

SERIE DE TV ANIMACIÓN 2D (Aspectos formales, 25% de la nota final)

- Colores planos. Luces y sombras planas
- Mínimos degradados, síntesis de textura
- Línea de contorno (no necesariamente negra)
- Síntesis en la caracterización del personaje: si no es un rasgo/objeto imprescindible del personaje, se omite en el diseño.
- REFERENTES FORMALES: *Unicorn: Warriors Eternal*

TERROR POST-APOCALÍPTICO (Convenciones de género, 25% de la nota final)

- Una guerra nuclear ha provocado el exterminio del mundo que conocemos. Solo el 5% de la población mundial ha sobrevivido.
- La economía mundial ha colapsado, las sociedades se organizan en grupos en función de las mutaciones que le ha provocado el invierno nuclear.
- Organización feudal. Existen cuatro castas principales:
 - **La Inquisición:** Mutaciones superiores al 30%. Antiguo clero. Creen que su devoción religiosa les ha salvado de la catástrofe.
 - **Materiales:** Oro, piedras preciosas, telas, madera noble.
 - **Roles:** Antagonista de la historia. Élite militar
 - **Las Divas incorruptibles:** Mutaciones superiores al 40%. Antigua nobleza. Creen que sus deformaciones son un tipo de arte por explorar. Continúan la mutilación o transformación de sus cuerpos, con objetivos estéticos. Suelen incrustar materiales en su cuerpo. Hedonistas irrefrenables.
 - **Materiales:** Vidrios, porcelanas, metales, telas.
 - **Roles:** Aliados ocasionales. Obstáculos menores.
 - **La Milicia:** Mutaciones superiores al 50%. Antiguo tercer estado. Intentan reorganizarse militarmente para frenar los abusos de los dos primeros grupos, y defenderse de los Desamparados.
 - **Materiales:** Telas, metales, productos de la anterior civilización.
 - **Roles:** Protagonistas de la historia.
 - **Los Desamparados:** Mutaciones superiores al 60%. Antiguo reino animal, mutado junto a individuos que eran humanos. Toda clase de abominaciones, con distintos grados de consciencia. Hay literales monstruos y apariciones demoníacas. La Inquisición realiza purgas constantes de los miembros de este grupo.
 - **Materiales:** Piel y vegetación, todo orgánico. Restos de ropa de los anteriores humanos.
 - **Roles:** Enemigos ocasionales, se revelará que alguno de ellos aún tiene consciencia humana.

PREMISAS NARRATIVAS (50% de la nota final).

Los personajes tienen partes mezcladas de otros organismos y materiales causados por la radiación de una catástrofe nuclear

- Ningún personaje tiene más del 70% de humano convencional.
- Las mutaciones son evidentes e imposibles de ocultar
- Las mutaciones pueden contener miembros o partes del reino animal o vegetal
- Del porcentaje de mutación se deriva su pertenencia a un grupo u otro (ver apartado anterior)
- Los personajes, incluso los protagonistas, deben infundir **terror o miedo**, no pueden ser neutros en este sentido. El universo entero es terrorífico.
- Las mutaciones siempre tienen un objetivo narrativo y definen al personaje (no son solo estéticas, ni siquiera en el caso de Las Divas).

Hay humanos y criaturas (como demonios). Cada personaje tendrá un arma y vestimenta que los caracteriza dependiendo del nivel que se encuentren como combatientes de estas criaturas.

- Las armas y vestimentas se derivan de su pertenencia a un grupo de los anteriores. Referentes: Baja edad media.
- En función de su jerarquía, las armas y vestimentas son más elaboradas o menos. Los protagonistas pertenecen a la sección más humilde de la Milicia.
- Los Demonios pertenecen al grupo de Los Desamparados, y no adoptan la forma de demonios “alados y rojos” convencionales.

Los personajes o las criaturas están inspirados en folclore español.

- Las criaturas del grupo de **los Desamparados** adoptan la forma, al menos parcialmente, de criaturas del folclore español, pero más monstruosas y deformadas. Ejemplos típicos: Lamias, meigas, etc.
- Debéis concretar en el *Character Sheet* la criatura del folclore que habéis seleccionado y un breve resumen de sus características.
- Tienen que ser **terroríficas en su apariencia**
- Ver: *Bestiarium Hispaniae* de Ricard Ibáñez.
- Ver: *Monstruos Ibéricos* de Javier Prado.