



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

¿gorda?

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Urdiales Teruel, María

Tutor/a: Gabaldón López, Carmelo José

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

El presente Trabajo de Final de Grado trata a través de la práctica artística el tema de la gordofobia, un fenómeno social que implica prejuicios, estigmatización y discriminación hacia las personas con sobrepeso u obesidad. Se centra sobre todo en la psicología social y en la percepción de la gordura como un problema, tanto de salud como de estética, influenciado por factores sociales y culturales. Hablando así de mi experiencia personal a través de una animación, con el objetivo de sensibilizar y concienciar sobre este tema y sus repercusiones en las personas.

Esta animación será una serie en 2D que consta de 7 capítulos con una duración de en torno a 4 minutos cada uno. Tendrá como personaje principal a una niña pequeña de 7 años que nos contará su vida desde un punto de vista inocente y delicado. El resultado final del Trabajo de Final de Grado se verá en un *teaser* de 30 segundos finalizado.

PALABRAS CLAVES

Gordura, gordofobia, animación, infancia, estereotipos, educar, experiencia, psicología

ABSTRACT

This Final Degree Project deals with the subject of fatphobia, a social phenomenon that involves prejudice, stigmatization and discrimination towards overweight or obese people. It focuses mainly on social psychology and the perception of fatness as a problem, both health and aesthetic, influenced by social and cultural factors. I will talk about my personal experience through an animation, with the aim of raising awareness about this issue and its repercussions on people.

This animation will be a 2D series consisting of 7 chapters with a duration of around 4 minutes each. The main character will be a little girl of 7 years old who will tell us about her life from an innocent and delicate point of view. The final result of the TFG will be shown in a 30 seconds teaser.

KEY WORDS

Fatness; fatphobia; animation; childhood; stereotypes; educate; experience; Psychology.

AGRADECIMEINTOS:

Gracias Carmelo por ser mi psicólogo además de mi profesor.

Gracias a mis padres que se quedaron despiertos todas las noches
acompañándome en la carrera.

Gracias a Toñi, que fue mi chat gpt personal.

Y gracias Manolo, por no entender nada, pero opinar a la perfección.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS.....	6
3. METODOLOGÍA	7
4. MARCO DISCURSIVO Y FORMAL	8
4.1. GORDURA	8
4.2. PERSPECTIVA SOCIOLÓGICA SOBRE LA GORDURA.....	10
4.2.1. Estigmatización de la gordura.....	11
4.2.2. Gordura enfocada a la infancia.....	13
4.3. REPRESENTACIÓN DE PERSONAS NONORMOPESO EN LA FICCIÓN	14
4.4. REFLEXIÓN PERSONAL DE CARA AL ENFOQUE DE LA PREPRODUCCIÓN DEL PROYECTO PLÁSTICO	15
5. EL PROYECTO	16
5.1. REFERENTES.....	16
5.1.1. Referentes conceptuales	16
5.1.2. Referentes estilísticos.....	17
5.2. PREPRODUCCIÓN.....	20
5.2.1. Primeras ideas	20
5.2.2. Briefing.....	21
5.2.3. Diseños de personajes y escenarios	24
5.2.4. Guion.....	27
5.3. <i>TEASER</i>	29
5.3.1. Proceso	30
5.3.2. Montaje	31
6. CONCLUSIÓN	34
7. BIBLIOGRAFÍA	35
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	37
9. ANEXOS.....	39

1. INTRODUCCIÓN

En mi experiencia desde la infancia, he convivido con la condición de ser gorda, la cual es tan inherente a mí como el ser rubia o blanca. Sin embargo, me he cuestionado por qué la gordura se emplea frecuentemente como un insulto. A lo largo de este Trabajo de Final de Grado vamos a tratar temas como la gordofobia y la forma que tiene la sociedad de ver la gordura. Esto lo haremos mediante la animación 2D. Centrándonos especialmente en cómo afecta en la etapa de la infancia.

Comenzaremos haciendo un recorrido por la parte más teórica del proyecto, dónde hablaremos de los estereotipos y las etiquetas sociales, viendo la repercusión que tienen los medios audiovisuales en estos. También tendremos en cuenta cómo afecta la sociedad en la concepción de la gordura y como se empieza a formar desde la infancia un estigma hacia las personas gordas.

Continuaremos viendo los pasos que se han seguido para hacer la preproducción y producción del *teaser* de la serie que he propuesto. En vez de realizar un corto, se ha optado finalmente por la creación de una serie. Esto se debe a que la gordofobia es un tema muy amplio. Es por ello, que se ha considerado tratar cada situación en un capítulo diferente haría que se pudiese entender mejor el problema a tratar. Además, se enfocará en una etapa crucial que es la infancia, donde uno comienza a percibir su entorno y desarrolla sentimientos de rechazo hacia sus propias características físicas. A causa de esto, la serie tendrá un total de 7 capítulos de aproximadamente 4 minutos cada uno.

