



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

La Espiral. Producción de un corto animado en 2D.
Storyboard, hojas modelo, layout y animación.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Moreno Rodríguez, Marta

Tutor/a: Garcia Rams, María Susana

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

La Espiral es un proyecto en equipo de animación 2D, que pretende explorar todas las fases que corresponden a la realización de un cortometraje animado, desde la preproducción, producción y postproducción.

Este corto forma parte de un largometraje profesional de imagen real con escenas animadas, que a su vez funciona como corto independiente. Cuenta la historia de Gea, una mujer maltratada que debe entregar sus hijas a su exmarido y agresor por decisión judicial. Nuestra historia toma lugar la noche anterior al día en el que Gea las debe entregar, donde por medio de la animación, el espectador se adentrará de manera onírica y surrealista en sus recuerdos y sentimientos. Tratando la indefensión de la mujer maltratada como tema principal, pretende reivindicar los derechos de la mujer y criticar la pasividad de la justicia ante la situación, identificando el paso del tiempo y su agotamiento como un elemento principal, y a la espiral como ese factor simbólico de lo cíclico, lo que nunca acaba y de donde parece que no se puede salir.

Dividido en roles, como trabajo de producción de animación, nuestra aportación especial ha estado en la realización del *storyboard* en sus diferentes fases junto a Sandra Pérez, las hojas modelo, el *layout* y la animación.

PALABRAS CLAVE

Animación; violencia de género; paso del tiempo; *storyboard*; hojas modelo; *layout*.

SUMMARY

La Espiral is a 2D group animation project which aim is to explore all the phases involved in creating an animated short film, going through the pre-production, the production, and the post-production.

This short is a part of a professional live action feature film with some animated scenes, but it also works as an independent short film. It tells the story of Gea, a woman victim of domestic abuse that must hand over their daughters to her ex-husband and aggressor by a court decision. Our short takes place the night before the day Gea must hand them over, where, through the animation,

the spectator will get into her memories and feelings in an oneiric and surrealistic way. Treating the helplessness of the battered woman as the main theme, it is intended to vindicate women's rights and criticize the passivity of justice in the face of the situation, identifying the passage of time and its depletion like a principal item, and the spiral like that symbolic element of the cyclical, what never ends and that is not possible to get out.

Divided into roles, like an animation production project, our special contribution has been in the realization of the storyboard with Sandra Pérez and in its different phases, the model cards, the layout, and the animation.

KEY WORDS

Animation; gender violence; passage of time; storyboard; model sheets; layout.

Me gustaría dedicar este trabajo a todas las mujeres víctimas de violencia de género, por las que no tienen voz y para las que este corto se convierte en una manifestación de este problema por el que seguimos luchando.

Agradecer a nuestra tutora Susana García, a Samuel Sebastian y a la Asociación ALANNA por darnos esta oportunidad de nutrición profesional, pero ante todo personal.

También se lo quiero agradecer al equipo y a nuestras colaboradoras, pues gracias a cada una de ellas ha hecho que este trabajo llegue a un nivel superior. Asimismo, se lo quiero agradecer y dedicar a mi familia y amigos, especialmente a mi madre, pues su apoyo ha sido un pilar fundamental durante toda la carrera y en este proyecto.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	8
2.1. OBJETIVOS GENERALES	8
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
2.3. METODOLOGÍA	9
2.3.1. CALENDARIO	10
3. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES	11
3.1. LA ANIMACIÓN COMO ELEMENTO TERAPÉUTICO Y DE CONCIENCIACIÓN SOCIAL	11
3.2. REFERENTES	13
3.2.1. REFERENTES ESTÉTICOS Y DE ESTILO	13
3.2.2. REFERENTES DE ANIMACIÓN	14
4. DESARROLLO PRÁCTICO DEL CORTOMETRAJE <i>LA ESPIRAL</i>	16
4.1. PREPRODUCCIÓN	16
4.1.1. PROPUESTA E IDEA	17
4.1.2. GUIONES	18
4.1.2.1. GUION LITERARIO	18
4.1.2.2. GUION TÉCNICO	20
4.1.2.3. STORYBOARD	21
4.1.3. MOODBOARD Y CONCEPT ART	25
4.1.4. DISEÑO DE PERSONAJES Y HOJAS MODELO	28
4.1.5. DISEÑO DE FONDOS Y ATMÓSFERAS	31
4.1.6. COLOR SCRIPT	33
4.1.7. ARTE FINAL	33
4.1.8. ANIMÁTICA	34
4.2. PRODUCCIÓN	35
4.2.1. LAYOUT	36
4.2.2. ANIMACIÓN ROUGH	37

4.2.3. CLEAN UP Y COLOR	39
4.3. POSPRODUCCIÓN	39
4.3.1. EDICIÓN Y SONIDO	39
5. CONCLUSIONES	40
6. REFERENCIAS	41
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	43
8. ANEXOS	45

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto de TFG surge de la propuesta que se nos hizo en la asignatura de *Producción I*, de participar en la realización de un largometraje de imagen real, que contempla escenas de animación. Dirigido por Samuel Sebastian, codirigido por Susana García, y en colaboración con la asociación ALANNA. Este proyecto filmico tiene como fin reivindicar los derechos de la mujer maltratada y la indefensión de ésta y de sus hijos ante una sociedad y un poder judicial incapaz de poner una solución efectiva para protegerlos realmente de su agresor. Es por ello por lo que se puede afirmar que este TFG se enfoca a su vez hacia un Aprendizaje Para el Servicio (APS), tanto por su finalidad social y de relación de ayuda, como por la estrecha colaboración y aportación a los intereses de la Asociación ALANNA.

Siendo un corto de 4,30 minutos de duración, se trata el género dramático mediante la técnica de animación 2D digital. A su vez, el target al que se dirige es hacia un público adulto, que tenga la suficiente madurez para ser capaces de entender y tomar conciencia de la situación visualmente narrada.

La decisión de realizarlo en grupo se fundamenta en la idea de seguir un proceso de producción profesional, estando en constante supervisión tanto por los profesores de animación de *Producción I* y *Producción II*, como por el guionista y director del largo, y con ello abordarlo con confianza y calidad para finalizar todas las fases de su producción en fechas, y poder presentarlo en festivales como un proyecto de cortometraje acabado, que funcione de manera independiente al largometraje, y añadirlo a nuestro portafolio profesional.

Así pues, nos dividimos en dos equipos principales: por un lado, el de *concept art*, del que forman parte Maria Monfort, Anna Gisbert y Noelia Gavidia, con la colaboración externa de Carla Moliner, quien fue la creadora del diseño final de Gea. Y por otro el de adaptación de guion y desarrollo de la narrativa visual y cinematográfica en el *storyboard*, en el que trabajamos junto a Sandra Pérez, directora del proyecto. Además, en la fase de producción y postproducción continuamos colaborando con Carla Moliner, y se sumaron desde Producción II Claudia Serneguet, José María Serrano y Kevin Pineda. A nivel individual hemos colaborado y aportado en las cartas modelo, el *layout*, los *keyframes* e intercalados de animación, así como en el *clean-up* y el coloreado con *Toon Boom*.

Desde un primer momento se han tenido unos referentes de base comunes a todo el equipo que ayudaron a marcar y definir el estilo del corto, tales como

Regina Pessoa, Simone Massi, Laura Pérez y Adolfo Serra. Cabe destacar que con este proyecto se pretende poner en práctica todos los conocimientos artísticos adquiridos durante el Grado en Bellas Artes, especialmente aquellos enfocados al campo de la animación: *Producción de animación I* para la realización de la preproducción del proyecto y *Producción de animación II* para su producción. Además, la asignatura de *Narrativa secuencial: cómic* nos fue de gran ayuda al departamento de *storyboard* para profundizar en su composición y desarrollo y montar con ello la animática final de Preproducción.

La estructura de esta memoria comienza definiendo los objetivos y la metodología general aplicada, pasando al marco teórico que sustenta el TFG y los referentes e inspiraciones tanto del equipo como los individuales, llegando en el capítulo 4 al desglose de todo el proceso de producción de animación en cada una de sus fases, cerrando con las conclusiones. Por último, en anexos incluimos la biblia completa de producción, bien documentada visualmente con las especificaciones de los aportes individuales de cada uno de los miembros del equipo al TFG, y los enlaces a las diferentes animáticas y al corto final.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS GENERALES

- Realizar un corto animado que promueva la reflexión sobre la situación de indefensión de las mujeres víctimas de violencia de género y de sus familias.
- Trabajar en equipo de manera profesional, pasando por todas las etapas de una producción de animación 2D, dividiéndolas en roles específicos y tareas de apoyo.
- Finalizar el cortometraje animado en 2D con calidad, y que funcione tanto dentro del largometraje como de manera independiente.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender y empatizar con las mujeres víctimas de esta lacra social.
- Participar dentro de un proyecto profesional con la oportunidad de darnos a conocer dentro de los roles desarrollados en este ámbito.
- Crecer profesionalmente, aprender y nutrirnos al implementar nuevos

- conceptos y conocimientos a través del proceso de producción.
- Obtener material de calidad para enriquecer nuestro portafolio.

2.3. METODOLOGÍA

Tanto para la correcta realización del proyecto como para alcanzar dichos objetivos, se llevó a cabo la siguiente metodología, la cual está muy ligada a la que se ejecuta en la producción de animación.

Una vez creado el equipo de TFG y, tras distintas propuestas presentadas, el proyecto se inició el 15 de noviembre de 2021, con la propuesta del guionista, dramaturgo y director de cine social Samuel Sebastian junto con la Asociación ALANNA.

Teniendo una serie de conceptos clave, tales como el del paso del tiempo, el ciclo y la repetición a modo de representación de la violencia y el maltrato que sufre Gea, se dividieron los roles del equipo para la parte de preproducción del corto. Así pues, de la parte más artística y visual se encargó el equipo de *concept art*, quienes asumieron el trabajo de los fondos, *props* y diseños. Por otro lado, dentro de la narrativa, en el equipo de historia se adaptó el guion y comenzó su visualización desde los *beatboards* hasta el *storyboard* y la animática. Ambos equipos trabajaron al unísono para enriquecerse mutuamente y mantener la cohesión y coherencia en todo el proceso, como un engranaje: se analizó constantemente cada material nuevo y cambio que se daba, compartiéndolo al mismo tiempo mediante carpetas organizadas en Drive, para que todas las miembros del equipo, supervisores y tutora, tuvieran acceso al material. Cabe destacar el rol de la directora del grupo, quien se encargó de diseñar el calendario general del equipo con sus correspondientes fechas de entrega, reuniones y mantener el ritmo y la productividad en el trabajo. Igualmente poner en valor los calendarios específicos de las fases de preproducción y producción, que adjuntamos en los apartados correspondientes del desarrollo práctico.

Al mismo tiempo, se realizó un proceso de documentación y se recurrió a la búsqueda de referentes teóricos, como de estilo y visuales. Exploramos y analizamos numerosas ilustraciones y obras de animación vinculadas al tema del proyecto, las cuales nos ayudaron a definir la estética que llevaría el corto, respetando siempre lo que la dirección y el guion buscaba.

