



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

# UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

## Facultad de Bellas Artes

ELLE, le Villane Valenciane (II). Producción de un corto de animación 2D.

Lead concept artist, diseño de personajes, ilustración, storyboard y animación rough.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Soler del Vas, María

Tutor/a: Garcia Rams, María Susana

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN

*ELLE, le Villane Valenciane* es un cortometraje de animación 2D con perspectiva de género para un target joven/adulto en el que se aborda la preproducción, producción y difusión del mismo.

Este TFG se ha llevado a cabo en equipo junto a Manuel Pozo Pulido y Mariam Bravo Fabregat, asumiendo cada miembro un rol específico del proyecto. A este se sumaron como colaboradoras Sabina García Sánchez y Klaus Ros Jareño. Nuestras funciones se han centrado sobre todo en: *Concept art*, diseño de personajes, ilustración, *storyboard* y animación *rough*.

Este cortometraje narra el origen de nuestra protagonista, Elle, un joven no binarie que vive en una sociedad absurdamente cis-hetero-patriarcal en Valencia. La historia comienza en “el día del Orgullo”, en la Plaça de l’Ajuntament, dirección a la que se dirige Elle. Aquí se mostrarán ejemplos de acoso callejero que sufre el colectivo y del que nuestro protagonista es víctima. Un acto crucial le hace cambiar por completo su actitud ante la discriminación, creando así su *alter-ego drag*, una antihéroe en busca de la igualdad y el respeto para “les suyes”.

Este proyecto tiene la finalidad de recopilar los conocimientos aprendidos durante el desarrollo del Grado en Bella Artes y del actual curso académico en animación, para así elaborar una historia ficticia que conciencie sobre el acoso diario que recibe el colectivo LGBTIQ+, la existencia de los alter egos, en este caso a través del drag y la necesidad de visibilizar a las personas no binaries.

## PALABRAS CLAVES

Animación; Diseño de personajes; Ilustración; LGBTIQ+; Drag; Discriminación; Superhéroes.

## ABSTRACT

*Elle, le Villane Valenciane* is a 2D animated short film with a gender perspective for a young/adult target that deals with its pre-production, production and dissemination.

This Bachelor's Final Project has been carried out as a team together with Manuel Pozo Pulido and Mariam Bravo Fabregat, each member assuming a specific role in the project. Sabina García Sánchez and Klaus Ros Jareño later joined in as collaborators. Our functions have focused mainly on: Concept art, character design, illustration and rough animation.

This short film narrates the origin of our protagonist, Elle, a young non-binary character who lives in an absurdly cis-hetero-patriarchal society in Valencia. The story begins on "Pride Day", in Plaça de l'Ajuntament, the direction Elle is heading. Here will be shown examples of street harassment suffered by the LGBTIQ+ community and of which our protagonist is a victim. A crucial act makes them completely change their attitude towards discrimination, thus creating their drag alter-ego, an anti-hero in search of equality and respect for their people.

This project has the purpose of compiling the knowledge learned during the development of the Degree in Fine Arts and the current academic year in animation, in order to elaborate a fictional story that raises awareness about the daily harassment that the LGBTIQ+ collective receives, the existence of alter egos, in this case through drag and the need to give non-binary people visibility.

## KEY WORDS

Animation; Character design; Illustration; LGBTIQ+; Drag; Discrimination; Superheroes.

*Para todes aquellas compañeras del colectivo que perdieron su voz injustamente en el pasado y para todas las futuras generaciones que continuarán con esta lucha.*

*Quisiera dedicar este proyecto a mi familia, mi pareja, mis amigos y compañeros que me han apoyado desde el principio de la carrera, aceptándome y queriéndome tal y como soy, a nuestra tutora Susana por acompañarnos y guiarnos por este viaje tan animado, y a mis querides Producciones Mariconchis por hacer de esto una experiencia inolvidable.  
Gracias de corazón.*

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>7</b>
<b>2.1 OBJETIVOS</b>	<b>7</b>
2.1.1. <i>Generales. Como equipo</i>	<b>7</b>
2.1.2. <i>Específicos. Individuales</i>	<b>7</b>
<b>2.2. METODOLOGÍA</b>	<b>8</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO</b>	<b>9</b>
<b>3.1. LA BÚSQUEDA DE REPRESENTACIÓN DEL COLECTIVO LGBTIQ+ EN EL MEDIA</b>	<b>9</b>
<b>3.2. RUPTURA DE ESTEREOTIPOS EN ANIMACIÓN: HÉROE, ANTIHÉROE O VILLANO</b>	<b>12</b>
<b>3.4. DOCUMENTACIÓN DE REFERENTES COMUNES</b>	<b>14</b>
<b>3.4.1. Conceptuales</b>	<b>14</b>
3.4.1.1. Joker. El anti-héroe	<b>14</b>
3.4.1.2. Beryl, el alter-ego de Joanna Quinn	<b>14</b>
3.4.1.3. Judith Butler	<b>14</b>
<b>3.4.2. Estéticos</b>	<b>15</b>
3.4.2.1. Spider-Man: Un nuevo universo	<b>15</b>
3.4.2.2. Alberto Mielgo	<b>16</b>
3.4.2.3. Studio Trigger	<b>16</b>
<b>4. ELLE, LE VILLANE VALENCIANE. DESARROLLO PRÁCTICO Y RESULTADOS</b>	<b>18</b>
<b>4.1. REFERENTES PERSONALES</b>	<b>18</b>
<b>4.1.1. Conceptuales</b>	<b>18</b>
4.1.1.1. Rebecca Sugar	<b>18</b>
<b>4.1.2. Estéticos</b>	<b>18</b>
4.1.2.1. Riot Games	<b>18</b>
4.1.2.2. Ami Thompson	<b>19</b>
<b>4.2. PREPRODUCCIÓN</b>	<b>20</b>
4.2.1. <i>“Gen y Ero” Preproyecto</i>	<b>20</b>
4.2.2. <i>Diseño de personajes y concept art</i>	<b>21</b>
4.2.2.1. Briefing	<b>22</b>
4.2.2.2. Moodboard	<b>22</b>

4.2.2.3. Búsqueda de diseño de personajes	23
4.2.2.4. Paletas de color	25
4.2.2.5. Pruebas de estilo	26
4.2.2.6. Hojas modelo	27
4.2.2.7. Artes finales	29
<b>4.2.4. Storyboard</b>	<b>31</b>
<b>4.3. PRODUCCIÓN</b>	<b>32</b>
<b>4.3.1. Layouts</b>	<b>33</b>
<b>4.3.2. Animación</b>	<b>33</b>
4.3.2.1. Animación principal. Key frames y rough animation	34
4.3.2.2. Clean up	35
4.3.2.3. Style frame	36
<b>4.4. DIFUSIÓN</b>	<b>37</b>
<b>4.4.1. Eventos</b>	<b>37</b>
4.4.1.1. Club de animación	37
4.4.1.2. Replay	37
4.4.1.3. Curt Creixent	38
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>39</b>
<b>6. REFERENCIAS</b>	<b>40</b>
<b>7. ÍNDICE DE FIGURAS</b>	<b>43</b>
<b>8. ANEXOS</b>	<b>47</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

En este TFG grupal se desglosa el proceso seguido en la producción de un corto de animación 2D llamado *ELLE, le Villane Valenciane*, con la finalidad de normalizar, visibilizar y apoyar al colectivo LGBTQ+, en concreto a las personas no binarias. Durante la escritura de esta memoria a nuestra protagonista, Elle, siendo un personaje no binario, se le referirá en ocasiones con sus pronombres correspondientes y lenguaje inclusivo. Durante los cuatro minutos del corto, nuestro protagonista, en una Valencia ficticia, se dirige hacia la manifestación del “Día del Orgullo”. Se enfrentará a una serie de agresiones tanto verbales como físicas, sólo por su identidad de género no normativa. A raíz de esto, tomará la forma de un nuevo modelo de héroe, como antihéroe o villane *drag*, quien acabará con la agresión que sufre por parte de un personaje prototipo de esa parte de la sociedad ignorante y hostil.

El corto se dirige a un público juvenil y adulto, bien porque se pueda sentir identificado con la historia y, aunque no pertenezca al colectivo, le haga recapacitar sobre la intolerancia e hipocresía de la sociedad que ante estas situaciones mira a otro lado. El constante acoso injustificado que recibe el colectivo a diario es una de las principales razones por las que hemos enfocado el corto en este tipo de problemática. Por esto, nuestro proyecto se relaciona con los siguientes ODS: igualdad de género, reducción de las desigualdades y paz, justicia e instituciones sólidas.

La discriminación y la violencia de género son los pilares generales del marco teórico que recoge la memoria, dividido en diversos aspectos aportados por cada miembro del equipo del TFG.

Otras motivaciones que nos llevaron a la realización de este TFG han sido la búsqueda de representación en el media y la ruptura de los estereotipos del héroe y el villano, aspectos que constituyen nuestra aportación a la memoria de equipo dentro del cap. 3. *Marco teórico*.

A cada miembro del equipo se le asignó un rol o varios que siguió durante toda la ejecución del corto. A nivel individual desempeñamos el papel de *lead concept artist* así como en producción llevamos a cabo junto a Mariam Bravo la animación principal. Estos aspectos quedan patentes en nuestra memoria dentro del cap. 4. *Elle, le Villane Valenciane. Desarrollo práctico y resultados*.

Como el resto de compañeras del TFG, en las conclusiones recogeremos los resultados comunes e individuales desde los objetivos planteados y en anexos el total del material práctico generado, con unas biblias donde se especifica las aportaciones individuales al resultado general, el corto animado

y que constituye un importante documento, no sólo de recopilación de lo realizado, sino a nivel profesional de presentación para eventos específicos del ámbito profesional.

El TFG ha sido guiado por nuestra tutora M<sup>a</sup> Susana García Rams, con la asistencia de los profesores Sara Álvarez Sarrat en Producción I y Miguel Vidal Ortega en Producción II.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

#### 2.1.1. Generales, como equipo:

Producir un cortometraje de animación 2D en equipo, desarrollando las diferentes fases de elaboración, dividiendo estas por roles entre las integrantes del equipo al igual que ocurre en el ámbito profesional.

Utilizar la animación como herramienta de concienciación y sensibilización social y finalizar con un trabajo que pueda ser presentado en diferentes festivales, concursos o eventos para su sonorización, promoción y distribución.

Poner en práctica todo lo aprendido a lo largo de los años de formación en el Grado, especialmente en las asignaturas vinculadas a la animación, e implementarlo con el aprendizaje de nuevos programas como *Toon Boom Harmony* y profundizando en otros como *Premiere*.

Obtener un buen resultado con calidad en cada una de las fases del proyecto, que nos permita disponer de un material profesional que enriquezca nuestros portfolios y nos ayude a introducirnos en la industria de la animación.

#### 2.1.2. Específicos. Individuales:

Llevar a cabo el desarrollo de la estética del corto a través del trabajo y búsquedas de *Concept art* y la animación principal, aprendiendo de las responsabilidades y funciones de ambos roles.

Trabajar de manera armónica y bajo las directrices de los puestos de dirección y ser capaz de aplicar las críticas y observaciones en el trabajo propio, siendo eficiente y cumpliendo las fechas límite o *deadlines*.

Ofrecer diseños de personaje funcionales al equipo de animación a través de las hojas modelo, que expliquen su estructura y movimiento así como



detalles a tener en cuenta y supervisando la identidad de estos en el proceso de animación y *acting*.

## 2.2. METODOLOGÍA

Para la parte práctica de este corto se siguió una metodología similar a la de producciones profesionales de animación. La idea principal del corto surgió del director Manuel Pozo en el verano de 2022. En noviembre de ese mismo año nos unimos junto a Mariam Bravo constituyendo un TFG grupal tutorizado por M<sup>a</sup> Susana García. Para su desarrollo práctico, conseguimos como colaboradoras a Sabina García y Klaus Ros. El equipo trabajó inicialmente en un proyecto nombrado *Gen y Ero*, el cual actuó como peldaño para abordar la temática y estética de *ELLE*.

Durante el desarrollo del proyecto se dividieron roles y tareas, asumiendo cada integrante del equipo ciertos aspectos importantes y vinculantes, de manera que fueran aportaciones individuales y a su vez complementarias a la propuesta grupal. Al igual se buscaron referentes para incluir y enriquecer desde cada una de las perspectivas individuales el objetivo grupal en el desarrollo práctico. En nuestro caso se buscaron referentes de animación que trataran las minorías y otros ejemplos con figuras de héroes y villanos reconocibles donde se difuminan los extremos del bien y el mal. Desde nuestro rol de *concept artist* y diseñadora de personajes, dictamos el aspecto gráfico del corto a través de ilustraciones y hojas modelo y participamos en otros departamentos, como los de *layout*, *storyboard*, animación *rough* y *clean up*.

Debido al tamaño tan reducido de nuestro equipo y lo demandante que es el proyecto, se decidió mostrar el corto al público en una serie de eventos dentro y fuera de la facultad para encontrar gente que estuviera dispuesta a colaborar.

Por último comentar que en todo momento el equipo del TFG y del corto en sus diferentes fases se ha coordinado e intercambiado avances y material de proceso mediante un *drive* compartido, supervisado tanto por el profesorado de las dos asignaturas, como por nuestra tutora de TFG.

Todo este proceso quedará explicado con detalle en el Cap. 4 *ELLE, le Villane Valenciane. Desarrollo práctico y resultados* y documentado en anexos con las biblias.



Fig. 1. Fotograma de la serie *Flip the Frog* EP. *Soda Squirt*, 1930.



Fig. 2. Fotograma de uno de los capítulos de los *Looney Tunes*.

