



# ELLE

LE VILLANE VALENCIANE

"NI UNA MÁS"

PRODUCCIONES MARICONCHIS

## FICHA TÉCNICA

**TÍTULO:** Elle, une villane valenciane

**AÑO:** 2023

**GÉNERO:** Drama social y Fantasía

**TARGET:** Joven adulto

**TEMA:** "Ni une más"

**DURACIÓN:** 4' 24 "

**TÉCNICA:** Animación 2D

# ÍNDICE

<b>01</b>	EQUIPO .....	4	<b>08</b>	COLOR SCRIPT .....	52
<b>02</b>	TAGLINE, LONGLINE, SINOPSIS ARGUMENTAL .....	5	<b>09</b>	ARTES FINALES .....	57
<b>03</b>	TEMÁTICA .....	6	<b>10</b>	GUIÓN LITERARIO Y GUIÓN TÉCNICO .....	60
<b>04</b>	REFERENTES Y MOODBOARDS .....	7	<b>11</b>	PROGRAMACIÓN .....	63
<b>05</b>	BÚSQUEDA DE ESTILO Y CONCEPT ART .....	19	<b>12</b>	PRODUCCIÓN. LAYOUTS.....	65
<b>06</b>	HOJAS MODELO .....	31	<b>13</b>	TEASER Y ANIMÁTICA .....	86
<b>07</b>	DISEÑO DE FONDOS .....	41	<b>14</b>	MATERIAL PARA PITCH .....	89



# EQUIPO



**MARIAM**

DIRECCIÓN  
DE ANIMACIÓN



**MANU**

DIRECCIÓN ARTÍSTICA  
Y PRODUCCIÓN



**MARÍA**

LEAD CONCEPT ARTIST



**SABINA**

SUPERVISIÓN Y  
MONTAJE



**KLAUS**

DISEÑADORE GRÁFICO  
Y CONCEPT ARTIST

# TAGLINE

NI UN@ MÁS...

# LOGLINE

Una persona no binaria cansada del acoso que sufre a diario por pertenecer al colectivo LGBTIQ+, adopta la forma de su alter ego Drag para vengarse y hacer justicia por les suyes.

# SINOPSIS ARGUMENTAL

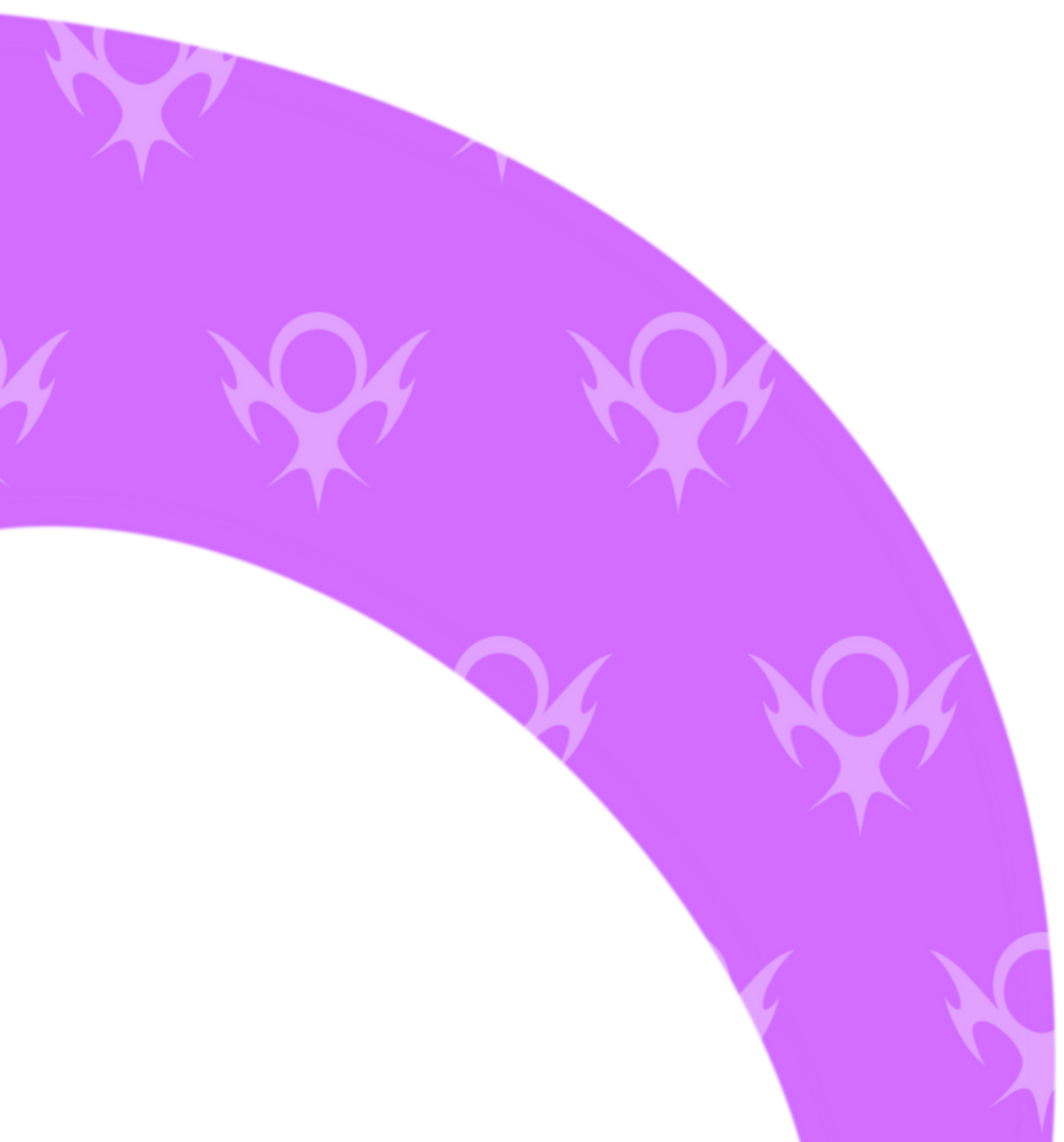
Nos encontramos en un día más de la vida de una persona no binaria, concretamente en el del Orgullo que se celebra en la Plaça de l'Ajuntament. Elle sale de casa abanderade para ir a la manifestación con sus amigues y así reivindicar sus derechos. En el trayecto recibe todo tipo de comentarios debido a su apariencia no normativa. Siguiendo el itinerario que le indica su teléfono móvil, termina en un callejón en el que recibe una agresión queerfoba. Esta vez no va a permitir que se vaya de rositas y acaba con la vida de su agresor descubriendo su nueva identidad como Le Justiciera Drag.

# TEMÁTICA


La historia del cortometraje aborda temas como la discriminación, la homofobia o la rebeldía frente a las agresiones que sufren las personas pertenecientes al colectivo LGBTQ+.

A lo largo del corto observamos una evolución en el carácter y personalidad de Elle, le protagonista. Al principio se siente juzgado y las palabras de odio e insulto le afectan generándole un sentimiento de incomodidad y ansiedad, envolviéndole en un agobiante mundo de prejuicios. Sin embargo, el acoso no se limita a ser verbal y psicológico, sino que presenciamos una agresión física debido a la incomprensión social por su apariencia no normativa. Tras esta situación tan inoportuna, Elle está cansado de la discriminación y debe hacer frente a las amenazas a las que se enfrentan las personas del colectivo. De esta manera, crea su alter ego drag y se convierte en un antihéroe que quiere un cambio determinante y no le importa el medio con el que conseguir su propósito: el respeto y la igualdad para les suyes.

Nuestros objetivos son dar visibilidad a les personas no binaries, la inclusión del neutro en la lengua y reivindicar situaciones de acoso hacia el colectivo que han sido normalizadas realizando un intercambio de papeles entre la víctima y el agresor.



# REFERENTES Y MOODBOARDS





**ALBERTO MIELGO**

Uno de los principales referentes del proyecto es Alberto Mielgo, director de la serie de animación Love Death and robots.



THE WITNESS

LOVE DEATH AND ROBOTS

JÍBARO







**SPIDERMAN INTO  
THE SPIDER VERSE  
(2018)**

Spiderman into the spider-verse es una película que tomamos como referente por la manera en la que introduce elementos del comic: onomatopéyas o textos de diálogo escritos como elementos que ayudan a la narración.



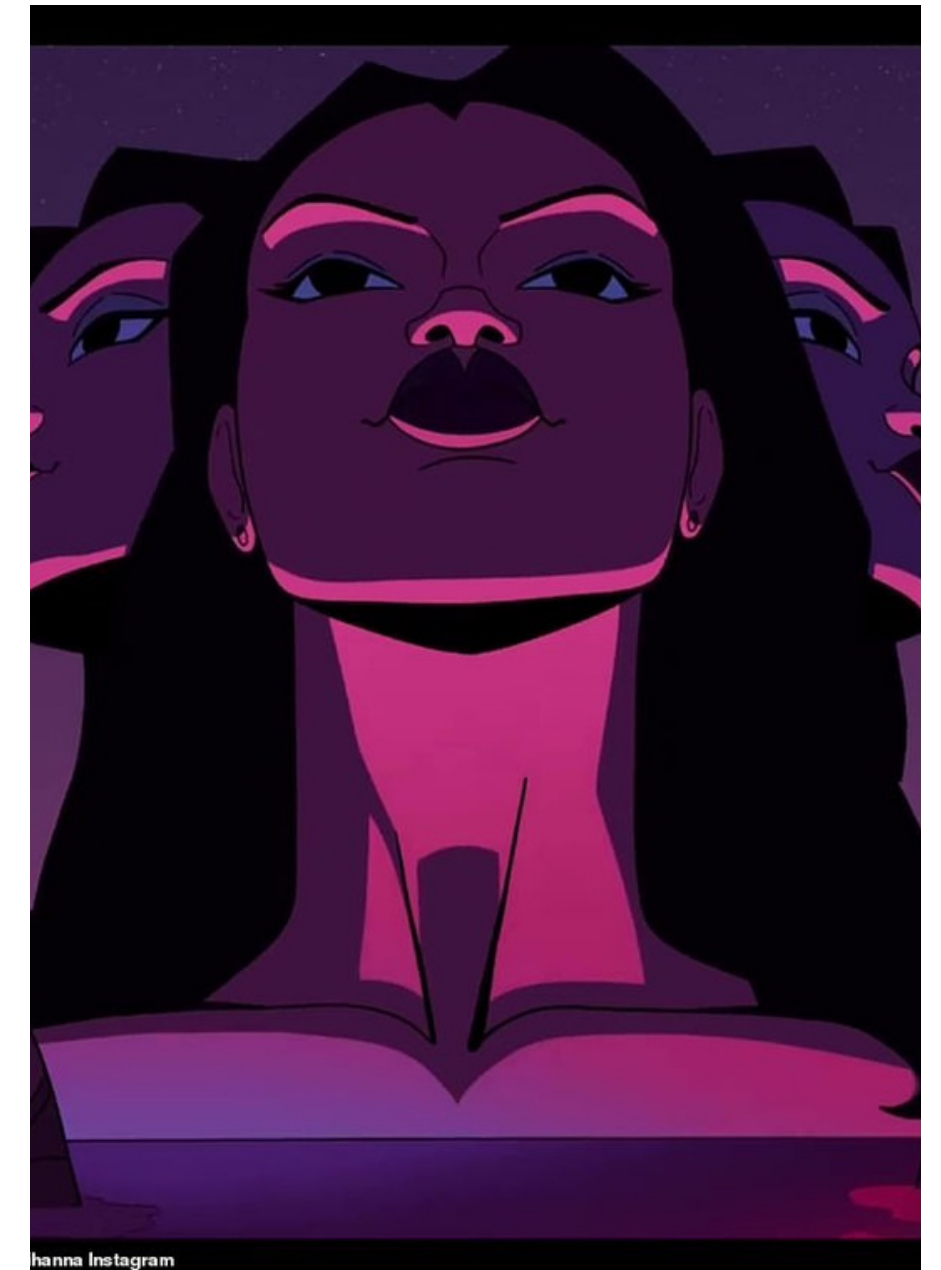
**JOKER  
(2019)**

El joker es un referente en cuanto al rol del anti-héroe que se ha visto forzado a ser de esa manera debido a una sociedad tóxica y cruel.



**ASUL MARINA  
DRAG DE BARCELONA**

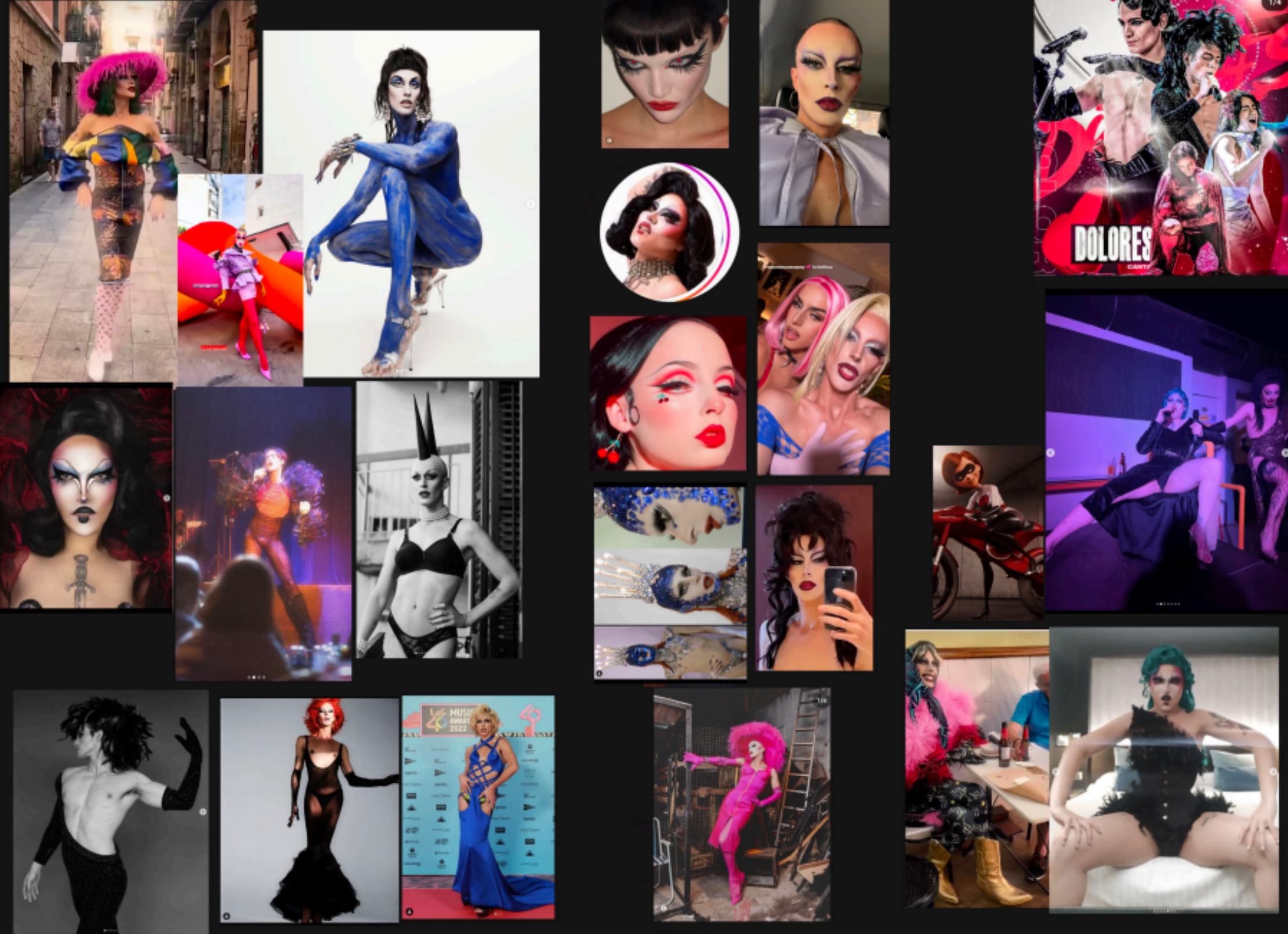
Marina es una drag de Barcelona no binarie que utiliza el drag como un espacio libre de expresarse y actuar como no lo haría fuera del personaje.



**@ODDFELLOWS,  
FENTY SHOW VOL. 4  
(2022)**

Las animaciones de @oddfellows para el Fenty Show son un referente para las transiciones en la animación y escorzos complejos.

# ELLE - PROTAGONISTA

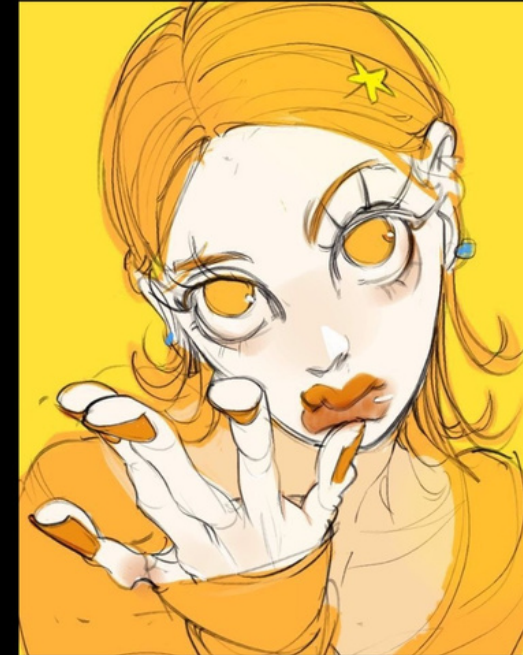


El primer moodboard proporcionado de Elle. En él se muestran referentes Drags no binaries que han marcado la estética, la actitud y la forma física de Elle. En un principio se le pensaba proporcionar un prop extra de un sombrero pomposo y exuberante.

Elle se pensó para que fuese un personaje de carácter serio pero extrovertido. Su vestuario se debía mantener simple para que no complicase el proceso de animación. Todos estos aspectos se han tenido en cuenta a lo largo de su diseño.



ELLE





# MULTITUD



Para los personajes secundarios como el colectivo o el agresor, se quiso adaptar un estilo simple e incluso de silueta. Se planteó la idea de animarlos en estilo cut-out. Para diferenciarlos entre sí nos apoyamos mucho en la paleta de color, siendo el colectivo lo más colorido posible y el agresor desaturado y monocromático.

# AGRESOR

# ESCENARIOS - VALENCIA



El mayor referente para los escenarios del corto ha sido el centro de Valencia.

Se fue en persona a realizar fotografías de las calles, tanto las principales como las más cotidianas, para así montar un moodboard general que recogiese las estructuras generales y elementos urbanos que decoran Valencia y la hacen reconocible.

El lugar donde ocurre el Orgullo en el corto es la Plaza del Ayuntamiento, conocida por ser una de las plazas más importantes y céntricas de la ciudad.

Se escogió una ciudad real porque aunque el relato sea ficticio, las situaciones que se representan son fieles a la realidad. Así, en una ciudad como Valencia se haría más creíble.

# ESCENARIOS – FIESTA DÍA DEL ORGULLO



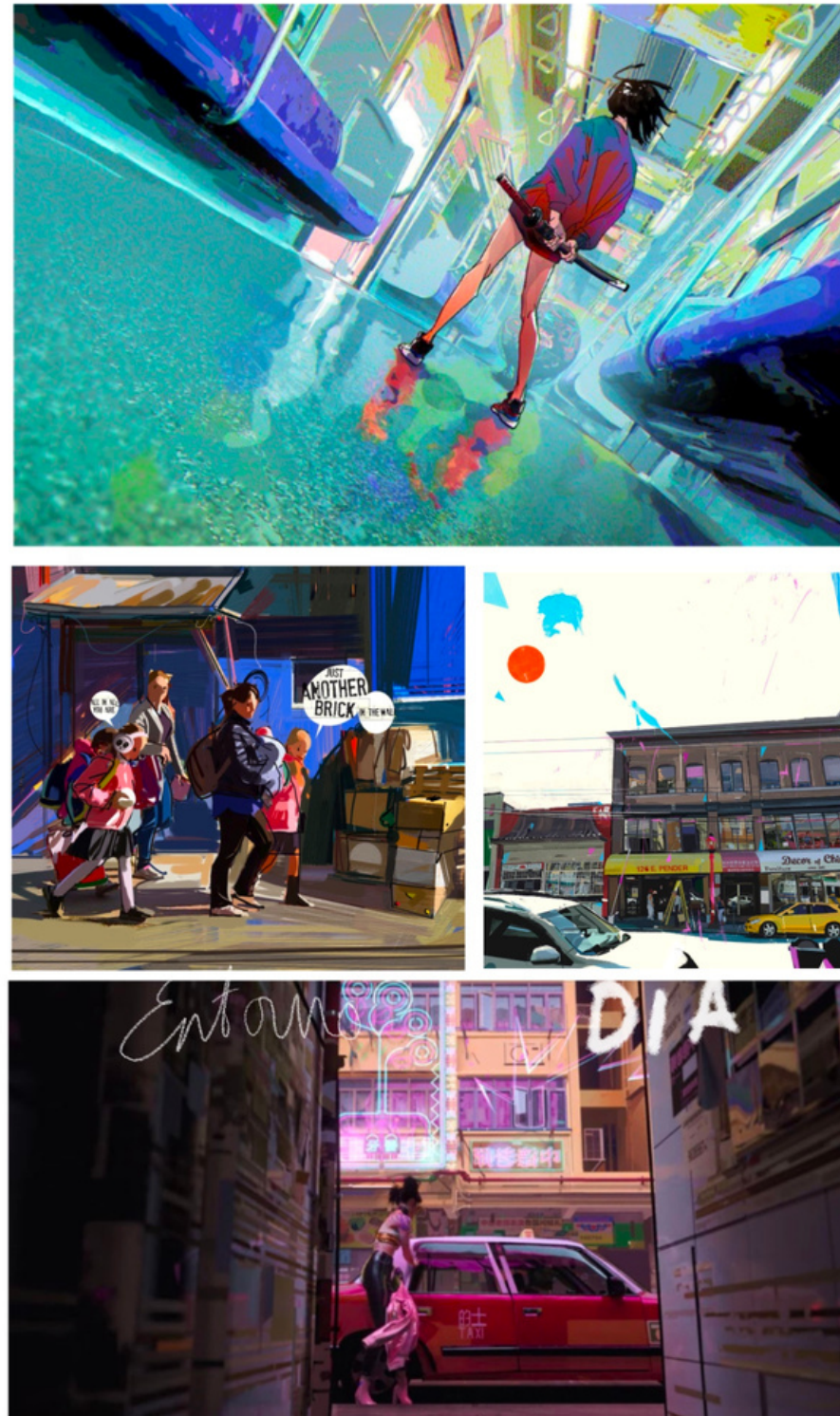
En este moodboard se refleja el ambiente que se muestra en la propia celebración del Orgullo, ya que originalmente el corto iba a empezar desde dentro de esta festividad.



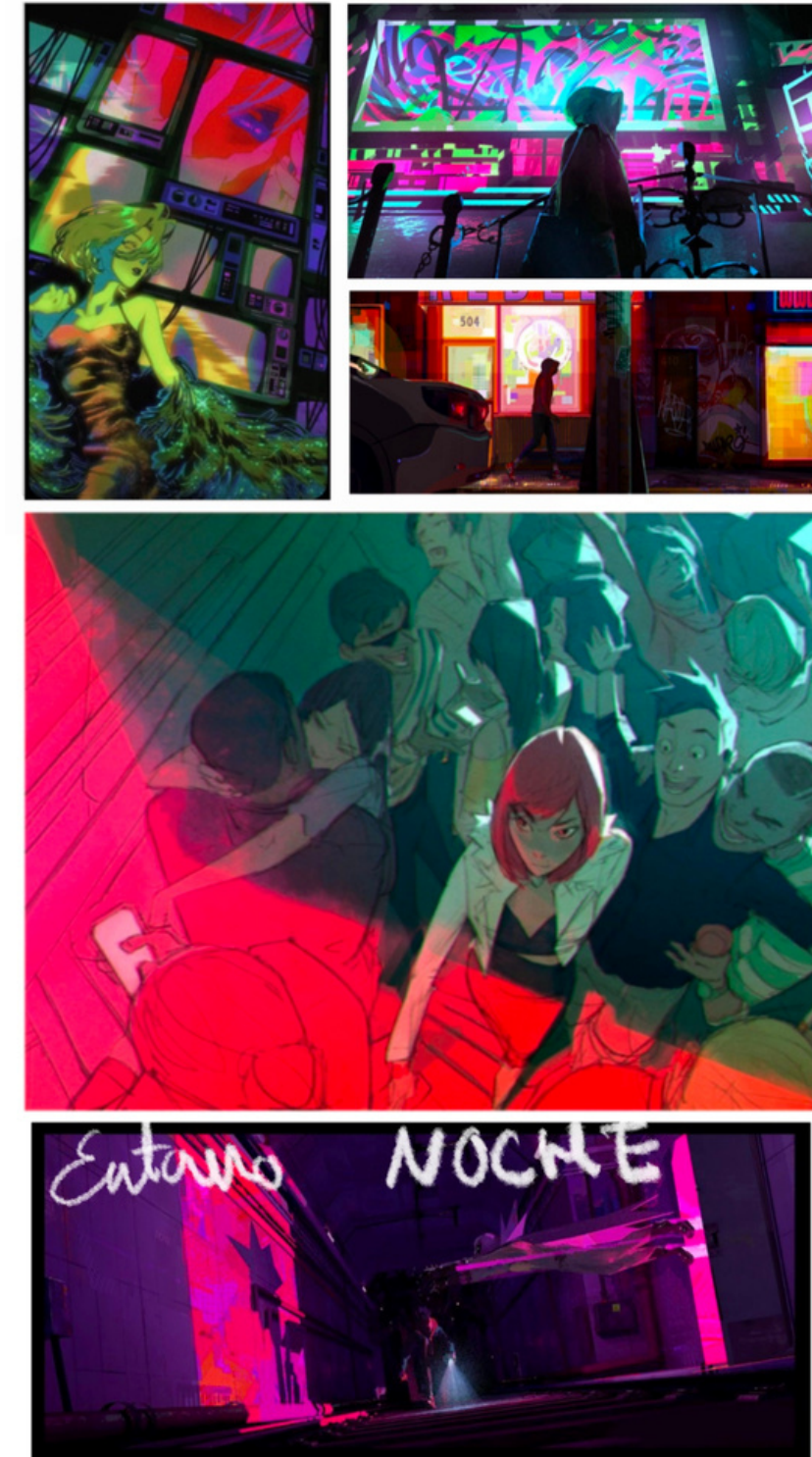
# ESCENARIOS - AMBIENTE

Con estos moodboards se establecieron unas paletas de color concretas para ambos momentos del día en los que se narran el corto.

DÍA



NOCHE



# TÉCNICA Y ESTILO - PERSONAJES



Un moodboard de referencia para la búsqueda del estilo de los personajes. Las claves principales son: los colores de la bandera no binaria, una volumetría 3D en 2D conseguido a través de la mancha y una estética naturalista pero muy estilizada.

Contrastado con esa estética realista pero estilizada, se buscaba añadir elementos gráficos en un estilo más suelto sobre los personajes, quizá relacionado con su maquillaje, que lo caracterizasen de manera única y llamativa. Esto también podría aplicarse en los fondos para unificar el estilo por completo.



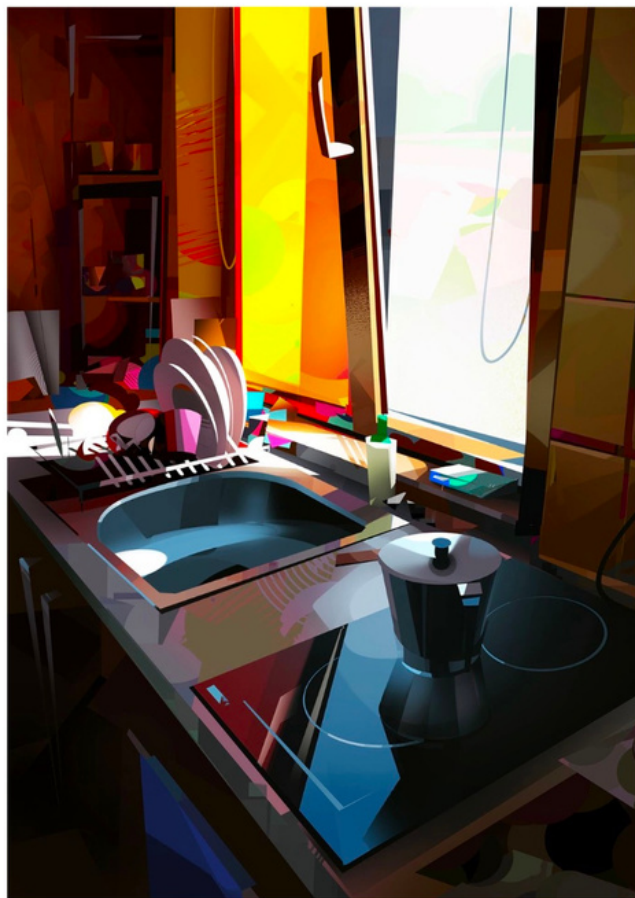
# TÉCNICA Y ESTILO - ESCENARIOS



sintético  
poligonal  
mancha  
textura

paredes  
coloides

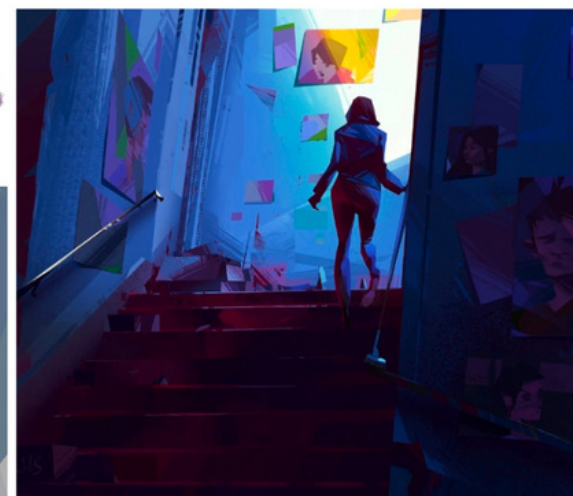
Las bases establecidas para la realización de los fondos eran: síntesis, planos poligonales y contraste. Quisimos hacer una diferenciación entre los fondos para las escenas sin riesgo y las escenas con riesgo.



