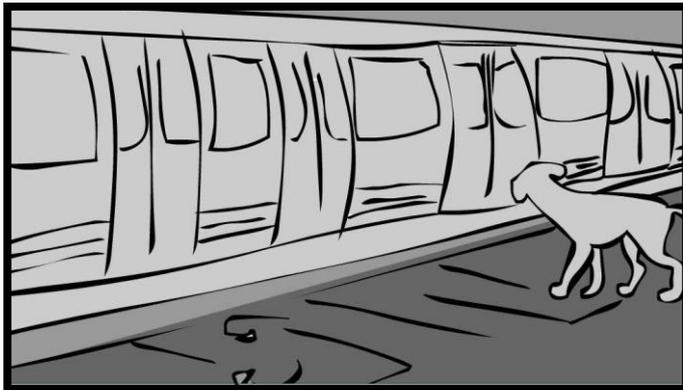


Plano General del cuarto de Paula. Paula sentada en su cama observa a su gato correr.



**INSERT:**  
Aparece el isologotipo de "Felizmente Despiada"

2 1



Plano General de la estación. El tren pasa, un perro callejero deambula por el andén y menea la cola.

3 1



Plano Medio Corto de Paula durmiendo mientras viaja en el vagón. Se escucha a un perro ladrar.

3 2



Plano general del vagón. Paula dormida, junto a otros pasajeros. El anciano "Pidecien" trata de despertarla.

**AUDIO:**

Anciano: Hey, niña...

3 3



Plano Medio Corto del anciano tratando de despertar a Paula.

**AUDIO:**

Anciano: ¡Despiértate!



Plano Medio Corto de Paula, sentada en el vagón. El anciano golpea su cabeza con un bastón.

**AUDIO:**

Paula: ¡Auch!

3 4



Plano Medio del anciano Pide Cien.

**AUDIO:**  
Anciano: Llevas rato dormida en el vagón



Plano Medio Corto de Paula en vagón.

**AUDIO:**  
Paula: ¡No puede ser!

4 1



Plano General del edificio de "Su Becerro Televisión". Un carro atraviesa la calle.

5 1



Plano Medio Corto de Carmen atendiendo el teléfono.

**AUDIO:**  
Carmen: Sí, dígame Doctor.

5 2



Plano Medio de Guillermo hablando por teléfono. Sentado en su escritorio.

**AUDIO:**  
¿Carmen, sabes si llegó la pasante?

5 3



Plano Medio Corto de Carmen hablando por teléfono.

**AUDIO:**  
Carmen: Por aquí no ha pasado nadie.

5 4



Plano Medio de Guillermo hablando por teléfono.

**AUDIO:**  
Guillermo:  
¡Qué raro!  
Bueno... necesito un poco de azúcar para el café

5 5



Primer Plano de la cara de Carmen, mientras habla por teléfono.

**AUDIO:**  
Carmen: Ya voy, Señor Guillermo.

6 1



Plano General de la salida de la estación de metro. Paula camina hacia adelante. La toma culmina con un Plano Americano de Paula.

6 2



Plano General del motaxista ofreciendo su servicio. Dolly in hasta Plano Americano del mototaxista.

**AUDIO:**  
Mototaxista: Mototaxi, moto, moto...

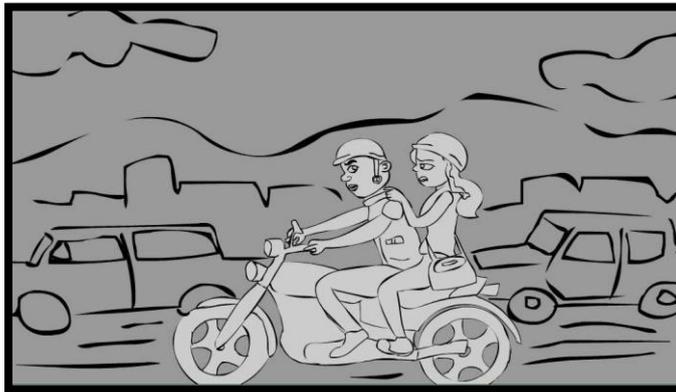
7 1



Plano  
Situación de  
Paula y el  
motaxista.

