



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

LA ESPIRAL, Producción de un corto de animación 2D.  
Análisis de casos, concept art y animación.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Gavidia Guerrero, Noelia

Tutor/a: Garcia Rams, María Susana

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

## RESUMEN

Esta memoria de TFG presenta la conceptualización, proceso de diseño, explicación de las fases de la preproducción, la producción y la postproducción del cortometraje de animación 2D La espiral, realizado en equipo y con división de roles y tareas, siendo el análisis de casos, el concept art y la animación las que en mayor medida hemos abordado.

Este proyecto audiovisual en animación muestra la historia de una mujer víctima de la violencia machista. Narra uno de los muchos duelos que la protagonista sufre debido a su situación, puesto que la justicia la obliga a entregar a sus dos hijas a su exmarido maltratador. Recrea una de las situaciones que estas mujeres deben de vivir a causa de querer proteger a sus hijos de sus maltratadores y el sentimiento de pérdida, temor y vacío.

Forma parte de un proyecto mayor, en colaboración con la Asociación Alanna, y por tanto está concebido como APS. Constituye una parte dentro de un largometraje de imagen real con parte de escenas animadas que está en preproducción, aunque está elaborado de forma que pueda funcionar de manera independiente y con ello ofrecer a quien lo visiona por sí solo una reflexión sobre esta lacra social, para generar una conciencia de esta situación a través de la animación.

## PALABRAS CLAVE

Animación; Concept art; Escenarios; Violencia de género; Paso del tiempo

## RESUM

Aquesta memòria de TFG presenta la conceptualització, procés de disseny, explicació de les fases de la preproducció, la producció i la postproducció del curtmetratge d'animació 2D L'espinal, realitzat en equip i amb divisió de tasques i rols, sent l'anàlisi de casos, el concept art i l'animació les que en major mesura hem abordat.

Aquest projecte audiovisual en animació mostra la història d'una dona víctima de la violència masclista. Narra un dels molts dols que la protagonista pateix a causa de la seva situació, ja que la justícia l'obliga a entregar les seves dues filles al seu exmarit maltractador. Recrea una de les situacions que aquestes dones han de viure a causa de voler protegir els seus fills dels seus maltractadors i el sentiment de pèrdua, temor i buit.

Forma part d'un projecte major, en col·laboració amb l'Associació Alanna, i per tant està concebut com a APS. Constitueix una part dins d'un llargmetratge d'imatge real amb part d'escenes animades que està en preproducció, tot i que està elaborat de manera que pugui funcionar de manera independent i amb això oferir a qui el visioni per si sol una reflexió sobre aquesta lacra social, per generar una consciència d'aquesta situació a través de l'animació.

## PARAULES CLAU

Animació; Concept art; Escenaris; Violència de gènere; Pas del temps

## **ABSTRACT**

This TFG report presents the conceptualization, design process, explanation of the phases of pre-production, production and post-production of the 2D animated short film La Espiral, made as a team and with division of tasks and roles, being the case analysis, concept art and animation the ones we have addressed to a greater extent.

This audiovisual project in animation shows the story of a woman victim of male violence. It narrates one of the many duels that the protagonist suffers due to her situation, since justice forces her to hand over her two daughters to her abusive ex-husband. It recreates one of the situations that these women must live through because they want to protect their children from their abusers and the feeling of loss, fear and emptiness.

It is part of a larger project, in collaboration with the Alanna Association, and is therefore conceived as an APS. It is a part of a real image feature film with animated scenes that is in pre-production, although it is elaborated in such a way that it can work independently and thus offer the viewer a reflection on this social scourge, in order to raise awareness of this situation through animation.

### **KEY WORDS**

Animation; Concept art; Scenarios; Gender violence; Passage of time.

# ÍNDICE

RESUMEN	1
RESUM	2
ABSTRACT	3
1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
2.1. OBJETIVOS	6
2.1.1. <i>OBJETIVOS GENERALES</i>	6
2.1.2. <i>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</i>	6
2.2. METODOLOGÍA	6 - 7
3. LA ESPIRAL	7
3.1. LA VIOLENCIA VICARIA Y ANIMACIÓN.	
ANÁLISIS DE CASOS	7 - 10
3.2. REFERENTES	10
3.2.1. REFERENTES EN LA ANIMACIÓN	10 - 11
3.2.2. REFERENTES ESTÉTICOS	12
4. LA ESPIRAL, PROCESO DE CREACIÓN	13
4.1. CONCEPT ARTIST COMO ROL EN ANIMACIÓN	13
4.2. PREPRODUCCIÓN	14 - 15
4.2.1. <i>GUION, GUION TÉCNICO Y STORYBOARD</i>	15
4.2.2. <i>MOODBOARD</i>	16
4.2.3. <i>DISEÑO DE PERSONAJES, ESCENARIOS Y PROPS</i>	17-21
4.2.4. <i>COLOR SCRIPT</i>	21
4.2.5. <i>ARTE FINAL Y ANIMÁTICA</i>	22 -23
4.3. PRODUCCIÓN	24
4.3.1. <i>LAYOUTS</i>	25
4.3.2. <i>ANIMACIÓN</i>	26 - 27
4.3.3. <i>CLEAN UP</i>	27 - 30
4.4. POSTPRODUCCIÓN	30
4.4.1. <i>EDICIÓN Y EFECTOS</i>	30 - 31
5. CONCLUSIONES	32 - 33
6. REFERENCIAS	34 - 35
7. ÍNDICE DE FIGURAS	36 - 37
8. ANEXOS	38
BIBLIAS	
ANIMÁTICAS	
CORTO <i>LA ESPIRAL</i>	

# 1. INTRODUCCIÓN

En este proyecto se ha realizado un cortometraje de animación 2D en equipo para explorar todas las fases que conciernen a la realización del mismo. Comenzando por la preproducción, siguiendo con la producción y finalizando con la postproducción.

La idea del corto surgió a partir de una charla realizada en la asignatura de Producción de Animación I de Samuel Sebastián, director de cine social, guionista junto a nuestra tutora y profesora M<sup>a</sup>Susana Garcia, colaborando junto a la Asociación Alanna para generar una campaña de concienciación sobre la situación de muchas mujeres víctimas de la violencia de género y de la violencia vicaria. Esto sumado a la experiencia que alguna de las participantes del grupo, puesto que ha vivido esta situación de una forma u otra, dió paso a la idea del metraje y de su realización.

La estructura del mismo recoge primero los objetivos establecidos y la metodología empleados en el trabajo en general, para más tarde centrarse en el marco conceptual que profundizó en la temática del proyecto y en los referentes consultados y utilizados como inspiraciones. El capítulo 4 recoge el proceso de creación del corto La espiral, donde nos centramos en describir cada una de las tareas realizadas en la elaboración del corto, comentando también las demás y nuestra colaboración en las mismas, así como el resultado final. Durante todo el proceso se han aplicado los recursos aprendidos durante las asignaturas de Fundamentos de la Animación, Producción de Animación I y Producción de Animación II.

Para finalizar, se expondrán las conclusiones a las cuales se han llegado, vinculadas a los objetivos planteados y los anexos que documentará todo el proceso completo mediante una biblia de preproducción y otra de producción.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

#### 2.1.1. OBJETIVOS GENERALES

- Finalizar el cortometraje.
- Introducir la crítica social a través de la temática del corto para ayudar a dar conciencia sobre la situación de las mujeres maltratadas y la violencia vicaria.
- Experimentar en equipo todas las fases que componen una producción de carácter profesional.
- Lograr un cortometraje que funcione tanto dentro del largometraje de acción real, Buscando a Gea, como de forma independiente.

#### 2.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aprender en profundidad desde la coordinación de roles el trabajo con el equipo completo de concept artist y animadora dentro de las fases de preproducción y producción del corto.
- Poner en práctica todo lo aprendido en el Grado y desarrollar nuevas habilidades y competencias en el proceso de elaboración del corto.

### 2.2. METODOLOGÍA

Para la realización del proyecto, el trabajo se dividió en tres fases en las cuales a cada miembro del equipo se le asignaron diversas tareas. Las fases del corto animado se dividieron en preproducción, producción y postproducción. Hubo una gran organización de cada uno de los procesos por parte de la dirección. La planificación de todos los procesos fue una tarea muy importante, ya que ayudó a dividir a la perfección los tiempos de trabajo para cada sección del proyecto dando tiempo a su vez a la posibilidad de realizar los ajustes necesarios en caso. A su vez, las reuniones y tutorías realizadas con el director y la profesora/tutora sirvieron mucho para aclarar dudas, definir el aspecto de la animación y lo que sucedería en la misma.

La preproducción se basó en la búsqueda de la idea, la historia y los conceptos que se emplearían en la misma; comenzando con una amplia documentación sobre los temas implícitos, búsqueda de referentes estéticos y de animación, análisis de casos, autores y películas como sustento del marco teórico del corto. Paralelamente una lluvia de ideas, la cual acabó derivando a la historia narrada, a la creación de los primeros estudios de los personajes y de los fondos; finalizando esta fase con un guion ya completamente especificado

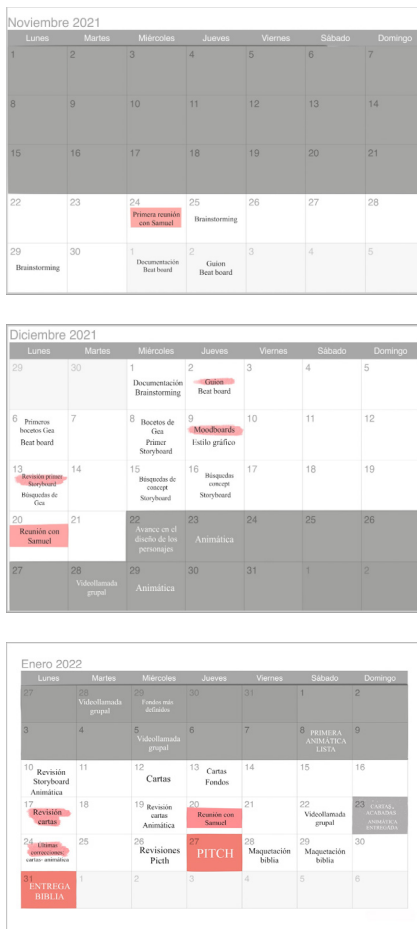


Fig 1. Cronograma y calendario de preproducción. Elaborados por la dirección.

por el director, los concepts arts finales, el acabado visual que debía tener el corto, la creación de los storyboards y layouts y la realización de una animática de lo que sucedería en el corto.

La producción de la animación tuvo que ser muy bien planeada para poder dividir de forma equitativa todas las tareas que debía hacer el equipo y el tiempo que tendría que emplearse en cada una. A su vez, se grabaron las voces y la música que acompañaría al corto.

Y para finalizar, durante el proceso de postproducción el equipo se encargó de unificar todos los planos y escenas realizadas durante la producción. A su vez, se realizaron los retoques necesarios en las distintas escenas y en aplicar y ajustar los sonidos y la música grabados durante la producción. Durante todo el proceso de creación del corto, las tutorías realizadas con el director y la profesora fueron de gran importancia. Permitieron al equipo realizar un *feedback* completo de la producción que más adelante ayudaría a realizar las biblias de las diferentes fases de la producción y las memorias de las mismas y del corto en sí. A su vez, la supervisión constante de los procesos dió paso a una mejora constante de los resultados del corto y por consiguiente un mejor acabado del mismo.