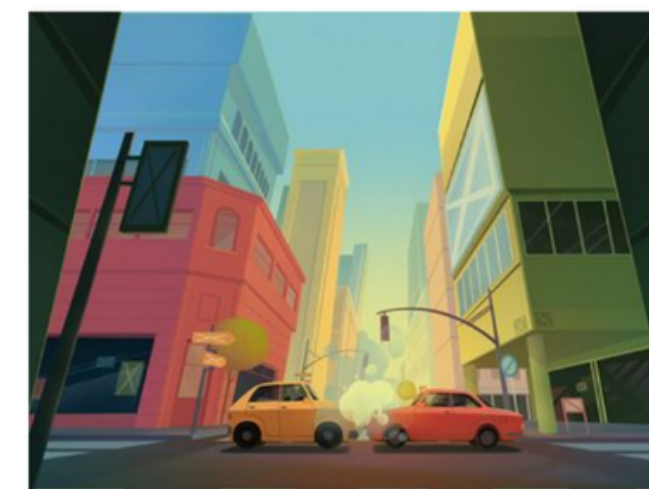
← construcción de  
la mancha →



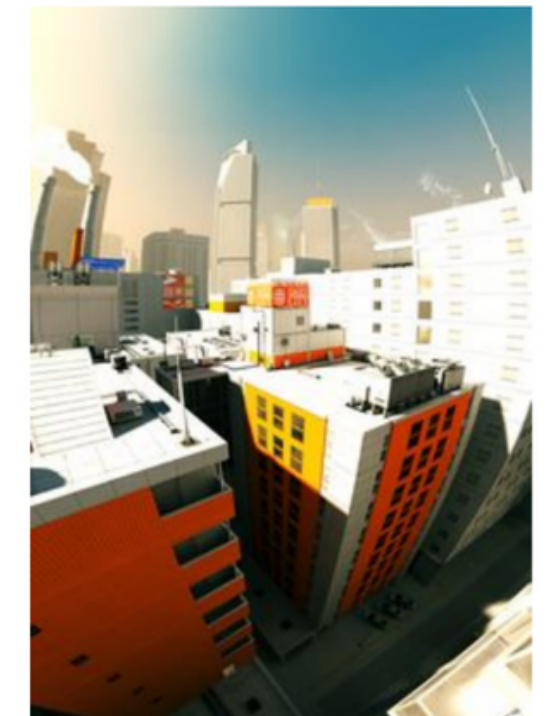
→ acumulación  
de polígonos  
superpuestos



diversos focos de luz



ESCENAS SIN RIESGO



ESCENAS CON RIESGO

# TÉCNICA Y ESTILO - RECURSOS

cambiar fondo por onomatopeya + acción pintada



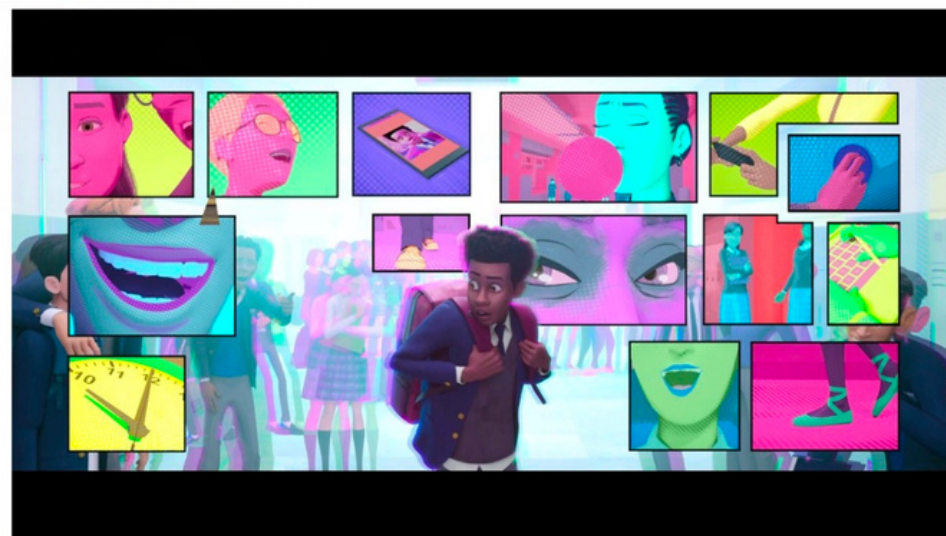
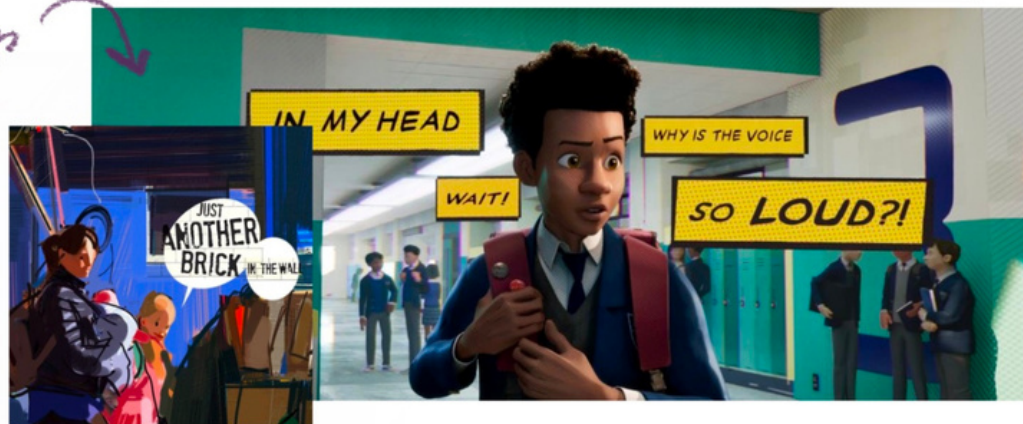
animación vibrante en las escenas de violencia (2º estilo) (+o-)



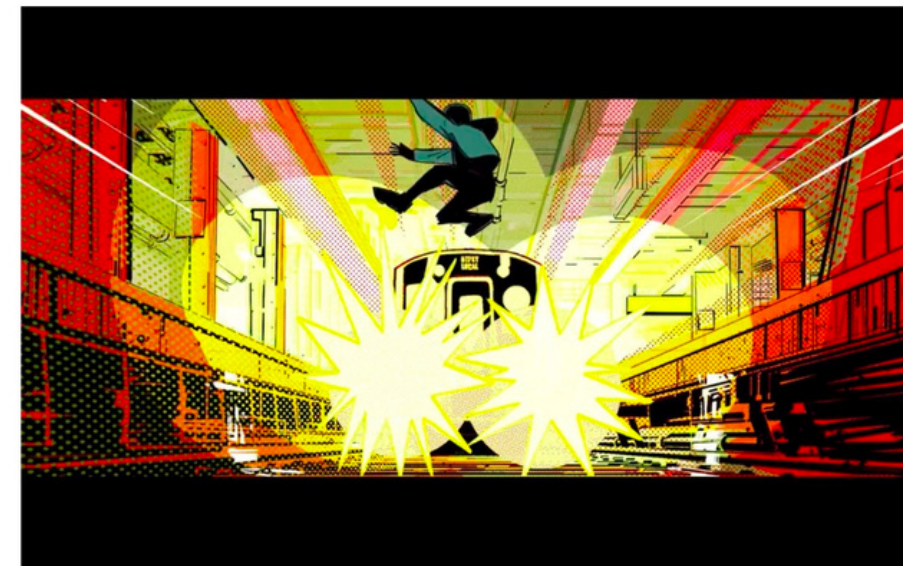
Lettering



bravillos



para cuando ve distintas situaciones de acción o no lo dejen entrar : secuencia paralela



Luces por planos

El concept y la búsqueda debía nutrirse de referentes del cómic ya que es un medio en el que la figura del superhéroe se ha explotado mucho.

El uso de fondos planos y luces de tinta plana, grafismos por encima del acabado o las onomatopeyas y patrones han sido recursos a tener en cuenta durante la preproducción.



# CONCEPT ART



## DISEÑO DE ELLE

Estas fueron las primeras aproximaciones más cercanas al diseño final de Elle. Se buscaba un estilo cartoon semi-realista, con una anatomía y formas geométricas exageradas. Además, queríamos marcar la silueta triangular de Elle, tanto en su forma casual como villane. Se aplicaron texturas de trama, haciendo referencia al comic.



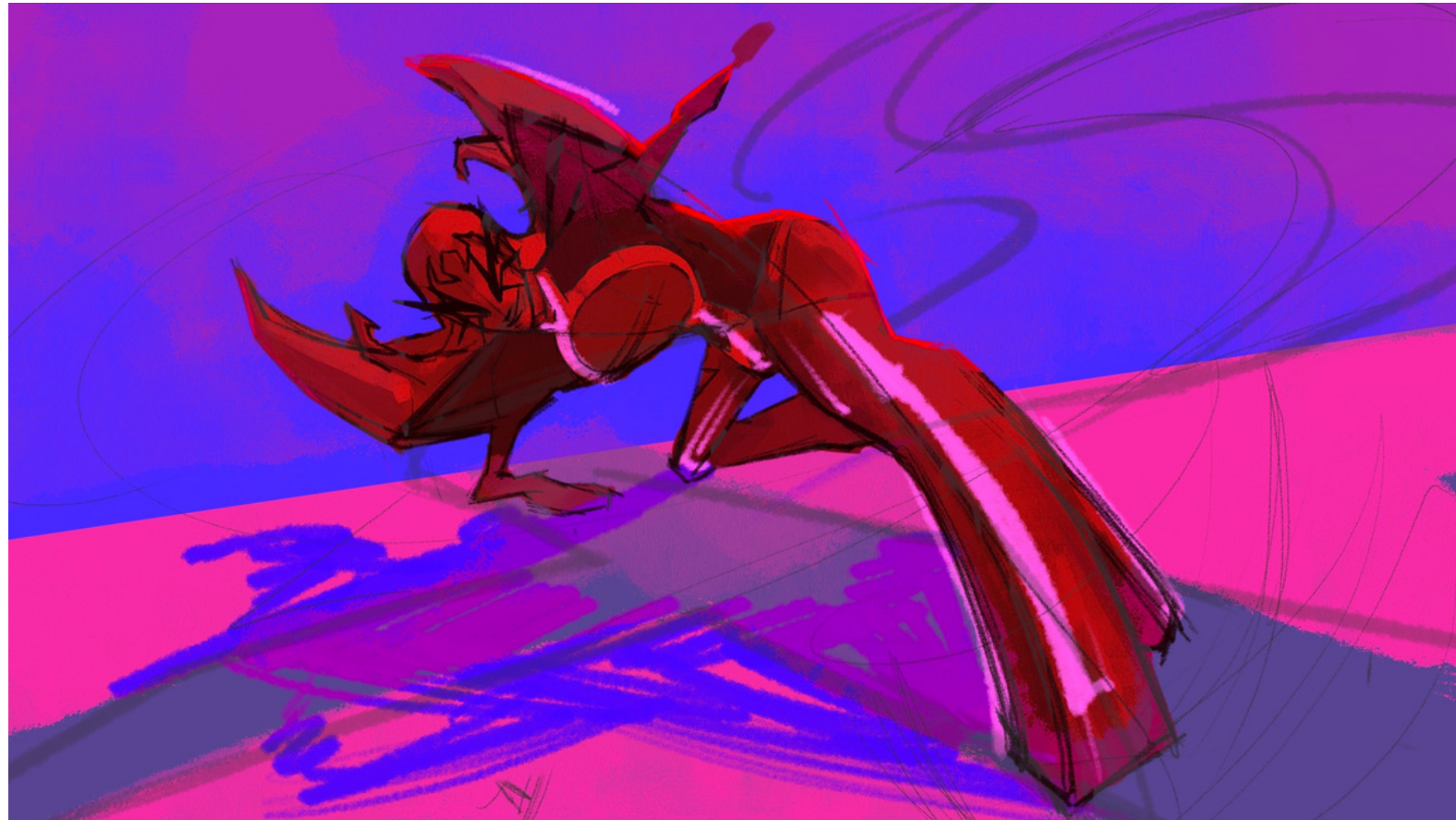
Diseño de personaje "Elle", María Soler



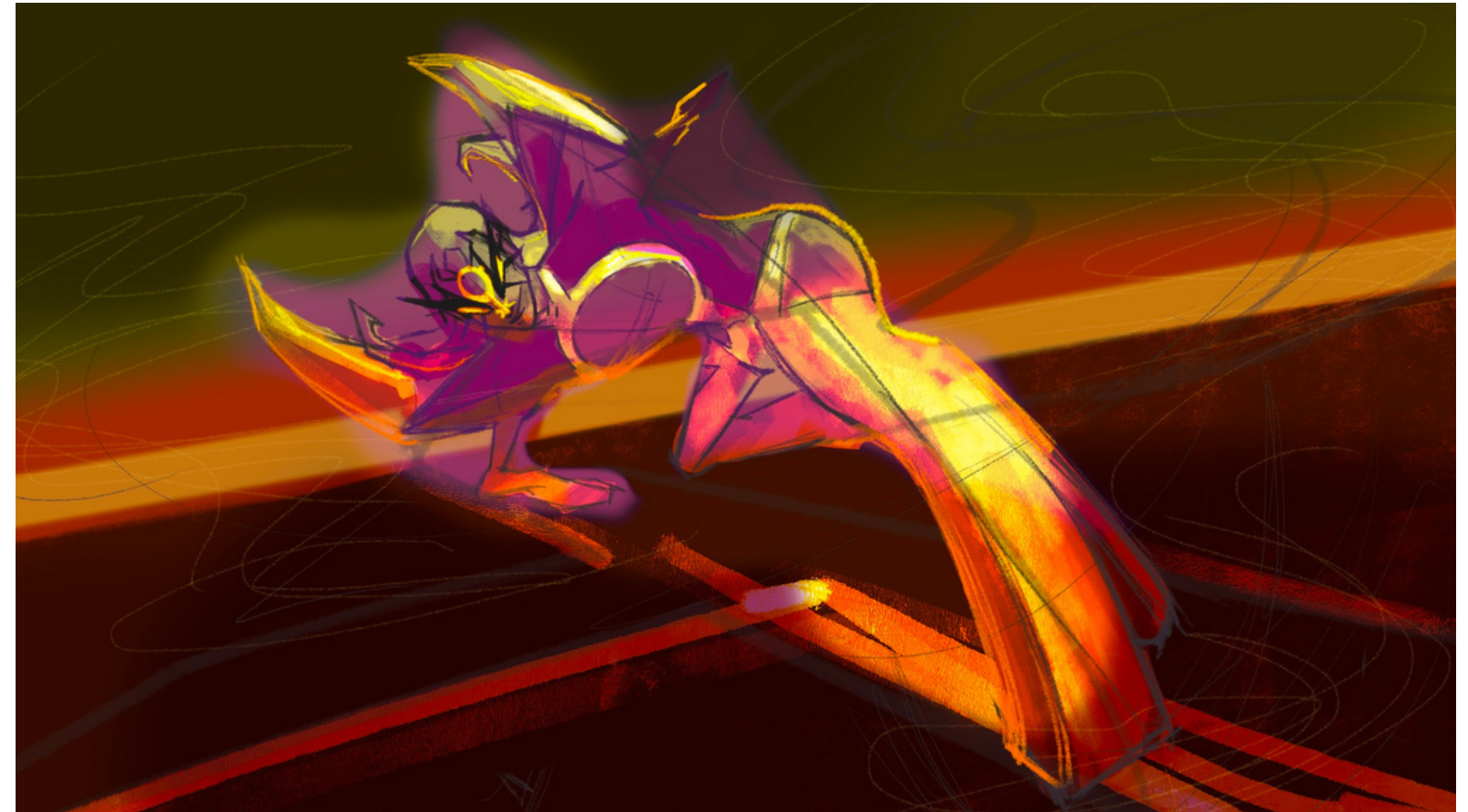
Búsqueda de  
estilo "Elle",  
María Soler



Prueba de color "Elle", María Soler



Busqueda de la pose final y paleta de color de la transformación de Elle.



Búsqueda de pose y color "Transformación de Elle", **Manu Pozo**



Búsqueda de pose y color "Transformación de Elle", Claudia Ros



## ADAPTACIÓN DE ESTILO



Primeras búsquedas del diseño final del agresor

Diseño de personaje "Agresor",  
Sabina García; María Soler



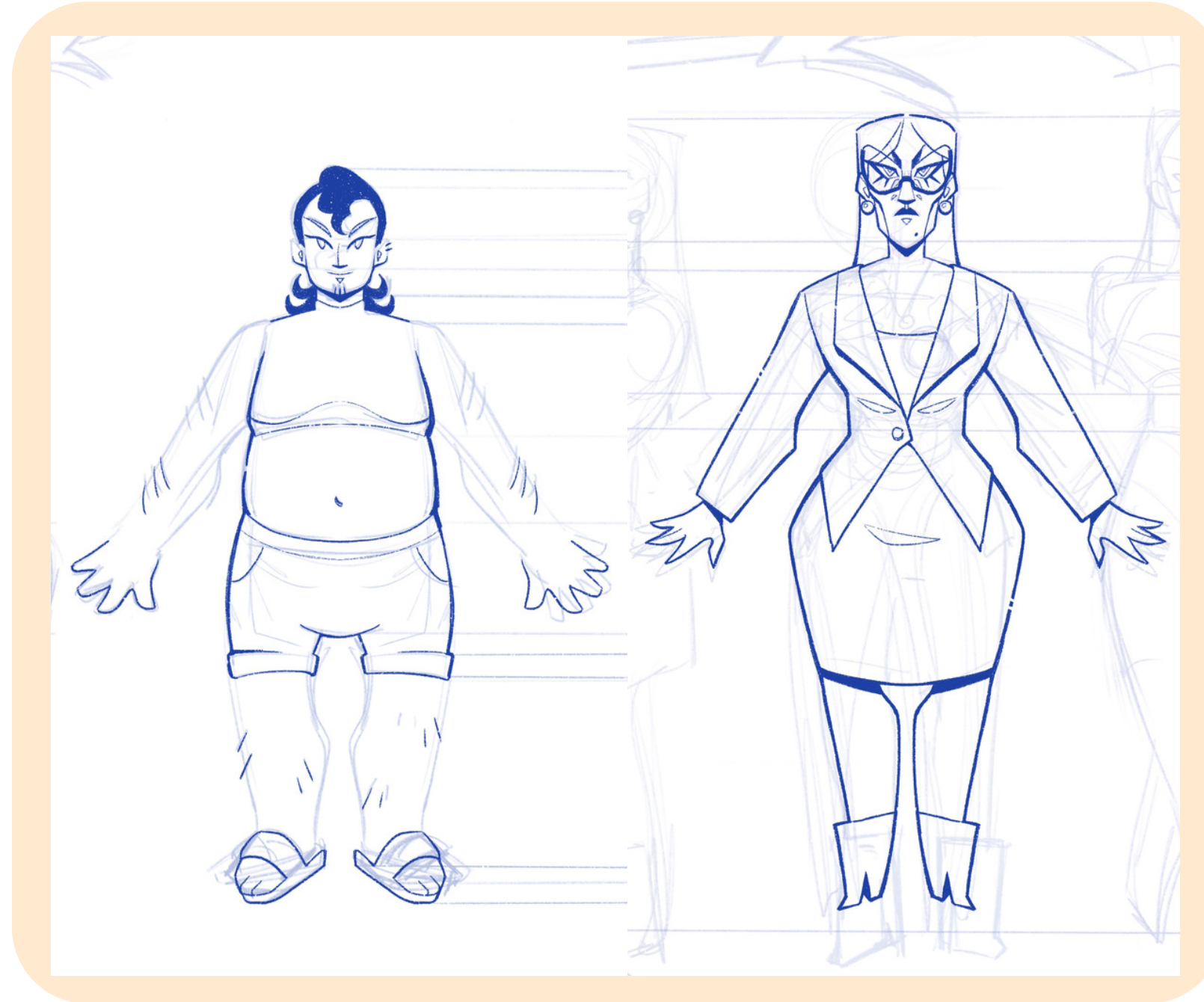
Diseño definitivo "Agresor",  
María Soler



## ADAPTACIÓN DE ESTILO



Diseño de personaje "Fan de Elle",  
Sabina García

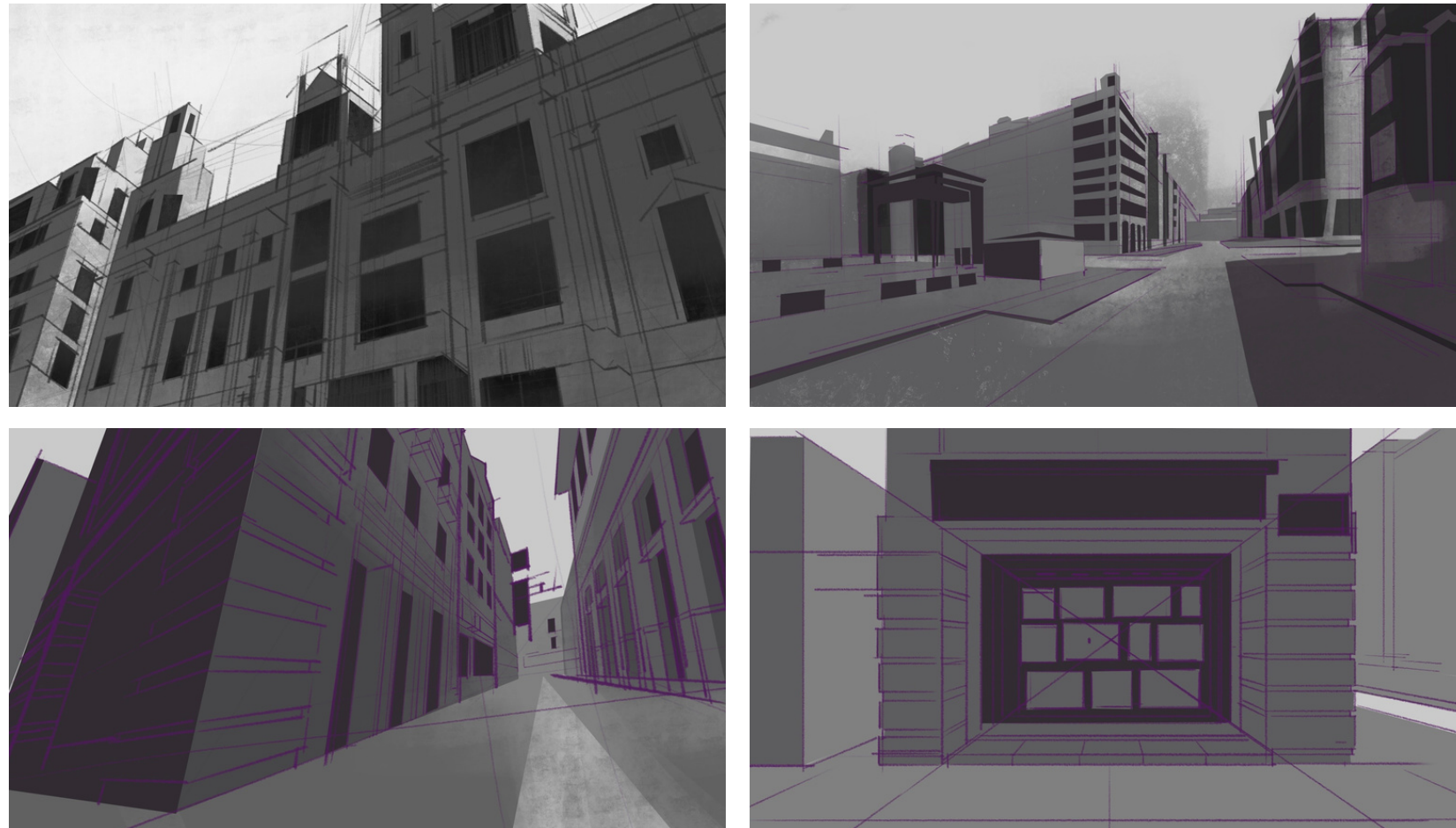


Adaptación de estilo,  
Maria Soler



Diseño de personaje "Periodista",  
Claudia Ros

## CONCEPT ART ENTORNOS



Concept art de entornos, Manuel Pozo.

### ACTO I - Plaza del ayuntamiento y calles de Valencia

Lo que se buscaba en el diseño de fondos era la síntesis de escenarios complejos y perspectivas dinámicas que le dieran al corto una estética distintiva.

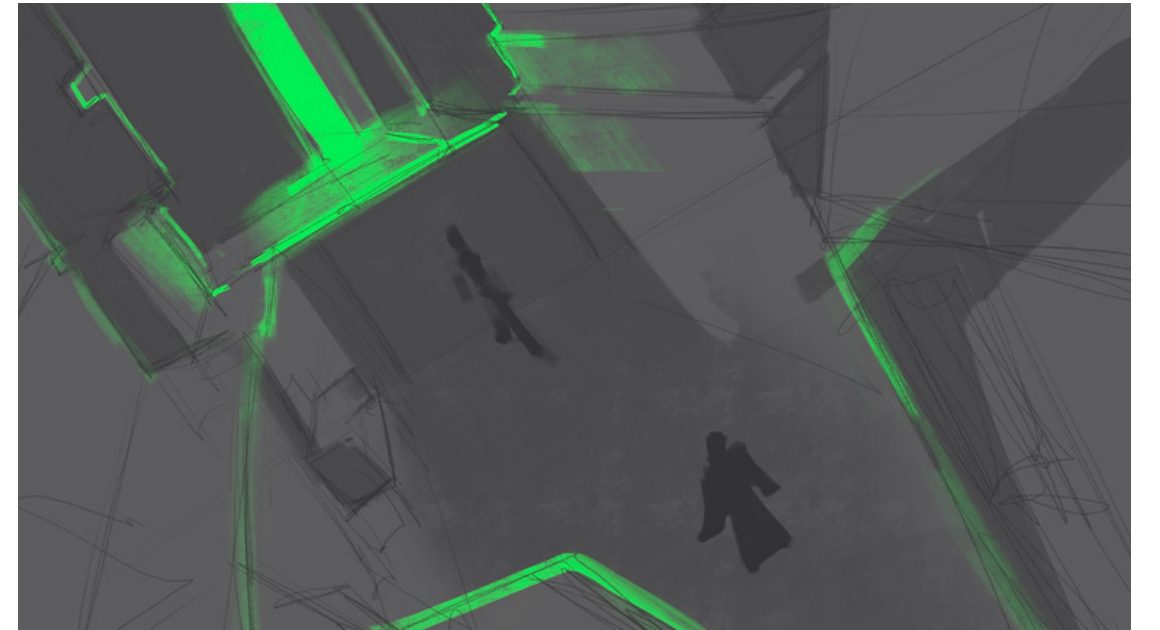
Principalmente están basadas en calles y plazas de Valencia, sobre todo en el Acto I, ya que la manifestación del día del orgullo se concentra en la Plaza del Ayuntamiento.

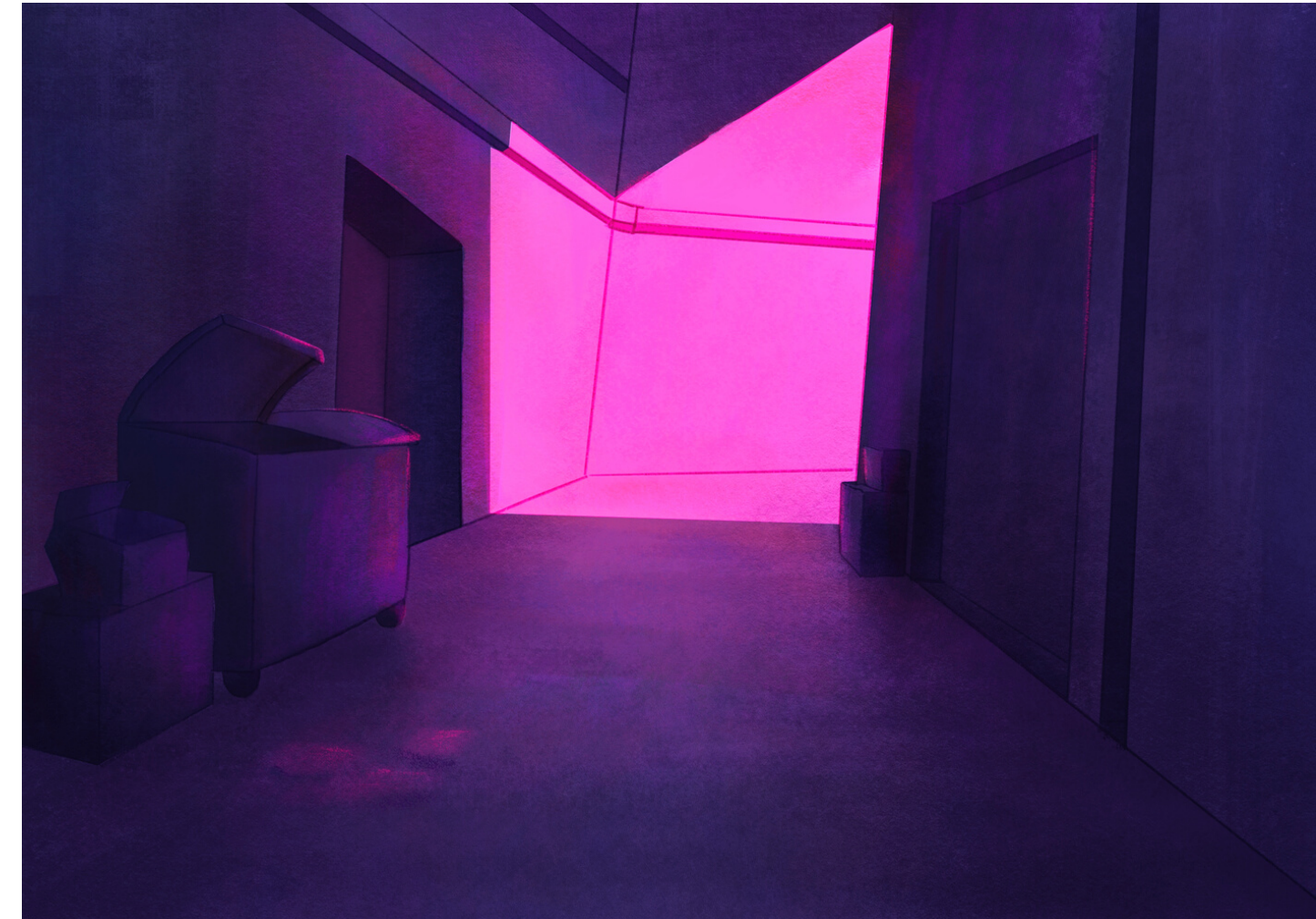
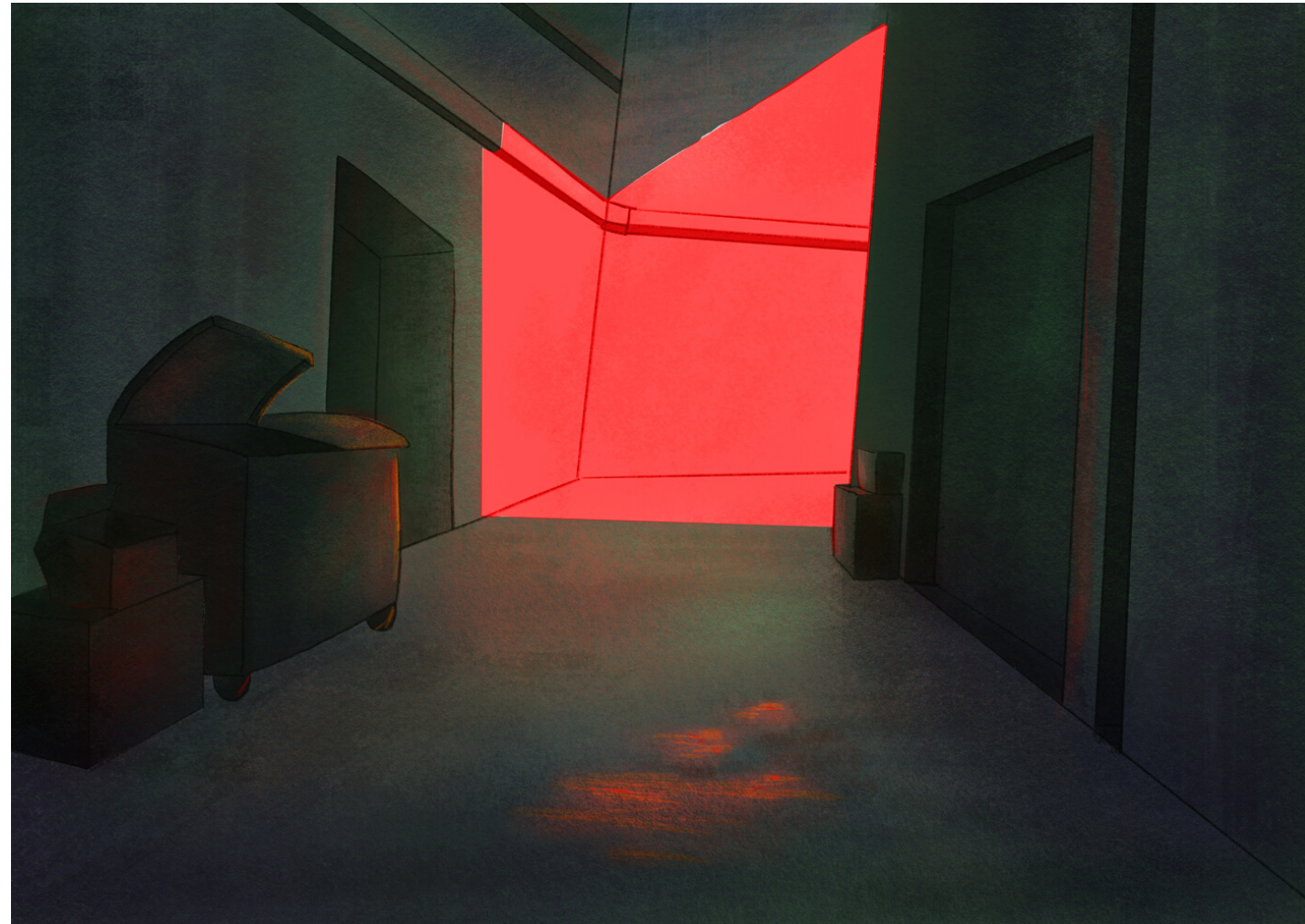




ACTO I - Bar "La fachada" e inicio del callejón.

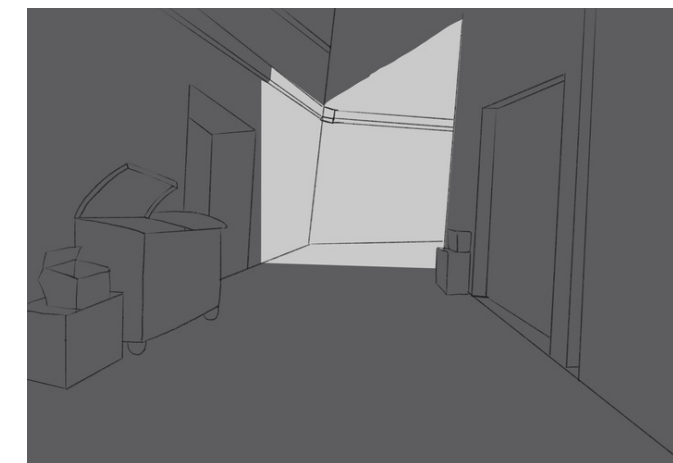
Concept art de entornos, Manuel Pozo.