La intención es profundizar en el proceso de autoaceptación y conseguir que personas con rasgos físicos similares se sientan identificadas. La forma de expresar esta motivación personal es a través de la animación 2D. Se ha empleado esta técnica porque permite generar una realidad alternativa, más fantástica y exagerada que si se usase un recurso más realista, como puede ser el video. Además, se puede jugar con la plasticidad, añadiendo emociones a través de colores y también permite un control total de la estética que se pretende conseguir. Por otro lado, la serie está llena de simbolismos, como el cuerpo de los personajes o los escenarios, siendo estos simbolismos más fáciles de trabajar con una animación 2D. Por último, usar esta técnica facilita exagerar sucesos o gestos para enfatizar las emociones.

También se han tenido en cuenta los ODS, los cuales corresponden a los puntos 3, salud y bienestar; 10, reducción de las desigualdades; 16 paz, justicia e instituciones sólidas; y 17, alianzas para lograr objetivos; cada uno en mayor o menor intensidad.

Dado que es un proceso complejo para una sola persona, considerando las limitaciones de tiempo, se ha optado por centrarse en hacer un *teaser* para que el público pueda generar una idea de cómo serían los capítulos. Esta estrategia permite abordar todos los aspectos con mayor detalle y crear elementos definitivos que servirán como base para avanzar en el proyecto y presentarlo a festivales en el futuro.

Para poder realizar este proyecto, se han utilizado técnicas y conocimientos aprendidos en diferentes asignaturas. La que más utilidad ha teniendo ha sido las asignaturas de Producción de animación 1 y 2. De la primera parte de la asignatura, destacar todo el proceso de la preproducción, como a hacer animáticas, o guiones. De la segunda parte, ha sido de utilidad saber manejar la herramienta de *Toon Boom*, que se ha empleado para hacer la animación del *teaser*. Y, por último, la asignatura de Fundamentos de la animación con los que se ha adquirido los conocimientos básicos y los 12 principios de la animación.

2. OBJETIVOS

Este proyecto cuenta con dos objetivos principales. Uno es hacer una producción y el otro poder expresar mi realidad de cuando era pequeña.

El primer objetivo que encontramos sería poner en práctica lo aprendido en la universidad creando una preproducción, producción y postproducción. Una de las metas dentro de esta fase es argumentar y transmitir la información recaudada del marco teórico, en una animación que pueda ser entendida de forma sencilla y visual por un público tanto especializado como no especializado.

El segundo objetivo principal de esta serie, es poder entender y sanar a mi niña interior y sobre todo dar visibilidad a experiencias difíciles con el fin de que personas que comparten características similares puedan sentirse identificadas y encontrar consuelo.

Además de estos dos objetivos generales también se tratarán estos objetivos específicos:

- Lograr que la serie consiga transmitir a los espectadores la necesidad de educar en la diversidad corporal
- Concienciar sobre la utilización de expresiones que puedan dañar a otros.
- Crear un plan de producción para aprender las diferentes fases en los que este consiste
- Profundizar en los conocimientos *Toon Boom Harmony*

3. METODOLOGÍA

La metodología usada para este proyecto de animación 2D, es la que se usa habitualmente en productoras. Primero haríamos una preproducción, después la producción, y para terminar la postproducción.



Fig.1. Modelado 3D en plastilina de Maria realizado por Maria Urdiales

En la preproducción empezamos con una búsqueda del tema, para ello, se hizo una introspección personal de sucesos vividos y se llegó a la conclusión de hablar sobre la gordofobia. A partir de aquí, se diseñaron personajes y se buscó una estética a través de los referentes. Aunque no es habitual, se modelaron en plastilina las cuatro protagonistas para que fuera más fácil no salirse del modelo y poder dibujar perspectivas difíciles.

En esta fase de preproducción también se generaron los guiones literarios, junto a la sinopsis, el argumento, la escaleta, el *tagline* y el *logline*. Todo lo nombrado se verá más adelante con detalle. Otros guiones que surgieron fueron el *storyboard* y el guion técnico, este último no solo se creó para el capítulo piloto, sino también para el *teaser*. El último paso de la preproducción que hicimos para el capítulo uno fue una animática. También se editó una animática para el *teaser*.