### 3. LA ESPIRAL

#### 3.1. LA VIOLENCIA VICARIA Y ANIMACIÓN. ANÁLISIS DE CASOS

La violencia machista es un tipo de violencia que para desgracia de todos y todas sigue estando muy presente en la sociedad actual. Es algo que no debería de permitirse nunca, y por desgracia la propia sociedad y los medios de comunicación han causado su normalización más que una concienciación de que es algo que no debería permitirse en ningún caso. Esta violencia puede ser claramente dividida en varios tipos de “sub-violencias”, que en conjunto todas conforman lo que se define como la violencia machista. Estas violencias son el maltrato físico, el maltrato psicológico, el maltrato económico y la violencia vicaria. En este documento hablaremos principalmente de esta última, definiendo qué es, cómo reacciona la justicia ante estos casos de violencia, las causas y los resultados que se han registrado de la misma en varios estudios realizados.

Primero de todo, respondamos a una pregunta que muchos se hacen : ¿qué es la violencia vicaria? Tal y como redactó Carla González Riera, del equipo de DH Fuente de Vida, “La violencia vicaria es la expresión más cruel de la violencia de género, puesto que consiste en instrumentalizar a los hijos y las



hijas para causar dolor a sus madres”.<sup>1</sup>

Básicamente, la violencia vicaria es un tipo de violencia en la cual el maltratador daña de forma indirecta a la víctima a través de causar daños a personas, animales u objetos que son de gran importancia para la misma. Por ejemplo, hoy en día se dan muchos casos en los que, debido a que la justicia así lo dicta, estas madres víctimas de maltrato son obligadas a entregar a sus hijos e hijas a sus maltratadores. Debido a esto muchas de esas mujeres siguen sufriendo debido a esta situación, ya que en la mayoría de casos los maltratadores aprovechan la situación para hacer daño a la mujer a través de sus hijos, incluso llegando al punto de acabar con la vida estos para que la madre no se pueda recuperar jamás de esa pérdida.

Lo peor de esta situación es el hecho de que la justicia se muestre tan pasiva con estas situaciones y que además beneficie en la mayoría de casos a los maltratadores, tachando de mentirosas a las víctimas en algunos casos. En estas situaciones la madre no es la única víctima de la violencia machista sino que también los hijos de la misma sufren las consecuencias de esto, convirtiéndose en víctimas también. Estas situaciones no se han dado únicamente en casos en los que los hijos han sido las víctimas, sino que han sido, por ejemplo, la mascota de la víctima o sus bienes materiales. Como declara Rosa Pilar Sáez:

El maltratador con esta acción se asegura que va a destruir totalmente a la otra persona, que va a tener que vivir con la ausencia de sus hijos y con la carga de si habrá sido responsable por sus actos de ese suceso.<sup>1</sup>

Este tipo de violencia es más común en los casos de mujeres que están en proceso de separación o que ya se han divorciado de sus ex parejas maltratadoras. El maltratador, sabiendo que no tiene derechos sobre su ex pareja, convierte a los hijos en objetos para causar dolor a la mujer. Esto se debe a que el individuo sabe que la mujer callará y aguantará todo lo que tenga que aguantar solo por sus hijos. Aún con esta situación, la justicia favorece al maltratador aun sabiendo de los antecedentes violentos del mismo a través de denuncias que la víctima o anteriores parejas del mismo maltratador le han impuesto, ya que le permite tener acceso a los hijos de la víctima, proporcionando así una forma de seguir dañando a la misma. Un estudio realizado por Sonia E.Vaccaro<sup>2</sup>, ha confirmado que la mayor tasa

---

<sup>1</sup> Gonzalez Riera, Carla.(2021) Opus cit 1 y 4. Violencia vicaria. Cuando la violencia machista va más allá de tu persona: la pesadilla española. *Artículo de la Organización de las Naciones Unidas*.

<sup>2</sup> Vaccaro, E. Sonia.(2021). *Violencia vicaria: un golpe irreversible contra las madres. Estudio sobre el análisis de datos de casos de violencia vicaria extrema*. [Tesis de maestría no publicada]. Junta de Andalucía, Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación.

de este tipo de violencia, se ha dado a partir de la imposición de puntos de encuentro o de los regímenes de visita impuestos por la justicia a petición de los maltratadores. Un ejemplo claro de estos casos es el caso de José Bretón, quien asesinó y quemó los cuerpos de sus hijos con el único fin de hacer sufrir a su expareja.

Aún viendo que estas situaciones se dan en muchos más casos de los que nos gustaría pensar, la justicia no hace nada para proteger a los menores de estas situaciones. La propia justicia objetiva al menor y lo deja a merced del trato de sus maltratadores. Las consecuencias de esto son las siguientes: en el caso de que los menores no sean asesinados por estos, acabarán teniendo secuelas psicológicas y/o físicas de por vida.

Este tipo de situaciones provocan que las víctimas muchas veces decidan tomar medidas desesperadas para proteger a los menores, llegando a veces a “huir” con sus hijos para protegerlos de sus padres. Estas situaciones se deben a la pasividad de los medios judiciales a la hora de proteger a dichos menores de los maltratadores. Por desgracia, esta justicia pasiva que decide no proteger a los menores si decide castigar a las víctimas por protegerlos como nos explica la fundadora de la Asociación Alanna, Chelo Álvarez. Un ejemplo reciente de estos casos es el de María Salmerón<sup>3</sup>, una madre víctima de violencia por parte de su exmarido la cual tomó la decisión de no entregar a su hija durante los regímenes de visita para protegerla de los abusos que este podría causarle a su pequeña. Este caso se ha hecho especialmente famoso actualmente debido a que María va a entrar a prisión solo por querer proteger a su hija, y por desgracia no hay forma de remediarlo. Hay otros muchos casos parecidos al de María Salmerón<sup>2</sup>, en los cuales la justicia amenaza y castiga a las víctimas de violencia machista solo por querer proteger a sus hijos.

Tal y como dice Carla Gonzalez Riera en uno de sus artículos:

Se olvida que un maltratador nunca puede ser un buen padre. Es por ello que, de entre los menores asesinados como consecuencia de la violencia de género en España, más de la mitad fueron asesinados durante el régimen de visitas o el periodo de custodia compartida con el hombre.<sup>1</sup>

Y aún viendo estos datos tan alarmantes, la justicia permanece en su pasividad.

---

<sup>1</sup> Gonzalez Riera, Carla.(2021). Opus cit 5. Violencia vicaria. Cuando la violencia machista va más allá de tu persona: la pesadilla española. *Artículo de la Organización de las Naciones Unidas*.

<sup>3</sup> Velasco, Marina.(2022). La paradoja de la mujer que irá a la cárcel por evitar que su hija viera a su maltratador. *Huffpost*. [https://www.huffingtonpost.es/entry/indulto-maria-salmeron\\_es\\_627ce8f0e4b016d742f796ec](https://www.huffingtonpost.es/entry/indulto-maria-salmeron_es_627ce8f0e4b016d742f796ec) [https://www.huffingtonpost.es/entry/indulto-maria-salmeron\\_es\\_627ce8f0e4b016d742f796ec](https://www.huffingtonpost.es/entry/indulto-maria-salmeron_es_627ce8f0e4b016d742f796ec)

Debido a esto y a vivencias propias en este campo se buscó la forma, mediante el uso de la animación, de crear una crítica a este tipo de situaciones, buscando una forma de hacer ver al espectador que este tipo de violencia existe y que no debe de ser ignorada ni normalizada. Por ello se narra la historia de una mujer en una situación similar, obligada por la justicia a entregar a sus hijos a su maltratador, para causar un pensamiento de cambio y concienciación puesto que el hecho de que se den este tipo de situaciones aún en la sociedad actual es una auténtica vergüenza y aberración.

## 3.2. REFERENTES

### 3.2.3. REFERENTES DE LA ANIMACIÓN

#### Regina Pessoa (Portugal, 1969)

De Regina Pessoa, como animadora y grabadora, lo que se hace patente en su estética, tomamos como referente su característica forma de narrar historias, todas muy plásticas y expresivas visualmente, con transiciones muy fluidas entre escenas que nos permiten seguir la trama de la historia sin ningún problema.

A su vez, nos inspiramos en su manera de tratar el color. Utiliza siempre una paleta muy reducida en sus obras, blancos y negros con algún toque de color en algún punto para resaltar un objeto o un personaje de la historia. El trazo en sus obras fue también una gran inspiración siendo este muy expresivo y suelto, como si uno realizara trazos rápidos sobre un papel utilizando un lápiz o un pincel de tinta en la cual no quedase mucho pigmento, dándole a la animación sensibilidad visual y expresiva.



Fig 2. Fotografía de Regina Pessoa.



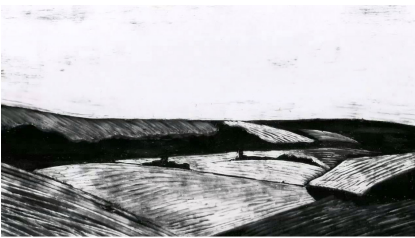
Fig 3. Regina Pessoa: *Tragic Story with Happy Ending*. Fotograma del cortometraje 2005.



Fig 4. Regina Pessoa: *Kali, le petit vampire*. Fotograma del cortometraje, 2012.



Fig 5. Fotografía de Simone Massi.



Figs 6 y 7. Simone Massi,  
*Dell'ammazzare il maiale*, 2011.

### **Simone Massi (Italia, 1970)**

Simone Massi ha sido un referente también en cuanto al color y las transiciones.

Todas sus obras están realizadas con una paleta de color reducida, siendo siempre de tipo monocromo en blanco y negro. A su vez, sus escenarios y personajes están tratados con una sensibilidad sumamente plástica, mediante trazos veloces y controlados que les otorgan profundidad y volumen.

Sus transiciones, a su vez, son muy fluidas; utiliza elementos del propio escenario para conectar unas escenas con otras, la mayoría de veces empleando un efecto de zoom sobre estas y transformándose en parte de otros escenarios.



### 3.2.4. REFERENTES ESTÉTICOS

#### Laura Pérez (Valencia, 1983)

Esta ilustradora nos ha servido de inspiración para realizar la estética de los personajes y de los fondos, ya que utiliza un aspecto muy sintético pero a la vez da a sus personajes una gran expresividad. Esto nos ha permitido darle al corto una estética muy gráfica.



Fig 8. Fotografía de Laura Pérez.



Fig 9. Laura Pérez. Ilustración de su cómic *Náufragos*, 2016.

#### Adolfo Serra (Teruel, 1980)

Al igual que Laura Pérez, Adolfo Serra es un ilustrador que nos ha servido de referente a la hora de realizar la estética de los personajes y los fondos. El aspecto de sus ilustraciones es muy sintético pero con un trazo muy expresivo y sensible realizado a lápiz. Este aspecto nos ayudó para terminar de decidir el aspecto que tendría nuestro metraje.