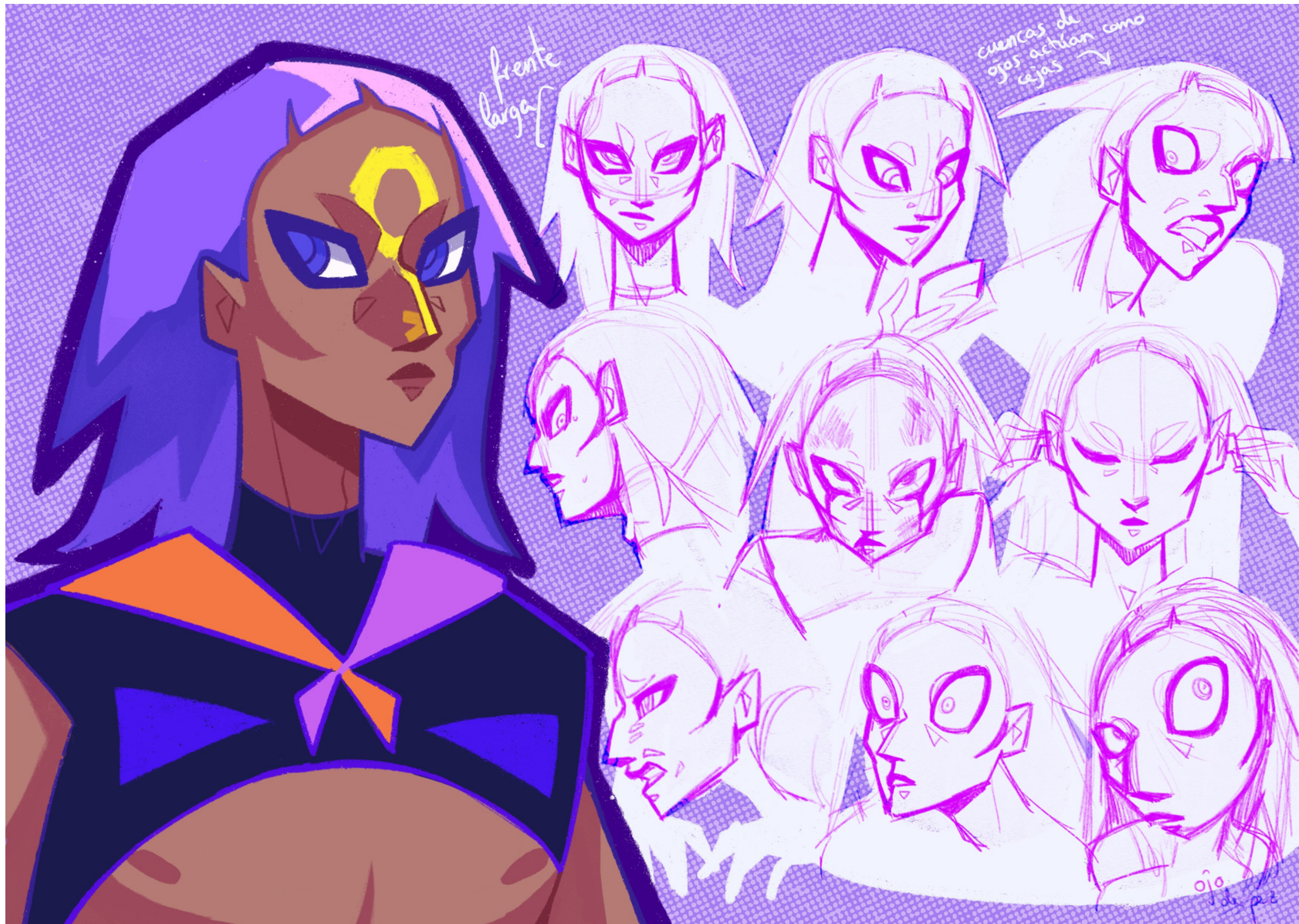
Concept Art "Callejón", Manu Pozo  
Color, Mariam Bravo.

El escenario del callejón debía ser un lugar oscuro, resguardado, que fuera acorde a la escena que allí iba a suceder.



# HOJAS MODELO





# ELLE

Elle es le protagonista del proyecto, una persona de 24 años de alta estatura, largas extremidades y hombros anchos. Tiene el cabello teñido de lila y un maquillaje exagerado que destaca por su gran eye-liner y pestañas. En el corto lleva un top pegado que muestra sus hombros, pecho y abdomen. Sus pantalones son acampanados, lo que le proporciona una silueta de triángulo.

Elle es una persona callada y algo seca. A pesar de esto suele ser cercana a los suyos, haciendole alguien empático, compasivo, sensible y tolerante, aunque no comparte mucho de si con estos, ya que es algo introvertida y prefiere no depender de nadie.

Durante toda su vida ha estado reprimida en cuanto a su identidad, algo que le ha dañado mucho. Durante el corto está en fase de desprenderse de todo eso, saliendo de su zona de confort y asistiendo al Orgullo. Debido a esto no tiene mucha seguridad en sí misma tras haber estado acomodada tanto tiempo a la sociedad, pero siempre trata de defender sus principios más básicos.

Diseño de personaje "Elle", María Soler



Hoja modelo "Elle",  
María Soler



# ELLE, VILLANE

Al contrario que su verdadera personalidad, el alter-ego de Elle es muy extrovertido. Toma el papel de alguien prepotente pero elegante, performática, teatral, ambiciosa y cómica.

Es la justiciera del colectivo y su ideología es mucho más extremista. Es activa, reivindicativa y revolucionaria. No tolera nada, siempre va a responder y hacer frente a aquellos que piensan que se equivocan o cometen una injusticia hacia los suyos.

Lleva un mono brillante pegado a su cuerpo de látex blanco, producto de la fusión de todos los colores del arcoíris de la bandera que porta sobre sus hombros. Su eyeliner se alarga hasta salir de su propia cara, ofreciéndole una mirada afilada y amenazante, hasta alocada. Además su sombreado se fusiona de tal manera que parece formar un antifaz en su rostro.

Su peinado toma una tonalidad amarillenta y forma unos picos en la parte trasera que acentúan esa mirada afilada y fuerte que le otorga el eye-liner.

Diseño de personaje "Elle vilane", María Soler





Hoja modelo "Elle",  
María Soler



Hoja modelo "Hombro Elle villane",  
María Soler



Hoja de expresiones "Presentadora" y "Fan de Elle", María Soler

## PRESENTADORA

La presentadora que aparece en el corto es una mujer de mediana edad, estatura de 160cm aproximadamente y lleva en su pecho el símbolo femenino. En cuanto a su actitud es antipática e impertinente. Además es conservadora, clasista y lgtbi-fóbica.

Su cabello es liso y lleva un traje azul marino de corte clásico que acompaña a su personalidad. Un rasgo característico son sus gafas que actúan a modo de cejas, y su gran nariz

Diseño de personaje "Presentadora", Claudia Ros

## FAN DE ELLE

El personaje del fan de Elle aparece por un breve momento en a escena de los créditos.

Es una persona de baja estatura y porta el símbolo masculino.

Es extrovertida, intensa y sin miedo a decir lo que piensa, es por eso que le roba el micrófono a la presentadora para apoyar a Elle.

Diseño de personaje "Fan de Elle", Sabina Garcia

# PRESENTADORA





Hoja modelo "Fan",  
María Soler



**LIVE UP**



Hoja modelo  
"Line-Up",  
María Soler





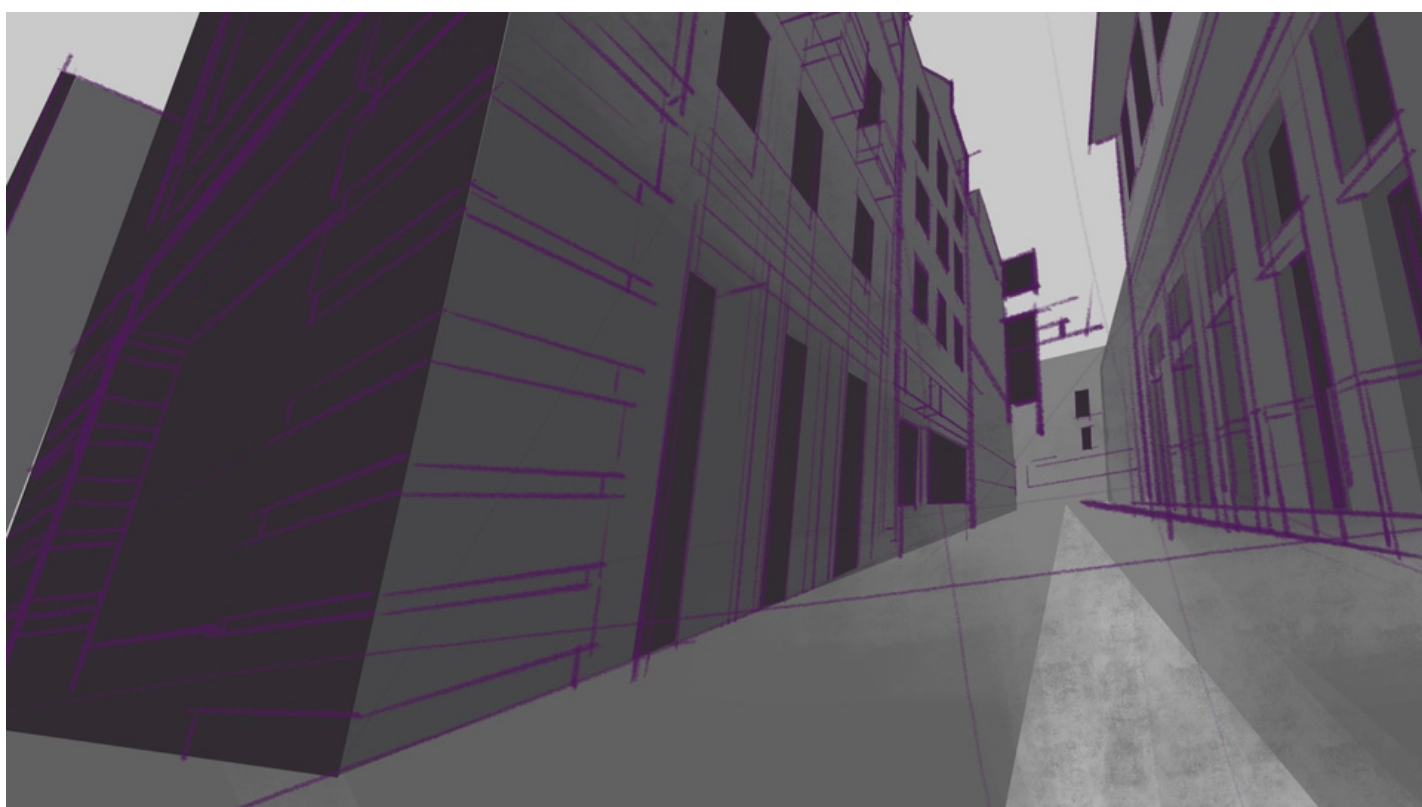
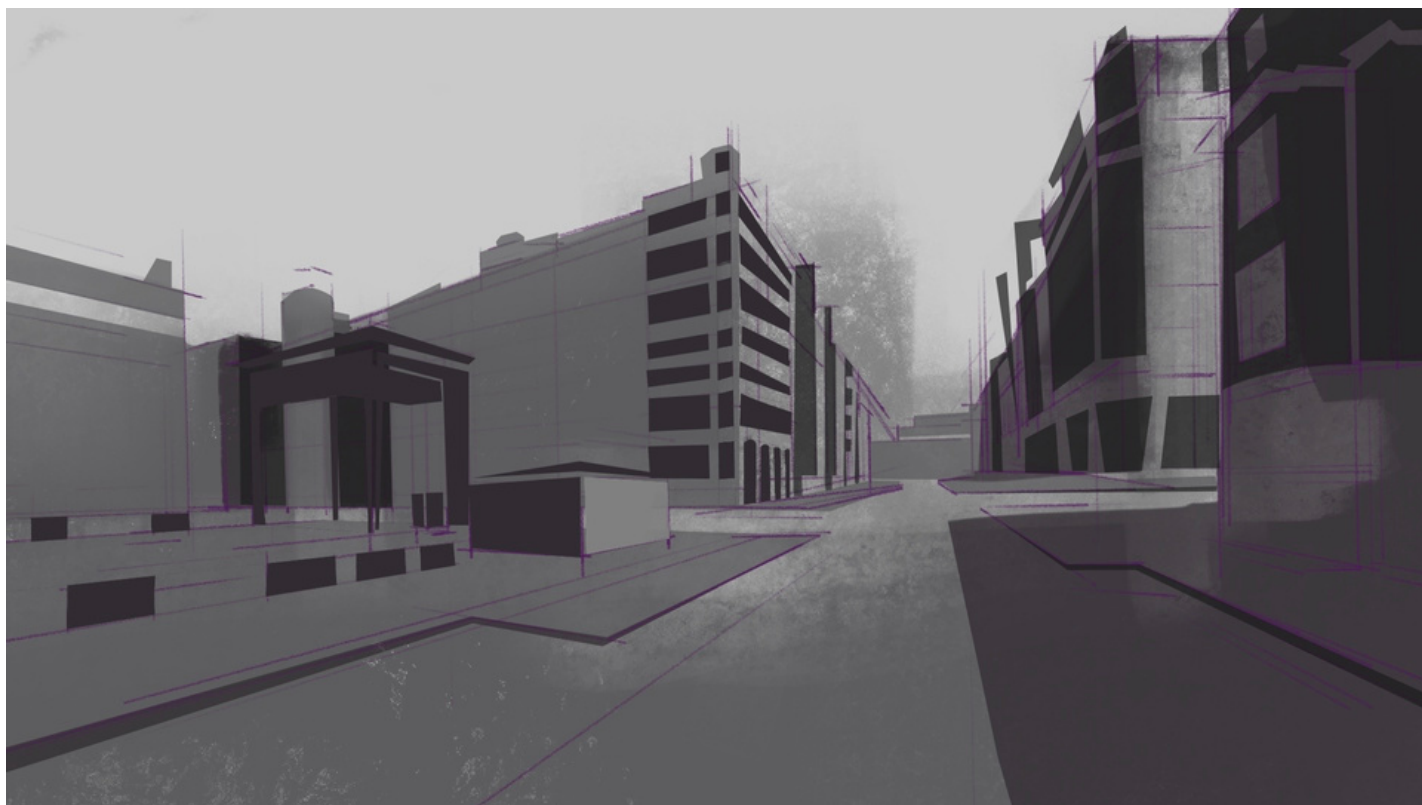
# DISEÑO DE FONDOS



Diseño de entornos, Manuel Pozo.



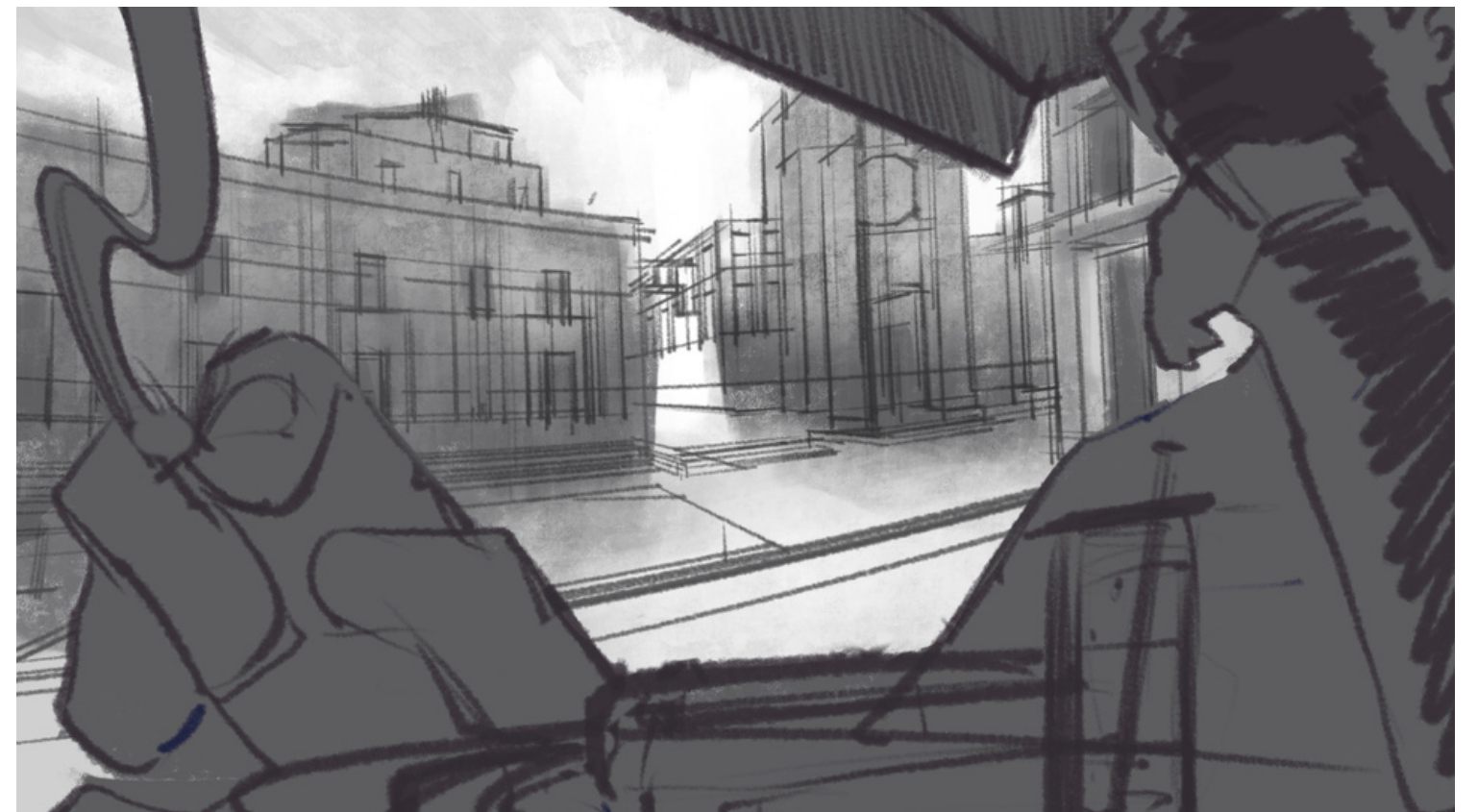
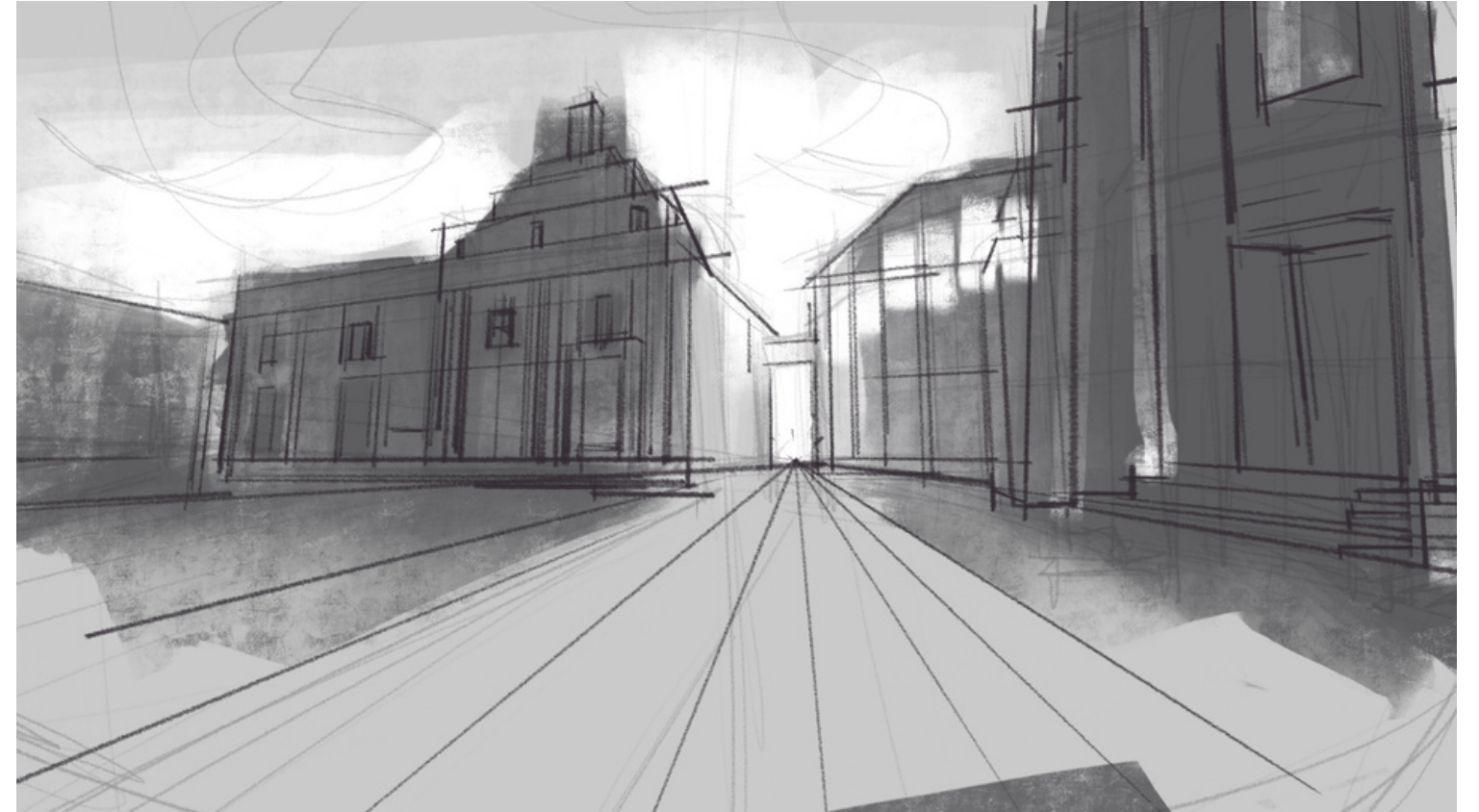
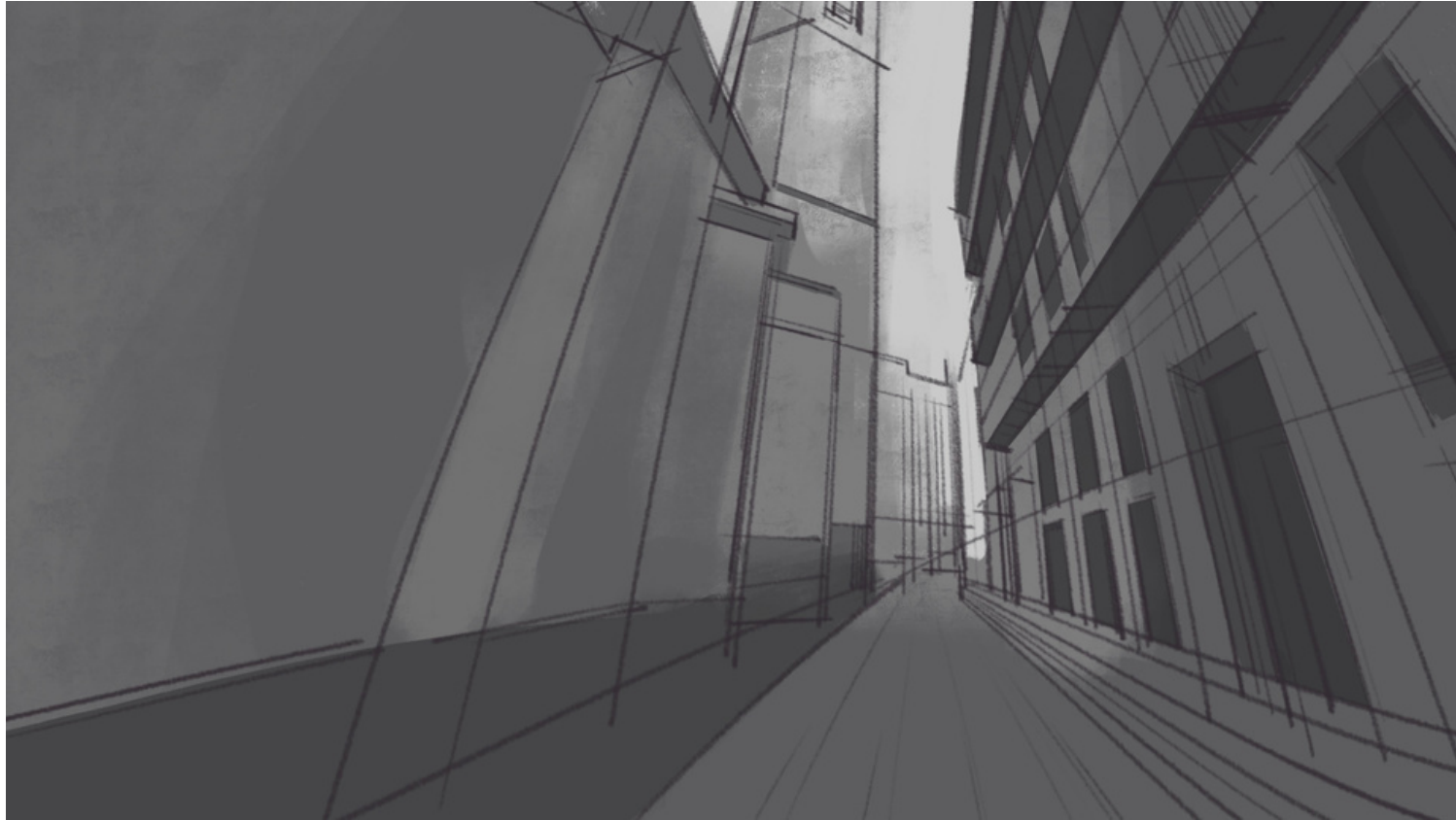
Diseño de entornos, Manuel Pozo.



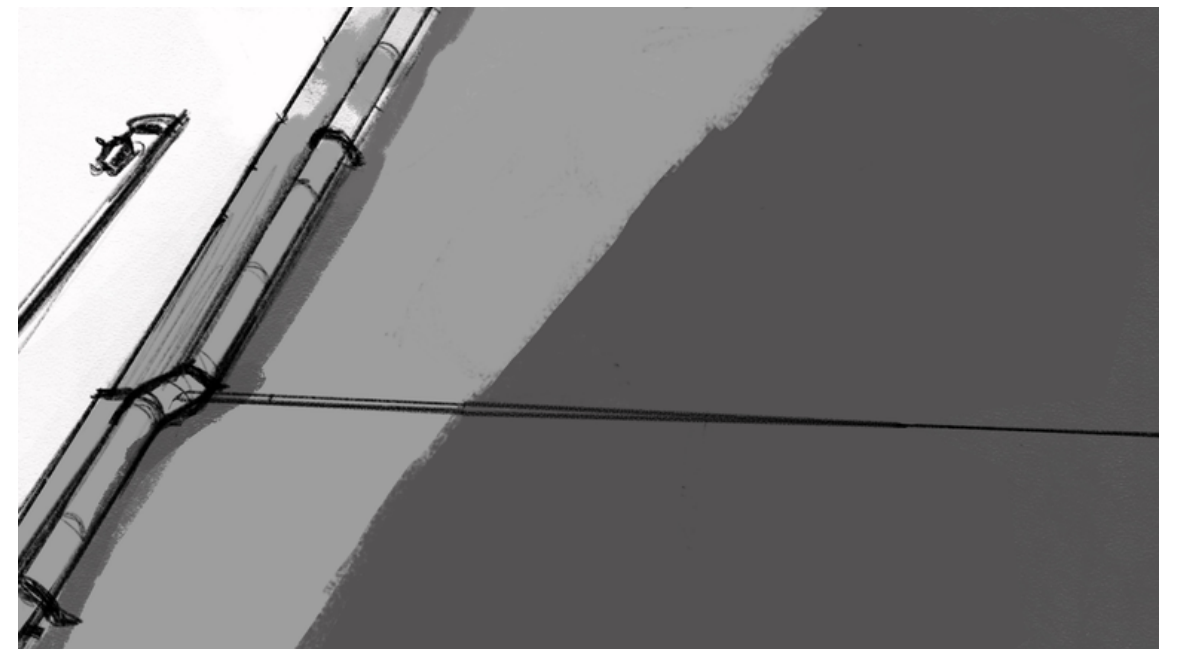
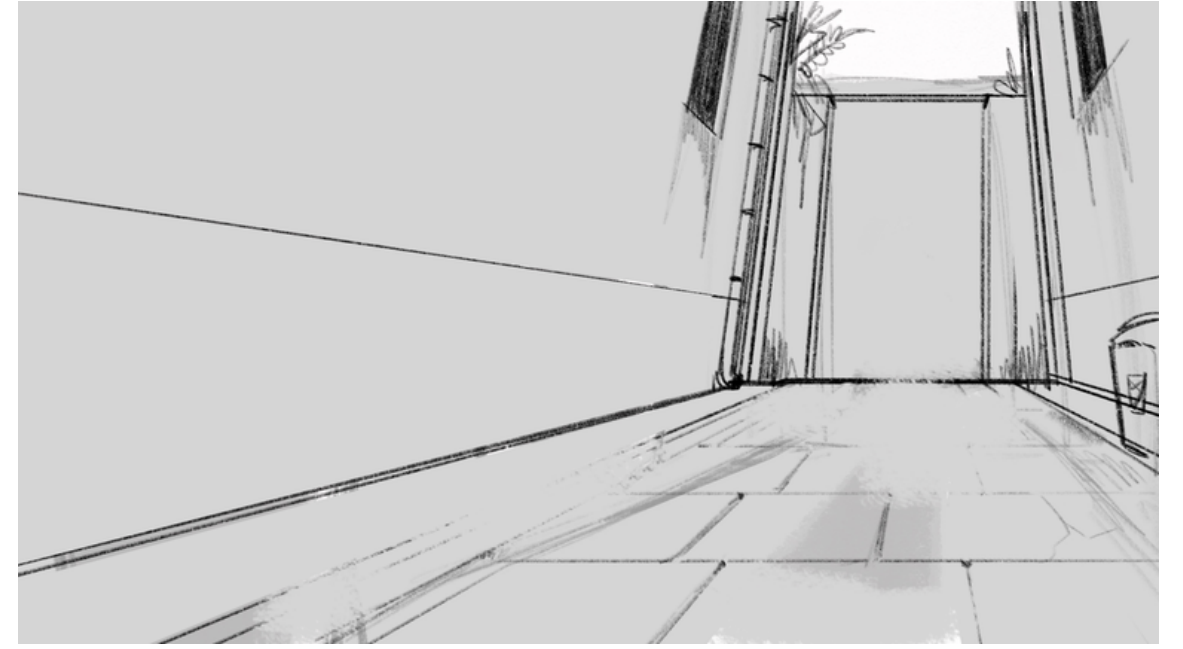
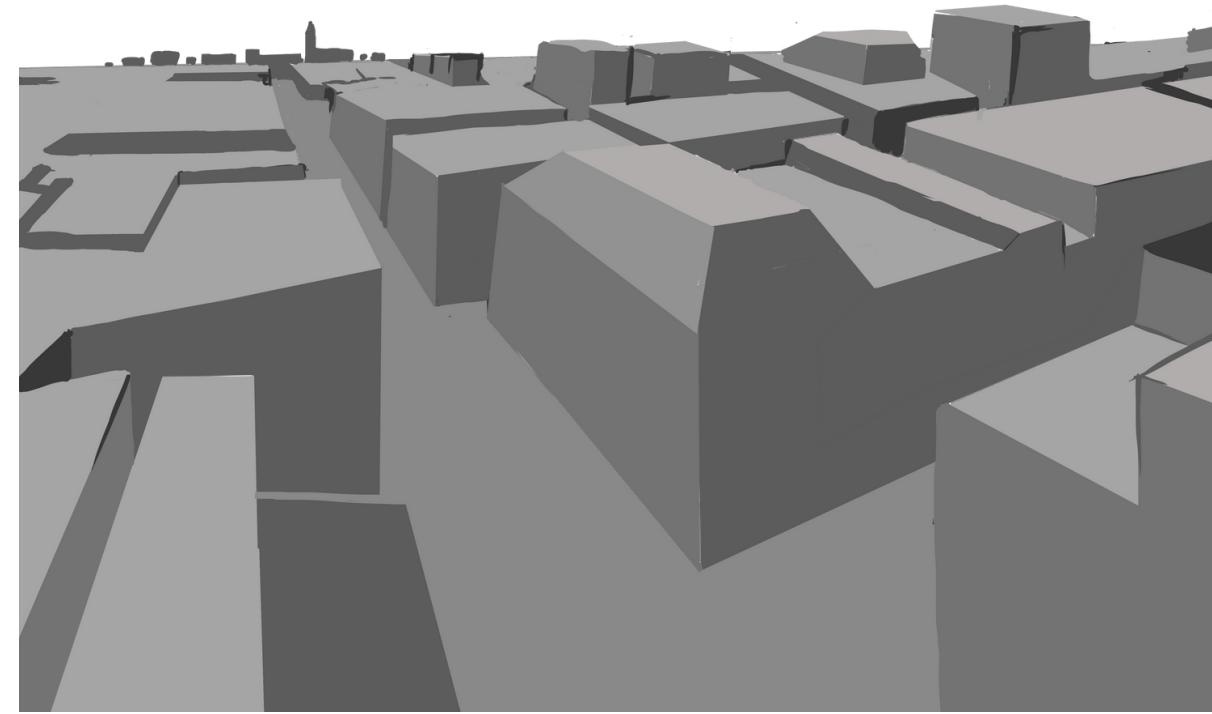
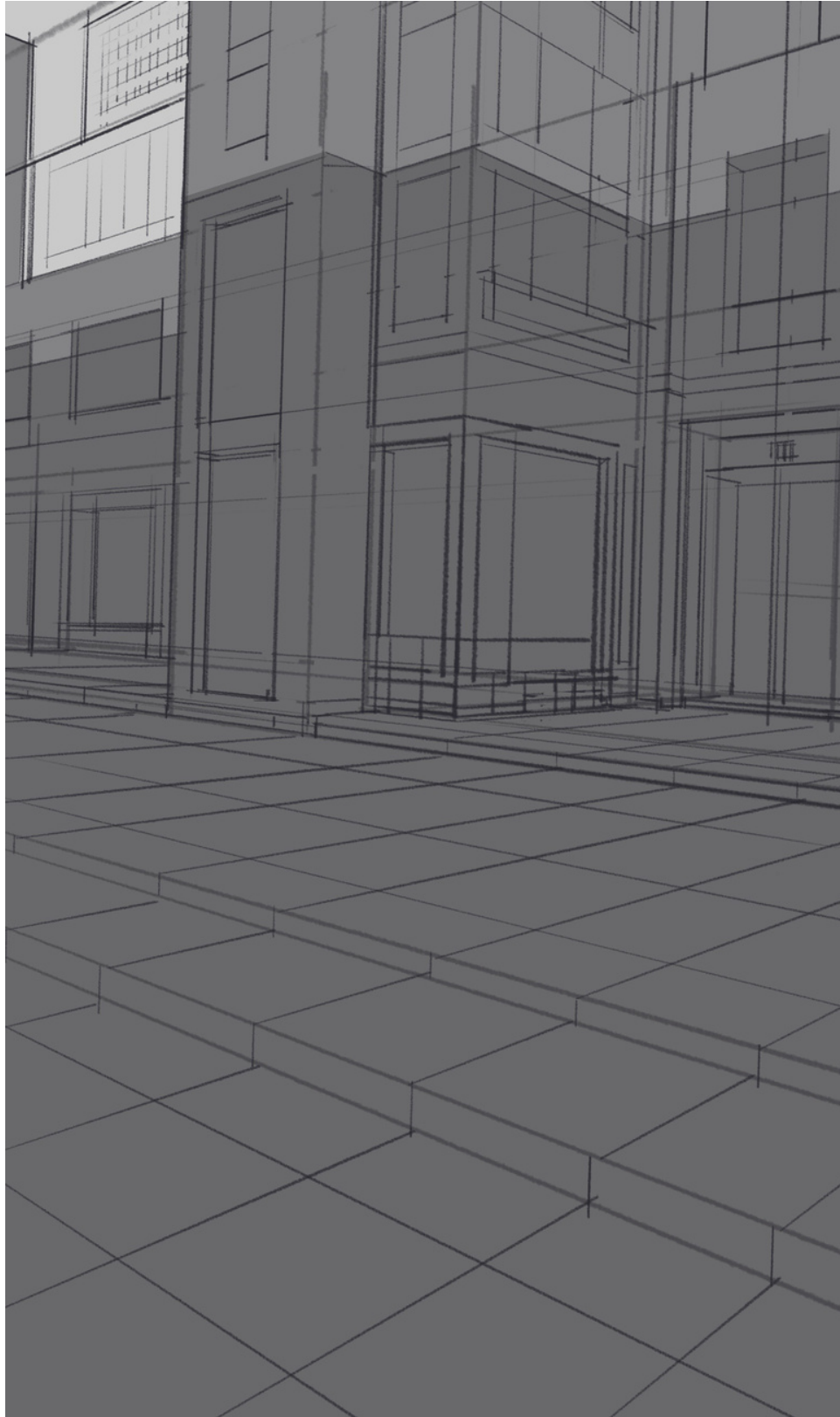
Diseño de entornos, Manuel Pozo.