## 3. MARCO TEÓRICO

### 3.1. LA BÚSQUEDA DE REPRESENTACIÓN DEL COLECTIVO LGTBIQ+ EN EL MEDIA ANIMADO

Hasta el siglo XXI, la representación LGBTI era prácticamente inexistente en el media. Cuando se mencionaba a personas *queer*<sup>1</sup> era con el propósito de ridiculizarlas o avergonzarlas. Este tipo de humor negro fue especialmente explotado por la figura masculina, dirigiéndolo a las mujeres transexuales y los homosexuales, mostrándolos de manera poco natural y exagerada, y por ende, visto como algo incorrecto o fuera de lugar (Fig. 1). (Atkinson, S. 2016)

En 1930 se validó el *Motion picture production code of America*, o el código *Hays*<sup>2</sup>. Esto dio comienzo a una era de censura en el media, ocasionando el miedo en las productoras de recibir demandas o de tener su licencia de transmisión revocada (Black, G. 1996, p.21). A pesar de esto, los animadores siempre encontraban maneras de insertar personajes *queer*, aprovechando que la animación es un medio en el que se permite ser surreal proponiendo situaciones fuera de lo común.

Por ejemplo, en una serie de acción real era imposible ver dos hombres besándose, pero sin embargo personajes como Bugs Bunny sí que podía besar a su enemigo y se consideraba humor, al igual que cuando el personaje se travestía (Fig. 2). (Insider, 2021, 2:15)

Así se comenzó a asociar ciertos patrones al hablar y modales a personajes que se consideraban *queer*, hecho conocido también como *queercoding*, un término que se profundizará en el apartado 3.2. *Ruptura de estereotipos en animación: Héroe, anti-héroe o villano*.

Aunque de esta manera se sobrepasaba la censura homofóbica, esta representación dependía de hirientes estereotipos del colectivo, dando una visión errónea y fomentando el odio hacia el colectivo LGTBIQ+. Lo que se busca es una representación donde el colectivo se vea normalizado, sin necesidad de ser el hazmerreír o de ocupar roles secundarios que aparezcan tan poco que lo hace fácilmente censurable en países donde sea prohibido (Veredis, J. 2019).

A partir de 2010 fue donde la televisión redujo sus restricciones y se abrió

<sup>1</sup> La palabra *queer* se traduce del inglés como "extraño". Hoy día se considera un término que aborda a toda la comunidad LGTBIQ+, aunque hay personas que no aceptan su uso debido a ser históricamente utilizado como término peyorativo.

<sup>2</sup> El código *Hays* es un código de producción cinematográfico que determinaba, en las producciones estadounidenses, con una serie de reglas restrictivas (censura), qué se podía ver en pantalla y qué no.

un poco más a la representación *queer*. Fue aquí donde la autora Rebecca Sugar comenzó a buscar maneras para sobrepasar las barreras de la censura en shows como *Hora de aventuras* y su propia creación *Steven Universe* (2013). En esta última fue donde Sugar incluyó todo tipo de representación, con relaciones *queer* y personajes intersexuales, bisexuales, transexuales, etc. Sin embargo, el estudio *Cartoon Network* seguía imponiendo sus limitaciones, haciendo ver a la autora que este tipo de restricciones las recibía indirectamente desde el contenido que consumía en su infancia, donde los personajes LGBTQ+ están ausentes porque se les prohíbe existir:

...Están siendo sistemáticamente eliminados. Incluso las personas que estaban de acuerdo conmigo me decían cosas como “No sé cómo te estás saliendo con la tuya introduciendo temas adultos en tu show”. Parecía como si fuese algo subversivo. No estábamos colando temas adultos en un show infantil, quiero decir, a los niños se les inunda diariamente con contenido heteronormativo. (Sugar, R. 2021)

Meses después de que se anunciase la legalización del matrimonio entre personas del mismo sexo en EEUU (26 de junio de 2015), se emitió el capítulo *Reunidas* donde se muestra por primera vez una boda LGBTQ+, suponiendo un antes y un después en la historia de la animación (Fig. 3). (Ristola, J. 2020) El estudio propuso ser mucho más cauto con la representación de este matrimonio, pero Sugar estaba harta de ocultar este tipo de situaciones reales, cosa que no ocurría con las bodas heteronormativas en otras series del mismo estilo (Fig. 4).

“Los niños *queer* existen y merecen verse a sí mismos en las pantallas, merecen ver el romance y la felicidad.” (Kohnen, M. 2021)



Fig. 4. Boda heteronormativa en la serie *Ben 10* T4. EP. 4 Big Fat Alien Wedding, 2007.



Fig. 3. Fotograma de la serie *Steven Universe*, T5. EP. 23-24 Reunidas, 2013.

En la actualidad, gracias a los avances que la lucha del colectivo LGBTQ+ y a la mayor visibilización de personajes que reivindican su identidad en diversos ámbitos, el público ha cambiado y también la concepción del producto audiovisual. No obstante, es importante tener en cuenta que esta reivindicación puede ir sujeta a segundas intenciones, creando una falsa representación donde las empresas buscan el apoyo del colectivo a través de intentos pobres de incluirlo en sus productos.

Muchas productoras tratan de representar al colectivo a través del mínimo esfuerzo y riesgo de ser mal vista por el resto de público promedio. Esto se consigue a través del *queerbaiting*, fenómeno en el que se insinúa un interés romántico entre personajes del mismo sexo o la existencia de un personaje *queer*, pero que no se llega a mostrar ni mencionar abiertamente, dejando que sea la imaginación del espectador quien lo interprete. Esto acaba siendo una estrategia de marketing que busca atraer al público LGBTQ+ a la vez que evita alienar a otros consumidores fuera del colectivo. (Silvente, A. 2022)

Haciendo esto solo se consigue dar una sensación insatisfactoria de que esta representación es forzada, también conocida como *tokenismo*, refiriéndose a esa inclusión simbólica que consiste en hacer pequeñas y superficiales concesiones a grupos minoritarios para evitar acusaciones de discriminación. (Radi, B. 2019) El *queerbait* no es representación, es una manera desvergonzada de las corporaciones con la que ganar dinero del colectivo, colocándolo tanto de cliente como de producto. (Veredis, J. 2019)



Fig. 5. Fotograma de la serie *Arcane*, EP. 6 Cuando estas paredes se derrumben, 2021.

La buena representación tampoco se basa en colocar a una minoría en un pedestal como objeto de admiración. El colectivo se debe mostrar sin necesidad de que sea el tema principal de la trama ni la única función característica de un personaje. Se debe normalizar su presencia en la narrativa. Esto se puede ver en la serie *Arcane* (2021), donde las protagonistas, aunque su relación aún no sea explícita, se está desarrollando de manera natural aportando positivamente a la historia y normalizando su interés romántico (Fig. 5).

Es por todo esto que se considera que la representación en la animación no solo impacta en la comunidad LGBTQ+, sino que también contribuye a la construcción de una sociedad más inclusiva y respetuosa en su conjunto. Al ofrecer modelos positivos y diversos de personajes LGBTQ+ en la animación, se promueve la aceptación, la empatía y la comprensión hacia todas las identidades y orientaciones sexuales.

### **3.2. RUPTURA DE ESTEREOTIPOS EN ANIMACIÓN: HÉROE-ANTIHEROE O VILLANO**

El villano, como antítesis del héroe, es aquel que representa todo el mal del argumento. Se caracteriza por ser todo lo opuesto al héroe y se le percibe como una amenaza. Suelen ser retratados como personas que causan daño sin una razón justificada, motivados por su propio beneficio y egoísmo. Todo lo contrario al héroe, quien se caracteriza por poseer habilidades y rasgos de personalidad idealizados que le permiten llevar a cabo hazañas extraordinarias y beneficiosas para la sociedad por las que es reconocido. (Bauzá, H. 2007, p. 25)

A pesar de esto, los villanos son siempre vistos como personajes memorables que añaden intensidad y conflicto a la trama de una historia, volviéndola mucho más interesante. En muchas ocasiones pueden llegar a ser los favoritos del público debido a que estos se diseñan de manera que el espectador pueda sentir cierta empatía o incluso puedan verse reflejados en ellos por su forma de pensar o actuar. (Brown, D. 2021) Este tipo de villanos van ligados a una historia de origen causada por los propios héroes, donde no se distingue quién es el culpable del conflicto ocurrido.

Es necesario desafiar las convenciones establecidas y explorar esta ambigüedad moral. Los personajes no deben ser reducidos únicamente a esta división entre bueno y malo, sino que deben tener motivaciones complejas que generen interrogantes y debates éticos en el público, no solo con el objetivo de enriquecer la trama, sino también para fomentar una reflexión más profunda sobre la moralidad y la justicia en la narrativa.



Fig. 6. Úrsula. Fotograma de la película *La Sirenita*, 1989.



Fig. 7. John Ratcliffe. Fotograma de la película *Pocahontas*, 1995.



Fig. 8. Scar. Fotograma de la película *Rey León*, 1994.

Junto a los estereotipos que separan estos dos roles también se encuentra el caso del *queercoding*, fenómeno que afecta en su mayoría a los villanos de la animación, donde se establece una conexión directa entre la maldad y lo incorrecto a los clichés atribuidos al colectivo LGBTIQ+.

“La audiencia es capaz de preferir al villano antes que al héroe porque este ofrece una visión de la vida o un estilo de vida alternativos que no acaba en la normativa heterosexual.” (Kohnen, M. 2021)

*Disney*, es un claro ejemplo de esto. En sus películas más populares, los villanos se representan visualmente como un personaje con trazas y gestos que podrían asemejarse a una persona del colectivo. Úrsula, de *La Sirenita* (1989), fue totalmente inspirada por la *drag queen* Divine, el gobernador John Ratcliffe de *Pocahontas* (1995) se maquilla, Scar del *Rey León* (1994) usa gestos afeminados, etc. (Figs. 6, 7 Y 8) (Cleal, S. 2021)

Es importante mencionar que muchos de estos personajes han sido diseñados por personas del propio colectivo, lo cual no implica que sea negativo tener villanos LGBTIQ+. El problema surge cuando es la única forma en la que el colectivo aparece representado, limitando su diversidad y perpetuando estos perjudiciales estereotipos. “Es muy impactante que la única forma de existir para un niño sea como un villano o como una broma.” (Sugar, R. 2021)

Con nuestro corto no solo buscamos la representación del colectivo, sino que también tratamos de jugar con la noción del villano o antihéroe. Dándole a Elle una razón por el acto violento que comete, hacemos cuestionar al público quién es realmente el villano, o si sus actos están justificados completamente por el uso de la violencia. Esta agresión injusta es la causa por la que Elle se transforma y comienza a impartir justicia con sus propias manos y creencias. Es por esto que entra en el espectro del anti-héroe, un protagonista cuyas características no se ajustan a los estándares clásicos del héroe bondadoso y realiza acciones que se pueden considerar egoístas.

Debido a este concepto de “venganza”, se plantearon críticas por el uso de violencia con el tema que tratamos. Sin embargo, considerábamos que era algo esencial para la historia, ya que la censura de esta implicaría ocultar la verdad de lo que ocurre día a día en nuestras calles y no se crearía el conflicto de justicia o venganza que trata el corto.

La violencia se muestra por igual en cualquier historia de superhéroe en el media popular en acciones dirigidas tanto al héroe como al villano. Si estos casos se dan en el cine actual, no debíamos ser menos.



Fig. 9. Cartel publicitario de la película *Joker*, 2019.



Fig. 10. *Beryl*. Fotograma del cortometraje *Affairs of the Art*, Joanna Quinn, 2022.



Fig. 11. *Judith Butler*.

### 3.4 DOCUMENTACIÓN DE REFERENTES COMUNES

Para este proyecto nos apoyamos en una serie de referentes tanto para su desarrollo conceptual como visual, siendo estos la película del *Joker* (2019), Joanna Quinn y su alter-ego *Beryl*, Judith Butler, *Spider-Man: Un nuevo universo*, Alberto Mielgo y el *Studio Trigger*.

#### 3.4.1. Conceptuales

##### 3.4.1.1. Joker. El anti-héroe (2019)

La figura del Joker es mundialmente reconocida como el enemigo principal de *Batman*. Desde sus orígenes, siempre se le ha asociado a una personalidad psicópata con un humor oscuro, pero en una de sus versiones más recientes, en la película *Joker* de 2019, este villano pasa a ser un personaje mucho más humanizado con el que el espectador es capaz de empatizar (Fig. 9). Debido a una sociedad que le rechaza injustamente, el Joker se convierte en un anti-héroe anarquista que sólo busca venganza hacia aquellos que le hirieron, con el objetivo de reivindicarse.

Nuestre protagonista, Elle, se muestra con la misma ideología. Es una persona que vive continuamente reprimida por su condición de género, y que, tras un acto de agresión decisivo, se transforma en Elle, le Villane Valenciane. Elle luchará a través de esta nueva personalidad contra todos aquellos que dañaron tanto a Elle como al resto del colectivo LGBTIQ+.

##### 3.4.1.2. Beryl, el alter-ego de Joanna Quinn

Joanna Quinn es una directora de cine de animación británica conocida por sus animaciones de comedia tradicionales, expresivas y fluidas, protagonizadas frecuentemente por su personaje *Beryl* (Fig. 10).

Quinn declaró que la existencia de *Beryl* se basa en su propia personalidad, pero de una manera mucho más exagerada y divertida con la que tratar numerosas problemáticas que infunden su día a día. Utiliza este *alter-ego* para expresarse libremente y criticar bajo la protección y actuación de un personaje alejado de su identidad. En este concepto ha profundizado más nuestra compañera Mariam Bravo.