Fig 10. Fotografía de Adolfo Serra.



Fig 11. Adolfo Serra. Ilustración del libro *Caperucita Roja*, 2019.

## 4. LA ESPIRAL, PROCESO DE CREACIÓN

### 4.1. CONCEPT ARTIST COMO ROL EN LA ANIMACIÓN

Dentro de todos los roles que había dentro de la producción, nosotras emprendimos el rol de *Concept Artist*. El concept artist o el artista conceptual se encarga, hablando de forma simplificada, de la creación de los personajes, objetos y fondos que se utilizarán durante la producción de la animación. Concretamente, los artistas de concept deben realizar la ardua tarea de buscar y definir el estilo, el tono y la atmósfera que deberá tener la animación. Para ello se realizan diversas búsquedas de referentes tanto en animación como en otros campos artísticos de inspiración, con el objetivo de encontrar el estilo y la estética que combine mejor con la temática y la narración de la película. Esta tarea debe realizarse con ayuda del equipo de guion, puesto que así es más fácil encontrar una cohesión entre historia e imagen.

Los artistas de *Concept Art* deben saber complementarse y aceptar que a veces no utilice su perspectiva a la hora de dibujar, y por consiguiente adaptarse al estilo que va tomando la animación y seguir aportando ayuda. La posibilidad de que varios artistas de concept distintos trabajen a la vez en un mismo proyecto da la posibilidad al equipo de probar diferentes miradas, estilos e ideas posibles, y el director del equipo es quien se encarga de ayudar a los artistas a ver la cohesión de los diferentes referentes, seleccionar lo mejor de cada uno o descartar las ideas que tengan poco parecido al que deben de tomar según el guion del corto.

Los procesos de búsqueda estuvieron condicionados por el calendario especificado de preproducción durante las tutorías realizadas en el aula de Producción de Animación I, y con la ayuda de nuestra tutora M<sup>a</sup> Susana García Rams y del director del largometraje *La Espiral* Samuel Sebastián, se pudo definir sin demasiados conflictos el rumbo que tomaría la animación y, por consiguiente, para la misma. Durante todo el proceso de la animación, tanto tutora como director, nos han estado asesorando junto a nuestra directora de equipo para llegar a tiempo a las fechas de entrega de las diferentes fases de la producción del corto y a su vez darle un acabado profesional al mismo.

El proceso de creación del corto se definió en tres fases: la preproducción, la producción y la postproducción. Cada una de estas fue repartida de forma equitativa al equipo aprovechando los puntos fuertes de cada una dentro de los roles a desempeñar.

## 4.2. PREPRODUCCIÓN

El proceso de preproducción es quizá uno de los más interesantes e intensos de una animación. Es el apartado de la producción donde se destaca con mayor intensidad las diferentes especialidades de los artistas que trabajan en la animación. Debido a esto la directora del equipo, Sandra Pérez, dividió las tareas a realizar dependiendo de las especialidades de cada uno de los integrantes del equipo. Durante esta fase se incorporó también nuestra compañera Carla Moliner, quien ha colaborado tanto en la preproducción como en la producción del corto.

La división de tareas fue la siguiente:

- Sandra Pérez: directora, *storyboard*, animática.
- Marta Moreno: cartas modelo, *storyboard*.
- María Montfort: diseño de fondos, artes finales, *Concept artist*.
- Anna Gisbert: diseño de fondos, *Concept artist*.
- Noelia Gavidia: diseño de fondos, *Concept artist*.
- Carla Moliner: directora de arte, diseño de personajes, *Concept artist*, *beatboard*.

Tras definir los roles, se inició un proceso de *brainstorming* con el objetivo de definir cómo debíamos enfocar la animación según la temática que habíamos decidido. Se inició una búsqueda básica de referentes para los *moodboards* y la adaptación guion de acción real a animación. Aunque todo se terminó de concretar y acotar tras una charla realizada en el aula por Samuel Sebastián, director de cine social, guionista, director del Festival Socialmed y colaborador junto a nuestra tutora, dentro de un proyecto llamado *Dónde está Gea*, de visibilización de la situación de las mujeres maltratadas y de sus hijos e hijas, en colaboración con la Asociación Alanna.

Dentro del proyecto general, uno de los subproyectos era la realización de un largometraje de acción real, al que nuestra tutora M<sup>º</sup> Susana Garcia le sugirió introducir escenas realizadas en animación. En un inicio el guion estaba escrito para su realización sólo con actores, así que la adaptación del mismo a la parte animada del metraje fue muy importante, ya que debía de tratar el cambio de lenguaje, los puntos de vista y las acciones que sucederían en el corto. Debido a esto recurrimos a otro *brainstorming* que tuvo como referencias las primeras ideas recogidas por el primero que realizamos, las cuales adaptamos y corregimos para que tuvieran coherencia con el guion e idea del corto actual tanto en lo que sucedería como en el estilo que podría tener, así como en el simbolismo que se debía utilizar.

Este trabajo se realizó con la estrecha colaboración del director y guionista y de la tutora. Una vez terminamos de ajustar el guión y las ideas, comenzamos

una búsqueda nueva de referencias e inspiraciones para elaborarlos *moodboards* y adaptar exploraciones de *concept art* con el fin de encontrar la estética final que tendría el corto.

#### 4.1.1. GUION, GUION TÉCNICO Y STORYBOARD

De esta parte del proyecto se encargaron las compañeras Sandra Perez, Maria Moreno y Carla Moliner. Durante esta parte del proceso, ellas se encargaron de este apartado comenzaron a realizar un *beatboard* básico que más adelante ayudaría a definir el *storyboard* del corto. Para ello se reunieron con el director y la tutora con el fin de aclarar el margen de tiempo en el que transcurriría la acción del corto, el cual se concretó que sería en una noche. Con esto definido y sabiendo que el corto trataría uno de los *flashbacks* que la protagonista tendría a lo largo de esa noche, todo el equipo trabajó para realizar un primer borrador de lo que sucedería en el corto y que sería ajustado después por la tutora y por el director del largo.



Fig 12. Fragmento del *beatboard* del corto *La Espiral*, realizado por Carla Moliner.

PAGINA	PROYECTO	
	LA ESPIRAL	
PLANO	RESOLUTIVO/SCREEN-ASPECT RATIO 16:9	ACCION/DIALOGO/NOTAS

Fig 13. Fragmento de guión técnico del corto *La Espiral*.

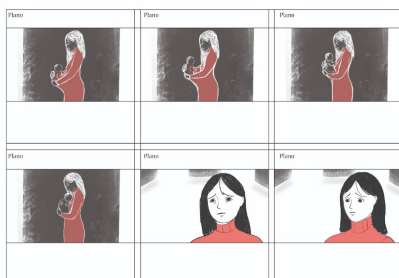


Fig 14. Fragmento de *storyboard* del corto *La Espiral*.

##### 1. A NEGRO

Un cepillo peinando el pelo.

De fondo se oye EL TIC TAC DE UN RELOJ.

##### 2. INT. HABITACIÓN IMAGINARIA - DÍA (ANIMACIÓN)

LA MANO DE GEA cepilla el pelo de una de sus hijas, CORA. El RUIDO DEL CEPILLO se hace cada vez más monótono y poco a poco va sincronizándose con EL TIC TAC DEL RELOJ, que cada vez tiene más presencia.

También se oyen unos MURMULLOS, alguien juega al fondo.

La habitación reproduce una escena familiar, pero hay una sensación de extrañeza.. las paredes parece que se disuelven, hay una ventana al fondo y parece que el paisaje cambie continuamente...

Fig 15. Fragmento de guión del corto *La Espiral*.

Con el guión completamente definido se completó el *beatboard*, que más tarde les acabaría sirviendo como referencia para el guión técnico bien desglosados y definidos que facilitaría más adelante la realización del *storyboard*.

En el *storyboard* se acabaron por desglosar todas y cada una de las acciones de los diferentes planos del corto, aumentando el número para su fácil comprensión y definir y dar fluidez a lo que sucedía en el corto y así poder entenderlo con mayor facilidad y favorecer animar sin errores de comprensión durante el apartado de producción.





Fig 16. Primeros *moodboards* descartados.

#### 4.1.2. MOODBOARD

Mientras una parte del equipo desarrollaba los *storyboards* y el guion técnico, el resto del equipo trabajaba en la búsqueda de referentes que organizamos en dos *moodboards*. Este proceso lo llevó a cabo el equipo de Concept Art, en el que trabajamos junto a Maria Monfort, Anna Gisbert y Carla Moliner, que colaboró desde la asignatura de Producción de Animación I. La realización de un *moodboard* es muy importante. Constituye un recopilatorio de referencias visuales que ayudarán a los artistas de concept art a definir el estilo que debe de tener la animación. Estas búsquedas se realizan utilizando el guion como guía ya que dependiendo de la historia narrada en este, el estilo de la animación tomará un rumbo u otro.

Para esta indagación utilizamos como primera referencia los primeros paneles de inspiración, creados antes de que el guion estuviese completamente definido, e hicimos cambios en ellos adaptandolos hasta conseguir el *moodboard* que mostrase a la perfección los referentes que tendríamos en estilo y paletas de color para el cortometraje.

La creación del *moodboard* fue una tarea que requirió bastante tiempo, puesto que la animación dió un giro de guión, esto llevó a descartar muchas de las ideas que teníamos y buscar otras nuevas que se adaptaran al guion actual.

Finalmente se crearon dos distintos: uno que tomaba referencias de la animación el cual se utilizó para definir el estilo del trazo que tendría el dibujo del corto y la estética visual del mismo; y otro que tomaba la inspiración del estilo gráfico de varios autores, que acabaría por determinar el aspecto que tendrían los personajes, los escenarios y sus *props*.

Todo el equipo de *Concept Art* estuvo trabajando para confeccionarlos y durante este proceso, entre descartes y finales, se realizaron alrededor de 8 *moodboards*.



Fig 17. *Moodboards* finales: referentes de animación y estética.

#### 4.1.3. DISEÑO DE PERSONAJES, ESCENARIOS Y PROPS

El diseño de personajes fue una tarea ardua y compleja. El equipo no conseguía decidirse por el aspecto que tendría la protagonista del corto ni de las hijas de la misma.

Debido a esto y para ayudar a dar coherencia al resto del largometraje el director y guionista realizó una búsqueda de posibles actrices que podrían hacer el papel de Gea en la parte de acción real. Desde nuestros referentes e inspiraciones gráficas y de estilo, y utilizando las imágenes de las actrices que el director nos proporcionó, comenzamos a efectuar los primeros diseños de la protagonista.

Las encargadas de generar los diseños de Gea fueron Maria Monfort y Carla Moliner, a su vez realizó los de las hijas, intentando ajustarlos a la personalidad y el aspecto de la protagonista.

Para el diseño de Gea y sus hijas utilizaron principalmente el moodboard de diseñadores, para darles una personalidad en base a las vivencias de los personajes según el guion. Hubo una evolución enorme del personaje desde el inicio del proceso, ya que en un principio optamos por utilizar una paleta monocroma para la animación.

