

# TFG

---

## DISEÑO, DESARROLLO Y CREACIÓN DE UTILERÍA Y VESTUARIO PARA ESCENOGRAFÍA DE STOPMOTION.

Presentado por Isabel Balaguer Nieto

Tutor: M<sup>a</sup> Ángeles López Izquierdo

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

En este proyecto, se muestra parte de la preproducción de escenografía para un cortometraje de animación que se realizará mediante la técnica de *stopmotion*. Esta memoria recoge la metodología empleada, los referentes tanto para la temática del corto como para el diseño del escenario de *stopmotion*, la elaboración del argumento, el planteamiento del personaje principal y el diseño, desarrollo y creación de utilería y vestuario para una escenografía de *stopmotion*.

Apatía cuenta la historia de Carlos un joven con una doble vida. Por el día es la mano derecha de un dictador que prohíbe el arte y la libertad de expresión. Por la noche es Freedom una *drag queen* que actúa en el cabaret clandestino de La Pluma. Todo cambiará cuando la dictadura se vuelva mucho más estricta y Carlos deba enfrentarse a una decisión crucial entre continuar su vida privilegiada y devolver la libertad y el color al país.

## PALABRAS CLAVE

*Stopmotion*; animación; escenografía; diseño; utilería; vestuario.

## ABSTRACT

This project is part of the pre-production of a set design for an animated short film that will be made using the stopmotion technique. In this report it's presented the methodology used, the referents for the topic of the short and the design of the stopmotion set, the elaboration of the plot, the approach of the main character and the design, development and creation of props and costumes for a stopmotion set.

Apatía tells the story of Carlos, a young man with a double life. For the day is the right hand of a dictator who forbids art and freedom of expression. At night, He is Freedom a drag queen who acts in the clandestine cabaret of La Pluma. Everything will change when the dictatorship becomes much stricter and Carlos must face a crucial decision between continuing his privileged life and returning freedom and color to the country.

## KEYWORDS

stopmotion; animation; scenography; design; props; wardrobe.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>7</b>
<b>2.1 OBJETIVOS</b>	<b>7</b>
<b>2.2 METODOLOGÍA</b>	<b>7</b>
<b>3. REFERENTES</b>	<b>10</b>
<b>3.1 REFERENTES <i>STOPMOTION</i></b>	<b>10</b>
<b>3.2 REFERENTES TEMÁTICOS Y ESTÉTICOS</b>	<b>12</b>
<b>4. APATÍA</b>	<b>17</b>
<b>4.1 SINOPSIS</b>	<b>17</b>
<b>4.2 ARGUMENTO</b>	<b>17</b>
<b>4.3 PERSONAJE PRINCIPAL</b>	<b>18</b>
4.3.1 Características psicológicas	<b>18</b>
4.3.2 Características físicas	<b>18</b>
<b>4.4. ESCENARIOS</b>	<b>18</b>
4.4.1 Diseño de escenarios	<b>19</b>
4.4.2 Creación de escenarios	<b>21</b>
4.4.3 Utilería	<b>22</b>
<b>4.5 VESTUARIO</b>	<b>25</b>
4.5.1 Diseño de vestuario	<b>25</b>
4.5.2 Creación de vestuario	<b>26</b>
<b>5. ARTES FINALES</b>	<b>27</b>
<b>6. CONCLUSIONES</b>	<b>35</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>36</b>
<b>8. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>38</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

La motivación para este proyecto nace del interés desde la infancia por las películas de animación *stopmotion* y *claymation*. Esta afición comenzó con películas como *Chicken Run: Evasión en la granja* (2000) y *Wallace y Gromit: la maldición de las verduras* (2005). Pero la película más relevante fue *Pesadilla antes de Navidad* (1993), que dio lugar al descubrimiento del mundo del director, productor, escritor y diseñador estadounidense Timothy Walter Burton. Esta admiración por las películas de animación *stopmotion* fue el impulso para elegir la rama de arte y cursar el grado en Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia. Durante el curso se echan en falta más asignaturas sobre *stopmotion* y la falta de tiempo en las que hay para poder desarrollar proyectos más elaborados. En las asignaturas de animación se enseña a realizar todo el proceso necesario para realizar un corto desde la preproducción pasando por realización hasta la postproducción, aunque en los estudios normalmente este trabajo se divide entre distintas personas. Como consecuencia, aparte de tener conocimientos para poder realizar cualquiera de los trabajos necesarios del proceso, se tiene la oportunidad de descubrir procesos que desconocían que se realizaban. Todo esto permite al alumno descubrir el trabajo que mejor sabe realizar o que más le gusta.

En un principio el objetivo a lo largo del grado era aprender la técnica de animación *stopmotion* para poder ejercer de animadora realizando el movimiento de los muñecos articulados. Pero a lo largo de las asignaturas el realizar todo el proceso para la producción de un corto puede hacer que se descubra un nuevo interés como en este caso. Tras la realización de un corto de *stopmotion* en la asignatura de *Animación bajo cámara y stopmotion* se produjo un cambio de objetivos en el que el principal interés se encuentra en el diseño y construcción de escenarios.

Con la llegada de las nuevas tecnologías como la animación digital 3D la opinión general es que la animación *claymation* o *stopmotion*, está ya obsoleta y no tiene futuro. Sin embargo se siguen produciendo series y películas recientemente de gran éxito hechas mediante la técnica de animación fotograma a fotograma como por ejemplo *Robot Chicken* (2005 - presente), *La oveja Shaun* (2007 - 2016) en cuanto a series y *La oveja Shaun: La película* (2015), *Kubo y las dos cuerdas mágicas* (2016) y *Cavernícola* (2018) en cuanto a películas. Por otro lado está previsto en otoño de este año el estreno de proyectos con grandes expectativas de éxito como *Farmageddon: A Shaun the Sheep Movie* (2019)<sup>1</sup>, de Aardman Animations, que se estrenará

---

1.AARDMAN ANIMATIONS. *Aardman*. Bristol [consulta: 2019-04-24] Disponible en: <<https://www.aardman.com/aardman-studiocanal-new-character-lu-la-in-shaun-the-sheep-movie-farmageddon-trailer-and-poster/>>

en otoño de este y *Missing Link* (2019), de Laika, que será estrenada en España en junio<sup>2</sup>.

En Valencia se encuentran numerosas productoras de animación y entre ellas algunas que emplean especialmente la técnica del *stopmotion* y *claymation*. Como por ejemplo, Clay Animation, Pangur Animation, Inspira y Potens plastianimation.

El enfoque de este proyecto surge, a través de una entrevista personal con el fundador del estudio de animación Potens Plastianimation Pablo Llorens. Al finalizar el curso anterior y con el objetivo de conocer más sobre el mundo del *stopmotion* y *claymation*, se solicitó mediante correo electrónico una visita al estudio de animación Potens plastianimation. No se pudo realizar la visita al estudio pero sí se concedió una entrevista con el fundador Pablo Llorens. Durante el encuentro surgió el tema de que ya se encontraban en la industria muchos animadores, pero que dentro de esta existía una carencia de personal especializado en la creación de utilería y vestuario.

Como resultado de la reunión, se tomó la decisión de enfocar el trabajo en el diseño desarrollo y creación de utilería y vestuario para *stopmotion*. Debido a que se trata de un proyecto en solitario, no es posible realizar una producción completa así que se centrará en la preproducción de parte de la escenografía. Entorno al argumento de un corto de *stopmotion*, se realizará el planteamiento de diversos escenarios que lo conformen. De entre los escenarios descritos, se seleccionará el más relevante y que contenga el mayor número de *props* a construir, y se llevará a cabo su diseño y creación. En cuanto al apartado de vestuario, debido a que no se dispone de los muñecos para su confección, quedarán realizados a nivel de diseño y en la medida de lo posible se confeccionarán e integrarán como utilería dentro del escenario.

---

2. E Cartelera [consulta: 2019-05-15] Disponible en: <<https://www.ecartelera.com/peliculas/missing-link/>>

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1 OBJETIVOS

- Desarrollar un argumento para un corto de *stopmotion*.
- Trabajar en el diseño, desarrollo y creación de un escenario de *stopmotion*.
- Emplear un método de fabricación que no dependa de alta tecnología o maquinaria específica.
- Investigar los materiales y su uso adecuado.
- Construir los elementos diseñados para crear en el escenario con un ambiente y estilo propio todo cohesionado.
- Diseñar y crear atrezzo para un escenario de *stopmotion*.
- Diseñar vestuario para personajes de *stopmotion*.
- Aplicar los conocimientos adquiridos durante el grado.

El objetivo de crear un argumento es el primero a completar para poder desarrollar el proyecto, es necesario para saber que necesitamos construir. A partir de haber cumplido este objetivo se procederá a trabajar en el diseño desarrollo y creación de la escenografía para *stopmotion*. Durante este proceso se cumplirán a su vez los objetivos: emplear un método de fabricación que no dependa de alta tecnología o maquinaria específica; investigar los materiales y su uso adecuado; construir los elementos diseñados para crear en el escenario con un ambiente y estilo propio todo cohesionado; diseñar y crear atrezzo para un escenario de *stopmotion*; y diseñar vestuario para personajes de *stopmotion*. Durante todo el proceso será necesario aplicar los conocimientos adquiridos durante el grado.