Durante la etapa de preproducción, estuvimos en constante contacto con el director del largometraje y con nuestra tutora y codirectora, quienes nos ayudaron a perfilar cada vez más el guion y su adaptación a la animación y la

narrativa visual y cinematográfica de este, y definir el diseño de Gea la protagonista, con el fin de que fuera lo más fiel a la idea y guion original y se integrara sin problemas en el largo.

Una vez finalizada la preproducción con los artes finales y, tras varios testeos, la animática más definitiva y desglosada, se comenzó en febrero con la producción. En cada una de sus etapas y manteniendo la división en roles como los de una cadena de producción, y cooperación en cada etapa, hasta la postproducción y acabado final en junio. No obstante, todo esto se detalla en el apartado correspondiente al desarrollo práctico del corto, capítulo 4.

Por último, mencionar que se decidió emplear una metodología de investigación cualitativa, pues con este proyecto se pretende ver la relación de causa-efecto que produce en el espectador, por un lado, a las mujeres que forman parte de la asociación ALANNA, y por otro al público de los festivales en los que se va a promover.

2.3.1. CALENDARIO

En la siguiente imagen (Fig. 1) se muestra a simple vista el calendario general y grupal que se ha seguido y cumplido a lo largo del curso para la realización del proyecto, desde el planteamiento de realizar el TFG en equipo hasta su completa finalización, todo indicado en la leyenda que lo acompaña. Al mismo tiempo, se realizaron dos calendarios específicos, uno para la preproducción y otro para la producción del corto, estos se mostrarán en los apartados correspondientes del capítulo 4: Desarrollo práctico del cortometraje *La Espiral*.



Fig. 1. Calendario general *La Espiral* y leyenda.

3. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES

En este proyecto se han analizado y estudiado una serie de conceptos relacionados con el tema de la película, tales como la situación de violencia de género actual, la posición de los hijos, el problema con el sistema judicial, el sistema patriarcal y los tipos de violencia vinculados, la lucha feminista contra la violencia de género, la prevención y detección, y el recurso de la animación como elemento terapéutico y de concienciación social, siendo este último el que se expondrá a continuación.

3.1. LA ANIMACIÓN COMO ELEMENTO TERAPÉUTICO Y DE CONCIENCIACIÓN SOCIAL.

El papel del cine en la transformación de la conciencia ha sido y es fundamental, ya que en su más profundo significado y fin recoge los aspectos sociales de la cultura en la que surge, y se nutre de temáticas profundas e imágenes inspiradoras, que llevan al espectador a una reflexión sobre sí mismo y lo que le rodea. (García y Sebastian, 2019, p. 307)

Normalmente, cuando se escucha la palabra cine, lo solemos relacionar con el ocio y el entretenimiento, pero, yendo más allá, este puede presentar una función moralizadora y didáctica, siendo inevitable refutar la importancia que tiene como medio de comunicación audiovisual y su gran repercusión social, dirigiéndose a las masas, al individuo y la sociedad. (Morales, 2017)

La imagen tiene una valiosa capacidad educativa, y es que, “el cine es una interpretación seleccionada de la realidad que, además de entretener y evadir, puede ser un elemento que apunte o deconstruya ideas, estereotipos, mitos o prejuicios.” (Morales, 2017, p.28). Pues, a través de las imágenes, el espectador es capaz de captar e interiorizar un mensaje de manera mucho más eficaz que a través de un medio teórico.

Por lo tanto, siendo la animación un medio con el que poder hacer cine, nos permite ir más allá de lo que se puede ver o tocar, para poder explorar en nuestra imaginación y crear mundos completamente nuevos, mundos a los que, solo con la imagen real no podríamos llegar. Al mismo tiempo, la animación juega con un gran poder, la gran capacidad de hacer comprender y llegar un mensaje a través del uso de metáforas y símbolos que permiten reflejar emociones y sentimientos, apelando al espectador a adentrarse y a reflexionar

sobre lo que está viendo. Es por ello, por lo que nuestra directora se decantó por fusionar la imagen real con el cine de animación, para poder llegar a mostrar y expresar el conflicto interno que está viviendo Gea.

Con la animación se pueden sobrepasar esas barreras que presenta el cine de acción real, el cual no puede llegar a dotar del todo esa esencia de lo imaginario y simbólico. Es por ello por lo que el cine recurre a la animación, ya sea tradicional o digital, pues esta es capaz de transmitir sentimientos y emociones que llegan como más al fondo, a lo universal, y las hacen así más digeribles para el espectador. Este suceso es posible debido al papel que tienen los animadores y animadoras, pues han de saber y ser conscientes de cuáles son sus emociones para así ser capaces de transmitir las y hacer que lleguen al público. (Carpe y García, 2015)

Tal y como afirman García y Sebastian, la animación “hoy día, es un medio de expresión y concienciación, en el que trabajan gran cantidad de autores y autoras en todo el mundo para denunciar y ayudar, alertar y concienciar.” (2019, p. 308). Tanto el cine como el cine de animación intervienen en el interior de los espectadores, pero también de los creadores, pues ayudan a solucionar conflictos o actitudes, deshaciéndose de aquellos sentimientos que son desfavorables para su vida, e incluso permitiendo un desarrollo en la creatividad y la comunicación.

Es por ello por lo que la disciplina de la Arteterapia se encuentra incorporando cada vez más el uso de las nuevas tecnologías, adaptándolas a las técnicas tradicionales, como nuevos medios de investigación y tratamiento. Con ellas, se aumentan las posibilidades de recrear los problemas o ilusiones de los participantes, pudiéndolas ilustrar y animar. (López, 2011).

Esto se pudo confirmar, experimentar y vivir en primera persona, gracias a que el equipo tuvo la oportunidad de poder participar en el taller inclusivo y de concienciación social desde la animación: *Imágenes con memoria, autorretratos de superación*, donde se trabajó junto a mujeres víctimas de violencia de género integrantes de la asociación ALANNA. En dicho taller, nosotras como animadoras, animadoras externas, así como artistas de otro campo y mujeres de otros ámbitos, trabajamos con dichas mujeres y con sus historias, para poder elaborar una pieza animada que sirviera como un medio de expresión plástico-visual. Tuvimos la oportunidad y el deber de poder dar voz a estas mujeres a través de nuestro trabajo, de poder nutrirnos tanto profesional como personalmente, trabajando en equipo y usando la animación como “una herramienta de empoderamiento, educación y concienciación” (García y Sebastian, p. 306), para así poder exponer la historia y situación de cada una de ellas, además de poder presenciar los diferentes tipos de violencia de género

que cada una ha sufrido y poder reflexionar cómo han superado o se encuentran superando dicha situación. Y es que *La Espiral* también ejerce esta función de dar voz a mujeres víctimas de violencia de género, pues la historia del largometraje se creó a través de una recopilación por parte del director de las historias y vivencias sufridas de mujeres de ALANNA.

Con todo esto expuesto, se pudo concluir y confirmar que el cine de animación es un medio de concienciación social muy poderoso, capaz de ser un elemento de cambio en el pensamiento y que sirve a su vez como una herramienta terapéutica que ayuda a muchas personas a superar y hacer frente a determinadas dificultades y situaciones de su vida.

3.2. REFERENTES

Desde el inicio del proyecto, se realizó una búsqueda de referentes que nos ayudó a encaminar tanto la estética de la animación como a la manera de narrar la historia, poco a poco, estos se fueron perfilando, y el equipo se quedó con dos referentes comunes estéticos y de estilo: Adolfo Serra y Laura Pérez, y dos referentes comunes de animación: Regina Pessoa y Simone Massi. No obstante, cada una de las integrantes tuvo en el inicio y durante la producción del corto sus propios referentes además de los mencionados.

3.2.1. REFERENTES ESTÉTICOS Y DE ESTILO

Adolfo Serra

Ilustrador, dedicado a la creación de libros y a la enseñanza, es un referente común para el equipo. De él nos interesaron determinadas obras, tales como su álbum ilustrado *Caperucita Roja*, donde muestra una efectiva reducción en la paleta de color. Nos cautivó el único uso del blanco, el negro y el rojo, pues lo relacionamos con la premisa que el director y la codirectora nos dieron en cuanto a la paleta de color que debían seguir las escenas de animación del largometraje: blanco, negro y un color. Se coincide con Adolfo Serra, con la importancia que le da al blanco sobre la página, donde se identificó como ese abismo en el que se encuentra Gea y que sirvió para pulir la estética de los espacios que tendría el corto (Fig. 2 y 3). Es interesante cómo dota a la ilustración de una gran variabilidad de texturas y la importancia que da a la etapa



Fig. 2. *Caperucita Roja*, Adolfo Serra, 2011.



Fig. 3. Fragmento de storyboard.



Fig. 4. Ilustración de Laura Pérez.



Fig. 5. Gea.

Laura Pérez

Ilustradora y autora de cómic valenciana, se dedica al mundo de la ilustración para publicaciones y editoriales nacionales e internacionales. Su trabajo nos interesó por su estilo gráfico y la capacidad de síntesis que presentan sus personajes, mayoritariamente femeninos, que desprenden una gran expresividad y personalidad. Las formas redondeadas de sus rostros y el uso, en parte de sus trabajos, del fondo blanco para integrarlo como tono de piel y del negro para las líneas, sombras y el cabello, nos interesó considerablemente para perfilar el diseño de Gea, pues se pretendía que el personaje fuera capaz de expresar al espectador su propia esencia sin palabras (Fig.4 y 5).

Balada de peces y pájaros

Balada de peces y pájaros es la primera producción animada de los tres jóvenes artistas, animadores e ilustradores colombianos que componen Vesper Studio: Juan José Arévalo, Lorena Arce Murillo y Anny Sofía Uribe. De este cortometraje lo que más nos interesa es la gran capacidad estética y visual que desprende la pieza, el grafismo y la reducida paleta de color; predominando el blanco, el negro y las tonalidades grisáceas. Además, este emplea el color amarillo para destacar y dar importancia a elementos importantes en la historia, sobre todo aquellos que tienen un carácter simbólico y onírico. Interesa esa manera en la que se adentra a ese otro mundo, dando una mayor predominancia al uso del negro y el blanco que a los tonos grises. A su vez, el diseño de los personajes presenta un gran potencial, tanto a nivel estético como expresivo. (Fig.6 y 7).



Fig. 6. Artes finales *Balada de peces y pájaros*.



Fig. 7. Artes finales *Balada de peces y pájaros*.

3.2.2. REFERENTES DE ANIMACIÓN

Regina Pessoa

Es una referente fundamental para el equipo, principalmente por el gran nivel plástico-visual que presentan sus obras. Esta animadora portuguesa presenta un trabajo muy expresivo, interesándole el juego con las luces y sombras para crear contrastes en ambientes oscuros e inquietantes, pero también sorprendentes y vibrantes. Nos atrajo mucho por la forma de narrar sus

Fig. 8. *Kali, el pequeño vampiro*, 2012.Fig. 9. *Line up Gea*. Carla Moliner.

Simone Massi

Fig. 10. *Tengo la posizione*, 2001.

Como sucedió con Regina Pessoa, lo que nos interesó de este animador, director e ilustrador italiano fue la gran expresividad y plasticidad que muestra en su obra, tanto en las atmósferas que crean sus espacios y escenarios como en la sensibilidad que muestran sus personajes, evitando la comercialidad que puede llegar a tener la animación. La manera en la que usa una paleta prácticamente monocroma con el blanco y el negro a través de técnicas tradicionales como el carboncillo, el pastel o las tintas, nos cautivó para ponerlo de manifiesto en nuestro trabajo. A su vez, también nos interesó por su forma de transitar de una escena a otra (Fig. 10).