**AUDIO:**  
Paula:  
Necesito  
llegar a  
tiempo.  
Mototaxista:  
Tranquila mi  
bella...

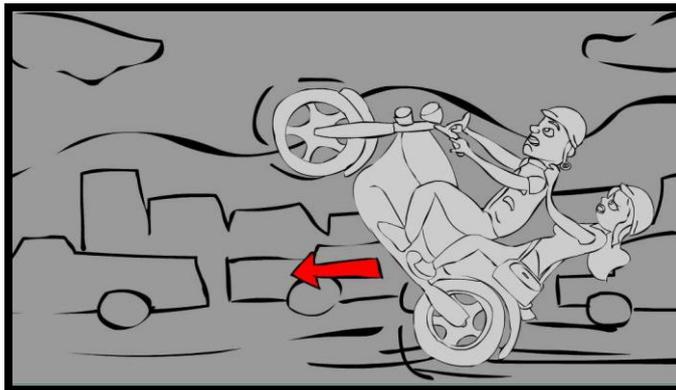
7 2.1



Plano  
General de  
Paula y el  
mototaxista  
en la moto.  
Recorren la  
autopista.

**AUDIO:**  
Mototaxista:  
¡Agárrese  
fuerte!

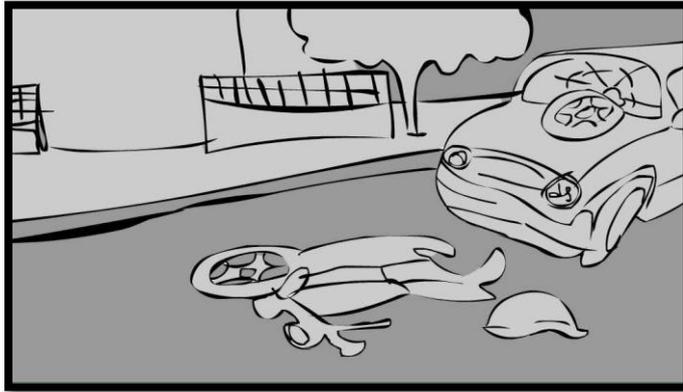
7 2.2



Plano  
General de  
Paula y el  
mototaxista  
en la moto.  
Hace un  
caballito y  
sale del  
plano. Paula  
grita.

**AUDIO:**  
Paula:  
¡Aaahh!

8 1.1



Plano General de un accidente entre una moto y un vehículo frente al edificio su becerro.

Comienza un paneo hacia el lado izquierdo.

8 1.2

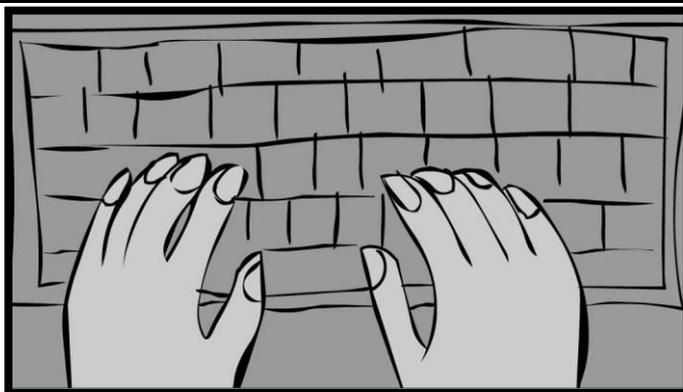


Termina el Paneo.

Plano General de Paula parada frente al edificio de "Su Becerro Televisión"

La moto sale del encuadre y deja una estela de humo.

9 1



Plano Detalle de las manos de Carmen pulsando el teclado de su computadora.

9 2



Primer Plano del perfil de Carmen.

**AUDIO:**  
Carmen:  
Chica , ¿por qué será que siempre te quedas colgada?

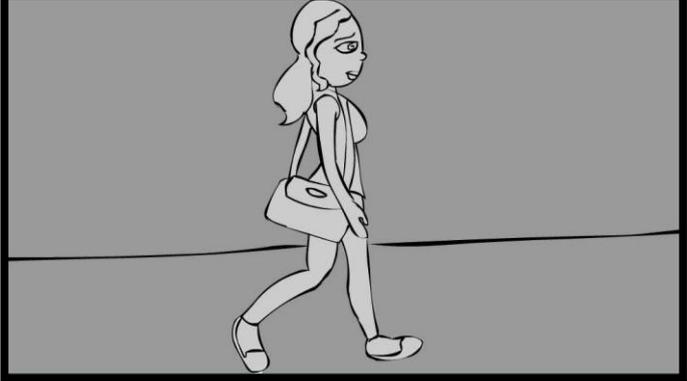
9 3



Primer Plano del Monitor.

