

Cosas de Niños

Memoria del proyecto

José Carlos Camacho García

Cosas de Niños: Memoria del proyecto

1. Introducción

Cosas de Niños: La Webserie nace como idea en abril del año 2018. Estaba en Lyon, durante mi curso de Erasmus, en una clase de Antropología de la Comunicación. Fue entonces cuando me fijé en un chico que había delante que no paraba de sonreír. De pronto, la nariz empezó a sangrarle (Parece que es inventado, pero a veces la realidad supera la ficción). Fue entonces cuando empecé a soñar despierto, y antes de que se me olvidara, empecé a escribir la historia de *La copa del pino*. Esa misma tarde redacté por primera vez el guion literario.

Al principio la idea se gesta como un cortometraje y no como el comienzo de una webserie infantil. Pero tras *La copa del pino* llegan otras ideas para realizar cortometrajes –todos ellos relacionados con niños–.

Tras idear un tercer guion para un cortometraje, comencé a valorar la idea de realizar una serie de cortometrajes a modo de antología, en el que los protagonistas fueran niños. Este primer modelo de serie de ficción se definía como antología en el más estricto sentido de la palabra. Es decir, cada capítulo sería independiente del otro (igual que sucede con otras series de ficción como *Black Mirror* o *Inside Number 9*).

No fue hasta el verano de 2018 cuando se vio **Cosas de Niños** como un posible trabajo de fin de grado. Tampoco fue hasta entonces que se planteara la estructura lineal de la serie, y se pensara en YouTube como medio de distribución de la misma.

En septiembre de 2018 llevé por primera vez la idea a la Universidad de Sevilla: comenté por primera vez la webserie con un profesor, y descubrí que no era una idea tan descabellada. En diciembre, tras la adjudicación de tutores y tutoras de los Trabajos de Fin de Grado, es cuando comienza **Cosas de Niños** como un trabajo en sí.

Se han invertido muchas horas en la realización de la biblia de la webserie. Este proyecto pretende llevarse a cabo y no quedarse en el aula. De hecho, ya en junio se está produciendo, y en julio se comenzará el rodaje. Por ello, puedo decir con orgullo que la creación de la biblia de **Cosas de Niños** es sólo el principio de un gran proyecto.

2. Diseño del proyecto

Como se ha mencionado anteriormente, el proyecto **Cosas de Niños** nace como un cortometraje. Más adelante, cuando se piensa en él como webserie se lleva al ámbito académico como posible Trabajo de Fin de Grado. De todos modos, no es hasta la primera tutoría cuando se piensa seriamente cómo se va a llevar el proyecto a cabo, *qué* va a ser el Trabajo de Fin de Grado.

En un principio se plantea el proyecto como una carpeta de producción y su capítulo piloto. Es en la universidad cuando entiendo que lo principal para un proyecto como una webserie es realizar una biblia audiovisual que recoja datos sobre los principales personajes, localizaciones, relaciones de los personajes entre ellos, referentes visuales y narrativos...

Finalmente, se entiende el proyecto académico como la realización de una biblia audiovisual que enseñe *qué* es **Cosas de Niños**, su público objetivo, sus fechas de ejecución y emisión..., y en definitiva, una herramienta de venta para el sector audiovisual.

3. Ejecución del proyecto

3.1 Planificación

El proyecto comienza a ejecutarse a principios del año 2019, con la llegada del segundo cuatrimestre académico. Aunque se ha tratado el tema con anterioridad, no es hasta entonces cuando se comienza a realizar una planificación medida del proyecto.

Para la realización del proyecto, se establecen los siguientes objetivos:

- Definición de la webserie
- Definición de personajes principales
- Relaciones interpersonales de los personajes
- Principales localizaciones
- Guion del capítulo piloto

Cabe destacar que estos son los primeros objetivos que se llevan a cabo; más adelante se proponen más.

Se realiza una primera revisión por parte de la tutora. Este momento hará que el proyecto cambie por completo su modo de ejecución. Hasta entonces se estaba realizando de un modo muy académico. Al tratarse de una webserie infantil hay que tener muy en cuenta el diseño, pues es un producto cuya estética debe ser muy visual y atractiva.

Tras esta valoración, se realiza una ampliación del proyecto con un apartado esencial –tanto para el trabajo como para la propia webserie: **Estética de la webserie**. Está comprendida por los siguientes puntos:

- Referentes visuales y narrativos
- Identidad visual y cartelería:
 - Paleta de color.
 - Tipografía y fuente.
 - Moodboard.
 - Resultado final/Propuesta de diseño.
 - Aplicación del diseño en redes sociales/Cartería.
- Estética de la biblia.
- Tratamiento del color en el audiovisual.

Además, se realizan cuatro apartados más, relativos a:

- Datos técnicos (Fechas de ejecución y emisión).
- Plan de negocio: Presupuesto de la webserie y obtención del mismo.
- Redes sociales y marketing.
- Viaje del usuario.

Por último, se realiza un último apartado, relativo a la producción del capítulo piloto. En él se realiza un guion técnico del mismo y hojas de desglose, que estiman el presupuesto necesario para realizar un capítulo de la webserie.

3.2 Fuentes de documentación

Durante el proceso de creación del proyecto, se consultan diversas fuentes –tanto audiovisuales como escritas-; todas ellas necesarias para llegar a lo que es hoy **Cosas de Niños**. El primer libro que se consulta es *Cómo se hizo Médico de Familia* (1996. Madrid: GECA). Este libro sirve de referencia como biblia audiovisual de una serie familiar.