Michèle Cournoyer y *Le chapeau*

Fig. 11. *Le chapeau*, 1999.

The Hat o *Le chapeau* (Fig.11.), en su idioma original, es un cortometraje animado dirigido por la animadora canadiense Michèle Cournoyer, que critica y pone de manifiesto la violencia sexual a las mujeres y el abuso sexual a las niñas. Empleando la tinta negra sobre un fondo blanco, sus dibujos van creando una serie de metamorfosis con imágenes impactantes y perturbadoras. A este corto se le dio la importancia no solo por el tema que trata, también por su expresividad, la conmoción que transmitió y la fluidez de la animación.

Élodie Dermange y su corto *Inés*

Inés (Fig.12), es un cortometraje de animación de la directora de animación, animadora e ilustradora suiza Élodie Dermange. En él, se muestra a una joven en las primeras semanas de embarazo indecisa en si hace lo correcto o no con su necesidad de poder abortar. A lo largo de la pieza no se llega a decir de manera explícita la situación por la que está pasando la protagonista, sin embargo, es a través del uso del simbolismo por la que se entiende la historia. De este nos interesa cómo la artista cuenta la historia a través de los elementos simbólicos y cómo se mete dentro del personaje y de su pensamiento, dando un uso continuo a la metamorfosis como medio de transición y comunicación con el espectador.



Fig. 12. *Inés*, 2019.

4. DESARROLLO PRÁCTICO DEL CORTOMETRAJE *LA ESPIRAL*

4.1. PREPRODUCCIÓN

Se puede considerar que la preproducción es como el corazón de una producción animada, es el origen, la fase de creación y desarrollo narrativo y visual de toda ella. Es extensa, pero es vital para poder llevar a cabo una buena producción, y es que con una buena preproducción todo lo que la sigue se volverá mucho más fácil y efectivo.

Para poder llevar a cabo una buena preproducción, se consideró importante planificar un calendario (Fig.13), donde poder ver que se iba a realizar cada día: una forma efectiva para poder llevar a cabo todo el trabajo en el tiempo adecuado.

Diciembre 2021

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
29	30	1 Documentación Brainstorming	2 Guion Beat board	3	4	5
6 Primeros bocetos Gea Beat board	7	8 Bocetos de Gea Primer Storyboard	9 Mockboards Estilo gráfico	10	11	12
13 Revisión primer Storyboard Búsquedas de Gea	14	15 Búsquedas de concept Storyboard	16 Búsquedas concept Storyboard	17	18	19
20 Reunión con Samuel	21	22 Avance en el diseño de los personajes	23 Animática	24	25	26
27	28 Videollamada grupul	29 Animática	30	31	1	2

Fig. 13. Fragmento calendario de Preproducción.

4.1.1. PROPUESTA E IDEA

La animación es por lo general un trabajo de grupo, y se cuenta con el estímulo de una interacción constante, ya sea competitiva o cooperativa, con el freno y el empujón, los altibajos, las penas y las glorias, todas las tensiones y ansiedades, las recompensas y la excitación de la producción en grupo. (Williams, 2001, p. 23)

A pesar de que en un principio el Trabajo de Final de Grado se iba a realizar de manera individual, esta cita de Williams hizo darle más valor al trabajo en equipo, y con el posterior consentimiento de la tutora, permitió que tanto, en nuestro caso, como Sandra decidiéramos unirnos para crear un proyecto conjunto, pues ambas nos enriqueceríamos y seríamos un apoyo, donde las habilidades de una ayudarían a la otra. A su vez, la tutora recomendó buscar a más miembros que se pudieran unir al equipo, una propuesta y decisión certera, pues con un equipo más amplio nos permitió ir más allá, para poder crear y finalizar el cortometraje animado, que en un principio se iba a quedar a nivel individual en la preproducción.

Consolidado el equipo el 30 de septiembre de 2021, propusimos junto a Sandra varias de las ideas planteadas tanto a nivel individual como en conjunto, una de ellas fue la realización de un corto de crítica social y educativo que manifestara el problema de los incendios forestales, destinado a un público infantil. No obstante, el equipo se decantó por esperar y seguir la recomendación de la tutora y profesora de *Producción de animación I*, con el fin de escuchar y barajar distintas propuestas de carácter social de asociaciones que presentaron sus proyectos en la asignatura para llevarlos así a una preproducción y producción animada con un verdadero contacto de necesidad social.

Aunque gustaran otras propuestas, tanto el equipo como una compañera de clase, Carla Moliner, se decantaron más por el proyecto de *La Espiral* pues, como mujeres, hubo una mayor identificación y se consideró que trata un tema con el que hoy en día se debe seguir concienciando y poniéndolo de manifiesto en su verdadera realidad. A su vez, se consideró que no se podía desperdiciar la oportunidad de poder trabajar con un profesional, y con una asociación consolidada con una trayectoria de 20 años, como lo es ALANNA, entrando en un proyecto que va más allá de nuestro cortometraje que presentamos como TFG.

Con la colaboración de Carla Moliner en el equipo, y con la confirmación a Samuel y a Susana de que disponían de nosotras como grupo de animadoras para realizar la producción del corto, el equipo distribuyó el trabajo de

preproducción dividiéndose por roles en función de las aptitudes y ganas de implementar nuevos aprendizajes de cada una. Así pues, de la parte más artística y visual, se encargó el equipo de *concept art*, donde Maria Monfort realizó el diseño de *props*, fondos y artes finales; Anna Gisbert el diseño de espejos y atmósferas; Noelia Gavidia el diseño de escenarios y Carla Moliner el de personajes. Por otro lado, dentro de la narrativa, en el equipo de guion y *storyboard* formamos parte: Carla Moliner, quien realizó el *beatboard*¹; nosotros y Sandra Pérez, directora del corto, donde realizamos junto a ella parte del *storyboard*. También, elaboramos una parte de las hojas modelo de los personajes, estudiando su diseño definitivo.

4.1.2. GUIONES

4.1.2.1. GUIÓN LITERARIO

Pese a que el proyecto parte de un guion base, durante las primeras semanas de trabajo el director y guionista del largometraje aún se encontraba finalizándolo, es por ello por lo que el equipo comenzó a realizar un proceso de lluvia de ideas y de documentación, a partir de una información base dada por los directores. Esta era: que todas las escenas de animación iban a ser en blanco y negro y que se podría usar un color para mostrar un significado o para resaltar determinados elementos. Se partía de que Gea es una mujer joven, que quiere salir de ese paso del tiempo que se la come y de ese elemento cíclico que la atrapa, y proteger a sus hijas de su expareja, que quiere apartarlas de ella. Siendo por medio de la animación por donde el espectador se introduce en el interior de Gea para entender mejor lo que vive y la huella que esto le deja.

Es aquí donde el equipo de guion y *storyboard* y el de *concept art* comenzamos a crear para el corto una historia que partiera de un sueño o de un pensamiento que tuviera Gea. Se pretendió jugar con la idea de ese sueño atrapado dentro de otro sueño, o en nuestro caso, un recuerdo dentro de otro recuerdo. Donde, ese recuerdo que tiene la Gea de acción real del largometraje con sus hijas es representando mediante nuestra animación, pero al mismo tiempo, en ese recuerdo animado el espectador se introduce dentro de nuestro personaje, pudiendo ver el estado emocional y psicológico en el que se

¹ Boceto del *storyboard*, con menos cuadros y detalles

encuentra e incluso, viendo parte de su vida pasada y su sufrimiento con su maltratador.

En un principio, se consideró que la historia comenzara con el recuerdo de Gea con ese momento maternal previo que se da antes de llevarlas a la cama, representándolo mediante el cepillado a una de ellas. Ensimismada, el espectador entra en el mundo interno del personaje a partir de su ojo, donde se verá una espiral creada con los focos de un ti vivo. De repente Gea aparece en una feria, viendo a sus hijas montando en la atracción. Es a partir de este momento donde aparece La Sombra, ese ser que representa a su expareja y que siempre lleva encima, que la atrapa y se lleva a sus hijas. Gea, al ir tras ella aparece en un laberinto de espejos, donde a partir de ellos, tanto ella como el espectador verá el paso de su vida y del poco tiempo que le queda. Al salir, se encuentra aislada en un espacio completamente blanco, indefensa al ataque de La Sombra. Caerá en el abismo, junto con distintas hojas o mariposas que representaran al resto de mujeres que sufren la misma situación, hasta llegar de nuevo a Gea, donde “se despierta” y vuelve a la realidad y continúa cepillando a su hija.

Es a partir de esta historia y ya con el guion del largometraje escrito, cuando se realizó una reunión con ambos directores, tanto Samuel como Susana, para revisar el guion literario y Susana la viabilidad de la animación.

La historia creada por el equipo se adaptó más a los elementos que Samuel presenta en el largometraje (Fig. 14), correspondiendo la imagen a una de las escenas finales de este.

4. ESPACIO EXTERIOR. AGUJERO NEGRO (ANIMACIÓN)

... y se hace un SILENCIO TOTAL.

El cuerpo deformado de GEA va cayendo lentamente hasta que, cuando llega abajo, recupera su forma normal. Se encuentra en un enorme vacío del espacio y el tiempo.

Al caer, poco a poco, vuelven LOS SONIDOS DE FONDO creando una atmósfera opresiva.

El suelo es completamente blanco. GEA aparentemente está tumbada mirando hacia arriba...

Arriba se ve el disco de acreción con los haces de luz girando rápidamente. Se ve LA OTRA FIGURA girando, sin llegar a tener unos rasgos definidos.

... GEA en realidad flota y a su alrededor todo es blanco.

Se siente agobiada y busca una salida, sin embargo por mucho que lo intenta no puede encontrarla. Estira el brazo y trata de colocarse de forma equilibrada y, de repente...

DIIIIING! Un sonido muy agudo que se hará cada vez más insoportable durante la escena.

UN ESPEJO aparece frente a ella.

GEA deja de flotar y se coloca en pie delante del espejo.

IMAGEN DEL ESPEJO 1

Fig. 14. Fragmento del guion literario adaptado.

Así pues, la espiral de focos que se iba a crear con el *tiovivo* se cambió por la espiral de un agujero negro en el que Gea cae, experimentando esa deformación del espacio-tiempo, llegando a un espacio completamente en blanco donde, aislada, busca una salida, pero al hacerlo crea la sala de espejos donde ve el reflejo de las etapas de su vida y una sombra que se come a todas ellas, llegando a atrapar a Gea también. Atrapada, Gea vuelve a caer en ese agujero negro, volviendo de nuevo a la realidad, pues comienza a escuchar la voz de Ester llamándola. Gea, ya consciente, vuelve a retomar el cepillado de Cora, que antes estaba realizando de manera prácticamente automática.