Gancho aparece dentro monitor, se transforma en un símbolo de exclamación. La camisa amarilla se quema.

10 1



Plano Completo de Paula corriendo.

11 1



Plano Medio de Carmen sentada en su escritorio. Observa a Paula llegar y sonríe.

11 2



Plano Medio de Paula terminando de caminar y mirando a Carmen.

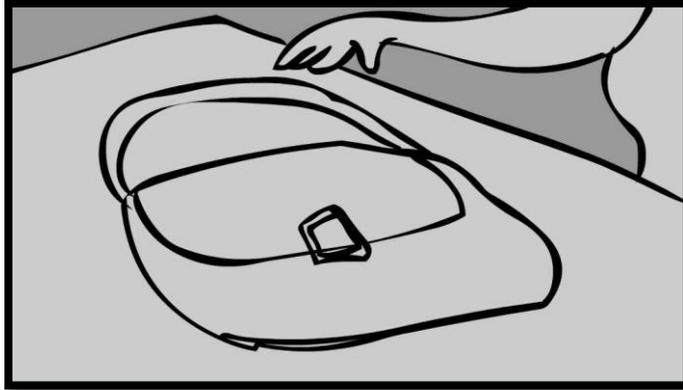
11 3



Plano Medio de Carmen hablándole a Paula.

AUDIO:  
Carmen: Tú debes ser la nueva pasante. Qué bueno que llegas linda. Usa mi computadora,

11 5



Plano Detalle de la Cartera de Carmen. Carmen la agarra rápidamente

AUDIO:  
Carmen: voy a salir a fumar...

11 6



Plano Medio del escritorio de Carmen. Dolly in hasta Plano Detalle del monitor. INSERT: Monitor "Iniciando volcado de memoria física"

### 3.16 Voces

Se proponen voces acordes a las personalidades planteadas para cada personaje. Los actores seleccionados para crear las voces de "Felizmente Despistada" realizaron pruebas de voz que ayudaron a determinar qué papel obtendrían.

Personaje	Talento
Paula	Ana Obregón
Carmen	Fabiana Martínez
Guillermo	Javier Muñoz
Pidecien	Manuel Soteldo
Wilker	Jorli Brizuela

### 3.17 Sonorización

Por tratarse de una producción amparada en el estilo de animación limitada, el peso de la propuesta sonora recae, principalmente, sobre los diálogos. La música, los sonidos incidentales y los efectos sonoros tienen mayor protagonismo cuando no existe presencia de diálogo.

Asimismo, teniendo en cuenta que se trata de una producción para la Web se buscó reducir los gastos de producción empleando *soundtracks* licenciados bajo *Creative Commons: Attribution*; compuestos por el estadounidense Kevin MackLeod, reconocido por compartir en la red más de 1000 piezas que pueden ser utilizadas legalmente para fines no comerciales si se le atribuye su creación (<http://incompetech.com/>).

El tema *Sneaky Snich* utilizado en el *opening*, está caracterizado por el protagonismo del oboe y un tambor. La naturaleza de la música sugiere una caminata en puntillas, bastante propicia para insinuar el cuidado que debería tener Paula al levantarse de la cama si no desea pisar la cola de su gato Karma. La pieza cierra con un cuarteto de cuerda mientras que Paula observa a su gato salir de la habitación.

Mientras que, el tema *Sneaky Adventure* destinado a los créditos, está compuesto por una sección de cuerdas, unida en solitario por un bajón en la recapitulación. Brindando un valor añadido a la comicidad y el misterio con la cuál cierra el episodio, una vez que Paula observa un avejentado monitor.

Los sonidos incidentales referentes al chillido del gato Karma, el tono de la llamada telefónica, la vibración del despertador, el pasar del tren del metro, la moto de Wilker, el teclado de Carmen, el chillido de chimpancé y las ambientaciones sonoras, en general, fueron obtenidos en librerías gratuitas de Internet.