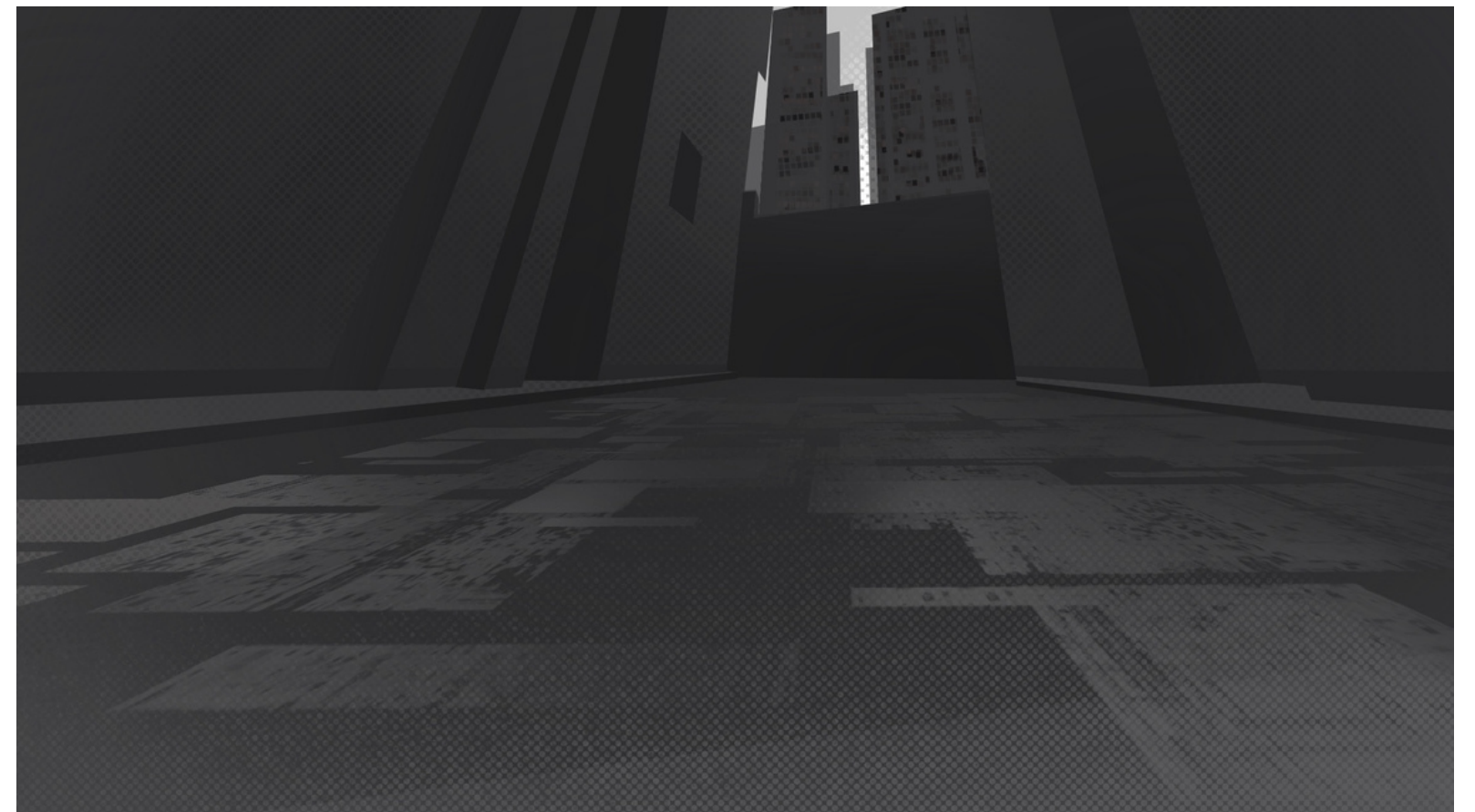
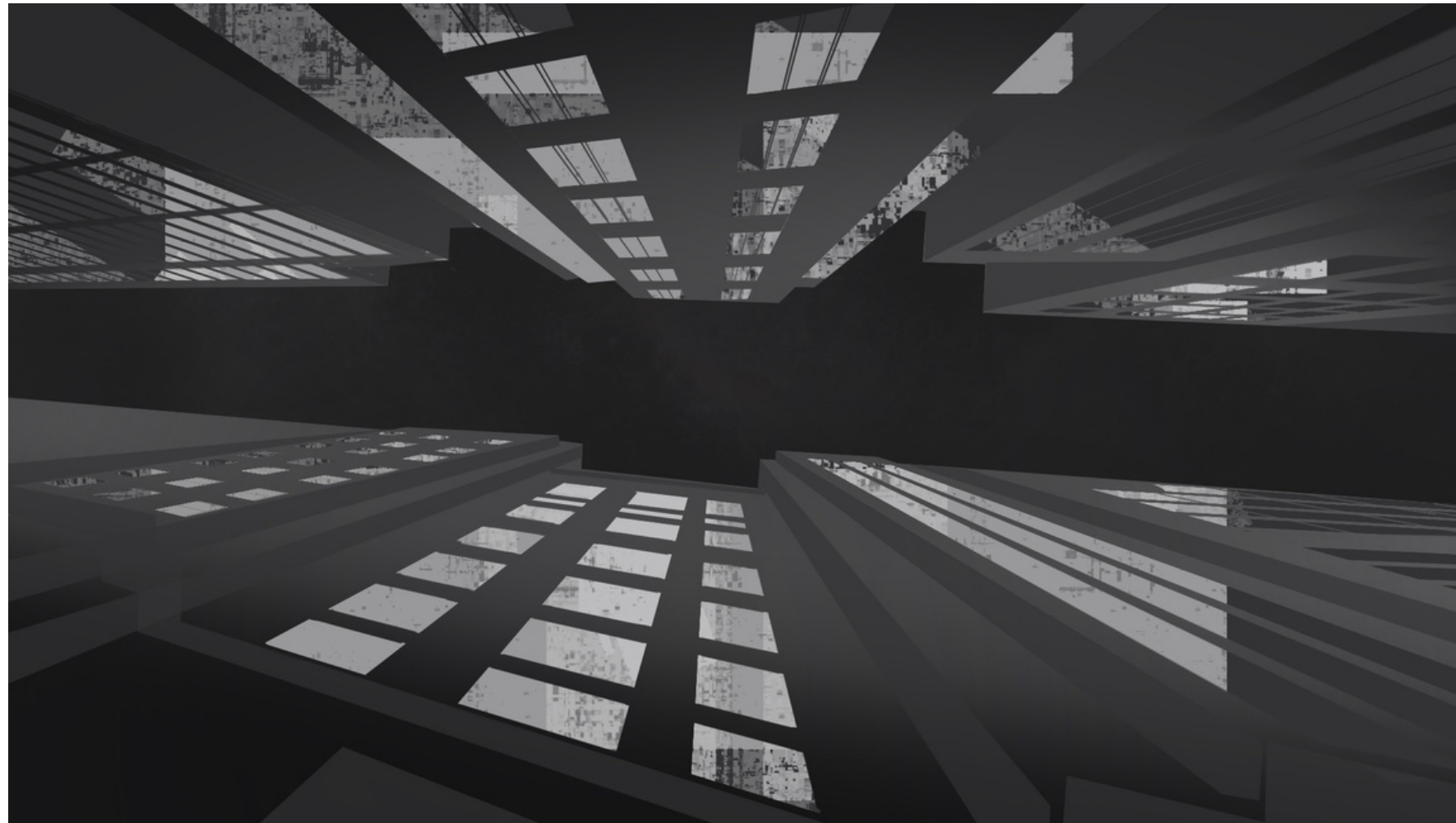
Los fondos se realizaron en grisalla para añadirle el color cuando se terminaran los ajustes de color script y poder realizar un trabajo en caena siguiendo una carta de color



Diseño de entornos, Manuel Pozo. (en proceso)



Diseño de entornos, Manuel Pozo. (en proceso)



Diseño de entornos, Manuel Pozo.

# **DISEÑO DE PROPS**

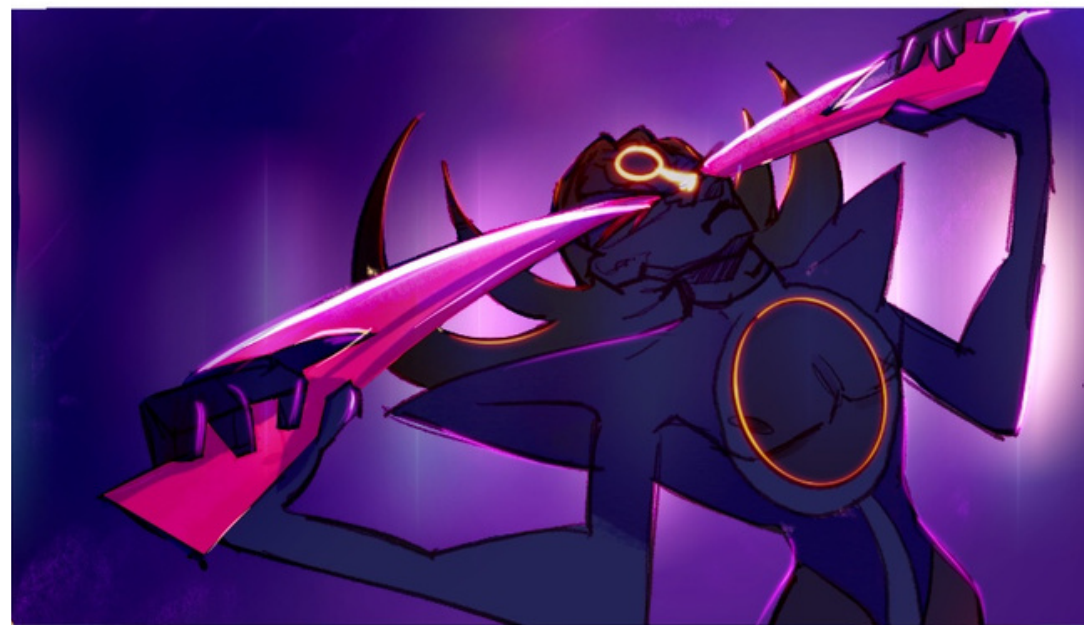




## DISEÑO PROPS DE ELLE

Las dagas son el arma característica de este antihéroe. Se trata de unas dagas sólidas que se materializan cuando emergen del eyeliner en el momento de la transformación

Se ha estado barajando la opción de que sean dagas que desprendan luz para jugar con los efectos lumínicos. También se han hecho pruebas de color. Por ejemplo en la imagen superior son fucsias y en la imagen inferior son amarillas blanquecinas con destello en tono fucsia.



Concept art "Dagas", Manu Pozo

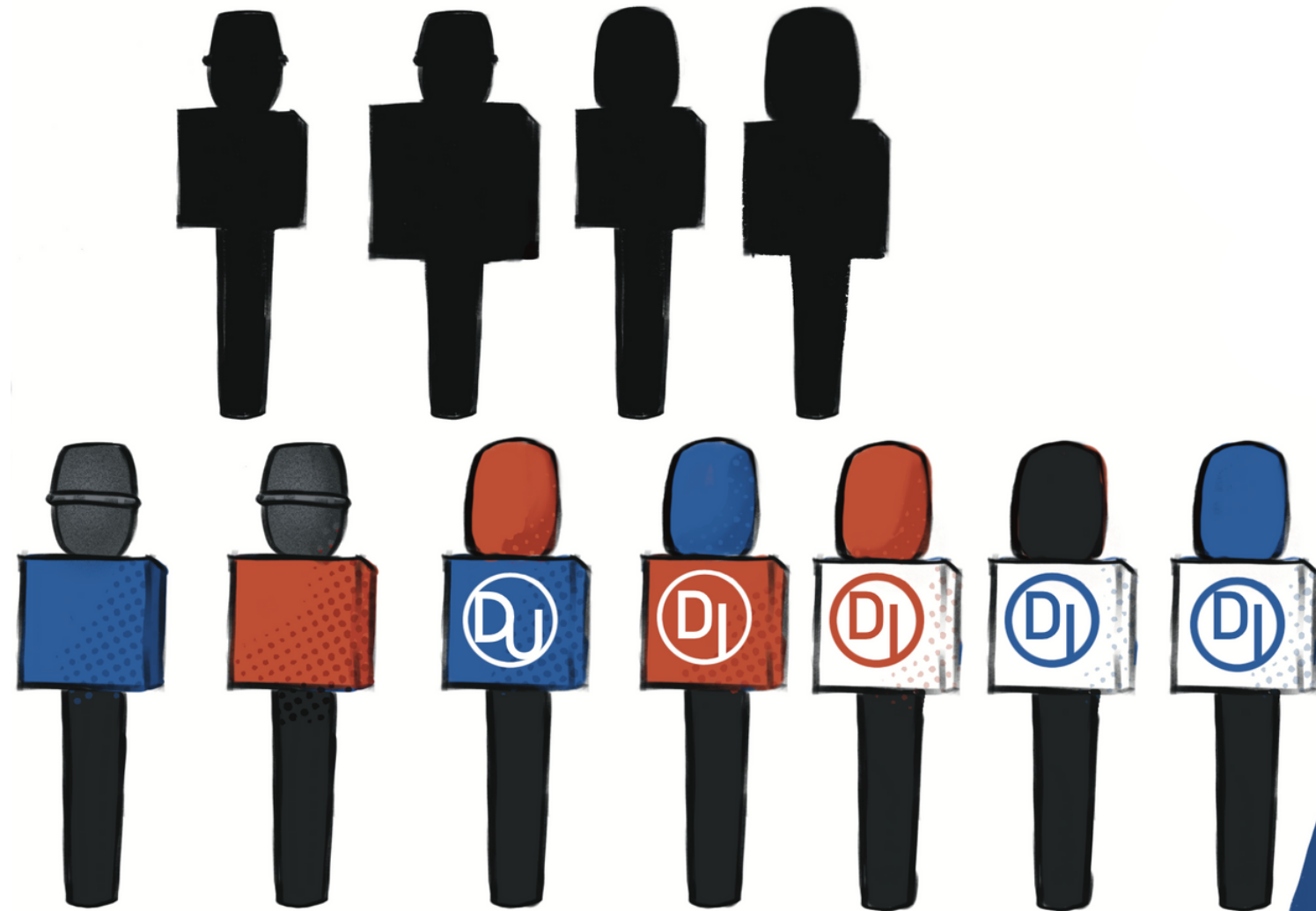
Hoja modelo "Dagas", Klaus Ros





Hoja modelo "Teléfono", Klaus Ros

DISEÑO PROP PRESENTADORA



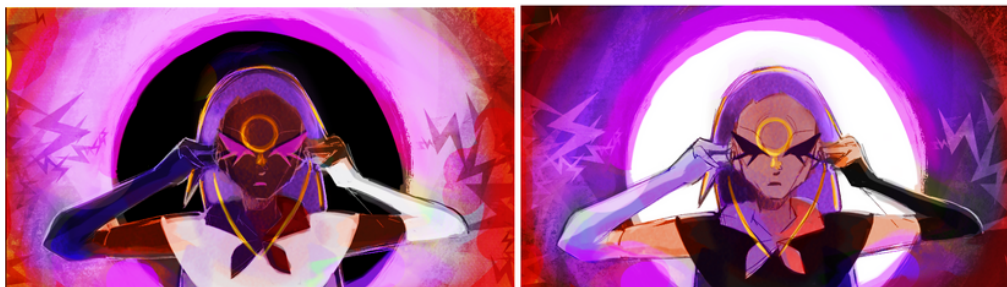
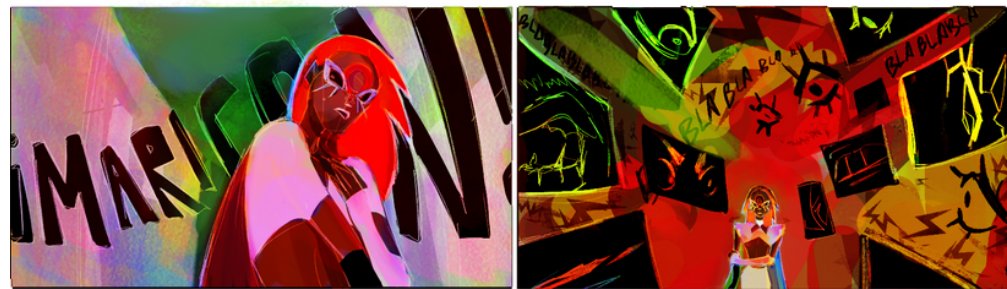
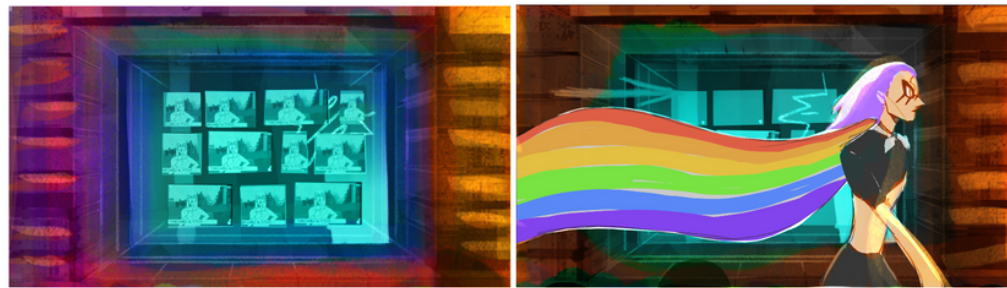
**Derecha Unida**  
**Derecha Informa**



Diseño de prop presentadora "Micrófono", Klaus Ros

The image features a white background with decorative blue curved shapes in the corners. These shapes contain a repeating pattern of stylized, light blue figures that resemble a combination of a person and a bird. The figures are arranged in a grid-like pattern within the blue areas.

# COLOR SCRIPT



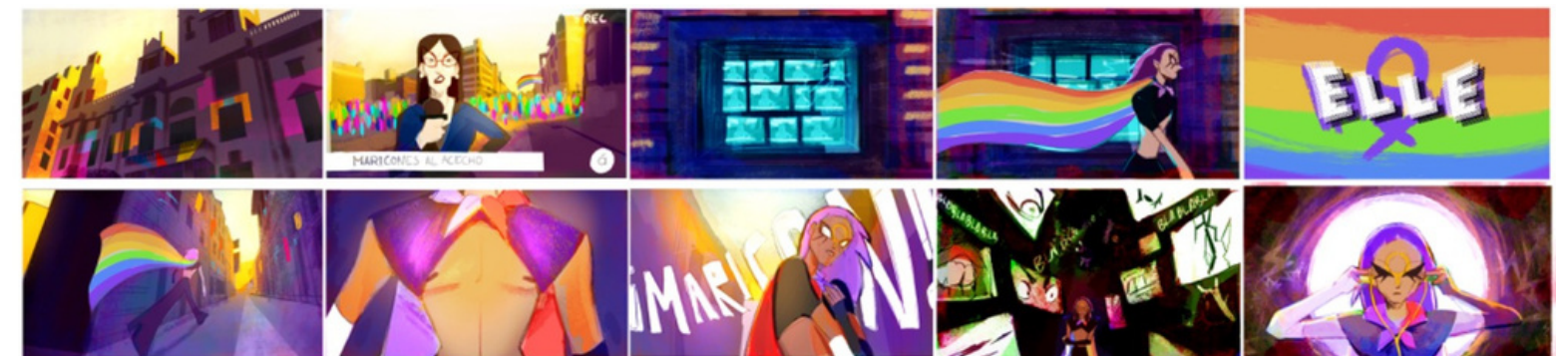
Ccolor Script "Primera parte", Mariam Bravo

## PRIMERA PARTE DEL CORTOMETRAJE : MANIFESTACIÓN DÍA DEL ORGULLO E INSULTOS

Al comienzo del corto, vemos como una presentadora está retransmitiendo en directo la manifestación del día del Orgullo en la plaza del Ayuntamiento. Está atardeciendo por lo que los colores que se han utilizado se han basado en una paleta inicialmente realista basada en tonos naranjas y azules (Como en la primera prueba, aunque ligeramente variada). Sin embargo, la paleta se va intensificando y las paletas realistas se reemplazan por paletas dramáticas.

Podemos ver el cambio de paletas en ese tramo de la historia lleno de murmullos, insultos y el sentimiento de ansiedad e incomodidad que va en aumento. No solo se pretende transmitir ese agobio y malestar al espectador a través del sonido, sino también por el color, es por esto que se ha optado por invertir los colores, en negativo. Una referencia que hemos usado para el uso de una paleta en negativo es el anime *JoJo's Bizarre Adventure*, en el que se utiliza en diversas escenas paletas invertidas para mostrar tensión en situaciones peligrosas.

Otros colores como el azul se utilizan en particular en algunas partes para representar la luz de las tecnologías: televisión, móvil...

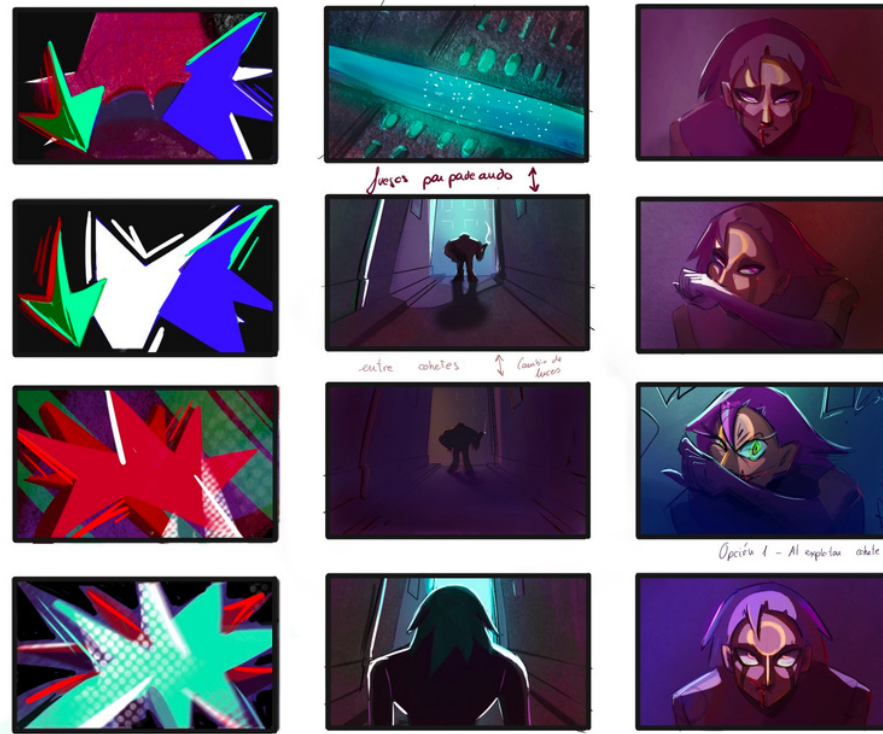
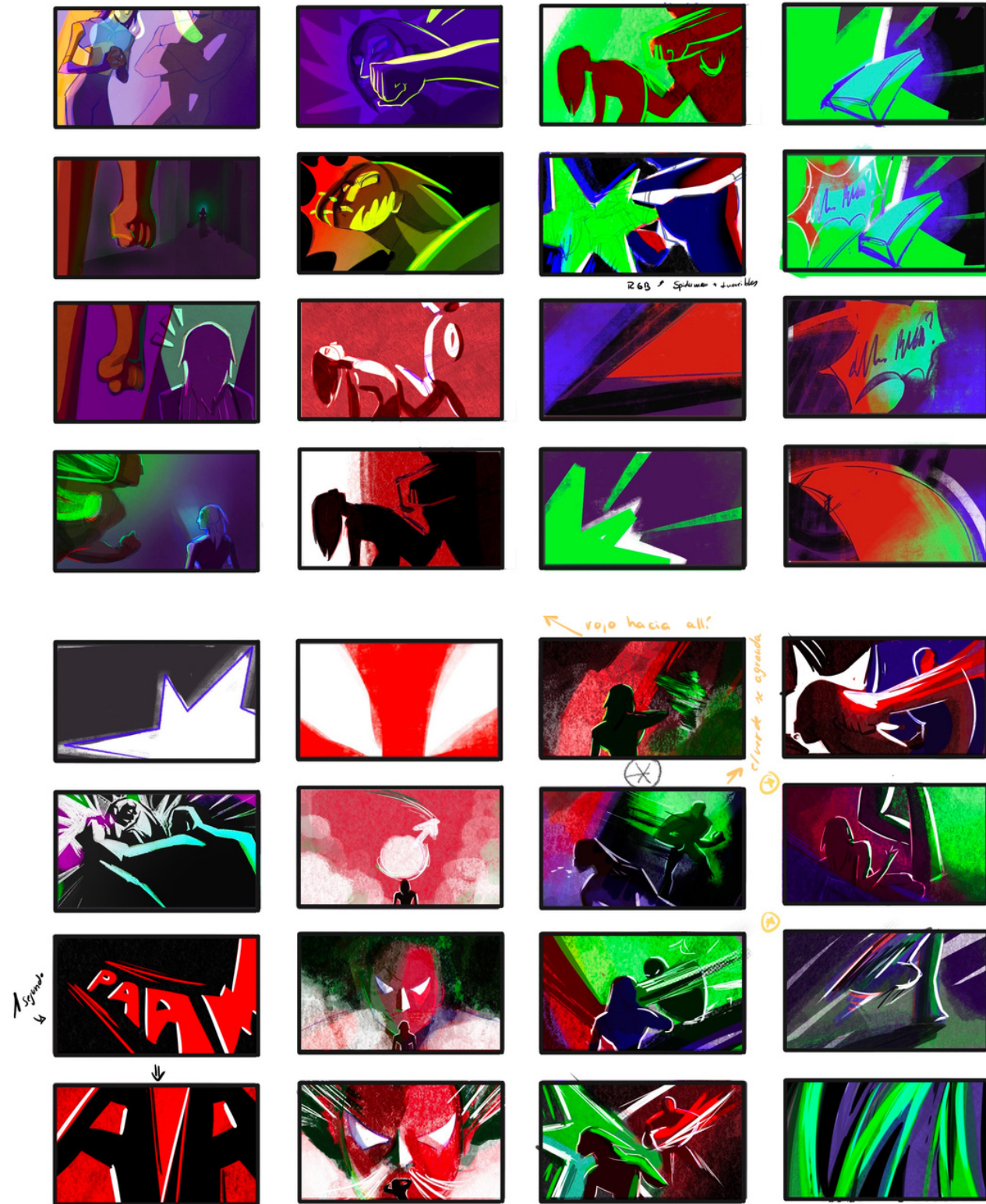


Prueba color Script "Primera parte",  
Mariam Bravo

## SEGUNDA PARTE DEL CORTOMETRAJE : AGRESIÓN

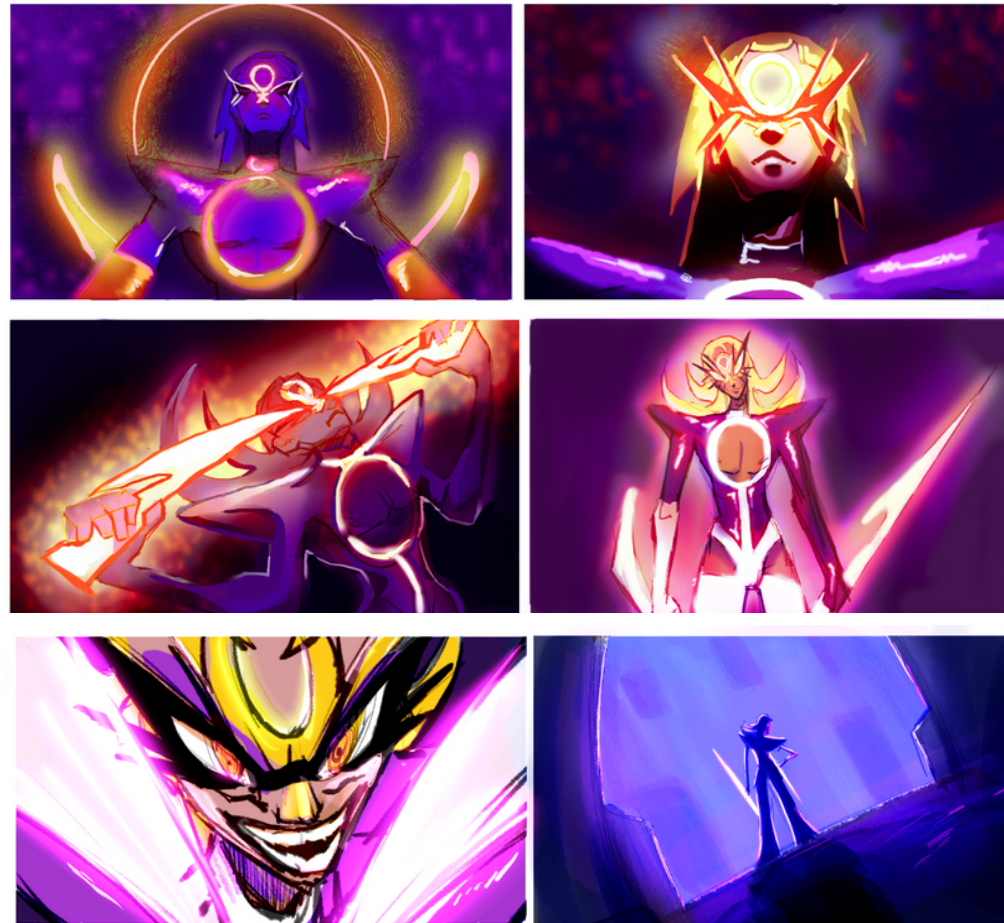
En el segundo acto de la historia sucede la agresión homófoba hacia Elle y da lugar en el callejón, un sitio sucio, resguardado y oscuro. Es una escena que pretende transmitir miedo, inseguridad, crueldad... por lo que se han utilizado colores que transmitan esos sentimientos como son el verde y el rojo.

Predomina un verde intenso durante toda la agresión que se alterna con destellos en tonos rojos, violetas y azul verdoso. Se ha buscado la alternancias de estos colores con el fin de transmitir al espectador la angustia y el dolor que siente Elle. Los colores azulados de los cohetes artificiales que estallan en el cielo y de la pantalla del movil, aluden al desea de lograr escapar de lo que está viviendo.



El regreso a la paleta de tonos violáceos tras la agresión, anticipa el resurgimiento y el empoderamiento que invadirá a le protagonista, dando paso a la conversión a su alter ego. Son tonos más oscuros a los que han representado a Elle en el acto anterior mostrando su estado debilitado.