4.1.2.2. GUION TÉCNICO

Una vez revisado, modificado y escrito el guion literario, confirmamos que la historia se divide en tres partes destacadas: la introducción, donde Gea se encuentra con sus hijas en la habitación; el nudo, donde se presenta todo su conflicto interno; y el desenlace, con Gea volviendo a la realidad. Con esto claro, Carla comenzó a realizar el primer *beatboard* (Fig. 15) junto con la constante comunicación con el equipo de guion y *storyboard*. Como se ha mencionado anteriormente, el *beatboard* constituye, esos primeros bocetos que ayudan a tomar un punto de partida. Esta etapa ayudó a visualizar con un golpe de vista cómo funcionaba la narrativa visual del corto y a su vez, ayudó para definir una primera idea de los tipos de plano que se iban a dar en cada escena.

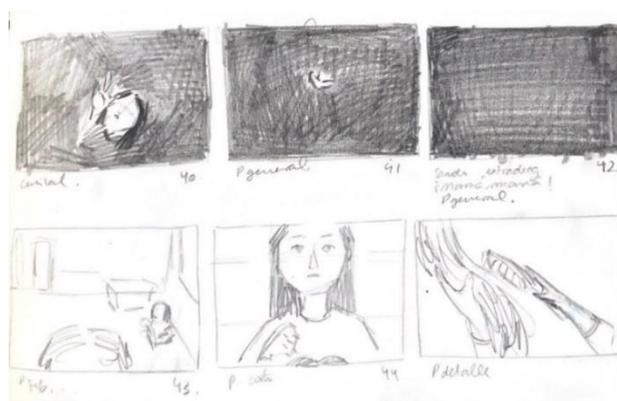


Fig. 15. Fragmento del *beatboard* realizado por Carla Moliner.

No obstante, es en el guion técnico donde, esas escenas clave que se realizaron en el *beatboard* se definieron más, y se comenzaron a precisar los tipos de transiciones que se iban a realizar de una escena a otra. Este documento se empleó para reflejar la información indispensable para la posterior realización de todos los planos del corto. Aquí, se fue comprobando y

modificando los tipos de plano y apuntando y definiendo todo lo que ocurría en la escena, tanto la acción, como los tipos de encuadre, las angulaciones y movimientos de cámara, el sonido y la duración.

Cabe destacar que, en nuestro caso, ocupamos el rol de montar y maquetar en *InDesign* la plantilla final del guion técnico, y de introducir cada uno de los planos que forman el cortometraje, al mismo tiempo que Sandra Pérez se ocupó de pasar la información definida y acordada de lo que sucedía en cada uno de ellos. (Fig.16).

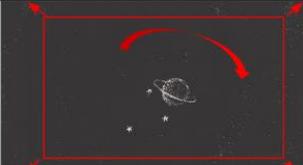
PÁGINA	PROYECTO	
	"La Espiral"	
PLANO	LAYOUT-WIDESCREEN-ASPECT RATIO 16:9	ACCIÓN-DIALOGO-NOTAS
P.55		2':53"- 3':02" Plano general. En la oscuridad se forman unas estrellas y un planeta. Sonido de niña llamando a su madre.
P.55 a		2':53"- 3':02" Plano general. La oscuridad se va desvaneciendo conforme Gea se acerca a los astros. sonido de niña llamando a su madre.
P.55 b		2':53"- 3':02" Plano general. Hay una luz y la oscuridad desaparece. Se ve de nuevo el interior de la habitación de las hijas de Gea. sonido de niña llamando a su madre.

Fig. 16. Fragmento del guion técnico final.

4.1.2.3. STORYBOARD

Con una mayor definición del guion técnico, se comenzó a realizar el *storyboard*, donde este, el guion técnico y el literario, se encuentran en una constante relación. Al mismo tiempo que con el *concept art*, al cual nuestro departamento recurría para plasmar de manera precisa los espacios y ambientes por los que transcurre la historia, así como el diseño de Gea, que fue en los últimos planos donde ya se fue precisando a medida que Carla Moliner pulía el diseño definitivo.

Teniendo en cuenta de que este es el proceso en que el guion es plasmado de manera visual, el equipo consideró desde un primer momento tener como principal objetivo que la narración visual del *storyboard* funcionase, para así

poder entender tanto en este como en la animática, toda la historia, sin confusiones. Por ello, se consideró que se debía realizar un *storyboard* con un mayor desglose de los planos, llegando a realizar a su vez varias versiones, las cuales se explicarán a continuación. Además, es importante mencionar que se aprovecharon tanto la asignatura de *Producción de animación I*, como la de *Narrativa secuencial: cómic*, donde sus profesores, Susana García y Alberto Sanz, respectivamente, nos ayudaron, orientaron y revisaron el trabajo, proponiendo algunos cambios o un mayor desarrollo de determinados planos para que la narrativa se entendiera mejor.

Para la realización del primer *storyboard*, se dividió el trabajo acorde con los planos que nos encontramos más a gusto o que habían sido una idea propia que, al aportarla, gustó y funcionó. Cabe destacar, que en un principio se intentaron dividir de manera equitativa en base a los planos principales que se disponían en el *beatboard*, no obstante, cada plano necesitó de un desglose mayor o menor de la acción para que esta se entendiera.

En nuestro caso, realizamos todos los planos que constituyen sobre todo la parte final del cortometraje, desde el momento en el que aparece La Sombra hasta la escena final del cepillado. Al mismo tiempo también nos encargamos de los planos que componen la escena inicial y los del momento en el que Gea camina intentando buscar esa salida. Fue en este mismo donde personalmente se aportó la idea de transición del plano en el que Gea es atrapada por La Sombra al que aparece cayendo al agujero negro, por medio de esa espiral de humo. También se aportó la transición del plano con la luna y las estrellas oníricas al plano con la luna y las estrellas reales (Fig. 17), además del *zoom out* de estas, para situar al espectador de que se ha vuelto a la habitación, a la realidad (Fig. 18).

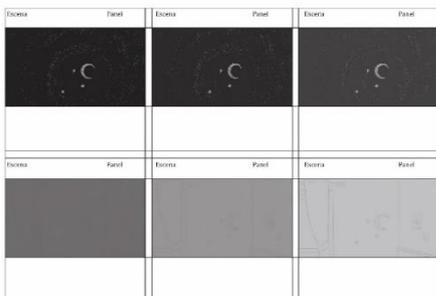


Fig. 17. Fragmento de la transición por fundido.

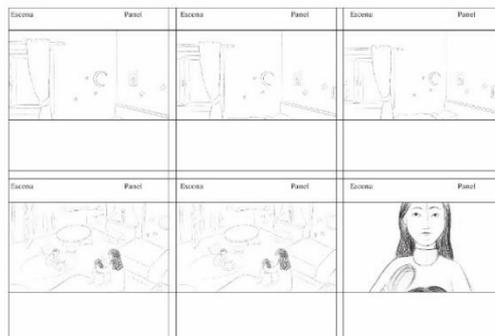


Fig. 18. Fragmento del *zoom out*.

También se modificó el plano de la búsqueda de salida de Gea, pues el caminado y los gestos que realizaba con las manos no se entendían del todo bien y quedaban extraños (Fig. 19). Para ello, se decidió tomar una referencia real

grabando un video que mostrara la acción (Fig. 20), mejorando así el caminado que hace Gea hacia la cámara, con el *timing* pausado que identifica a la protagonista (Fig. 21).

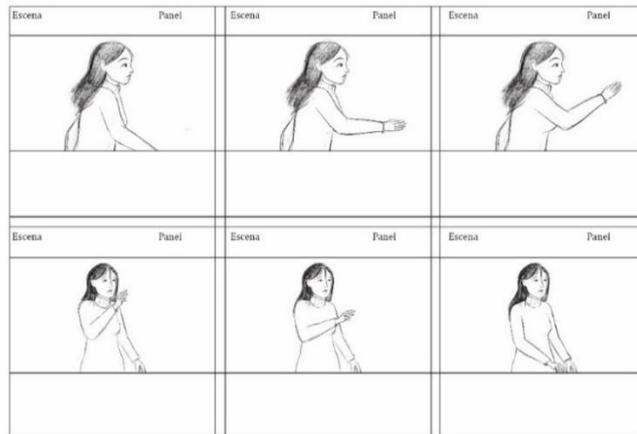


Fig. 19. Fragmento búsqueda de Gea versión anterior.



Fig. 20. Frames del vídeo de referencia.

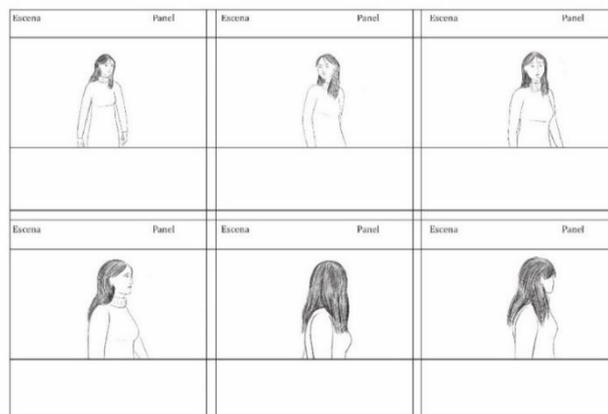


Fig. 21. Fragmento búsqueda de Gea mejorado.

Una vez se llegó a la versión más definitiva del *storyboard*, se decidió crear una segunda versión de este para insertar el color rojo que identifica a Gea (Fig. 22), y la grisalla para los planos de la habitación, en la cual ayudó Anna Gisbert.

Además, esta versión nos sirvió también para solucionar los problemas de *raccord* y, en nuestro caso, también se empleó para cambiar o mejorar planos que el director prefería que se mostraran de otra forma. Esto sucedió con el plano de la luna y las estrellas, donde nos propuso que cambiáramos ese elemento de la habitación por el de un planeta (Fig. 23).

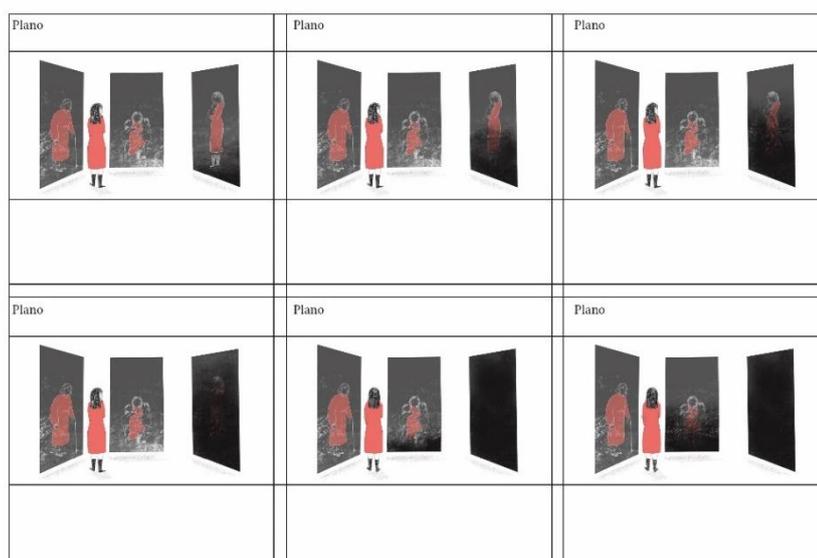


Fig. 22. Fragmento *storyboard* definitivo.

