



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

LA ESPIRAL. Producción de un corto animado en 2D.  
Concept art, layouts y animación.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Gisbert Pérez, Anna

Tutor/a: Garcia Rams, María Susana

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

## RESUMEN

En este TFG grupal se ha realizado un cortometraje de animación 2D como medio de exploración y desarrollo de todas las fases que conciernen a la producción del mismo. Por tanto, se ha trabajado por roles desde la fase de preproducción, pasando por la producción, a la que se han sumado nuevos colaboradores y, finalmente, la postproducción, donde se realizan los tratamientos finales del proyecto. Cabe añadir que, aunque se ha elaborado para que funcione como un corto independiente, forma parte de un largometraje de imagen real con escenas animadas y un guion original del director de cine social Samuel Sebastián.

A través de la historia de su protagonista, Gea, se presenta como tema central la indefensión que sufren las mujeres maltratadas ante la ley y como esta no garantiza ni su protección ni la de sus hijos. El Target al que va dirigido es a un público adulto, con la suficiente madurez para poder tomar conciencia de la situación. La propuesta lleva el apoyo de la fundación Alanna, que ayuda a las mujeres víctimas de violencia de género y a sus hijos e hijas.

En conclusión, este proyecto busca poner en práctica todos los conocimientos que han sido adquiridos durante la formación del Grado de Bellas Artes y especialmente los relacionados con la animación y ser capaces con todo ello, de llevar a cabo un cortometraje de animación 2D con un acabado profesional, que promueva un cambio de mentalidad y percepción social sobre violencia de género, y cuyo visionado y discusión sobre el mismo repercuta en cambios positivos para las mujeres en el sistema judicial español.

### PALABRAS CLAVE

*Animación, concept art, layout, personaje, violencia de género.*

## ABSTRACT

In this collective TFG, a 2D animated short film was made as a means of exploring and developing all the phases involved in its production. Therefore, work has been carried out in roles from the pre-production phase, through production, with the addition of new collaborators and, finally, post-production, where the final treatments of the project were realized. It should be remarked that, although it has been made to work as an independent short film, it is part of a full-length feature film with animated scenes and an original script by the social film director Samuel Sebastián.

Through the story of its protagonist, Gea, the central theme of the film is the vulnerability of abused women in the face of the law and how it does not guarantee either their protection or that of their children. The target audience is an adult audience, mature enough to be aware of the situation. The proposal is supported by the Alanna Foundation, which helps women victims of gender violence and their children.

In conclusion, this project pursues to put into practice all the knowledge that has been acquired during the Fine Arts degree, especially those related to animation. And, taking this into account, to be able to produce a 2D animated short film with a professional finish, which promotes a change in mentality and social perception of gender violence, and who's viewing and discussion will have an impact on positive changes for women in the Spanish judicial system.

**KEY WORDS:**

*Animation, concept art, layout, carácter, gender violence.*

## AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer, primero que nada, a mis padres y mi hermana. Si hoy soy como soy y he conseguido llegar hasta aquí, es porque siempre he tenido su apoyo incondicional. Desde pequeña me han ayudado a fomentar mi creatividad y a creer en mí misma, porque como suelen decir, tu futuro es tuyo así que eres tú la que decide qué hacer con él.

A mis amigos y amigas, por animarme cada vez que creía que no podía más. Gracias forzarme a salir de casa cuando mi cabeza era un caos.

A mis compañeros y amigos de la carrera por hacer de esta etapa la mejor de mi vida.

A mis compañeras de TFG y los integrantes extra por parte de la asignatura de producción de animación 2. Agradezco muchísimo haberlos conocido, sin ellos este trabajo no habría sido posible. Me llevo una experiencia muy enriquecedora y, sobre todo, grandes amigos.

A Susana García, Samuel Sebastián y Miguel Vidal, por guiarnos a lo largo de este curso y ayudarnos a alcanzar nuestros objetivos.

Y por último a mi abuela, a ella le dedico este trabajo, por mostrarse siempre tan orgullosa de ver que su sangre artística, la cual ella nunca pudo explorar, corría por las venas de su nieta. “laia, una part de tu segueix viva amb mí, sé que t’haguera encantat vorerm acabar la carrera, però el vam tindrer que dir adeu massa pronte. T’estime. Espere que allà on estigues sapies que ho he conseguit.”

**RESUMEN/PALABRAS CLAVE****ABSTRACT/KEYWORDS****AGRADECIMIENTOS****ÍNDICE**

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	7
<b>2. OBJETIVOS</b>	8
<b>2.1 OBJETIVOS GENERALES</b>	8
<b>2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	9
<b>3. METODOLOGÍA</b>	9
<b>3.1 CALENDARIO</b>	10
<b>4. MARCO CONCEPTUAL</b>	11
<b>4.1 LA VISIÓN MASCULINA DE LA MUJER EN LA ANIMACIÓN</b>	11
4.1.1 INICIOS, ESTEREOTIPOS Y EVOLUCIÓN	11
<b>4.2 REFERENTES</b>	16
4.2.1 CONCEPTUALES Y ESTÉTICOS	16
4.2.1.1 PSICONAUTAS, LOS NIÑOS OLVIDADOS	16
4.2.1.2 SI ME PASARA ALGO, OS QUIERO	17
<b>5. LA ESPIRAL. PROCESO DE CREACIÓN</b>	17
<b>5.1 PREPRODUCCIÓN</b>	18
5.1.1 ORIGEN DE LA IDEA E IDEAS INICIALES	18
5.1.2 MOODBOARD Y CONCEPT ART	20
5.1.3 GUIÓN LITERARIO, GUIÓN TÉCNICO Y STORYBOARD	27
5.1.4 DISEÑO DE PERSONAJES Y HOJAS MODELO	31
5.1.5 DISEÑO DE ESCENARIOS, FONDOS Y PROPS	35
5.1.6 COLOR SCRIPT	37
5.1.7 ARTES FINALES	38
5.1.8 ANIMÁTICA	38

<b>5.2 PRODUCCIÓN</b>		39
5.2.1	<i>LAYOUTS</i>	39
5.2.2	ANIMACIÓN	43
5.2.3	<i>CLEAN UP</i> Y COLOR	45
<b>5.3 POSTPRODUCCIÓN</b>		46
5.3.1	EDICIÓN Y SONIDO	46
5.3.2	CRÉDITOS	46
<b>6. CONCLUSIONES</b>		46
<b>7. REFERENCIAS</b>		48
<b>8. ÍNDICE DE FIGURAS</b>		50
<b>9. ANEXOS</b>		53

# 1.INTRODUCCIÓN

En la memoria de este Trabajo Fin de Grado se documenta el proceso de creación del corto de animación *La espiral*.

Este proyecto surge de la propuesta presentada por nuestra tutora de TFG, Susana García, en la asignatura de Producción I. En ella el director y guionista valenciano, Samuel Sebastián y con el respaldo de la asociación ALANNA, nos brindó la oportunidad de participar en un largometraje de imagen real, *La espiral*, el cual contendría fragmentos de animación. Inspiradas por el feminismo, este corto es una crítica social contra la violencia de género. En él se busca despertar la conciencia ciudadana sobre la indefensión que sufren las mujeres maltratadas y sus hijos ante su agresor. Dando así visibilidad a estas situaciones y ayudando a promover un cambio en un sistema judicial que es incapaz de amparar a las víctimas.

Con una duración de 4 minutos y 31 segundos, este corto de animación 2D digital y de género dramático, va dirigido a un target adulto capaz de entender y tomar conciencia del mismo. En él se muestra a Gea, una mujer maltratada que ha de entregar a sus hijas a su exmarido maltratador. La acción se centra en el recuerdo de ella peinando a una de sus hijas, cuando absorta en sus pensamientos, nos introducimos en su mundo introspectivo y a través de elementos simbólicos, reflejamos la sensación de estar en un bucle del que no se puede salir.

Al ser un trabajo de carácter profesional, y además, estar vinculado a las asignaturas; Producción de animación I y Producción de animación II, se ha llevado a cabo una metodología de trabajo acorde a la producción profesional. De este modo, se mantuvo una constante revisión y planificación por parte del director Samuel Sebastián, nuestra tutora Susana García y los profesores Sergio Rodríguez y Miguel Vidal.

Conformado por cinco integrantes; Maria Monfort, Sandra Pérez de la Blanca, Marta Moreno, Noelia Gavidia y Anna Gisbert, el trabajo fue sumando colaboradores; Carla Moliner, creadora del diseño final de Gea e integrante desde el inicio y Claudia Serneguet, José María Serrano y Kevin Pineda, que se incorporaron al llegar la segunda parte de la asignatura, hasta llegar a nueve, y con ello, una nueva división de los roles.

En nuestro caso se nos asignó la parte de *concept art*, ayudando a desarrollar los diseños de los personajes, algunos fondos y artes finales, así como, una parte de los *layouts* y la intercalación en la fase de animación.

Así pues, este proyecto, recoge todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la formación en el Grado de Bellas Artes, gracias a asignaturas cursadas como: Animación 3D, Animación bajo cámara y *stop motion*, Producción de Animación I y II, Postproducción digital y efectos especiales, Historia de la animación,

Estudios fílmicos, Tecnologías de la Imagen II, Narrativa secuencial y cómic, Procedimientos Fotográficos y Composición Pictórica.

Por otra parte, en lo que respecta a la estética del corto, va ligada a los requerimientos que nos expresó Samuel Sebastián, puesto que, el filme está planteado en blanco y negro, se nos recalcó que las partes de animación debían de estarlo también para no romper con la gama. No obstante, remarcamos la importancia de añadir toques de color, para así resaltar aspectos importantes para la narrativa visual y finalmente, accedió a la petición. Tras dejar clara esa parte, nos pusimos a buscar referentes de los que inspirarnos, teniendo en común a *Simone Massi*, *Adolfo Serra*, *Regina Pessoa* y *Laura Pérez*.

Por último, en cuanto a la estructura de la memoria, recoge cada proceso llevado a cabo tras la introducción, los objetivos y metodología y los fundamentos conceptuales en los que se sustenta y que cada una de las componentes ha asumido y estudiado de manera individual, finalizando en el capítulo 5 como el bloque más importante en el que se desglosa todo el proceso de creación del corto, con los roles propios y los del equipo para conformar la producción completa de la espiral. Las conclusiones y los anexos cierran nuestra memoria de proceso con la biblia que recoge visualmente todo el material elaborado y que por motivos de extensión no incluimos en el cuerpo de la memoria.

## 2.OBJETIVOS

### 2.1 OBJETIVOS GENERALES

- Realizar un corto de animación 2D que promueva con su visualización y difusión un cambio de mentalidad social y que consiga con ello repercutir en la justicia para introducir cambios en la legislación.
- Trabajar en un equipo con un carácter profesional, distribuyendo las diversas etapas de la realización del corto en roles y tareas a desenvolver por los diversos miembros del equipo, unas principales y otras de apoyo.
- Realizar un cortometraje que funcione tanto dentro del largometraje como de forma independiente.



## 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Acercarse a la perspectiva de la mujer maltratada y entender mejor la verdad social e institucional de esta lacra social.
- Darse a conocer mediante la participación de un proyecto profesional a través del desarrollo de roles específicos que nos aporten material para enriquecer nuestro portafolio.
- Adquirir conocimientos nuevos a los recibidos en el Grado, consolidar los aprendizajes de la formación e introducirnos de manera experiencial en el ámbito profesional de la animación.

## 3. METODOLOGÍA

El inicio del proyecto se origina en una de las propuestas sociales que se nos presentaron en la clase de Producción de animación I, el día 15 de noviembre de 2021, en la cual el director del Festival socialmed, dramaturgo y cineasta social Samuel Sebastián junto con la asociación ALANNA nos invitaban a participar en el proyecto Gea, sobre la visibilización de la situación de vulnerabilidad institucional de las mujeres y sus hijos ante el maltrato.

Con el consenso de todas las integrantes del grupo se acordó elegir esta propuesta para aprovechar la oportunidad y enfocarla a nuestro TFG como APS. Con una metodología fundamentalmente práctica, hay que destacar también, que ha sido importante la parte de aportación teórica, tanto en cuanto a aspectos que se vinculan a la historia, que cada miembro del equipo se encargó de investigar y aportar, como de referentes, lecturas de procesos o de obras de autores y autoras que también nos inspiraron en la concepción y desarrollo del proyecto.

Desde la unión del equipo y tras leer el guion del largometraje *La espiral*, se empezó el proceso de recopilación de ideas y conceptos relacionados con el tema que se iba a tratar. Se buscaron también los referentes adecuados y se fue desarrollando el primer guion de adaptación. Junto con Samuel Sebastián y nuestra tutora, se fue revisando y se descartaron y cambiaron muchas de las ideas iniciales.

Para poder continuar correctamente con las fases de realización del proyecto, en este caso la preproducción, el equipo se dividió en roles. Por una parte, estaba el equipo narrativo, que se encargó de adaptar el guion, de hacer

los primeros *beatboards*, desarrollar el *storyboard* y preparar una primera animática. Y por otra el de *concept art*, que se encargó de crear la parte más artística, preparando los fondos, *props* y diseños, tanto primarios como definitivos.