Prueba color Script "Primera parte",  
Mariam Bravo



Ccolor Script "Tercera parte", Sabina García

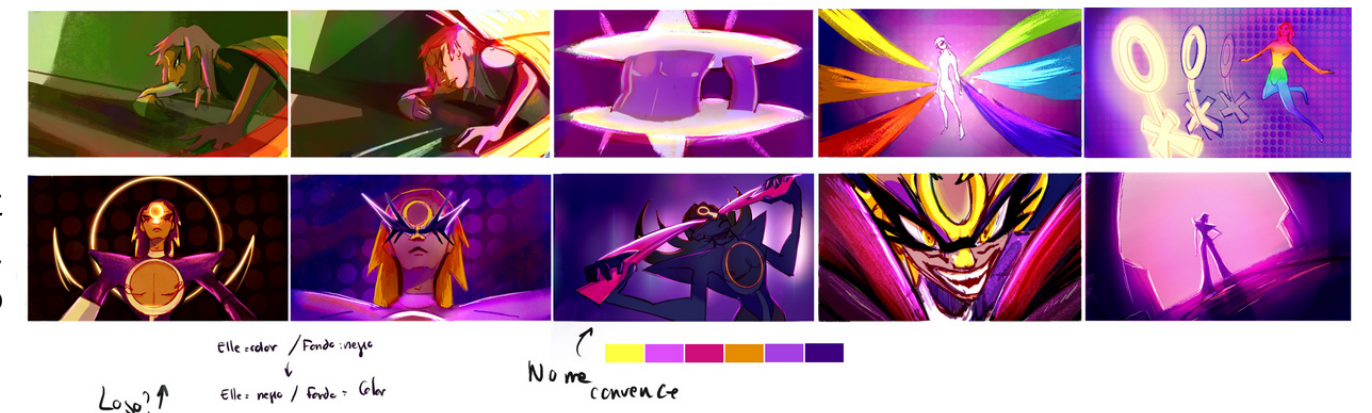
## TERCERA PARTE DEL CORTOMETRAJE : TRANSFORMACIÓN

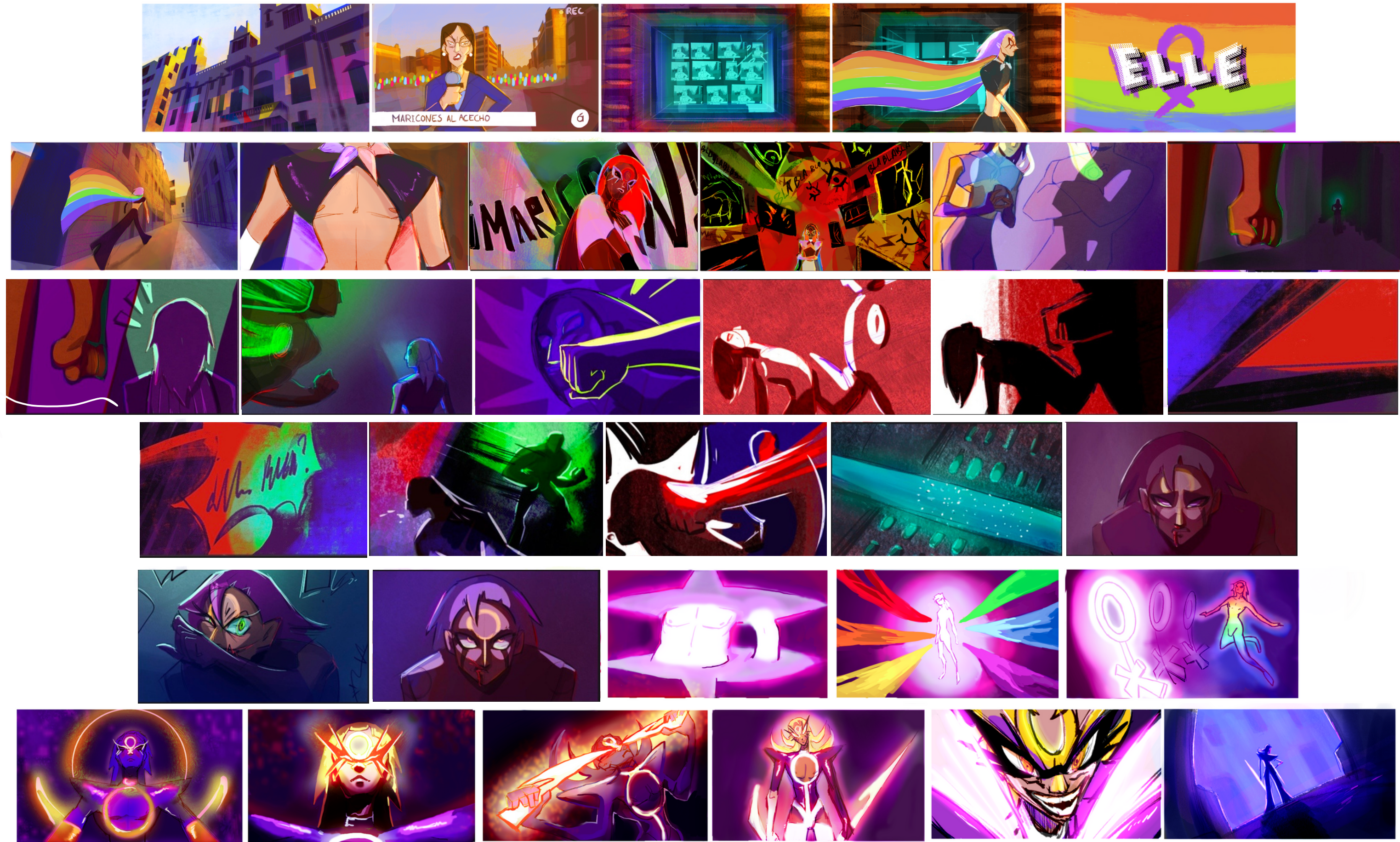
La transformación de Elle en una villana, representa un momento de empoderamiento y fuerza. Elle va a revelarse contra su agresor en busca de venganza.

Es una transformación con influencias de series como "Sailor Moon" o "Winx", aunque con un tono más adulto y serio. Lo que se pretende es demostrar como Elle obtiene la fuerza y los poderes gracias a la unión de los colores de bandera Lgbtiq+ y los tonos violetas son los más adecuados para ello, ya que representan poder, sabiduría, misterio.... Connotaciones que definen a la perfección a Elle en este tramo del corto. Es así como Elle se convierte en la Justiciere Drag.

Tras varias pruebas se decidió seguir el juego de la luminiscencia y la oscuridad como en la prueba del color script de Mariam. Crea un ambiente mágico y poderoso y permite que las dagas que saca del eye-liner se vean con mayor claridad.

Prueba Color Script  
"Tercera parte",  
Mariam Bravo

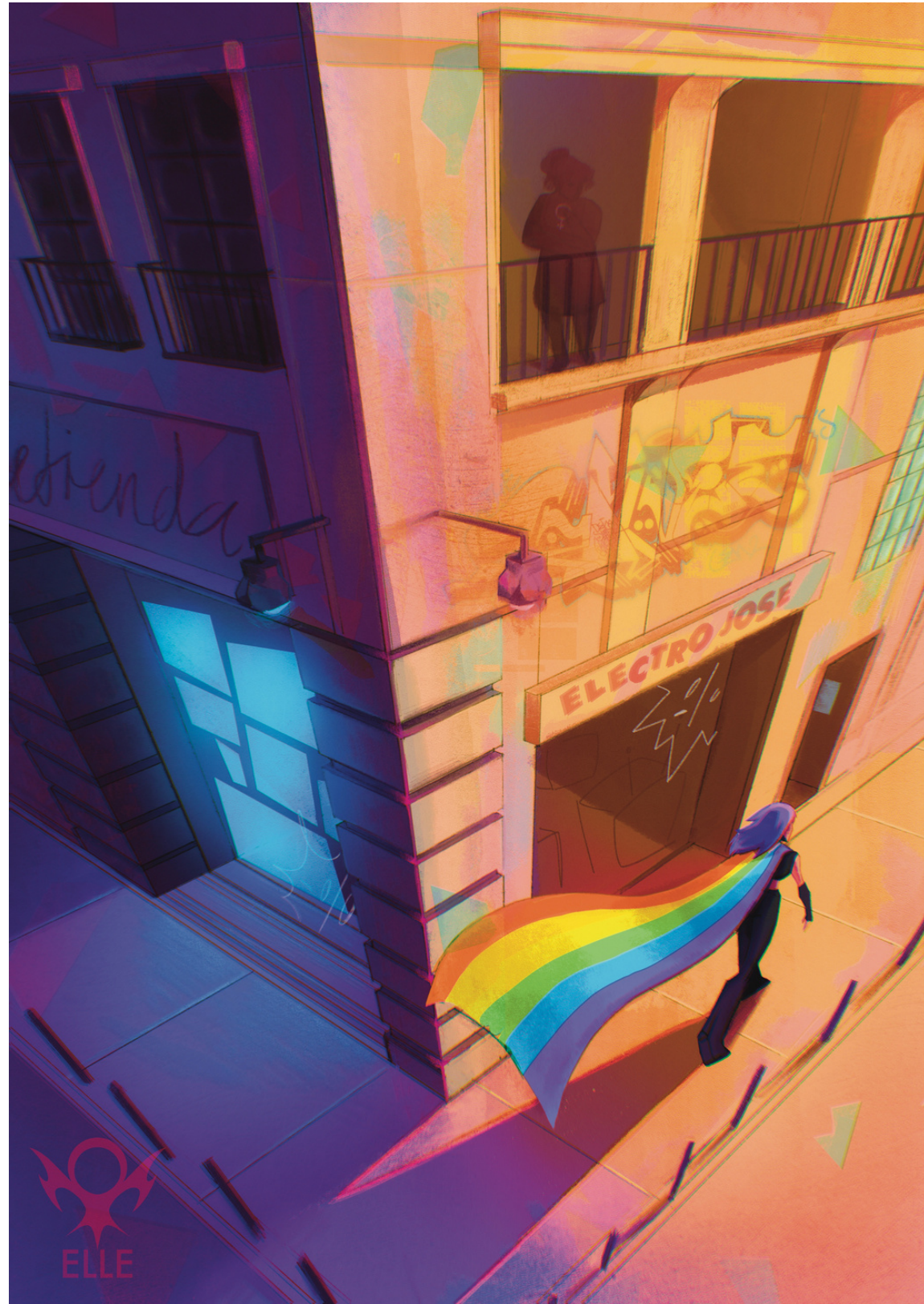




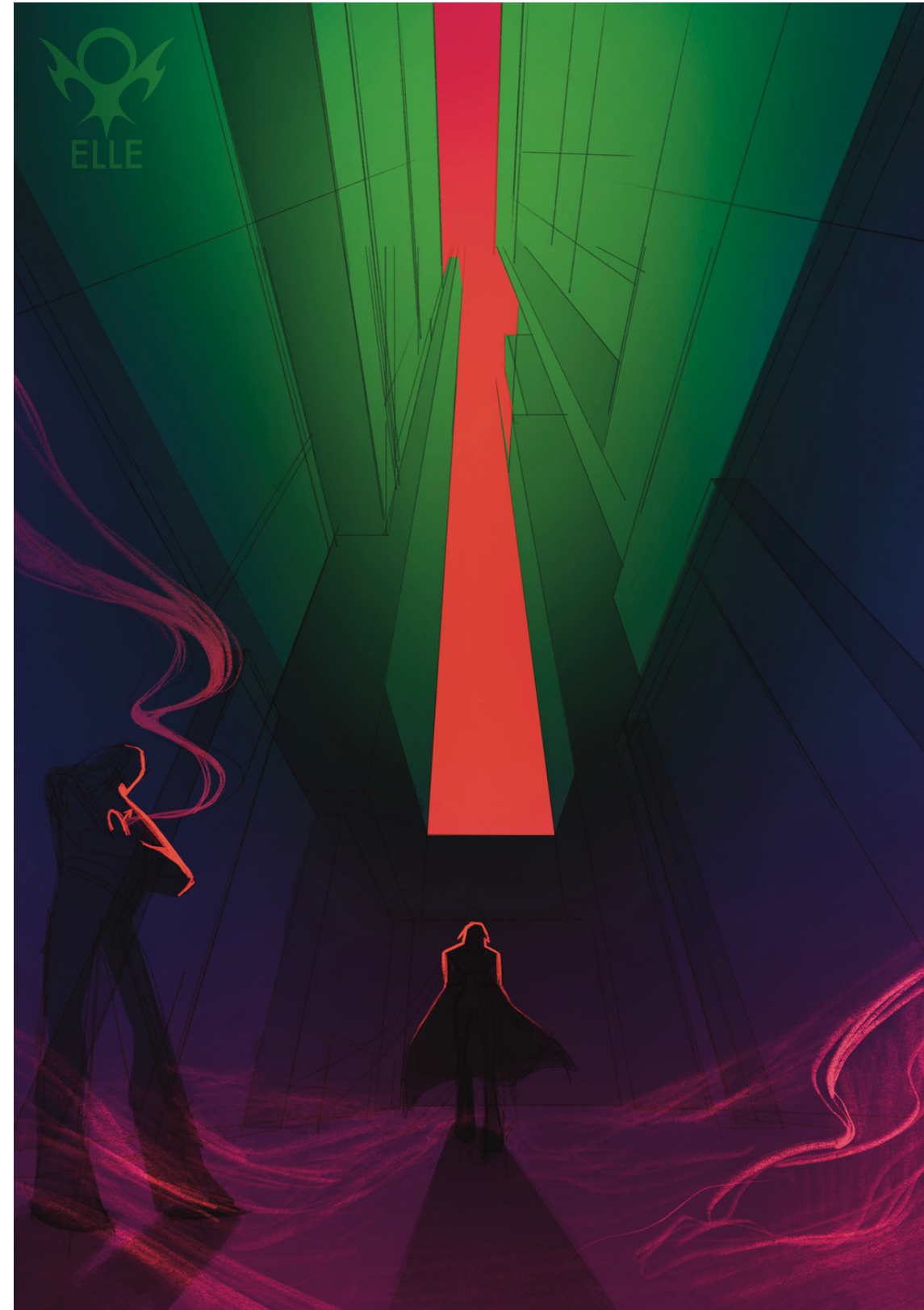
Color Script, Sabina García y Mariam Bravo



# ARTES FINALES



ACTO I



ACTO II



ACTO III



# **GUIÓN LITERARIO y GUIÓN TÉCNICO**

# ELLE

LE VILLANE VALENCIANE

"Ni una más"

Escrito por Manuel Pozo Pulido.


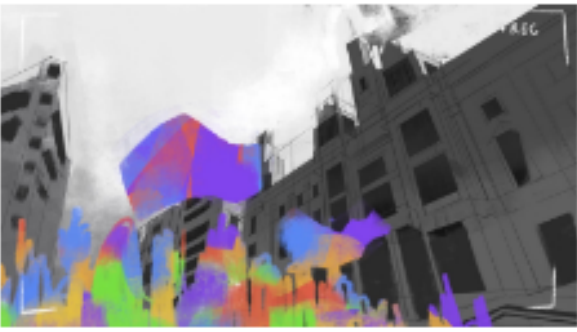
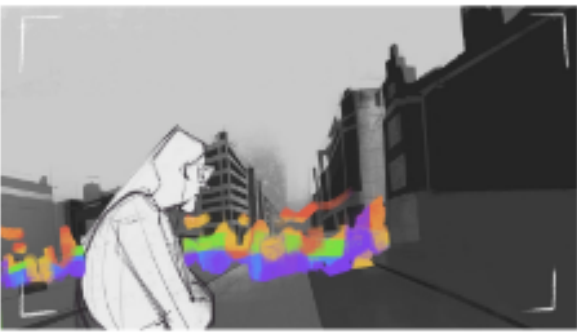
Revisado por Sabina García Sánchez.

Proyecto de cortometraje de animación. Producciones Mariconchis.  
producciones.mariconchis@gmail.com

## ENLACE A GUIÓN

[https://docs.google.com/document/d/1M9-EVwQEP-FsjC2ILb3PqFxmwrZ9EeJX/edit?usp=share\\_link&oid=109329869238237510416&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1M9-EVwQEP-FsjC2ILb3PqFxmwrZ9EeJX/edit?usp=share_link&oid=109329869238237510416&rtpof=true&sd=true)

Guion, Manu Pozo  
Supervisión, Sabina García

ESCENA	Nº PL	TIPO PLANO	IMAGEN	DESCRIPCIÓN	ÁNG. MOV. CÁMARA	FONDO	SONIDO	TIEMPO
1	1A	Plano general		Hay un CÁMARA de televisión grabando. Comienza a grabar sin centrar la imagen. Vemos el edificio del ayuntamiento decorado con luces.	La cámara se tambalea. Se gira hacia la izquierda alejándose.  Ángulo: un poco contrapicado.	Plaza del ayuntamiento.	-SONIDOS INTENTANDO COLOCAR LA CÁMARA -AJETREO DEL ORGULLO. -MÚSICA POP FESTIVA.	
1	1B	Plano general		La cámara se mueve y vemos a la multitud. La cámara sigue tambaleándose un poco. La periodista comienza a quejarse.	La cámara se tambalea. Sigue encuadrando hacia la izquierda y alejando un poco el encuadre.  Ángulo: un poco contrapicado.	Plaza del ayuntamiento y multitud.	-SONIDOS INTENTANDO COLOCAR LA CÁMARA -AJETREO DEL ORGULLO. -MÚSICA POP FESTIVA. <i>Periodista:</i> <i>Uff, grabemos rápido que me quiero ir de aquí.</i>	
1	1C	Plano medio		La cámara encuadra a la periodista. Ha terminado el movimiento de cámara.  La periodista está quejándose mirando a la multitud.	La cámara acaba el movimiento. Se estabiliza la cámara. Encuadra en ángulo en neutro.	Plaza del ayuntamiento y multitud.	-AJETREO DEL ORGULLO. -MÚSICA POP FESTIVA. <i>Periodista:</i> <i>Capaz que se me pegue algo de esta gente.</i>	

Realización del Guion técnico, Sabina García  
Ilustraciones, Manu Pozo

# PROGRAMACIÓN

		0	17/11/2022	jue, 17/11/2022							jue, 24/11/2022							jue, 01/12/2022							jue, 08/12/2022							mié, 14/12/2022							mié, 21/12/2022							mié, 28/12/2022							mié, 04/01/2023														
INICIO DEL PROYECTO		jue, 17/11/2022		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10									
TAREA	RESPONSABLE	PROGRESO	INICIO	FIN	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M
<b>DESARROLLO</b>																																																																			
Guion	Manu	100 %	21/11/2022	24/11/2022																																																															
Desglose G.	Manu	100 %	21/11/2022	24/11/2022																																																															
Referentes	Manu	100 %	21/11/2022	24/11/2022																																																															
First-Storyboard	Manu	100 %	25/11/2022	10/12/2022																																																															
Diseño de Personajes		100 %	28/11/2022	10/12/2022																																																															
Elle	María y Manu	100 %	28/11/2022	19/12/2022																																																															
Enemigos	María y Sabina	100 %	28/11/2022	10/12/2022																																																															
Presentador	Claudia	100 %	28/11/2022	10/12/2022																																																															
Multitud	Sabina	100 %	28/11/2022	19/12/2022																																																															
Diseño de fondo	Manu	100 %	12/12/2022	19/12/2022																																																															
Diseño de props		100 %	28/11/2022	19/12/2022																																																															
Props Elle	Mariam	100 %	28/11/2022	19/12/2022																																																															
Props Micrófono	Claudia	100 %	12/12/2022	19/12/2022																																																															
Biblia Desarrollo	Claudia	100 %	05/12/2022	11/12/2022																																																															
Revisión 1	Manu	100 %	11/12/2022	11/12/2022																																																															
Reunión 1	Equipo	100 %	12/12/2022	12/12/2022																																																															

		23	10/12/2022	sáb, 10/12/2022							sáb, 17/12/2022							sáb, 24/12/2022							sáb, 31/12/2022							vie, 06/01/2023							vie, 13/01/2023							vie, 20/01/2023							vie, 27/01/2023														
INICIO DEL PROYECTO		jue, 17/11/2022		10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	01	02									
TAREA	RESPONSABLE	PROGRESO	INICIO	FIN	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V
<b>PRE-PRODUCCION</b>																																																																			
Beatboards	Equipo	100 %	12/12/2022	19/12/2022																																																															
First-Animatic	María, Mariam y P	100 %	19/12/2022	21/12/2022																																																															
Montaje	Sabina	100 %	19/12/2022	24/12/2022																																																															
Storyboard	(Manu y Sabina)	100 %	26/12/2022	07/01/2023																																																															
Guión Técnico	Sabina	100 %	10/12/2022	18/01/2023																																																															
Artes Finales	María (P) y Manu	50 %	26/12/2022	07/01/2023																																																															
Hojas Modelo	María	100 %	26/12/2022	18/01/2023																																																															
Animatic	Manu	100 %	26/12/2022	18/01/2023																																																															
Color Script	Mariam y Sabina	100 %	26/12/2022	07/01/2023																																																															
Montaje Animatic	Sabina (y Manu)	100 %	26/12/2022	08/01/2023																																																															
Biblia Pre-Pr	Mariam	100 %	10/01/2023	18/01/2023																																																															
Revisión 2	Manu	100 %	18/12/2022	18/12/2022																																																															
Reunión 2	Equipo	100 %	19/12/2022	19/12/2022																																																															
Reunión 3	Equipo	100 %	26/12/2022	26/12/2022																																																															
Revisión 3	Equipo	100 %	08/01/2023	08/01/2023																																																															
Aj. Producción	MMM	0 %	30/01/2023	05/02/2023																																																															
Pitch Para P	MMM	100 %	15/01/2023	19/01/2023																																																															

Producción, Manu Pozo





# PRODUCCIÓN. LAYOUTS.

A continuación mostraremos algunos layouts de la fase de producción para mostrar como trabajamos.



NºPlano	NºAcción	Tiempo	Rough animation	Estado	Assistant animation	Estado	Clean Up	Estado
	Onomatopeyas y Ojos							
8	H - P: Giro Elle - 1	...	Manu	En curso		No iniciado		No iniciado
8	Giro Elle - 2 Luces de encima	...		No iniciado		No iniciado		No iniciado
8	Giro Elle - 3 Pantallas 2	... 12s		No iniciado		No iniciado		No iniciado
9	Elle vuelve a la realidad con el sonido del móvil FONDO	3s		No iniciado		No iniciado		No iniciado
10	Móvil Coca-Cola - 1	3s	Sabina	Acabado	Klaus	En curso		No iniciado
10.2	Ajustes Móvil Coca-Cola 1		Klaus	No iniciado		No iniciado		No iniciado
11	Móvil Coca-Cola - 2 FONDO	5s		No iniciado		No iniciado		No iniciado
<b>12</b>	<b>Elle entra en el callejón</b>	4s	María	Acabado	Klaus	Acabado		No iniciado
13.1	Puño/Cómic - 1	3s	María	Acabado		No iniciado		No iniciado
13.2	Puño/Cómic - 2	6s...	María	Acabado		No iniciado		No iniciado
13	Puñetazo - 1	...	María	Acabado		No iniciado		No iniciado
13	Puñetazo - 2	... 6s	María	Acabado		No iniciado		No iniciado
13.3	Puñetazo - 3 C. LENTA	3s	María	Acabado	Mariam	Acabado		No iniciado
14	Móvil cayendo	5s ...	María	Acabado	Klaus	Acabado		No iniciado
14	Elle cayendo	... 5s						
18	Agresor agacha y agarra Elle	5s	María	Acabado	Sabina	En curso		No iniciado
18	A - B: Teléfono MENSAJE	12s ...		No iniciado		No iniciado		No iniciado
19	PALIZA A: Elle cogide por el cuello	...	María	Acabado	Mariam Manu- AfterE	Acabado En curso		No iniciado
19	PALIZA B: Elle asustade entre el humo	...	María	Acabado	María o Klaus? Manu- AfterE	Acabado En curso		No iniciado
19	PALIZA C: Agresor puñetazo a Elle entre el humo	... 12s	Manu- AfterE	En curso				
19	PALIZA (sin definir)	5s	Manu- AfterE	En curso				

# TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

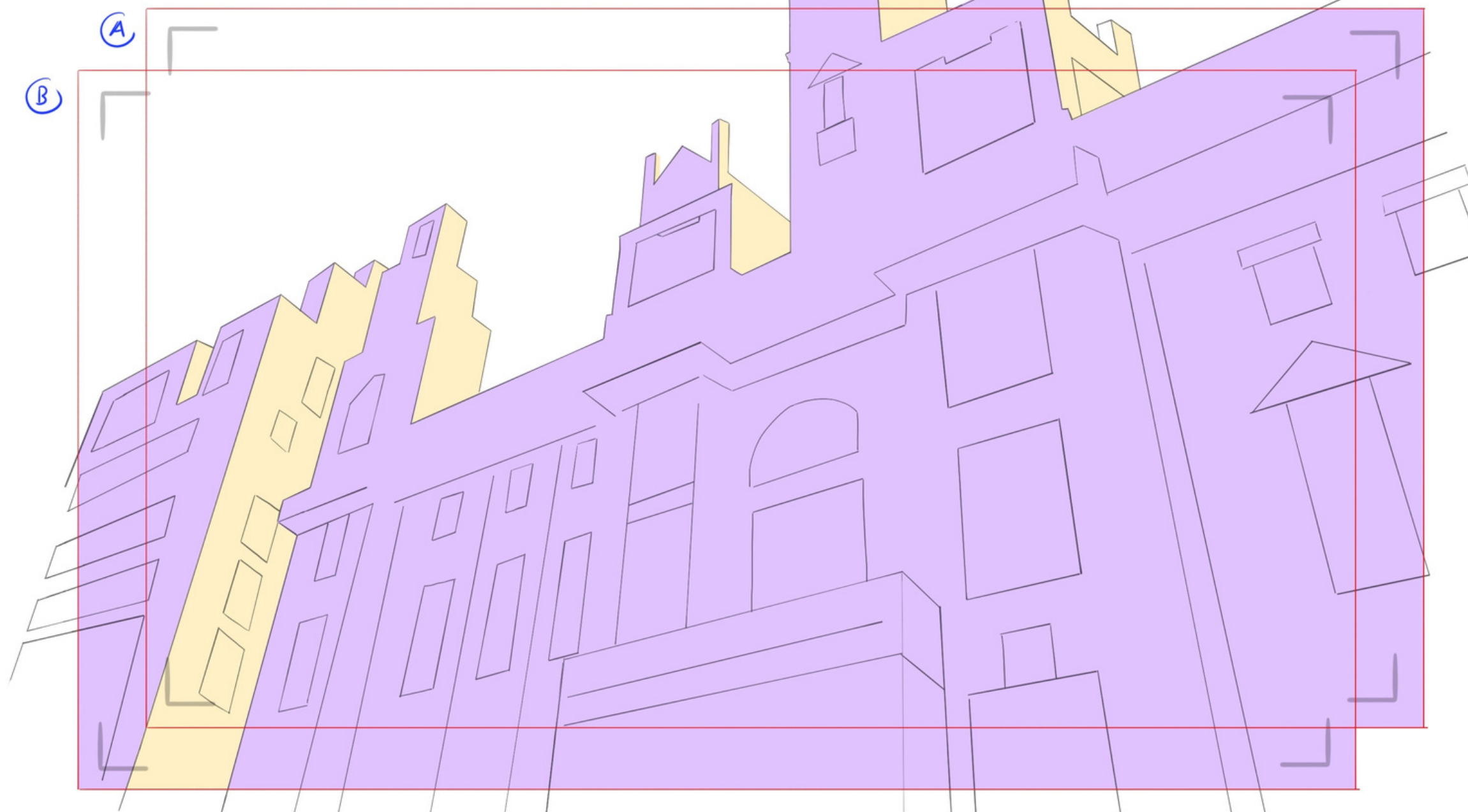
Para la realización de la animación en la fase de producción empleamos diversas técnicas y software que nos facilitaron el trabajo.

- **Photoshop y Procreate:** softwares que hemos utilizado principalmente para el desarrollo del material gráfico, para la planificación e ideación de nuevos cambios en el storyboard, y finalmente, hasta la familiarización con Toon Boom Harmony, estuvimos empleándolo para elaborar los distintos layouts,
- **Pinterest:** donde guardámos en carpetas todas las referencias que hemos utilizado en este largo proceso.
- **Toon Boom Harmony:** se utilizó para la animación en rough, clean up y color del corto.
- **Rough Animator:** antes de aprender toon boom y adquirir las licencias, para facilitar el trabajo remoto, se utilizó esta app para animar algunos de los primeros planos.
- **After Effects e Illustrator:** sirvió para implementar el cambio de estilo y animación en la secuencia de la pelea.
- **Adobe Premiere Pro:** como herramienta para el montaje de todas las animáticas.
- **Word y Excel :** dos herramientas imprescindibles para la organización y distribución de tareas en el equipo para lograr un acabado pulido de las tareas en fecha. También para la realización del presupuesto.

# ACTO I

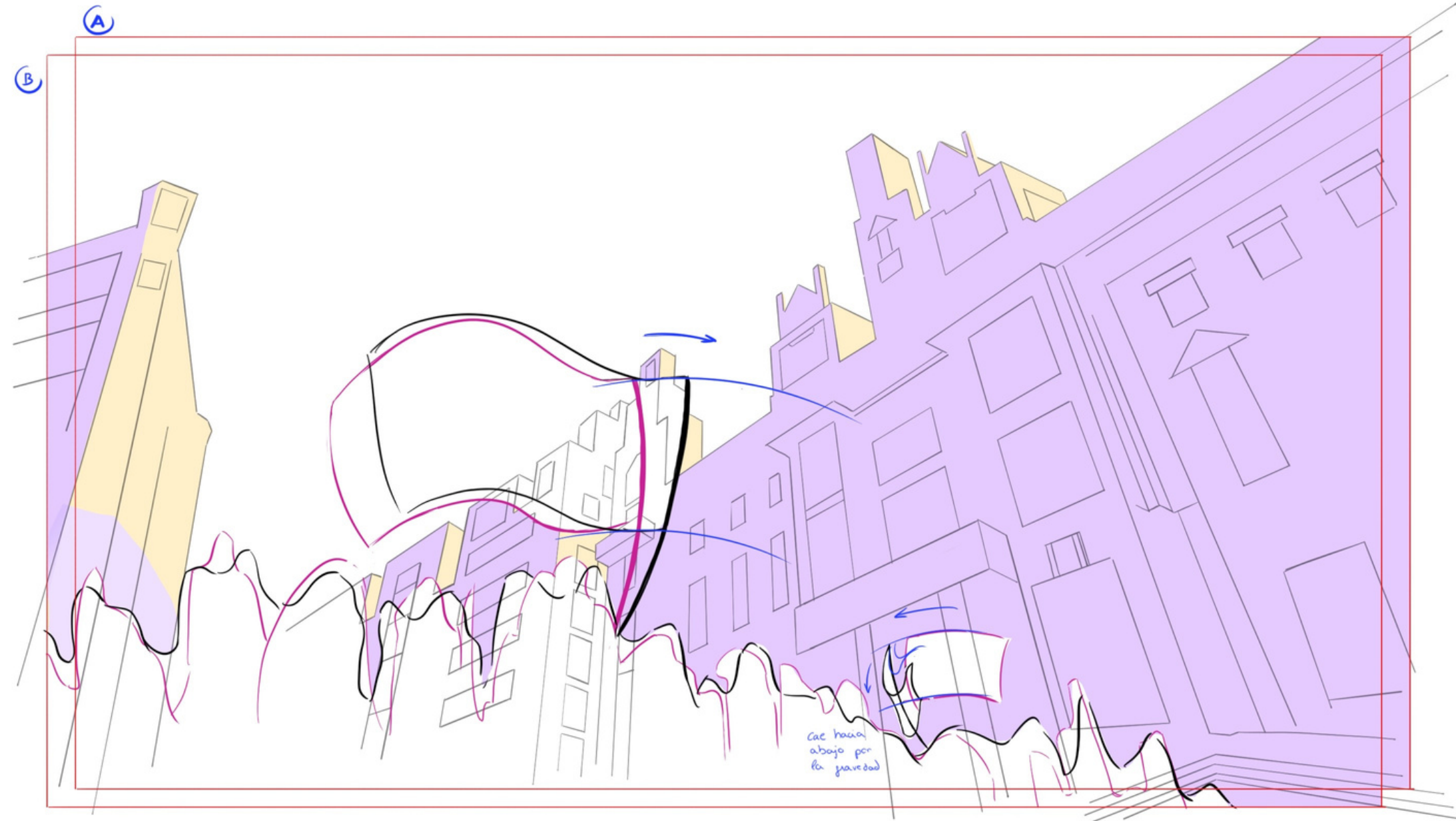
Ayuntamiento - 1

1A



- Liger movimiento de cámara hacia la esquina inferior izquierda
- Cámara enfoca y desenfoca -> **After Effects**
- Tomar de referencia los frames de la animatica para colorear el background. Y las fotografías del Ayuntamiento de Valencia.
- Colocar las marcas de "REC"

Layout, Mariam Bravo.



- La cámara se mueve ligeramente hacia la izquierda.
- Los manifestantes son **manchas de colores** que se van intercalando.
- Las dos **banderas están ondeando** de lado a lado.
- Las **nubes** se mueven hacia la **derecha**.