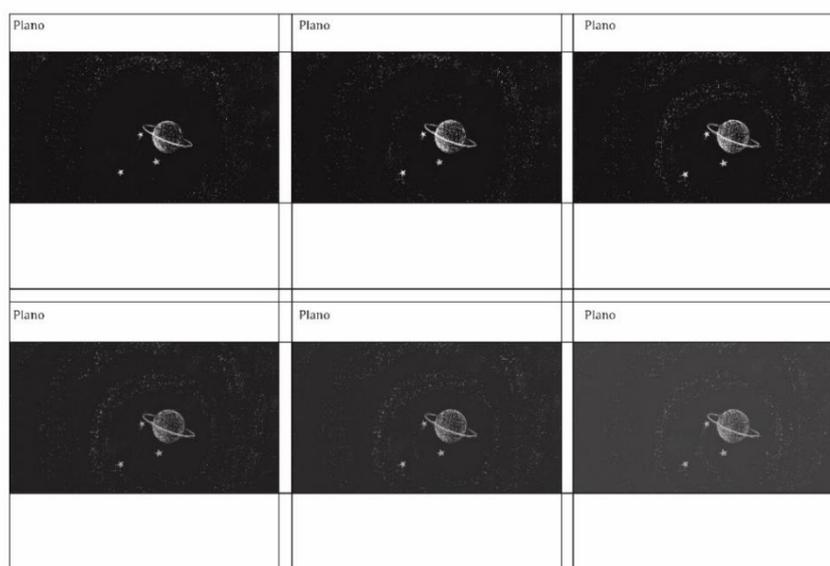


Fig. 23. Fragmento cambio de la luna por el planeta.

Por último, cabe destacar que, aunque en un principio el *storyboard* este realizado en el formato de 16:9, se adaptó posteriormente en los *layouts* al formato de 2.35:1, pues por el momento nuestro director no nos había

especificado el formato correcto que debía tener para que este se adaptase a la pantalla de cine.

4.1.3. MOODBOARD Y CONCEPT ART

En una primera fase de búsqueda, nos encontramos, como ya se ha mencionado, en una situación en la que no disponíamos de un desarrollo completo del guion del director. Es por ello por lo que al mismo tiempo en el que se iba desarrollando la historia en base a las premisas que nos habían dado, el importante equipo de *concept art* fue realizando distintas búsquedas, acorde con el estilo que pretendíamos representar, y también búsquedas de elementos simbólicos, sobre todo aquellos relacionados con la mujer, lo femenino, lo cíclico, lo angustioso e incluso lo siniestro.

Para ello, el equipo tomó como referencia el libro *Las flores perdidas de Alice Hart*, de Holly Ringland (2019), el *Diccionario de los símbolos* de Jean Chevalier y Alain Gheerbrant (1988) y el libro de *Psicología del color* de Eva Heller (2004), donde nos documentamos del significado de elementos tales como, la espiral, el carrusel, la mariposa, el color rojo, el lobo, los espejos y el reloj.

También es importante decir que en un principio el equipo se decantó por un estilo más pictórico, simulando la plasticidad de técnicas como el carboncillo o la tinta china. Esto puede verse en algunas de las búsquedas que realizaron nuestras compañeras de *concept art* (Fig. 24, 25, 26 y 27).



Fig. 24. Búsquedas de Anna Gisbert.



Fig. 25. Búsquedas de Noelia Gavidia.



Fig. 26. Búsquedas de Maria Monfort.



Fig. 27. Búsquedas de Maria Monfort.

Una vez llegados a este punto, decidimos realizar una búsqueda individual de referencias visuales, por lo que se decidió que tres personas realizaran su propio *moodboard* de idea y las restantes buscaran un *moodboard* de estilo. En nuestro caso entramos en el grupo de estilo, donde presentamos nuestra aportación individual que puede ver en la Fig. 28.



Fig. 28. Aportación individual *moodboard* de estilo.

A partir de la puesta en común de los *moodboards* individuales, el equipo se decantó por una serie de referentes comunes anteriormente explicados, tales como Adolfo Serra, Regina Pessoa o Simone Massi, cuyo trabajo se adaptaba más a la idea estética que buscaba Samuel Sebastian. Además, la aportación de nuestra directora sobre el trabajo que realiza Michael Frey en su cortometraje *Not About Us* (2011), hizo que finalmente nos decantáramos por esa propuesta que habíamos tenido al ver el trabajo de Adolfo Serra y Regina Pessoa: el uso de la paleta reducida y la importancia de los blancos. De Frey nos interesó el juego que realiza entre el positivo y el negativo del blanco y negro, y llegamos a la conclusión de que esto dotaría a la animación de un gran potencial visual. Con este solo uso del blanco o del negro, hizo que nos decantáramos por reducir al máximo el diseño de los fondos y las atmósferas, dotando así de una estética sencilla pero efectiva, y que se ajustaba al tiempo que tenemos para poder producir el corto. Tras esta puesta en común, se realizó un *moodboard* final de referentes de animación que juntaba el trabajo de Regina Pessoa y Simone Massi (Fig. 29) y otro de estilo, que presenta el trabajo de Laura Pérez y Adolfo Serra (Fig. 30).

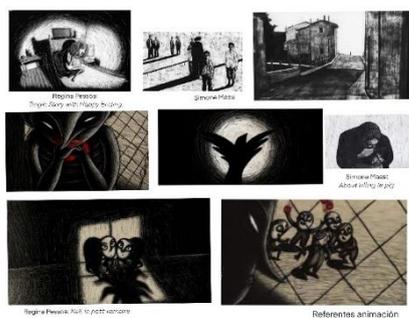


Fig. 29. *Moodboard* de animación.



Fig. 30. *Moodboard* de estilo.

Con esto y con la adaptación del guion literario definitivo, finalmente nos centramos en presentar tres fondos y ambientes: la habitación de las hijas de

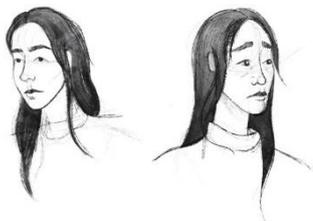


Fig. 31. Aportación propia búsqueda de Gea.

Gea, el agujero negro y la sala de espejos. Esto se explicará con mayor detalle en el apartado 4.1.5. *Diseño de fondos y atmósferas*.

En cuanto al concept de Gea, es cierto que, aunque sí que tuviéramos la premisa de que se trataba de una mujer joven, de complexión delgada, morena y con la piel pálida, se realizó una amplia búsqueda del personaje para finalmente llegar a un diseño definitivo capaz de transmitir toda la personalidad que desprende Gea. Todo el equipo trató de aportar ideas (Fig. 31), no obstante, de esta búsqueda se encargó especialmente nuestra compañera Carla (Fig. 32), donde finalmente se escogió uno de sus diseños que iba más por el estilo de nuestra referente Laura Pérez (Fig. 33).



Fig. 33. Diseño más acertado, por Carla.



distintas versiones de Gea
(color - manos/abierta/cor)

Fig. 32. Búsquedas de Gea de Carla, acierto con el vestido.

En cuanto al *concept art* de La Sombra, fue a partir de una de las búsquedas de Carla Moliner (Fig. 34), por la que nos decantamos a que la figura del maltratador y exmarido de Gea se representara de esta forma. No obstante, también se realizaron distintas búsquedas para definir la forma que tomaría, ya fuese una mancha, una masa viscosa, una mancha de humo, o si tendría forma humana o no (Fig. 35 y 36).



Fig. 34. Búsquedas de Sombra, Carla.



Fig. 35. Búsquedas de Sombra, Anna.



Fig. 36. Búsquedas de Sombra, Anna.

4.1.4. DISEÑO DE PERSONAJES Y HOJAS MODELO

A partir del diseño que más gustó a los directores, Carla le fue dando forma y desarrollando hasta llegar a la versión más definitiva (Fig. 37), mostrando así un personaje atractivo que entra dentro de las premisas y donde las formas redondeadas de su estructura hacen que este se relacione más con el espectador, consiguiendo un efecto de cercanía. También, hay que destacar el juego de línea y mancha que Carla pretendió dar con el vestido, creándose el delineado del mismo a partir de la mancha roja sobre el fondo.

Es a partir de este diseño donde se comenzaron a definir las distintas edades de Gea, donde se pretendió que, al verlas, el espectador relacionara esos personajes con nuestra protagonista. Para ello, nos decantamos por introducir el color rojo en alguno de los elementos que las distintas etapas que se presentan (Fig. 38).



Fig. 37. Diseño definitivo Gea, por Carla Moliner.



Fig. 38. Line up realizado por Carla Moliner.



Fig. 39. Diseño definitivo gemelas, por Carla Moliner.

Carla, también se encargó de definir más el diseño final de las hijas (Fig. 39) Cora y Ester, donde finalmente se decidió que tuvieran la misma edad, cuatro años, y que fueran gemelas asemejadas a los rasgos de su madre.

Por último, el diseño definitivo de La Sombra se fue puliendo a partir de una de las búsquedas finales que realizó Sandra Pérez (Fig. 40), ocupándose posteriormente, de la realización de esta carta (Fig. 41).



Fig. 40. Diseño más acertado, por Sandra Pérez.



Fig. 41. Carta de movimiento Sombra, por Sandra Pérez.

Para la presentación de las hojas modelo se decidió crear un diseño de estas acorde con la estética del corto, por la que todas las presentamos sobre un fondo gris y con una textura parecida a la estética del corto.

La división de las hojas modelo se realizó de la siguiente manera:

- Carla Moliner: *Line up* de las etapas de Gea, estructura de la cabeza y estudio de ojos.
- Sandra Pérez de la Blanca: Estudios del movimiento de Gea y de La Sombra, y estructura del cuerpo de Gea.
- Marta Moreno: *Turn around* de Gea, expresiones de Gea y carta de color de Gea y de sus hijas.
- Maria Monfort: *Line up* de Gea con Ester y Cora.
- Anna Gisbert: Siluetas de Gea.
- Noelia Gavidia: Estudio y poses de manos.

Como se puede ver, en este apartado nos encargamos a nivel individual de realizar tres de las cartas que serían claves para analizar, estudiar y ayudar a entender el diseño definitivo de Gea. De ellas cabe destacar especialmente la hoja modelo del *turn around* de la protagonista (Fig. 42 y 43), pues fue la que pasó por un mayor proceso de estudio y elaboración. No obstante, el resto de nuestras hojas modelo y las de las compañeras se disponen en la Biblia de preproducción que se incluye como un anexo.

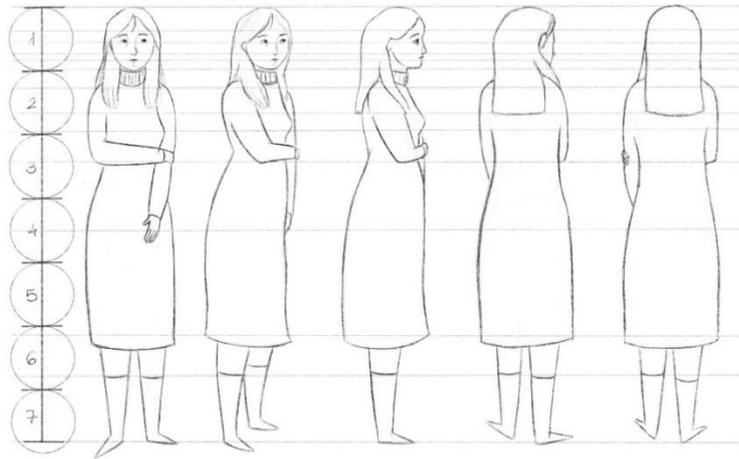


Fig. 42. Turn around Gea, por Marta Moreno.