Coordinados por Susana y en revisión de Samuel Sebastián, ambos equipos trabajaron de la mano, actualizando y adaptando el material realizado. Todo esto mediante la herramienta Google Drive, con la que el equipo creó múltiples carpetas de contenido para facilitar la accesibilidad a todos los integrantes del proyecto.

Tras terminar la segunda animática y empezar la asignatura de Producción de animación 2, el equipo aumentó en miembros ya que se unieron Claudia Serenguet, Jose Maria Serrano y Kevin Pineda y a su vez Noelia Gavidia dejó de estar presente en la asignatura. Al tener listos ya los tiempos y todos los planos ajustados, se hizo un reparto de *Layouts*, dejando un total aproximado de 6/7 planos por persona. Los *layouts* se terminaron el día 9 de marzo y se empezó con la fase de producción que duraría hasta junio. En esta fase, se dividió el equipo en intercaladores y animadores principales, aunque en algunos casos los papeles variaron. El resto del proceso se explica más detalladamente en el apartado 5, La Espiral. Proceso de creación.

Por último, remarcar el gran trabajo por parte de nuestra compañera y directora del grupo, Sandra Pérez de la Blanca Ortigosa, que se encargó de la realización de los calendarios, tanto el general como los específicos, con los que planificó las reuniones y fechas de entrega dotando así al grupo de un buen ritmo de trabajo.

### 3.1 CALENDARIO



Fig. 1 Calendario general del desarrollo del TFG de equipo y leyenda. Sandra Pérez de la Blanca

En la figura 1 se muestra el calendario general, que como ya se ha mencionado anteriormente, fue realizado por la directora Sandra Pérez de la Blanca Origosa y con él se organizaron las fechas de entrega, las correcciones y el tiempo estimado para la realización de cada parte.

## 4. MARCO CONCEPTUAL

### 4.1 LA VISIÓN MASCULINA DE LA MUJER EN LA ANIMACIÓN

#### 4.1.1 INICIOS, ESTEREOTIPOS Y EVOLUCIÓN

Atendiendo a los inicios de la animación podemos observar que parten desde una perspectiva mayoritariamente masculina, como es el caso de la creación de la linterna mágica en 1640, creada por Athanasius Kircher, a la *Fantasmagorie* de Étienne Gaspard Robert de Liejia en 1794, al Taumatropo de John Ayrton Paris en 1825, al fenaquistiscopio de Findinand Plateau entre 1829 y 1832, el zootropo de William George Horner en 1834, el praxinoscopio de Émile Reynaud en 1877, al quinetoscopio de Thomas Alva Edison en 1889, al cinematógrafo de los hermanos Lumière en 1895, los trucajes de Georges Méliès y Segundo de Chomón o el primer cortometraje de animación de Winsor McKay.

No obstante, hay algunas pocas excepciones como es el caso de Lotte Reiniger mujer muy reconocida en la historia de la animación y una de las primeras cineastas en utilizar el *Storyboard*.

Esta predominancia masculina se refuerza con la aparición de Walt Disney, personaje que consiguió atraer los ojos del mundo, primero, con su personaje Mickey Mouse y luego al realizar el primer largometraje a color y con sonido; *Blancanieves y los siete enanitos* (1937).

En estos inicios, aparecen las primeras representaciones de personajes femeninos que marcarían el comienzo de su representación como objeto de deseo. Tanto en la Colombina de Reynaud, siendo la primera representación de la mujer en el mundo de la animación como en la princesa de McKay observamos a heroínas que están diseñadas para ser la hermosa muchacha que es compañera del héroe así como premio y objeto. Creada por el hombre y para el consumo del hombre.

Volviendo con Disney, podemos destacar primero a Minnie, su primer personaje femenino reconocido, y la cual se le privó inicialmente de un nombre, siendo su papel relegado a poco más que el interés amoroso de Mickey.

Otra figura que carecía fue Mutt, de la serie *Mutt and Jeff* (1983), Bud Fisher, siendo importante para el estudio porque fue la primera mujer que ejerce el rol



Fig.2 Diseño a color de Betty Boop (1926) Max Fleicher.

de esposa, además de adquirir la característica de ser un personaje femenino malvado, algo que más adelante se utilizaría de forma reiterada.

No fue hasta la creación de *Betty Boop* (1926), de Max Fleicher y Grim Natwick, por el estudio Paramount, que las mujeres empezaron a tener un papel protagonista, siendo Betty la primera de ellas. Además, se le considera una pionera por ser también un personaje femenino que no tiene ningún interés amoroso, ni dependencia con un personaje masculino. Aun así, no deja de ser un personaje con características sexualizadas, como sus enormes ojos, labios rojos y sensuales, largas pestañas, la poca ropa y su personalidad sensual, ingenua y pícara. (Fig. 2) Una Pin-up animada.

Por otra parte, con la creación de *Blancanieves* empezaría la primera generación de princesas sumisas de Disney. De esta era, hemos cogido como referencia películas como la propia *Blancanieves*, *La Bella Durmiente*, *La bella y la bestia* y *La Sirenita*. Dado que son algunos de los ejemplos más evidentes de esta tendencia.

Analicemos primero el caso de *Blancanieves y los siete enanitos* y *La Bella Durmiente*.

Aquí se nos presenta a la princesa indefensa que ha de ser salvada por un príncipe valiente. Donde su rol es permanecer hermosas, ser educadas y puras, solo esperando a su príncipe con el que casarse llegado el momento. Como lo cantaba Blancanieves antes de ser salvada por su príncipe azul “Un día encantador mi príncipe vendrá y dichosa en sus brazos iré (...) Por fin mi sueño se realizará”. (Minuto 55, segundo 40).

Así como la mujer como ama de casa, optando en el caso de Blancanieves por decir que sabe lavar, coser, barrer y cocinar, para terminar, convenciendo a los enanitos de que la aceptaran en su casa.

Otro estereotipo en esta película, es las mujeres como seres malvados o retorcidos, pues Gruñón nada más ver aparecer a Blancanieves dice que es mujer y que como todas, es veneno.

Por otra parte, en *La Bella Durmiente* (1959), cuando Aurora nace recibe de sus hadas, las cualidades más “importantes”, una voz dulce, una bella apariencia física y la opción de romper su maldición con un beso. Coincidiendo esto último con la propia Blancanieves.

Siguiendo ahora con *La Bella y la Bestia* (1991), por Gary Trousdale, Kirk Wise:

En este filme, se nos plantean diferentes ideas. Las mujeres deben de renunciar a su vida y a sus sueños por su príncipe azul, tal como decía Gastón en la película “Bella, ya es hora de que olvides los libros y prestes atención a cosas más importantes, como yo. El pueblo entero lo comenta, no está bien que una

mujer lea, enseguida empieza a tener ideas y a pensar”. (minuto 8 y 36 segundos).

Debemos de ignorar comportamientos dañinos y peligrosos por el bien de nuestra relación. Bestia encierra a bella y echa a su padre, alejando a su familia de ella. Manda el mensaje de que has de pasar por alto el abuso, no tienes que hacer caso de la violencia ya que hay un dulce príncipe escondido y tú has de sacarlo fuera.

Y por último *La Sirenita* (1989), por John Musker y Ron Clements:

El mayor exponente de machismo de esta franquicia. Basando el crecimiento personal y los logros femeninos en lo que renuncias y te proporcionan los hombres. Nos dice que calladas estamos mejor, pues los hombres las prefieren así. Llevando así a Ariel a ceder su voz y su familia para estar con su amado. Como nos muestra en la canción *Pobres almas en desgracia*: “(...) Admirada tú serás si callada siempre estás (...)”. (minuto 43, segundo 43).

Dejando de lado a Disney, desde los inicios hasta hace apenas unos años, donde este tipo de mensajes se ha reducido, hemos podido ver como las series de televisión u otras compañías de animación, han mantenido y perpetuado muchos de estos mensajes.

Siguiendo ahora con la época de los años sesenta a los setenta, destaca la figura de Hanna-Barbera y su mujer ama de casa. Esta productora estuvo en mayor auge durante estos años, resaltando las series de *Los Picapiedra* y *Los Supersónicos*, dirigidas por Joseph Barbera y William Hanna. En las cuales nos encontramos a familias de periodos completamente distintos, pero con características muy marcadas para cada personaje. En la familia, el padre se encarga de trabajar, los niños de ser molestos e inquietos y la madre, que, de no encargarse del hogar, debía ser una compulsiva compradora.

En *Los Supersónicos* (1962) podemos ver como en la introducción de los episodios la madre le quita la cartera a su marido y se va a compras mientras él va a trabajar.

Y en *Los Picapiedra*, (1960), Pedro le explica a Vilma, que cuando se forma un matrimonio, la mujer se queda en casa y el hombre es el que ha de ir a trabajar. Diciendo la frase “A mí no me gustan esas mujeres intelectualoides, me gustan cómo tú, bonitas e inútiles”. (Temporada 4, capítulo 26, minuto 3 y 40 segundos).

A partir de la década de los ochenta se observan algunos cambios en la forma de retratar a las mujeres, pues en el cine de autor las mujeres empiezan a coger más fuerza y salen a relucir figuras como Joanna Quinn, quien rompió con los cánones de belleza femeninos, mostrando cuerpos de mujeres mayores o más



Fig.3 Fragmento de la película *Lilo y Stitch*. (2002)

gruesas. Toda esta evolución y figuras importantes, las relata nuestra compañera Maria Monfort en su marco teórico.

Siguiendo con los 80, en el año 1988 se estrena *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, película de culto que consiguió lograr una segunda época dorada. Con su protagonista Jessica Rabbit, una mujer que combinaba todos los estereotipos femeninos existentes, pero que a pesar de eso era muy inteligente y se podía valer sola, algo considerado en la época, como muy rompedor y transgresor.

También, en los finales de los 80, surgen *Los Simpson*, (1989), creados por Matt Groening, donde las mujeres de la familia son las inteligentes, creativas y con mucho futuro, pero como Marge se ven arrastradas por hombres como Homer, que las condenan a ser amas de casa. En el caso de Lisa, esto no es tan marcado pues es una inconformista, con ideales muy claros y es la que rompe más los esquemas, siendo considerada por muchas personas, un icono feminista.

Unos años después, se estrenó la serie de *Las superheronas* (1996), por Craig McCracken, de la franquicia Hanna-Barbera que había recorrido un largo camino en la representación de las mujeres. En esta serie, pensada para el público infantil femenino, parecía que iba a seguir el cliché del interés económico de las mujeres, debido a que la primera supervillana que es presentada en la serie tiene como objetivo tener todos los diamantes del pueblo. Y la cual es detenida por la Policía de la Moda, cuyos integrantes son una mujer y un hombre afeminado que consideran que le falta glamour. No obstante, la serie no se queda en esos clichés, pues su creador el Profesor Utonio promovió que las muchachas se cuestionaran como vivimos a diario, lo que es correcto y como luchar por ello, incluyendo a muchas mujeres de relevancia en la trama como la señorita Belo.

En estos momentos Disney presenta al mundo la película de *Mulán* (1998), por Tony Bancroft y Barry Cook, que formaría ya parte de la segunda generación de princesas. Sus personajes ya no eran solo débiles y sumisas, ahora empezaban a haber más valientes y dispuestas a todo. Mulán destaca por entrar al ejército chino ocultando su identidad y aun así consigue igualar y destacar entre los hombres. Reforzando la idea de que todos somos igual de capaces a pesar del género. En esta película Mulán se enfrenta al fuerte machismo de esa era. Escuchando como sus compañeros cantan canciones con frases como "(...) Da igual como ella pueda ser o como vista, pero al guisar que sea una artista" (...) La que me tenga entre algodón con alma maternal. Eh... cabeza aguda y gran saber ¿juiciosa para hablar? -No (...)" (minuto 48).

Cabe mencionar también a Nani Pelekai, de *Lilo y Stitch*, (2002), la hermana mayor de Lilo, un personaje con una historia más realista, dentro de los elementos fantásticos de la película. Y es que, nos presenta a una mujer, que ha

tenido que apañárselas a solas después de perder a sus padres, viéndose forzada a cuidar de su hermana, trabajar y encargarse del hogar. Encargándose encarecidamente de cuidar y proteger a su única familia. Además, es un personaje que ya presenta un cuerpo más realista.

Esta evolución se debe a la incorporación de las mujeres en el mundo de la animación y es que en películas como *Frozen*, (2013), donde aparece como codirectora y guionista una mujer, Jennifer Lee, o series como *Steven Universe* (2013), creada por Rebecca Sugar, podemos observar una visión distinta a los roles anteriores.

En *Frozen*, encontramos a su protagonista Ana, la cual nos muestra la importancia de no precipitarse en el amor y encontrar a la persona que te trate de forma adecuada, de hecho, es la primera vez que vemos que un personaje hombre le pide permiso para besar a su princesa.

Además del importante papel de su hermana Elsa, la cual decide no seguir con lo que le era impuesto y “Let it go”, liberarse y hacer y ser lo que ella realmente quiere. Mostrándonos a una mujer fuerte e independiente.

Luego, *Steven Universe*, uno de los últimos exponentes del cambio de la visión femenina en la animación comercial.