### 2.2 METODOLOGÍA

Para conseguir los objetivos planteados es necesario emplear un proceso metodológico de trabajo adecuado. En el campo del arte y el diseño una de las metodologías proyectuales más empleadas es la de Bruno Munari, la cual presenta en su libro *Cómo nacen los objetos*<sup>3</sup>. En el manuscrito Munari muestra una metodología por fases necesarias, dispuestas en un orden lógico obtenido de la experiencia, para garantizar el cumplimiento de los objetivos y la obtención de un resultado verificado (fig.1). El procedimiento se divide en las siguientes fases:

Fase 1. Planteamiento y definición del problema: Es necesario definir el problema para tener conocimiento de los límites en los que debemos movernos. La concreción del problema permite que no haya una desviación



Fig. 1. Metodología proyectual de Bruno Munari.

3. MUNARI, B. *Cómo nacen los objetos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1983.

del objetivo y para ello también es necesario definir el tipo de solución que queremos. Durante esta fase se plantea cuál es el proyecto y que es necesario para llevarlo a cabo. El objetivo principal de este proyecto es el diseño creación y desarrollo de *props* y vestuario para stop motion.

Fase 2. Descomposición del problema en sus componentes: Cualquier problema puede ser descompuesto en sus elementos. Esto facilita el encontrar los pequeños problemas en los que se dividen los problemas principales. De esta forma se pueden resolver los pequeños problemas para poder resolver los grandes.

Después de haber definido los problemas y subproblemas del proyecto se procede a su organización para posteriormente solucionarlos por un orden lógico que permita obtener el mejor resultado. Esquema de los objetivos principales, secundarios y subproblemas ya en orden:

- Diseño, desarrollo y creación de la utilería y vestuario para componer *stopmotion*.
  - Desarrollo del argumento de un corto, para contextualizar los elementos a construir y confeccionar.
    - Búsqueda de referentes con el objetivo de encontrar un tema para el corto
  - Construcción de los elementos definitivos
    - Búsqueda de referentes para determinar el estilo de *stopmotion*.
    - Definición de los elementos a construir y confeccionar.
    - Realización de bocetos de los elementos individualmente y en conjunto.
    - Realización de los diseños a escala con medidas.
    - Realización de planos de construcción.
    - Experimentación con materiales.
  
- Resultado resistente y funcional.

Fase 3. Búsqueda de referentes y análisis. Durante este paso se hará una búsqueda en dos partes. En primer lugar es necesario contextualizar el proyecto, crear una sinopsis de un corto para el cual realizar los escenarios y el vestuario. Para ello será necesaria la realización de una búsqueda de referentes que proporcionará un tema y argumento. En segundo lugar, existen varios tipos de *stopmotion*, se precisa una búsqueda de referentes para determinar el tipo de animación que es apropiada para realizar el corto



antes de plantear el diseño. Tras la búsqueda de referentes se hará una puesta en común de todo. A partir de toda la información recogida de los referentes, se determinará el estilo del *stopmotion* y el contexto sobre el que se construirá todo.

Fase 4. Concretar la propuesta y plantear los elementos realizar. Primero es imprescindible redactar una sinopsis y definir los escenarios. Una vez se tiene la temática y el estilo se corresponde determinar los elementos a construir, diseñar los escenarios y el vestuario necesarios. Dentro de los escenarios se deberán determinar los elementos a construir. Comenzando por hacer bocetos de los escenarios y de los elementos que los componen de forma individual. También se realizarán bocetos del vestuario. A continuación se hace una selección de los elementos definitivos, mediante un criba. Después será necesario establecer una escala para realización de los planos y la fabricación de los componentes del proyecto.

Fase 5. Búsqueda de materiales y experimentación. Se plantea cuáles son los mejores materiales para crear cada objeto, para ello será necesaria la experimentación. A continuación se tendrán que construir y confeccionar los objetos y el vestuario. Mediante la experimentación con los materiales para ver si son o no los adecuados para la construcción de cada elemento en concreto.

Fase 6. Creación de elementos, valoración de las creaciones y rectificaciones. Una vez elegidos los materiales se procederá a la construcción de los escenarios, la utilería y el vestuario.

Fase 7. Valoración de las creaciones y rectificaciones. Se valorarán los elementos elaborados uno a uno y se realizarán las rectificaciones necesarias. Para asegurarnos de que todos los elementos estén cohesionados los pondremos en conjunto y haremos una valoración. Tras la valoración realizaremos las rectificaciones necesarias para que tengan coherencia en conjunto.

Fase 8. Verificación de los resultados. Se debe comprobar que todos los elementos están bien contruidos y que en conjunto tienen coherencia. Para verificar se realiza el montaje de como quedaría el escenario. Sesión fotográfica para registrar los resultados.

Con esta metodología de trabajo se asegura obtener un resultado verificado que cumpla todos los objetivos propuestos.

### 3. Referentes

Para este proyecto es necesario distinguir entre dos tipos los referentes los de *stopmotion* que influyen en las ideas de como construir y diseñar los espacios y objetos, y los referentes temáticos y estéticos que aportan la base alrededor de la cual elaborar el escenario.

#### 3.1 REFERENTES *STOPMOTION*

Son dos los principales referentes en este trabajo del mundo del *stopmotion*, el estudio de animación inglés, Aardman Animation y el director, productor, escritor y dibujante estadounidense, Timothy Walter Burton.

El primero es el estudio de Aardman Animation fundado en 1975 por Peter Lord y David Sproxtton, este estudio emplea principalmente las técnicas de animación *claymation* y *stopmotion* en sus producciones. El estudio ha sido nominado 10 veces a los Oscar y han ganado 4. Entre sus trabajos de *claymation* y *stopmotion*, los más relevantes e influyentes para el trabajo son *Chicken Run: Evasión en la granja* (2000), *Wallace y Gromit: la maldición de las verduras* (2005) y *La oveja Shaun: La película* (2015).



Fig. 2. *Chicken Run: Evasión en la granja*, Nick Park y Peter Lord. 2000

*Chicken Run: Evasión en la granja* (2000) se trata del primer largometraje de Aardman y la película de animación *stopmotion* con mayor recaudación<sup>4</sup>. Cuenta la historia de un grupo de gallinas que intenta escapar de la granja. Una noche cae del cielo Rocky que les promete ayudarlas a salir volando. De este filme destaca el empleo de accesorios para ocultar la unión entre la cabeza y el cuerpo, ya que son independientes para que pueda girar con un movimiento realista.



Fig. 3. *Wallace y Gromit: la maldición de las verduras*, Nick Park y Steve Box. 2005

*Wallace y Gromit: la maldición de las verduras* (2005) esta película es una continuación de la serie de cortos con el mismo nombre. En este caso el Wallace un inventor amante del queso y su fiel sabueso Gromit, han iniciado una nueva empresa como controladores de plagas con su nuevo invento el sistema "Anti-Pesto". Debido al concurso anual de verduras gigantes y un plaga de roedores han tenido un gran éxito, pero de repente deberán enfrentarse a un misterioso monstruo que ataca a los huertos de noche y destroza todo a su paso. Es un referente en cuanto a la cantidad de *props* y personajes empleados a lo largo de la película. Los escenarios de esta película cuentan con cantidad de detalles.

4. Box office mojo [consulta: 2019-05-14] Disponible en: <<https://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=animationstop.htm>>

*La oveja Shaun: La película* (2015) este largometraje está basado en la serie de televisión del mismo nombre *La oveja Shaun* (2007 - 2016). En esta ocasión Shaun decide tomarse un día libre en la granja y se organiza con el resto del rebaño para dormir al granjero y encerrarlo en una caravana con cascotes para que no se despierte. Por desgracia cuando Bitzer el perro pastor las descubre e intenta liberar al granjero la caravana sale despedida hacia la ciudad. El rebaño ira en su búsqueda mientras evita a Trumper de control de animales. Lo más interesante de esta película es, que al igual de que la serie, carece de diálogos. Los autores tienen la capacidad de transmitir toda una historia con una serie de matices, solamente mediante la imagen, algunas onomatopeyas y música, sin necesidad de diálogo.

Timothy Walter Burton comúnmente conocido como Tim Burton es un director, productor, escritor y dibujante estadounidense. En lo referente a películas destaca por su estética oscura, ha trabajado varios géneros entre ellos el stop motion.



Fig. 4. *Pesadilla antes de Navidad*, Tim Burton. 1993

*Pesadilla antes de Navidad* (1993) se trata de un musical de fantasía sobre *Halloween* y Navidad con la estética oscura característica de Burton. En él relata la historia de Jack Skeleton, el rey de Halloweentown, al finalizar *Halloween* descubre la Navidad y decide mejorarla. Para ello secuestra a Santa Claus y pide a los ciudadanos que fabriquen juguetes para los niños. Pero los juguetes y adornos realizados son demasiado macabros y la gente acaba aterrorizada. La escenografía de esta película se caracteriza por estar concebida de tal forma que parece dibujada y pintada, se consiguió esta sensación rayando todo el escenario para darle textura.