Pese a ser un buen ejemplo de biblia, *Cómo se hizo Médico de Familia* es útil como herramienta académica, pero no como referente visual. Es por ello que se comienzan a investigar otros caminos y referencias. Durante el camino de búsqueda se realiza una segunda lectura de *El Principito* (de Saint-Exupéry, A. – 1943. Editorial Folio). A partir de esta, se buscan libros de análisis de la obra de Saint-Exupéry, hasta dar con *Lo esencial es invisible: El Principito de Saint-Exupéry: Una interpretación psicoanalítica* (Drewermann, E. – 1994. Barcelona: Herder). Este libro realiza una reinterpretación de la novela del escritor francés desde una perspectiva psicoanalítica y comparando sus elementos principales con mitos y leyendas de diferentes culturas. Resulta una lectura interesante para la creación de los personajes y las situaciones que tienen lugar en la ficción.

Más adelante, en la búsqueda de referentes visuales, se lleva a cabo una investigación más adentrada en lo infantil desde la raíz. Por ello, se comienza a investigar libros de cuentos, álbumes ilustrados, series y películas de temática infantil. Estas son las fuentes que más ayudan a dar una forma estética a la webserie y a idear la diégesis de **Cosas de Niños**.

Entre las últimas fuentes mencionadas, cabe destacar:

- *Luces de Amor* (Fontana, D. – 2003. Ediciones Oniro S.A.)
- *Princesas Dragón* (Mañas, P. – 2017. Editorial SM)
- *Donde viven los Monstruos* (Sendak, M. – 1963. Editorial Harper)
- *Ponyo en el Acantilado* (Miyazaki, H. – 2009. Estudio Ghibli)
- *Pocoyó* (Cantoya, D. – 2003-2019. ITV Global)
- *Somos Osos* (Chong, D. – 2015-2019. Cartoon Network)

Por último, destaca también la lectura de dos libros para el desarrollo del guion del capítulo piloto. Estos dos libros son:

- *Nuevas y viejas formas de contar. El discurso narrativo infantil en los umbrales del siglo XXI* (Tabernero Sala, R. – 2005. Prensas Universitarias de Zaragoza).
- *La página escrita : cómo escribir, crear personajes, hacer un guión, buscar la técnica más adecuada para cada relato, construir diálogos, encontrar el estilo y todo lo relativo al arte de encadenar palabras, según uno de los maestros de la literatura infantil y juvenil actual* (Sierra i Fabra, J. – 2016. Editorial SM).

4. Búsqueda de recursos

Tras haber establecido objetivos y haber encontrado diversas fuentes de documentación para llevar a cabo el proyecto, se realiza una búsqueda de recursos para la producción de la webserie.

Para la búsqueda de recursos del proyecto se establece un parámetro fundamental: La webserie debe realizarse con el presupuesto mínimo y mediante los métodos que más abaraten costes.

En un principio se idea lanzar una campaña de crowdfunding (micromecenazgo) para obtener ingresos para la realización de la webserie. Finalmente, se descarta esta opción, ya que se considera suficiente con los otros recursos.

Se opta por uno de los recursos más habituales en el sector audiovisual a la hora de buscar financiación: El patrocinio y el emplazamiento de producto. Además, se comienza a investigar con respecto al comercio local de Chiclana de la Frontera, lugar de rodaje de la webserie. Esto da lugar a la idea de realizar una sinergia entre webserie y comercio local, en el que más que dinero se piden recursos materiales, como comida para el rodaje, cesión de localizaciones o préstamo de medios audiovisuales.

Se comienza a establecer contacto con diferentes comercios locales de Chiclana de la Frontera, del sector de la restauración, sanitario, de estética y peluquería... Se contacta con tres colegios de la ciudad para la realización de muchas escenas de la webserie. También se contacta con el Ayuntamiento de Chiclana, concretamente con la Delegación de Cultura y la Delegación de Juventud y Fiestas. Para todos estos negocios y entidades se pide la presentación de un flyer de venta en el que se especifique la actividad del producto, su público objetivo y otros datos importantes. Dicho documento se encuentra adjunto a la biblia del proyecto.

También durante la realización del proyecto académico se comienza a buscar capital humano. Esta búsqueda se realiza en dos divisiones:

- 1. Búsqueda de actores y actrices:** Mediante redes sociales personales (Twitter, Instagram, Facebook y Whatsapp) se hace una llamada a actores y actrices que quieran colaborar en la realización de la webserie. Se le explica a los interesados las condiciones: No habrá remuneración, pero sí compensación con dieta.
- 2. Búsqueda de personal para realización:** Del mismo modo, se realiza un llamamiento por redes sociales a aquellas personas que quieran formar parte del equipo de producción/realización de la webserie. Igualmente, se explican las condiciones: No hay presupuesto y se necesitan medios propios para reducir costes. Para esta segunda división de capital humano se realiza la búsqueda en un entorno más cercano.

5. Conclusión

Tras meses de investigación, lectura y visionado de contenido, redacción y maquetación, **Cosas de Niños** comienza a ver la luz. Después de más de un año, algo que comenzó como un sueño camina hacia adelante como un trabajo académico, pero sobre todo como un proyecto personal que puede abrir las puertas al sector audiovisual infantil.

Cosas de Niños es, en definitiva, un sueño hecho más que realidad.