En esta serie, pese a contener un protagonista masculino, las mujeres tienen un papel de suma relevancia. Y es que las tres tutoras de Steven, Garnet, Amatista y Perla son las poderosas, las sabias y las heroínas.

Además, se hace referencia a la lucha feminista, y se busca romper los roles de género, así como ensalzar los derechos LGTBI. Es una serie que busca reivindicar la igualdad, rompiendo preconceptos sociales y los antiguos modelos de “héroe” tradicional.

Su protagonista, lo es, pero no por ser valiente o poderoso, sino por otras virtudes, como su sensibilidad, humanidad, y su amor y empatía hacia las personas.

Cabe remarcar, que este estudio se ha llevado a cabo desde una perspectiva occidental y comercial. Esto es debido a que, por una parte, nuestro contexto cultural es diferente así que cabe valorar desde nuestro punto de vista occidental, pues hay diferencias entre los valores de unas culturas a otras. Además, nos hemos centrado en la parte comercial, dado que es el producto que realmente influye más en la sociedad, pues es el que consume la mayoría de su población. Entonces como producto en sí, busca vender, así que ¿Qué mejor que promocionar la imagen femenina que los hombres de la época buscaban consumir?



Fig.4 Cartel promocional de *Steven Universe*. (2013)

Igualmente, en el caso de la obra de autor, la perspectiva de los personajes femeninos no ha ido nunca tan ligada a los conceptos e imágenes que en la época se tenían de las mujeres, puesto que no busca como tal vender los conceptos que gustan a las grandes masas, si no crear arte.

Para finalizar, podemos concluir que la imagen de la mujer ha cambiado mucho a lo largo de los años, desde la heroína sumisa y la mujer malvada a mujeres fuertes, inteligentes y capaces. No obstante, aún queda un largo camino por recorrer, pues falta representación de cuerpos no normativos y mujeres de mayor edad, que siguen quedándose relegadas a su papel de abuela. Es por eso que en este trabajo buscamos aportar nuestro granito de arena, en este caso dando visibilidad a situaciones por las que tenemos que pasar a veces las mujeres, solo por el hecho de serlo.

## 4.2 REFERENTES

### 4.2.1 CONCEPTUALES Y ESTÉTICOS

#### 4.2.1.1 PSICONAUTAS, LOS NIÑOS OLVIDADOS

*Psiconautas, los niños olvidados* es una película es un drama de la animación gallega del 2015, producida por Luis Tosar, Carlos Juárez y Farruco Castomán, de la productora Uniko. Fue dirigida por Alberto Vázquez Rico y Pedro Rivero. Y es una adaptación de la novela gráfica *Psiconautas*, del propio Alberto Vázquez.

De genero dramático, esta película es una reflexión sobre la contaminación, la diferencia de clases, la marginación y la gestión de la salud mental.

En ella exploramos el pesimismo y la decadencia de todos los personajes de la isla, que tras el desastre ecológico ocurrido no tienen fuerzas para salir de la situación en la que se encuentran. Solo los protagonistas, trataran de salir de allí, pasando por un camino de exploración y desarrollo personal.

En cuanto al protagonista, a lo largo de la historia observamos varias facetas de su ser. Entre ellas y la más destacable, la transformación en *Psicopajaro*. Esta transformación representa todos sus miedos, traumas e inquietudes, que lo persiguen y lo acorralan. Es la parte oscura de sí mismo. La representan mediante una gran sombra, en forma de pájaro monstruosa, que arrasa con todo.

Esta es la parte que nos hace usarlo como referencia, pues consigue mostrarnos la tortura mental por la que pasa Birdboy, de una forma gráfica. Una sombra que acecha, como en nuestro corto, la sombra del marido maltratador que persigue a Gea por su subconsciente.



Fig. 5 Fotograma de *Psiconautas, los niños olvidados* (2015)



Además, guarda también relación con los colores que expresan como es el personaje, pues el protagonista es todo en blanco y negro, solo aparece el rojo cuando sus terrores le persiguen.

Igualmente, en esta película, Birdboy sufre de depresión y como Gea se siente atrapado en sus problemas, está en un bucle del que no puede salir solo. Al final, él termina sufriendo un destino trágico tras superar sus miedos, el policía que siempre busca acabar con él lo mata, pero sus buenas acciones terminan cobrando fruto a manos de la coprotagonista, Dinky, arrojando un rayo de esperanza en un lugar desolado. De igual forma, con este corto buscamos mostrar la situación trágica de Gea, para que así poco a poco se vaya concienciando y mejorando la situación de mujeres como nuestra protagonista.

#### 4.2.1.2 SI ME PASARA ALGO, OS QUIERO

Si me pasara algo, os quiero, es un cortometraje animado en 2D, escrito y dirigido por Michael Govier y Will McCormack, estados unidos.

Su género es también el drama y nos cuenta la trágica historia de dos padres que han perdido a su hija en un tiroteo escolar y ahora tratan de superar su muerte.

Este corto, nos muestra que cuando pasas por una situación tan dolorosa, hace falta tiempo para sanar y que es muy importante recordar los momentos importantes e intentar no torturarse recordando lo que es doloroso.

En cierta parte, este concepto lo comparte con nuestro corto, pues en el Gea recuerda momentos buenos de su vida y momentos malos. Pero su propia visión de sí misma como persona mayor, la alerta de que no ha de dejar que la sombra, su exmarido, la absorba.

Por la parte estética, también tomamos inspiración, de los espacios vacíos, la gama de blancos y grises, y el único color, que es el azul, utilizado para representar a su hija. En nuestro caso, el color sería el rojo y representaría a la protagonista. Así mismo, encontramos de nuevo el concepto de las sombras, que en este caso no son negativas, sino positivas, pero que las usamos como referencia a la hora de hacer algunas de las pruebas iniciales de nuestra propia sombra.



Fig.6 Fotograma del corto Si me pasara algo, os quiero (2021)

## 5. LA ESPIRAL. PROCESO DE CREACIÓN

A continuación, explicaremos al detalle cómo se ha llevado a cabo el desarrollo práctico del cortometraje animado *La espiral*, el cual ha constado de tres fases principales: Preproducción, producción y postproducción.

En cada una de estas fases y como ya se ha comentado anteriormente, el equipo ha trabajado dividiéndose en los distintos roles de una producción de animación profesional.

### 5.1 PREPRODUCCIÓN

La preproducción es la fase más importante del desarrollo del proyecto, dado que, en ella se sientan las bases de un trabajo audiovisual exitoso. Es la etapa en la que la creatividad está más presente y se encarga de dejar el trabajo listo para pasar a la producción. En ella, se plantea y establece el orden para llevar a cabo la animación, así como todos los diseños y artes finales.

Calendarios de preproducción:

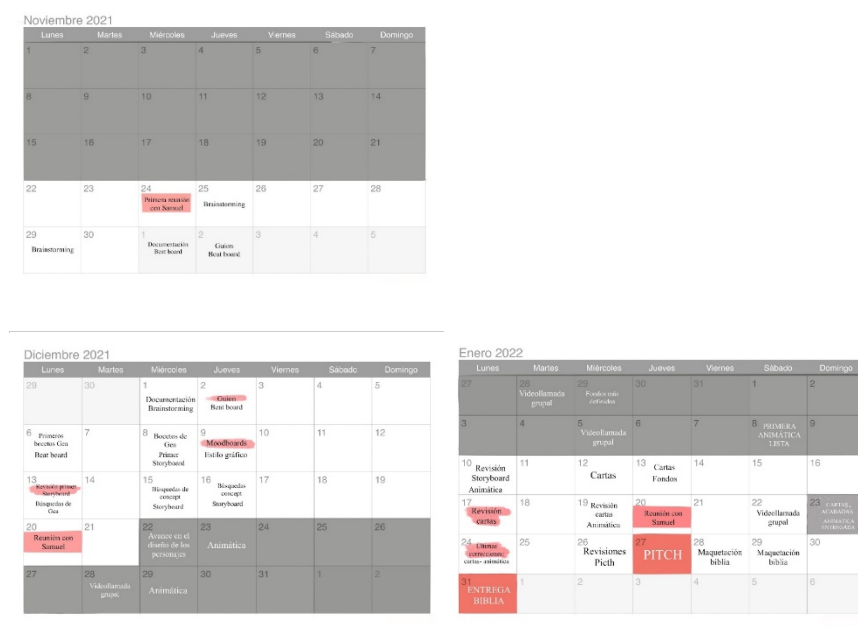


Fig.7 Calendarios de producción. Sandra Pérez de la Blanca

#### 5.1.1 ORIGEN DE LA IDEA E IDEAS INICIALES

En los inicios del curso, nuestra idea original era crear la preproducción de un corto de manera individual, pero tras sopesar la dificultad y la carga de trabajo que ello supondría, decidimos buscar a compañeros de clase con los que formar un grupo de TFG. Unos días después de pensar en ello, nos enteramos de que unas compañeras estaban buscando a gente para formar un grupo y tras escuchar sus ideas para el proyecto decidimos integrarnos al mismo.

Todas las integrantes buscábamos hacer un trabajo con repercusión social, por lo que estábamos abiertas a las propuestas que nos pudiesen ofrecer las asociaciones que nos iban a visitar en la asignatura de Producción de animación I.

Así pues, la idea del trabajo surgió en base a la propuesta que nos presentó el guionista y director valenciano Samuel Sebastián, quien, en conjunto con Susana García y en apoyo de la asociación ALANNA, nos animaban a formar parte de una producción profesional dentro del proyecto Gea. Esta producción era el largometraje de imagen real *La espiral*, el cual iba a constar de fragmentos animados. Al principio dudamos entre qué propuesta elegir, pero al final nos decantamos por el proyecto la espiral dado que nos resultaba más cercano al ser nosotras mujeres.

Una vez aceptamos la propuesta, nuestra compañera Carla Moliner, nos pidió poder participar en el proyecto, pues era una muy buena oportunidad y la clase se había dividido en grupos de entre 5 a 6 integrantes. Nosotras aceptamos con mucho gusto.

En la siguiente clase hablamos con Samuel Sebastián y nos explicó su proyecto con más profundidad. Él quería que los fragmentos animados fueran la parte más interna del imaginario de Gea y recalca la importancia de expresar mediante dibujos la sensación de que a Gea se le terminaba el tiempo y se sentía atrapada en un bucle, en una espiral. A su vez, otro de sus requisitos era que el corto fuese en blanco y negro, solo a excepción de algún color puntual. Tras esa reunión y mientras esperábamos a poder leer el guion del largometraje, empezamos a desarrollar una serie de conceptos e hicimos los primeros dibujos de *concept*, *moodboards*, así como un guion provisional.

Además, dividimos el equipo en base a nuestras habilidades y aptitudes. Eligiendo qué rol iba a abarcar cada integrante del grupo en el proceso de preproducción. El reparto quedó dividido de la siguiente manera:

A) Por una parte, el equipo más gráfico y de *concept art*:

- Anna Gisbert: *Concept artist*, diseño de fondos (los espejos), carta de siluetas y espejos.
- Carla Moliner como: *Beatboard*, *Concept Artist*, Diseño de personajes. Maria Monfort: *Concept artist*, diseño de fondos, artes finales.
- Noelia Gavidia: *Concept artist*, diseño de manos, diseño de habitación.

B) Y por la otra, el equipo más narrativo:

- Sandra Pérez de la Blanca: directora, *storyboarder*, animática.

- Marta Moreno: *Stroyboarder*, cartas modelo, animática.

### 5.1.2 MOODBOARD Y CONCEPT ART

En cuanto al concept art, empezamos a desarrollarlo investigando y recogiendo distintos elementos simbólicos que pudiesen representar gráficamente las sensaciones por las que estaba pasando Gea. Y para ello, exploramos la simbología de ciertos elementos; tanto animales, como de objetos, conceptos, plantas, lugares y colores. Así pues, los elementos escogidos fueron:

1. En cuanto a animales, las mariposas, el lobo y el ave fénix (Fig.8)
2. Los objetos el reloj y los espejos.
3. Los conceptos, el agujero negro, la espiral.
4. Para los lugares: la nada, un bosque, la inmensidad del océano, una feria; un carrusel, una noria, una sala de espejos.
5. Las plantas; las flores, árboles, raíces.
6. Los colores: el rojo y el morado.

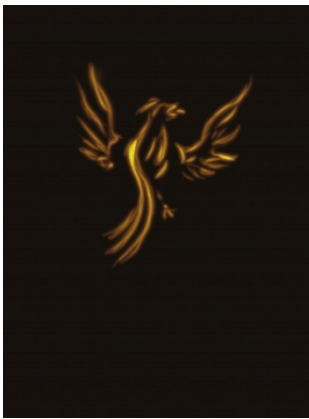


Fig. 8 Concept art de un ave fénix como el resurgir desde las cenizas.

Por otra parte, nuestra compañera Carla Moliner nos presentó un libro plagado de metáforas y elementos simbólicos; *Las flores perdidas de Alice Hart*, de Holly Ringland (2019), del cual sacamos algunos de los conceptos anteriormente nombrados.