*Frankenweenie* (2012) se trata de una película de animación en volumen, está basado en un cortometraje anteriormente realizado por Tim Burton y es una adaptación con un toque de humor de la cinta *Frankenstein* (1931) aunque también hace referencias a *Godzilla* (1954) y *Drácula*. Nos cuenta la historia de Víctor Frankenstein que realiza un experimento para resucitar a su perro Sparky, pero al descubrir la fórmula sus compañeros comienzan a realizar experimentos con catastróficos resultados. Lo reseñable es que está filmada en blanco y negro, esto junto a la estética de Tim Burton crea una atmósfera especial.



Fig. 5. *Frankenweenie*, Tim Burton. 2012

### 3.2 REFERENTES TEMÁTICOS Y ESTÉTICOS

Con el objetivo de crear un escenario de *stopmotion* primero es necesaria una temática, un argumento alrededor del que construir un diseño de escenario y vestuario. El tema elegido para tratar en este proyecto es el arte del transformismo. Se trata de un arte que en España no recibe tanto reconocimiento como en otros países donde se muestra en series de televisión y películas.

En la actualidad, gracias a la llegada a Netflix de el programa de telerrealidad *RuPaul's Drag Race* (2009 - presente) y *RuPaul's Drag Race: All Stars* (2012 - presente) se descubre el mundo del transformismo. Como dice las *drag queen* Killer Queen en una entrevista para Código Público “El fenómeno Drag Race ha servido para esparcir la purpurina por el mundo y para llevar el *drag* a muchas casas. Para promocionar el arte y la creatividad, para romper y destruir esa leyenda negra que nos pesa, está sirviendo para normalizar y que la gente no nos vea como bichos raros sino como artistas qué es lo que somos.”<sup>5</sup>. En este programa de telerrealidad se muestra todo el trabajo que hay detrás del arte del transformismo. Durante la competición las *drag queens* se ven sometidas a diferentes desafíos en los que deben hacer gala de su creatividad no solo en la pasarela, sino que también creando monólogos, improvisando, cantando, actuando, etc. Este programa ha servido para promocionar a los artistas del transformismo, algunos de los concursantes han protagonizado películas y series después del programa de las que se hablará más adelante.



Fig. 6. Paris Is Burning, Jennie Livingston. 1990

*Paris is burning* (1990) es una película documental más reconocida del mundo del transformismo. En esta película documental se muestra el movimiento cultural de los años 80 conocido como cultura *ball* en Nueva York. Forman parte de este movimiento personas latinas y afroamericanas, muchos de ellos envueltos en el riesgo de exclusión social y pobreza. También forman parte de este movimiento la comunidad transgénero, en ocasiones las personas transgénero pueden descubrir su condición a través del arte de transformismo.

Los miembros organizaban reuniones a las cuales llamaban *ball*, estos eran un lugar seguro donde poder vivir su propia realidad y sentirse protegido y agusto. En estas reuniones se visten para desfilan, hacen concursos con jurado y trofeos donde el mejor desfile es el vencedor. Con el aumento de participantes en los *ball* se crean las categorías. La categoría define el estilo del desfile, que consiste en aparentar durante el desfile lo que quieras

5. SÁNCHEZ, J.M. Así es ser Drag Queen en España. En: Código Público [en línea] [consulta: 2019-05-17] Disponible en: <<https://codigopublico.com/rompiendo-codigos/asi-es-ser-drag-queen-en-espana/>>

ser en ese momento, si lo aparentas y lo vives lo eres. No se trata de una imitación, sino de ser por un moment otra person, crear una ilusión perfecta. Las categorías no eran solo para *drag queens* también se muestra que había categorías como más masculino o hombre empresario.

Durante los *ball* había un jurado y un presentador que era el que iba nombrando a las categorías y presentando a los participantes. El jurado valoraba los desfiles y nombraba ganador al que lograra la ilusión perfecta para esa categoría.

Con el aumento de participantes también surgieron las Casas , estas eran fundadas por los ganadores de más premios esto les daba prestigio. Estas Casas se convierten en familias, ya que las personas participantes en los *ball* eran rechazadas por su familia biológica y los echaban de casa a temprana edad en la mayoría de casos por su condición sexual o por ser transgénero.

Esta película documental no solo muestra como funcionan los *ball* sino también la dura realidad de las personas que participan en ellos. En la cinta nos muestran que muchos de los participantes para poder pagar las ropas, participar y ganarse la vida roban o se prostituyen, estos últimos en ocasiones acaban muertos. También nos cuentan durante las entrevistas que al salir de los *ball* los hombres vestidos de mujer que consiguen una ilusión perfecta pueden conseguir llegar a salvo a casa, pero los que no se enfrentan a que les den una paliza, los detengan o los maten.

Para construir el argumento del corto se toma como referente películas cuya temática es el transformismo como arte. Existen ejemplos tanto actuales como de los años 70 y 90.

*The Rocky Horror Picture Show* (1975) una película de culto basada en el musical de Richard O'Brien con el mismo nombre *The Rocky Horror Show*. Trata de una pareja a la que se le ha averiado el coche y se ve obligada a pasar la noche en la mansión del Dr. Frank-N-Furter. El Dr. Frank-N-Furter es un científico loco travesti que está celebrando una convención de transilvanos para celebrar su última creación Rocky.

“... Don't get strung out by the way that I look, don't judge a book by it's cover ...”<sup>6</sup>, con estas palabras el Dr. Frank-N-Furter pide al principio de la película en la canción *Sweet transvestite* que no se asusten y no le juzguen por su apariencia, y se describe como un simple travesti dando a entender que es algo normal. De esta forma normaliza su libertad de hacer lo que quiera. Durante el filme los personajes sufren cada uno a su manera una

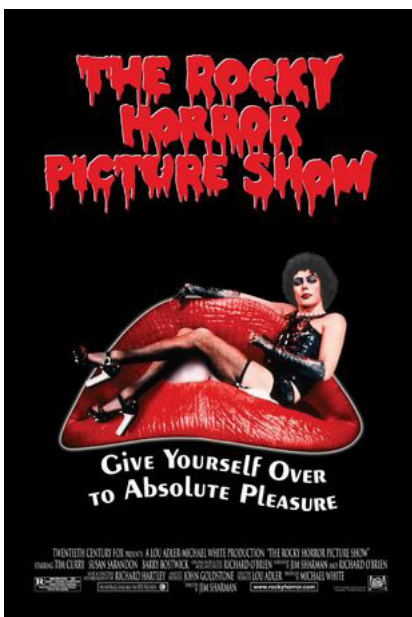


Fig. 7. *The Rocky Horror Picture Show*, Jim Sharman. 1975

6. SHARMAN, J. (dir) *The Rocky Horror Picture Show*, 1975



Fig. 8. Las aventuras de Priscilla, reina del desierto, Stephan Elliott. 1994



Fig. 9. Hurricane Bianca, Matt Kugelman. 2016



Fig. 10. Hurricane Bianca: From Russia with Hate, Matt Kugelman. 2018

liberación.

*Las aventuras de Priscilla, reina del desierto* (1994), narra la historia de tres *drag queen* de Sidney que recorren el desierto en un autobús hasta Alice Springs para actuar en un hotel. Por el camino irán surgiendo imprevistos y se encontrarán tanto con admiradores como detractores de su estilo de vida y profesión.

*Hurricane Bianca* (2016), protagonizada por la *drag queen* Bianca del Rio ganadora de la sexta temporada de *RuPaul's Drag Race*, tratan el problema social que hay USA donde todavía es legal, en algunos estados, despedir a alguien por ser homosexual además de la intolerancia, la homofobia y el bullying, todo esto desde un punto de vista cómico.

En la segunda parte, *Hurricane Bianca: From Russia with Hate* (2018), abordan el tema de la intolerancia en otros lugares fuera de EE.UU sobre todo en Arabia Saudí y en Rusia donde transcurre la película, que en comparación con USA tienen leyes mucho más duras contra el colectivo LGBT. Aunque se trata de un tema interesante la intención es centrarse más en el tema del arte del transformismo.

*Un hombre llamado Flor de otoño* (1978) se trata de una película española ambientada en los años 20 basada en hechos reales. El filme cuenta la historia de Lluís un joven con una doble vida, por el día es un abogado perteneciente a la burguesía catalana y por la noche trabaja como cantante transformista en un cabaret bajo el nombre de Flor de otoño. Allí se ve con su novio anarquista con el que comparte ideas. Debido a una serie de acontecimientos deciden atentar contra el tren en el que viajará Primo de Rivera.

“El hombre no podrá tener libertad verdadera hasta que no se reconozca el derecho de todos y cada uno a actuar y vivir por su propia cuenta.”<sup>7</sup> Esta frase es dicha por el personaje de Lluís durante la película, aquí explica que no solo lucha por su derecho a ser gay y ejercer su profesión de transformista, sino que lo hace por todas las personas que son privadas de libertad.