### **3.18 Storyline**

Para la producción de media temporada de "Felizmente Despistada" se proponen los siguientes contenidos:

- Capítulo II: Paula esta frente al espejo de un baño del canal. Arruga un borrador de guión que tiene en las manos y lo arroja a la papelera. Justo en ese momento, Carmen sale de uno de los cubículos del baño y le pide a Paula que prepare el café del Sr. Guillermo porque ella

tiene cita en la peluquería. La cafetera de la oficina está dañada pero Paula se las ingenia para hacer café.

- Capítulo III: Paula llega en mototaxi al canal. El teléfono de la secretaria no para de sonar, pero Carmen no está. El teléfono sigue sonando. Guillermo le dice a Paula que conteste. Entre llamadas y mandados, Paula no logra levantarse del escritorio ni un segundo.
- Capítulo IV: Paula está en el vagón del metro y el conductor informa a través de los parlantes que "debido a una falla operativa, se procederá desalojar el vagón". Al salir de la estación corre hasta la parada de autobús. A su lado un muchacho escucha reggeaton a todo volumen. Paula busca sus audífonos en el bolso, pero finalmente recuerda que los dejó en su mesita de noche.
- Capítulo V: La primera quincena, Paula está emocionada y ansiosa. Aprovechará para mostrarle a Guillermo un guión en el que lleva tiempo trabajando. Paula entra a la oficina de su jefe y le pregunta sobre el pago. Guillermo sonríe, toma su mano y le dice que el canal está atravesando una crisis económica. Paula igual le deja el guión, Guillermo lo coloca en un cajón de abarrotado de proyectos.

### **3.19 Desglose de Necesidades de producción**

Para la realización de este proyecto animado fue necesario, principalmente, cumplir con ciertos requerimientos de Hardware: un disco duro que tuviese una capacidad de casi 100 GB de memoria disponible, una memoria RAM de 12 GB y dispositivos periféricos necesarios como un monitor adicional, una tableta de dibujo y unos audífonos semiprofesionales. Además de contar un equipo humano multidisciplinario capacitado para intervenir en las etapas de preproducción, producción y postproducción.

A continuación se especifican los elementos que formaron parte de las necesidades de producción:

Tabla 3. *Necesidades de Producción*

<b>Categorías</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>
Equipos	1. Laptop modelo A43E marca <i>Asus</i>	U
	2. Monitor de 22 pulgadas modelo ViewSonic	U
	3. Tarjeta RAM de 8GB modelo DDR3 marca <i>Kingston</i>	U
	4. Audífono modelo HV-H91DJ 3.5mm marca <i>Havit</i>	U
	5. Tableta de Dibujo modelo G-Pen F610 Ultra-Slim de marco <i>Genius</i>	U
	6. Licencia de la suite de programas de edición <i>Adobe Master Collection CS6</i> (Incluye Adobe Flash, Adobe Premiere y Adobe Audition)	U
Personal	7. Director	U
	8. Productor	U
	9. Guionista	U
	10. Ilustrador	U
	11. Animador	U
	12. Actores	5
	13. Musicalizador	U
Otros	14. Hora de alquiler de estudio de radio para la grabación de voces.	U
	15. Impresión de hojas para la grabación de guiones con los actores.	25
	16. Catering	U

### **3.20 Análisis de Costos**

El análisis de costos contemplado para la realización del episodio piloto de "Felizmente Despistada" incluye un desglose general con los precios reales de cada uno de los agregados que integran las necesidades de producción.

Ciertos productos fueron adquiridos con dólares norteamericanos, por lo tanto, se procedió a realizar la conversión pertinente tomando en cuenta el control cambiario vigente en Venezuela. La última tasa arrojada por el Sistema Complementario de Administración de Divisas, para el momento en que se produjo este Trabajo de Grado, había cerrado en Bs 50,00 a razón de 1,00 \$.

Algunos de los recursos empleados en la producción de este piloto fueron expresados en la columna derecha como Bs. 0,00 porque se contaba preliminarmente con ellos o su pago no fue necesario debido a que las actividades fueron realizadas ad honorem.