Alice flotaba mecida suavemente por la nada. No había océano, ni fuego, ni serpientes, ni voz. Un cosquilleo de expectación se extendió por su piel. Cerca, una fuerte ráfaga de aire y el ruido de unas alas: flap, flap, arriba, arriba, lejos.

Una sola pluma ardiente llamó su atención; se alejó dejando una estela de luz.

Alice la siguió sin miedo. (p.55)

En el caso de este fragmento, escogimos el concepto de la nada, que posteriormente sería el espacio blanco y vacío donde cae Gea. Así como la idea de que viese algo que llamaba su atención y lo siguiera.

Por otra parte, en nuestro caso, los primeros *Concept arts* estuvieron ligados a la idea del concepto de espiral y del tiempo, tratando de juntar ambos elementos o dejándolos por separado (Fig. 9).

O incluso creando a personajes con forma menos humana y experimental que transmiten esa sensación de angustia que sufre nuestra protagonista. Y también, experimentando un poco con lo que sería el hogar de Gea.



Fig. 9 Concept art sobre el bucle del tiempo. Anna Gisbert.



Fig. 10 Concept art sobre la casa de Gea y la sensación que le transmite. Anna Gisbert



Fig. 11 Concept art sobre la casa de Gea. Anna Gisbert

Continuando con el tiempo, esta vez en vez de estar ligado con la espiral, se le relaciona más con lo monstruoso, con algo que te atormenta. Esta representación tiene como inspiración y busca referenciar, un fragmento de la película *Psiconautas, los niños olvidados* (2015) dirigida por Alberto Vázquez Rico y Pedro Rivero, en la que podemos ver al protagonista, *Birdboy* tratando de escapar de su monstruosa sombra proyectada en la pared y a su vez. Podemos encontrar este momento también en alguno de los carteles promocionales de la película (Fig.13).



Fig.12 Concept art sobre el tiempo como monstruo.

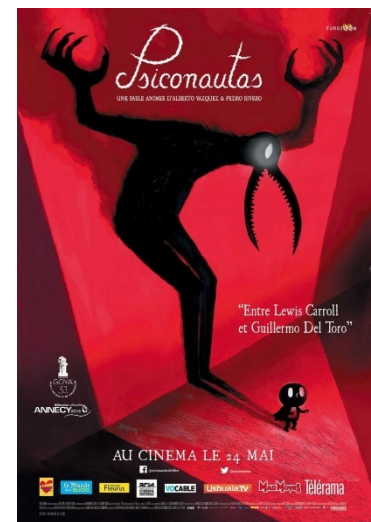


Fig.13 Cartel promocional de *Psiconautas, los niños olvidados*. (2015)



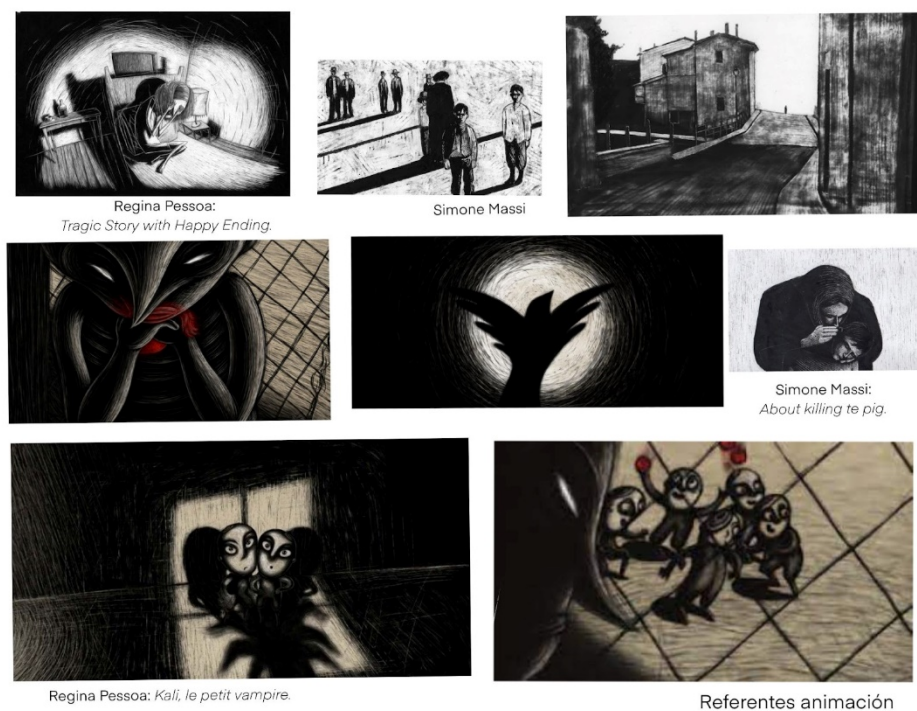


Fig.15 Moodboard de estética y color. Sandra Pérez de la Blanca

Tras varias reuniones, el guion se redujo y modificó significativamente, y a su vez, el director nos proporcionó el guion completo del largometraje y tras leerlo, vimos que nuestro planteamiento cuadraba en el último fragmento animado del filme. Así pues, decidimos quedarnos con los elementos simbólicos del espejo, la espiral, la nada y el agujero negro. Y en cuanto al color el rojo.

Comenzando con el espejo, lo usamos como representación de las etapas de Gea, su pasado, su presente y su futuro. Mostrando tanto lo que ha ocurrido, como lo que podría estar por venir, así como las imágenes de su subconsciente.

De los espejos se ha dicho que son símbolos de la imaginación o de la propia conciencia, pues un espejo reproduce aquello que es verídico, así como la representación de nuestros corazones y nuestra consciencia. Max Scheler (1928) y otros filósofos lo relacionan con el pensamiento, pues es el vínculo entre la mente y el reflejo del Universo.

A su vez, lo podemos encontrar con frecuencia en cuentos infantiles o leyendas, en estos casos convertido en elemento mágico capaz de proyectar imágenes de sucesos que ocurrieron o bien en el pasado, o de un presente que sucede en un lugar lejano o que van a ocurrir en el futuro. O bien proyectar aquello dentro de nuestra imaginación o consciencia.

Otro punto dentro de sus representaciones es que dentro de los espejos existe otro mundo paralelo, pero de manera invertida, que en este caso se

relaciona muy bien con la inversión de colores que realizamos en la línea que recubre a nuestra protagonista.

Continuando con la espiral, simboliza la extensión, el desarrollo, la rotación y el progreso. Aunque en este caso, su significado va vinculado a la repetición de las cosas y a la sensación de repetir algo sin encontrar una salida para ello.

Seguido de ello, el agujero negro, el representa un agujero que carece de luz y lo absorbe todo, podría llevarte a otro punto en el tiempo. De hecho, en palabras del científico Gerardo Herrera “Para los seres humanos, los hoyos negros son símbolos del final” (Montes, 2019 s/p) Así pues, los agujeros negros simbolizan el final, el todo y la nada, captando así la sensación que sufre Gea, el tiempo junto a sus hijas se termina y no puede hacer nada por evitarlo.

Por último, la nada, es la ausencia o inexistencia de todo. De los primeros filósofos occidentales que consideró la nada como concepto fue Parménides (siglo V a.C.). Él llegó a la conclusión de que la “nada” no existe mediante el siguiente razonamiento: “Todo lo que hay ha existido siempre. Nada puede surgir de la nada. Y algo que existe tampoco se puede convertir en nada” Parménides de Elea (530–470 a. de C).

Razonamiento que compartieron otras grandes figuras en la historia. Y de ella podemos concluir que la nada no existe y que, por tanto, se puede representar tanto en negro, por la ausencia de luz, como en blanco, pues no deja visión a nada más.

Cabe añadir, que para el color nos decantamos finalmente por el rojo. El rojo es un color que representa muchas cosas, pero en nuestro caso va ligado al drama, a la sombra de peligro, violencia, ira, malicia y agresión. En él se representa todo por lo que ha tenido que pasar nuestra protagonista, así como también, al ser un color tan vivo, llama la atención entonces intensifica dicho ser, objeto o espacio. Además, se le asocia con la acción, siendo utilizado en algunos botones, como por ejemplo una alarma de incendios, a modo de llamada a la acción, estimulando así a las personas y llevándolas a actuar, siendo un símil con el objetivo de nuestro corto.

Era entonces el momento de desarrollar gráficamente todos los elementos de nuestra historia.

En cuanto a los escenarios, acordamos que serían: la habitación de las hijas de Gea, la nada y los espejos y el agujero negro.

Empezando con los espejos, en esos momentos aún no habíamos concretado como sería ese espacio vacío, así que en nuestro caso hicimos pruebas tanto con un fondo negro como con un fondo blanco, para después decantarnos por el blanco. Pero entonces teníamos un problema, dado que este fondo limitaba la



forma y el color de los espejos, así que en un inicio los hicimos simplemente con una línea blanca (Fig.16).

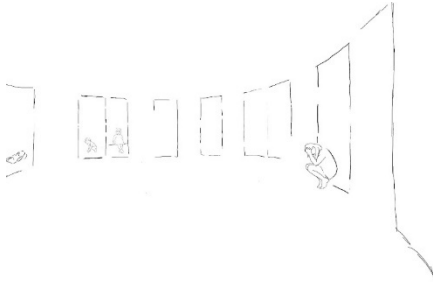


Fig. 16 Concept art de la sala de los espejos.  
María Monfort.



Fig.17 Concept art de la sala de los espejos. Anna Gisbert

Pero perdía contraste y quedaba todo muy difuso. Así que, en nuestro caso, hicimos pruebas con los espejos de tono grisáceo, tanto con el reborde más recto como más difuso (Fig. 17).

Decidimos que quedaba muy bien el contraste gris con el blanco, pero entonces surgió otro inconveniente y es que la figura de Gea reflejada, no se distinguía demasiado bien, el contraste era poco (Fig.18).

En aquel momento seguimos investigando y descubrimos el corto, *Not about us*, de Michael Frei (2011) (Fig.19). De él sacamos representar a la figura de Gea en el color de la línea invertido, es decir, la Gea original en negro y la Gea del espejo en blanco. Esto creaba más contraste y ayudaba a diferenciar a la "real" de la reflejada (Fig.20).



Fig. 18 Concept art prueba de reflejo. Anna Gisbert.

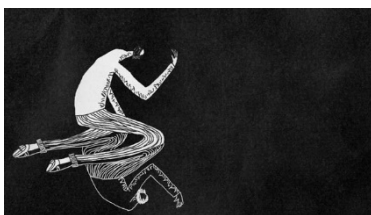


Fig. 19 Fragmento del corto, *Not about us*. Michael frei (2011)



Fig.20 Prueba de reflejo con la línea blanca. Anna Gisbert.

Aun así, algo fallaba, y era que faltaba un color distintivo que resaltara a Gea, entonces es cuando decidimos que tanto ella como su reflejo contendría también el rojo característico de la protagonista.

Al mismo tiempo, estuvimos desarrollando la habitación de las hijas de Gea, pues en un principio habíamos hecho un diseño encarado a niñas un poco más mayores, así que tuvimos que acordar la edad de las niñas (fue cuando decidimos que serían gemelas y no de distintas edades). Una vez acordada su edad, cuatro años, rediseñamos el cuarto, pusimos peluches, una mesa para niños, las camas más pequeñas y el dibujo de las estrellas y el planeta en la pared.



Fig. 21 Primer diseño de la habitación de Ester y Cora. Noelia Gavidia.

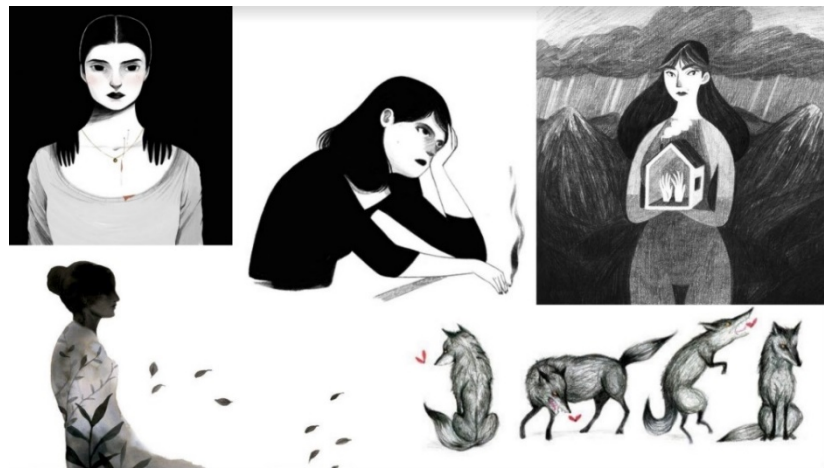


Fig. 22 Diseño de la habitación de Ester y Cora adaptado a su edad. Maria Monfort.

Primeramente, nos centramos en desarrollar a nuestra protagonista, Gea, pues Samuel Sebastián nos había especificado que se trataría de una mujer joven de unos 25 años. Partiendo de esa base buscamos acordar unos rasgos comunes y cada una desarrollaría su propia versión. Su pelo sería negro y corto, su mirada cansada y triste, sería de altura estándar, su peso más bien bajo por el estrés.



Fig.23 Concept de Gea, Anna Gisbert.