Después, conforme avanzaba el proceso de creación decidimos que Gea tuviese algo de color para que destacase en el ambiente de la animación. Para ello, crearon síntesis haciendo pruebas con el color (Fig 19).



Fig 18. Primeros bocetos de Gea realizados por Maria Montfort, digital en *Clip Studio*.

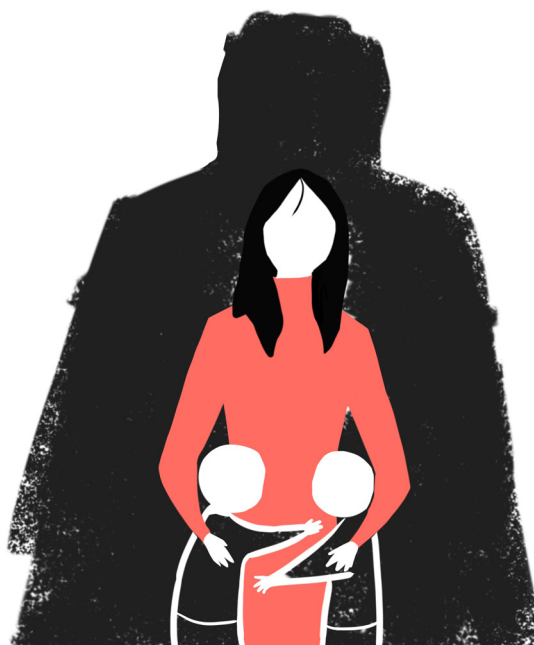


Fig 19. Pruebas de color y síntesis de Gea realizados por Carla Moliner, digital en *Clip Studio*.

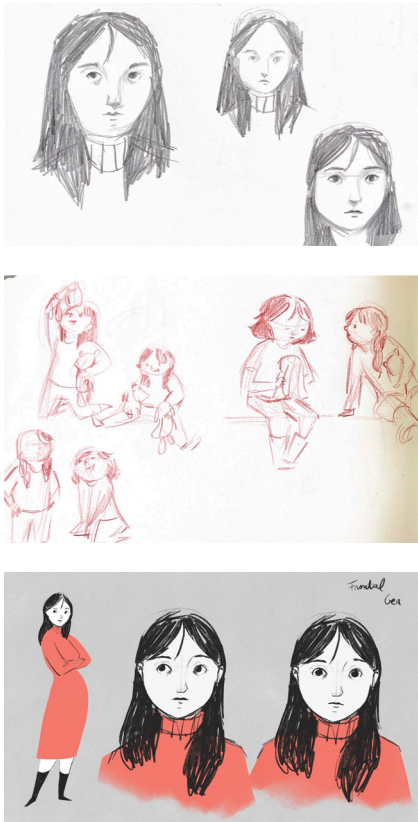


Fig 20. Proceso de diseño, creación y acabado de Gea y sus hijas, lápiz y digital en *Clip Studio*.



Con las pruebas de color hechas, y tras ponernos todas de acuerdo con el aspecto de la protagonista, se comenzó a realizar los diseños finales que tendrían Gea y sus hijas. Para ello aplicaron también el tipo de línea que empleamos la parte del equipo que se dedicaba al diseño de fondos y *props*

Por nuestra parte, junto a Anna Gisbert, llevamos a cabo la búsqueda de concepto y los diseños que iban a definir el aspecto final que se le daría al antagonista del corto, el maltratador.

Para este proceso, experimentamos con la forma de representar de forma abstracta la figura del ex marido maltratador de Gea, por ello comenzamos a imaginarlo como si fuese una figura o una especie de sombra ya que así no se definiría como tal el aspecto de un maltratador en concreto puesto que nuestro objetivo era encontrar la manera de englobar todos los perfiles de los maltratadores en un solo personaje.

La idea de la sombra quedó muy patente en el diseño, ya que mostraba una figura ambigua que podía representar al machismo en todas sus caras y a su vez a todos los maltratadores, el cual atormenta a la protagonista en sus recuerdos.



Fig 21. Búsquedas del antagonista, digital en *Clip Studio* y tinta china.

Una vez definidos y consensuados los diseños de los diferentes personajes del corto, comenzamos con el diseño de los diversos escenarios que aparecerían durante el corto y en los objetos o props que se encontrarían dentro de los mismos.

Para este proceso se volvieron a dividir las tareas y colaboramos en esto junto a María y Carla. Mientras Anna comenzó a trabajar en el diseño del fondo de la escena de los espejos, las demás lo hicimos en los diferentes props que se encontrarían en la escenas que suceden en la habitación de las hijas de la protagonista.

Esta parte tuvo que reajustarse también en las tutorías realizadas con el guionista y la tutora del TFG. Se definió la edad exacta de las hijas de la protagonista y con ello se ajustaron la habitación y sus elementos a los de una habitación de niñas pequeñas de entre 5 y 6 años, ya que en los primeros

diseños la habitación estaba diseñada para tener el aspecto de una habitación de niñas de 8 años en adelante.

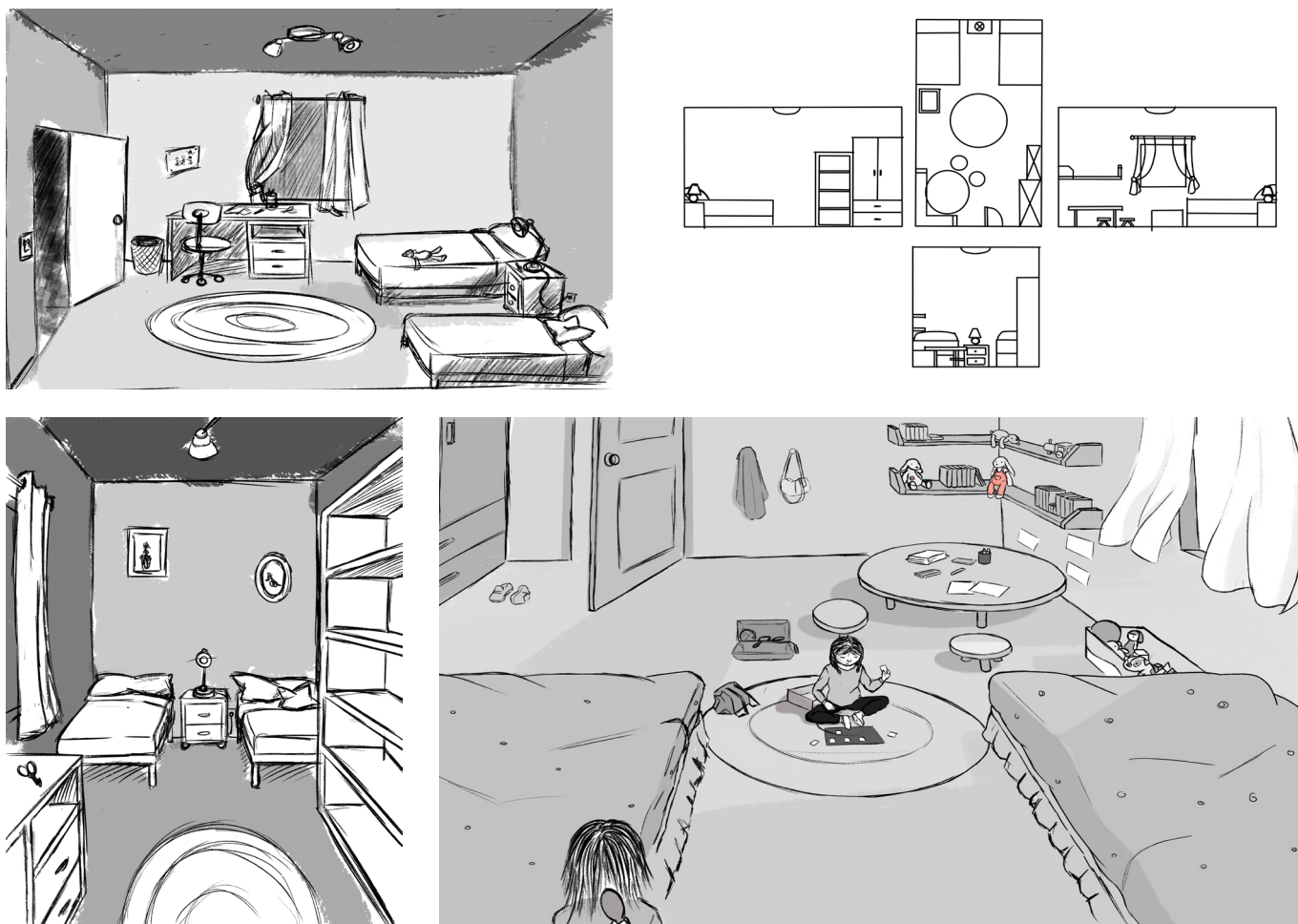


Fig 22. Comparativa de los primeros diseños y el diseño final de la habitación de las hijas de Gea realizados por Noelia Gavidia, digital en *Clip Studio* y *Krita*.

La segunda parte del escenario, la escena de los espejos, estuvo principalmente realizada por Anna Gisbert, pero todas las integrantes del equipo de diseño de escenarios aportamos nuestra ayuda e ideas en su realización.

Este escenario debía tener una apariencia más abstracta, buscábamos representar la mente de la protagonista cuando se pierde en sus recuerdos y obsesiones. Para ello, buscamos la forma de presentar los recuerdos de la protagonista de una forma más abstracta aunque definida y optamos por utilizar espejos. Cada espejo representa una de las etapas de la vida de la protagonista, incluidas las futuras, haciendo así un poco de referencia al dicho de "la cara es el espejo del alma".



Fig 23. Diseño de la sala de los espejos de Gea, digital en *Clip Studio*. Realizado por Anna Gisbert.

La disposición circular de los espejos de la sala tiene como significado intencionado la sensación de encierro o jaula, evocando así el tormento de Gea, quien debido a su situación se siente atrapada en sus recuerdos y pesadillas.

#### 4.1.5. COLOR SCRIPT

De la creación del color script de la animación se encargaron principalmente Sandra, Marta y Carla. El *Color Script* es un documento que recoge de forma simplificada el aspecto que tendrá la animación, los diferentes colores que conforman sus planos y escenas y la organización de las mismas. Se utiliza en conjunto desde el storyboard para poder realizar el proceso de coloreado y artes finales con mayor facilidad. Se emplea sobre todo en la fase de preproducción durante el proceso de preproducción, ya que ayuda a los animadores a saber como deben de estar coloreadas cada una de las escenas y que colores emplear en las mismas.

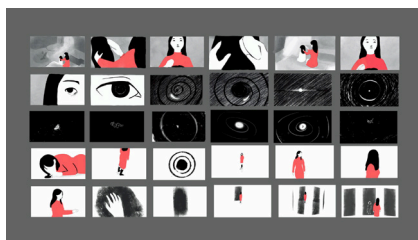


Fig 24. *Color Script* de la animación, realizado por Carla Moliner.