En la fase de la producción se realizaron los dibujos claves de las escenas finales para el *teaser*. Una vez funcionaba el movimiento en cada escena, se llevó a cabo un *clean up* para posteriormente colorear. Para ello se emplearon aplicaciones como Procreate y *Toon Boom Harmony*. Cada cambio que se iba realizando, se iba viendo como quedaba en una edición en *Adobe Premiere*.

Debido al tiempo estipulado para esta entrega, no se ha podido llevar a cabo la postproducción. Por lo que todo lo acabado de música, *foley* incluso montaje está aún en proceso.

4. MARCO DISCURSIVO Y FORMAL

La gordura es un fenómeno social de gran relevancia en la sociedad actual. En este apartado del Trabajo de Fin de Grado, se explorarán los diferentes aspectos relacionados con la gordura, como por ejemplo cómo se desarrolla a lo largo de la historia, o los estereotipos que hay hacia las personas gordas. Además, explicaremos de dónde surge la gordofobia y cómo afecta tanto en la infancia como en el día a día. Por último, se hablará de la representación gorda en las pantallas. Todo esto con la intención de tratar problemas reales en el proyecto que presentaremos a continuación.

4.1. GORDURA

En el presente apartado se analizará la diferencia entre los términos gordura, obesidad, profundizando en nuevos términos como *midsized*, *warzone*, *body positive*. Además, explicaremos algunos movimientos que se encuentran en la actualidad que defienden la necesidad de querer y respetar todo tipo de cuerpos.

El término gordo en castellano conlleva connotaciones ambiguas. Generalmente, su uso metafórico sugiere algo excesivo, que sobrepasa lo ordinario y se sitúa fuera de los límites habituales (Fernández-Ramírez y Baleriola, 2012). Si buscamos en la RAE la palabra gordo, como primera entrada tenemos: “Dicho de persona: De abundantes carnes”.¹

Cuando se utiliza gordo como sustantivo para referirse a una persona, el adjetivo se convierte en el elemento distintivo principal de esa persona. En consecuencia, tiende a reducir su identidad a una única característica: su peso o apariencia física (Fernández-Ramírez y Baleriola, 2012).

Si hablamos en términos médicos, encontramos una pequeña diferencia entre sobrepeso y obesidad. Pero ambas se definen con la misma frase: “El sobrepeso y la obesidad se definen como una acumulación anormal o excesiva de grasa que puede ser perjudicial para la salud.” El índice de masa corporal (IMC) es una medida comúnmente empleada para determinar el sobrepeso y la obesidad en adultos, basada en la relación entre el peso y la estatura. Se calcula dividiendo el peso de una persona en kilogramos por el cuadrado de su estatura en metros (kg/m^2). La diferencia que encontramos entre ambos términos justo se ve relacionada con el IMC. Teniendo en cuenta la escala de IMC, si el cálculo sale entre 25, este inclusive, y 30 se considera sobrepeso. En cambio, si se obtiene más de 30, se trata de obesidad (Organización Mundial de la Salud, 2024). Como dato interesante, los países asiáticos se quejaron pidiendo un límite de peso más

¹ <https://dle.rae.es/gordo?m=form>

bajo, argumentando que la gente en Asia suele ser de estatura y compleción más reducida (Energici y Acosta, 2020).

Tras esta interpretación teórica de los términos, cabe recalcar que ambas son consideradas una enfermedad. De hecho, esta condición patológica tiene su propio código en la Clasificación Internacional de Enfermedades — E66. Es necesario recordar que muchas de las personas que sufren obesidad no lo hacen por elección propia, ni por un tema de gustos estéticos (Sánchez Salcedo, 2019).

Después de haber explicado la diferencia de estos dos términos, vamos a hablar sobre algunos movimientos que surgieron para luchar contra la estigmatización de los cuerpos no normativos.

En 1996 nace el movimiento *The Body Positive*. Anteriormente hubo un precedente en la época victoriana en las décadas de 1850 a 1890, bajo el nombre de Movimiento de Reforma de la Vestimenta Victoriana. Consistía en acabar con la tendencia de usar el corset, como método para cambiar la forma del cuerpo de las mujeres. Consiguiendo así que se dejara de usar para lograr una cintura estrecha para entrar en los cánones de belleza del momento (Sánchez Salcedo, 2019).

Body Positive implica cultivar el amor y la aceptación hacia los cuerpos de todas las formas y tamaños. Va más allá de los convencionalismos de belleza, invitando a reconocer la belleza intrínseca en cada cuerpo, independientemente de los estándares preestablecidos. En este movimiento, encontrar confianza en uno mismo y abrazar la propia imagen son principios fundamentales que fomentan una relación positiva con nuestro cuerpo. (Sánchez Salcedo, 2019).