A continuación se presenta la tabla que abarca las necesidades de producción y la totalidad de los gastos:

Tabla. Análisis de Costos de Necesidades de Producción

<b>Título: Felizmente Despistada</b>				
<b>Categorías</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Monto por unidad</b>	<b>Monto en Bs. F</b>
Equipos	1. Laptop modelo A43E marca <i>Asus</i>	U	30.000,00	0,00
	2. Tarjeta RAM de 8GB modelo DDR3 marca <i>Kingston</i>	U	2.500,00	2500,00
	3. Audífono modelo HV-H91DJ 3.5mm marca <i>Havit</i>	U	1.650,00	1650,00
	4. Tableta de Dibujo modelo G-Pen F610 Ultra-Slim de marco <i>Genius</i>	U	3.000,00	3000,00
	5. Licencia de la suite de programas de edición <i>Adobe Master Collection CS6</i> (Incluye Adobe Flash, Adobe Premiere y Adobe Audition)	U	40.000,00	0,00
<b>Subtotal</b>				<b>7.150,00</b>
Personal	6. Director	1	4.000,00	0,00
	7. Productor	1	3.000,00	0,00
	8. Guionista	1	2.000,00	0,00
	9. Ilustrador	1	15.000,00	0,00
	10. Animador	1	8.000,00	0,00
	11. Actores	5	2.500,00	0,00
	12. Musicalizador	1	5.000,00	0,00
<b>Subtotal</b>				<b>0,00</b>
Otros	13. Hora de alquiler de estudio de radio para la grabación de voces.	U	620,00	0,00
	14. Impresión de hojas para la grabación de guiones con los actores.	25	75,00	75,00
	15. Catering (5 botellas de agua mineral, 1 jugo de naranja de un litro y 5 yogures)	U	215,00	215,00
<b>Subtotal</b>				<b>290,00</b>
<b>Total</b>				<b>7.740,00</b>

### 3.21 Presupuesto

Personal (por honorarios)	Cantidad	Precio Unitario	Monto Total
Productora	1	27500	27500
Director	1	22500	22500
Guionista	1	11000	11000
Actores	5	4500	22500
Ilustrador	1	16000	16000
Animador 2D	1	12500	12500
Editor	1	6500	6500
Músico	1	9500	9500
Ingeniero de Sonido	1	6000	6000
Asistente de Producción	1	4000	4000
Subtotal			
<b>Otros Gastos</b>			
Alquiler de Estudio de Grabación	1	2000	2000
Catering	1	1250	1250
Subtotal			141250
IVA 12%			16950
Total (Bs)			158200

\* Datos obtenidos a partir de la consulta y solicitud de presupuesto realizada a la productora Automático, C. A y Plus Ultra C.A.

## IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Las fases planteadas para crear un producto animado demandan mucho tiempo y dedicación. El proceso de producción no fue concebido para ser desarrollado por una sola persona; para afrontar este desafío de forma individual, o con un equipo reducido, es imperativo aplicar técnicas que simplifiquen el trabajo.

El proyecto se hizo viable gracias al aprovechamiento de las bondades que ofrece la animación limitada. Sin el uso de esta técnica, sería imposible que los productos animados tuvieran cabida en medios alternativos. Es una pena que algunos animadores consideren a este estilo como "mala animación" sin percatarse de que sus creaciones, y la industria de producción de contenidos animados en general, tienen mucho que agradecer a este método.

El nivel de detalle que exhiban las ilustraciones y la fluidez de sus movimientos nunca serán más relevantes que la historia. La construcción de los personajes juega un papel fundamental en el éxito de estas producciones. Si el público es capaz de ponerse en los zapatos de Paula, Carmen o Guillermo, el proyecto tendrá a su favor un punto crucial para captar a su público.

Por otra parte, el desempeño del ordenador donde se realiza la animación define sustancialmente la calidad visual y el ritmo de trabajo que el proyecto puede alcanzar. Se recomienda adquirir recursos técnicos, como tarjetas de video o memorias RAM, que permitan aprovechar al máximo las capacidades ofrecidas por el equipo y garanticen el funcionamiento del software a utilizar.