#### 4.1.6. ARTE FINAL Y ANIMÁTICA

Una vez realizados todos los diseños, y establecidos los guiones y el *storyboard*, realizamos las hojas de personajes definitivas y los artes finales que compondrían la animación. Las hojas de personajes son unas plantillas de referencia que se crean para proporcionar información precisa sobre la construcción y el diseño de un personaje durante la animación, sirve a los animadores para poder conocer en profundidad y aprenderse los personajes y así poder animarlos correctamente. Dentro de estas hojas se estudian las proporciones corporales y faciales de los personajes, la gama de color empleada en cada uno, sus poses en rotación y los cambios que pueden tener, por ejemplo con respecto a la edad o según avanza en la historia como podemos ver en la Fig 25.



Fig 25. Carta evolutiva en el tiempo del personaje de Gea, realizada en *Clip Studio*.



Fig 26. Carta de color del personaje de Gea, realizada en *Clip Studio*.

Los artes finales muestran a los personajes del corto en las diferentes situaciones que suceden en él, desde las escenas en la habitación de las niñas hasta los pensamientos de Gea en la sala de los espejos. Son un ejemplo de la estética definitiva del corto. Los artes finales son incluidos en la biblia de preproducción de la animación, junto a la animática de la misma.

La animática de una producción es una muestra en tiempo del corto realizada a partir de los guiones, los *storyboards* y los diseños realizados por el equipo durante todo el proceso de preproducción. Es un *storyboard* animado. Los planos se introducen y se cortan con el tiempo y ritmos correctos de la película. Incluyen los efectos de sonido, las grabaciones de los diálogos y la banda sonora aproximada. Es una sección muy importante del proceso de preproducción puesto que su resultado puede llegar a significar que un proyecto salga adelante o no. Tiene el objetivo de ser presentada a las productoras u otros agentes financiadores, y su acabado y coherencia puede tener como consecuencia que acepten la idea o que la rechacen. En el caso de nuestro corto fue aceptada y pasó a la siguiente fase del proceso, la producción del corto.

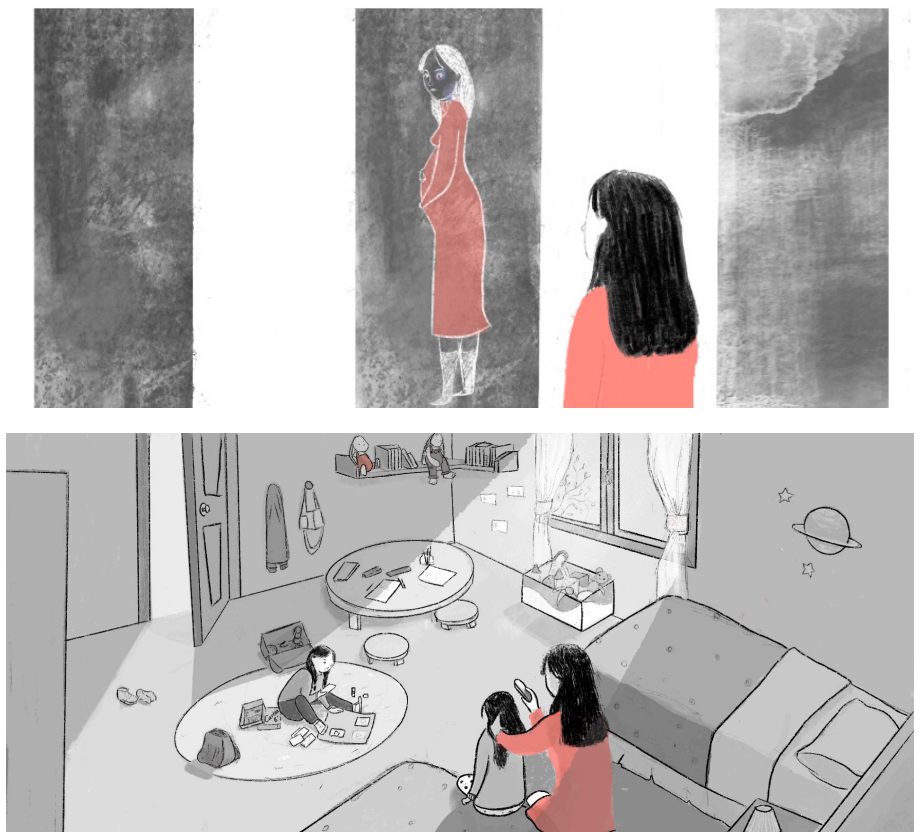


Fig 27. Artes finales realizadas por el equipo, realizadas en *Clip Studio* y *Krita*.





- Tutorías TFG.
- 9 Planteamiento sobre TGF en equipo.
- 30 Consolidación equipo.
- 4 Distribución de roles (rol de dirección asignado a Sandra).
- 20 Primeras propuestas.
- 24 Presentación propuestas sociales para producir un corto. Elección de la propuesta de Samuel Sebastián para la película *La Espiral*.
- 25 Inicio de la preproducción.
  - 1 Documentación y brainstorming.
  - 6 Primeros bocetos del personaje principal.
  - 20 Reunión con Susana y Samuel ,revisión del guión.
  - 8 Primera animática completa.
  - 17 Revisión Hojas modelo.
  - 20 Reunión con Susana y Samuel. Revisión de la segunda animática.
  - 27 Pitch.
  - 31 Recopilación de la preproducción en una biblia del proyecto.
- 2 Inicio de la producción, realización de los layouts.
- 10 Presentación de todos los layouts y de la tercera animática.
- 11 Inicio de la animación, distribución de los planos.
  - 2 Primer corte de animación.
  - 13 Segundo corte de animación.
  - 17 Subida memoria acabada y maquetada.
  - 18 Organización biblia de producción.
  - 21 Subida de la memoria al depósito.

Plano	Plano	Claves	intercalados	clean-up
1	1			
2	2	Claudia	Marta	Noelia
3	3	Claudia	Claudia	
4	4	Claudia	Carla y María	
5	5	Sandra	Carla y María	
6	6	Sandra	Sandra	
7	7	Sandra	Sandra y Anna	
8	8	Marta	Kevin y Anna	
9	9	Marta	José María	
10	10	Marta	José M y Marta	
11	11	Marta	José M y Marta	
12	12	Marta	José María	
13	13	Claudia	María	
14	14	Sandra	Carla y Sandra	
15	15	Sandra	Carla y Sandra	
16	16	Anna	Anna	
17	17	Claudia	Claudia	
18	18	Claudia	Claudia	
19	19	Sandra	Sandra	
20	20	Sandra	Sandra	
21	21	Sandra	María y Sandra	
22	22	Claudia	Claudia y Carla	
23	23	Sandra	María y Sandra	

Fig 28. Planificación de la producción, inicios y fecha de entrega.

## 4.2. PRODUCCIÓN

El proceso de producción de la animación es quizá el más largo y complicado de todos. En este apartado de la creación del corto, la coordinación y la comunicación de todo el equipo resulta ser de lo más importante ya que estos factores condicionan si la animación resultará en un éxito o en un completo fracaso, razón por la que puede resultar la fase más agotadora para todo el equipo. Por ello la tarea del director en esta fase coge bastante peso, ya que su deber es mantener la coordinación del equipo y de los integrantes del mismo. Esta fase se inició con el comienzo de las clases de Producción de Animación II, y se unieron nuevos colaboradores con la intención de trabajar en esta fase del corto. Los nuevos colaboradores fueron: Kevin Pineda, Claudia Serneguet y Jose María Serrano; Carla Moliner prosiguió con su colaboración también en esta etapa de la creación del corto.

Todo el equipo trabajó en conjunto para realizar los tres apartados en los que se divide la producción: la creación de los layouts, la animación y el clean up de los frames de la misma.

La división de tareas fue la siguiente:

- Layouts: Sandra Pérez, Marta Monero, María Montfort, Anna Gisbert, Claudia Serneguet, Carla Moliner, Kevin Pineda, Jose María Serrano.
- Animación: Sandra Pérez, Marta Monero, María Montfort, Anna Gisbert, Claudia Serneguet, Carla Moliner, Kevin Pineda, Jose María Serrano.
- Clean up: Sandra Pérez, Marta Monero, María Montfort, Anna Gisbert, Noelia Gavidia, Claudia Serneguet, Carla Moliner, Kevin Pineda, Jose María Serrano.

La organización de estas tres fases fue fundamental para realizar las tareas en el tiempo establecido por el profesor de Producción de Animación II Miguel Vidal, quién ayudó en todo momento al equipo durante el proceso de producción del cortometraje. A su vez la tutora de Producción de Animación I y de este TFG M<sup>a</sup> Susana Garcia Rams, ayudó al equipo mediante la organización de tutorías y aconsejando sobre cómo resolver los distintos problemas que se dieron con respecto a la comunicación de algunos miembros del equipo.

### 4.2.1. LAYOUTS

La creación de los *layouts* para la fase de animación es realmente importante, ya que ayudan a los animadores a situar de forma correcta a los personajes en la animación, las acciones que deben realizar y los escenarios en los que van a realizar estas. También es el momento para ajustar las acciones anotadas en los *storyboards*, ya que se puede dar el caso de que en alguna de las fichas escritas en los mismos se encuentren errores o sinsentidos que después los animadores no puedan realizar.

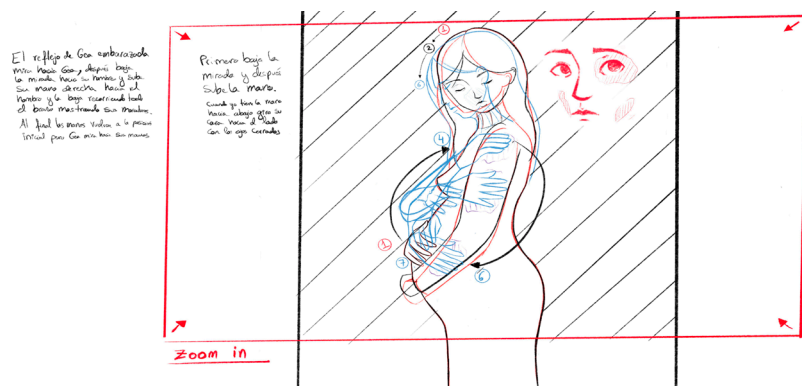


Fig 29. Layout del personaje de Gea, realizado por Sandra Pérez.

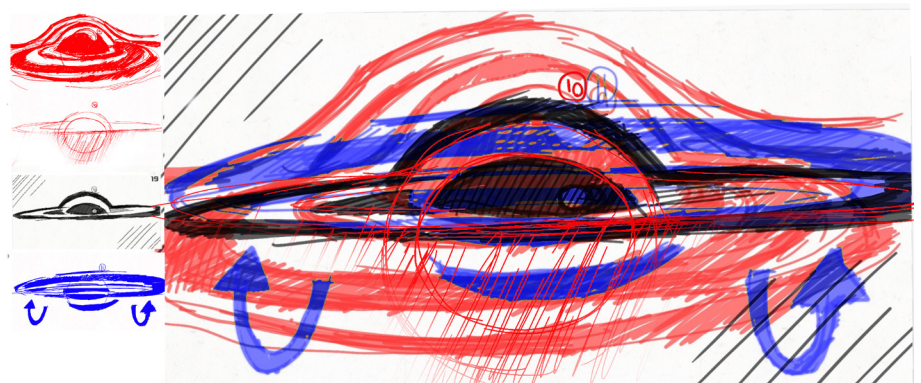


Fig 30. Ejemplos de layouts, realizados por Kevin Pineda.