Cámara enfoca y desenfoca -> **After Effects**

Tomar de referencia los frames de la animatica para colorear el background. Y las fotografías del Ayuntamiento de Valencia

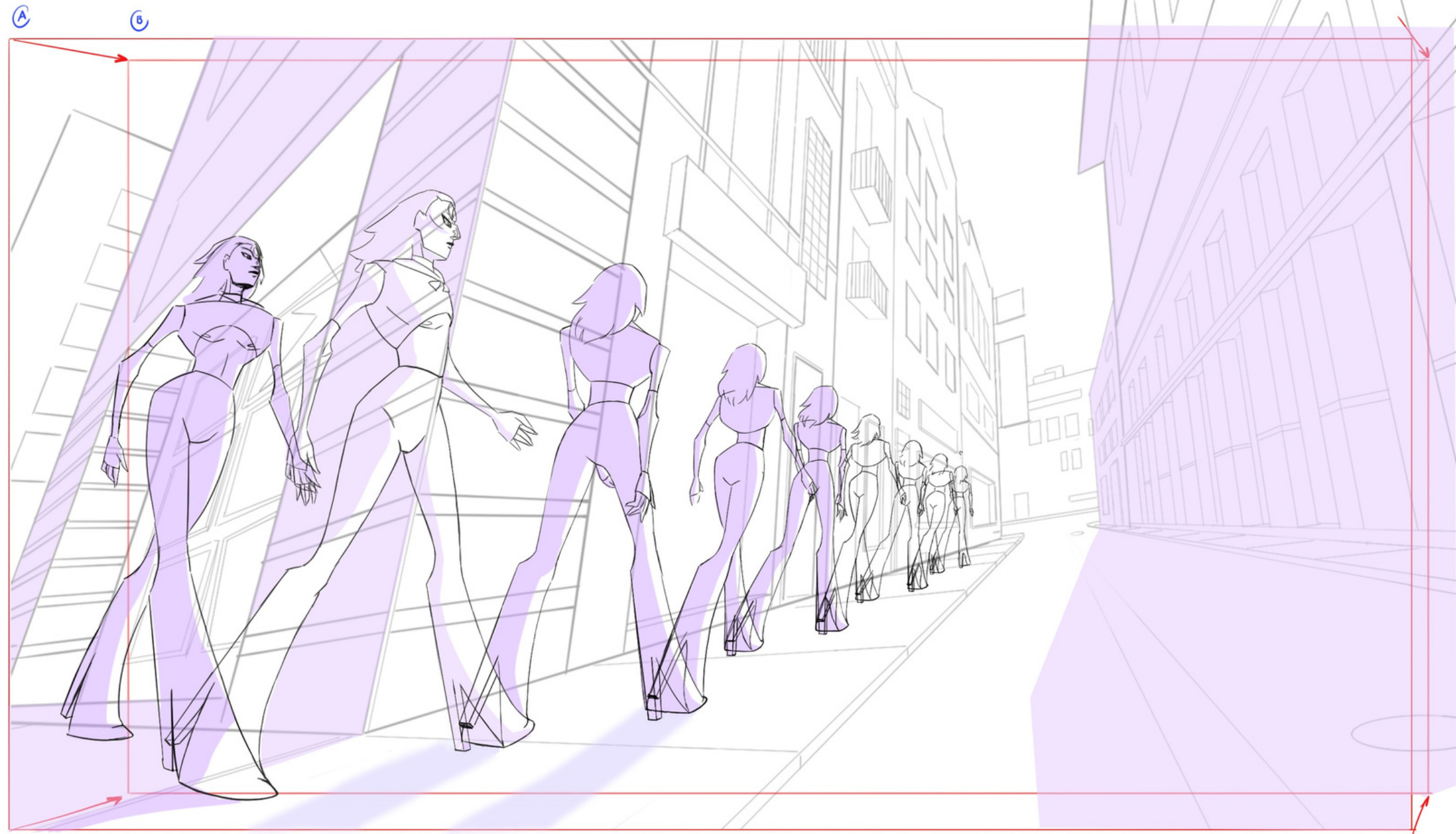
Colocar las marcas de "REC"

*Layout, Mariam Bravo.*

# ACTO I

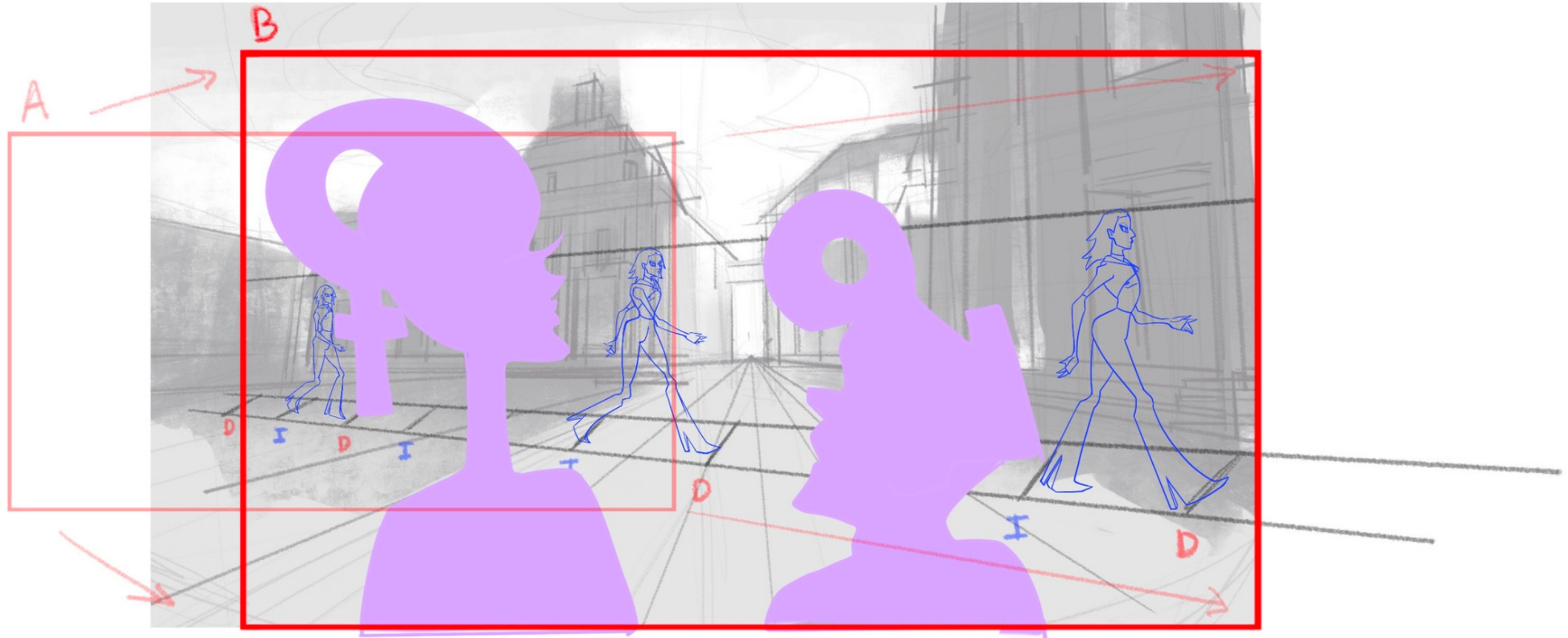
Elle camina CALLE

3B al 3D



- Elle gira de la calle del escaparate y se adentra en una nueva calle.
- La luz del Sol es **baja** y le da de **frente** (es por la tarde). Su **sombra se proyecta** en el suelo de manera alargada y suavizada.
- La bandera ondea ligeramente mientras anda. Hacer un estudio para su movimiento.

Layout, Mariam Bravo.



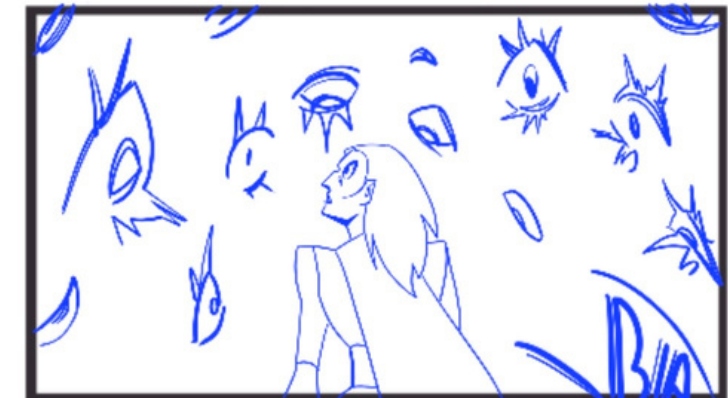
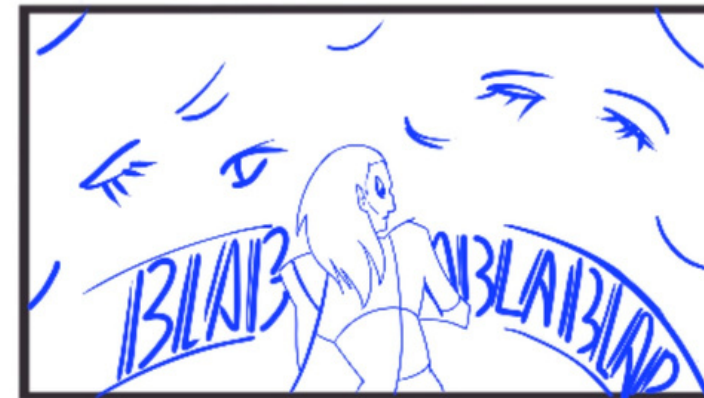
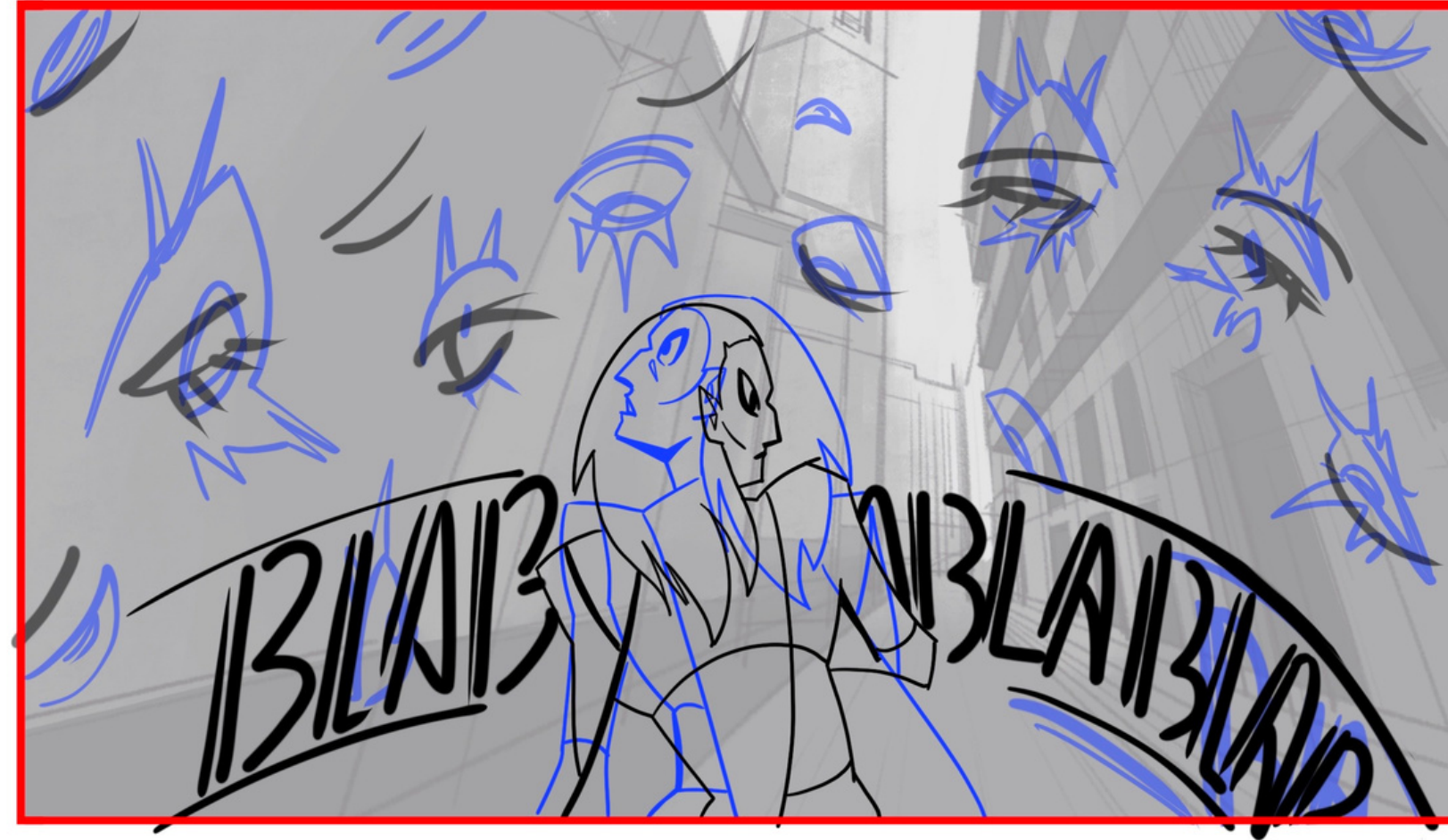
- Estamos ante un **travelling horizontal** con un **zoom out** que va desde A hasta B.
- Elle camina **disociada**, un poco **escorzada** y con **pisada firme**. La **bandera** ondea.
- Conforme la cámara avanza, vemos **dos siluetas** que cuchichean sobre Elle.
- Aparecen las **onomatopeyas** “**bla bla**” salteadas, espontáneas y con corta duración.

Layout, Manuel Pozo.

## ACTO II

"Blah Blah" (mirando lados)

Nº Plano: 8/ 8A - 8G (2)



- Elle **avanza por la calle**, la cámara es fija.
- Elle observa los comentarios, y **sigue con la mirada de manera asustadiza a los BLA**. Se **inclina** un poco para apartarse.
- Aparecen progresivamente y como destellos de luz los **ojos**.
- Luego se abren de un golpe y **cambia el color** de la escena.

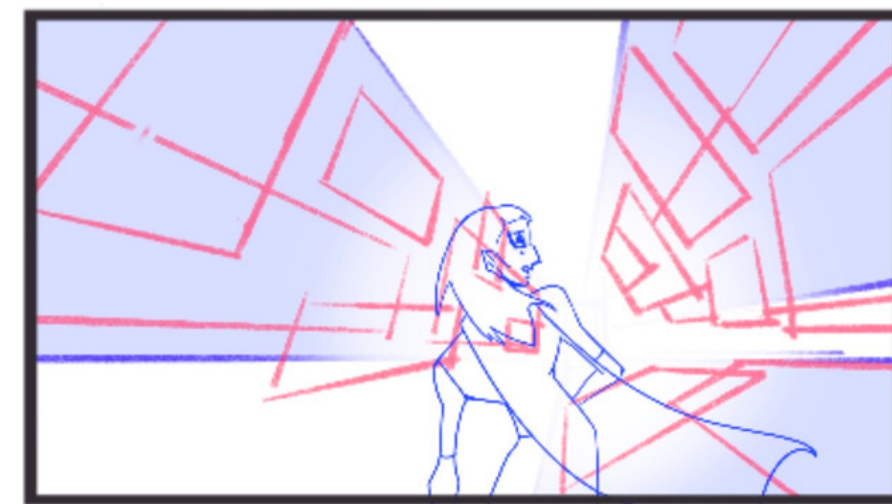
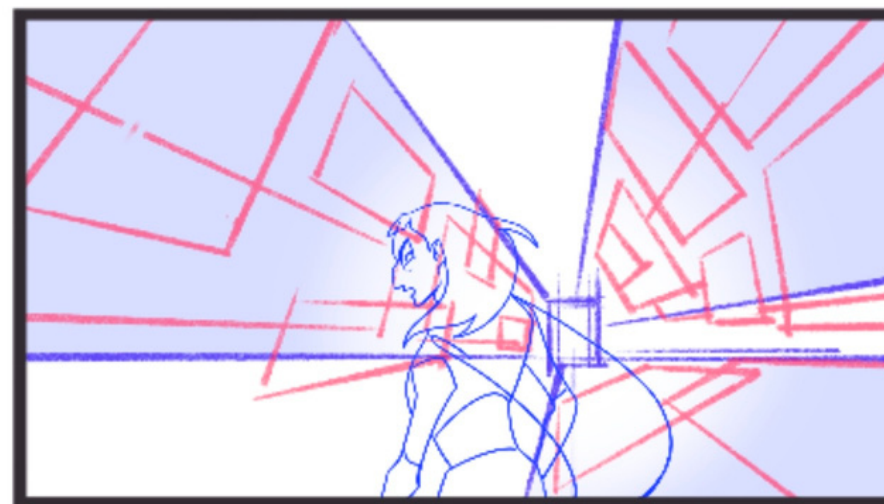
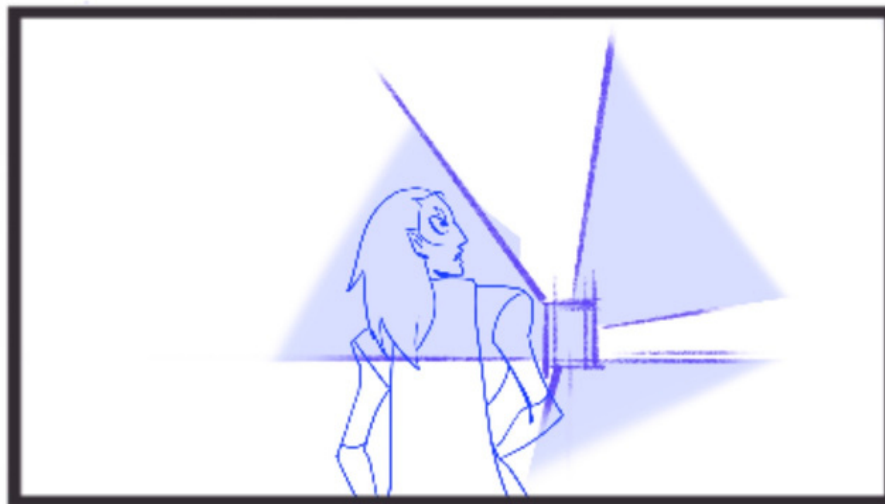
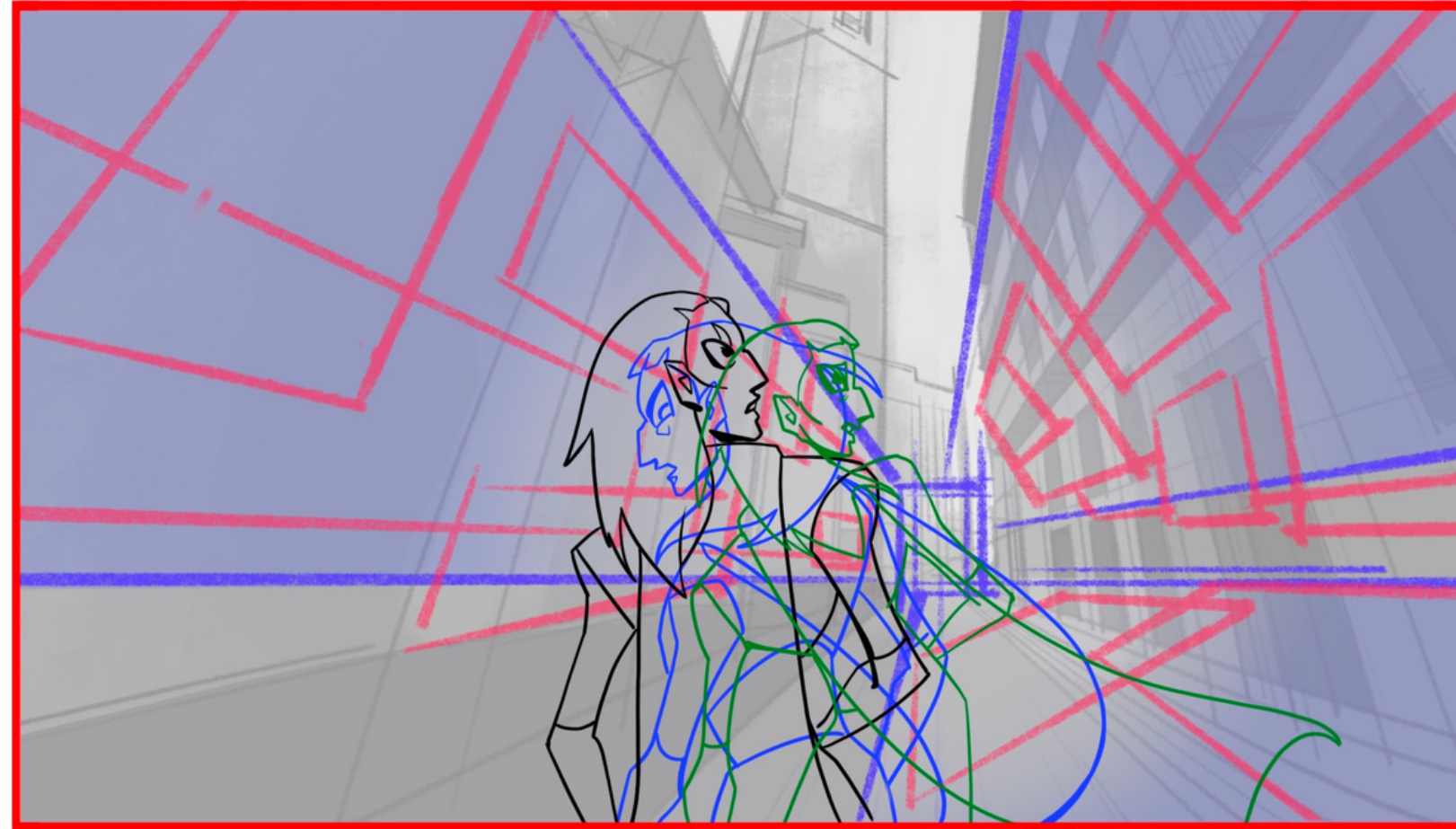
Layout, Manuel Pozo.



## ACTO II

Layout Pantallas

Nº Plano: 8/ entre 8G y 8H



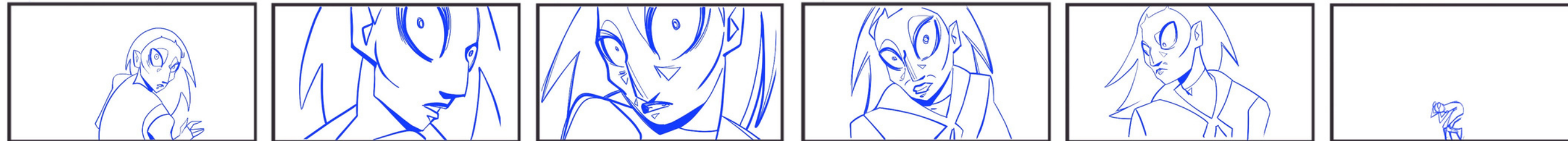
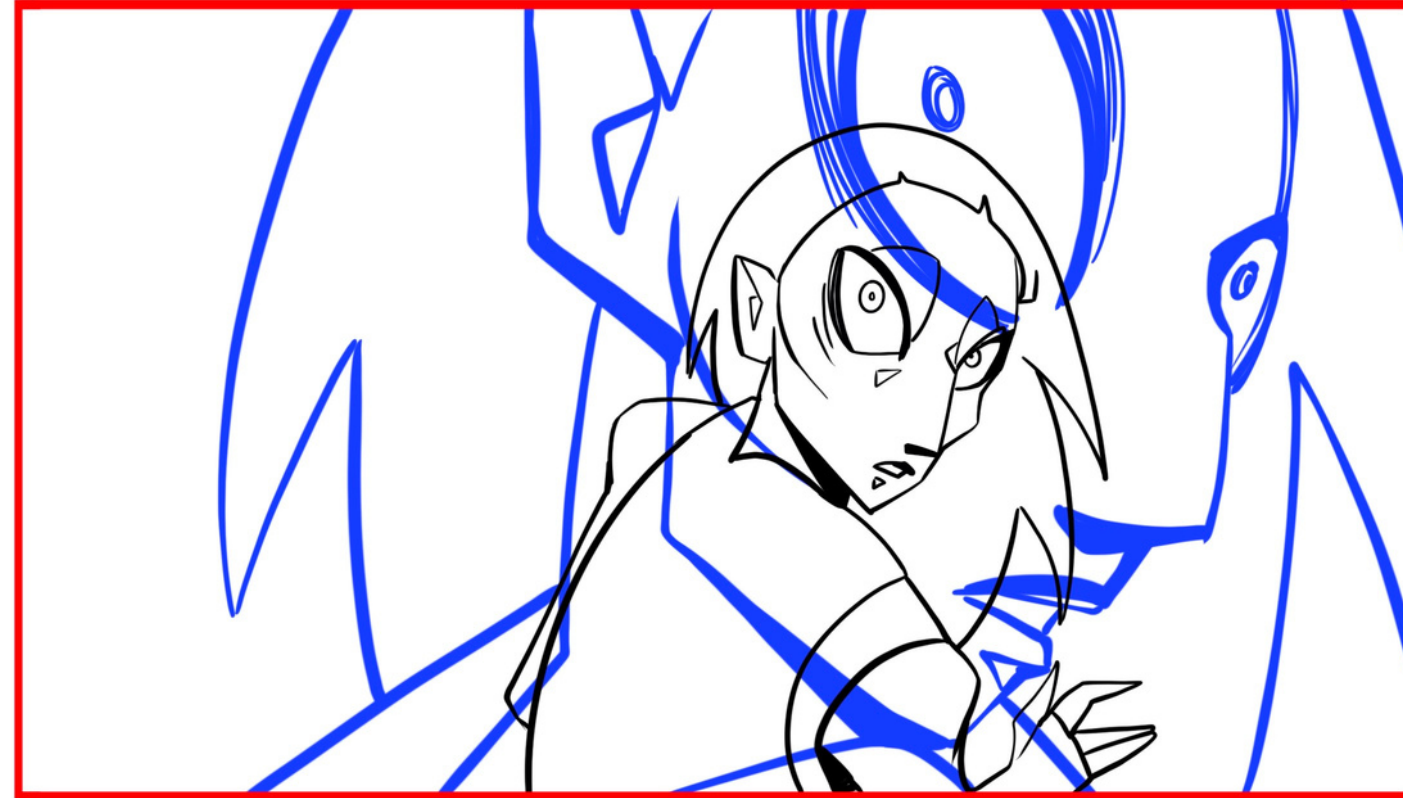
- Elle **avanza por la calle**, la cámara es fija.
- Un haz radial de **luz** aparece al fondo de la calle y **hace cambiar el escenario**.
- Múltiples **viñetas** animadas avanzan a alta velocidad.
- Elle muy angustiada aumenta un poco el **ritmo**. Aumenta su respiración.

Layout, Manuel Pozo.

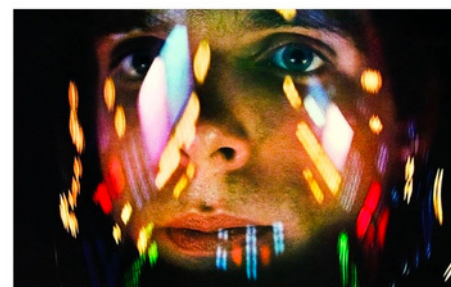
## ACTO II

Giro Elle - 1

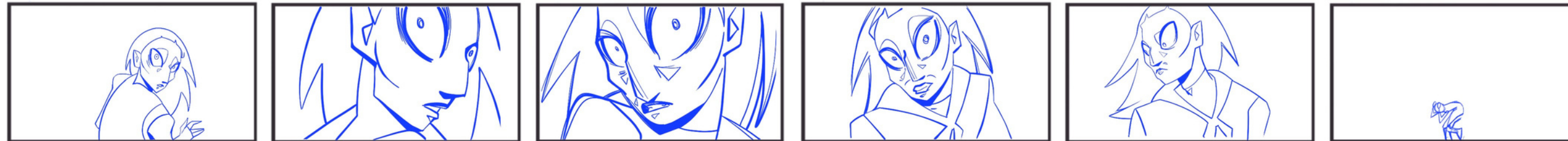
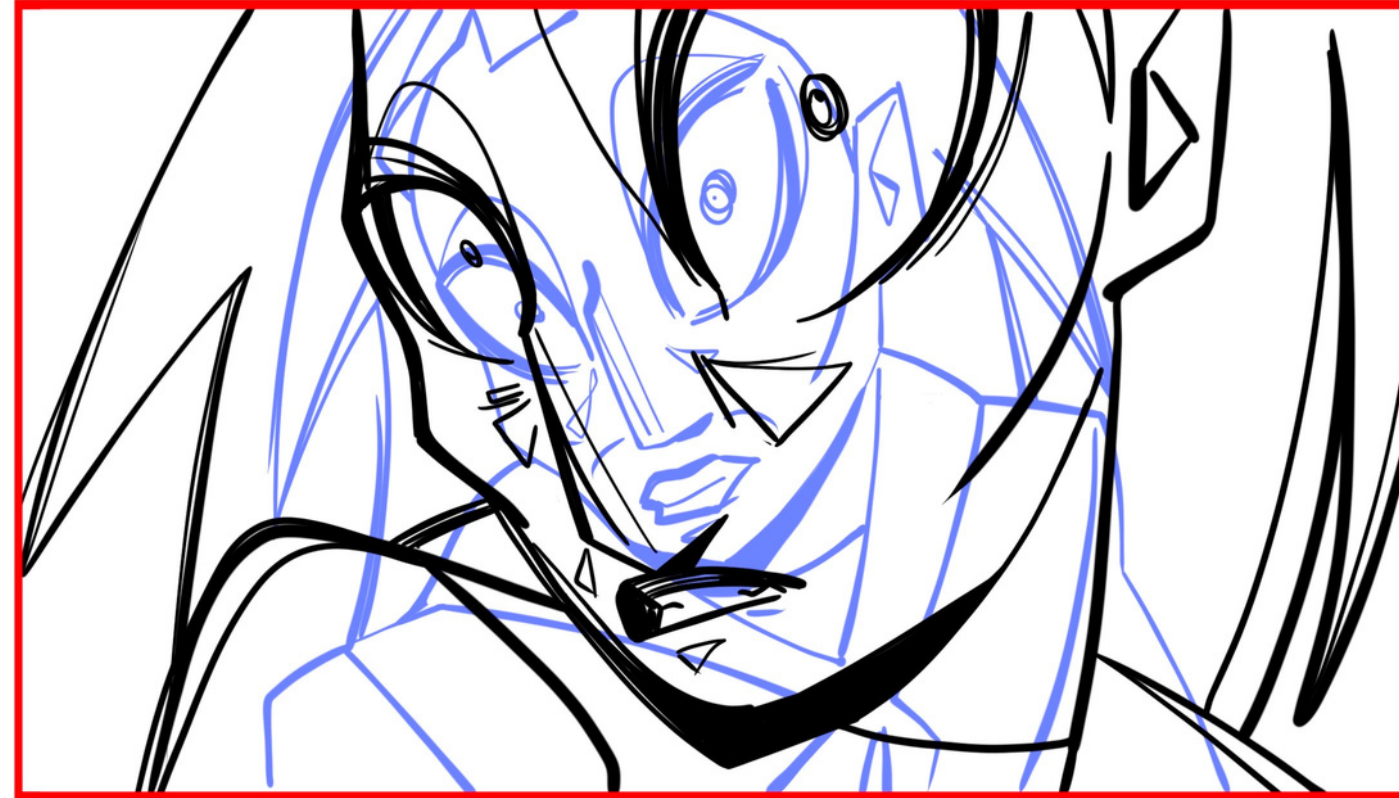
Nº Plano: 8/ H-P



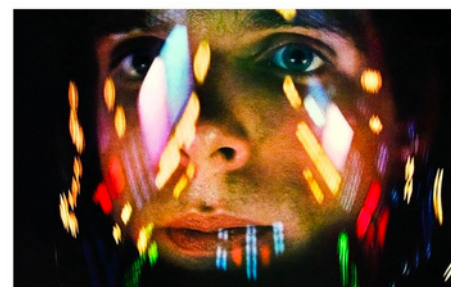
- 
- Elle **para** el caminado asustado y se **gira lentamente**.
  - La cámara le invade con un **zoom in** y el efecto **ojo de pez**.
  - Encima del rostro de él vemos **luces** pasar como el ejemplo de referencia. Un efecto túnel.



Layout, Manuel Pozo.



- ←—————→
- Elle **para** el caminado asustada y se **gira lentamente**.
  - La cámara le invade con un **zoom in** y el efecto **ojo de pez**.
  - Encima del rostro de elle vemos **luces** pasar como el ejemplo de referencia. Un efecto túnel.

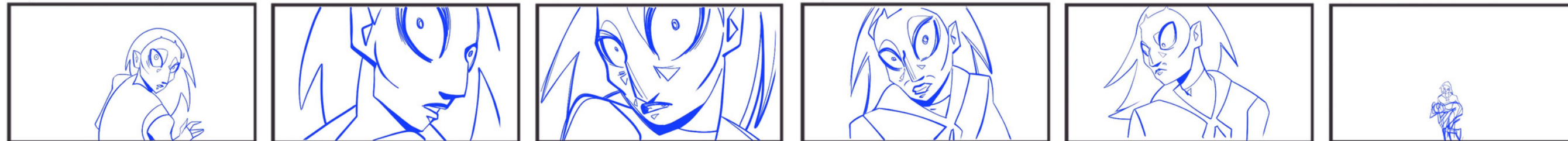


Layout, Manuel Pozo.

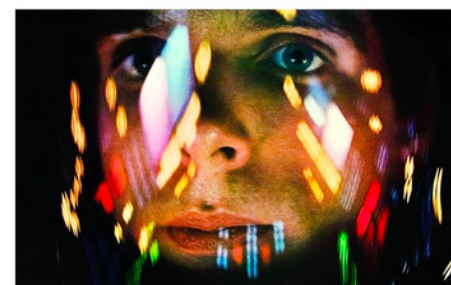
## ACTO II

Giro Elle - 3

Nº Plano: 8/ H-P



- Elle está **aturdido** y entra en pánico. Se encoge y lleva las manos a la cabeza.
- Ojo de pez que termina en un **zoom out rápido**.
- Las **luces** van desapareciendo, y progresivamente, de forma espontánea y creciente aparecen las **viñetas**.