Fig. 24 *Moodboard* búsquedas de Gea. Ilustradores Laura Pérez y Adolfo Serra.

### 5.1.3 GUIÓN LITERARIO, GUIÓN TÉCNICO Y STORYBOARD

Para empezar con el guion literario, y como hemos mencionado anteriormente, hicimos una lluvia de ideas y de ahí escogimos una serie de elementos que serían los que terminarían conformando la historia.

Primeramente, nos centramos en definir cómo serían las escenas en las que Gea, que en aquel momento aún no estaba definida, trataría de escapar de su maltratador. Para ello, escogimos como primer escenario, el carrusel. En él las hijas de nuestra protagonista, Esther y Cora iban a estar dando vueltas en el tiovivo, representando así de forma gráfica, el concepto del giro, de retorno al inicio, de bucle. Entonces quedarían atrapadas por la figura o silueta de un hombre sin rostro, dando pie así al concepto posterior de la sombra. De esta figura oscura, se transicionaría a la siguiente escena, donde Gea caminaría por

un pasillo infinito lleno de espejos. En este caso tomamos como inspiración la película de terror “Us”, nosotros, 2019. Entonces ella vería como su reflejo en los espejos toman vida, asustándola y llevándola a huir hasta llegar a un espacio completamente blanco. Allí el vacío la llevaría a la desesperación y sería absorbida por el suelo, cayendo junto con muchas otras mujeres que, como ella, padecen maltrato. Para esta caída, se especuló interpretarla como una caída en el agua o a un mar de papeles de juicios. También pensamos en usar el bosque como escenario donde nuestra protagonista escaparía de su maltratador, representado en forma de lobo.

Divagamos y recopilamos un montón de ideas distintas, pero dada la complejidad de algunos elementos como el ti vivo y la duración del corto, Susana García y Samuel Sebastián nos ayudaron a sintetizar y canalizar la idea principal. De esta forma buscamos entre el guion del largometraje, para ver que *flashback* animado se ajustaría mejor a lo que nosotras habíamos desarrollado. Finalmente concluimos que adaptaríamos el último fragmento y completamos así el guion literario definitivo.

De este modo, los escenarios finales fueron; como escena inicial, Gea en la habitación de sus hijas, mientras cepilla a una de sus niñas, el espacio imaginario del agujero negro por el que nos introducimos a través del ojo de nuestra protagonista, la sala vacía donde se forman los espejos alrededor de ella creando un círculo y por último la sombra que la atrapa y la hace caer transportándola hasta el punto inicial del corto, la habitación de sus hijas, reforzando así el concepto de bucle o círculo. Así mismo, al tener un inicio y un final auto conclusivos, respondía a nuestra idea de que el corto tenía que funcionar tanto dentro del largometraje, como de manera individual.

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 parecen que se disuelven, hay una ventana al fondo y parece que el paisaje cambie continuamente...

GEA cepilla el pelo de CORA mientras, ESTER JUEGA AL FONDO con algo que parece una nave espacial futurista y unos muñecos que representan a unas astronautas.

LOS RUIDOS SE HACEN MÁS MONÓTONOS...

Fig.25 Fragmento de la parte inicial del guion literario. Samuel Sebastián

Teniendo ya listo el guion literario nuestra compañera, Carla Moliner, con revisión por parte del equipo de storyboard, desarrolló el primer *beatboard*, recurso que se asemeja mucho al *storyboard*, pero siendo este mucho más sintetizado y a modo de introducción, sin todos los detalles que contiene un *storyboard*. En él se vio de forma sencilla el funcionamiento de la narrativa visual del corto. Así mismo, ayudó a definir tanto las transiciones, como los planos de los que iba a constar nuestro corto.

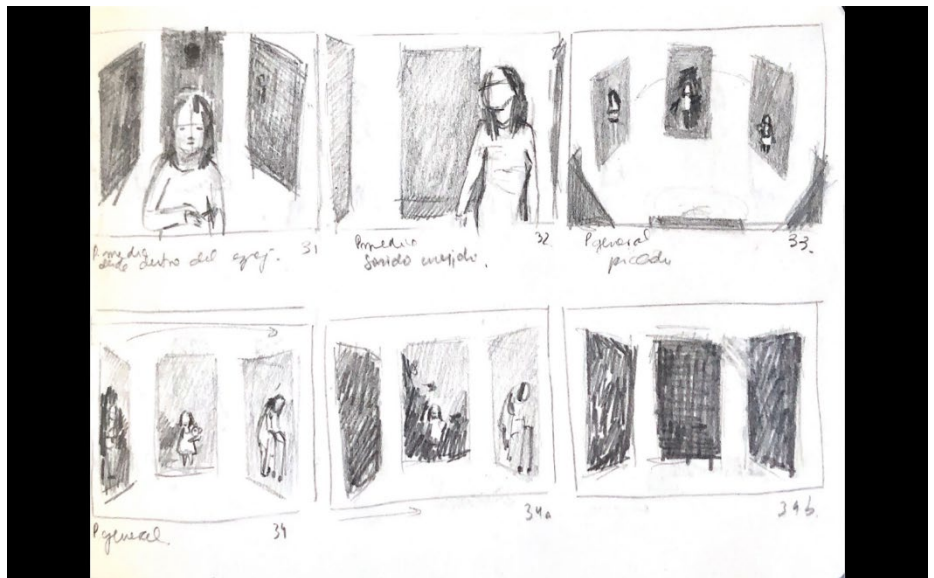


Fig.26 Fragmento de *beatboard*. Carla Moliner

De esta manera, el equipo de storyboard fue definiendo el *beatboard* progresivamente, cambiando planos, y acotando tanto la acción, como la duración, como el sonido y el tipo de transición de cada escena.

Dejando así terminado el guion técnico.




PÁGINA	PROYECTO	
	"La Espiral"	
PLANO	LAYOUT-WIDESCREEN-ASPECT RATIO 16:9	ACCIÓN-DIÁLOGO-NOTAS
P.30		1':36"- 1':38" Plano general. En el siguiente espejo se muestra el reflejo de Gea de espaldas. Sonido de agujero negro lejano.
P.31		1':38"- 1':42" Plano medio. El reflejo se da la vuelta mirando a la Gea real, se ve su cara llena de moratones. Sonido de agujero negro lejano.
P.32		1':42"- 1':46" Plano entero espejo. Gea observa el reflejo de su yo embarazada. Sonido de agujero negro lejano.

Fig. 27 Fragmento del guion técnico.

Desde este punto, comenzaba la etapa de realización del *storyboard*, de la cual se encargaron nuestras compañeras Marta Moreno y nuestra directora Sandra Pérez de la Blanca. Para ello desglosaron con más detenimiento algunas de las escenas en más planos dada la complicación de alguna de sus partes, como por ejemplo la introducción a la mente de Gea a través de su ojo. Dejando el *storyboard* conformado por tres escenas principales, (1) la habitación, (2) la introducción a través del ojo y (3) la sombra absorbiendo a Gea.

Nuestras compañeras hicieron un trabajo importantísimo para el corto y de haber sabido mejor el trabajo que iba a suponer, seguramente hubiésemos añadido a una integrante más al equipo de *storyboard* y animática.

Así pues, el primer *storyboard* de la Espiral se realizó en uno de los formatos del cine, 16:9, formato el cual se cambiaría más adelante, pues en aquel entonces Samuel no nos había especificado que debía de ser del formato de cine 2.351. Así mismo, el diseño de los personajes aún no era el definitivo dado que se trabajaba simultáneamente con el equipo de *concept art*.

Por otra parte, nuestras compañeras del grupo de *storyboard* aprovecharon la asignatura de Narrativa secuencial y cómic para pedirle a Alberto Sanz Mariscal que les revisara el trabajo que llevaban hasta la fecha. Así junto con la revisión de Susana se añadieron más escenas que ayudarían a entender mejor el corto. En la versión final, el formato pasa a ser el correcto y aparece ya el color rojo característico de Gea, pues conseguimos convencer al director del largometraje, de que sería un elemento importante.

#### 5.1.4 DISEÑO DE PERSONAJES Y HOJAS MODELOS

En este apartado terminaremos de apostillar lo que se ha dicho anteriormente en el punto 5.1.2.

Para el diseño de personajes empezamos desarrollando a Gea. Y como hemos mencionado en el apartado de *concept art*, lo primero que definimos fue su apariencia general y a partir de ahí empezamos a trabajar todas en las primeras versiones de Gea. Dentro de nuestra idea original, solo cambiamos un aspecto de los anteriormente descritos y fue el pelo. En un principio pensamos en hacerle el pelo corto, pues normalmente el pelo corto es más fácil de mantener y cuando se está en una situación delicada normalmente se tiende a buscar la opción más cómoda. No obstante, terminamos por cambiarlo, dado que, en esos momentos, Samuel estaba empezando a buscar a actrices para interpretar a Gea, y todas tenían una cosa en común; el cabello, todas lo llevaban largo.

Igualmente, decidimos crear un vestuario común, pues cada una la había representado con distintas prendas de vestir, desde pantalones largos y camisa fina, a una blusa con falda, o en el caso de Carla Moliner (Fig 28), un suéter rojo de cuello largo con pantalones tipo *mom jeans*. El suéter de cuello largo nos gustó, así que al final terminó evolucionando en el vestido rojo final (pero antes se hicieron algunas pruebas de distintos vestidos).



Fig.28 Diseños iniciales de Gea y sus hijas. Carla Moliner.

Estando ya listo el diseño del vestido, se continuó desarrollando la apariencia de Gea, modificando un poco partes de la cara como su nariz, que pasó a tener esa sombra en la parte inferior, así como a ser más alargada, y la cabeza más redondeada. A su vez, su postura pasó a ser más precavida y reservada.



Fig. 29 Diseño final de Gea. Carla Moliner

Nos faltaba solo detallar las manos, pues el corto iba a contener planos detalle de ellas y nuestra compañera Carla Moliner no se veía segura de poder hacerlas detalladas. Entonces se realizaron algunas pruebas de manos (Fig. 30). Hasta que Noelia Gavidia realizó el diseño definitivo.

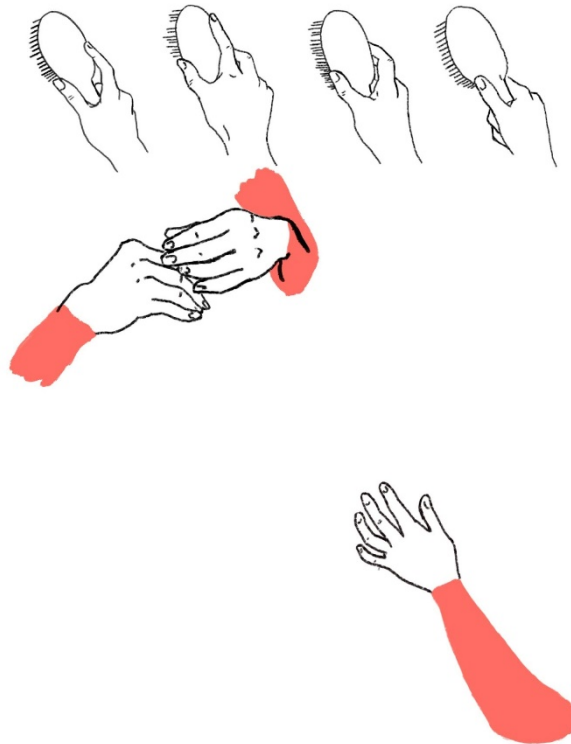


Fig.30 Búsqueda de manos de Gea. Anna Gisbert.



A su vez, se fue desarrollando el diseño de sus hijas. Al inicio habíamos pensado hacer que fueran de diferentes edades, una de unos 6 años y la otra de 2 o 3 años, pero tras pensar en la edad de Gea, realmente nos parecía más coherente que tuvieran los mismos años. Fue entonces cuando decidimos que serían gemelas y tendrían 4 años. En cuanto a la apariencia física, teníamos solo como referencia a la propia Gea, así que decidimos que se parecerían mucho a ella.

En cuanto a su vestuario, se buscó ropa cómoda y adecuada para niñas de su edad, optando por pantalones elásticos, una sudadera y un suéter. Además, para crear la forma de ser de cada una de ellas, nuestra compañera Carla Moliner, se inspiró en sus hermanas, pues nos explicó que normalmente siempre hay una de las dos que trata de imitar más a su madre. Así pues, vemos como Ester lleva consigo peluche de su mamá.



Fig. 31 Diseño de Esther y Cora. Diseño de Carla Moliner y *prop* de Maria Monfort

Siguiendo ahora con el diseño de la sombra, cabe comentar que fue el personaje que más nos costó de definir, pues no sabíamos al cien por cien como representar su aspecto. Pues no queríamos tampoco que fuese como la sombra que se refleja de las cosas, necesitábamos algo más vaporoso y a la vez corpóreo. Para ello investigamos muchos pinceles y texturas, buscando crear ese aspecto. Al mismo tiempo, faltaba definir su apariencia, pues en un principio era como un ente con una forma menos antropomórfica y mucho más vaporosa, pero nuestra tutora, Susana, insistía en acercarnos más a lo humano, por eso se descartaron también versiones de la sombra que tenían manos mucho más monstruosas. Tras hacer muchas pruebas, a las compañeras les gustó nuestra visión de la sombra la cual casi sería una con el espejo (Fig. 32). Sin embargo, aún faltaba definir más su forma, así que seguimos haciendo pruebas. Hasta llegar al definitivo el cual terminaría siendo un ser vaporoso, cuyo torso, cabeza, brazos y manos estarían definidos de forma humana y la parte posterior de su cuerpo quedaría reflejada como humo que va llenando el espacio en el que se encuentra (el espejo).