La serie *Super Drags* (2018 - presente) trata de tres compañeros de trabajo que llevan una doble vida como superheroínas *drag queen*. Durante la serie se enfrentan a problemas como la importancia del aspecto físico, el rechazo por parte de la familia, a un campamento para dejar de ser gay, etc. Tiene un parecido a la serie *Las Supernenas* (1998-2005) pero este grupo defiende a la comunidad LGTB. Aquí se trata el tema del transformismo como un superpoder, la animación se ve potenciada por el brillo y color que

7. OLEA, P. (dir) *Un hombre llamado Flor de Otoño*, 1978



Fig. 12. Super Drags, Anderson Mahanski y Paulo Lescaut. 2018 - presente



Fig. 13. Los Boxtrolls, Graham Annable y Anthony Stacchi. 2014

caracteriza a los transformistas.

*The Boxtrolls* (2014) esta película trata sobre Eggs un niño que vive con los trolls de la basura y su lucha contra el exterminador de plagas Archibald Snatcher que los está capturando a todos. El villano Archibald Snatcher a parte de trabajar como exterminador, se traviste de Madame frou frou y se hace pasar por una artista internacional y mediante su actuación cuenta la leyenda de que los trolls secuestran niños, para que la gente tenga miedo y siga pagando para que los atrapen. Aquí el transformismo se trata como tema secundario y aunque no

A continuación se presentan las ideas que surgieron para el argumento del cortometraje de animación *stopmotion*.

A raíz de la película *The Rocky Horror Picture Show* (1975):

- Un grupo de amigos en paro que ganan la lotería. Por lo cual, hacen una fiesta en casa para celebrarlo y se despiertan al día siguiente descubriendo que han comprado una mansión. Descifrando los papeles con escritos y dibujos descubren que han planeado crear un club basándose en la película *The Rocky Horror Picture Show* (1975). Cómo están todos en paro deciden arriesgarse y montarlo. Deberán enfrentarse a múltiples adversidades como los prejuicios de los vecinos.

Con la película *Las aventuras de Priscilla, reina del desierto* (1994), surgieron varias ideas de argumento para el corto, que se basan en las aventuras de 3 amigos y un viaje por carretera:

- A un amigo aficionado al transformismo lo acaban de echar del trabajo. Sus amigos para hacerle sentir mejor crean un *crowdfunding* para recaudar dinero, alquilar una caravana y llevarlo a un concurso de jóvenes transformistas para animarlo. Al enterarse de lo que han hecho sus amigos primero se emociona, pero deberá enfrentarse a sus miedos porque su familia conservadora se entere de lo que hace.
- Deciden ir de viaje a Madrid. Buscando un hotel económico terminan encima de un club en Chueca, allí descubren todo un mundo nuevo con la ayuda de su casero.
- Uno de ellos descubre que un misterioso familiar lejano ha dejado una herencia. Al ir al notario descubre que para conseguir el dinero de la herencia tendrá que conseguir hacer rentable en un mes la última adquisición de fallecido un cabaret en la ruina. Para lograrlo

pide ayuda a sus amigos prometiéndoles repartir la herencia entre todos. Con un presupuesto reducido deciden innovar y los fines de semana organizar los llamados *ball* como en *Paris is burning*. Deberán enfrentarse a los prejuicios del vecindario.

Del largometraje *Un hombre llamado Flor de otoño* (1978), surgen diversas ideas para la creación del corto:

- Realizar un *remake*.
- Realizar un *remake* adaptando el argumento a la actualidad.
- Realizar una reinterpretación de la película, en el contexto de un mundo paralelo en el que la libertad sea mucho más limitada en cuanto a creación artística. En la que el protagonista es un transformista que obtendrá el poder para cambiar las cosas.

De toda esta investigación como se ve surgieron varias ideas distintas para el argumento del corto. Finalmente se decide escoger la última propuesta, el corto con inspiración en la película *Un hombre llamado Flor de otoño* (1978) pero en el contexto de un mundo paralelo en el que se carece de libertad de creación. En este mundo como en la película original habrá una dictadura, el protagonista tendrá una doble vida como transformista y se verá en la obligación de tomar o no la decisión de atentar contra la dictadura para conseguir libertad. La idea de la dictadura y la represión hizo llevar más allá, el mundo de las *drag queen* se caracteriza por el colorido y el brillo, así que se plantea cómo sería anular todo eso: la creatividad, el color, el diseño y el brillo. El estar acostumbrados a vivir rodeados de color y arte puede hacer que no se aprecien tanto estas cosas como se debería. Este corto plantea un mundo gris en el que el color y la creatividad tiene que esconderse.



## 4. APATÍA

### 4.1. SINOPSIS

Apatía un pequeño país desconocido que hasta hace poco sufre una fuerte dictadura en contra el color y la libertad de expresión, vive Carlos un joven con una doble vida. Por el día es la mano derecha del dictador y por la noche es Freedom una *drag queen* que actúa en el cabaret clandestino de La Pluma. Todo cambiará cuando la dictadura se vuelva mucho más estricta y Carlos deba enfrentarse una decisión crucial entre continuar su vida privilegiada y devolver la libertad y el color al país.

### 4.2. ARGUMENTO

En el país de Apatía que cayó hace años bajo el yugo de una gris dictadura, vive hoy en día Carlos un joven con una doble vida. Trabaja como mano derecha del dictador durante el día y por la noche se transforma en Freedom una *drag queen* que actúa en el cabaret clandestino de La Pluma. En Apatía está prohibido el color y la creatividad, para evitar cualquier atisbo de inventiva están prohibidos los colores vivos, pintar y solo se puede vestir camisa blanca y pantalones negros. Hasta ahora la pena por emplear colores, bailar o expresarse de forma libre era el reclusión en una celda gris aislada sin ningún tipo de elemento.

El país comienza a sufrir numerosos atentados, la resistencia se ha cansado de vivir en un mundo gris y llena el país de bombas de color. Frente a esto el gobierno toma medidas extremas para parar la rebelión, anuncian que con efecto inmediato todos los arrestados por rebelión serán ejecutados. Cuando la vida de las personas que forman parte de la resistencia corre verdadero peligro un grupo reducido decide atentar contra el dictador y devolver la libertad de expresión al país.

Carlos descubre que un amigo suyo ha sido arrestado por llevar un bote de pintura. Como general y mano derecha del dictador intenta sacarlo de la cárcel con sus contactos pero le es imposible, al ir a visitarlo para contarle las malas noticias descubre qué esconde un oscuro plan. Una pequeña parte de la resistencia estaba planeando asesinar al dictador.

Tras conocer el plan Carlos decide convocar una asamblea en La Pluma. Después de la reunión, se llega al acuerdo de secuestrar y exiliar al dictador. El plan es llevado a cabo con éxito y el dictador es llevado a una granja a las afueras donde recibirá todo lo que necesita para vivir. Carlos es nombrado su sucesor y ahora se enfrenta a la ardua tarea de volver a instaurar el arte y la

libertad de expresión.

### **4.3 PERSONAJE PRINCIPAL**

Carlos es el hijo del que fue la mano derecha del dictador, al fallecer su padre este pasó a ocupar su lugar en la cadena de mando. Pertenece a la alta sociedad, pero también forma parte de la resistencia. Se trata un grupo clandestino que se reúne en el sótano de La Pluma, un cabaret donde se fomenta el arte y la libertad de expresión, allí practica el arte del transformismo bajo el nombre de Freedom.

#### **4.3.1. Características psicológicas**

No ha vivido otra época que la de la dictadura, pero conoció lo que era el arte y la creatividad en La Pluma cuando se coló en la trastienda un día cuando era un adolescente. Quedó tan fascinado que decidió no decir nada y unirse a ese mundo. Allí creó al personaje de Freedom que emplea para expresar toda su creatividad ya que como Carlos no es capaz de liberarse del todo.

Con el fallecimiento de su padre, el dictador le ofreció su puesto como gratificación por los sacrificios que había hecho. Carlos aceptó con el objetivo de luchar desde dentro intentar conseguir más libertad y poder proteger a la resistencia de ser descubierta. Su madre quedó muy afectada por la muerte del padre y esta los unió mucho, Carlos volvió a vivir con ella para cuidarla.

#### **4.3.2. Características físicas**

Carlos es un hombre de 28 años, pelo castaño y grandes ojos verdes. Tiene la cara redondeada con los ángulos poco pronunciados, orejas pequeñas y nariz pequeña y respingona. Mide 1'8 metros de altura y por su carrera como militar realiza ejercicio a diario y es fuerte, sin embargo tiene el cuerpo musculado pero no en exceso.

### **4.4. ESCENARIOS**

Para este corto serán necesarios diversos escenarios tanto de interiores como de exteriores.

#### **La Pluma**

La resistencia se oculta en el sótano de uno de los negocios más respetados por el régimen, La Pluma. Por fuera es una tienda de material de oficina y libros de historia regentada por un veterano de guerra. En la trastienda se encuentra el club donde se rompen todas las reglas, se fomenta la creatividad

y el arte. Organizan espectáculos de cabaret, concursos de transformismo, exposiciones de arte, etc. Son una comunidad allí todo lo que tienen es de todos. Consta de la tienda, el club y un camerino común donde también guardan la ropa para los *ball*.