NOMBRE	PLANO
Carla	1-2-3-4-5-6-7-8
Kevin	8-9-10-11-12-13
Anna	14-15-16-17-18-19-20
Maria	21-22-23-24-25-26-27
Claudia	27-28-29-30-31-32-33
Sandra	34-35-36-37-38-39-40-59
Marta	41-42-43-44-45-46-47-56
José María	48-49-50-51-52-53-54-55-60

Fig 31. División de planos para la realización de layouts.

A la hora de realizar los layouts es importante tener en cuenta la claridad de las imágenes de los mismos, ya que después van a pasar al equipo de animación y deben de poder entender con facilidad lo que sucede en cada plano. Para ello, el equipo de *layout* utilizó diferentes colores para el proceso de movimiento de las acciones y líneas indicativas para aclarar el movimiento de los mismos y del ángulo de la cámara durante las diferentes escenas y planos. El mayor problema que tuvo el equipo a la hora de realizar los layouts fue el mantener la estética de los personajes, realizada por Carla Moliner durante el proceso de preproducción. (Figs. 29 y 30)

El proceso de creación de los *layouts* estuvo muy organizado para realizar toda esta parte del proceso sin muchos contratiempos.

#### 4.2.2. ANIMACIÓN

Con todos los layouts realizados, comenzaron con la creación de una animación en bruto. Este proceso le resultó algo pesado al equipo al inicio debido a la inexperiencia del mismo con el programa de animación *Toon Boom Harmony 17*, pero conforme fueron aprendiendo el uso del mismo consiguieron adaptarse a los tiempos establecidos. La mayor dificultad que tuvo el equipo al realizar la animación fue la escena del agujero negro, debido a la abstracción y comprensión del mismo, su movimiento y la duración de la escena. Para la duración de las escenas, el equipo hizo una animación a 24 fps con repetición de uno, dos o tres fotogramas en algunos casos, al igual que muchos equipos profesionales, para así adecuar los tiempos y las acciones de la animación.

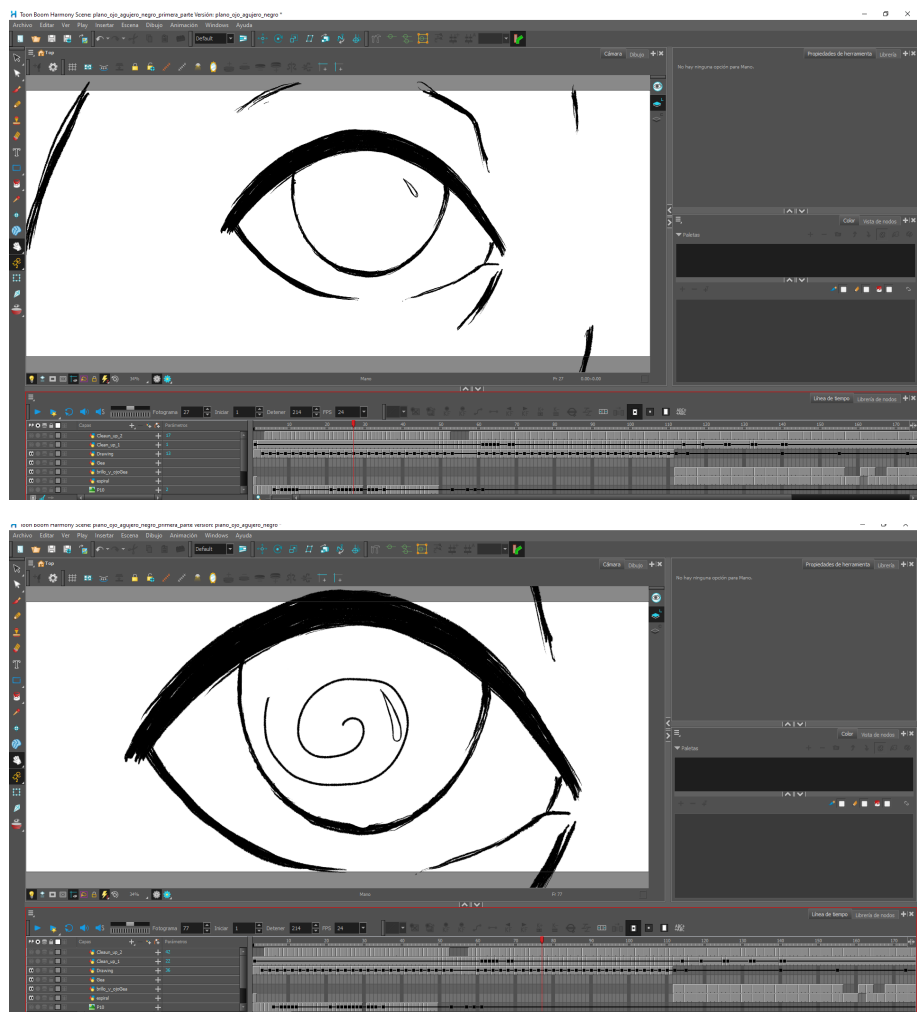


Fig 32. Planos de animación en sucio: ojo y agujero negro. Realizados por Kevin Pineda en *Toon Boom Harmony 17*.

Plano	Claves	intercalados	clean-up
53	Marta	Kevin	
54	Marta	Marta	
55	Marta	Marta	
56			
57			
58	Sandra	Sandra	
59			
60			

Fig 33. Reparto de tareas en animación, fragmento de *Excel*.

El proceso de animación en bruto se realizó mediante una producción en cadena, en la cual las tareas se dividían entre dibujantes de claves e intercaladores para agilizar el proceso.

- Para ello el equipo utilizó una tabla para marcar el avance de los diferentes planos de la animación:
- Rojo: por realizar
- Amarillo: en proceso
- Azul: animación acabada en sucio
- Verde: finalizados con *clean up* y color

Esto facilitó el reparto de tareas y su realización por el equipo de animación del corto. Durante este proceso se realizó un pequeño primer corto con algunas de las escenas animadas en sucio y recibió el feedback de los profesores de Producción de Animación II, Miguel Vidal y Sergio Rodríguez. Esto le sirvió al equipo para saber si el proyecto se estaba desarrollando de forma correcta y qué ajustes deben realizarse antes de pasar al proceso de *clean up* y color.

#### 4.2.3. CLEAN UP

El proceso de *clean up* representa el final del apartado de producción de una animación. Consiste en limpiar la línea realizada por el equipo de animación para darle al corto un acabado visual más aseado y profesional. Durante este proceso se aplica el estilo de línea decidido por el equipo de *Concept Art* durante la preproducción del proyecto, para ello el animador debe de tener un buen pulso a la hora de realizar la línea y debe de conocer bien el diseño y formas de los personajes y escenarios de la animación. Se trabaja en conjunto en la coloración de las escenas del corto puesto que una vez se finaliza la limpieza de la línea, el equipo de delineado envía los planos al equipo de color para que añada las luces y las sombras y el color a los objetos, escenarios y personajes de las escenas.

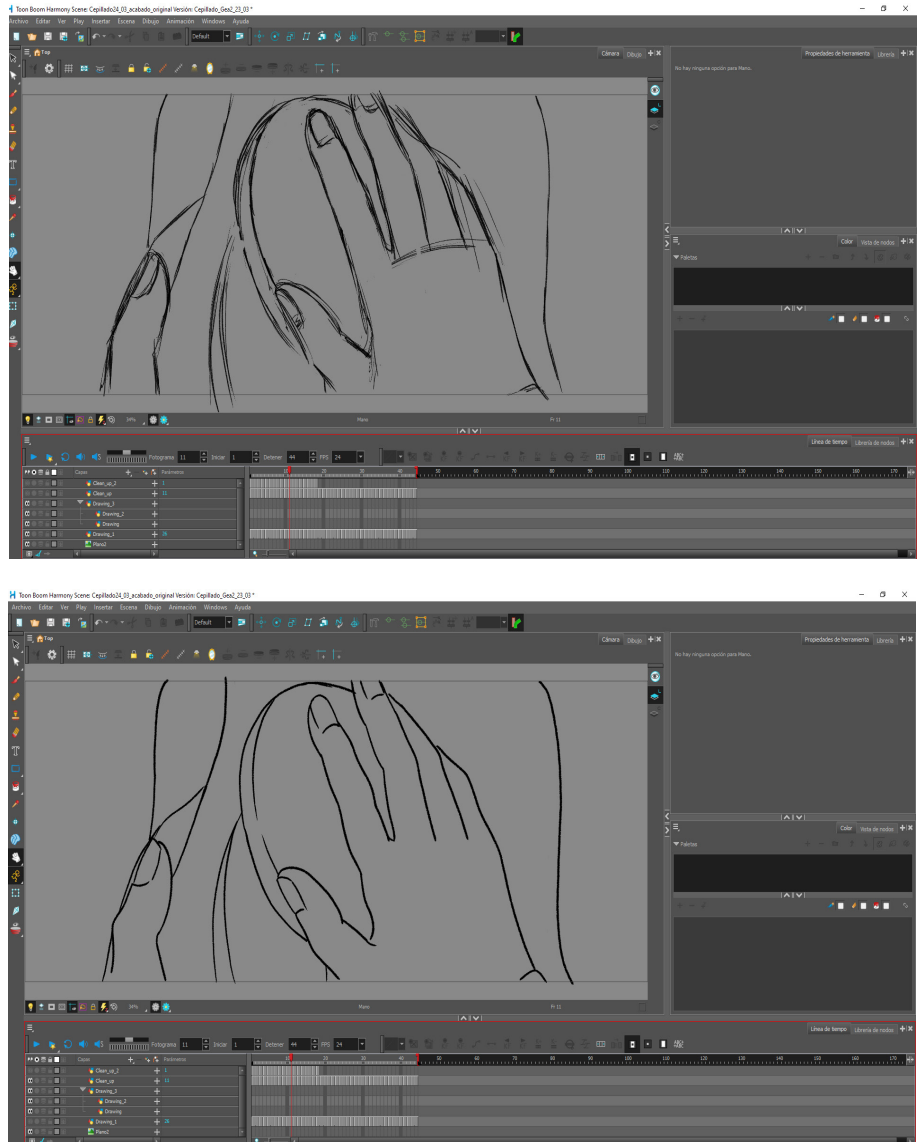


Fig 34. Comparativa de animación en sucio con animación con *Clean up*, mediante el programa *Toon Boom Harmony 17*.

En esta fase trabajamos todos los integrantes y se repartieron los diferentes planos de forma que se pudo terminar el clean up y el color para la entrega establecida en la clase de Producción de Animación II.

La mayor dificultad de esta fase recae sobre todo en la línea y en la coherencia de la sucesión de frames, ya que durante el proceso los animadores pueden realizar pequeños cambios en la animación. Estos cambios deben ser revisados y ajustados, ya que un error en ellos puede romper la fluidez entre el movimiento de los frames de la animación; pero en algunos casos, esos cambios sirven para ajustar el movimiento de los personajes u objetos que aparezcan durante la escena. Es por ello que esos cambios han de hacerse con cuidado, para mantener la fluidez de la animación y no estropearla.