La materialización del episodio piloto de *Felizmente Despistada* demuestra que cuando se tiene fuerza de voluntad es posible concebir un producto animado bien confeccionado; a pesar de contar con un presupuesto modesto, aspecto inherente a la mayoría de las webseries animadas que han sido ideadas por entusiastas debido a que no hay garantía de que la inversión monetaria que se ha realizado pueda amortizarse.

Una vez que la webserie sea publicada, sus episodios y comiencen a obtener un flujo notable de visitas, se podría empezar a pensar en recurrir a mecanismos para hacer de la webserie un producto sustentable: como lo indica Ross Brown (2011) en su libro *Byte-Sized Tv*, podría ser alojada en una plataforma de videos por suscripción que obligue a sus seguidores a pagar una cuota para poder disfrutar de los episodios siguientes. También se pudiera pensar en la venta de espacios publicitarios en la plataforma en la que se emita la serie o en los propios capítulos.

En todo caso, se trata de una búsqueda de oportunidades y la suerte jugará un factor determinante. "Felizmente Despistada" deberá ser encontrada por su futuro patrocinante, o por algún cazador de talentos que se interese en la historia... mientras tanto, el episodio piloto ocupa un lugar en el Show Reel del autor de este Trabajo de Grado.

## V. BIBLIOGRAFÍA

### Fuentes Bibliográficas:

- ✓ Bensen, E. y Hallet, B. *Unlashed Animation*. Estados Unidos: Michael Wiese Productions.
- ✓ Brown, R. (2011). *Byte-sized television: Create your own tv series for the Internet*. Estados Unidos: Michael Wiese Productions.
- ✓ Butler, J. G. (2002). *Television: Critical methods and applications*. Estados Unidos: Lawrence Erlbaum Associates.
- ✓ Cámara, S. (2006). *El dibujo animado*. Barcelona: Parramón Ediciones.
- ✓ De la Rica, E. (2000). *Marketing en Internet*. Madrid: Esic Editorial.
- ✓ Dobson, N. (2009). *Historical dictionary of animation and cartoons*. Estados Unidos: Scarecrow Press. S.L.
- ✓ Govil-Pai, S. (2006). *Principles of Computer Graphics*. Estados Unidos: Springer.
- ✓ Gálvez, I. (2010). *Introducción al Marketing en Internet: Marketing 2.0*. España: Innovación y Cualificación.
- ✓ Kirkpatrick, G. y Peaty K. *Flash Cartoon Animation: Learn from the Pros*. Estados Unidos: FriendSof.
- ✓ Klickstein, M. (2013). *Slimed!: an oral history of Nickelodeon's Golden Age*. Estados Unidos: Penguin Group.

- ✓ Straczynski, M. (2002). *The Complete Book of Scriptwriting*. Estados Unidos: Writers Digest.
- ✓ Lake, S. y May, K. (2007). *Business of Technology: Digital Multimedia*. Estados Unidos: Cengage Learning.
- ✓ Laybourne, K. (1998). *The animation book: A complete guide to animated filmmaking--from flip-books to sound cartoons to 3-D animation*. Nueva York: Three Rivers Press.
- ✓ Michael, A. (2003). *Animating with Flash MX: Professional creative animation techniques*. Inglaterra: Focal Press.
- ✓ Pascual, R. (2010). *Fundamentos de la Comunicación Humana*. Madrid: Editorial Club Universitario.
- ✓ Perkins, C. (2011). *How to Cheat in After Effects*. Inglaterra: Focal Press.
- ✓ Ribes, X. (2002). *Edición y presentación multimedia: Fundamentos de la digitalización y del tratamiento de imágenes y sonido*. España: Universitat Autònoma de Barcelona. Servei de Publicacions.
- ✓ Roweell, R. (2011). *YouTube: The Company and Its Founders*. Estados Unidos: ABDO Publishing Company.
- ✓ Safir, R. (2010). *Make Your Video and Music and Put It Online*. Estados Unidos: Course Technology.