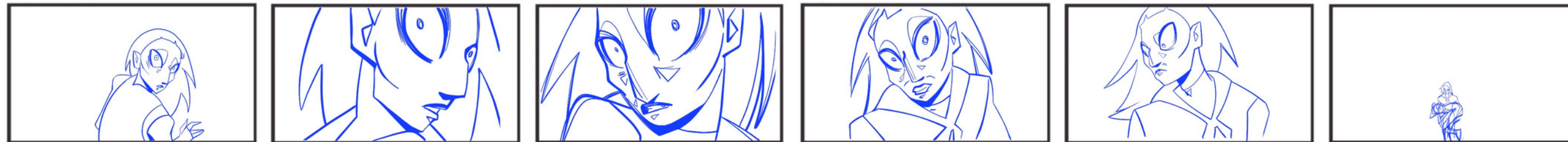
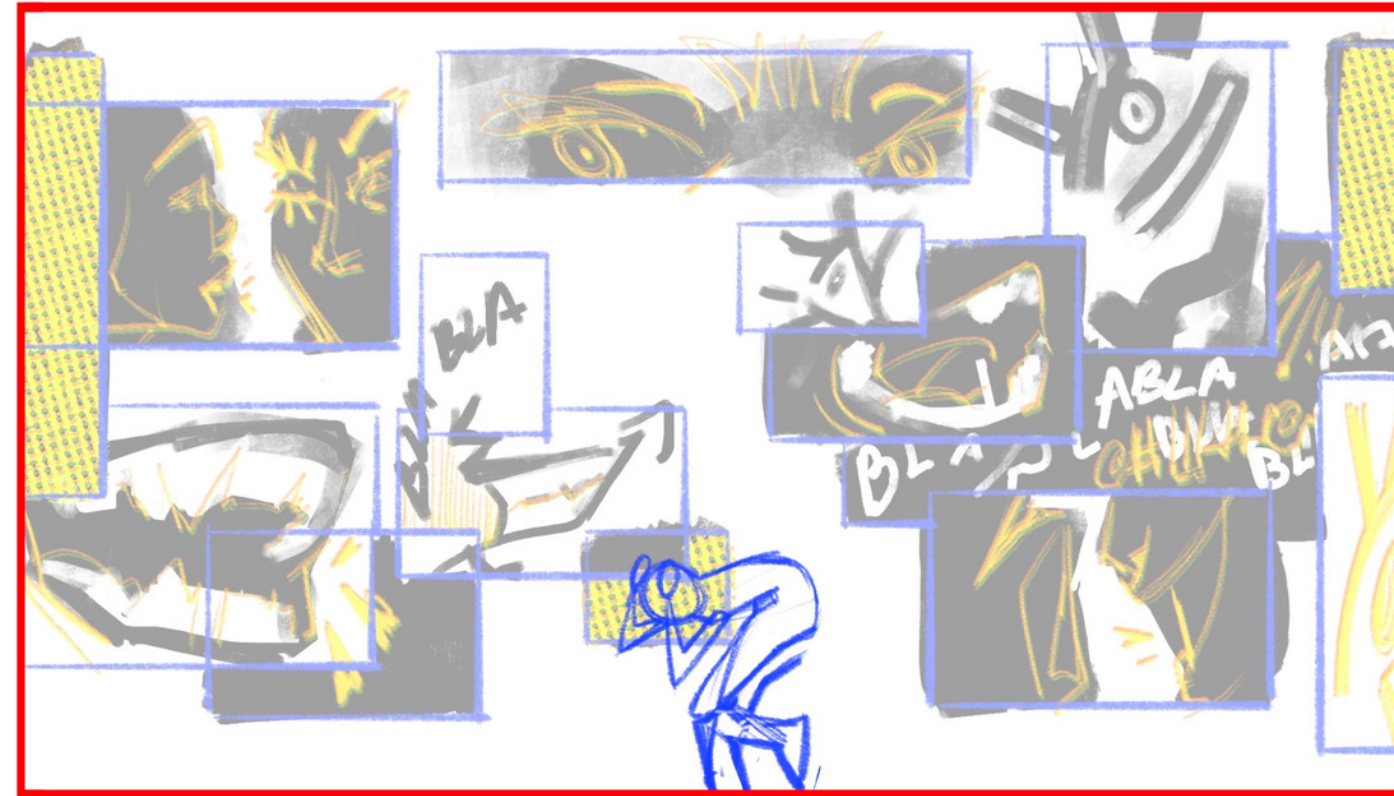


Layout, Manuel Pozo.

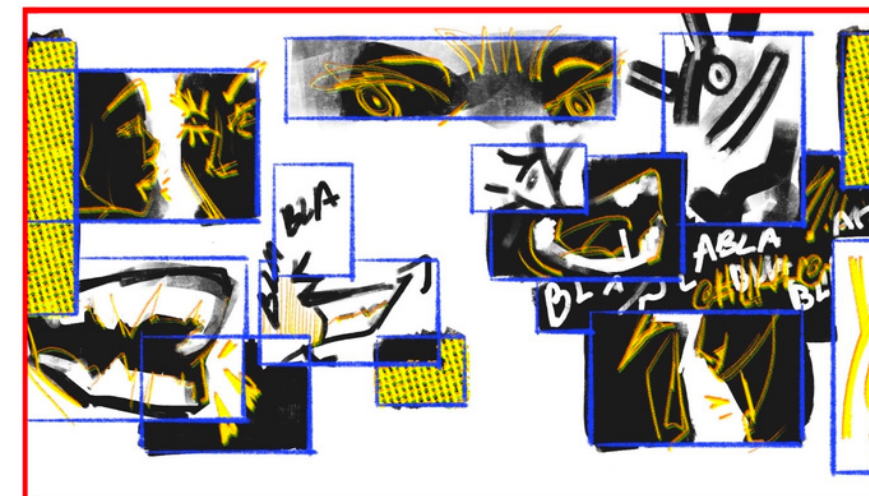
## ACTO II

Giro Elle - 3 (2)

Nº Plano: 8/ H-P



- Elle está **aturdido** y entra en pánico. Se encoge y lleva las manos a la cabeza.
- Ojo de pez que termina en un **zoom out rápido**.
- Las **luces** van desapareciendo, y progresivamente, de forma espontánea y creciente aparecen las **viñetas**.

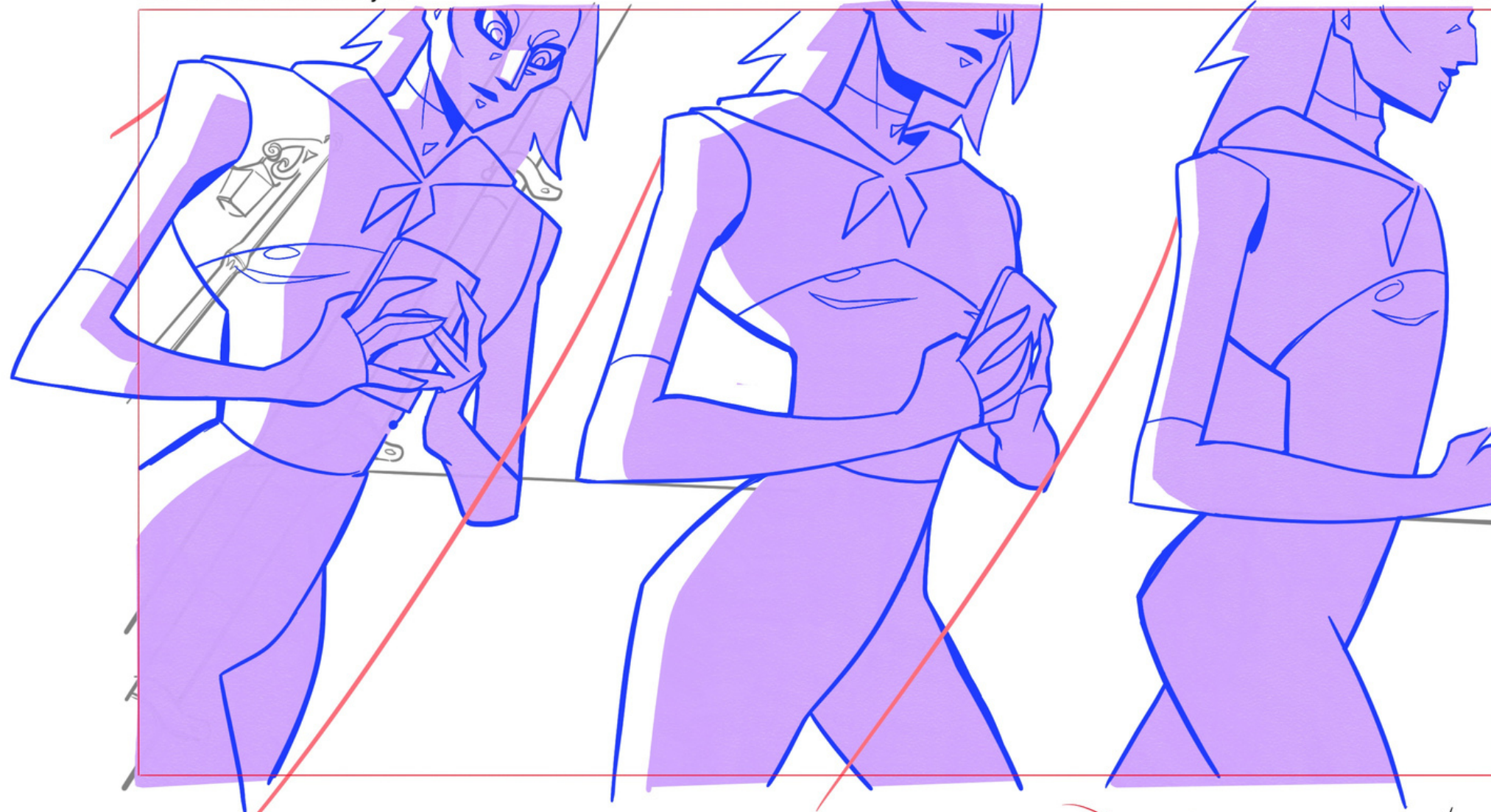


Layout, Manuel Pozo.

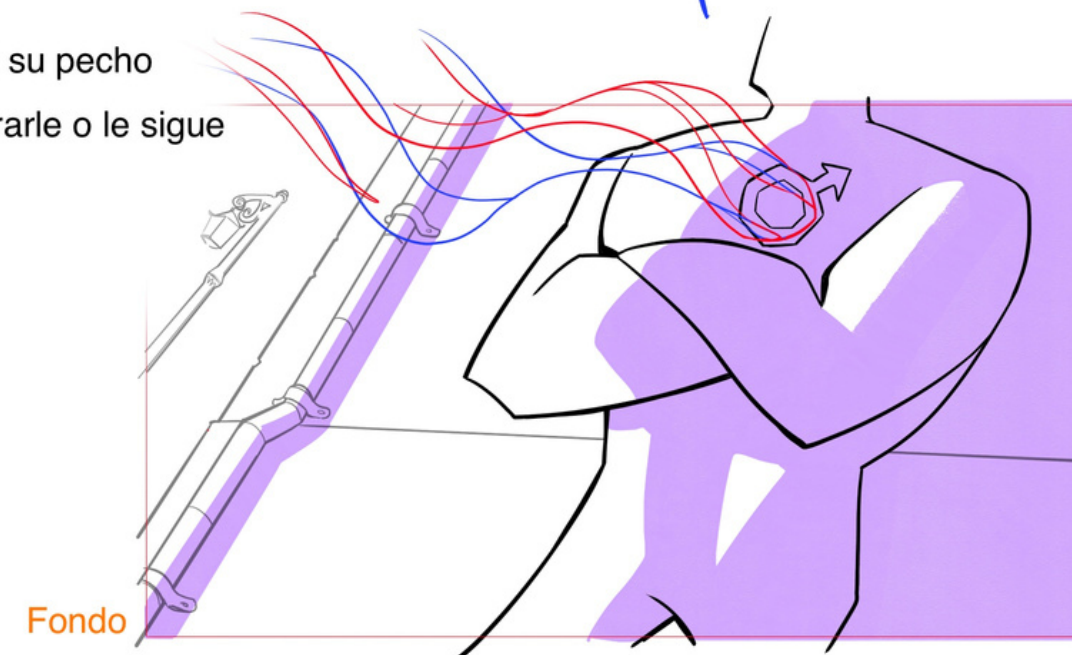
# ACTO I

Elle entra en el callejón

12B\*

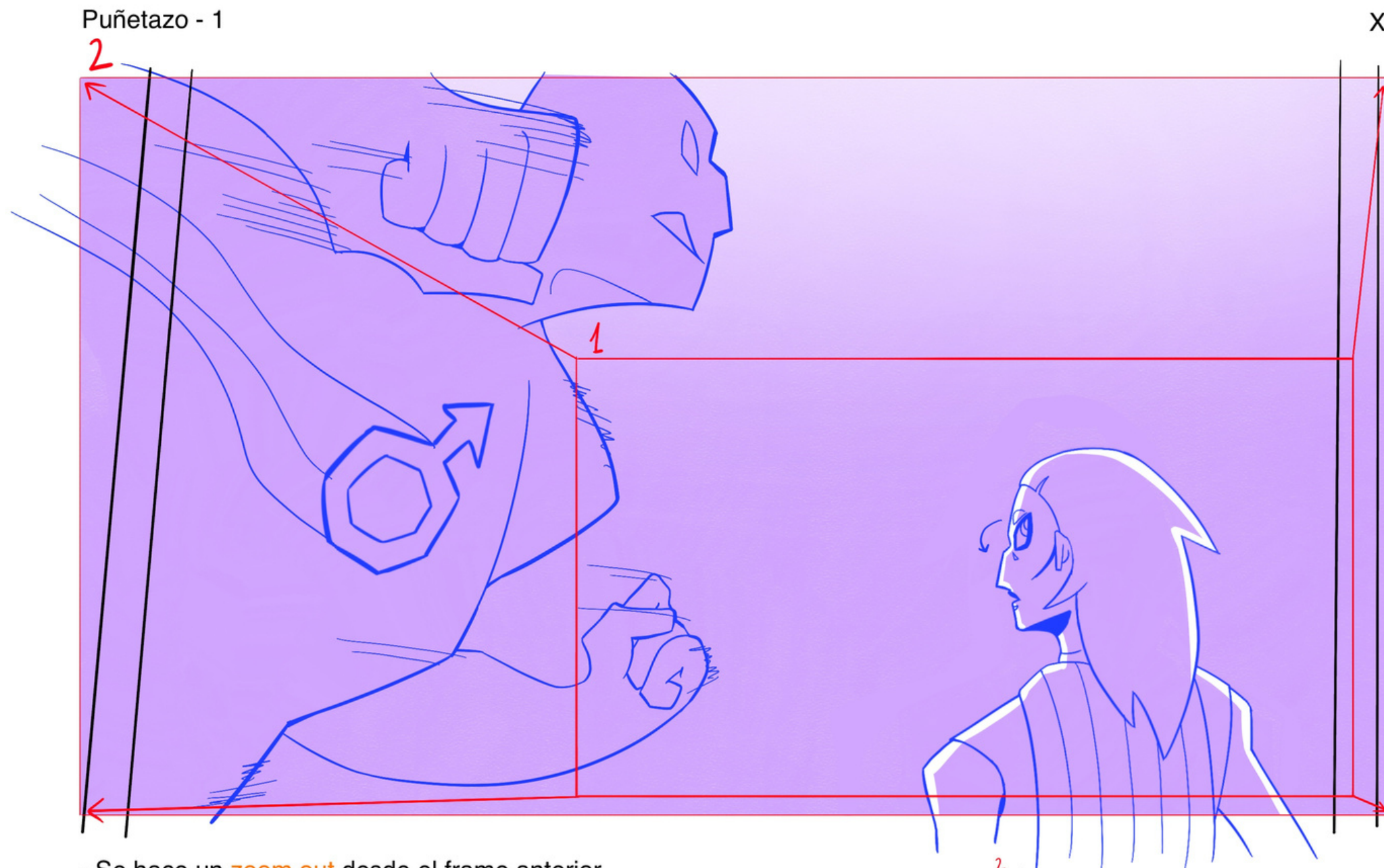


- Primero se muestra el agresor solo. Sale **humo** del símbolo en su pecho
- Tras salir de plano Elle, el agresor **se gira** ligeramente para mirarle o le sigue
- La capa se mueve ligeramente. No hay brisa en el callejón.

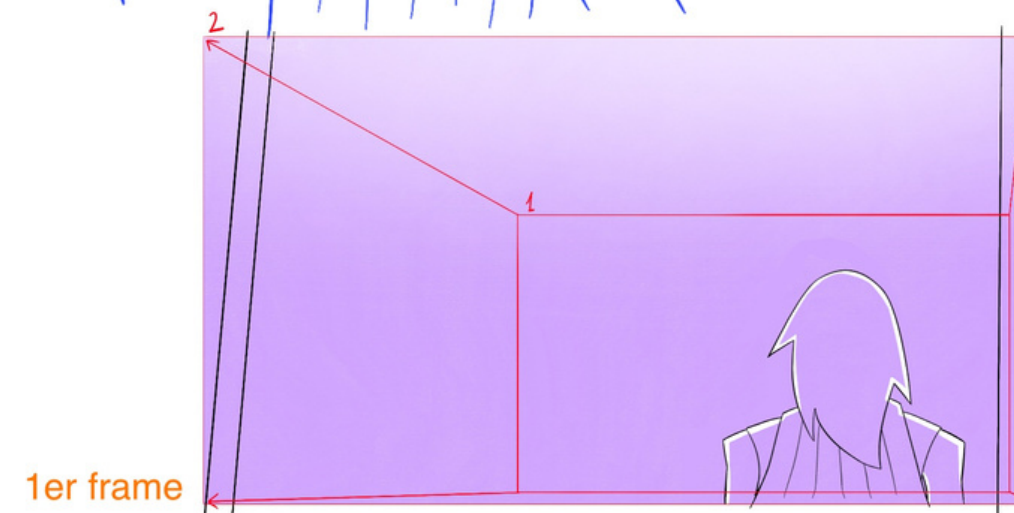


Layout, María Soler.

# ACTO III

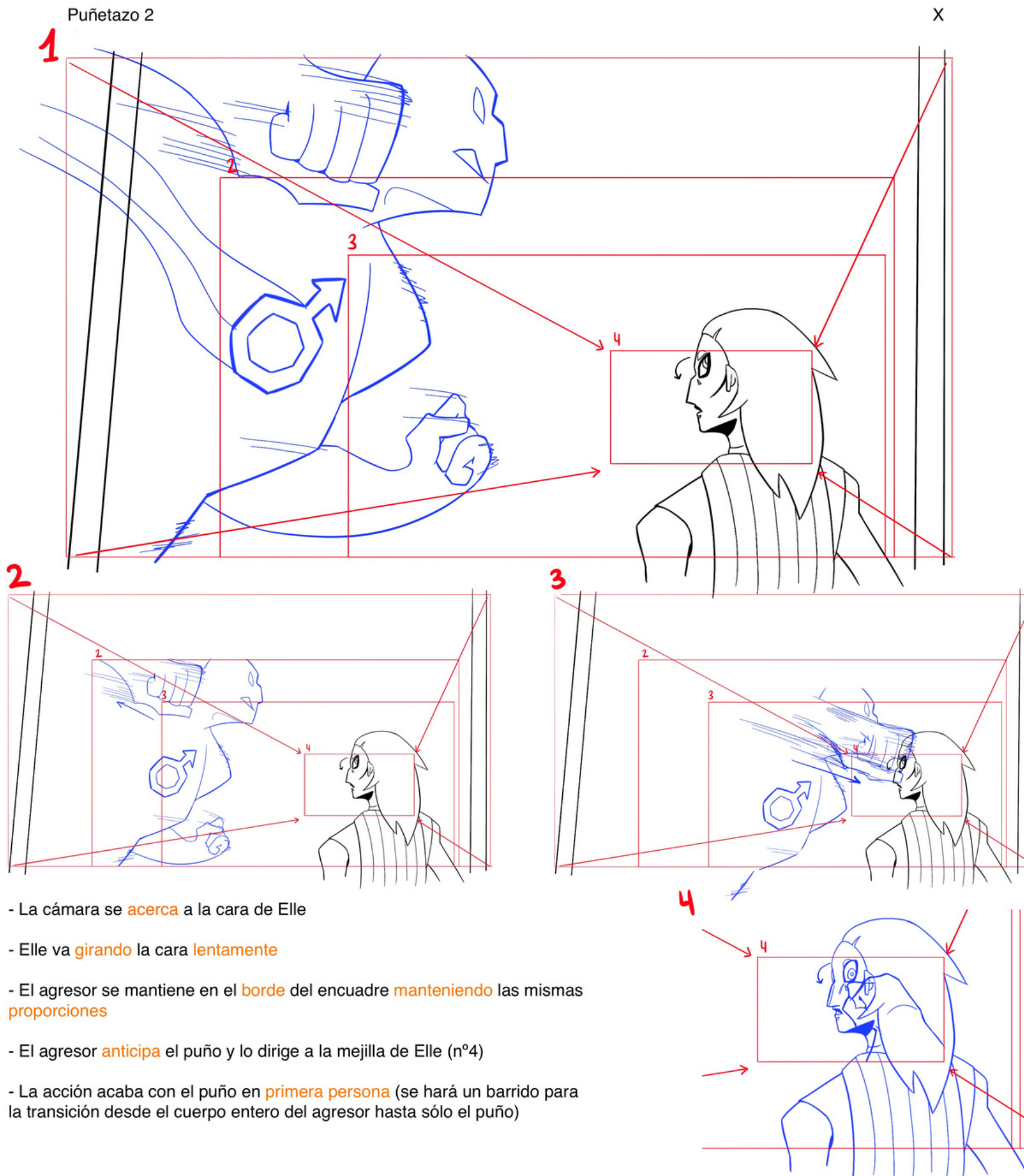


- Se hace un **zoom out** desde el frame anterior
- Aparece el agresor cargando el puño. Elle se gira ligeramente



Layout, María Soler.

# ACTO III



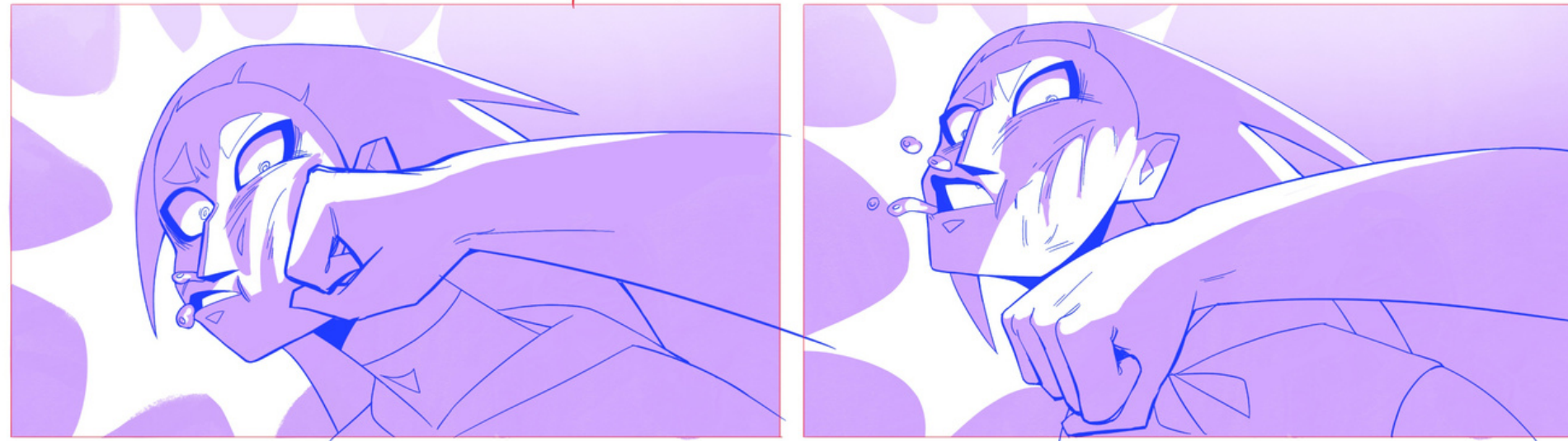
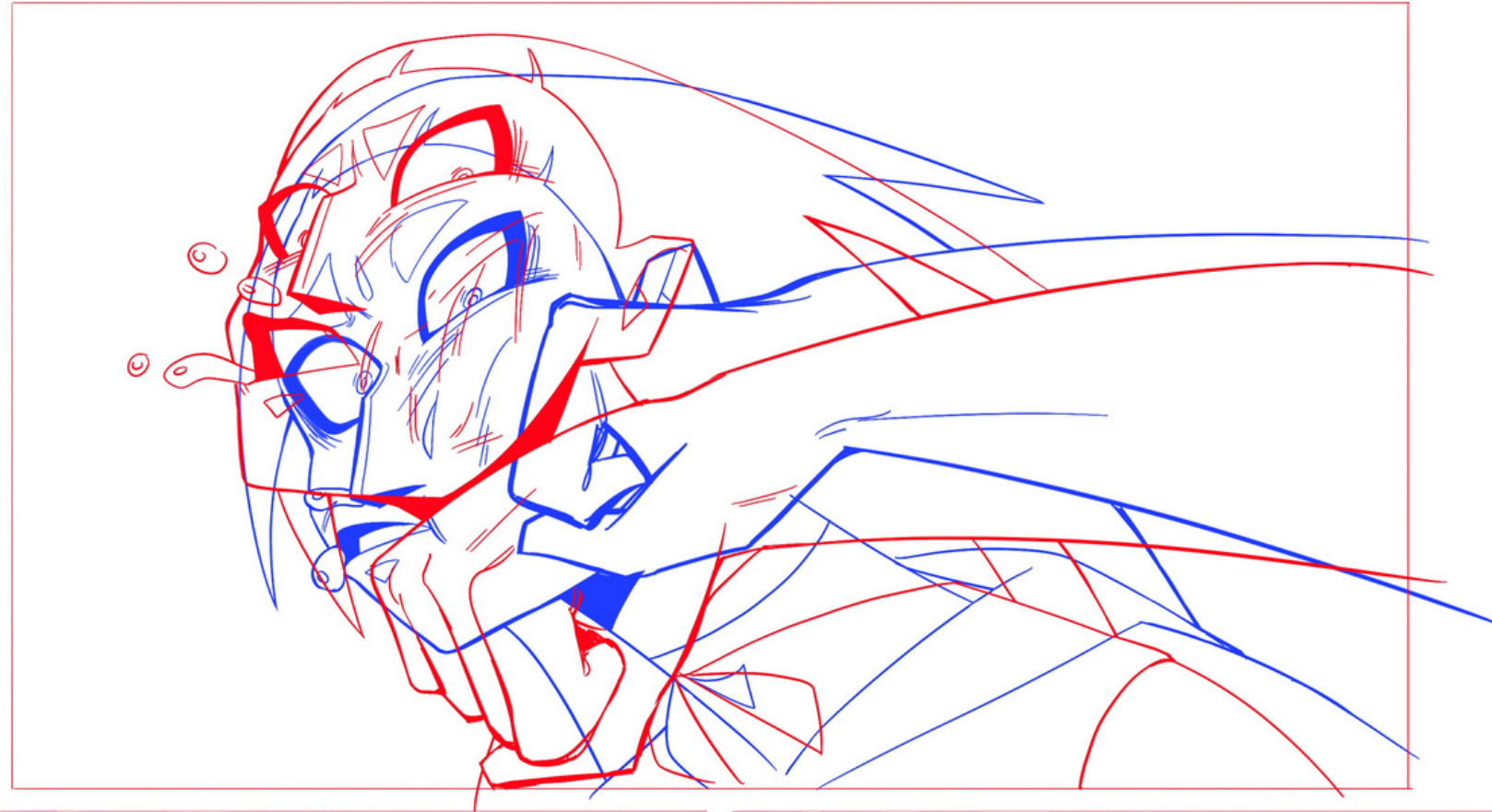
Layout, María Soler.



## ACTO III

Puñetazo - 3

X



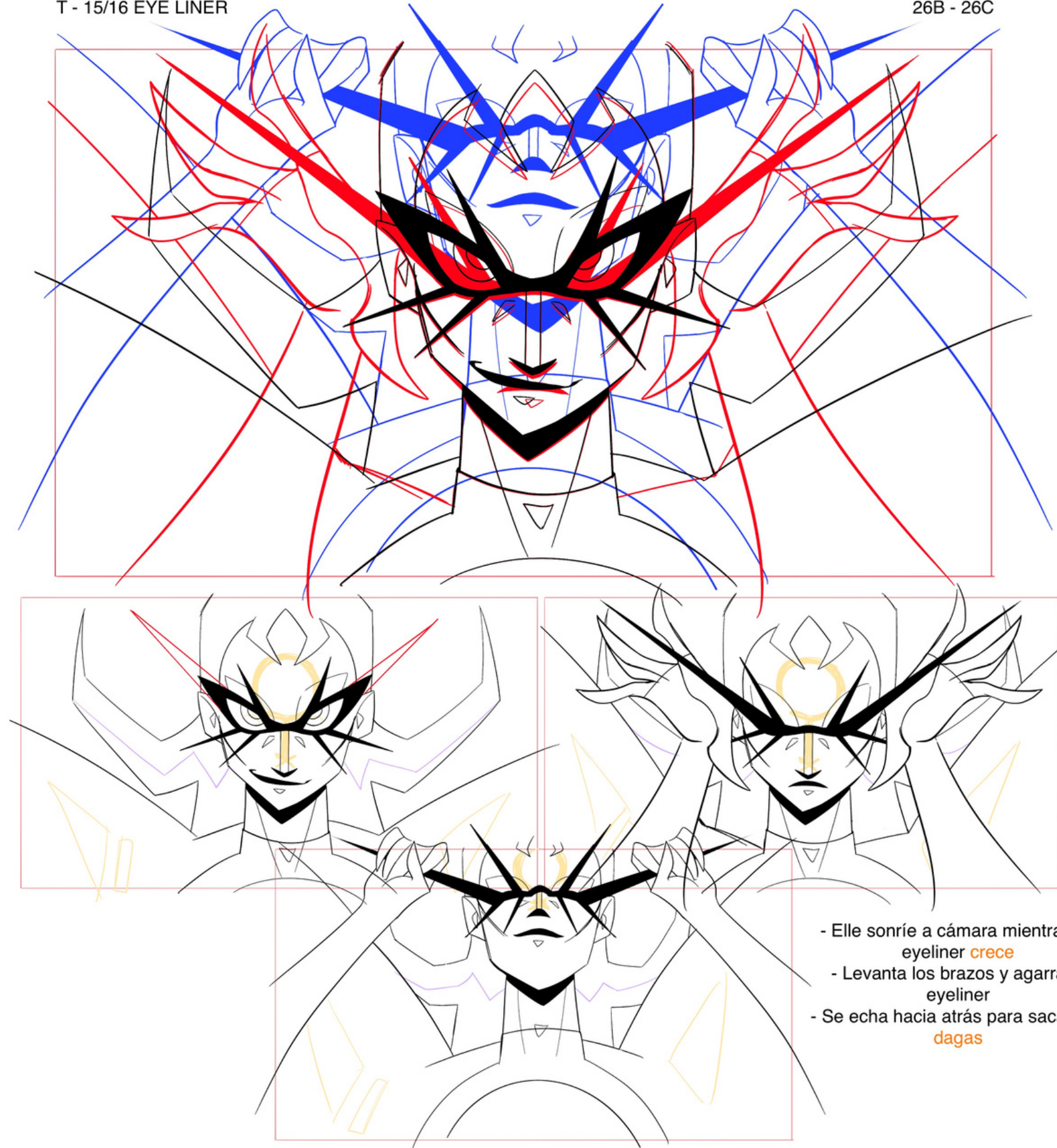
- Elle recibe el puñetazo en **cámara lenta**
- Sale sangre de su boca y nariz
- El puño del agresor recorre un **arco**, no va recto
- El fondo es **abstracto**, con explosiones u onomatopeyas propias del comic

*Layout, María Soler.*

# ACTO III

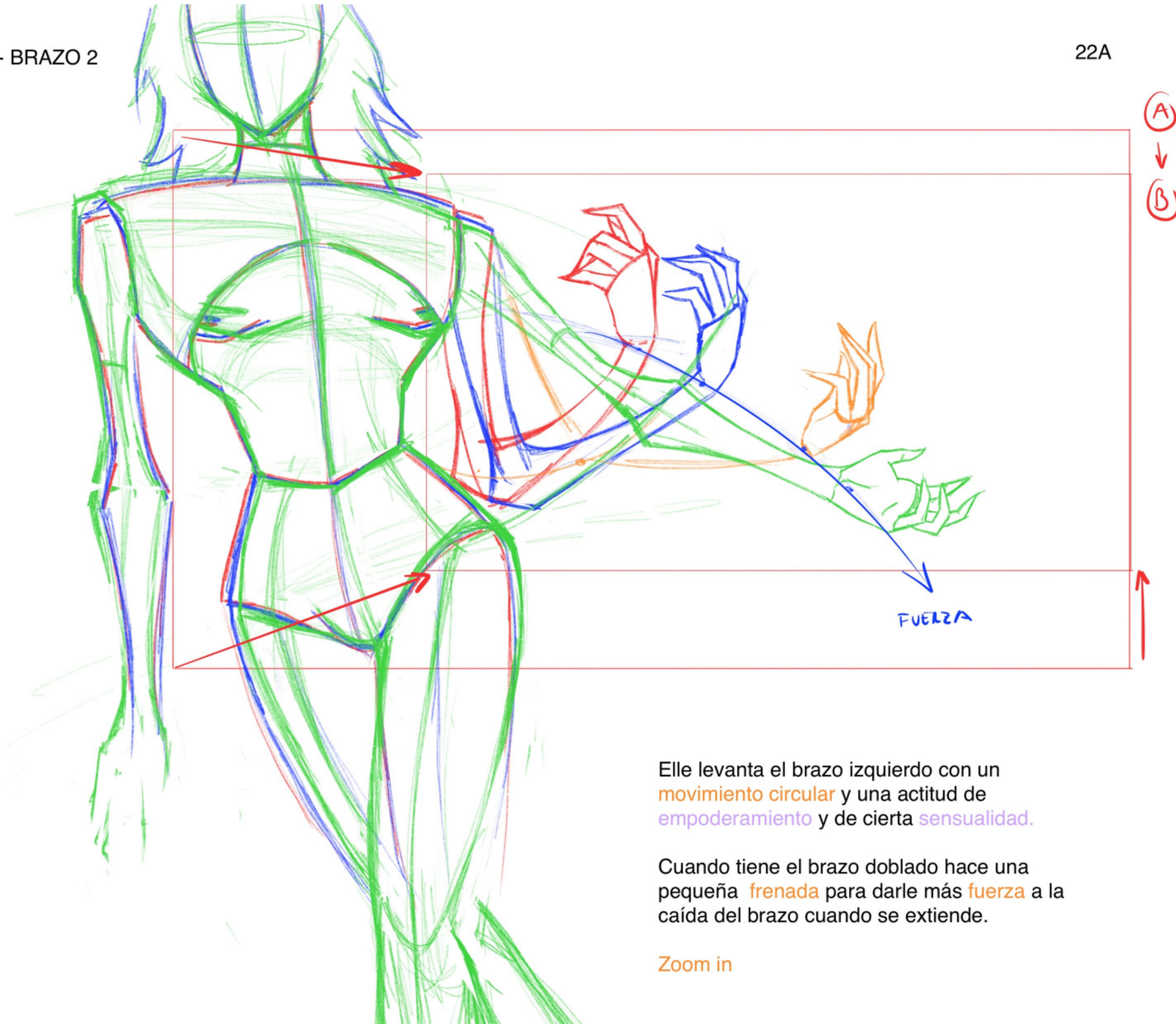
T - 15/16 EYE LINER

26B - 26C



- Elle sonríe a cámara mientras su eyeliner **crece**
- Levanta los brazos y agarra el eyeliner
- Se echa hacia atrás para sacar sus **dagas**

Layout, María Soler.