Elle toma este papel de *alter-ego*, permitiéndonos representar al colectivo LGBTIQ+ y protestar por ellos sin ningún tipo de limitación.

##### 3.4.1.3. Judith Butler

Judith Butler es una filósofa y activista reconocida por sus contribuciones en la teoría feminista, queer y los estudios de género, las cuales han conseguido una gran impacto en múltiples disciplinas, tales como la teoría política, el psicoanálisis, los estudios literarios y el derecho (Fig. 11).

Su trabajo se centra en el planteamiento de la genealogía de los sujetos y las identidades, unos campos de poder en los que se evidencia la función de la alteridad en la identidad o performatividad.

No hay una identidad de género detrás de las expresiones de género; esta identidad es performativamente construida por las mismas “expresiones” que se consideran sus resultados. (Butler, 1990, p. 61)

Butler expone el pensamiento revolucionario actual sobre la identidad, la performatividad y el travestismo en obras como *Deshacer el género* (2006) o *El género en disputa* (2007), sirviéndonos como apoyo teórico para los conceptos que tratamos en nuestro corto, y como apoyo personal sobre nuestra percepción del género.

### 3.4.2. Estéticos

#### 3.4.2.1. Spider-Man: Un nuevo universo

Esta conocida película marcó un antes y un después en la industria de la animación contemporánea. Ya que el mundo de los superhéroes suele ofrecer una narrativa fundamentada por un protagonista con una identidad secreta y un objetivo que cumplir en orden de defender su ciudad, *Spider-Man: Un nuevo universo* es un perfecto ejemplo de una historia actual con personajes en los que cualquiera se puede ver reflejados.

Condicionada por su origen del cómic, esta se distingue por su animación a base de “doses”, donde los personajes se mueven de manera interpolada y se fusiona con efectos en animación 2D, tanto en el fondo como en personajes, creando un aspecto único a través de la unión de la tridimensionalidad y lo plano. Entre estos efectos 2D encontramos referencias a los grafismos, onomatopeyas y viñetas pertenecientes al estilo del cómic americano (Figs. 12 y 13).



Fig. 12. Fotograma del tráiler de la película *Spider-Man: Cruzando el Multiverso*, 2023.

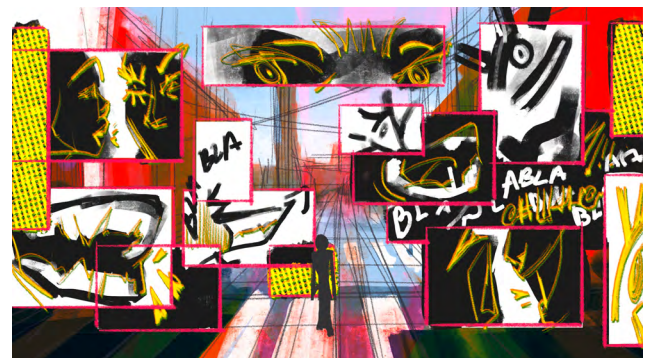


Fig. 13. Concept art *ELLE*. Manuel Pozo, 2023.



Esta película también se apoya en el uso de paletas de color estridentes y llamativas en los momentos de mayor tensión para causar mayor emoción en el espectador y en la síntesis del fondo para acentuar la acción.

#### 3.4.2.2. Alberto Mielgo

Alberto Mielgo es un animador, director e ilustrador español que pasó la mayor parte de su carrera artística en EEUU. Este artista utiliza la animación como medio de reivindicación sobre temas actuales sin necesidad de la censura y desde lo explícito. Por esto, nos inspiró a la hora de montar la narrativa del corto desde un punto de vista más maduro y reflexivo, sin miedo a hacerlo desde lo controversial y lo agresivo.

Su trabajo más destacado, y en el que más nos hemos inspirado, se encuentra en la serie de animación *Love, Death & Robots* (2015). En el episodio *The Witness* nos centramos en el uso de planos escorizados y subjetivos que refuerzan la incomodidad de la situación en la que la protagonista es agredida.

Mielgo también trabajó temporalmente como director artístico en la película de *Spider-Man: Un nuevo universo*, donde ofreció propuestas de estilo jugando con la idea de los universos alternos, realizando en su mayoría fondos y alguna animática los cuales nuestro compañero Manuel tuvo en cuenta como diseñador de entornos (Fig. 14).



Fig. 14. Concept art de *Spider-Man: Un nuevo universo*. Alberto Mielgo, 2017.

#### 3.4.2.3. Studio Trigger

*Studio Trigger* es un estudio de animación japonés fundado por Hiroyuki Imaishi y Masahiko Ohtsuka en agosto de 2011.

Siendo uno de los estudios más grandes de la animación japonesa, *Trigger* demuestra ser un gran referente para nuestro corto por su estilo único de animación, definido por el dinamismo del movimiento y de sus composiciones y la exageración, plasticidad y expresividad de sus personajes (Figs. 15 y 16).

*Trigger* cuenta con numerosas escenas de acción donde la línea suelta y el peso del personaje destaca sobre cualquier cosa. Además tiene obras concretas de las que nos hemos referenciado directamente, como *Promare*



Fig. 17. Fotograma del anime Kill la Kill, 2013.



Fig. 15. Fotograma del anime Cyberpunk: Edgerunners, 2022.



Fig. 16. Plano 8 storyboard, ELLE. María Soler, 2023.

<sup>6</sup> Las chicas mágicas son un subgénero del anime y manga de fantasía que tiene como tema principal a chicas poseedoras de algún objeto mágico o poder especial. Un ejemplo claro de esto es *Sailor Moon*, 1991.



Fig. 18. Arte final Garnet, *Steven Universe*, 2013.



Fig. 19. Concept art Gen y Ero. María Soler, 2022.

## 4. ELLE, LE VILLANE VALENCIANE. DESARROLLO PRÁCTICO Y RESULTADOS

### 4.1. REFERENTES PERSONALES

Como referentes aportados personalmente al proyecto nos encontramos con la directora Rebecca Sugar, la empresa de videojuegos *Riot Games* y la artista digital Ami Thompson. Estos están muy relacionados con los temas tratados en el apartado 3. *Marco Teórico*, reconocidos por poner en valor la representación de las minorías en el mundo de la animación.

#### 4.1.1. Conceptuales

##### 4.1.1.1. Rebecca Sugar

Rebecca Sugar es una animadora estadounidense conocida por crear la serie de animación juvenil *Steven Universe* (2013) con la que acabó siendo nombrada la primera mujer y persona no binaria en dirigir una serie de animación en *Cartoon Network*.

Como se menciona en el apartado 3. *Marco Teórico*, Sugar estuvo luchando por la representación queer desde sus inicios en el mundo profesional, comenzando por *Hora de aventuras*, donde planteó la posible existencia de una relación lésbica entre los personajes de Marceline y la Princesa Chicle, relación que no se confirmó hasta el final de la serie.

En su serie *Steven Universe*, la directora continuó perpetuando el derecho de la representación de los niños *queer*, creando numerosos personajes pertenecientes al colectivo, en su mayoría con identidades no normativas. La androginidad de estos diseños han influenciado tanto en el proyecto *Gen y Ero* como en *ELLE, le Villane Valenciane* (Figs. 18 y 19).

#### 4.1.2. Estéticos

##### 4.1.2.1. Riot Games

*Riot Games* (2006) es una desarrolladora de videojuegos y organizadora de torneos de deportes electrónicos situada en California. Aunque sus productos sean principalmente videojuegos, esta compañía genera una gran cantidad de contenido audiovisual que da mayor solidez y contexto a los mundos que han creado, ya sea a través de novelas gráficas o series completamente animadas, como ocurre con *Arcane*.

Para la producción de *Elle*, nos inspiramos directamente de varios cortos animados por esta compañía, pero se podría concretar sus cortometrajes 2D como el videoclip *Die For You* (2021) o el tráiler *The Path, An Ionian Myth*

(2020). Ambas producciones muestran un estilo de animación realista pero estilizado, con unos planos y movimientos de cámara propios del anime (Fig. 20).



Fig. 20. Fotograma del tráiler *The Path, An Ionian Myth*, 2020.

Viniendo de una época tan temprana para los videojuegos, Riot ha perpetuado ciertos clichés dañinos sobre la figura de la mujer y del colectivo a lo largo del tiempo, causando así una comunidad de jugadores totalmente ignorante e inculta, pero actualmente se está trabajando en cambiar esto, estableciendo un contenido mucho más inclusivo y respetuoso accesible para todo el mundo.

#### 4.1.2.2. Ami Thompson

Mami Uebayashi, mayormente conocida como Ami Thompson es una *concept artist*, diseñadora de personajes, animadora y directora de animación japonesa que empezó su desarrollo artístico en EEUU desde muy joven.



Fig. 21. Ilustración S/N. Ami Thompson, 2022.

El estilo de dibujo de Thompson es algo que nos ha influenciado personalmente desde su descubrimiento, pues unifica la representación lésbica a una temática de fantasía antigua, con figuras medievales, fortalecidas y empoderadas que rompen con el clásico estereotipo visto tanto en animación como en videojuegos del caballero valiente y la damisela en apuros (Fig. 21).

Thompson ha trabajado en la película más reciente de *Spider-Man: Cruzando el Multiverso* como diseñadora de personajes y artista de desarrollo visual, proporcionando una serie de fichas modelo y de expresiones donde se explora todo el rango de los personajes (Fig. 22). La expresividad de sus dibujos y personajes más sus composiciones dinámicas y llenas de acción, son las principales razones por las que se considera un referente directo de nuestro proyecto.



Fig. 22. Exploración de expresiones de Hobbie Brown para *Spider-Man: Cruzando el Multiverso*. Ami Thompson, 2022.

## 4.2. PREPRODUCCIÓN

Con todos los referentes aportados, se comenzó la preproducción y desarrollo visual del cortometraje el 4 de noviembre de 2022.

En la etapa de preproducción nos dedicamos a la búsqueda de la protagonista y de la estética general del corto. Además proporcionamos algunos bocetos de búsqueda de silueta para el personaje del agresor.

Establecidos tanto diseño como estilo, trabajamos en las artes finales que resumen la estética del cortometraje y en las hojas modelo de los personajes que servirían de referencia durante la producción.

En conjunto se corrigió el guión, se proporcionaron *concepts* y definiciones de personajes secundarios y una serie de planos para el primer *storyboard*.

### 4.2.1. “Gen y Ero” Preproyecto

Anterior al cortometraje *ELLE: Le Villane Valenciane*, el equipo bautizado como *Producciones Mariconchis* se unió inicialmente con el objetivo de desarrollar un proyecto alternativo para la asignatura de *Producción de animación I* llamado *Gen y Ero*. Este proyecto narra la vida de dos actores que viven su día a día ajustados al orden de la sociedad, hasta que un día deciden revolucionar su estudio y mandar un atrevido mensaje a su público. Resumidamente, ambos interpretan personajes totalmente contrarios a su personalidad debido a su apariencia que los separa totalmente de esta realidad, colocándolos en unos roles invertidos que los hace sentir incómodos y que causan una percepción errónea de ellos.

El género de este cortometraje se planteó como comedia y acción debido a la naturaleza humorística de los personajes principales, pero además se aplicarían una serie de matices que buscarían vincular estas situaciones de opresión de identidad con la de identidad de género, concretamente la no

binaria. En *Gen y Ero* este discurso se mostraba a través de un diseño de personajes de identidades andróginas, aunque ambos tuviesen una ligera inclinación a los géneros binarios (Fig. 23).



Fig. 23. Artes finales *Gen y Ero*. Manuel Pozo y María Soler, 2022.

Esta propuesta actuó como peldaño para *ELLE*, marcando un inicio en nuestra experiencia más cercana a lo profesional, permitiendo explorar y definir mejor aquellos roles que podrían marcar nuestra carrera como artistas. Además, ayudó en el planteamiento de la idea principal, no sólo por su temática, sino por su estética y dinámica similar a la del cómic.

#### 4.2.2. Diseño de personajes y concept art

A partir de la experiencia de *Gen y Ero*, el equipo revaloró los puestos disponibles en una producción y se repartió entre los integrantes dependiendo de los intereses y de las capacidades de cada una.

El principal rol que hemos aplicado en el desarrollo del cortometraje ha sido el de *Lead Concept artist*, por lo que nuestra función era trabajar en estrecha colaboración con la dirección de arte y producción, creando elementos artísticos que potenciarán la identidad visual del corto, además de crear artes finales y ayudar a coordinar la elaboración de otros elementos por el equipo artístico.

#### 4.2.2.1. Briefing

Todo diseño de personajes, de fondos y de *props* que se ha llevado durante la etapa de desarrollo seguía un proceso concreto, comenzando por el *briefing*<sup>4</sup>.

Como *lead concept artist*, se nos encomendó la tarea del diseño de la protagonista, Elle. A raíz de las pautas del director y de aportaciones propias, se planteó su concepto, describiendo tanto su físico como su personalidad, distinguiéndose a su vez de su versión *drag*, tratándola como dos personajes distintos entre sí. De esta manera se juega con el concepto del *alter-ego* que se menciona desde el principio de la memoria.

Queríamos que Elle fuese una persona joven, alta, de extremidades largas, acompañadas de facciones afiladas en su rostro, y de hombros y cadera ancha. Queríamos que tuviese un cuerpo estilizado fuera de la normativa, pero que mostrase ser una persona físicamente activa para realizar sus actividades superheróicas.

Como el corto se desarrolla en el “día del Orgullo”, el vestuario de Elle aborda un estilo urbano con algunos detalles que lo hace aparentar más un atuendo de fiesta, como unos tacones altos y un maquillaje cargado unido a su “marca de nacimiento” en forma del símbolo representativo del género no binario.