Todo el proceso de clean up y de color se realizó con el programa de animación *Toon Boom Harmony 17*. El programa, gracias a las posibilidades que ofrecía la universidad con respecto al acceso a los diferentes recursos de las aulas de animación y el posible acceso a los programas empleados de forma telemática, permitió que el equipo pudiera trabajar de forma conjunta desde el laboratorio de animación de la facultad y desde los estudios o casas de los integrantes del grupo. Esto ayudó enormemente en la tarea ya que debido a la imposibilidad de alguno de los integrantes de trabajar en el aula con sus compañeros debido a la situación provocada por el COVID-19 o por otras razones externas, este acceso a los recursos necesarios para realizar el proyecto permitió a estos el poder trabajar a la par y de igual manera que los integrantes que se encontraban en el laboratorio de animación.

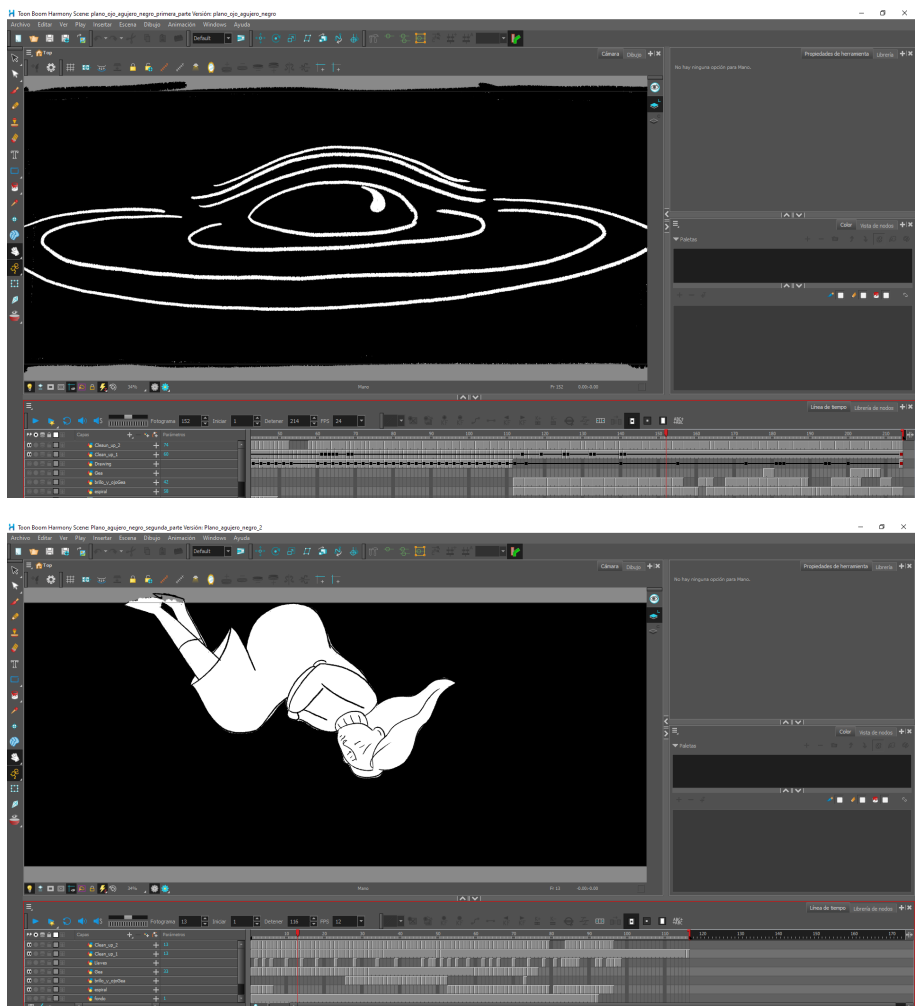


Fig 35. *Clean up* del agujero negro y de la caída de Gea, realizados en *Toon Boom Harmony 17*.

Con la limpieza de línea finalizada, comenzó el proceso de coloreado de la animación. Empezamos por un coloreado base, haciéndolo de forma plana en un principio las diferentes figuras que aparecen en el corto. Para este proceso utilizamos el mismo tipo de pincel que durante el proceso de limpieza de línea, el pincel con estilo *pipe cleaner*, ya que daba el tipo de textura que buscábamos aplicar a toda la animación dando un aspecto de dibujo con textura casi de tiza, carboncillo o incluso de lápiz de color. Con el color base aplicado, se realizaron las luces y sombras de las escenas. El sombreado resultó ser neutro durante las escenas del agujero negro ya que no buscábamos que las sombras interfirieran en el aspecto de Gea o dificultasen la comprensión de lo que sucedía; fue superior en las escenas de los espejos, ya que al ser una sala completamente blanca, sin ningún punto de luz en específico, debíamos hacer ver al espectador que la protagonista podía caminar sobre ese espacio vacío como si de una sala se tratara; y lateral en las escenas de la habitación de las hijas, ya que el foco de luz principal de esas escenas proviene de la ventana situada en una de las paredes de la habitación.

Una vez finalizado el *clean up* y el color de las 60 escenas que conforman el corto, se enviaron al equipo de postproducción para su montaje.

### 4.3. POSTPRODUCCIÓN

La postproducción es la fase final de todo proyecto de animación. Consiste en el montaje final de las escenas y planos del corto, de la adición de los diferentes efectos sonoros y musicales del mismo, y de algún otro pequeño ajuste que sea necesario, como la eliminación de escenas por falta de tiempo o recursos, o la adición de los títulos de inicio y créditos del corto.

De este apartado de la creación del corto se encargaron las compañeras Sandra Pérez y María Montfort. Para el desarrollo de esta parte del proyecto, utilizaron los programas de edición de video *Adobe Premiere*, *Adobe After Effects* y *iMovie*.

#### 4.3.1. EDICIÓN Y EFECTOS

Sandra Pérez y María Montfort hicieron un primer montaje del corto realizado mediante *Adobe Premiere*. Durante esta parte del proceso, ordenaron todos los planos de la misma forma en la que se estipulaba en los *storyboard* y en los *layouts*. A su vez, alargaron y recortaron las escenas de animación cíclica para ajustarse a los tiempos anotados.

Una vez acabado el montaje básico de las escenas del corto, añadieron los efectos de sonido mediante el programa *Adobe After Effects*. Llegados a cierto punto, y debido a ajustes en el tiempo de las entregas, realizaron un montaje final utilizando el programa *iMovie*, con el cual terminaron de añadir todos los planos ya finalizados.

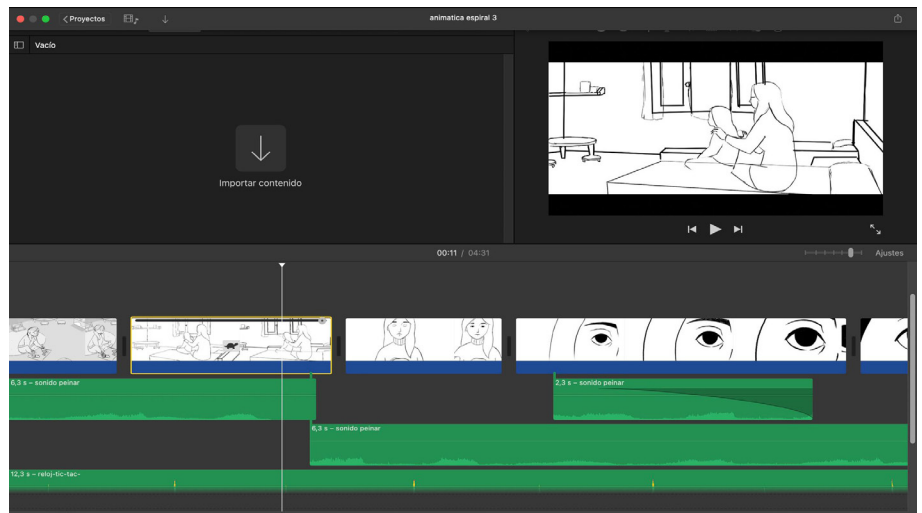


Fig 36. Edición de vídeo realizada por Sandra Pérez, realizada en iMovie.

Los efectos de sonido empleados en la animación se extrajeron de diferentes bancos de sonidos: *Sonidos Mp3 Gratis...* Además de varias grabaciones realizadas con la ayuda de colaboradores externos a la universidad, los cuales el equipo agradece el tiempo que dedicaron a ayudar con el proyecto. El uso del sonido en el corto sirve para introducir al espectador de forma más profunda en la situación que vive en esos momentos la protagonista, con el objetivo de causar la misma sensación de angustia que esta vive en ese momento.

Para finalizar, las compañeras realizaron unos créditos grabados en acción real durante la asignatura de Efectos Especiales, bajo la supervisión del profesor de la asignatura Adolfo Muñoz. Utilizaron el programa *Adobe After Effects* para su montaje con el objetivo de darle un acabado más profesional al corto; y mezclaron las imágenes del corto con las de acción real dándole así a los créditos una apariencia única similar a la de un grabado, y emplearon los mismos tonos que los del corto para darle una continuidad.





Fig 37. Equipo de *La Espiral*, 2022.

## 5. CONCLUSIONES

La realización de este cortometraje ha sido una ola de experiencias en toda regla para todo el equipo. Nos ha ayudado a comprender mejor cómo sería trabajar en un equipo de animación, en modo profesional con todos sus pros y contras. A su vez, la gran cantidad de ayuda y apoyo que ha recibido por parte de los colaboradores del proyecto ha sido de lo más sorprendente.

Analizando de forma fría todas las fases del proyecto, hemos conseguido finalizar el corto de animación 2D con muy buenos resultados y un buen acabado, y dejarlo totalmente preparado para ser integrado en el largometraje que el director Samuel Sebastián quiere realizar. Toda la experiencia ganada durante el proyecto no solo será reflejada en este documento y en las capacidades y aptitudes desarrolladas por el equipo, sino que también será añadida a los portafolios profesionales de los miembros que han realizado y colaborado en la producción de la animación.

Además, durante todo el proceso el equipo ha ido nutriéndose de nuevas ideas y experiencias, además del aprendizaje que muchas han ganado con respecto a las situaciones de violencia machista, ya que una parte del equipo nunca ha estado en una situación en la que se haya involucrado este tipo de violencia y les ha permitido mentalizarse de forma más profunda con respecto a ello.

Este proyecto no solo ha servido para desarrollarnos también como animadoras dentro de la industria, poniendo en práctica todo lo aprendido en el Grado si no también, nuevas habilidades y competencias en el proceso de elaboración del corto, sino que a su vez nos ha servido para desarrollarnos como personas y como luchadoras en contra de las injusticias que la sociedad aún sostiene en cuanto a la violencia machista y vicaria.