### La casa de Carlos

Se trata de una casa grande que el dictador le dio a su padre por su servicio al gobierno. De acuerdo a las leyes que prohíben el color la libertad de expresión y por lo tanto la creatividad y el diseño, la fachada del edificio es lisa en color blanco y carece de decoraciones. Por dentro, sigue la misma estética marcada por la ley, las paredes son blancas y carecen de decoración, todo el mobiliario sigue el mismo estilo de líneas y ángulos rectos en color negro. Se trata de una antigua mansión confiscada por el régimen y reformada para que siga la ley.



Fig. 14. Boceto calle de La Pluma.

### Exteriores

En país de Apatía con la intención de eliminar las diferencias entre casas y fomentar un ambiente uniforme en el que nada destaque, se comenzaron a derruir las casas con decoraciones exteriores o de color que todavía no se habían dejado lisas y pintadas de blanco, las que faltan por derruir están precintadas y con la orden de derribo pegada en la puerta. En su lugar se han comenzado a construir edificios idénticos por dentro y por fuera blancos, lisos y con un mobiliario de líneas y ángulos rectos en color blanco y negro. Los edificios blancos, las aceras grises y las carreteras negras dotan a las calles de un estilo monocromático. Como resultado el ambiente del paisaje es triste y anodino.

#### 4.4.1 Diseño de escenarios

Se ha elegido, para su diseño y construcción, el escenario más relevante del cortometraje, La Pluma. Este lugar se compone en tres escenarios independientes: la tienda, el cabaret y el *backstage*. En un mismo lugar se encuentran los dos ambientes contrastados que tiene como objetivo mostrar el corto. En cuanto al diseño del escenario y la utilería he visto necesario que haya un gran contraste entre unos escenarios y otros. Las medidas de los escenarios han sido realizadas de acuerdo a la escala del tamaño de la marioneta de *stopmotion* 15 centímetros que equivalen a 180 centímetros en la realidad.

### Tienda

La tienda, tiene que seguir las normas de decoración que dicta la ley y por lo tanto no puede tener colores en general las paredes han de ser blancas, el mobiliario negro y no puede haber ninguna decoración. Lo único que

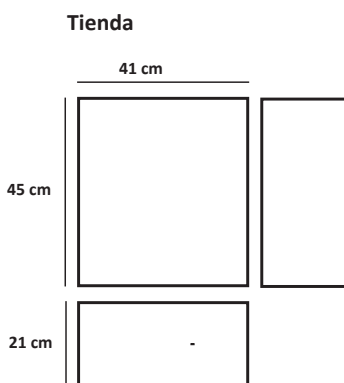


Fig. 15. Plano de la tienda.

destaca en la habitación es el color del cuero de los libros. Se trata de una tienda pequeña de 26'57 m<sup>2</sup> que consta de una estantería llena de libros y un mostrador para atender a los clientes.

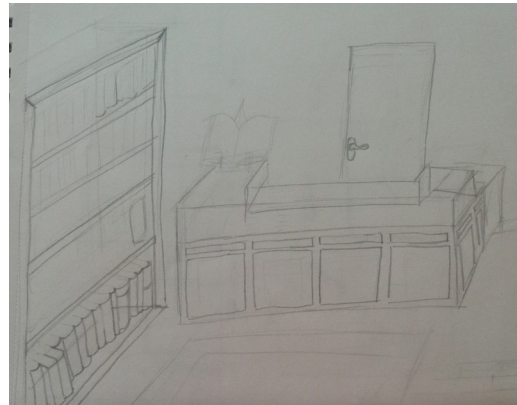


Fig. 16. Boceto tienda.

**Cabaret**

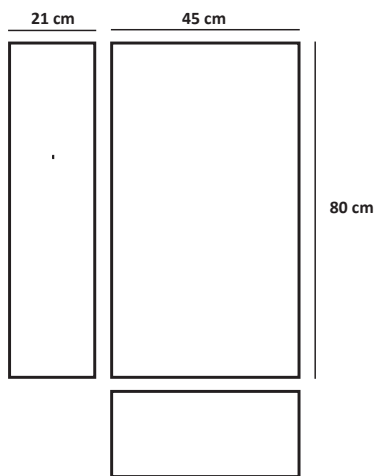


Fig. 17. Plano del cabaret.

Cabaret

El salón del cabaret, aquí se reúne todo el color, arte y diseño que no está permitido en el exterior. Para este lugar se ha querido conseguir una estética más antigua, se trata de un lugar secreto y por lo tanto no pueden comprar cosas nuevas, así que la solución es coger lo antiguo y reinventarlo llenándolo de color. Tiene una superficie de 50 m<sup>2</sup> y consta de dos sofás, cinco mesas, seis sillas, cuatro taburetes, un escenario, telón, tazas y candeleros .



Fig. 18. Boceto cabaret.

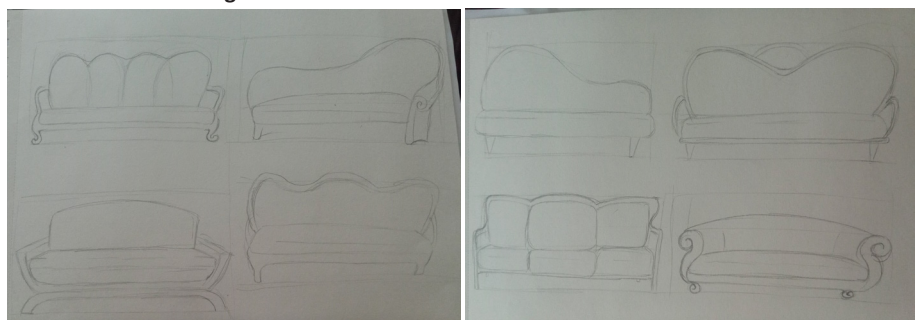


Fig. 19. Bocetos sofás para el cabaret.

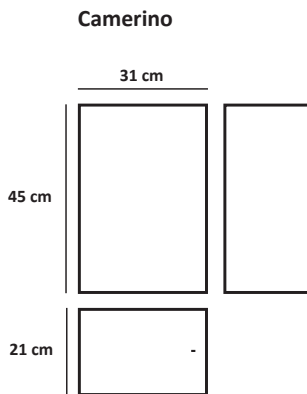


Fig. 20. Plano del camerino.

### Camerino

El camerino, sigue con el estilo del cabaret colorido pero con una estética un poco antigua. Además de camerino por la falta de espacio también es donde se guardan los trajes y el taller donde se arreglan, por este motivo están la maquina de coser, las telas y el maniquí. Consta de lo necesario para transformar, un tocador, espejos, ropa, pelucas, etc. Tiene una superficie de 20 m<sup>2</sup> y consta de dos espejos, dos mesas rectangulares a modo de tocador, una máquina de coser, un maniquí, un perchero con vestuario, zapatos, dos sillas, una cabeza de maniquí con peluca, maquillaje y accesorios.

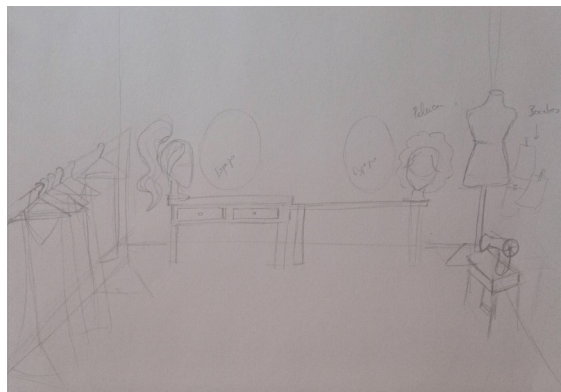


Fig. 21. Boceto del camerino.

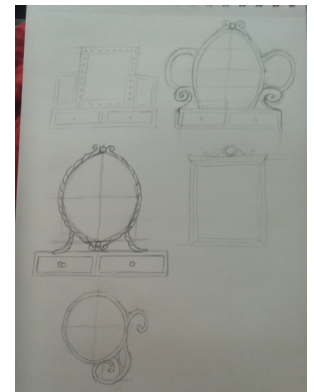


Fig. 22. Boceto espejos para el camerino.

### 4.4.2 Creación de escenarios

Los tres escenarios están contruidos con el mismo método. El suelo está formado por una tabla de conglomerado de 3mm de espesor, cortada a medida y pintada con pintura acrílica de acuerdo a las especificaciones del diseño.

Las paredes, es necesario que se puedan quitar y poner para poder grabar desde distintos ángulos. Por este motivo, están hechas de un material más ligero para su fácil manejo, cartón pluma de 3mm de espesor y constan de un soporte para mantenerse rectas. La escenografía del cabaret además consta de un escenario tambien construido de cartón pluma y pintado para simular madera.



Fig. 23. Fabricación del escenario.



Fig. 24 . Proceso de pintado suelo del camerino y el cabaret.



Fig. 25 . Proceso de pintado del suelo de la tienda.