Fig.32 Búsqueda de diseño de la sombra. Anna Gisbert.



Fig.33 Carta de movimiento de la sombra. Sandra Pérez de la Blanca

Volviendo ahora al diseño de Gea, la Gea del momento actual estaba lista, pero aún faltaba desarrollarla en las diferentes etapas de su vida, para ello se buscó modificar sus rasgos, haciendo su rostro más redondo conforme se la representaba más joven, o alargando su rostro y marcando sus arrugas en los ojos, la comisura de los labios y sus pómulos, para hacerla más mayor.



Fig. 34 *Line up* de las etapas de Gea. Carla Moliner.

Por último, comentar las hojas modelo/cartas. Son estudios de los personajes, que se realizan para tener en modelo, la apariencia, los gestos y las poses de los personajes. Son unas plantillas que ayudan a los artistas de *layout*

y animadores a tener una referencia grafica de la cual guiarse y tener una cohesión en el estilo.

Realizamos las cartas que nos facilitarían comprender la estructura y la estética de los personajes.

Por una parte, están las cartas de estructura, en ellas se realizaron dibujos de la estructura de Gea, tanto de su cuerpo, como de su cara y sus ojos. Simplificando el personaje en formas geométricas.

Luego están los *Turn around* y *Line ups*. Estas cartas, proporcionan la escala de los personajes entre unos, así como también nos dan una visión completa de ellos.

Para entender los movimientos del personaje, tenemos tanto, las hojas de expresiones, como las cartas de movimiento y manos. Encargadas de mostrar los gestos faciales y la forma en la que se mueven los personajes.

En cuanto al estilo, las cartas de color, con la que poder guiarse a la hora de colorear la animación.

Y para terminar con ellas, las siluetas, que fueron de las que nos encargamos nosotros. En ellas mostramos de forma simplificada su figura y a su vez, nos revela, si nuestros personajes tienen un diseño fácilmente identificable o no.



Fig.35 Carta silueta de Gea y sus niñas. Anna Gisbert

#### **5.1.5 DISEÑO DE ESCENARIOS, FONDOS Y PROPS**

Como hemos descrito en el apartado 5.1.2 de la memoria, el total los escenarios del corto quedó en tres:

1. La habitación de las hijas de Gea
2. La nada y los espejos
3. El agujero negro.

A la habitación de las hijas de Gea, solo añadimos mejor la grisalla y especificamos bien la dirección de las luces, dejando claro que la luz sería natural. Y que la ventana estaría abierta y soplaría una suave brisa, que se vería reflejada en el movimiento de las cortinas.



Fig.36 Diseño final de la habitación de las hijas de Gea. Maria Monfort

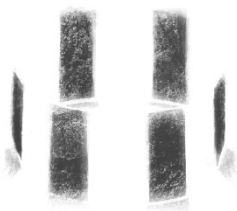


Fig.37 Prueba para diseño final de los espejos. Anna Gisbert

La nada y los espejos, tras valorar la duración que podía tener esa escena, decidimos reducir el número de espejos a 6. Así como, buscar su distribución, pues dudábamos si colocarlos haciendo un círculo o un ovalo. Al final nos decantamos por el círculo, faltaba entonces concretar como serían los bordes de los espejos y si tendrían sombra o no. Tras hacer varias pruebas (Fig.38), elegimos los espejos con bordes más rectos y sin sombra. Aunque cabe mencionar, que a la hora de hacer los *layouts*, nos dimos cuenta de que los espejos necesitarían una sombra, porque para ese espacio la luz iba a ser cenital.



Fig.38 Diseño final de los espejos. Anna Gisbert

El agujero negro, fue una parte compleja, ya que no lo habíamos desarrollado mucho, así que al final optamos por simplificarlo a líneas y mancha.

Luego quedaban los *props*, de los cuales se encargó nuestra compañera Maria Monfort. El principal de ellos fue el peluche de Gea que pasaría a heredar Esther. Para él pensamos inicialmente en un osito, pero nuestra compañera Maria probó a hacer diferentes animales y acabamos decantándose por el conejo (Fig.39). Al mismo tiempo, el conejo en un principio no tenía ropa de ningún color, pero al final pensamos en ponerle rojo y así vincularlo de forma muy evidente a Gea.



Fig.39 Prop, conejo de peluche. Maria Monfort

### 5.1.6 COLOR SCRIPT

El *color script* es una de las partes más esenciales en el proceso de desarrollo de una película, pues interviene de forma directa en las emociones de los espectadores. Sirve para definir las atmósferas y composiciones cromáticas de cada secuencia. Con él tenemos una mirada general del tono, color y la luz del filme.

En nuestro caso, el *color script* no es tan variado como el de otros cortos y largometrajes, pero aun así somos capaces de distinguir los tres escenarios principales del corto.

En el primero, es decir la habitación de Cora y Ester, predomina la escala de grises y el rojo de Gea. En el segundo, es el agujero negro, así pues, predomina la oscuridad, dejando paso solo a algunos toques blancos. Y por último el vacío, aquí el blanco es el predominante, solo roto por el vestido rojo de Gea y los espejos grises.

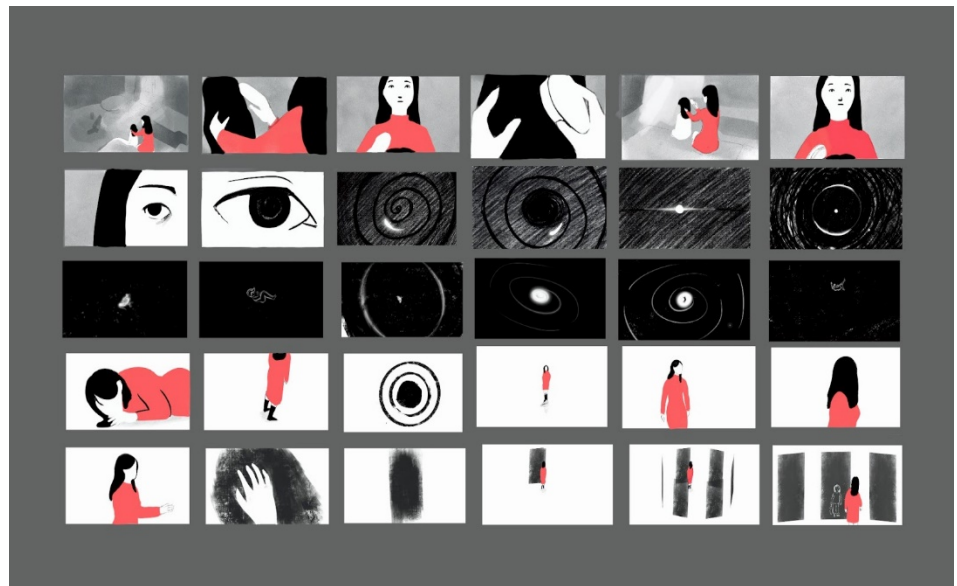


Fig.40 *Color script*, por Carla Moliner.

### 5.1.7 ARTES FINALES

Las artes finales sirven para mostrar cómo será el aspecto del corto una vez terminado. En ellas podemos observar la relación entre figura y fondo, es el momento donde se comprueba de verdad si los fondos funcionan con los personajes y viceversa. Por lo general, se busca representar momentos claves del corto y por eso nuestras artes finales son en los tres escenarios principales.

### 5.1.8 ANIMÁTICA

Una animática es un video donde se recopila todo el desglose por planos realizado en el storyboard, se utiliza para definir la duración de los planos y las escenas. En ella se incluyen también los efectos de sonido, diálogos y música. Es de vital importancia, pues sirve para comprobar que la narrativa de la historia se comprende correctamente. Es la guía principal, junto a los *layouts* para los animadores.

Este apartado fue realizado por Sandra Pérez de la Blanca y Marta Moreno.

En cuanto a la primera de ellas, la desempeñaron a modo de trabajo final de la asignatura *Narrativa secuencial y cómic*. Cabe mencionar que esta animática aún no dispone del formato que luego nos indicó Samuel, así como de la grisalla y los colores.

Enlace a la primera animática:

[https://drive.google.com/file/d/1fqRxnLghY2MSFFEkmgzkBuP\\_OdbD1WP/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1fqRxnLghY2MSFFEkmgzkBuP_OdbD1WP/view?usp=sharing)



Fig.41 Fragmento de la segunda animática, plano 57 a.

En la segunda animática se ajustaron los tiempos para dotar así a la historia de un mejor ritmo. Se modificó el formato y se añadió el color. Como nuestras compañeras tenían el tiempo muy ajustado, ayudamos a añadir color a los planos: 3, 4,5, 57 y 58 (Fig. 41).

Enlace a la segunda animática:

<https://drive.google.com/file/d/1XAkXiKaOxfJqn8-bH70lkzqLtBoDHSCM/view?usp=sharing>

Posteriormente se realizó una última animática con los *layouts*, pero esa parte entra ya dentro de la parte de producción del corto.

## 5.2 PRODUCCIÓN

La producción en un proyecto de animación es una de las fases más largas del proceso de creación de un filme, pues es la etapa donde se dota de vida a todo el trabajo previo. Para ello se pasa desde la puesta en escena o *layout*, a la animación en *rough* y finalmente el *clean-up* y a la adicción del color.

Esta fase inició al comenzar la asignatura de producción de animación 2. Fue en este momento cuando se volvió a presentar el pitch delante de todos los compañeros de clase, para así captar a nuevos colaboradores y poder desarrollar con más velocidad la producción del proyecto.

Fue entonces cuando se unieron los nuevos colaboradores; Claudia Serenguet, Jose Maria Serrano y Kevin Pineda.

### 5.2.1 LAYOUTS

Al terminar los *storyboards* y las primeras animaticas, ya solo faltaba preparar los *layouts* y el equipo pasaría estar listo para animar.

Esta etapa sirve como enlace entre el *storyboard* y la imagen final, corrigiendo los errores que pudieran haber en la fase anterior. Los artistas de *layout* determinan la posición de los personajes, la puesta en escena, el ángulo y posición de la cámara, la orientación de las luces y como se proyectarán las sombras, así como los tiempos de cada plano.

Para esta fase el equipo estaba integrado por los compañeros de producción de animación 2; Anna Gisbert, Maria Monfort, Sandra Pérez de la Blanca, Marta Moreno, Carla Moliner, Jose Maria Serrano, Claudia Serenguet y Kevin Pineda. Faltando solo del equipo original, Noelia Gavidia, dado que ella no formaba

parte de la segunda parte de la asignatura. No obstante, luego volvería a participar en el proyecto para el proceso de *clean-up*.

Era momento de organizarnos y decidir cómo desarrollar los layouts, para ello, nuestra directora Sandra Pérez de la Blanca, se encargó de preparar una tabla en la que quedaba reflejada la distribución de planos, otorgando un total de entre 6 y 7 planos a cada integrante del equipo.

NOMBRE	PLANO
Carla	1-2-3-4-5-6-7-58
Kevin	8-9-10-11-12-13
Anna	14-15-16-17-18-19-20
Maria	21-22-23-24-25-26-57
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.42 Tabla de reparto de planos para layouts. Sandra Pérez de la Blanca

A su vez, organizó también la cantidad de planos que teníamos que realizar cada semana hasta la fecha de entrega, creando así un calendario que fuimos cumpliendo sin salirnos de los plazos estipulados.

Febrero 2022

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9 Reparto de planos	10	11	12	13
14 Hacer planos	15	16 Hacer planos	17	18 Hacer planos	19	20
21 Revisar planos	22 Hacer planos	23	24 Hacer planos	25	26 Hacer planos	27
28 Revisar planos	1	2	3	4	5	6



Fig. 43 Organización de *layouts* para el mes de febrero. Sandra Pérez de la Blanca

Marzo 2022

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
28	1 Hacer planos	2 Hacer planos	3	4	5	6
7 Revisar planos	8 Maquetación de layouts	9	10 Presentación	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3

Fig. 44 Organización de *layouts* para el mes de marzo. Sandra Pérez de la Blanca

En cuanto a los detalles del *layout*, se especificó que los dibujos clave estarían organizados en cuatro colores: El primer dibujo estaría realizado en rojo, el segundo en negro, el tercero en azul y el cuarto, en caso de haberlo, en verde. De este modo los *layouts* no se sobrecargaban, pues había algunos planos en los que nuestros personajes no se movían del sitio en el que estaban, pero su cabeza y sus expresiones faciales sí que variaban, dificultando la comprensión del movimiento (Fig.45 y Fig. 46). Luego en cuanto a las indicaciones escritas y las flechas se dejó más libertad para su colocación y color.