Como desarrolladora de *Concept Art* del corto, trabajamos de manera conjunta con el resto del equipo para crear todos los diseños que han acabado por emplearse en el corto. Las experiencias con el resto de integrantes a la hora de desarrollar los conceptos han estado plagados de vivencias para aprender en profundidad, tanto actitudes buenas como malas, ya que a veces las ideas coinciden o se disputan, pero a pesar de todo, el poder haber sido capaces de trabajar en equipo y de solventar todos los problemas que fueron apareciendo durante las diferentes fases de la creación del corto, han resultado una gran sensación de superación personal, ya que no solo hemos aprendido a cooperar todas para realizar el proyecto, sino que a su vez nos hemos instruido para utilizar nuevas herramientas y consolidar los aprendizajes obtenidos en el Grado, lo que nos permitirá dar un paso más adelante en nuestros futuros objetivos profesionales. Y no solo eso, el haber podido realizar una animación con esta temática, la cual por desgracia hemos vivido muy de cerca, nos ha ayudado a desarrollarnos tanto como mujer como de artista.

Finalmente, he llegado a la conclusión de que el trabajo de animadora y de *Concept artist* es muy duro, pero que una buena comunicación y capacidad de trabajo en equipo lo hace mucho más llevadero y gratificante. Hemos podido desarrollar con éxito todas las fases del proyecto y cumplido los objetivos marcados al inicio del mismo. Y ,aunque hayan habido algunos momentos de tensión y nervios, estamos muy agradecidas de haber podido trabajar con este grupo de cuatro compañeras las cuales se han comportado de manera responsable, profesional y empática ante el objetivo prioritario de realizar una animación de carácter crítico para ayudar a dar conciencia sobre la situación de las mujeres maltratadas y la violencia vicaria como lo es nuestro corto. Estas experiencias nos han dado más ánimos para seguir desarrollándonos como animadoras y allanar el camino para cumplir nuestro sueño de trabajar profesionalmente en el mundo de la animación.

## 6. REFERENCIAS

Pessoa, Regina(directora).(2012). *Kali the Little Vampire* (corto animado). National Film Board of Canada.

Pessoa, Regina(directora).(2005). *Tragic Story with Happy Ending* (corto animado). National Film Board of Canada.

Massi, Simone (director).(2011). *Dell'ammazzare il maiale* (corto animado). ACI (Academy of Italian Cinema).

Lloret Estrada, Pablo.(8 de octubre de 2020). *Entrevista a Laura Pérez*. Hablemos de cómics. <https://hablemosdecomics.es/entrevista-laura-perez/>

Velasco, Marina.(14 de mayo de 2022). La paradoja de la mujer que irá a la cárcel por evitar que su hija viera a su maltratador. *Huffpost*. [https://www.huffingtonpost.es/entry/indulto-maria-salmeron\\_es\\_627ce8f0e4b016d742f796ec](https://www.huffingtonpost.es/entry/indulto-maria-salmeron_es_627ce8f0e4b016d742f796ec)

Saiz, Eva. (9 de junio de 2022). Ingresa en prisión María Salmerón, la madre condenada por incumplir las visitas de su hija con su padre maltratador. *El País*. <https://elpais.com/sociedad/2022-06-09/ingresa-en-prision-maria-salmeron-la-madre-condenada-por-incumplir-las-visitas-de-su-hija-con-su-padre-maltratador.html>

Antenatres noticias.(12 de julio de 2013). Cronología del “Caso Bretón”. [https://www.arena3.com/noticias/sociedad/cronologia-caso-breton\\_2013071257521f6b6584a8ec2159c0d7.html](https://www.arena3.com/noticias/sociedad/cronologia-caso-breton_2013071257521f6b6584a8ec2159c0d7.html)

Gonzalez Riera, Carla.(2021). Violencia vicaria. Cuando la violencia machista va más allá de tu persona: la pesadilla española. *Artículo de la Organización de las Naciones Unidas*.

E. Vaccaro, Sonia(2021). *Violencia vicaria: un golpe irreversible contra las madres. Estudio sobre el análisis de datos de casos de violencia vicaria extrema*. [Tesis de maestría no publicada]. Junta de Andalucía, Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación.

Cordero Martín, Guadalupe, López Montiel, Carmen, y Guerrero Baerberán, Ana Isabel.(Fecha desconocida) *Otra forma de violencia de género. La instrumentalización. ¡Donde más duele!*. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6588970>

Rueda Pérez, Laura.(2021). *NO LLEGUES TARDE. Concept Art y Color Script*. [TFG] Valencia: Universitat Politècnica de València. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/170926>

Manzanaro López, Marina.(2021). *NO LLEGUES TARDE. Dirección artística y Concept Art*. [TFG] Valencia: Universitat Politècnica de València. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/170418>

Barrera Eslava, Jorge. (2019). *PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO CECILE. Aportación de diseño de personajes, dirección de arte y animación*. [TFG] Valencia: Universitat Politècnica de València. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/130454>

Bautista Sanz, Raquel. (2019). *Producción de un corto animado: Cecile. Aportaciones en la creación y diseño de fondos, puesta en escena y animación*[TFG] Valencia: Universitat Politècnica de València. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/125607>

## 7. ÍNDICE DE FIGURAS

**Pág.7.** Fig 1. Cronograma y calendario de preproducción. Elaborados por la dirección. Elaboración propia.

**Pág. 10.** Fig 2. Fotografía de Regina Pessoa. Recuperada de: <https://www.correiodoportop.pt/do-porto/os-lugares-de-regina-pessoa>

**Pág. 10.** Fig 3. Regina Pessoa: *Tragic Story with Happy Ending*. Fotograma del cortometraje 2005.  
Recuperada de: <https://www.dailymotion.com/video/xv3sh>

**Pág. 10.** Fig 4. Regina Pessoa: *Kali, le petit vampire*. Fotograma del cortometraje, 2012.  
Recuperada de: <https://vimeo.com/224463755>

**Pág. 11.** Fig 5. Fotografía de Simone Massi.  
Recuperada de: <https://www.fanoinforma.it/simone-massi-presenta-il-suo-nuovo-libro/>

**Pág. 11.** Figs 6 y 7. Simone Massi, *Dell'ammazzare il maiale*, 2011.  
Recuperada de:<https://www.youtube.com/watch?v=-OqHJNtBIBc>

**Pág. 12.** Fig 8. Fotografía de Laura Pérez.

Recuperada de: <https://hablemosdecomics.es/entrevista-laura-perez/>

**Pág. 12.** Fig 9. Laura Pérez. Ilustración de su cómic *Náufragos*, 2016.

Recuperada de: <https://hablemosdecomics.es/entrevista-laura-perez/>

**Pág. 12.** Fig 10. Fotografía de Adolfo Serra.

Recuperada de: <https://www.accademiaspagna.org/portfolio/adolfo-serra/>

**Pág. 12.** Fig 11. Adolfo Serra. Ilustración del libro *Caperucita Roja*, 2019. Re-

cuperada de: <https://ar.pinterest.com/pin/479774166553717606/>

**Pág. 15.** Fig 12. Fragmento del *beatboard* del corto *La Espiral*, realizado por Carla Moliner. Elaboración propia.

**Pág. 15.** Fig 13. Fragmento de guión técnico del corto *La Espiral*. Elaboración propia.

**Pág. 15.** Fig 14. Fragmento de *storyboard* del corto *La Espiral*. Elaboración propia.

**Pág. 15.** Fig 15. Fragmento de guión del corto *La Espiral*. Elaboración propia.

**Pág. 16.** Fig 16. Primeros *moodboards* descartados. Elaboración propia.

**Pág. 16.** Fig 17. *Moodboards* finales: referentes de animación y estética. Elaboración propia.

**Pág. 17.** Fig 18. Primeros bocetos de Gea realizados por Maria Montfort, digital en *Clip Studio*. Elaboración propia.

**Pág. 17.** Fig 19. Pruebas de color y síntesis de Gea realizados por Carla Moliner, digital en *Clip Studio*. Elaboración propia.

**Pág. 18.** Fig 20. Proceso de diseño, creación y acabado de Gea y sus hijas, lápiz y digital en *Clip Studio*. Elaboración propia.

**Pág. 19.** Fig 21. Búsquedas del antagonista, digital en *Clip Studio* y tinta china. Elaboración propia.

**Pág. 20.** Fig 22. Comparativa de los primeros diseños y el diseño final de la habitación de las hijas de Gea realizados por Noelia Gavidia, digital en *Clip Studio* y *Krita*. Elaboración propia.

**Pág. 21.** Fig 23. Diseño de la sala de los espejos de Gea, digital en *Clip Studio*. Realizado por Anna Gisbert. Elaboración propia.

**Pág. 21.** Fig 24. *Color Script* de la animación, realizado por Carla Moliner. Elaboración propia.

**Pág. 22.** Fig 25. Carta evolutiva en el tiempo del personaje de Gea, realizada en *Clip Studio*. Elaboración propia.

**Pág. 22.** Fig 26. Carta de color del personaje de Gea, realizada en *Clip Studio*. Elaboración propia.

**Pág. 23.** Fig 27. Artes finales realizadas por el equipo, realizadas en *Clip Studio* y *Krita*. Elaboración propia.

**Pág. 24.** Fig 28. Planificación de la producción, inicios y fecha de entrega. Elaboración propia.

**Pág. 25.** Fig 29. Layout del personaje de Gea, realizado por Sandra Pérez. Elaboración propia.

**Pág. 25.** Fig 30. Ejemplos de layouts, realizados por Kevin Pineda. Elaboración propia.

**Pág. 25.** Fig 31. División de planos para la realización de layouts. Elaboración propia.

**Pág. 26.** Fig 32. Planos de animación en sucio: ojo y agujero negro. Realizados por Kevin Pineda en *Toon Boom Harmony 17*. Elaboración propia.

**Pág. 27.** Fig 33. Reparto de tareas en animación, fragmento de *Excel*. Elaboración propia. Pág. 28.

**Pág. 28.** Fig 34. Comparativa de animación en sucio con animación con *Clean up*, mediante el programa *Toon Boom Harmony 17*. Elaboración propia.

**Pág. 29.** Fig 35. *Clean up* del agujero negro y de la caída de Gea, realizados en *Toon Boom Harmony 17*. Elaboración propia.

**Pág. 31.** Fig 36. Edición de vídeo realizada por Sandra Pérez, realizada en iMovie. Elaboración propia.

**Pág. 32.** Fig 37. Equipo de La Espiral, 2022. Elaboración propia.

## 8. ANEXOS

### BIBLIAS:

#### **Biblia de preproducción**

[https://drive.google.com/file/d/1a74FzcJliFL1EchO2\\_Y4cmbsMz1i6JBR/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1a74FzcJliFL1EchO2_Y4cmbsMz1i6JBR/view?usp=sharing)

#### **Biblia de producción**

<https://drive.google.com/file/d/1WZXEi0e9CJtII6GEZ33CBELntCeWWPPW/view?usp=sharing>

### ANIMÁTICAS:

#### **Animática *storyboards***

Enlace a *YouTube*:

<https://www.youtube.com/watch?v=6sovG2FdUJc&t=141s>

#### **Animática *layouts***

Enlace a *YouTube*:

<https://www.youtube.com/watch?v=66GgLF2JWIY>

### **CORTO LA ESPIRAL**

El estado actual de el corto se avanzará para el día de la defensa.

Enlace a *YouTube*:

<https://www.youtube.com/watch?v=OA3fahl2H5g&t=117s>