- ✓ Sánchez, Y. V. (2006). *Ciencia y autores en el desarrollo del cine y la imagen*. Madrid: AGR.
- ✓ Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones Elementos para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- ✓ Smith, M. (2010). *The Art of Flash Animation: Creative Cartooning*. Estados Unidos: Wordware Publishing.
- ✓ Solomon, C. (1994). *The history of animation: Enchanted drawings*. Nueva York: Wings Books.
- ✓ Spottiswoode, R. (1951). *Film and its techniques*. Estados Unidos: University of California Press.
- ✓ Stabile, C y Harrison, M. (2003). *Prime time animation: Television animation and American culture*. Londres: Routledge.
- ✓ Taylor, A. *Design Essentials for the Motion Media Artist: A Practical Guide to Principles & Techniques*. Inglaterra: Focal Press.
- ✓ Vale, E. (1996). *Técnicas del guión para cine y televisión*. Barcelona: Gedisa.
- ✓ Vince, J. (2000). *Essential Computer Animation Fast: How to understand the Techniques and Potencial of Computer Animation*. Londres: Springer.
- ✓ Webster, C. (2005). *Técnicas de animación*. Madrid: Anaya Multimedia
- ✓ White, T. (2006). *Animation from pencils to pixels: Classical techniques for digital animators*. Burlington, MA: Focal

- ✓ Williams, D. (2012). *Web TV series: How to make and market them*. Harpenden: Creative Essentials.
- ✓ Williams, R. (2009). *The animator's survival kit*. Londres: Faber and Faber.
- ✓ Wright, J. (2005). *Animation writing and development: From screen development to pitch*. Amsterdam: Focal Press.

### **Fuentes Electrónicas:**

- ✓ Adobe (2011). Manual de Adobe Flash Professional CS5 & CS5.5 [PDF]. Disponible en: [http://help.adobe.com/es\\_ES/flash/cs/using/flash\\_cs5\\_help.pdf](http://help.adobe.com/es_ES/flash/cs/using/flash_cs5_help.pdf)
- ✓ Angulo, S. (2011). *De nada que ver a Plop o los mitos del mercado viral*. Recuperado el 3 de junio de 2014. Disponible en: <http://www.elmundo.com.ve/noticias/tecnologia/negocios/de-nada-que-ver-a-plop-o-los-mitos-del-mercadeo-vi.aspx>
- ✓ Cacino, Hector (2013). *Porque nos gusta Isla Presidencial: Entrevistamos a uno de sus creadores*. Extraído el 10 de Junio de 2014. Disponible en: <http://www.americaeconomia.com/politica-sociedad/cultura-y-espectaculos/porque-nos-gusta-la-isla-presidencial-entrevistamos-uno-de->
- ✓ Carrasco, A. (2010). *Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones*. Extraído el 20 de mayo de 2013. Disponible en: [http://mhcj.es/2010/07/20/angel\\_carrasco/](http://mhcj.es/2010/07/20/angel_carrasco/)

- ✓ Noticias 24 (2013). Luidgi Ochoa cuenta con arte su vida en la cárcel. Extraído el 7 de junio de 2014. Disponible en: <http://www.ultimasnoticias.com.ve/noticias/actualidad/sucesos/luidgi-ochoa-cuenta-con-arte-su-vida-en-la-carcel.aspx>
- ✓ Padilla, F. (2012). *Webseries, el futuro de la ficción audiovisual*. Extraído el 10 de diciembre de 2013. Disponible en: <http://iwrite.es/cine-y-series/webseries-el-futuro-de-la-ficcion-audiovisual/>
- ✓ Ramírez, N. (2007). *Ejecutivo de Sony: "Nada que ver" se dejó de transmitir por ofensas a Bachelet*. Recuperado el 3 de junio de 2014. Disponible en: <http://goo.gl/sILvH6>
- ✓ Últimas Noticias (2012). *Carcel o Infierno: Entrevista a Luidgi Ochoa* [Vídeo]. Recuperado el 28 de Mayo de 2014. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=lwBZsUFqTwo>

### **Fuentes Periódicas:**

- ✓ Canet, F. y Romero, N. (2008). Nuevos escenarios, nuevas formas de expresión narrativa: La Web 2.0 y el lenguaje audiovisual. Anuario "Hipertex.net", número 6. Disponible en URL: <http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-6/lenguaje-audiovisual.html#Ciberseries> (Consultado en marzo de 2014)
- ✓ Esqueda, S. Pérez, O. (2008). *Todo lo que usted quería saber sobre... Qué consumen los jóvenes venezolanos*. Debates IESA. Vol. XIII, N° 2, pp. 45.