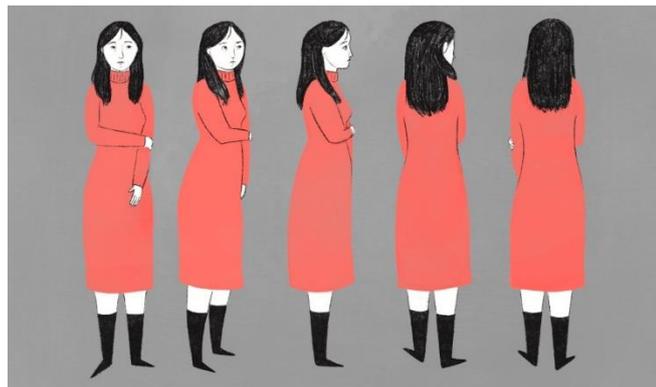


Fig. 43. Turn around Gea con color, por Marta Moreno.

Finalmente, para realizar la carta de *turn around* de Gea, se tuvo como referencia los realizados para personajes tales como Simbad o Tulio (Fig. 44), los cuales nos fueron de gran ayuda para entender como dimensionar y seguir las proporciones del personaje.

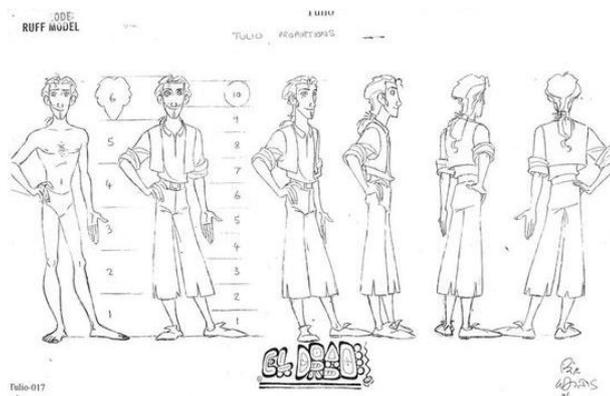


Fig. 44. Referencia *turn around* Tulio.

4.1.5. DISEÑO DE FONDOS Y ATMÓSFERAS

Para la descripción de estos diseños definitivos, se va a recurrir al orden en el que van apareciendo a lo largo del corto.

En un primer lugar nos encontramos con la habitación como escenario. Tanto los bocetos previos, como los distintos estudios de perspectiva fueron realizados por Noelia Gavidia (Fig. 45 y 46). Maria Monfort se encargó posteriormente de realizar el diseño final de este junto con los *props*, que creó y estudió previamente (Fig. 47).

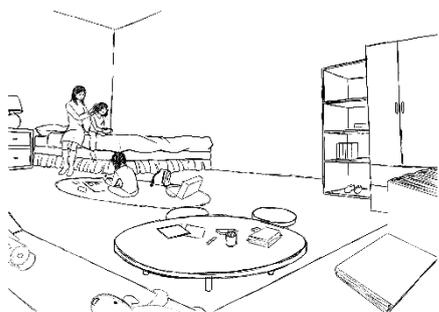


Fig. 45. Estudio de la perspectiva, por Noelia Gavidia.



Fig. 46. Plano de la habitación, por Noelia Gavidia.



Fig. 47. Diseño final de la habitación, realizado por Maria Monfort.

En segundo lugar, para el escenario del agujero negro, Maria Monfort realizó un considerable trabajo de búsqueda, probando distintas texturas y formas para conseguir la estética deseada. De estas, disponibles en la Biblia, nos decantamos por la de un agujero negro creado por líneas blancas sobre la negra inmensidad del espacio. Este estilo se decidió debido a que a Sandra Pérez le funcionó al plasmarlo en el *storyboard* (Fig. 48 y 49).

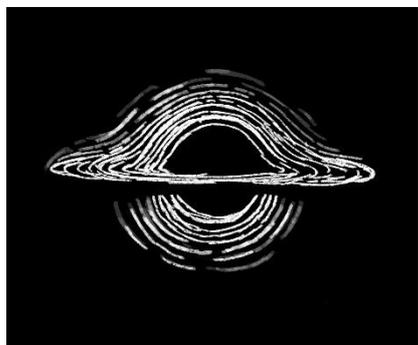
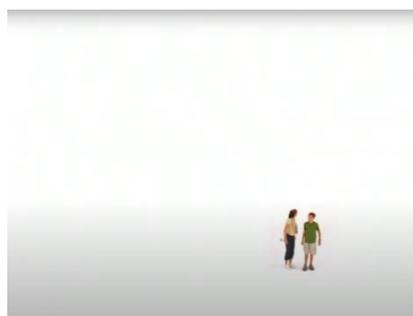


Fig. 48. Diseño definitivo, por Maria.



Fig. 49. Agujero negro en storyboard, por Sandra.

Fig. 50. Escena capítulo *La Habitación Blanca*. *Pirate Island*.

Finalmente, nos encontramos con uno de los escenarios más importantes: la sala de espejos, pues es aquí donde se desarrollará la mayor parte de la acción del corto, donde Gea se encontrará reflejada y verá pasar todas las etapas de su vida, además de que es aquí donde se presentará a La Sombra, que absorberá y consumirá cada una de sus etapas hasta atraparla.

Maria y Anna se encargaron de las primeras búsquedas de disposición que estos tendrían, e incluso se testeó como funcionaría con el fondo en negro. Es importante decir que, en nuestro caso, se sugirió una de las escenas de la serie *Pirate Island* (Fig. 50) como referencia de uso del espacio blanco como sensación de vacío.

Finalmente, Anna Gisbert evolucionó tanto la disposición de los espejos como el estilo en el que se encontrarían Gea reflejada, hasta llegar al diseño definitivo, donde estos se encontrarán flotando, colocados en círculo sobre un fondo blanco, rodeando y atrapando a Gea, y con sus etapas delineadas en blanco (Fig. 51 y 52).



Fig. 51. Búsqueda reflejo Gea, por Anna Gisbert.



Fig. 52. Diseño final de la sala de espejos, por Anna Gisbert.

4.1.6. COLOR SCRIPT

Del *color script* (Fig. 53) se encargó nuestra compañera Carla Moliner. Para ello, realizó un proceso de selección de los planos más importantes del *storyboard* y, por lo tanto, de la historia, donde muchos de ellos ya coincidían con los que se habían planteado en el *beatboard*.

El *color script* juega un papel muy importante en la preproducción, pues con este, se creará una idea general de cómo jugará nuestra gama cromática en el corto. A su vez, el color está muy vinculado a lo que se cuenta, por lo que su buena elección es crucial para que no se pierda esa esencia y emoción que se ha transmitido a través del dibujo, así como la atmósfera que se le pretende dar. Con él, se trató de representar mediante un estilo muy sintético cada uno de los planos escogidos, tomando como referencia el trabajo que realizó Lou Romano para el *color script* de *Los Increíbles*. Esto fue fundamental para poder desarrollar una estética que fuera esquemática y sencilla, donde tomaran presencia y se pudieran visualizar, de un solo golpe, la paleta de colores que iba a presentar el corto, así como las luces y las sombras que se daban en las escenas de la habitación.

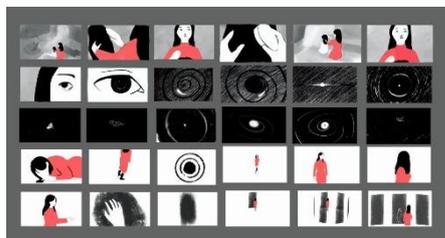


Fig. 53. Fragmento del *color script*, por Carla Moliner.

4.1.7. ARTE FINAL

El objetivo que tiene esta parte de la preproducción es poder realizar la aproximación más cercana posible de cómo se verían definitivamente distintas escenas clave del corto. Aquí se mostrará la conexión que presentan el fondo y ambiente con el personaje, además de ser una muestra de la unión entre el trabajo realizado por el equipo de guion y *storyboard* con el de *concept art*.

Además, es importante decir como estas ilustraciones pueden posteriormente emplearse y mostrarse en la presentación del proyecto, como refuerzo al *pitch* realizado, cuyo objetivo es vender tu trabajo y propuesta.

Fue nuestra *concept artist* Maria Monfort, la que se encargó de finalizar tres de los planos realizados en el *storyboard*, cambiándolos del formato de 16:9, anteriormente mencionado, al que se nos comunicó después, el de 2.35:1.

Estas artes finales presentan tres escenas clave, donde los fondos toman una gran presencia e importancia en el cortometraje. Así pues, tomando esta premisa, nos decantamos por la escena en la que se muestra la habitación de

las hijas de Gea con ella cepillándole el pelo a Cora mientras Ester juega (Fig. 54).



Fig. 54. Arte final realizado por Maria Monfort.

También vimos importante escoger uno de los planos donde Gea cae, para mostrar el ambiente espacial en el que se encuentra y el juego de línea e inversión de color que se buscó. Y, por último, pero al mismo tiempo uno de los momentos más importantes de la historia, es la escena en la que Gea se queda mirando su espejo de ella embarazada, donde con esta se puede ver tanto la estética de los espejos como la que toman los personajes que reflejan las distintas etapas de la vida de Gea.

4.1.8. ANIMÁTICA

Finalmente, con la animática o *animatic* se pretende poder visualizar el conjunto de planos que componen el *storyboard* junto con los sonidos y diálogos que se presentan en cada uno de ellos. Además, esta presenta la función de ser una herramienta con la que poder comprobar si la narrativa funciona bien, así como los cortes o transiciones entre las escenas. Esta será la que nos ayudará a dar una aproximación de la duración que presentará el proyecto, además de servir posteriormente de guía para los animadores.

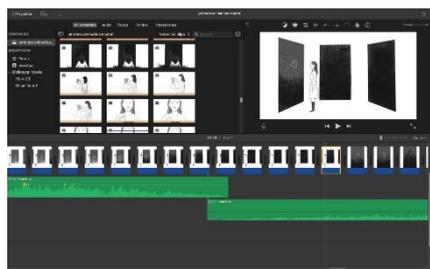


Fig. 55. Captura del espacio de trabajo.

Para poder editar y montar las distintas animáticas se usó como herramienta el programa *iMovie* (Fig. 55), pues este ofrece las herramientas necesarias para editar el tiempo de los planos y los efectos del sonido.

Fue nuestra compañera Sandra quién se encargó de esta labor, introduciendo todos los planos realizados en el programa adaptándolos a los sonidos que aparecen en cada uno de ellos.

Cabe destacar que tanto en las primeras animáticas como para la animática final, no se ha recurrido a una banda sonora, pues se han utilizado efectos de sonido de acuerdo con el ambiente que se pretende ofrecer en las escenas. Además, es importante mencionar que estos sonidos fueron descargados de bancos gratuitos de Internet, pues será en la postproducción y más adelante con la ayuda de nuestro director y codirectora con los que produciremos unos sonidos originales con mayor calidad.