Fig.45 Layout parte 1, plano 15. Anna Gisbert



Fig.46 Layout parte 2, plano 15. Anna Gisbert

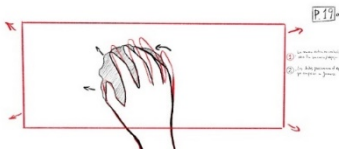


Fig.47 Layout. Anna Gisbert



Fig.48 Layout. Anna Gisbert

En nuestro caso nos adjudicaron los planos del 14 al 20, no obstante, luego se cambió la numeración (Fig.47-48), dado que nuestro profesor Miguel Vidal consideró que algunos de los planos que iban a ser por corte, sería mejor hacerlos en *zoom out* o *zoom in*. Para realizarlos, redimensionamos los planos del storyboard y tratamos de ajustarnos lo máximo posible al diseño del personaje. No obstante, ese fue un problema para todos los integrantes, pues inconscientemente todos terminamos saliéndonos del diseño y entrando en un estilo más propio de cada uno, cosa que nos traería dificultades a la hora de animar y nos llevaría a la continua supervisión del diseño por parte de nuestra compañera Carla Moliner.

Cuando terminamos todos los *layouts*, nuestro profesor nos pidió hacer un documento con todos los *layouts* y también una nueva animática.

Para realizar la animática, cada integrante pasó las poses claves a negro y eliminó las indicaciones escritas. En ese momento, nos dimos cuenta de que los *layouts* de Kevin Pineda, (Fig.49 y 50) estaban hechos en un formato diferente al del corto, no había utilizado el mismo pincel y los dibujos eran tan caóticos que nos costaba entender bien la acción. Así pues, nos ofrecimos como voluntarias para redimensionarlos y limpiarlos, facilitando así su comprensión (Fig. 51).

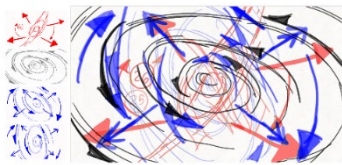


Fig.49 Layout. Kevin Pineda

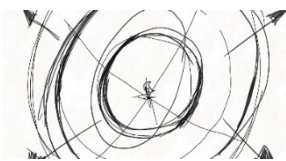


Fig. 50 Clave de Layout en negro. Kevin Pineda.

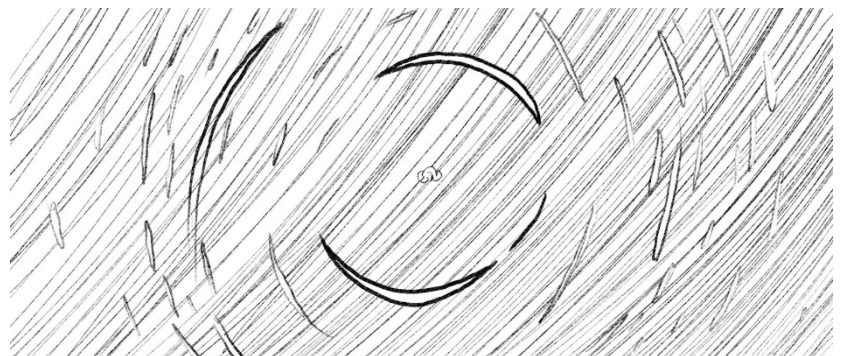


Fig.51 Clave de layout en negro. Anna Gisbert.

Este proceso se empezó el 9 de febrero y se terminó el 10 de marzo, momento de la presentación de todos los *layouts*.

### 5.2.2 ANIMACIÓN

Después de terminar los *layouts*, Miguel Vidal y Susana García nos recomendaron hacer una animática con ellos y así revisar aún mejor los tiempos del corto. De este modo teníamos ya divididos los segundos que iba a durar cada plano, dejando todo completamente listo para empezar a animar.

Para ello, nuestros profesores Sergio Rodríguez y Miguel Vidal nos repasaron los principios básicos de la animación, así como también nos facilitaron material para aprender a usar el programa con el que íbamos a animar, Toon Boom Harmony. Una vez habíamos entendido su funcionamiento, lo primero que hizo nuestra directora fue organizar el grupo mediante roles y a partir de ahí ir repartiendo los planos poco a poco entre los miembros del equipo.

Por una parte, estaban las animadoras principales: Sandra Pérez de la Blanca y Claudia Serenguet que se iban a encargar de realizar los *key frames* o fotogramas clave y por la otra, el resto del equipo que se iba a encargar de los intercalados.

No obstante, poco después de empezar, las animadoras principales se dieron cuenta de que el ritmo de trabajo era demasiado lento, ya que el equipo aún estaba aprendiendo a usar el programa, así que añadieron a Marta Moreno en el grupo de animadoras principales, acelerando el proceso.

Nuestro rol en la producción fue principalmente el de intercaladora, formando parte del engranaje. Las animadoras principales realizaban los dibujos claves de los planos y nos iban pasando dichos planos a cada intercalador, dejando así la animación en *rough* o sucio.

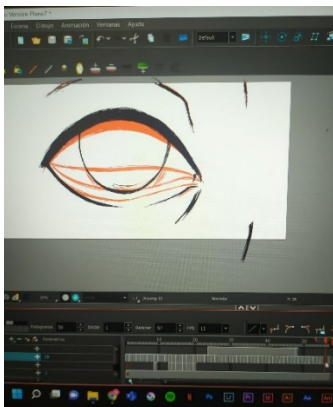


Fig.52 Intercalado del plano 7.  
Anna Gisbert



Fig.53 Intercalado del plano 49. Anna Gisbert

No obstante, aún había momentos donde no había planos con fotogramas clave, entonces se nos permitió hacer algunos planos enteros, desde los *key frames* hasta los intercalados. Dichos planos fueron el plano 16, plano 36 y plano 38.

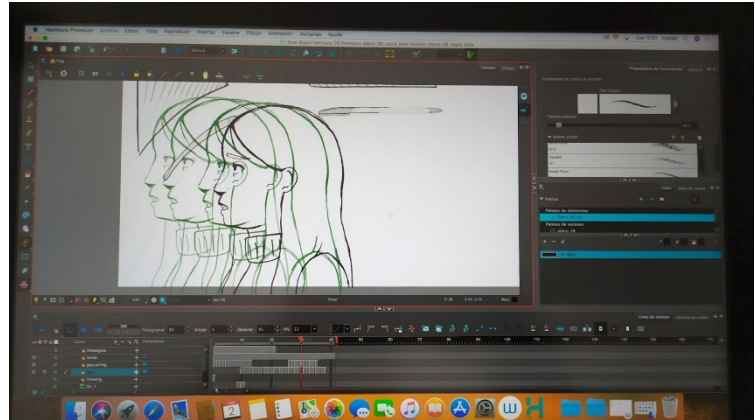


Fig.54 Fotograma del plano 38. Anna Gisbert

Para salirnos lo mínimo posible del modelo, utilizamos líneas guía y figuras geométricas base, como en las hojas modelo de estructura de Carla Moliner.

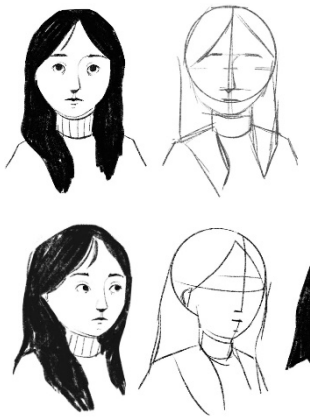


Fig.55 Fragmento recortado de la hoja de estructura de la cabeza de Gea. Carla Moliner.

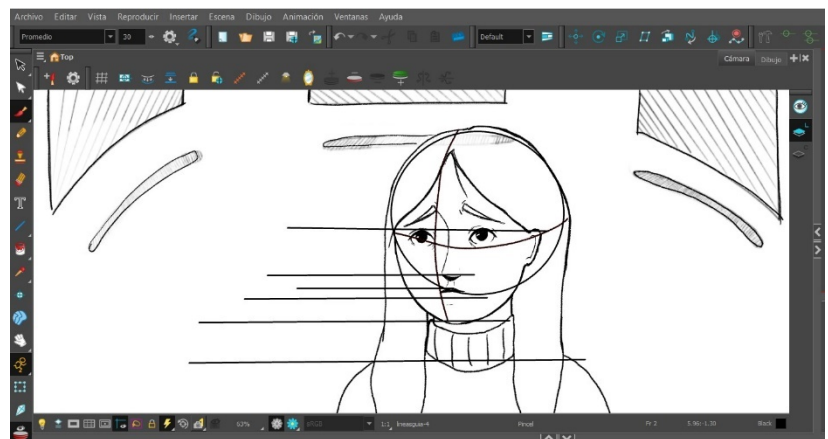


Fig.56 Captura de pantalla. Líneas guía para fotograma del plano 36. Anna Gisbert

Para controlar bien la producción y tener claros qué planos estaban terminados y que planos no, nuestra directora creó un Excel en el que se especificaba el número de planos, quien hacía los claves, quien los intercalados y quien el *clean up*. Dentro de la casilla del número de plano, esta estaría recubierta por un sistema de cuatro colores; El rojo indicaba que un plano estaba sin hacer, el naranja significaba que estaba en proceso, el azul que estaba terminado, pero aún en sucio y el verde que todo el plano estaba ya terminado y limpio (Figs. 57 y 58).

	A	B	C	D
1	Plano	Claves	intercalados	clean-up
2	1			
3	2	Claudia	Marta	Noelia

Fig.57 Fragmento Excel organización del proceso de planos. Sandra Pérez de la Blanca

37	36	Anna	Anna
38	37	Carla	Carla
39	38	Anna	Anna
40	39	Maria	
41	40	Sandra	
42	41	Marta	Marta
43	42	Marta	
44	43	Sandra	
45	44		

Fig.58 Fragmento Excel organización del proceso de planos. Sandra Pérez de la Blanca

Así pues, llegó el primer corte de animación y conseguimos llegar con la mitad de los planos animados.

Quedaba ya solo la mitad del cuatrimestre, con los nervios a flor de piel, hubo un punto en el que queríamos que el proceso fuese aún más rápido, fue entonces cuando otros miembros del equipo se encargaron de hacer también los fotogramas clave.

Con gran esfuerzo llegamos al segundo corte de animación, con todo el corto animado en *rough*, a excepción de planos como el del agujero negro, que, sí que contaban ya con el *clean up*, o el plano número uno.

### 5.2.3 CLEAN UP Y COLOR

El *clean up* es la fase en la que se limpian los trazos que el animador ha realizado para dejarlos en una sola línea consistente y depurada. A su vez, es el momento en el que, si queda algún fallo de diseño, se ajusta y se arregla.

Poco después de haber terminado la animación, se empezó este proceso, no obstante, para el segundo corte de animación solo llegamos a limpiar el plano del agujero negro y el plano inicial del cepillado. A pesar de eso, el equipo ha continuado esta fase, repartiendo el *clean up* y el color entre todos los

integrantes del grupo y seguiremos progresando hasta terminarlo. Para ello, también decidimos el pincel que íbamos a usar, así como su grosor. Dejando el *piper cleaner* para la mayoría de las cosas y el *deppled 37* para el pelo y las botas de gea. En nuestro caso, nos encargaremos de rellenar el color de los espejos, usando el *Procreate* para conseguir un acabado acorde al del diseño final, así como de añadir color al vestido de Gea.

Nuestra idea es térnelo acabado antes de la defensa del TFG el día 12 de julio, para así poder presentarlo terminado.

## 5.3 POSTPRODUCCIÓN

### 5.3.1 EDICIÓN Y SONIDO

Para esta edición provisional nuestra compañera Sandra Pérez de la Blanca utilizó el programa de edición de video Imovie, añadiendo los planos exportados en Toon Boom y juntándolos para tener una idea global del acabado final. Posteriormente se realizará la edición mediante la exportación de fotogramas a programas como, Adobe Premiere o Adobe After Effects.

Con lo que respecta al sonido, se han usado sonidos de prueba, descargados de bancos de sonido gratuitos. Nuestra idea es que Samuel Sebastián en conjunto con la asociación Alanna se encarguen de proporcionarnos los audios finales adecuados para el corto ya que continuaremos con los acabados dentro del proyecto del largo.

### 5.3.2 CRÉDITOS

Durante la producción, nuestras compañeras Maria Monfort y Sandra Pérez de la Blanca, aprovecharon la asignatura Postproducción digital y efectos especiales para realizar los créditos del corto como trabajo final de la misma. Para ello usaron el programa Adobe After Effects, dando así un acabado más profesional a nuestro trabajo.

## 6. CONCLUSIONES

Realizar este proyecto nos ha enseñado muchas cosas, como la importancia de un equipo bien estructurado, el respeto entre compañeros a la hora de afrontar las dificultades, la necesidad de seguir una buena metodología de trabajo, así como aprender a desempeñar nuevos roles y a usar nuevas herramientas. Así mismo, nos ha aportado desarrollo personal y profesional, nos ha dotado de herramientas que nos van a ser de inmensa utilidad en el mundo laboral.

Por otra parte, al iniciar este TFG grupal, se nos planteaba un gran reto; producir un corto de animación en un año, un proceso que es sumamente largo y complejo. Además, en nuestro caso se sumaba el hecho de que el proyecto acabó requiriendo de una duración más prolongada, dado que se necesitaba un ritmo más pausado para su adecuada comprensión.