Psicológicamente se describe a Elle como alguien callada y un poco seca. Debido a la represión que carga desde su infancia, pasa su día a día ocultando su identidad lo máximo posible, para no generar revuelo en la sociedad absurdamente cis-hetero-patriarcal en la que vive. Se desprende de todas estas inseguridades en el transcurso del corto, lo que le lleva a recibir todo tipo de acoso.

Una vez transformada, Elle se vuelve una persona totalmente nueva. En su versión alter-ego drag su ropa se transforma en un mono brillante de color morado, acompañado de detalles blancos. Su peinado se vuelve de un color amarillento brillante y se alarga, al igual que su eye-liner, para añadir unos elementos puntiagudos a su silueta.

Es aquí cuando Elle toma la forma de le Villane Valenciane. La nueva super-heroína del colectivo, valiente, reivindicative y revolucionarie.

#### 4.2.2.2. Moodboard

Tras describir al personaje detenidamente, trabajamos en un *moodboard* que describiese únicamente en imágenes al personaje (Fig. 24).

<sup>4</sup> El briefing en el ámbito del *concept art* es un documento de texto e imagen con información necesaria, de manera breve, donde se describe el personaje, *prop* o fondo que se va a trabajar para facilitar su planteamiento y desarrollo.

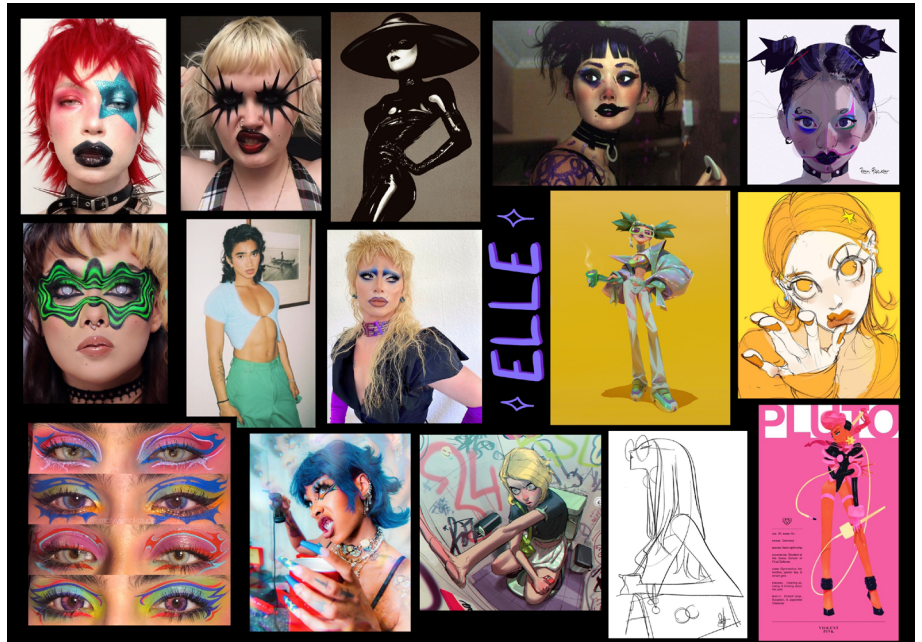


Fig. 24. Moodboard ELLE. María Soler, 2022.

Estas imágenes definen a Elle de manera física en su mayor parte, pero también se aportan imágenes que inspiraban su actitud y el estilo durante el corto.

En este se especifican referentes como Ramón Núñez por su diseño de personajes y uso de planos muy picados, algunas ilustraciones de artistas online donde la anatomía se deforma y genera una silueta reconocible y geométrica, imágenes de maquillajes alternativos, y figuras no binarias reconocidas en el mundo de la moda como Bretman Rock y Bimini Bon Boulash.

Este moodboard, junto a los proporcionados por el director, sirvieron como guía visual principal a la hora de comenzar a dibujar y diseñar a Elle, apoyado además por otros tableros creados en conjunto en la página web Pinterest, los cuales se pueden consultar en el siguiente enlace: <https://www.pinterest.es/manuelpopu1/tfg/>



Fig. 25. Búsqueda de silueta ELLE. María Soler, 2022.

#### 4.2.2.3. Búsqueda de diseño de personajes

Una vez establecida la estética del personaje, se comenzó su búsqueda gráfica a través de bocetos digitales realizados en la aplicación Procreate.

En primer lugar generamos una serie de siluetas y rostros que exploraban tanto las facciones de la cara de Elle como su complexión física y su atuendo (Figs. 25, 26 Y 27). Debido a la estilización de la anatomía, se planteaba el uso de formas geométricas, concretamente la del triángulo, ya que según el lenguaje y significado de este en el diseño de personajes se reconoce como





Fig. 26. Búsqueda de rostro ELLE. María Soler, 2022.



Fig. 27. Búsqueda de silueta II ELLE. María Soler, 2022.

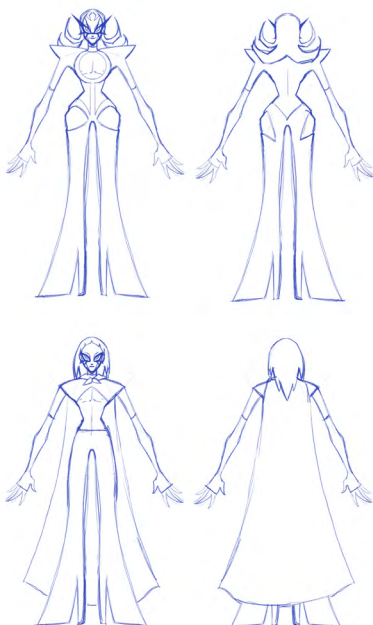


Fig. 28. Diseño ELLE. María Soler, 2022.

una forma representativa del peligro, lo malvado, lo inesperado y la astucia. Para contraponer las personalidades entre sus dos versiones, se hizo que la silueta de Elle fuese la de un triángulo con su arista en la parte superior, acentuada por la forma de su bandera, y la de Elle *drag* la de un triángulo invertido, con su arista hacia abajo, aplicando un lenguaje más atrevido e imponente.

Asimismo, en la versión *drag*, añadimos varios detalles puntiagudos por todo su diseño que potencian esta valentía, extroversión y carisma del personaje, mientras que en su diseño fuera de *drag* se contornea de una manera más redondeada, apelmazando su figura y haciéndola mucho más amable (Fig. 28).

Estas formas afiladas también se aplicaron en el diseño de ambos de los ofensores que interrumpen la caminata de Elle, siendo estos la presentadora y el agresor. La presentadora se limita a atacar al colectivo de manera psicológica con sus palabras hirientes, por lo que no tiene un aspecto tan intimidante como el agresor, quien es simplemente una silueta de formas angulosas y densas de puro resentimiento. El diseño de la presentadora lo trabajó Klaus y el del agresor lo trabajamos junto a Sabina.

Debido a que estos personajes iban a ser animados posteriormente, su diseño no debía ser muy complejo, así que su vestimenta se mantiene ceñida a su cuerpo reduciendo significativamente su dificultad a la hora de animar. Además así también se favorecería la anatomía tan identificativa de Elle, permitiendo distinguir su silueta en cualquier pose.

Para el diseño de nuestra protagonista buscábamos que se notase a primera vista el elemento andrógino de su identidad, con una mezcla de elementos prototipados y estandarizados a los dos géneros reconocidos por la sociedad. Por ello nos parecía muy importante que mostrase su pecho, para hacer cuestionar al público su identidad a pesar de su aspecto mayormente atribuido a lo femenino, y por ende, dar a entender la existencia de un tercer género, el no binario, negando los estándares establecidos y saliendo de la heteronormatividad.

Esta idea de mostrar el pecho viene de uno de los referentes fundamentales del proyecto: Marina, una *drag* no binarie de Barcelona que nuestro compañero Manuel desarrolla en mayor detalle en su apartado de referentes. Marina muestra su personaje *drag* a través de la moda femenina pero contrastándola con algún rasgo en su outfit que le hace parecer más masculina o andrógina, como es el caso de mostrar su pecho.

Provieniendo de la moda *drag*, hemos incorporado el maquillaje excesivamente cargado, donde en su versión de villane pasará a ser un



Fig. 29. Hoja modelo Eye-liner. Klaus Ros, 2023.



Fig. 30. Bandera no binaria.



Fig. 31. Pruebas de color ELLE. María Soler, 2022.

elemento identificativo y actuará como *prop*, diseñado por Mariam Bravo, las cuales son unas dagas que se generan desde su *eye-liner* y con las que acabará con la vida de su agresor (Fig. 29).

#### 4.2.2.4. Paletas de color

Desde *Gen* y *Ero* se planteó la idea de aplicar los colores de la bandera no binaria en el diseño de los personajes (Fig. 30). Esta idea se trasladó a Elle aunque no se descartaron otras posibilidades con colores separados de esta paleta (Fig. 31). Sin embargo, la gama seleccionada fue la vinculada con la bandera, referenciando su origen y vinculando sus tonalidades a la personalidad de los personajes.

Con esto, aplicamos a Elle unas tonalidades predominantemente violáceas y negras, haciendo referencia a su personalidad más reservada. La saturación es únicamente alta en su peinado, ya que su ropa debe ser muy discreta para poder contrastar con la bandera a su espalda y no causar demasiado ruido visual en el diseño.

El peinado de Elle villane cambia a un color amarillo brillante, representando tanto la alegría y la esperanza, y a su vez la sensación de peligro y la impaciencia. Otro cambio significativo es la aparición del blanco en su traje, contrastándolo con la oscuridad de la ropa inicial de Elle y dando a entender ese nuevo comienzo en su vida, pasando de la oscuridad opresiva a la pureza liberadora.

En ambos diseños se incorporan detalles de los colores representativos que lleva cada una. Por ejemplo, Elle villane lleva una sombra de ojos y un mono morado, mientras que Elle fuera de drag contrasta el morado de su pelo con el símbolo amarillo que lleva en la cara. De esta manera se unifican y se asocian ambos personajes entre sí.

Todo este proceso se recogió en una ilustración final donde ambas versiones de Elle posan mostrando sus personalidades, aunque más adelante recibiría algunos cambios, sobre todo en el estilo más que en el propio diseño del personaje (Fig. 32).

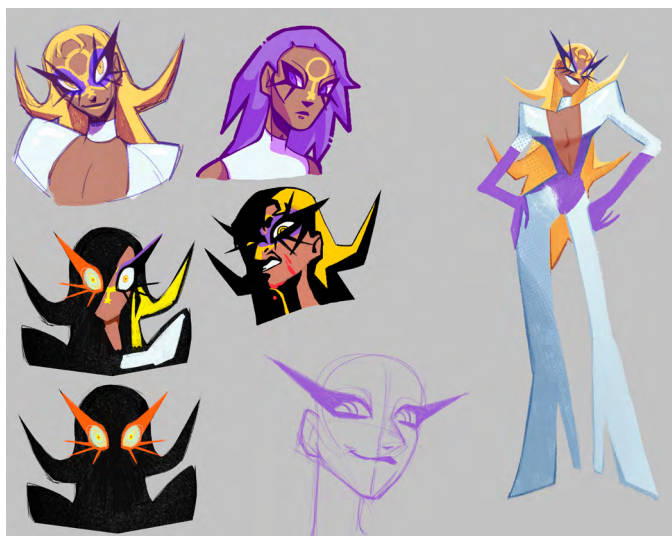


Fig. 33. Pruebas de estilo ELLE. María Soler, 2022.



Fig. 32. Diseño ELLE. María Soler, 2022.

#### 4.2.2.5. Pruebas de estilo

Al mismo tiempo en que se concretaba el diseño de Elle, se investigaba el posible estilo en el que se mostrarían los personajes en el cortometraje al que estos se adaptaron en las hojas modelo, siendo diseñados por personas diferentes del equipo.

Teniendo en cuenta los moodboards proporcionados por el director y el referente del cómic se probaron algunas variantes de estilo aplicando sombras de bordes definidos totalmente negras, acompañadas de una textura de trama de puntos. Aunque nos parecía un concepto muy atrayente, era demasiado arriesgado por las complicaciones que podría traer en animación (Fig. 33).

El estilo deseado en los personajes sería uno sencillo en cuanto a detalles pero complejo en cuanto a anatomía, exagerando las proporciones de las extremidades, y aportando ese aspecto geométrico en la silueta que se menciona en la búsqueda del diseño. Esto causó una serie de problemas a la hora de adaptarlo a la animación por sus elementos tan planos, sin ninguna guía clara de dimensión. Estas complicaciones se detectaron en las piernas de los personajes, concretamente en Elle por sus tacones, la forma ovalada de su pisada y su posible flexibilidad a la hora de caminar (Fig. 34). En la etapa de producción facilitamos unas hojas modelo donde se divide a los personajes en figuras tridimensionales, obviando detalles para centrarnos únicamente en su construcción y establecer un estilo sencillo focalizado en la dimensión y el movimiento de los personajes.



Fig. 34. Análisis geométrico ELLE. Mariam Bravo y María Soler, 2023.

El estilo definitivo se determinó durante la producción de las hojas modelo, aunque continuaría recibiendo cambios a la hora de adaptarlo al proceso de producción.



Fig. 35. Búsqueda de estilo ELLE. Manuel Pozo, 2022.



Fig. 36. Estilización ELLE drag. María Soler, 2022.

#### 4.2.2.6. Hojas modelo

Para poder estandarizar los cuatro personajes que aparecen en el corto, como *lead concept artist* nos encargamos de producir una serie de hojas modelo que estableciesen a los personajes en el mismo universo, dándoles una cohesión para más adelante aplicarlo en la producción del cortometraje.