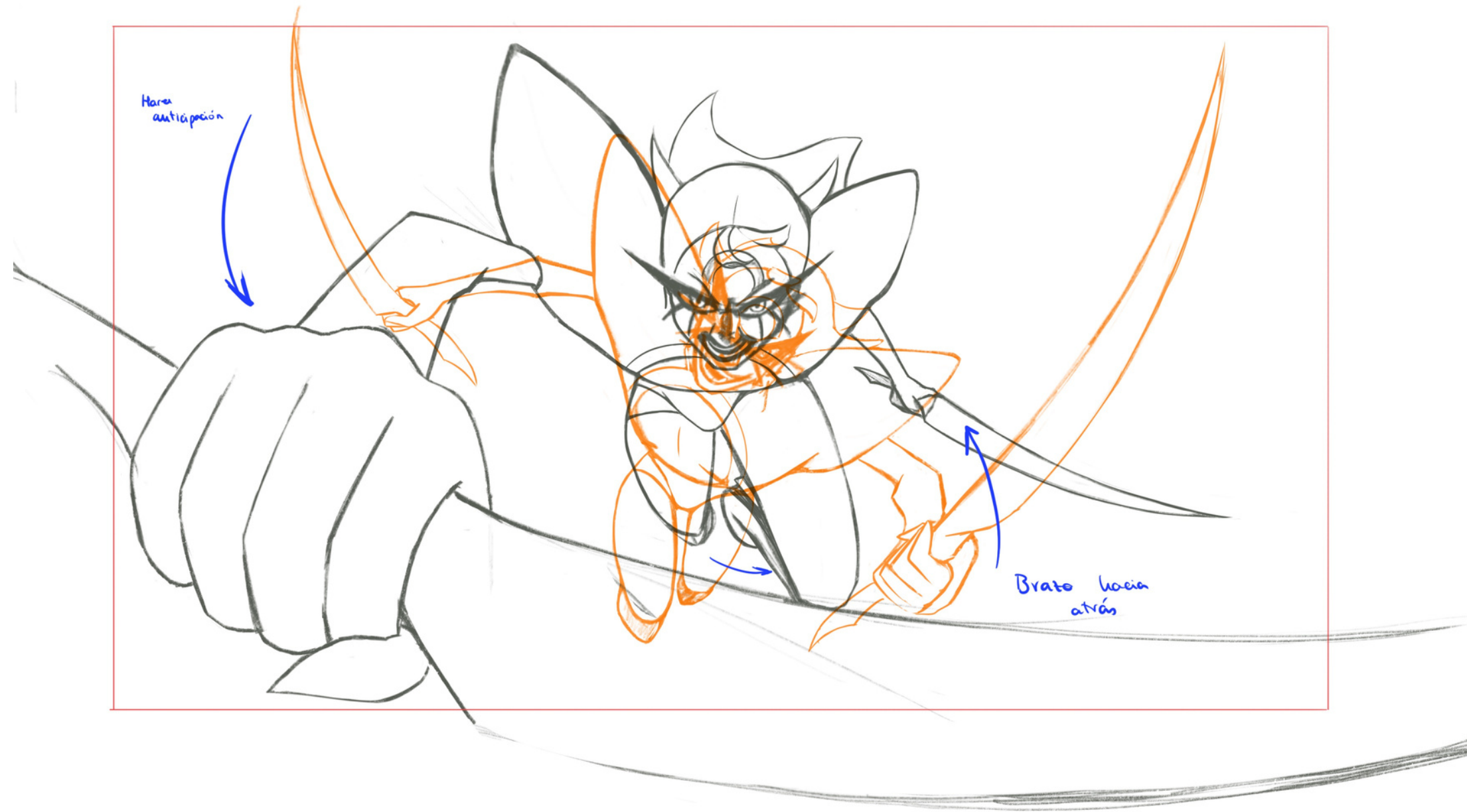


Elle levanta el brazo izquierdo con un **movimiento circular** y una actitud de **empoderamiento** y de cierta **sensualidad**.

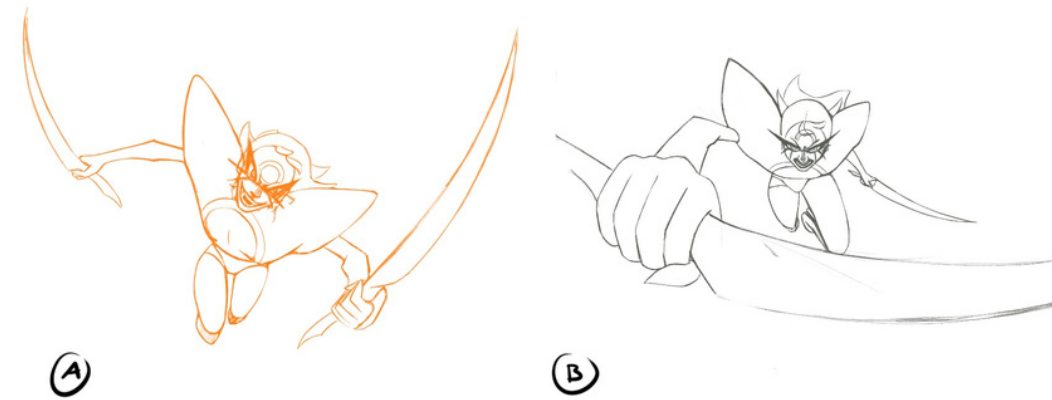
Cuando tiene el brazo doblado hace una pequeña **frenada** para darle más **fuerza** a la caída del brazo cuando se extiende.

**Zoom in**

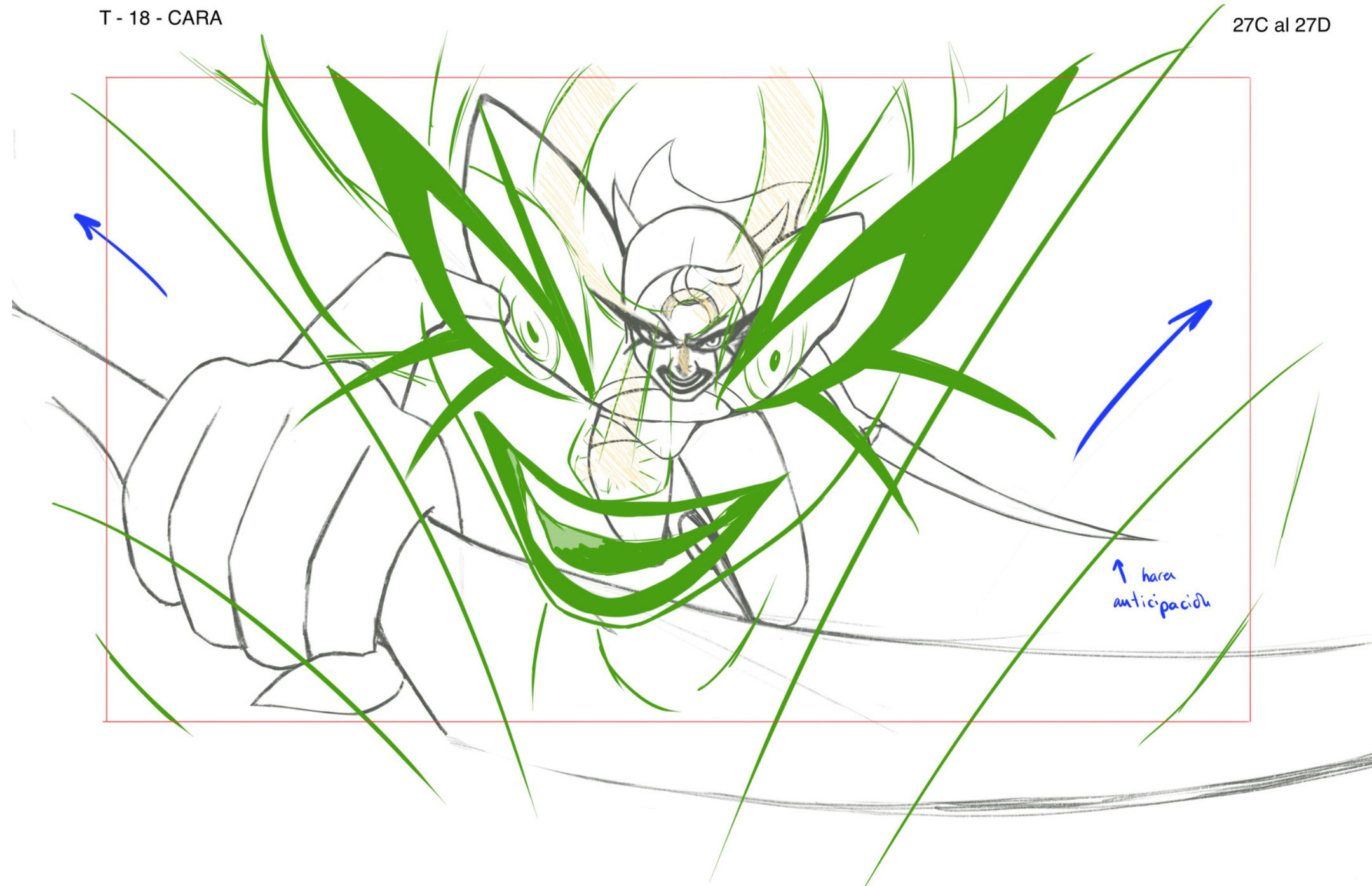
*Layout, Mariam Bravo.*



- Elle se **acerca** a cámara debido al salto que da. Cada vez se acercará más.
- Sus brazos toman impulso hacia atrás (**anticipación**) para dar un **golpe** hacia delante con la **daga** del margen **izquierdo**. El movimiento se asemeja a un puñetazo hacia delante.
- Levanta la pierna del margen derecho a la vez que da el golpe.
- Su mirada transmite ira.
- Es una **acción rápida** y debe transmitir **fuerza**.
- El símbolo de su frente brilla.



Layout, Mariam Bravo.



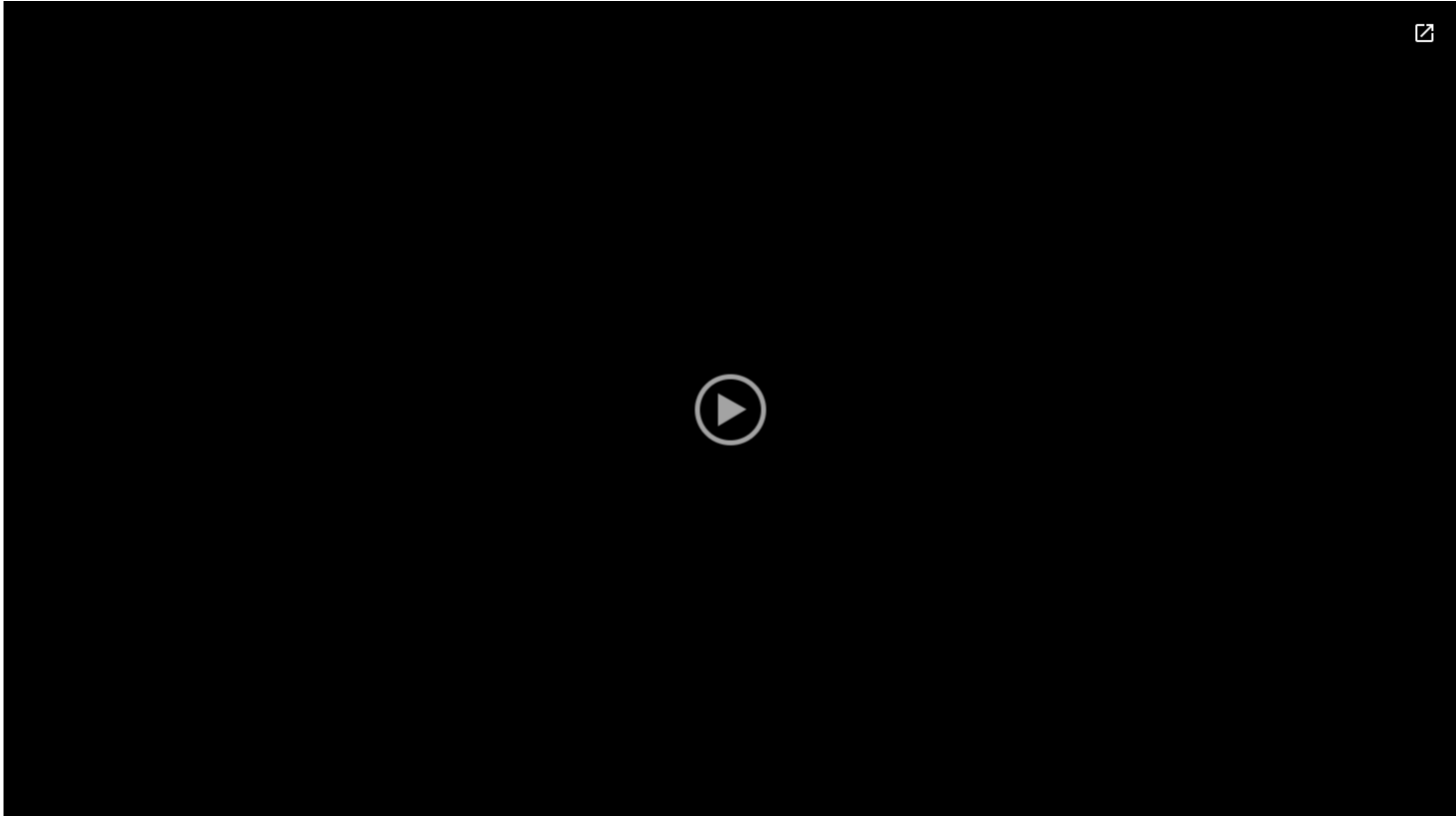
- Elle se sigue **acercando** cada vez más a cámara.
- Sus brazos toman impulso hacia atrás (**anticipación**) para dar un golpe hacia delante con las dos dagas. El movimiento que hacen estas es formando una "X" y comienzan de abajo hacia arriba.
- Su mirada se vuelve **alocada**.
- Es una acción rápida y debe transmitir fuerza.
- El símbolo de su frente brilla.



Layout, Mariam Bravo.

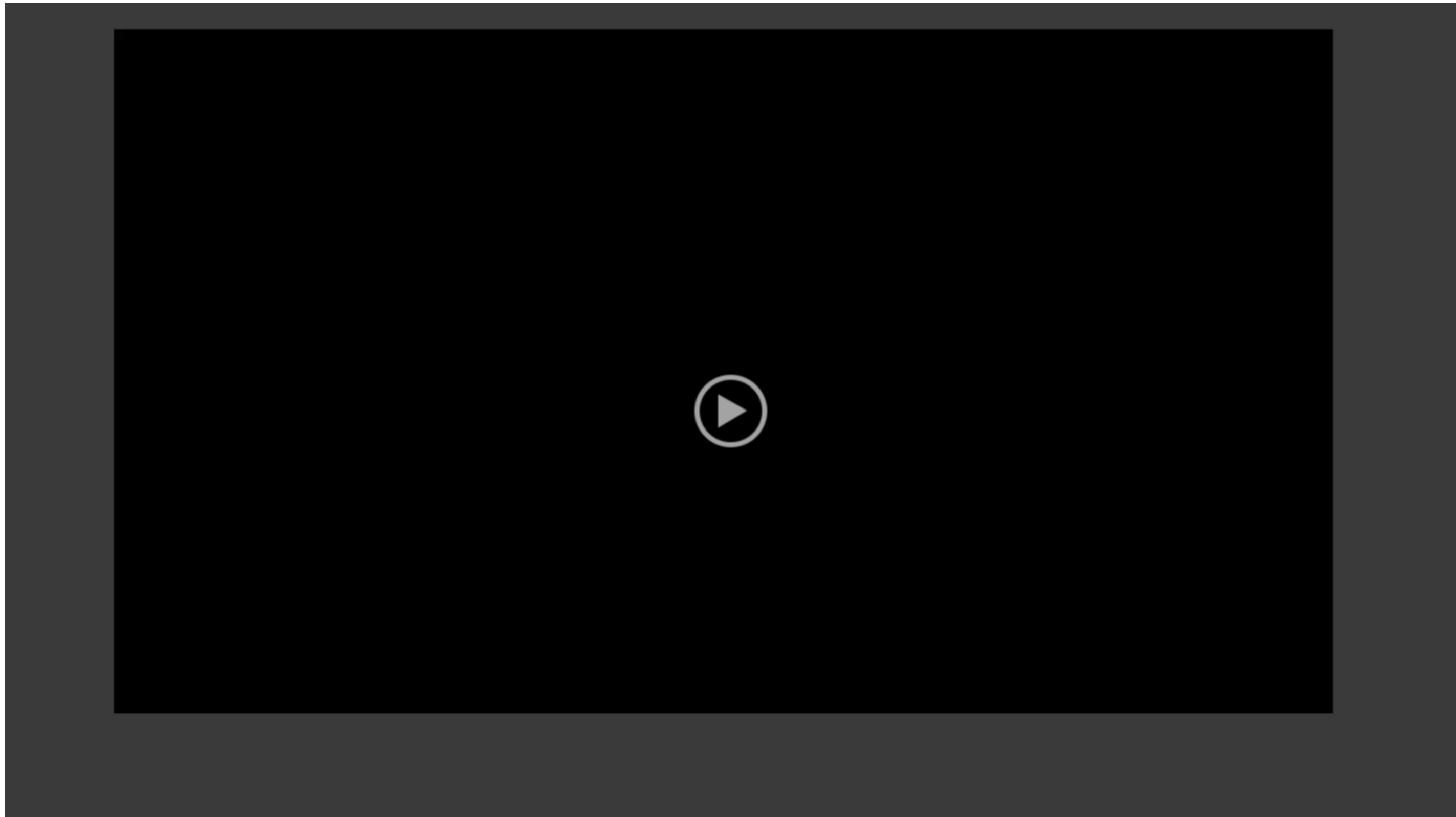


# TEASER Y ANIMÁTICA



**ENLACE A TEASER**

<https://drive.google.com/file/d/1LyIUydXJzj7Hup1rjlkocAeEzpFR3qMy/view?usp=sharing>



**ENLACE A ANIMÁTICA**

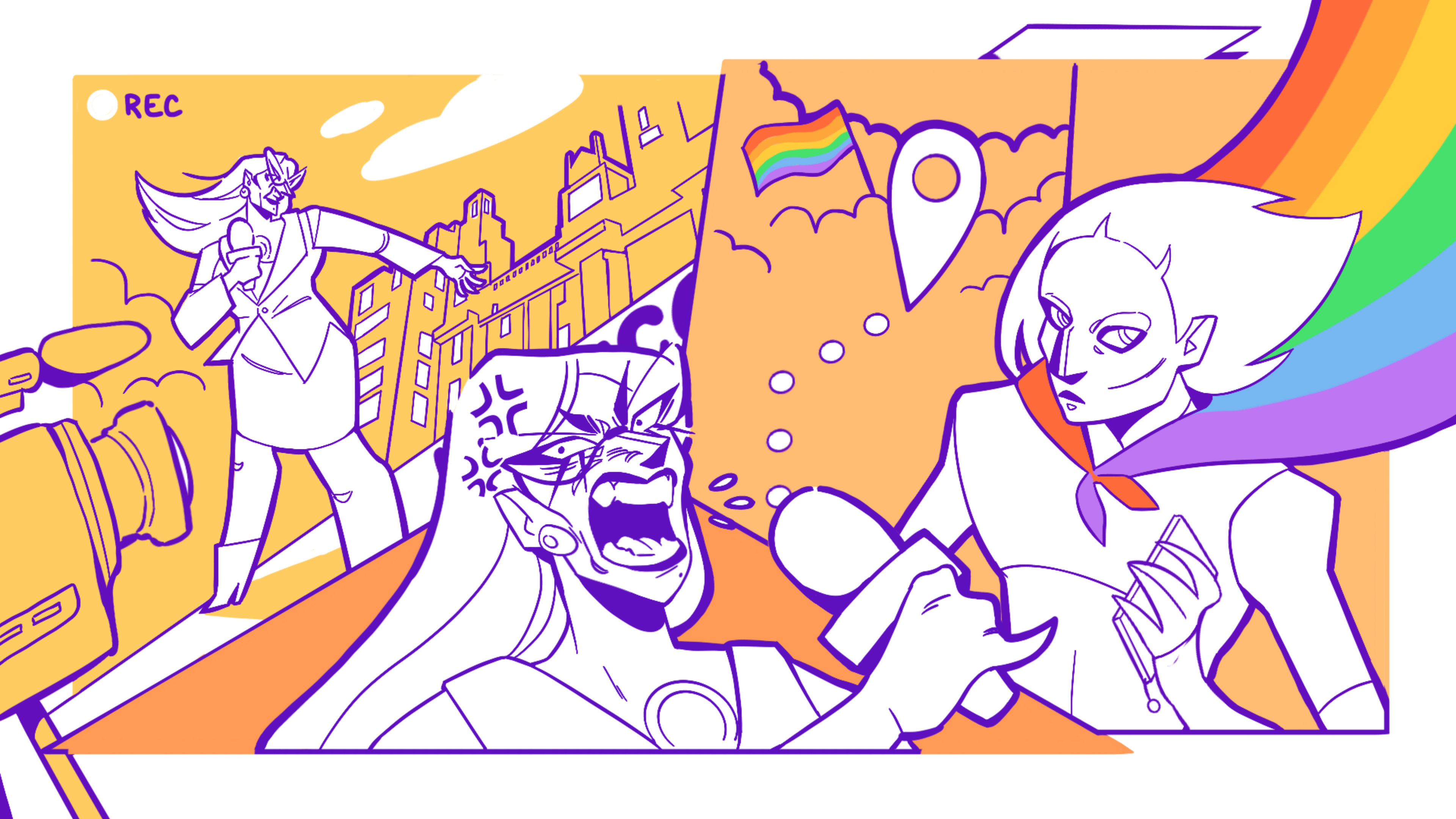
[https://drive.google.com/file/d/1Sqwf7YK-Tt-1SaAVwDKMX-PXjaQSQHV\\_/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Sqwf7YK-Tt-1SaAVwDKMX-PXjaQSQHV_/view?usp=sharing)



**MATERIAL ELABORADO  
PARA PITCH. EVENTOS.**

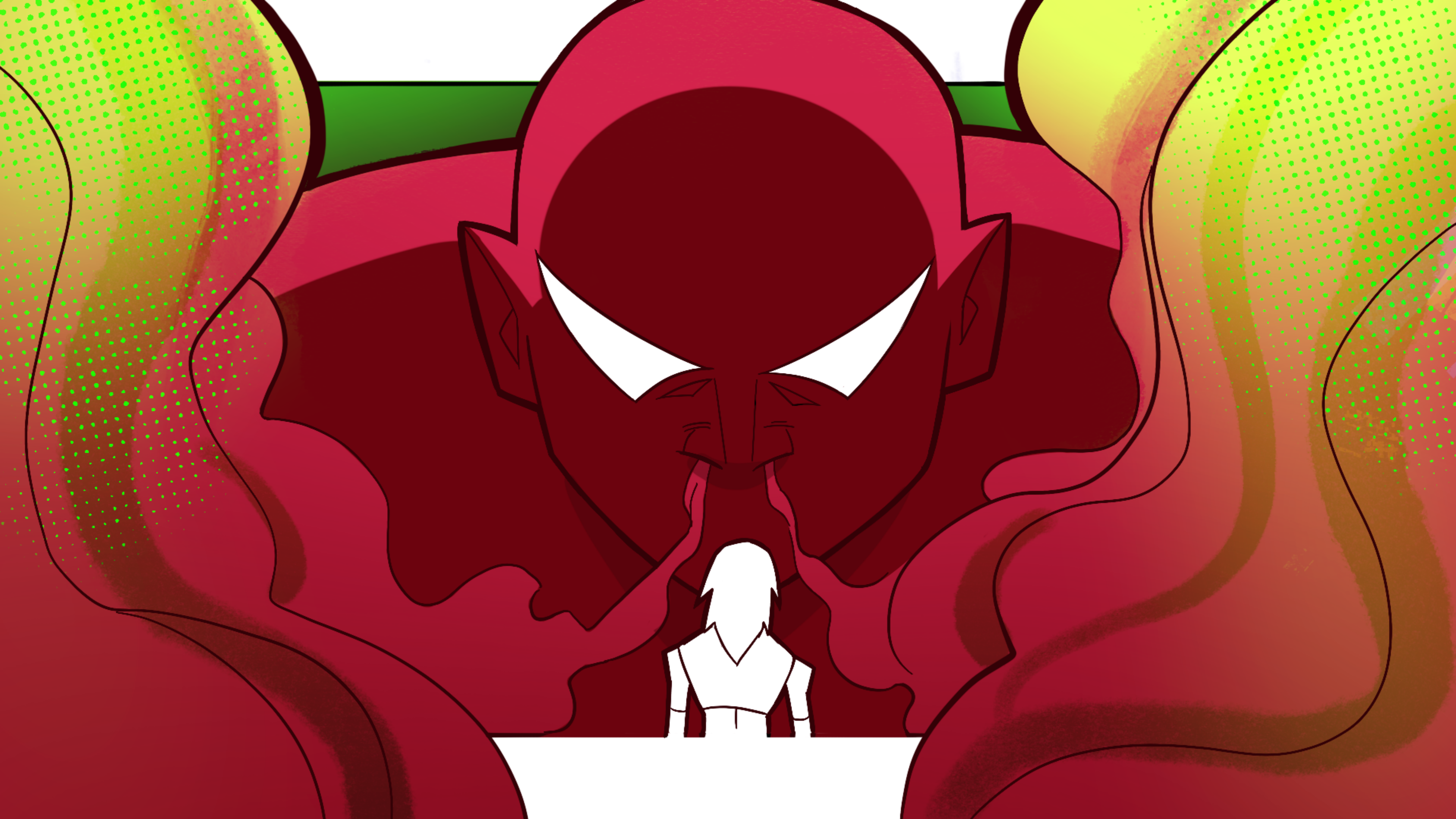


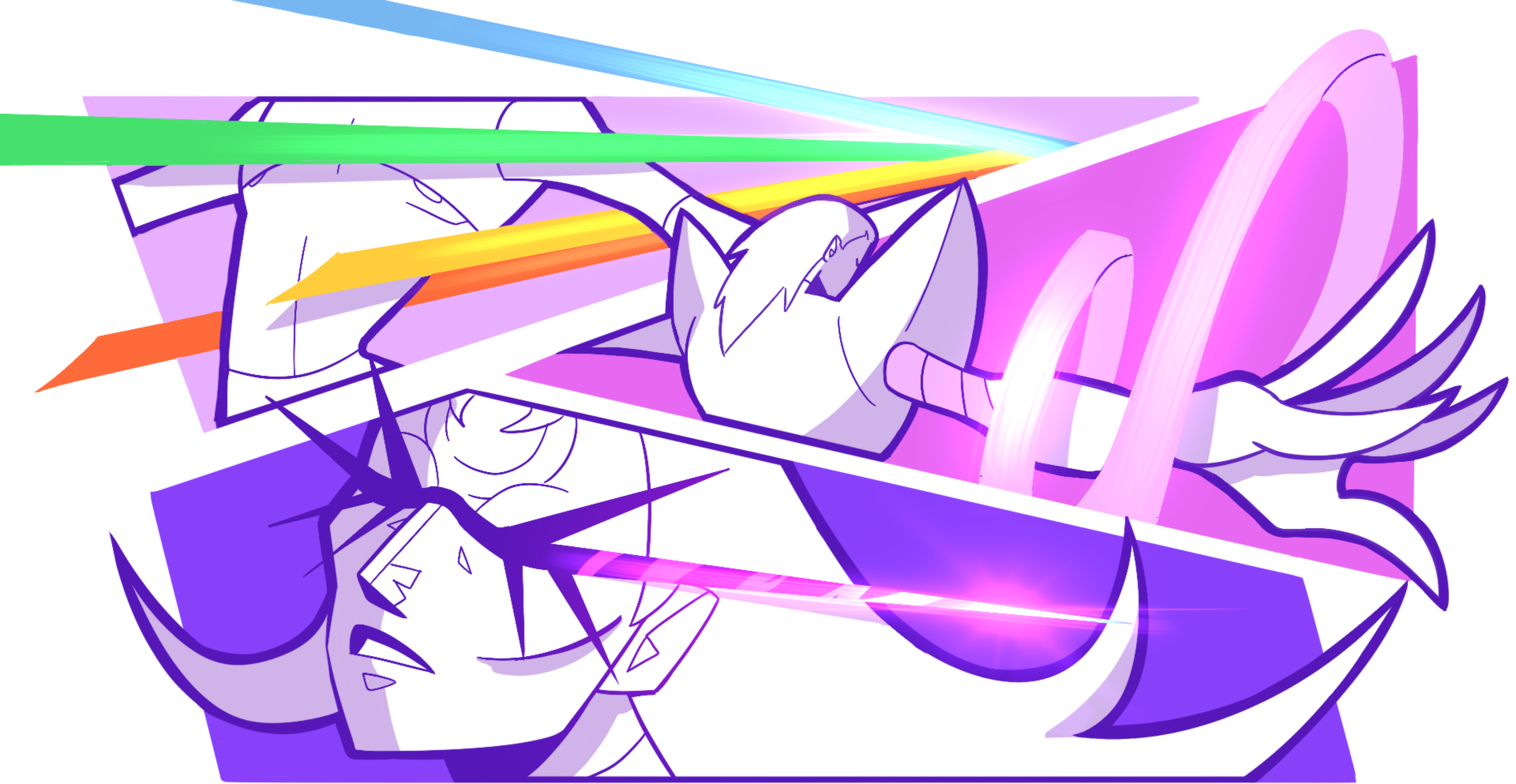
REC















# REPLAY

BY Florida  
Universitaria

IM... RE... ARE

ES  
D



# ELLE

LE VILLANE VALENCIANE

CIONES MARICONCHIS








@ELLE.THE.SLAYER

A white rectangular box containing a QR code. The QR code is composed of small dots in shades of purple and blue. In the center of the QR code is a stylized Instagram logo. Below the QR code, the text "@ELLE.THE.SLAYER" is written in a purple, sans-serif font.



# **SITUACIÓN ACTUAL Y PRESUPUESTO**



	Concepto	Cantidad de horas	Precio (€/h)	Total (€)
<b>1</b>	<b>Desarrollo</b>			<b>6900</b>
1.1	Desarrollo de guión	40	15	600
1.2	Desarrollo visual	420	15	6300
<b>2</b>	<b>Preproducción</b>			<b>2700</b>
2.1	Diseño de personajes	80	15	1200
2.2	Diseño de props	10	15	150
2.3	Storyboard - animática	80	15	1200
2.4	Color script	10	15	150
		Cantidad de fondos/layout/frames	Precio (€/frame)	
<b>3</b>	<b>Producción</b>			<b>13297</b>
3.1	Fondos	22	40	880
3.2	Layouts	47	15	705
3.3	Animación			4556,8
	Animación FIJAZO	0	0,11	0
	Animación FÁCIL	1408	0,4	563,2
	Animación MEDIO	2048	0,7	1433,6
	Animación DIFÍCIL	2560	1	2560
3.4	Clean up			3270,4
	Clean up FIJAZO	0	0,09	0
	Clean up FÁCIL	1408	0,25	352
	Clean up MEDIO	2048	0,55	1126,4
	Clean up DIFÍCIL	2560	0,7	1792
3.5	Color			1318,4
	Color FIJAZO	0	0,05	0
	Color FÁCIL	1408	0,1	140,8
	Color MEDIO	2048	0,2	409,6
	Color DIFÍCIL	2560	0,3	768
3.6	FX			2566,4
	FX FIJAZO		0,08	0
	FX FÁCIL	1408	0,15	211,2
	FX MEDIO	2048	0,4	819,2
	FX DIFÍCIL	2560	0,6	1536
<b>4</b>	<b>Postproducción</b>			
<b>5</b>	<b>Total desarrollo, preproducción, producción y posproducción</b>			<b>22897</b>

# ¡PÁ - GA - ME!

## ¿DÓNDE ESTÁ MI DINERO?





ELLE