4.2. PRODUCCIÓN

Una vez finalizada la preproducción, se llevó a cabo la fase de producción del proyecto en la asignatura *Producción de animación II*, teniendo a Miguel Vidal de profesor, quien se encargó de supervisarnos y aconsejarnos sobre el mismo.

Importante mencionar, que este proyecto entró dentro del resto de proyectos preproducidos en *Producción de animación I*, los cuales se presentaron en la nueva asignatura a los compañeros de clase para que pudieran escoger en cual querían participar. Nosotras como equipo, y con el *pitch* presentado por nuestra directora Sandra Pérez y nuestra compañera Carla Moliner, pretendimos cautivar lo máximo posible, para así poder disponer de un mayor número de manos y conseguir realizar y presentar la animación completa en el plazo de la asignatura.

Una vez creados los equipos, el nuestro consiguió tres nuevos integrantes: Claudia Serneguet, José María Serrano y Kevin Pineda. Del resto de miembros continuamos en la asignatura todas las compañeras de preproducción a falta de Noelia Gavidia, quien trabajaría externamente en el *clean up* del corto.

Para esta etapa se le dio la misma importancia al calendario y organización como se le dio en la preproducción. Teniendo tres fechas de entrega claves: la entrega de los *layouts*, una entrega con el primer corte de animación y otra con el segundo corte. (Fig. 56).

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. 56. Fragmento del calendario de producción.

4.2.1. LAYOUT

El *layout* o “puesta en escena” es la primera fase de producción y la posterior al *storyboard*. Esta se usa para modificar errores realizados y ajustar al máximo lo que sería el resultado final del plano, adecuando elementos como el diseño de los personajes, determinando sus acciones y poses, la posición y el ángulo de la cámara o donde se sitúan las luces y las sombras.

Para la realización de los *layouts* se dividieron los planos de manera equitativa según la duración o el trabajo de cada uno de ellos (Fig. 57). Estos se tuvieron que redimensionar en el formato adecuado de 2.35:1 a partir del de 16:9 realizado, estableciendo un orden 4 de colores para cada pose principal que sucedía en el plano: rojo, negro, azul y verde.

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. 57. Reparto de planos para *layouts*.

Como se puede observar en la figura anterior, en nuestro caso realizamos los planos que se sitúan hacia el final del corto, concretamente desde el primer plano que presenta a Gea de anciana, hasta el *turn around* de Gea donde ve a

La Sombra consumiendo toda su vida (Fig. 58), además se llevó a cabo el *layout* para el plano 56, que muestra a Ester llamando a su madre.

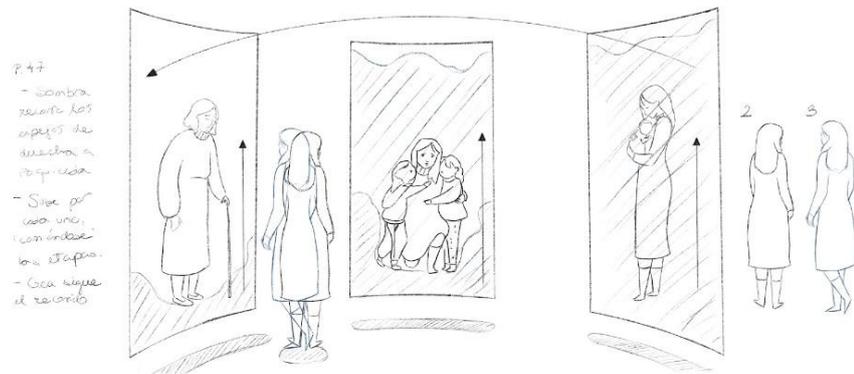


Fig. 58. Parte del *layout* Plano 47.

Ya realizados, se estudió el *timing* que tendría cada acción y plano junto a Miguel, cronometrando y apuntando su aproximación de duración, donde Sandra realizó una nueva animática con los *layouts* en base a estos nuevos tiempos, y con las dimensiones corregidas.

4.2.2. ANIMACIÓN ROUGH

Atendiendo al consejo dado por Miguel: “No dar por acabado un plano si no estaba bien determinado”, se estableció un trabajo de producción en cadena y el empleado normalmente en una producción de animación, ejerciendo cada integrante un rol determinado.

	A	B	C	D
1	Plano	Claves	Intercalados	clean-up
2	1			
3	2	Claudia	Marta	
4	3	Claudia	Claudia	
5	4			
6	5	Sandra	Carla y María	
7	6	Sandra	Sandra	
8	7	Sandra	Sandra y Anna	
9	8	Marta	Kevin y Anna	
10	9	Marta	José María	
11	10	Marta	José M y Marta	
12	11	Marta	José M y Marta	
13	12	Marta	José María	
14	13	Claudia	María	
15	14	Sandra	Carla y Sandra	
16	15	Sandra	Carla y Sandra	
17	16	Anna		
18	17	Claudia	Claudia	
19	18	Claudia	Claudia	
20	19	Sandra	Sandra	
21	20	Sandra	Sandra	
22	21	Sandra	María y Sandra	
23	22	Claudia	Claudia y Carla	
24	23	Sandra	María y Sandra	
25	24	Sandra	Sandra	
26	25	Claudia	Claudia	
27	26	Sandra		
28	27			
29	28			

Fig. 59. Control de producción primer corte de animación.

En un principio, se establecieron dos equipos, donde Sandra y Claudia realizaban los *keyframes* o “los dibujos clave que definen la acción” y el resto intercalábamos hasta acabar el plano. No obstante, se vio la necesidad de que cambiáramos nuestro rol de intercaladora al de *keyframes*, para poder dar más planos a nuestro equipo de intercaladores, principalmente José, Anna y Kevin. No obstante, al final de la producción en *rough* cada miembro del grupo llegó a realizar tanto los *keyframes* como los intercalados, para así poder llegar al plazo de entrega y poder disponer de varios planos propios para nuestra demo-reel personal.

Para llevar un buen control de producción (Fig. 59), se creó una plantilla en Drive para así poder marcar cuando un plano estaba finalizado en *rough* (azul), se encontraba en marcha (amarillo), si no se había empezado (rojo) o si ya

estaba en *clean up* (verde). Esto con los correspondientes nombres de quienes lo hacían.

Dentro de nuestros planos nos encontramos con toda la secuencia del agujero negro y con la parte más relacionada con el final. Además, se hicieron cambios en algunos planos, como el plano 52, donde en los claves se mejoró la sensación de caída y el escorzo de Gea; o los planos 55 (Fig. 60 y 61) y 57, donde el abrir la ventana generó que el movimiento de las cortinas y el efecto del viento dotase al plano de más vida. También se decidió que Carla animara los personajes de los espejos, cosa que hizo que tales planos consiguieran más dinamismo y emoción.

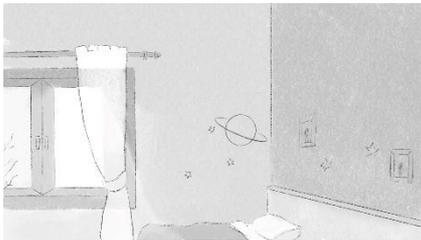


Fig. 60. Plano 55 storyboard.

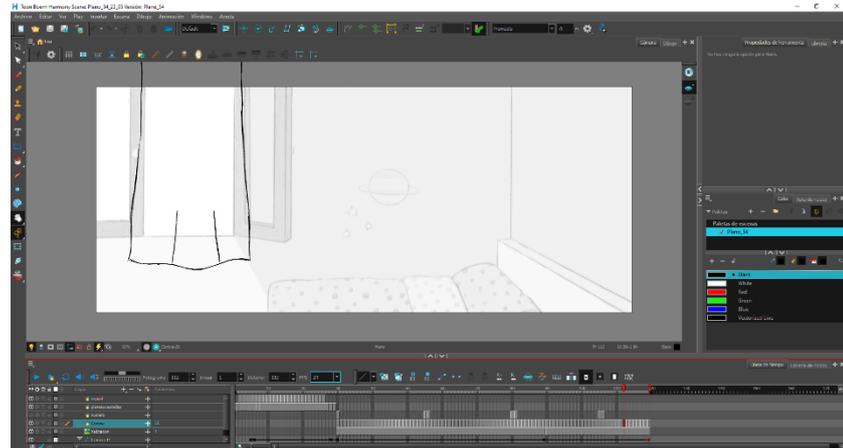


Fig. 61. Captura espacio de trabajo Plano 55.

Cabe destacar el trabajo de Maria de arte final de los fondos de la habitación con sus correspondientes cambios previamente encajados por Noelia, y el de Anna con los espejos, usando la herramienta de *Procreate* con los pinceles y texturas establecidos y con las dimensiones correctas para introducirlos en *Toon Boom* (Fig. 62).



Fig. 62. Fondo de arte final realizado por Maria Monfort.

4.2.3. CLEAN UP Y COLOR

El 13 de junio se consiguió alcanzar el principal objetivo de la producción, llegar a tener todos los planos animados en *rough* para la entrega del segundo corte. Es a partir de aquí donde se comenzaron a dividir los planos para realizar el *clean up* e introducir el color, continuando con *Toon Boom* (Fig. 63).

En nuestro caso, nos encontramos limpiando planos como el 41, el 52, 54 y 55. Previamente, se ayudó junto a Sandra a pulir y finalizar el *clean up* del agujero negro realizado por Noelia, pues queríamos que para el segundo corte se pudieran ver algunos planos con la estética definitiva.

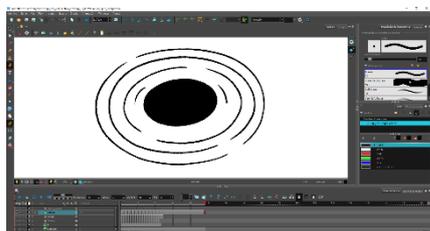


Fig. 63. Espacio de trabajo *clean up* Plano 16.

Ahora nuestro objetivo es avanzar esta fase lo máximo posible, para poder presentar el corto acabado o prácticamente acabado en la defensa. Para ello, tanto nosotras como las compañeras colaboradoras trabajaremos durante las últimas semanas de junio con las herramientas de clase, pues muchas de nosotras no disponemos de estas en casa.

4.3. POSPRODUCCIÓN

Aunque actualmente no se haya llegado a esta fase, sí que se va a realizar en futuro con un carácter profesional, puliendo determinados aspectos que se explicarán a continuación.

4.3.1. EDICIÓN Y SONIDO

Para la animación entregada en los anexos de la memoria, Sandra Pérez, se encargó de cambiar los planos animados en *rough* por los limpios, editando y ajustando el sonido en el programa *iMovie*, el cual ha trabajado durante el proyecto y que maneja más. No obstante, para la animación presentada en la defensa, nos encargaremos de montarla y editarla junto a Sandra y Maria en *Premiere* y *After Effects*.



Fig. 64. Fragmento de los créditos.

Además, agradecer el trabajo que realizaron Maria y Sandra en la creación de los créditos del corto para la asignatura de *Postproducción digital y efectos especiales* (Fig. 64). Donde, Miguel Vidal nos contactará con una profesional del campo para que los pueda revisar y pulir. También se sustituirá el sonido empleado por grabaciones profesionales.