Esta parte del proyecto se trabajó para la asignatura de *Narrativa secuencial: cómic* como proyecto final. En el apartado 8. *Anexos* ofrecemos el dossier trabajado individualmente como libro de arte.

Antes de comenzar con estas fichas, se volvió a trabajar por última vez unos bocetos junto al director para poder consolidar el estilo de los personajes (Figs. 35, 36, 37 y 38). Este se resume en: extremidades y facciones angulosas (ojos, nariz, pestañas...), silueta definida por la anatomía del personaje, la cual es una modificada y estilizada, con colores llamativos en las luces y en las partes del cuerpo que se quieran hacer destacar, maquillaje cargado acompañado de un símbolo en cualquier parte del cuerpo que indique la identidad de género del personaje y la ausencia de línea en el contorno pero con presencia en los detalles.

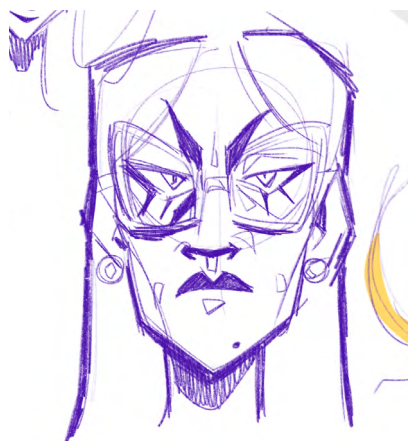


Fig. 37. Estilización presentadora. María Soler, 2022.

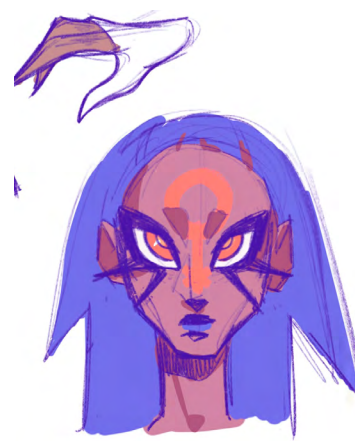


Fig. 38. Estilización ELLE. María Soler, 2022.

Así pues, este estilo se aplicó a todos los personajes del corto, incluyendo aquellos diseñados por las compañeras Sabina y Klaus. Estas hojas modelo consistían de dos partes: una en la que se mostraba al personaje en un *turn around* para así crear un referente para la animadora, consiguiendo que conozca todos sus ángulos en caso de necesitarlo; y otra con un  $\frac{3}{4}$  del rostro del mismo personaje, acompañado de retratos suyos que lo muestran en diferentes expresiones o situaciones que se puedan dar en el corto, explorando la elasticidad del personaje y su rango de emociones (Figs. 39 y 40). De esta manera no sólo se consigue una visión general del personaje, sino también un análisis psicológico de este, brindando una imagen dinámica y expresiva del mismo.



Figs. 39 y 40. Hojas modelo ELLE,  $\frac{3}{4}$  y expresiones. María Soler, 2022.



Fig. 41. Hoja análisis hombrera ELLE. María Soler, 2022.

Aparte de esto, también produjimos unas hojas modelo más específicas para ciertos personajes: como el análisis dimensional de la hombrera de Elle transformada, ya que es un elemento que cambia continuamente dependiendo del movimiento que ejerce el personaje (Fig. 41).

#### 4.2.2.7. Artes finales

Para el proyecto final de la asignatura de *Perspectiva y técnicas de representación* se realizaron un total de tres ilustraciones digitales en formato de cartel publicitario A3, divididas, al igual que el corto, en tres actos por los que transcurre la historia.

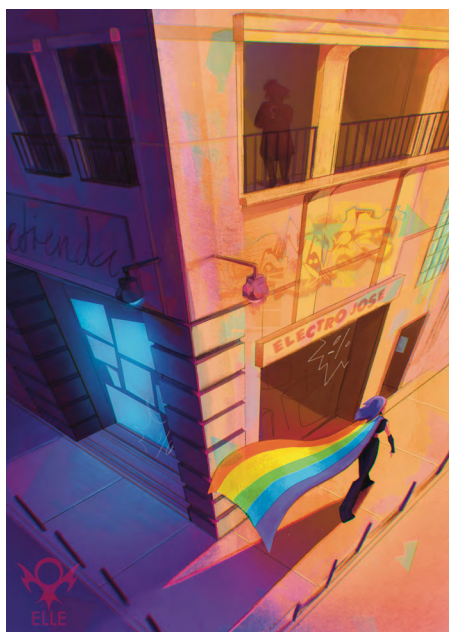


Fig. 42. 1<sup>er</sup> Cartel ELLE. María Soler, 2022.

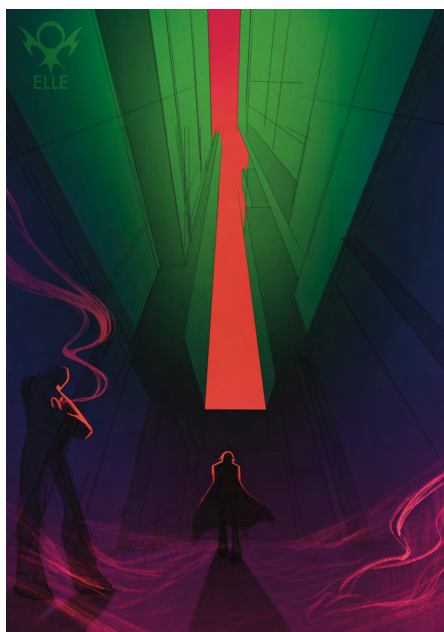


Fig. 43. 2<sup>º</sup> Cartel ELLE. María Soler, 2022.



Fig. 44. 3<sup>er</sup> Cartel ELLE. María Soler, 2022.

En este primer cartel se ilustra una de las primeras escenas del cortometraje, donde Elle gira la esquina tras pasar por delante de la teletienda donde se están retransmitiendo las noticias ocurrientes en el Orgullo. Aplicamos una perspectiva de tres puntos de fuga, guiando el ojo por toda su composición a través de la iluminación, comenzando por Elle siendo el centro de atención, tal y como en el propio corto. La paleta de colores utilizada es una natural, con tonos violáceos y anaranjados, en comparación al resto del cortometraje, ya que es la parte donde Elle vive su día como una más, sin ningún impedimento (Fig. 42).

La segunda ilustración captura la escena en la que Elle llega a un callejón sin salida envuelto en humo. Apoyado en la pared le espera el hombre que procederá a agredirle injustificadamente por el hecho de ser quien es. A través de colores verdosos y rojizos muy saturados y la vista en contrapicado de la escena, se dramatiza la altura de los edificios para dar esa sensación de

opresión, dando a entender la situación de peligro en la que se encuentra nuestra protagonista (Fig. 43).

En la tercera ilustración mostramos a Elle victoriosa, saliendo con orgullo del mismo callejón en el que se enfrenta al agresor. Se vuelve a usar un plano contrapicado imposible, pero esta vez se siente más liberador, con un cielo más abierto y una justiciera posando con confianza. La paleta de colores es parecida a la segunda ilustración, pero el peso de cada tonalidad se balancea de una manera diferente, destacando los colores rosados y morados vinculados a la protagonista, señalando su victoria (Fig. 44).

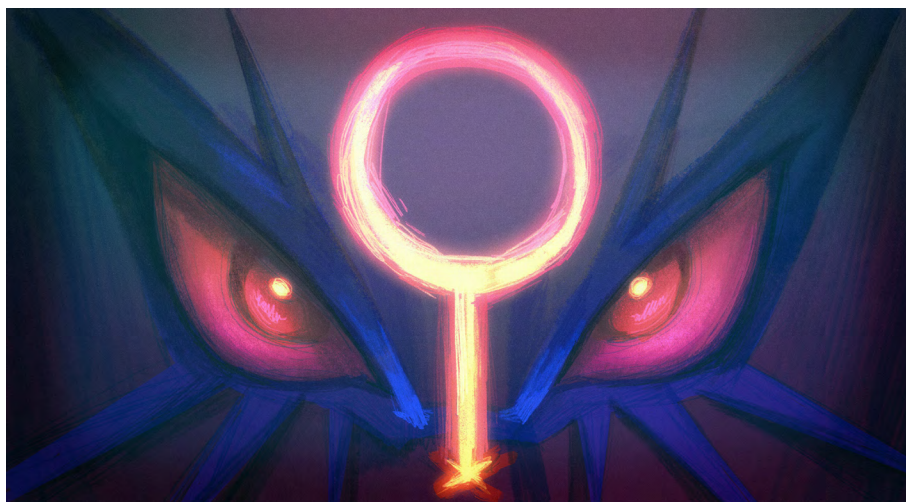


Fig. 45. Ilustración *Mirada ELLE*. María Soler, 2022.

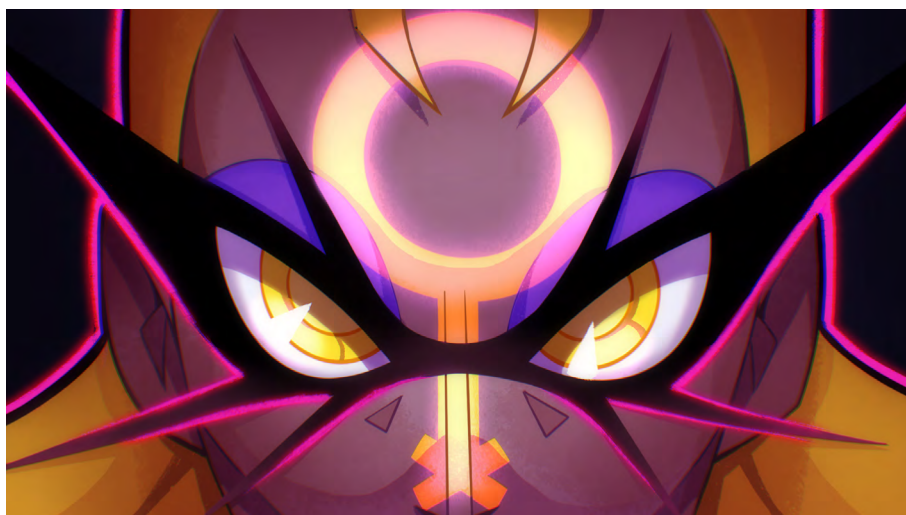


Fig. 46. Ilustración *Mirada ELLE Actualizada*. María Soler, 2023.

Por último, cabe mencionar un arte final que se realizó para el primer *storyboard* pero que pasó a ser la portada de las biblias y presentaciones de *Powerpoint* que se hicieron durante la asignatura (Fig. 45). Este *concept* ilustra los ojos de Elle *drag*, mirando desafiadamente al espectador, con el símbolo de su frente resplandeciendo. La escena se mostraba al final del

cortometraje, cuando las noticias narran el acto de revidía de Elle y se apaga el televisor desde el que se está viendo. En un principio se quería aludir que era la mirada de Elle reflejada en la pantalla de dicho televisor, pero era un concepto complicado de ilustrar.

Para los eventos en los que se presentó el proyecto actualizamos esta ilustración, adaptándola más al estilo del corto y dándole un aspecto mucho más acabado (Fig. 46).

#### 4.2.4. Storyboard

Mientras nos ocupamos de todo el proceso anteriormente descrito, el resto del equipo se reunió para obtener en conjunto los primeros *beatboards* en sucio del cortometraje y así plantear las posibles composiciones de cada escena (Figs. 47, 48 y 49).



Figs. 47, 48 y 49. Primeros *beatboards*. Manuel Pozo, Mariam Bravo y Sabina García. 2022.





Fig. 50. Storyboard ELLE plano 1. María Soler, 2022.

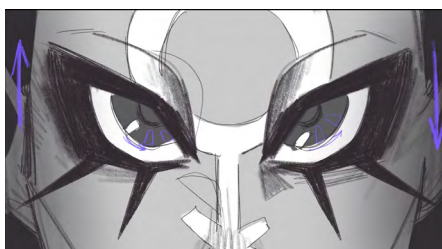


Fig. 51. Storyboard ELLE plano 6. María Soler, 2022.



Fig. 52. Storyboard ELLE plano 9. María Soler, 2022.

Muchos de ellos tenían en común planos exagerados por su perspectiva antinatural, además de dirigir la atención al personaje y a su expresión facial y corporal, enfatizando sus emociones en el momento que ocurren. Aquí es donde actuaría en mayor parte la influencia del director Alberto Mielgo.

Entre todas nos dividimos los planos seleccionados para proceder a limpiarlos y montarlos en la primerísima animática de *storyboard* y así, ver el tiempo que se extendían cada uno, a la vez que su funcionamiento, comprobando que todo se entienda en la primera visualización. Para que todos los dibujos tuvieran una correlación se establecieron unos pinceles y colores concretos, buscando una estética común.

Nosotras nos encargamos de limpiar los dibujos del inicio del cortometraje, desde que la reportera da las noticias hasta justo antes de que Elle entra en el callejón donde se desarrolla la mayor parte del corto (Figs. 50 y 51). Estos planos se trabajaron en una grisalla simple, donde su mayor complejidad se daba en los planos detalle.

Se aplicaron algunas texturas en las escenas más experimentales, donde el fondo se vuelve más abstracto y ocurren sucesos más simbólicos. Únicamente se aplicó el color en un elemento fundamental como es la bandera del orgullo, ya que contextualiza a primera vista hacia dónde se dirige la protagonista (Fig. 52).

### 4.3. PRODUCCIÓN

Tras acabar este proceso tan importante de búsqueda y preproducción, finalmente pudimos dar comienzo a la fase de producción el 15 de febrero de 2023. En esta etapa el corto comenzó a tomar forma, ofreciéndonos una visión de todo lo que se había planteado durante el desarrollo de la preproducción.