#### 4.4.3 Creación de utilería

Los escenarios de *stopmotion* y los objetos que lo conforman nunca están hechos por completo de plastilina, porque serían demasiado pesados, haría falta demasiado material y con el calor de los focos y la continua manipulación se deformarían continuamente. En vez de plastilina se emplea *jumping clay*, se trata de una pasta de modelar de aspecto muy similar a la plastilina, es más ligera y conserva la forma del modelado al secarse en contacto con el aire. Esto nos permite modelar los objetos y que no se deforman por la manipulación. Antes de secarse su consistencia es un poco más fluida que la de la plastilina lo que hace un poco más difícil su modelado, no sirve por ejemplo para realizar figuras vacías. A la hora de modelar la pasta se adhiere con facilidad a todo tipo de superficies, sobre todo a superficies porosas y a sí misma. A la hora de modelar este factor tiene ventajas e inconvenientes, por un lado el material nos permite modelarlo sobre cualquier superficie y así conseguir que esta parezca de plastilina. Por otro lado, una vez se adhiere a la otra superficie es imposible de despegar sin deformar el objeto por su densidad.

##### La tienda

Los objetos que conforman la tienda son: una puerta, un mostrador, una librería y los libros que la ocupan.

El mostrador, la estantería y el marco de la puerta están realizados con cartón pluma de 3mm y pintados con pintura acrílica negra.

Los 98 libros de la estantería, están fabricados con cartulina y cartón pluma, hechos individualmente y luego adheridos a la estantería.

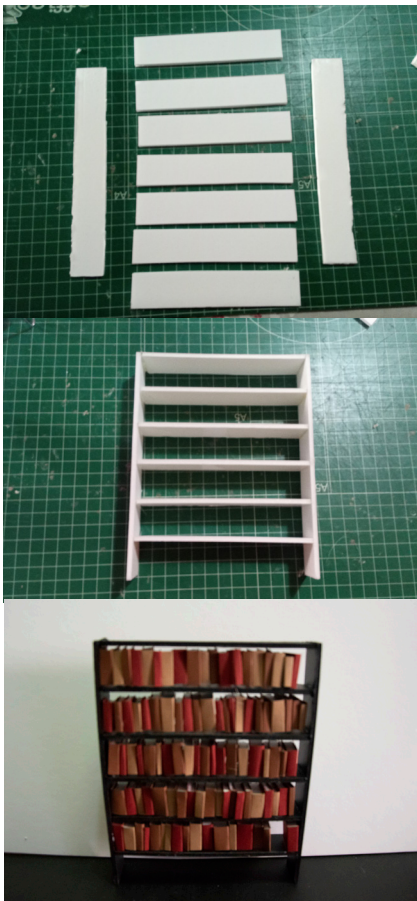


Fig. 26 . Fabricación de estantería.

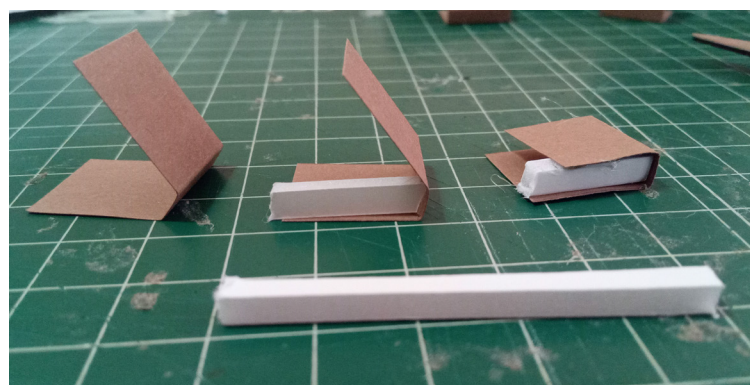


Fig. 27. Fabricación de libros.

### El cabaret

Los objetos que conforman el cabaret son: dos sofás, dos mesas de café rectangulares, tres mesas redondas, seis sillas, cuatro taburetes, un escenario, un telón, cojines, tazas y candeleros.

Para obtener un mejor resultado, y que los objetos como las sillas, sofás y taburetes tengan un aspecto similar y a misma medida. Primero se hace una base de cartón pluma o tabla de conglomerado de 3 mm de espesor. A continuación se modela sobre la base la pieza con *jumping clay*. Por último se adhieren varillas de madera previamente cortadas a modo de patas.



Fig. 28. Puebas para la fabricación de mesas.



Fig. 29. Fabricación del sofá 1.

Las mesas están fabricadas con cartón pluma o tabla de conglomerado de 3 mm y varillas de madera para las patas. Están pintadas con pintura acrílica marrón imitando la madera. También se realizó una prueba de mesa con el tablero recubierto de *jumping clay* para simular plastilina. Entre las dos pruebas se seleccionó la pintada, el *jumping clay* no daba el aspecto deseado de madera sino que hacía parecer que el tablero de la mesa era muy grueso e irregular.

El escenario está construido con cartón pluma y pintado con pintura acrílica marrón simulando madera. Para sostener el telón, el escenario las paredes de alrededor y la barra del telón forman parte de una misma pieza. Todo construido con cartón pluma de 3 mm, una varilla de madera y tela.

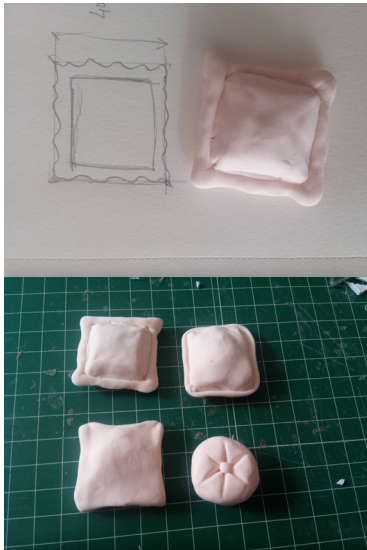


Fig. 30. Fabricación de cojines.

Los cojines, tazas y candeleros están modelados por completo con *jumping clay*. Para mantener el tamaño correcto se emplea un dibujo a escala a modo de plantilla para comprobar la medida. Por último son pintados con pintura acrílica conforme al diseño.

### El camerino

Los objetos que conforman el camerino son: un maniquí, dos espejos, cabeza de maniquí con peluca, dos mesas, dos sillas, una máquina de coser, zapatos, perchero, vestidos, maquillaje y accesorios.

Las mesas están construidas con tabla de conglomerado de 3 mm de espesor, cartón pluma de 3 mm de espesor y varillas de madera. Una de las mesas simula tener dos cajones hechos con cartón pluma.

El maniquí está modelado con *jumping clay* sobre una varilla de madera de 10 cm y tiene una base de cartón pluma.

Las cabezas de maniquí están modeladas sobre una esfera de papel de aluminio de 2 cm de diámetro, cartón pluma para reforzar el cuello y la base. Se hizo una primera prueba con pelo de muñeca, fue descartado porque no quedaba cohesionado con el resto del escenario. En la segunda prueba se simuló el pelo con *jumping clay* modelando los mechones individualmente y adhiriéndolos a la cabeza de maniquí.



Fig. 32. Peluca descartada.



Fig. 31. Construcción de la base de la cabeza de maniquí.



Fig. 33. Fabricación de peluca con *jumping clay*.



Los estuches de maquillaje están fabricados con PVC y pintados con pintura acrílica.

La máquina de coser tiene dos elaboraciones distintas. Por un lado, la máquina y la rueda están modeladas con *jumping clay* y pintada con acrílico negro y rotulador dorado. Por otro lado, la mesa con el pedal están contruidos con cartón pluma y varillas de madera de distinto grosor, todo pintado con acrílico marrón simulando madera. Por último son unidos con silicona caliente.



Fig. 34. Modelado de máquina de coser.



Fig. 35. Construcción de la base de la máquina de coser.



Fig. 36. Resultado final máquina de coser.

## 4.5 VESTUARIO

En este apartado se trabaja el vestuario que se encuentra en el camerino y el que se emplearía en los *ball*, ya que como se explica en el argumento el resto de vestuario fuera del cabaret es una camisa blanca y pantalones negros.

El diseño del vestuario está inspirado en las categorías de los *ball* y en los diseños que se pueden ver en , *RuPaul's Drag Race* (2009 - presente) y *RuPaul's Drag Race: All Stars* (2012 - presente). Debido a que no se dispone de los muñecos de *stopmotion* los vestidos no serán todos confeccionados, algunos de ellos formarán parte de la utilería en el escenario del camerino.

### 4.5.1 Diseño de vestuario

Para el diseño se hizo una lluvia de ideas, para ver sobre qué categorías se podrían plantear diferentes prendas a partir de un mismo tema. Después de esto llega la creación de bocetos para los distintos temas. En el corto solo se mostrará una pequeña muestra de lo que sería un desfile en un *ball*, por



Fig. 37. Boceto categoría: a todo color.

lo tanto no serán necesarios muchos trajes. Categorías: reina de La Pluma, a todo color, *pin up*, madre naturaleza y criaturas mitológicas. Una de las categorías tiene que hacer referencia a la tienda, ya que es el lugar que les acoge para que puedan sacar a relucir su capacidad de creación.



Fig. 38. Boceto categoría: criaturas mitológicas.