5. CONCLUSIONES

En conclusión, cabe destacar que nos sentimos, tanto a nivel personal como de equipo, muy satisfechas y orgullosas de haber podido crear un cortometraje de principio a fin, tocando todas sus fases y siendo capaces de animar todos los planos del corto en el tiempo que teníamos y con la dificultad de duración que este presenta.

Consideramos que hemos sido capaces de salvar determinados obstáculos que nos aparecieron y de cumplir con los objetivos que establecimos desde un principio, creando un cortometraje profesional, bien enlazado con el largo pero independiente. Acierto que nos va a permitir presentarlo a festivales tales como *Animadeba* o *Prime Animation*, e incluso Miguel nos comunicó que el *Master en Animación UPV* pueda distribuirlo.

Hemos tenido la oportunidad de trabajar con un director profesional y conseguir un material con el que poder ampliar nuestro portfolio y *reel* personal. Destacando el buen trabajo en equipo que se ha creado, tanto entre las miembros del TFG como sus colaboradoras y colaboradores, trabajando en buen ambiente y con una comunicación constante, aprendiendo a su vez los nuevos conceptos y herramientas que disponíamos.

Y, por último, pero no menos importante creemos que con este proyecto nos hemos convertido en un medio para poder manifestar lo que muchas de estas víctimas no pueden, haciendo al espectador reflexionar sobre este problema.

6. REFERENCIAS

Atiberri. *Autores, Laura Pérez*. Consultado el 27 de abril de 2022.

<https://www.astiberri.com/authors/laura-perez>

Cancino, P. (2013). El cine y su uso como herramienta de tratamiento en terapia ocupacional. *Revista Chilena de Terapia Ocupacional*, 13(1), 51-57.

<https://doi.org/10.5354/0719-5346.2013.27452>

Carpe, I., y García, M. S. (2015, 26 de noviembre). *Animación: medio de reflexión y re-creación de realidades im-posibles*. II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales, Valencia, España.

<http://hdl.handle.net/10251/97811>

Chevalier, J., y Gheerbrant, A. (1988). *Diccionario de los símbolos*. Herder.

García, M. S., y Sebastian, S. (2019, 3-5 de julio). *Animación, conciencia y mediación. Laboratorio animado para una cultura inclusiva*. IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. ANIAV 2019, Valencia, España. <http://hdl.handle.net/10251/128908>

Feministas HERmanadas [@FeministasHERmanadasEspana]. (2021, 9 de mayo). *Cortometraje: Inés, (2019). Directora; Élodie Dermange. #feminismo #introspección #decisión #aborto #Inés #cortometraje* [Publicación]. Facebook. <https://www.facebook.com/FeministasHERmanadasEspana/videos/615347436527646/>

Heller, E. (2008). *Psicología del color*. Editorial Gustavo Gili.

Herraiz, B., y Vidal, M. (2018, 1 de marzo). *Trazos de luz*. Abi Feijó y Regina Pessoa: 25 años de animación portuguesa. *Con A de animación*, 8, 64-72. <https://doi.org/10.4995/caa.2018.9646>

López, M. D. (2011). *Técnicas, materiales y recursos utilizados en los procesos arteterapéuticos*. *Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 6, 183-191.

https://doi.org/10.5209/rev_ARTE.2011.v6.37092

Maldonado, M. (2018, 20 de junio). *Animatic-El Storyboard de hoy*. Industria Animación. <https://www.industriaanimacion.com/2018/06/animatic-storyboard-de-hoy/>

Massi, S. (director). (2001). *Tengo la posizione* [cortometraje de animación]. You Tube. <https://www.youtube.com/watch?v=fhZZ8Br-U8>

Morales, B. (2017). El cine como medio de comunicación social. Luces y sombras desde la perspectiva de género. *Fonseca, Journal of Communication*, 15, 27-42. <https://doi.org/10.14201/fjc2017152742>

National Film Board of Canada. *Directors. Regina Pessoa*. Consultado el 27 de abril de 2022. <https://www.nfb.ca/directors/regina-pessoa/>

National Film Board of Canada. *Le chapeau*. Consultado el 28 de abril de 2022. <https://www.nfb.ca/film/chapeau/>

Ringland, H. (2019). *Las flores perdidas de Alice Hart*. Salamandra.

Thomas, F., & Johnston, O. (1995) *The illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions Deluxe.

Vesper Studio. *Balada de peces y pájaros* [biblia no publicada].

Whitaker, H., & Halas, J. (2009). *Timing for Animation*. Focal Press.

Wikidat, *Simone Massi*. Consultado el 30 de abril de 2022. <https://es.wikidat.com/info/simone-massi>

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber.

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1. Calendario general *La Espiral* y leyenda. Página 10.
- Fig. 2. *Caperucita Roja*, Adolfo Serra, 2011. [consulta: 2022/06/05]. Disponible en: <https://www.estandarte.com/noticias/libros/infantil-y-juvenil/caperucita-roja-en-las-ilustraciones-de-adolfo-serra_416.html> Página 13.
- Fig. 3. Fragmento de *storyboard*. Página 13.
- Fig. 4. Ilustración de Laura Pérez. [consulta: 2022/06/05]. Disponible en: <<https://www.eldiarioalerta.com/articulo/agencias/navarra-ilustradora-laura-perez-protagoniza-semana-salon-comic-navarra/20210908215633266371.html>> Página 14.
- Fig. 5. Gea. Página 14.
- Fig. 6. Artes finales *Balada de peces y pájaros*. Disponible en: *Biblia Balada de peces y pájaros*. Página 14.
- Fig. 7. Artes finales *Balada de peces y pájaros*. Disponible en: *Biblia Balada de peces y pájaros*. Página 14.
- Fig. 8. *Kali, el pequeño vampiro*, 2012. [consulta: 2022/06/05]. Disponible en: <<https://mubi.com/films/kali-the-little-vampire>> Página 15.
- Fig. 9. *Line up* Gea. Carla Moliner. Página 15.
- Fig. 10. *Tengo la posición*, 2001. [consulta: 2022/06/08]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=fhZZ8Br-U8>> Minuto 0:40. Página 15.
- Fig. 11. *Le chapeau*, 1999. [consulta: 2022/06/08]. Disponible en: <http://www.onf.tv/film/the_hat/> Página 15.
- Fig. 12. *Inés*, 2019. [consulta: 2022/06/08]. Disponible en: <<https://www.elodiedermange.com/ines>> Página 16.
- Fig. 13. Fragmento calendario de Preproducción. Página 16.
- Fig. 14. Fragmento del guion literario adaptado. Página 19.
- Fig. 15. Fragmento del *beatboard* realizado por Carla Moliner. Página 20.
- Fig. 16. Fragmento del guion técnico final. Página 21.
- Fig. 17. Fragmento de la transición por fundido. Página 22.
- Fig. 18. Fragmento del *zoom out*. Página 22.
- Fig. 19. Fragmento búsqueda de Gea versión anterior. Página 23.
- Fig. 20. Frames del vídeo de referencia. Página 23.
- Fig. 21. Fragmento búsqueda de Gea mejorado. Página 23.
- Fig. 22. Fragmento *storyboard* definitivo. Página 24.
- Fig. 23. Fragmento cambio de la luna por el planeta. Página 24.
- Fig. 24. Búsquedas de Anna Gisbert. Página 25.
- Fig. 25. Búsquedas de Noelia Gavidia. Página 25.
- Fig. 26. Búsquedas de Maria Monfort. Página 25.
- Fig. 27. Búsquedas de Maria Monfort. Página 25.
- Fig. 28. Aportación individual *moodboard* de estilo. Página 26.
- Fig. 29. *Moodboard* de animación. Página 26.
- Fig. 30. *Moodboard* de estilo. Página 26.

- Fig. 31. Aportación propia búsqueda de Gea. Página 27.
- Fig. 32. Búsquedas de Gea de Carla, acierto con el vestido. Página 27.
- Fig. 33. Diseño más acertado, por Carla. Página 27.
- Fig. 34. Búsquedas Sombra, Carla. Página 27.
- Fig. 35. Búsquedas Sombra, Anna. Página 27.
- Fig. 36. Búsquedas Sombra, Anna. Página 27.
- Fig. 37. Diseño definitivo Gea, por Carla Moliner. Página 28.
- Fig. 38. *Line up* realizado por Carla Moliner. Página 28.
- Fig. 39. Diseño definitivo gemelas, por Carla Moliner. Página 28.
- Fig. 40. Diseño más acertado, por Sandra Pérez. Página 29.
- Fig. 41. Carta de movimiento Sombra, por Sandra Pérez. Página 29.
- Fig. 42. *Turn around* Gea, por Marta Moreno. Página 30.
- Fig. 43. *Turn around* Gea con color, por Marta Moreno. Página 30.
- Fig. 44. Referencia *turn around* Tulio. [consulta: 2022/06/08]. Disponible en: <https://www.pinterest.es/pin/372813675402452298/> Página 30.
- Fig. 45. Estudio de la perspectiva, por Noelia Gavidia. Página 31.
- Fig. 46. Plano de la habitación, por Noelia Gavidia. Página 31.
- Fig. 47. Diseño final de la habitación, realizado por Maria Monfort. Página 31.
- Fig. 48. Diseño definitivo, por Maria. Página 32.
- Fig. 49. Agujero negro en *storyboard*, por Sandra. Página 32.
- Fig. 50. Escena capítulo *La Habitación Blanca. Pirate Island*. [consulta: 2022/06/11]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wNYRiRilW54> Minuto 08:51. Página 32.
- Fig. 51. Búsqueda reflejo Gea, por Anna Gisbert. Página 32.
- Fig. 52. Diseño final de la sala de espejos, por Anna Gisbert. Página 32.
- Fig. 53. Fragmento del *color script*, por Carla Moliner. Página 33.
- Fig. 54. Arte final realizado por Maria Monfort. Página 34.
- Fig. 55. Captura del espacio de trabajo. Página 34.
- Fig. 56. Fragmento del calendario de producción. Página 36.
- Fig. 57. Reparto de planos para *layouts*. Página 36.
- Fig. 58. Parte del *layout* Plano 47. Página 37.
- Fig. 59. Control de producción primer corte de animación. Página 37.
- Fig. 60. Plano 55 *storyboard*. Página 38.
- Fig. 61. Captura espacio de trabajo Plano 55. Página 38.
- Fig. 62. Fondo de arte final realizado por Maria Monfort. Página 38.
- Fig. 63. Espacio de trabajo *clean up* Plano 16. Página 39.
- Fig. 64. Fragmento de los créditos. Página 39.

8. ANEXOS

La biblia de este proyecto se haya completa como Anexo en el Drive de proyectolaespiral@gmail.com:

<<https://drive.google.com/drive/folders/1K4TRvXXqMusDTMZjUs9y44nGChqPQYWc?usp=sharing>>

Además, se comparten los siguientes enlaces a la animática de *storyboard* final, la animática redimensionada con los *layouts* y el corto. No obstante, este se mostrará actualizado en la defensa, pues no está íntegro en el momento de subir la memoria.

Animática de *storyboard* final:

<<https://youtu.be/6sovG2FdUJc>>

Animática *layouts* redimensionada:

<<https://youtu.be/66GgLF2JWIY>>

Corto:

<<https://youtu.be/OA3fahl2H5g>>