Se nos nombró, junto a Mariam, la directora de animación, como principales animadoras *rough*. Nuestro trabajo se basaba en la preparación de los planos animados, proporcionando unas poses clave y unos *charts* para los *animation assistant* quienes se encargaron de intercalar entre dichas poses. Estas serían Sabina y Klaus, con la participación de la colaboradora Carmen Mármol. Cabe mencionar el uso de vídeos referencia que grabamos para las escenas más complejas que también ayudó a reflejar un buen acting y posado en los personajes (Fig. 53).

Aparte de esto ayudamos al director con los cambios en el *storyboard* para encontrar soluciones a escenas que no terminaban de encajar, a través de una búsqueda de nuevos referentes y bocetos.



Fig. 53. Fotografía referencia para pose SLAY.

En conjunto se trabajaron los *layouts* iniciales del corto siguiendo un calendario de producción facilitado por la directora de animación. Como esta fase de producción se basaba en el trabajo en cadena, cada una tenía un rol que seguir, y de alguien de quien depender, por lo que la organización y el reparto de tareas era fundamental para que el trabajo no se detuviese.

#### 4.3.1. Layouts

Para iniciar esta etapa de producción, el director y la directora de animación comenzaron el reparto de escenas entre el equipo para la realización de los *layouts*.

La directora de animación creó un documento donde se recopilaba toda la información necesaria para llevar a cabo esta tarea de manera equitativa, indicando los colores y el formato del área en el que se iba a trabajar, y una tabla con la escena asociada a cada persona y el estado en el que se encontraba.



Fig. 54. Layout plano PUÑETAZO CÁMARA LENTA. María Soler, 2022.



Fig. 55. Layout plano ELLE CARA HERIDA. María Soler, 2022.

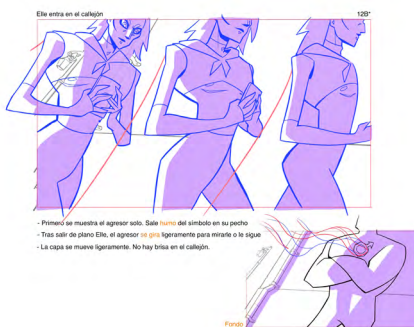


Fig. 56. Layout plano ELLE ENTRA CALLEJÓN. María Soler, 2022.

En nuestro caso se nos asociaron los planos relacionados con los eventos ocurridos en el callejón, trabajados a la par de Sabina y Klaus. Estos planos se caracterizan por ser de acción y por tener muchos movimientos de cámara y de los personajes. En muchos de estos encuadres domina la expresión de los personajes, principal razón por la que se nos asignó esta secuencia, ya que teníamos control completo del diseño de los personajes y de cómo se verían en estas situaciones (Figs. 54, 55 y 56). Estas escenas también fueron las que pasamos a rough más adelante después de contar los tiempos de cada una con la ayuda del profesor de la asignatura de *Producción II* Miguel Vidal.

#### 4.3.2. Animación

Una vez acabados todos los *layouts*, se comenzó a animar. Inicialmente se trabajó en las aplicaciones de *iPad Procreate* y *Rough animator* para las escenas menos demandantes, ya que eran unos programas bastante intuitivos

y cómodos. Sin embargo, conforme íbamos evolucionando, el equipo acabó usando el programa profesional de *Toon Boom Harmony*, lo cual facilitó la coordinación y la entrega de los planos.

Para comenzar el trabajo en cadena, nos dividimos en dos parejas de animadoras: Mariam y nosotras para el *rough* y Sabina y Klaus como intercaladoras. Manuel se encargó de realizar la mayor parte de ajustes que quedaban pendientes (como el storyboard y los fondos) y de supervisar que todo funcionase fluidamente. Al igual que en los layouts, la directora de animación llevó a cabo una ficha de producción, en donde se ve todo el proceso del trabajo y se apuntaban todas las tareas con sus plazos.

#### 4.3.2.1. Animación principal. Key frames y rough animation

Como animadora principal nos hicimos cargo de un total de 15 planos, con una duración de 52 segundos en conjunto.

Antes de empezar a animar, proporcionamos a raíz de las hojas modelo una versión actualizada con los  $\frac{3}{4}$  de los personajes en cuerpo entero, aunque sólo en línea, y los dividimos en formas geométricas tridimensionales que ayudaron a animar de una manera más efectiva (Figs. 57 y 58).

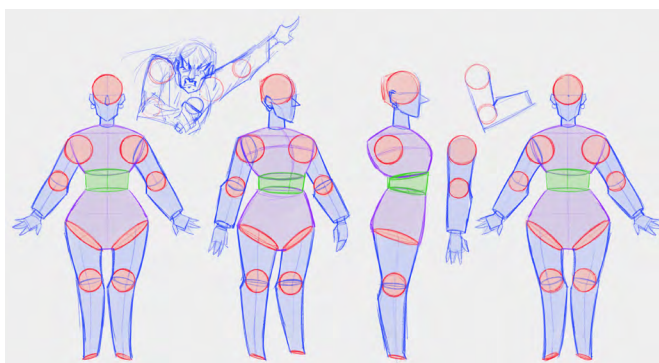
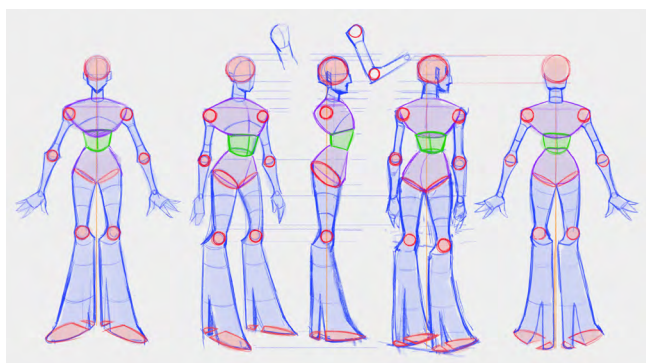


Fig. 57. Análisis geométrico ELLE. María Soler, 2023.

Fig. 58. Análisis geométrico PRESENTADORA. María Soler, 2023.

En primer lugar dibujamos las poses clave de los personajes a través de los *layouts* previamente hechos y referenciando algunas poses de fotos del equipo o ejercicios generales de libros como *Timing for Animation*, de Whitaker, H. y Halas, J. (Fig. 59), ajustándolas de la manera necesaria para su comprensión, y revisando que su anatomía fuera correcta. A su vez realizamos un *chart* con las indicaciones necesarias para nuestro *animation assistant*. En un principio los hicimos mucho más desarrollados de lo que debían ser, ya que nuestro *animation assistant* no tenía experiencia como animador, por lo que se trató de facilitar su trabajo lo máximo posible (Fig. 60).

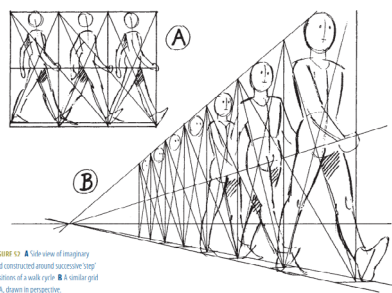


Fig. 59. Whitaker, H. y Halas, J. (1981) Spacing of Drawings in Perspective Animation. (p. 102) *Timing for Animation*. CRC Press.

La animación se trabajó a 24 frames, generalmente a “doses” e incluso a “treses”, referenciando a obras como *El Gato con Botas: el último deseo*, (2022).

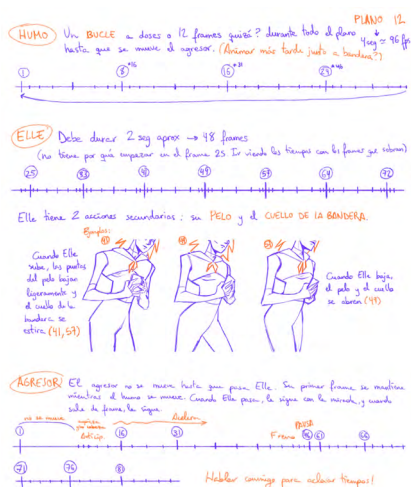


Fig. 60. Chart plano ELLE ENTRA CALLEJÓN. María Soler, 2023.

Tras pasar la supervisión de la directora de animación, esta animación *rough* pasaba a manos del intercalador, y así con el resto de escenas. Debido a la longitud del cortometraje, el equipo reducido y el tiempo utilizado en aprender a usar *Toon Boom Harmony*, no se pudo llegar a acabar todas las escenas en *rough*, quedando pendientes las más complicadas como las que contenían *lip-sync* (sincronización labial) y algunos planos de la transformación. Esto también se debe a que en mitad de la producción se decidió centrar la atención en una secuencia en concreto, la del callejón antes de que Elle se transforme para pulirla lo máximo posible, y utilizarla como teaser en los eventos a los que nos presentamos. Aún así, se planea continuar con la producción del corto hasta su final, aspirando a conseguir colaboradores y productora en estos eventos para poder finalizar en la mejor de las condiciones y obtener un resultado de animación de la máxima calidad.

#### 4.3.2.2. Clean up

Por último, dentro de la secuencia que se quería pulir, se decidió que el último plano sería el que se mostraría en *clean up* y color, dejando un buen sabor de boca en el público al acabar la escena (Fig. 61).



Fig. 61. Fotograma animática ELLE. Mariam Bravo, Sabina García y María Soler, 2023.

En este plano aparece Elle jadeante tras recibir la paliza. Con las pocas fuerzas que le quedan, se limpia de su rostro la sangre que gotea de su nariz y se prepara para devolverle el golpe al agresor. Se pensó que este plano tenía mucha fuerza para tomar la atención del espectador, dejándoles con la intriga de lo que pasará después y únicamente insinuando la imagen de Elle transformada al acabar la secuencia, de nuevo buscando generar el deseo de ver más en el público.

Debido a que se trabajó a contrarreloj, hicimos el *clean up* de la manera más rápida posible, copiando y pegando el frame anterior al que se estaba trabajando, y, con la herramienta de "editar contornos", se modificaba

al gusto la línea vectorial dividida en puntos (Fig. 62). Por esta apariencia apresurada e inacabada, este plano no se consideró como el estilo final del corto, así que se trabajó en un *style frame* de esta misma secuencia para poder dar una vista más fiel del estilo del corto.

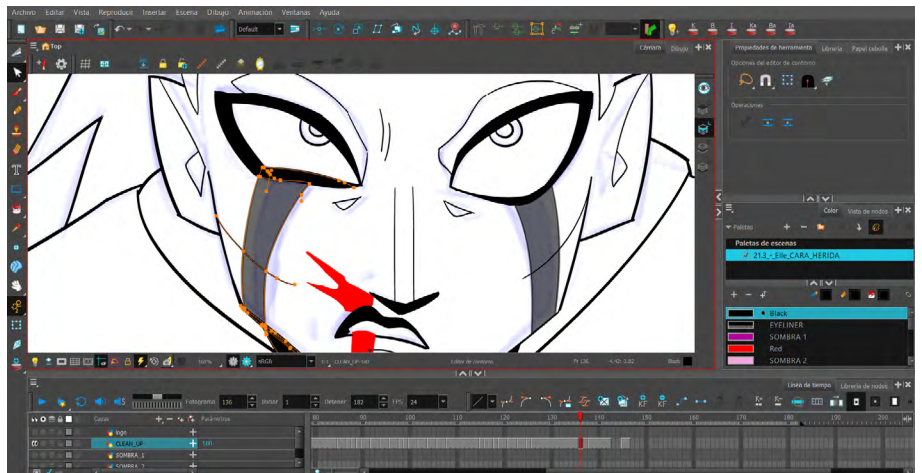


Fig. 62. Captura de pantalla *Toon Boom Harmony*.

#### 4.3.2.3. Style frame

Recopilando todas las pautas marcadas por el director de arte, el *concept art* producido y el *color script* realizado por Mariam, se trabajó en *Toon Boom Harmony* un sólo frame de la escena anteriormente mencionada para obtener una ilustración acabada acorde al estilo que se deseaba dar al corto. Se aplicaron luces, sombras y texturas que añadían dramatismo y dimensionalidad al plano (Fig. 63).

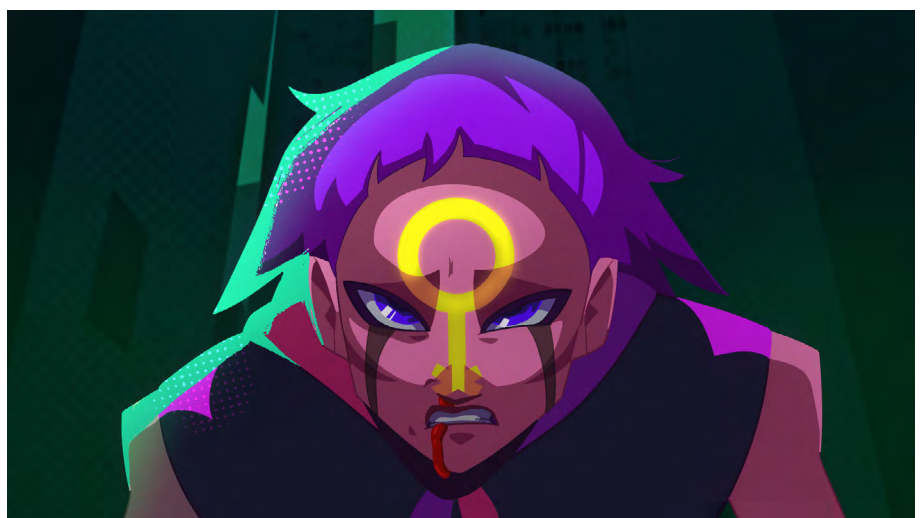


Fig. 63. *Style frame ELLE CARA HERIDA*. María Soler, 2023.