Esto alarmó a nuestros profesores de Producción de animación 2, pues no creían que pudiésemos llegar a terminar la animación.

No obstante, con mucho esfuerzo y entusiasmo, hemos conseguido hacer toda la preproducción y la mayor parte de la producción, así como un poco de postproducción. Dejando así animados en rough 3 minutos y 20 segundos.

Al presentar el último corte de animación, Miguel Vidal y Sergio Rodríguez nos dieron la enhorabuena, felicitándonos por la fluidez de la animación y la fácil comprensión del corto. También nos explicaron que si por algún motivo, no llegase a terminarse el proyecto de largometraje de *La espiral*, nuestro corto no se quedaría sin exponerse, ya que, el equipo del Master de animación se encargaría personalmente de su distribución.

De este modo con nuestro trabajo hemos conseguido completar la mayoría de los objetivos propuestos y podemos estar muy orgullosos de nuestro proyecto, que sigue vivo, tiene apoyos para finalizar como merece y nos ofrece una puerta abierta al mundo profesional desde el Grado.

Así pues y, para terminar, solo cabe añadir que estaremos totalmente satisfechos con este trabajo cuando lo terminemos al cien por cien y podamos verlo en una gran pantalla mostrando al mundo una realidad, la realidad de miles de mujeres, su indefensión y la de sus hijos frente a su maltratador, aportando desde la animación nuestro granito de arena para activar las conciencias y generar cambios.

## 7. REFERENCIAS

Aragón, M. (2-10-2019) El machismo oculto de las películas de Disney. *El periódico. Extra*. <<https://www.elperiodico.com/es/extra/20191002/disney-princesas-peliculas-machistas-sexismo-7625438>>

Arraigada, A.R. (22-01-2021) En lo femenino: La evolución e involución de la imagen femenina en la animación. *Tiempo real, periodismo UDEC*. <<https://tiemporeal.periodismoudec.cl/2021/01/22/en-lo-femenino-la-evolucion-e-involucion-de-la-imagen-femenina-en-la-animacion/>>

Crespo, A (7-07-2017) La televisión en España era muy machista cuando eras pequeño, aunque ya no de acuerdes. *BuzzFeed*.  
<<https://www.buzzfeed.com/sandracresposanchez/machismo-en-television>>

Davis, Amy M. (2006) *Good Girls & Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation*. Ed. JL

De Sancha, M. (8/03/2017) ¿Son machistas los dibujos? Así son sus personajes femeninos. *Huffpost*.  
<<https://www.huffingtonpost.es/2017/03/08/son-machistas-los-dibujos-asi-son-sus-personajes-femeninos-a-21876186/>>

Fedriani, I. (2017). Análisis de estereotipos de género en los dibujos animados. Trabajo de fin de grado. Universidad de Sevilla. IDUS, Depósito de investigación universidad de Sevilla.  
<<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/64506/TRABAJO%20FIN%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>

Flores, J. (11/04/2014). Así son los estereotipos de los dibujos animados. *Muy interesante*.

<https://www.muyinteresante.es/cultura/arte-cultura/articulo/asi-son-las-mujeres-que-aparecen-en-los-dibujos-animados-571397219248>

Scheler, M (2014). *El puesto del hombre en el cosmos*. Ed. Alba

Montes Enrique (21 de octubre de 2019). Entrevista con el científico Gerardo Herrera Corral. Hablando sobre agujeros negros, ondas gravitatorias y literatura. Disponible en

<<https://letraslibres.com/ciencia-y-tecnologia/para-los-seres-humanos-los-hoyos-negros-son-simbolos-del-final-entrevista-a-gerardo-herrera-corrall/>>

García, C. (22-09-2017) «Pin-ups»: ¿mujeres objeto o reivindicación femenina? *La razón*. <<https://www.larazon.es/tv-y-comunicacion/tv-news/pin-ups--mujeres-objeto-o-reivindicacion-femenina-CF16207207/>>

Lazaro, P. (30-04-2020) *BETTY BOOP: Un documental la posiciona com una de les primeres icones femenines del cinema. De bulevar la via de l'estil*.  
<[https://debulevar-com.translate.google.com/2020/03/30/betty-boop-un-documental-la-posiciona-como-uno-de-los-primeros-iconos-femeninos-del-cine/?x\\_tr\\_sl=es&x\\_tr\\_tl=ca&x\\_tr\\_hl=ca&x\\_tr\\_pto=sc](https://debulevar-com.translate.google.com/2020/03/30/betty-boop-un-documental-la-posiciona-como-uno-de-los-primeros-iconos-femeninos-del-cine/?x_tr_sl=es&x_tr_tl=ca&x_tr_hl=ca&x_tr_pto=sc)>

Vicens, A. (2019) *Heroínas o princesas: análisis de la evolución de los personajes de la marca "Princesas Disney" desde su posible superación de los estereotipos sexistas, dentro y fuera de la ficción animada*. Memoria de tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. E-Prints Complutense.



Repositorio institucional de la UCM.  
<<https://eprints.ucm.es/id/eprint/50728/1/T40757.pdf>>

Martín, T. (31-03-2018) Cinco enseñanzas feministas de Frozen. Feminismo por la supervivencia. Las gafas violetas.  
<<https://lasgafasvioletasrevista.com/2018/03/31/cinco-enseanzas-feministas-frozen/>>

Romero, G. (8-03-2017) El empoderamiento femenino de Steven Universe. FactUm. <<https://www.revistafactum.com/el-empoderamiento-femenino-de-steven-universe/>>

Lovera, M. (15-12-2018) 5 lecciones machistas que nos enseñaron los clásicos de Disney. As.  
<[https://as.com/epik/2018/11/15/portada/1542270813\\_629856.html](https://as.com/epik/2018/11/15/portada/1542270813_629856.html)>

Historia de la animación: los primeros pasos, ESDIP escuela de arte. (19-01-2022). <<https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/historia-de-la-animacion-los-primeros-pasos/>>

## 8.ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Calendario general del desarrollo del TFG de equipo y leyenda. Sandra Pérez de la Blanca. Biblia. Página 10

Fig.2 Diseño a color de Betty Boop (1926) Max Fleicher. Página 12

Obtenido de: <<https://historiahoy.com.ar/betty-boop-el-erotismo-papel-n4170>>

Fig.3 Fragmento de la película *Lilo y Stitch*. (2002) Página 14

Obtenido de: <[https://disney.fandom.com/es/wiki/Nani\\_Pelekai](https://disney.fandom.com/es/wiki/Nani_Pelekai)>

Fig.4 Cartel promocional de *Steven Universe*. (2013) Página 14

Obtenido de: <[https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Steven\\_Universe](https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Steven_Universe)>

Fig. 5 Fotograma de *Psiconautas, los niños olvidados* (2015) Página 16

Obtenido de: <<https://blizzarradas.blogspot.com/2018/11/psiconautas-los-ninos-olvidados-2015.html>>

- Fig.6 Fotograma del corto Si me pasara algo, os quiero (2021) Página 17  
Obtenido de: <<https://www.netflix.com/es/title/81349306>>
- Fig.7 Calendarios de producción. Sandra Pérez de la Blanca. Biblia. Página 18
- Fig. 8 Concept art de un ave fénix como el resurgir desde las cenizas. Página 20
- Fig. 9 Concept art sobre el bucle del tiempo. Anna Gisbert. Página 21
- Fig. 10 Concept art sobre la casa de Gea y la sensación que le transmite. Anna Gisbert. Página 21
- Fig. 11 Concept art sobre la casa de Gea. Anna Gisbert. Página 21
- Fig. 12 Concept art sobre el tiempo como monstruo. Página 21
- Fig. 13 Cartel promocional de Psiconautas, los niños olvidados. (2015). Página 21  
Obtenido de: <[http://www.impawards.com/intl/spain/2017/psiconautas\\_los\\_ninos\\_olvidados\\_ver2.html](http://www.impawards.com/intl/spain/2017/psiconautas_los_ninos_olvidados_ver2.html)>
- Fig. 14 Primer y segundo moodboard individual. Anna Gisbert. Página 22
- Fig.15 *Moodboard* de estética y color. Sandra Pérez de la Blanca. Drive. Página 23
- Fig. 16 Concept art de la sala de los espejos. María Monfort. Drive. Página 25
- Fig.17 Concept art de la sala de los espejos. Anna Gisbert. Página 25
- Fig. 18 Concept art prueba de reflejo. Anna Gisbert. Página 25
- Fig. 19 Fragmento del corto, *Not about us*. Michael frei (2011) Página 25  
Obtenido de: < <https://www.cartoonbrew.com/shorts/not-about-us-by-michael-frei-79414.html>>
- Fig.20 Prueba de reflejo con la línea blanca. Anna Gisbert. Página 25
- Fig. 21 Primer diseño de la habitación de Ester y Cora. Noelia Gavidia. Biblia. Página 26
- Fig. 22 Diseño de la habitación de Ester y Cora adaptado a su edad. Maria Monfort. Biblia. Página 26
- Fig.23 Concept de Gea, Anna Gisbert. Página 27

Fig. 24 *Moodboard* búsquedas de Gea. Ilustradores Laura Pérez y Adolfo Serra. Página 27

Fig.25 Fragmento de la parte inicial del guion literario. Samuel Sebastián. Biblia. Página 28

Fig.26 Fragmento de *beatboard*. Carla Moliner. Drive. Página 29

Fig. 27 Fragmento del guion técnico. Biblia. Página 30

Fig.28 Diseños iniciales de Gea y sus hijas. Carla Moliner. Drive. Página 31

Fig. 29 Diseño final de Gea. Carla Moliner. Biblia. Página 32

Fig.30 Búsqueda de manos de Gea. Anna Gisbert. Página 32

Fig. 31 Diseño de Esther y Cora. Diseño de Carla Moliner y *prop* de Maria Monfort. Biblia. Página 33

Fig.32 Búsqueda de diseño de la sombra. Anna Gisbert. Página 34

Fig.33 Carta de movimiento de la sombra. Sandra Pérez de la Blanca. Biblia. Página 34

Fig. 34 *Line up* de las etapas de Gea. Carla Moliner. Biblia. Página 34

Fig.35 Carta silueta de Gea y sus niñas. Anna Gisbert. Página 35

Fig.36 Diseño final de la habitación de las hijas de Gea. Maria Monfort. Biblia. Página 36

Fig.37 Prueba para diseño final de los espejos. Anna Gisbert. Página 36

Fig.38 Diseño final de los espejos. Anna Gisbert. Página 37

Fig.39 *Prop*, conejo de peluche. Maria Monfort. Drive. Página 37

Fig.40 *Color script*, por Carla Moliner. Biblia. Página 38

Fig.41 Fragmento de la segunda animática, plano 57 a. Página 39

Fig.42 Tabla de reparto de planos para *layouts*. Sandra Pérez de la Blanca. Drive. Página 40

Fig. 43 Organización de *layouts* para el mes de febrero. Sandra Pérez de la Blanca. Biblia. Página 40

Fig. 44 Organización de *layouts* para el mes de marzo. Sandra Pérez de la Blanca. Biblia. Página 41

- Fig.45 Layout parte 1, plano 15. Anna Gisbert. Página 41
- Fig.46 Layout parte 2, plano 15. Anna Gisbert. Página 41
- Fig.47 Layout. Anna Gisbert. Página 42
- Fig.48 Layout. Anna Gisbert. Página 42
- Fig.49 Layout. Kevin Pineda. Página 42
- Fig. 50 Clave de Layout en negro. Kevin Pineda. Página 42
- Fig.51 Clave de Layout en negro. Anna Gisbert. Página 42
- Fig.52 Intercalado del plano 7. Anna Gisbert. Página 43
- Fig.53 Intercalado del plano 49. Anna Gisbert. Página 43
- Fig.54 Fotograma del plano 38. Anna Gisbert. Página 44
- Fig.55 Fragmento recortado de la hoja de estructura de la cabeza de Gea. Carla Moliner. Biblia. Página 44
- Fig.56 Captura de pantalla. Líneas guía para fotograma del plano 36. Anna Gisbert. Página 44
- Fig.57 Fragmento Excel organización del proceso de planos. Sandra Pérez de la Blanca. Excel. Página 45
- Fig.58 Fragmento Excel organización del proceso de planos. Sandra Pérez de la Blanca. Excel. Página 45

## 9. ANEXOS

A continuación, añadiremos los enlaces del estado actual del corto, la animática del *storyboard* a color y la animática de *layouts*, así como las biblias de preproducción y producción.

Enlace general de Todo:

<https://drive.google.com/drive/folders/1K4TRvXXqMusDTMzjUs9y44nGChqPQYWc>

Animática del storyboard a color:

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

Animática Layout:

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

Estado actual del corto:

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

<https://drive.google.com/drive/folders/1Qu9jDJc5mUiaAXd0xLV-SikkHP9Kur5L>

Biblias de preproducción y producción:

[https://drive.google.com/drive/folders/1\\_9yWU\\_XW9M9oJxwgaCBfXKFHfKvE4mfn](https://drive.google.com/drive/folders/1_9yWU_XW9M9oJxwgaCBfXKFHfKvE4mfn)