Fig. 39. Bocetos categoría: reina de La Pluma.



Fig. 40. Boceto categoría: reina de La Pluma.



Fig. 41. Modelado y resultado final vestido *pin up*.

A partir de estas categorías surgieron diversos bocetos. Tras una puesta en común de todos los bocetos se hizo una criba y se seleccionaron los más adecuados.

El vestuario está diseñado teniendo en cuenta las limitaciones que se dan en el argumento del corto. En Apatía se carece de telas de color por lo tanto, para conseguir tela de color tienen que emplear tintes, esto se ve reflejado en casi todos los vestidos. Los diseños seleccionados han sido empleados para crear ilustraciones del vestuario que se muestran dentro del apartado de artes finales.

#### 4.5.2 Creación de vestuario

Para la creación del vestuario real sería necesario tener las figuras articuladas, crear las piezas de ropa sobre las figuras, tendría que haber como mínimo una figura para cada ropa que fuera a llevar cada personaje. Como para este proyecto no se dispone de lo necesario para hacer esto, los diseños quedarán plasmados a nivel de ilustración como se ve en el apartado de diseño.

Por otro lado para el escenario del camerino, al tratarse también del vestidor aparecerá una muestra del vestuario diseñado. Estos trajes están hechos a escala pero no a la medida de un personaje, su función es a nivel de *prop* para el escenario.

Los trajes han sido modelados con *jumping clay* y pintados con pintura acrílica y acuarelas para conseguir emular tela teñida.

## 5. ARTES FINALES

Este apartado recoge las imágenes del resultado final de los 3 escenarios contruidos para el proyecto

La tienda.



Fig. 42. Plano general, escenario tienda.



Fig. 43. Plano lateral mostrador, escenario tienda.

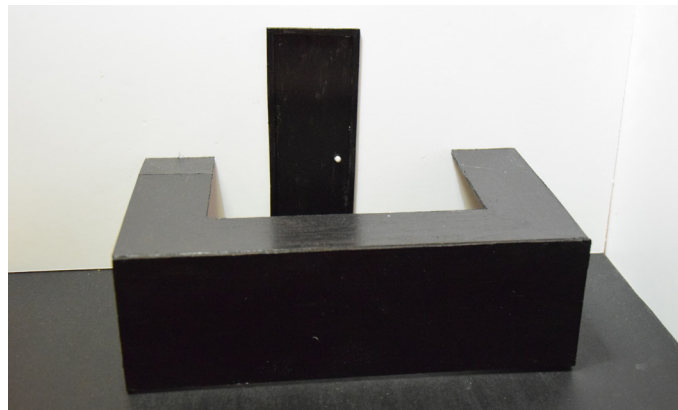


Fig. 44. Plano frontal mostrador, escenario tienda.



Fig. 45. Primer plano libros de la estantería, escenario tienda.



Fig. 46. Plano lateral, escenario tienda.

El camerino.



Fig. 47. Plano general, escenario camerino.



Fig. 48. Primer plano máquina de coser, escenario camerino.



Fig. 49. Plano detalle máquina de coser, escenario camerino.

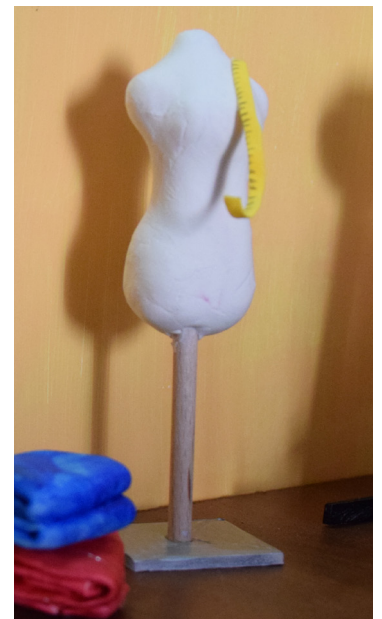


Fig. 50. Primer plano maniquí, escenario camerino.



Fig. 51. Plano detalle zapatos, escenario camerino.



Fig. 52. Plano frontal, escenario camerino.



Fig. 53. Primer plano tocador 1, escenario camerino.



Fig. 54. Plano lateral, escenario camerino.



Fig. 55. Primeros planos tocador 2 escenario camerino.

El cabaret



Fig. 56. Planos generales, escenario cabaret.



Fig. 57. Plano general, escenario cabaret.



Fig. 58. Plano cenital, escenario cabaret.



Fig. 59. Planos sofás, escenario cabaret.



Fig. 60. Planos mesas, escenario cabaret.



Vestuario

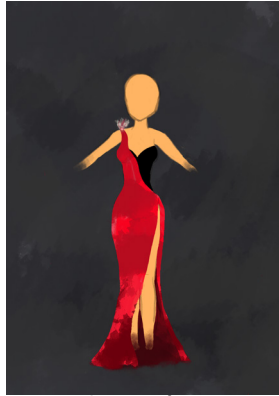


Fig. 61. Ilustración vestido categoría: reina de La Pluma 1.



Fig. 62. Ilustración vestido categoría: a todo color.

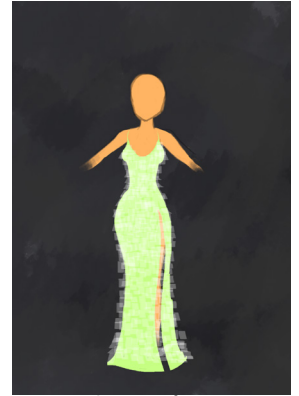


Fig. 63. Ilustración vestido categoría: reina de La Pluma 2.



Fig. 64. Ilustración vestido categoría: reina de La Pluma 3.

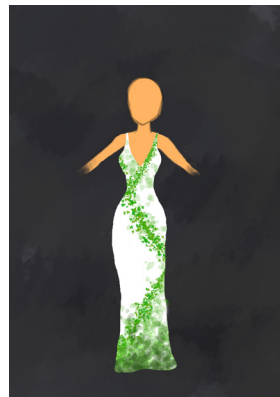


Fig. 65. Ilustración vestido categoría: madre naturaleza.

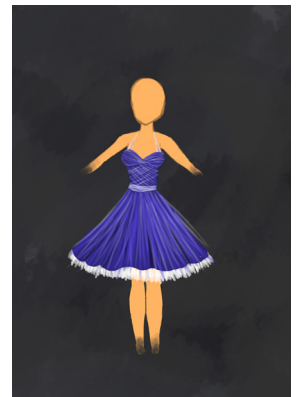


Fig. 66. Ilustración vestido categoría: *pin up*.

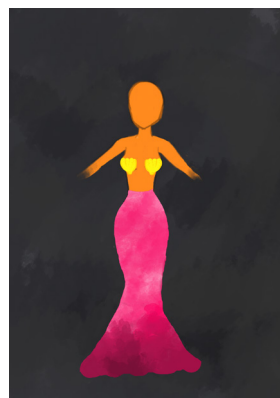


Fig. 67. Ilustración vestido categoría: criaturas mitológicas.



Fig. 68. Modelado vestido categoría: reina de La Pluma 3.



Fig. 69. Modelado vestido categoría: reina de La Pluma 1.



Fig. 70. Modelado vestido categoría: *pin up*.



Fig. 71. Modelado vestido categoría: reina de La Pluma 2.



Fig. 72. Modelado vestido categoría: criaturas mitológicas.



## 6. CONCLUSIONES

Antes de concluir el proyecto se ha revisado y verificado el cumplimiento de los objetivos planteados en un principio. A partir de ello se ha obtenido la conclusión del desarrollo del proyecto.

Se ha marcado una metodología que asegura el cumplimiento de los objetivos y la verificación del resultado obtenido. Esta consiste en solucionar los problemas más específicos para resolver los más generales llegando así a la solución.

Ha resultado cautivador el trabajo de investigación para la trama del corto, conseguir encontrar un tema interesante que no se haya tratado en exceso en otras películas o series. Fue interesante trabajar la importancia del arte en la vida cotidiana y también conseguir incluir el transformismo como forma de arte.

Se han conseguido diseñar, desarrollar y crear tres escenarios distintos con toda la utilería necesaria para crear una escenografía completa. Estos escenarios son completamente funcionales y pueden emplearse para la grabación de un corto o película. El resultado general que se ha obtenido es de una buena calidad y se corresponde con lo esperado.

Durante todo el proceso se ha conseguido emplear un método de fabricación que no requiera alta tecnología o maquinaria específica. Todo el trabajo ha sido realizado con herramientas que se encuentran en casa.

Se realizó una investigación de los materiales que se pueden emplear y se llegó a la conclusión de que el *jumping clay*, el cartón pluma y la tabla de conglomerado, eran la mejor solución para fabricar los objetos sin la necesidad de emplear maquinaria específica o alta tecnología.

A lo largo de todo el proyecto, ha sido necesario poner en práctica todos los conocimientos adquiridos durante el grado. A partir del resultado obtenido, también se ha llegado a la conclusión de que en caso de no realizar el cortometraje de stopmotion, los escenarios creados podrían ser empleados como maqueta para una escenografía a tamaño real.