Con este style frame se buscaba sobre todo captar la atención de posibles productoras para que tengan una imagen clara de cómo se vería el corto acabado, ya que se dibujó específicamente para el evento *Curt Creixent*.

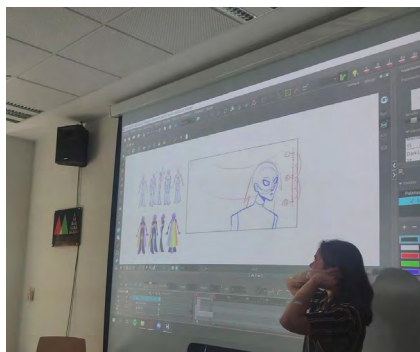


Fig. 64. Fotografía del taller de *Toon Boom*.



Fig. 65. Fotografía del equipo en *REPLAY*.

## 4.4. DIFUSIÓN

### 4.4.1. Eventos

#### 4.4.1.1. Club de animación

Durante la producción del corto nos dimos cuenta de que era muy complicado trabajar en un equipo de 5 personas, ya que había mucha carga de trabajo y muchos de nosotros no teníamos el tiempo para dedicarnos únicamente al cortometraje con otras asignaturas de por medio.

Por esto, el director se comunicó con el Club de animación de la UPV para dar un *pitch* en una de sus sesiones en busca de gente interesada en colaborar. El Club de animación cedió y obtuvimos la petición de realizar un taller de iniciación en *Toon Boom Harmony*, explicando nuestro flujo de trabajo y la información necesaria para empezar a animar para todos aquellos interesados pero sin experiencia en el programa (Fig. 64). Este taller lo llevamos a cabo el 28 de abril de 2023 junto a Sabina, quien se encargó de introducir los principales fundamentos de la animación, mientras que nosotras trabajamos en directo para explicar el funcionamiento de *Harmony*.

Aunque hubo varios interesados, desgraciadamente nadie se unió a la propuesta.

#### 4.4.1.2. Replay

*Replay* fue un evento organizado por la Universidad de Florida y la Universitat Politècnica de València llevado a cabo el 24 y 25 de mayo en *Centre d'innovació social i urbana Las Naves*.

Este evento estaba enfocado a jóvenes artistas de perfiles muy variados, como artistas o animadores 3D e incluso programadores. Por ello, ofrecían numerosas actividades que impulsaban a los artistas junior a comenzar a conocer gente y hacerse ver. Entre estas actividades se encontraba una sesión de *pitch* en donde presentamos nuestro proyecto.

Ya que sabíamos que iba a ser una gran oportunidad de presentarnos ante profesionales de la animación, tratamos de llamar su atención no solo con nuestra propuesta, sino que también nos *draggeamos*<sup>5</sup> de Elle en sus dos versiones (Fig. 65). Manuel dio vida a Elle villane, siendo el más experimentado en el mundo del drag, y nosotras a Elle fuera de drag. Esto se decidió también por nuestras personalidades distintas, siendo el director una persona mucho más extrovertida, y en nuestro caso más reservada.

<sup>5</sup> *Draggearse* significa vestirse de drag.

La experiencia de *Replay* fue enriquecedora, ya que tuvimos la oportunidad de conocer a muchas personas introducidas en el mismo mundo que nosotras, tanto alumnas como profesionales. Además, de este evento conseguimos varias personas que se comunicaron con nosotras para poder participar.

#### 4.4.1.3. Curt Creixent

*Elle, le Villane Valenciane* salió como propuesta escogida en la convocatoria de *pitchs* de la novena edición de *Curt Creixent*. Este evento se dió el 26, 27 y 28 de junio de 2023, pero la convocatoria de *pitchs* en proceso de producción ocurrió el 26 de junio. El premio al proyecto ganador era una entrada a un evento de productoras en Madrid conocido como *Emergente Cine Lab*.

Se nos ofreció un total de tres talleres sobre *pitching* bajo la tutela de Begoña Soler, directora, guionista y *acting coach*, quien nos ayudó a preparar nuestro *pitch* para el día de la presentación.

Con unas semanas de preparación, decidimos trabajar en crear nuevo contenido que perfeccionase nuestra presentación y que impactase al jurado, por lo que el equipo decidió montar un tráiler, disponible en el apartado 8. *Anexos*. Para este animamos tres nuevos planos, incluyendo un plano con *lip-sync* (Figs. 66, 67 Y 68). Todos están en animación *rough*, pero con las suficientes poses claves como para ver fluidez en el movimiento de los personajes. Manuel se encargó de dibujar los fondos para estas nuevas escenas y Sabina se ocupó de montarlas.

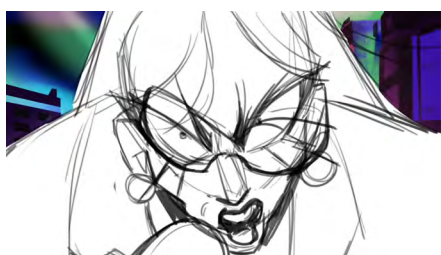


Fig. 66. Fotograma Tráiler ELLE Presentadora. Manuel Pozo y María Soler, 2023.

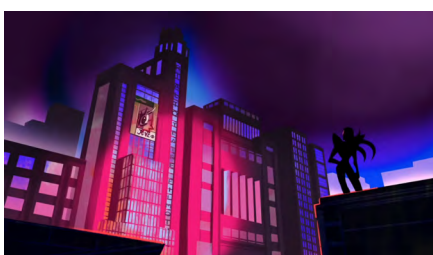


Fig. 67. Fotograma Tráiler ELLE Filmoteca. Manuel Pozo y María Soler, 2023.

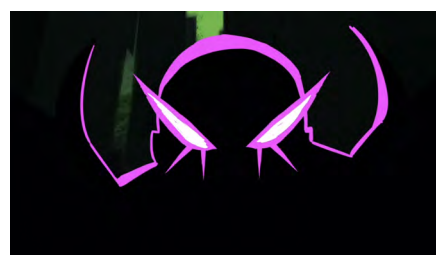


Fig. 68. Fotograma Tráiler ELLE Transformade. Manuel Pozo y María Soler, 2023.

A la hora de presentarlo decidimos volver a *draggearnos* de los personajes (Fig. 69) ya que sería “marca” de nuestra identidad para diferenciarnos del resto de proyectos.

Aunque no llegamos a ser los ganadores del concurso, nos sentimos muy orgullosos, ya que nosotres mismas habíamos notado nuestra evolución desde *Replay*. Además, nos hablaron varias personas de nuevo mostrando interés por el corto, queriendo participar tanto para animarlo como para distribuirlo una vez acabado.



Fig. 69. Fotografía en la FilMOTECA tras Curt Creixent.

Tras la sesión de *pitch* se organizó un *one-to-one* con productoras valencianas con las que interactuamos y conseguimos su contacto. Aún está pendiente hablar con ellas, pero logramos llamar la atención de varias. Fue notable el cambio de *Replay* a *Curt Creixent*, ya que era un evento de mayor prestigio y reconocimiento, por lo que estamos bastante agradecidas de que se nos haya podido dar esta oportunidad de crecer y de mostrarnos al mundo profesional. Mantenemos nuestras expectativas altas. Queremos que *ELLE* salga a la luz y pueda aportar por el reconocimiento de los derechos de todes.

## 5. CONCLUSIONES

Para concluir, *ELLE* ha demostrado ser uno de los proyectos más ambiciosos a los que nos hemos enfrentado durante todo nuestro recorrido artístico.

Gracias a este proyecto nos hemos desarrollado tanto artística como personalmente a través del trabajo en equipo y una producción en cadena en la que hemos abordado cada papel aplicado a la industria. Hemos trabajado armónicamente bajo la dirección de las compañeras y cumplido con sus expectativas como *lead concept artist*, creando diseños reconocibles y divertidos para el corto.

A pesar de no tener un resultado acabado, nuestro proceso de trabajo ha sido muy profesional, y dada la complejidad de la propuesta final, estamos satisfechas de haber cumplido con todos los objetivos planteados: la presentación a eventos especializados del proyecto, el aprendizaje de nuevos programas y la producción de un material de calidad profesional que mejorará nuestro portafolio. Acompañadas de este enérgico equipo, hemos sido capaces de superar cualquier inconveniente durante la producción del cortometraje, y seguir adelante, trabajando en esta propuesta tan necesaria en la sociedad actual. *Producciones Mariconchis* es el resultado de la unión de unos jóvenes con los mismos objetivos: luchar por sus derechos y por los de los demás desde el arte de la animación.

Las experiencias vividas en las sesiones de *pitching* valorando nuestro trabajo de artistas audiovisuales, nos han dado el coraje que necesitamos para salir al público y defender el cuidado y respeto a la diversidad de género, tan menospreciada por ciertos sectores de la sociedad. Nuestra motivación se mantiene alta tras estos eventos donde conocimos productoras dispuestas a ayudarnos a cumplir nuestro objetivo principal de acabar el corto, recibiendo con ello mayor visibilidad y un equipo mayor para producirlo. La animación es una herramienta de concienciación social con voz propia que pensamos aprovechar para continuar nuestro cometido como artistas comprometidas, seguir apoyando los Objetivos de Desarrollo Sostenible y así conseguir un mundo más inclusivo y justo.



## 6. REFERENCIAS

Ami Thompson [@AmiThompson\_h] *Fotos y vídeos* [Perfil de Twitter] Recuperado el 9 de Julio de 2023 de [https://twitter.com/AmiThompson\\_h/media?ref\\_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Eauthor](https://twitter.com/AmiThompson_h/media?ref_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Eauthor)

Atkinson, S. (2016) *The complete history of queer characters in cartoon shows*. Highnobiety. <https://www.highnobiety.com/p/queer-cartoons-history/>

Bauzá, H. (2007) *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Fondo de cultura económica.

Black, G. (1996). *Hollywood Censored: Morality Codes, Catholics, and the Movies*. Cambridge University Press.

Bolger, M. y Killermann, S. (2021) *Isn't "Queer" a bad word?*. Safe Zone Project. <https://thesafezoneproject.com/faq/isnt-queer-a-bad-word/>

Brown, D. (30 Septiembre 2021) *How to Write an Unforgettable Villain: Tips for Writing a Great Villain for Your Novel or Short Story*. Masterclass. <https://www.masterclass.com/articles/how-to-write-an-unforgettable-villain-tips-for-writing-a-great-villain-for-your-novel-or-short-story>

Cartoonshi (2022) *The Corporate Treatment of LGBT Representation in Animation* [Vídeo]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=GcTPiMvSjSs&ab\\_channel=Cartoonshi](https://www.youtube.com/watch?v=GcTPiMvSjSs&ab_channel=Cartoonshi)

Cleal, S. (8 Julio 2021) *45 Of The Greatest Queer-Coded Disney Characters There Have Ever Been, That Aren't Elsa From "Frozen"*. BuzzFeed. [https://www.buzzfeed.com/sam\\_cleal/queer-coded-disney-characters](https://www.buzzfeed.com/sam_cleal/queer-coded-disney-characters)

Cooley, K., Ernest, E. y Ristola, J. (2020). *Queer Animation, The Motion of Illusion: A Primer for the Study of Queer Animated Images*. Synoptique.

Crawford, J. (Director). (2022). *El Gato con Botas: el último deseo* [Película]. DreamWorks Animation.

Eve, N. (2013) *A "Post-Gay" Era? Media Gaystreaming, Homonormativity, and the Politics of LGBT Integration*. Wiley Online Library.

Fischer, M. (13 Junio 2016) *Think gender is performance? You have Judith Butler to thank for that*. The Cut. <https://www.thecut.com/2016/06/judith-butler-c-v-r.html>

Hodgkins, C. (10 Julio 2011) *Hiroiyuki Imaishi's New Studio's Name, Website Revealed*. AnimeNewsNetwork.

Insider (2021) *How Queer Characters Have Evolved In Children's Animation | Movies Insider* [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=CXeGLGx25Y&ab\\_channel=Insider](https://www.youtube.com/watch?v=CXeGLGx25Y&ab_channel=Insider)

Johnson, J. (2010) *"We'll Have a Gay Old Time!": Queer Representation in American Prime-Time Animation from the Cartoon Short to the Family Sitcom. Queers in American popular culture*. Praeger.

Kollar, P. (2019) *The Past, Present and Future of League of Legends Studio Riot Games*. Polygon. <https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>

Lara, V. (21 Septiembre 2019) *La atractiva figura del antihéroe en la ficción y las influencias de "Joker"*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2019/09/joker-antiheroes-influencias>

Mielgo, A. (2015). *Portfolio*. <http://www.albertomielgo.com>

Monfort, M. (2022). *LA ESPIRAL. Producción de un corto animado en 2D. Concept art, artes finales, intercalados y edición* [Trabajo Final de Grado, Universidad Politécnica de Valencia]. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/184269/Monfort%20-%20LA%20ESPIRAL%20Produccion%20de%20un%20corto%20animado%20en%202D%20%20Concept%20art%20artes%20finales%20intercalados....pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Papamichael, S. (25 Mayo 2007) *Case Study: Joanna Quinn*. BBC. [https://web.archive.org/web/20150313203325/http://www.bbc.co.uk/filmnetwork/features/case\\_quinn](https://web.archive.org/web/20150313203325/http://www.bbc.co.uk/filmnetwork/features/case_quinn)

Pierson, E. (16 Junio 2021) *The Diversity in Media Question*. Roger Ebert. <https://www.rogerebert.com/black-writers-week/the-diversity-in-media-question>

Pullen, C. (2016) *Straight Girls and Queer Guys: The Hetero Media Gaze in Film and Television*. Edinburgh University Press.