Disponible en URL: [http://servicios.iesa.edu.ve/portal/Articulos/7-EsquedaPerez\\_Queconsumenlosjovenesvenezolanos.pdf](http://servicios.iesa.edu.ve/portal/Articulos/7-EsquedaPerez_Queconsumenlosjovenesvenezolanos.pdf) [Versión en PDF] (Consultado en enero de 2014)

- ✓ Morales, F. y Hernández, P. (2012). *La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red*. Revista Comunicación, N°10, Vol.1. año 2012, pp.140-149.

Disponible en URL:

[http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2012/106641/comunicacion\\_a2012v1n10p140.pdf](http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2012/106641/comunicacion_a2012v1n10p140.pdf) [Versión en PDF] (Consultado en diciembre de 2013)

- ✓ Morales, F. (2010). *Televisión: la era de la recomendación*. Revista Cuadernos de Comunicación Evoca. Disponible en URL: <http://www.evocaimagen.com/cuadernos/cuadernos3.pdf> [Versión en PDF] (Consultado en enero de 2014)

## **VI. ANEXOS**

## Anexo A: Presupuesto suministrado por la productora Automático C. A.



Caracas, 5 de Mayo de 2014

Atención, José Manuel Moreno.

### Presupuesto

Desarrollo del episodio piloto de una serie animada en 2D según lo solicitado:

Personal	Cantidad	Precio Unitario	Monto Total
Productor	1	30000	30000
Director	1	30000	30000
Guionista	1	8000	8000
Actores	5	4000	20000
Ilustrador	1	20000	20000
Animador 2D	1	10000	10000
Editor	1	3000	3000
Músico	1	4000	4000
Ingeniero de Sonido	1	3000	3000
Asistente de Producción	1	4000	4000
			132000
Otros Gastos			
Alquiler de Estudio de Grabación	1	2000	2000
Catering	1	1500	1500
		<b>Subtotal</b>	135500
		<b>IVA 12%</b>	16260
		<b>Total</b>	151760

#### Notas.

1. Se permiten hasta tres cambios sencillos en las animaciones: cambio de tipografía, fuente o textura siempre y cuando los cambios no ameriten la realización de nuevas animaciones. La realización de nuevas animaciones tendrán un costo adicional.
2. Para el desarrollo de la música, se presentará una muestra. La misma deberá ser aprobada por el cliente, esta muestra puede ser modificada parcial o totalmente de acuerdo a las sugerencias del cliente solo una vez; el resultado de esta modificación parcial o total debe ser aprobado por el cliente. Solo se aceptarán cambios sencillos en la mezcla y el master. Cualquier cambio parcial o total tendrá un costo adicional.
3. El presupuesto tiene una validez de hasta 30 días



Av Principal, Edificio Manapire, Piso 9, Apt. 9,  
Urbanización Los Naranjos, El Hatillo, Caracas 1061

Teléfono: +58 (212) 832 68 41 Correo: info@automaticofilms.com

RIF: J-40114574-4

**Anexo B: Presupuesto suministrado por la productora Plus Ultra C. A.**

<b>PLUS ULTRA</b> producciones			
Carretera Petare Santa Lucía, Km 1. ExpoCenter Calatayud Telf. 0412 0202211			
<b>Cotización</b>		20/08/2014 Presupuesto No 10042011-1	
Presupuesto Animación			
Requerimientos	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
<b>PERSONAL</b>			
Productor	1	25.000	25.000
Director	1	15.000	15.000
Guionista	1	14.000	14.000
Actores	5	5.000	25.000
Ilustrador	1	12.000	12.000
Animador 2D	1	15.000	15.000
Editor	1	10.000	10.000
Músico	1	15.000	15.000
Ingeniero de Sonido	1	8.000	8.000
Asistente de Producción	1	4.000	4.000
<b>GASTOS ADICIONALES</b>			
Alquiler de Estudio de Grabación	1	2.000	2.000
Catering	1	1.000	1.000
<b>Subtotal</b>			97.000,00
<b>Iva 12 %</b>			11.640,00
<b>Total</b>			108.640,00
<b>OBSERVACIONES:</b> Presupuesto válido por 15 días.			