Después del trabajo de preproducción realizado para este proyecto, el objetivo es continuar con la producción para poder llevarlo a cabo y realizar un cortometraje. Para continuar con el proyecto, será necesario buscar un equipo que contribuya al desarrollo de la producción.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- AARDMAN ANIMATIONS. *Aardman*. Bristol [consulta: 2019-04-20] Disponible en: <<https://www.aardman.com/the-studio/history/>>
- AARDMAN ANIMATIONS. *Aardman*. Bristol [consulta: 2019-04-24] Disponible en: <<https://www.aardman.com/aardman-studiocanal-new-character-lu-la-in-shaun-the-sheep-movie-farmageddon-trailer-and-poster/>>
- ANNABLE, G.; STACCHI, A. (dir.) *The Boxtrolls* [película]. USA: Laika, 2014.
- BOX OFFICE MOJO [consulta: 2019-05-14] Disponible en: <<https://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=animationstop.htm>>
- BURTON, M.; STARZAK, R. (dir.) *La oveja Shaun: La película* [película]. Reino Unido: Aardman Animations, 2015.
- BURTON, T. (dir.) *Frankenweenie* [película]. USA: Walt Disney Animation Studios, 2012.
- CHARLES, R. (crea.) *RuPaul's Drag Race* [programa TV]. USA: World of Wonder, 2009-presente.
- CHARLES, R. (crea.) *RuPaul's Drag Race: All Stars* [programa TV]. USA: World of Wonder, 2012-presente.
- E CARTELERA. [consulta: 2019-05-15] Disponible en: <<https://www.ecartelera.com/peliculas/missing-link/>>
- ELLIOTT, S. (dir.) *Las aventuras de Priscilla, reina del desierto* [película]. Australia: PolyGram Filmed Entertainment, 1994.
- GREEN, S.; SENREICH, M. (crea.) *Robot Chicken* [serie]. USA: Seth Green y Screen Novelties, 2005 - presente.
- KNIGHT, T. (dir.) *Kubo y las dos cuerdas mágicas* [película]. USA: Laika, 2016.
- KUGELMAN, M. (dir.) *Hurricane Bianca* [película]. USA: Cranium Entertainment, 2016.
- KUGELMAN, M. (dir.) *Hurricane Bianca: From Russia with Hate* [película]. USA: Cranium Entertainment y KugieFilm, 2018.

- LIVINGSTON, J.(dir.) *Paris is burning* [película documental]. USA: Miramax Films, 1990.
- MAHANSKI, A.; LESCAUT, P. (crea.) *Super Drags* [serie]. Brasil: Combo Estúdio, 2018-presente.
- MUNARI, B. *Cómo nacen los objetos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1983
- NICHOLS, M. (dir.) *Una jaula de grillos* [película]. USA: Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Inc., 1996.
- OLEA, P. (dir.) *Un hombre llamado Flor de Otoño* [película]. España: José Ángel Frade Almohalla, 1978.
- SÁNCHEZ, J.M. Así es ser Drag Queen en España. En: Código Público[en línea][consulta: 2019-05-17] Disponible en: <<https://codigopublico.com/rompiendo-codigos/asi-es-ser-drag-queen-en-espana/>>
- PARK, N. (dir.) *Cavernícola* [película]. Reino Unido: Aardman Animations, 2018.
- PARK, N. (crea.) *La oveja Shaun* [serie]. Reino Unido: Aardman Animations, 2007 - 2016.
- PARK, N.; LORD,P. (dir.) *Chicken Run: Evasión en la granja* [película]. Reino Unido: DreamWorks Animation, Pathé y Aardman Animations, 2000.
- PARK, N.; LORD,P. (dir.) *Wallace y Gromit: la maldición de las verduras* [película]. Reino Unido: DreamWorks Animation y Aardman Animations, 2005.
- SAVAGE, A. Designing the Stop-Motion Sets of Aardman Animation's Early Man! En: *YouTube* [video]. Reino Unido Disponible en: <<https://youtu.be/MBdOPgsfdGA>>.
- SELICK, H. (dir.) *Pesadilla antes de Navidad* [película]. USA: Touchstone Pictures, Walt Disney Pictures y Skellington Productions, 1993.
- SHARMAN, J. (dir.) *The Rocky Horror Picture Show* [película]. Reino Unido: Michael White Productions, 1975.

## 8. INDICE DE IMAGENES

- Fig. 1. Metodología proyectual de Bruno Munari.
- Fig. 2. *Chicken Run: Evasión en la granja*, Nick Park y Peter Lord. 2000.
- Fig. 3. *Wallace y Gromit: la maldición de las verduras*, Nick Park y Steve Box. 2005.
- Fig. 4. *Pesadilla antes de Navidad*, Tim Burton. 1993.
- Fig. 5. *Frankenweenie*, Tim Burton. 2012.
- Fig. 6. *Paris Is Burning*, Jennie Livingston. 1990.
- Fig. 7. *The Rocky Horror Picture Show*, Jim Sharman. 1975.
- Fig. 8. *Las aventuras de Priscilla, reina del desierto*, Stephan Elliott. 1994.
- Fig. 9. *Hurricane Bianca*, Matt Kugelman. 2016.
- Fig. 10. *Hurricane Bianca: From Russia with Hate*, Matt Kugelman. 2018 .
- Fig. 11. *Un hombre llamado Flor de otoño*, Pedro Olea. 1978
- Fig. 12. *Super Drags*, Anderson Mahanski y Paulo Lescaut. 2018 - presente
- Fig. 13. *Los Boxtrolls*, Graham Annable y Anthony Stacchi. 2014
- Fig. 14. Boceto calle de La Pluma.
- Fig. 15. Plano de la tienda.
- Fig. 16. Boceto tienda.
- Fig. 17. Plano del cabaret.
- Fig. 18. Boceto cabaret.
- Fig. 19. Bocetos sofás para el cabaret.
- Fig. 20. Plano del camerino.
- Fig. 21. Boceto del camerino.
- Fig. 22. Boceto espejos para el camerino.
- Fig. 23. Fabricación del escenario.
- Fig. 24 . Proceso de pintado suelo del camerino y el cabaret.
- Fig. 25 . Proceso de pintado del suelo de la tienda.
- Fig. 26 . Fabricación de estantería.
- Fig. 27. Fabricación de libros.
- Fig. 28. Puebas para la fabricación de mesas.
- Fig. 29. Fabricación del sofá 1.
- Fig. 30. Fabricación de cojines.
- Fig. 31. Construcción de la base de la cabeza de maniquí.
- Fig. 32. Peluca descartada.
- Fig. 33. Fabricación de peluca con jumping clay.
- Fig. 34. Modelado de máquina de coser.
- Fig. 35. Construcción de la base de la máquina de coser.
- Fig. 36. Resultado final máquina de coser.
- Fig. 37. Boceto categoría: a todo color.
- Fig. 38. Boceto categoría: criaturas mitológicas.
- Fig. 39. Bocetos categoría: reina de La Pluma.
- Fig. 40. Boceto categoría: reina de La Pluma.

- Fig. 41. Modelado y resultado final vestido *pin up*.
- Fig. 42. Plano general, escenario tienda.
- Fig. 43. Plano lateral mostrador, escenario tienda.
- Fig. 44. Plano frontal mostrador, escenario tienda.
- Fig. 45. Primer plano libros de la estantería, escenario tienda.
- Fig. 46. Plano lateral, escenario tienda.
- Fig. 47. Plano general, escenario camerino.
- Fig. 48. Primer plano máquina de coser, escenario camerino.
- Fig. 49. Plano detalle máquina de coser, escenario camerino.
- Fig. 50. Primer plano maniquí, escenario camerino.
- Fig. 51. Plano detalle zapatos, escenario camerino.
- Fig. 52. Plano frontal, escenario camerino.
- Fig. 53. Primer plano tocador 1, escenario camerino.
- Fig. 54. Plano lateral, escenario camerino.
- Fig. 55. Primeros planos tocador 2 escenario camerino.
- Fig. 56. Planos generales, escenario cabaret.
- Fig. 57. Plano general, escenario cabaret.
- Fig. 58. Plano cenital, escenario cabaret.
- Fig. 59. Planos sofás, escenario cabaret.
- Fig. 60. Planos mesas, escenario cabaret.
- Fig. 61. Ilustración vestido categoría: reina de La Pluma 1.
- Fig. 62. Ilustración vestido categoría: a todo color.
- Fig. 63. Ilustración vestido categoría: reina de La Pluma 2.
- Fig. 64. Ilustración vestido categoría: reina de La Pluma 3.
- Fig. 65. Ilustración vestido categoría: madre naturaleza.
- Fig. 66. Ilustración vestido categoría: *pin up*.
- Fig. 67. Ilustración vestido categoría: criaturas mitológicas.
- Fig. 68. Modelado vestido categoría: reina de La Pluma 3.
- Fig. 69. Modelado vestido categoría: reina de La Pluma 1.
- Fig. 70. Modelado vestido categoría: *pin up*.
- Fig. 71. Modelado vestido categoría: reina de La Pluma 2.
- Fig. 72. Modelado vestido categoría: criaturas mitológicas.