Radi, B. (30 julio 2019) *¿Qué es el tokenismo cisexista?* Revista Anfibia. <https://www.revistaanfibia.com/que-es-tokenismo-cisexista/#:~:text=“Tokenismo”%20viene%20del%20inglés%20>

Ramsey, P., Rothman, R y Persichetti, B. (Directores). (2018). *Spider-Man: Un nuevo universo* [Película]. Columbia Pictures, Sony Pictures Animation, Marvel Entertainment y Pascal Pictures.

Ritchie, V. [verilybitchie] *Beyond Nonbinary* [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=OADzb6M1U6o&ab\\_channel=verilybitchie](https://www.youtube.com/watch?v=OADzb6M1U6o&ab_channel=verilybitchie)

Ritchie, V. [verilybitchie] *Why Queer TV is Getting Worse* [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=dQY6iVJIAH0&ab\\_channel=verilybitchie](https://www.youtube.com/watch?v=dQY6iVJIAH0&ab_channel=verilybitchie)

Romano, N. (13 Agosto 2018) *Steven Universe creator has done more for LGBTQ visibility than you might know*. Entertainment. <https://ew.com/tv/2018/08/13/steven-universe-rebecca-sugar-lgbtq-cartoons/>

Silvente, A. (11 julio 2022) *Qué es el "queerbaiting" y cómo funciona el reclamo LGBTI en el cine y las series*. Newtral. <https://www.newtral.es/queerbaiting-que-es-reclamo-lgtbi-cine-series/20220711/>

Sugar, R. (Escritora y directora). (4 Noviembre 2019). Reunidas (Temporada 5, Episodios 23-24) [Capítulo de serie de televisión]. Por Buscarino, J. y Austen, C. (Productores ejecutivos), *Steven Universe*. Cartoon Network Studios.

Veredis, J. [Veredis Joe] (2019) *LGBT Representation In Animation Is Weird* [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=TOj4WfQPNIk&ab\\_channel=VeridisJoe](https://www.youtube.com/watch?v=TOj4WfQPNIk&ab_channel=VeridisJoe)

Whitaker, H. y Halas, J. (1981) Spacing of Drawings in Perspective Animation. (p. 102) *Timing for Animation*. CRC Press.

Williams, R. (2009) *The Animator's Survival Kit*. (p. 107) Faber and Faber.

## 7. ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig. 1. Fotograma de la serie *Flip the Frog EP. Soda Squirt*, 1930. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=tR8PRGf72Ms&ab\\_channel=ToonJetCartoons](https://www.youtube.com/watch?v=tR8PRGf72Ms&ab_channel=ToonJetCartoons) **9**
- Fig. 2. Fotograma de uno de los capítulos de los *Looney Tunes*. Disponible en: <https://tenor.com/es/view/looney-tunes-elmer-bugs-bunny-bugs-kiss-gif-16789939> **9**
- Fig. 3. Fotograma de la serie *Steven Universe*, T5. EP. 23-24 Reunidas, 2013. Disponible en: <https://www.pride.com/stevenuniverse/2018/7/11/steven-universe-makes-lgbt-history-same-sex-wedding> **10**
- Fig. 4. Boda heteronormativa en la serie *Ben 10* T4. EP. 4 Big Fat Alien Wedding, 2007. Disponible en: <https://www.imdb.com/title/tt1093927/> **10**
- Fig. 5. Fotograma de la serie *Arcane*, EP. 6 Cuando estas paredes se derrumben, 2021. Disponible en: <https://www.netflix.com/browse?jbv=81435684> **11**
- Fig. 6. *Úrsula*. Fotograma de la película *La Sirenita*, 1989. Disponible en: <https://www.disneyplus.com/es-es/movies/la-sirenita/5MpPFhS8FTXh> **13**
- Fig. 7. *John Ratcliffe*. Fotograma de la película *Pocahontas*, 1995. Disponible en: <https://www.tokyvideo.com/es/video/pocahontas-1995> **13**
- Fig. 8. *Scar*. Fotograma de la película *Rey León*, 1994. Disponible en: <https://www.disneyplus.com/es-es/movies/el-rey-leon/1HqwiEcje6Nj> **13**
- Fig. 9. Cartel publicitario de la película *Joker*, 2019. Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film520214.html> **14**
- Fig. 10. *Beryl*. Fotograma del cortometraje *Affairs of the Art*, Joanna Quinn, 2022. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=bAX9\\_rDvO\\_c&ab\\_channel=TheNewYorker](https://www.youtube.com/watch?v=bAX9_rDvO_c&ab_channel=TheNewYorker) **14**
- Fig. 11. Judith Butler. **14**
- Fig. 12. Fotograma del tráiler de la película *Spider-Man: Cruzando el Multiverso*, 2023. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=b\\_yMOiRgMmQ&ab\\_channel=SonyPicturesEspaña](https://www.youtube.com/watch?v=b_yMOiRgMmQ&ab_channel=SonyPicturesEspaña) **15**

- Fig. 13. *Concept art ELLE*. Manuel Pozo, 2023. **15**
- Fig. 14. Concept art de *Spider-man: Un nuevo universo*. Alberto Mielgo, 2017. Disponible en: <http://www.albertomielgo.com> **16**
- Fig. 15. Fotograma del anime *Cyberpunk: Edgerunners*, 2022. Disponible en: <https://www.netflix.com/search?q=cyberpu&jbv=81054853> **17**
- Fig. 16. Plano 8 *storyboard*, *ELLE*. María Soler, 2023. **17**
- Fig. 17. Fotograma del anime *Kill la Kill*, 2013. Disponible en: <https://www.crunchyroll.com/es-es/series/GY8VM43GY/kill-la-kill> **17**
- Fig. 18. Arte final *Garnet, Steven Universe*, 2013. Disponible en: <https://steven-universe.fandom.com/es/wiki/Garnet> **18**
- Fig. 19. *Concept art Gen y Ero*. María Soler, 2022. **18**
- Fig. 20. Fotograma del tráiler *The Path, An Ionian Myth*, 2020. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=u9fFG4ZLp9Y&ab\\_channel=LeagueofLegends](https://www.youtube.com/watch?v=u9fFG4ZLp9Y&ab_channel=LeagueofLegends) **19**
- Fig. 21. Ilustración S/N. Ami Thompson, 2022. Disponible en: [https://twitter.com/AmiThompson\\_h/media?ref\\_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Eauthor](https://twitter.com/AmiThompson_h/media?ref_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Eauthor) **19**
- Fig. 22. Exploración de expresiones de Hobbie Brown para *Spider-Man: Cruzando el Multiverso*. Ami Thompson, 2022. Disponible en: [https://twitter.com/AmiThompson\\_h/media?ref\\_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Eauthor](https://twitter.com/AmiThompson_h/media?ref_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Eauthor) **20**
- Fig. 23. Artes finales *Gen y Ero*. Manuel Pozo y María Soler, 2022. **21**
- Fig. 24. *Moodboard ELLE*. María Soler, 2022. **23**
- Fig. 25. *Búsqueda de silueta ELLE*. María Soler, 2022. **23**
- Fig. 26. *Búsqueda de rostro ELLE*. María Soler, 2022. **24**
- Fig. 27. *Búsqueda de silueta II ELLE*. María Soler, 2022. **24**
- Fig. 28. *Diseño ELLE*. María Soler, 2022. **24**
- Fig. 29. *Hoja modelo Eye-liner*. Klaus Ros, 2023. **25**

Fig. 30. Bandera no binaria.	25
Fig. 31. <i>Pruebas de color ELLE</i> . María Soler, 2022.	25
Fig. 32. <i>Diseño ELLE</i> . María Soler, 2022.	26
Fig. 33. <i>Pruebas de estilo ELLE</i> . María Soler, 2022.	26
Fig. 34. <i>Análisis geométrico ELLE</i> . Mariam Bravo y María Soler, 2023.	26
Fig. 35. <i>Búsqueda de estilo ELLE</i> . Manuel Pozo, 2022.	27
Fig. 36. <i>Estilización ELLE drag</i> . María Soler, 2022.	27
Fig. 37. <i>Estilización presentadora</i> . María Soler, 2022.	27
Fig. 38. <i>Estilización ELLE</i> . María Soler, 2022.	27
Figs. 39 y 40. <i>Hojas modelo ELLE, ¾ y expresiones</i> . María Soler, 2022.	28
Fig. 41. <i>Hoja análisis hombrera ELLE</i> . María Soler, 2022.	29
Fig. 42. <i>1er Cartel ELLE</i> . María Soler, 2022.	29
Fig. 43. <i>2º Cartel ELLE</i> . María Soler, 2022.	29
Fig. 44. <i>3er Cartel ELLE</i> . María Soler, 2022.	29
Fig. 45. <i>Ilustración Mirada ELLE</i> . María Soler, 2022.	30
Fig. 46. <i>Ilustración Mirada ELLE Actualizada</i> . María Soler, 2023.	30
Figs. 47, 48 y 49. <i>Primeros beatboards</i> . Manuel Pozo, Mariam Bravo y Sabina García. 2022.	31
Fig. 50. <i>Storyboard ELLE plano 1</i> . María Soler, 2022.	32
Fig. 51. <i>Storyboard ELLE plano 6</i> . María Soler, 2022.	32
Fig. 52. <i>Storyboard ELLE plano 9</i> . María Soler, 2022.	32
Fig. 53. Fotografía referencia para pose SLAY.	32
Fig. 54. <i>Layout plano PUÑETAZO CÁMARA LENTA</i> . María Soler, 2022.	33

Fig. 55. <i>Layout plano ELLE CARA HERIDA</i> . María Soler, 2022.	<b>33</b>
Fig. 56. <i>Layout plano ELLE ENTRA CALLEJÓN</i> . María Soler, 2022.	<b>33</b>
Fig. 57. <i>Análisis geométrico ELLE</i> . María Soler, 2023.	<b>34</b>
Fig. 58. <i>Análisis geométrico PRESENTADORA</i> . María Soler, 2023.	<b>34</b>
Fig. 59. Whitaker, H. y Halas, J. (1981) Spacing of Drawings in Perspective Animation. (p. 102) <i>Timing for Animation</i> . CRC Press. Disponible en: <a href="https://jo2bigornia.tripod.com/download/TimingAnimation.pdf">https://jo2bigornia.tripod.com/download/TimingAnimation.pdf</a>	<b>34</b>
Fig. 60. <i>Chart plano ELLE ENTRA CALLEJÓN</i> . María Soler, 2023.	<b>35</b>
Fig. 61. Fotograma animática <i>ELLE</i> . Mariam Bravo, Sabina García y María Soler, 2023.	<b>35</b>
Fig. 62. Captura de pantalla <i>Toon Boom Harmony</i> .	<b>36</b>
Fig. 63. <i>Style frame ELLE CARA HERIDA</i> . María Soler, 2023.	<b>36</b>
Fig. 64. Fotografía del taller de <i>Toon Boom</i> .	<b>37</b>
Fig. 65. Fotografía del equipo en <i>REPLAY</i> .	<b>37</b>
Fig. 66. Fotograma <i>Tráiler ELLE Presentadora</i> . Manuel Pozo y María Soler, 2023.	<b>38</b>
Fig. 67. Fotograma <i>Tráiler ELLE Filmoteca</i> . Manuel Pozo y María Soler, 2023.	<b>38</b>
Fig. 68. Fotograma <i>Tráiler ELLE Transformada</i> . Manuel Pozo y María Soler, 2023.	<b>38</b>
Fig. 69. Fotografía en <i>la Filmoteca</i> tras <i>Curt Creixent</i> .	<b>39</b>

## 8. ANEXOS

**ANEXO I:** Formulario ODS

<https://drive.google.com/file/d/1aecD1qYQLkKhG-GBKvO9VKZ2f3eA5IZk/view?usp=sharing>

**ANEXO II:** Biblia de desarrollo

[https://drive.google.com/file/d/1Aqc7IPQ68AVGJ1IvOS0ktWJFFdT545\\_n/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Aqc7IPQ68AVGJ1IvOS0ktWJFFdT545_n/view?usp=sharing)

**ANEXO III:** Biblia de preproducción

<https://drive.google.com/file/d/1qC-X891i08sTSpqVXshYt08L2Brg61nd/view?usp=sharing>

**ANEXO IV:** Biblia de producción

[https://drive.google.com/file/d/10Wy\\_x-ap0OIW8PCwfDBo82BCs7hIRQ7U/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/10Wy_x-ap0OIW8PCwfDBo82BCs7hIRQ7U/view?usp=sharing)

**ANEXO V:** Libro de arte

<https://drive.google.com/file/d/1YEbuDA4iKqvgltt5wtUrGY1NxQTcgmZx/view?usp=sharing>

**ANEXO VI:** Animática storyboard

<https://drive.google.com/file/d/1TytbIAEJPFiwYuFoDUJCDJynjCPWpD3D/view?usp=sharing>

**ANEXO VII:** Animática actual

[https://drive.google.com/file/d/19CModo\\_y9\\_E8ZsmFHPF2VXhStJfVVV3/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/19CModo_y9_E8ZsmFHPF2VXhStJfVVV3/view?usp=sharing)

**ANEXO VIII:** Teaser

<https://drive.google.com/file/d/1EqOB8Sv0GN3mbb52SL323CMrGvvyctGV/view?usp=sharing>

Enlace a todas las carpetas (Es posible que clickeando no funcione, pruebe a copiar y pegar el enlace en una pestaña nueva):

[https://drive.google.com/drive/folders/16DQt\\_D99wU2EgcuukvFqht\\_Qz7LjjnyO?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/16DQt_D99wU2EgcuukvFqht_Qz7LjjnyO?usp=sharing)