Actualmente el término *Body positive* ha cogido mucha fuerza gracias a las redes sociales. A partir de estos medios de comunicación, también han surgido muchos otros términos como son *mid size*, *curvy* o *warzone*.

Con respecto al término *curvy*, este surge del mundo de la moda. La moda *curvy*, aporta tallas más grandes para mujeres, con el objetivo de que los cuerpos que no encajan en el tallaje estándar puedan vestirse (González Capcha, 2022). Aunque la moda *curvy* tiene numerosos puntos a favor, como aportar ropa para las personas gordas, también implica aspectos negativos, generar una distinción este tallaje estándar y *curvy*, creando una brecha en la sociedad. Además, estamos hablando de que se considera *curvy* a partir de la talla 40 hasta la 46, por lo que no es real el hecho de que es para todos los cuerpos grandes, al excluir tallas mayores.

El término *midsize* comparte muchas similitudes con la moda *curvy*, ya que abarca las mismas tallas y tienen un discurso parecido. La diferencia se halla en que, este término no surge de las industrias textiles, si no de las redes sociales.

Quieren reivindicar que no son tallas ni grandes ni pequeñas. Pero haciendo esto, lo que hacen es crear un nuevo término, con una definición que ya existe, desplazando el significado de *curvy* a las tallas más grandes. Encasillando la palabra *curvy* como si fuera sinónimo de *Plus-size*.

Una de las nuevas palabras que se han popularizado entre las redes sociales, en específico Tik Tok, es *warzone*. Concepto que, a diferencia del resto, no es a favor de las personas voluminosas. A pesar de que no hay ninguna institución que recoja este término, ya que es muy reciente, entre los jóvenes es utilizado como un sinónimo de gorda, en forma de insulto. Contextualizando, *warzone* es un videojuego que pesa mucho y que provoca que el ordenador funcione más lento (Romero, 2024).

4.2. PERSPECTIVA SOCIOLÓGICA SOBRE LA GORDURA

A lo largo de este punto, vamos a tratar como la sociología enfoca el término de la gordura. Además, diferenciaremos dos tipos de corrientes, centrándonos en la corriente constructorista.

Recientemente, ha habido un gran interés en la sociología por comprender la gordura. Diferenciamos en este contexto, dos enfoques principales: aproximaciones naturalistas y aproximaciones constructoristas.

La corriente naturalista ve al cuerpo como algo inherente al individuo, independiente de la sociedad. Los académicos que adoptan este enfoque, piensan que la sociedad se puede entender al reducir al individuo a sus características físicas, genéticas o neurológicas. En otras palabras, consideran que la sociedad es simplemente un reflejo de ciertas características humanas. De forma específica, entendemos que la forma en la corriente naturalista explica el cuerpo humano como presocial, esto quiere decir que ya existía con anterioridad a la construcción social (Energici y Acosta, 2020).

En contraposición, la corriente constructorista explica que es la sociedad la que moldea la forma en la que percibimos y le asignamos significados al cuerpo humano (Energici y Acosta, 2020). Enfocándonos en la manera de percibir la gordura, los académicos sugieren que la sociedad y sus instituciones desempeñan un papel fundamental en la formación de la identidad y la percepción de la gordura. Desde esta perspectiva, la gordura no se considera como un fenómeno biológico, sino más bien como un producto de las normas culturales, las prácticas sociales y las instituciones que imponen su significado y valor en la vida cotidiana (Allende Allende, 2020).

Siguiendo con el enfoque constructorista cabe destacar que, en la sociedad contemporánea, nos encontramos ante el neoliberalismo, que defiende el libre mercado sin intervencionismos estatales. Esto no se limita solo al plano

económico, sino también a la forma en la que se desarrolla lo social. Una de las mayores facetas del neoliberalismo es que ha generado una globalización social y cultural gracias a las tecnologías. El hecho de que exista una comunicación inmediata entre todas o casi todas las regiones del planeta da pie a una homogeneización de pautas sociales. Con esto damos paso a los estereotipos de belleza de hoy en día.

“Los estereotipos cumplen con una función cognoscitiva, y es que brinda al individuo la idea de un mundo moldeado en base a sus prejuicios y previas consideraciones” (Sesento y Lucio, 2018). Con esta cita dejamos en claro que nuestra noción de belleza no es algo innato o universal, sino que está moldeada por la cultura en la que vivimos y por el proceso de socialización al que estamos expuestos desde que somos niños, y a través del cual asimilamos patrones e ideas sociales.

Estudiar la evolución de los estereotipos durante toda la historia, resulta un trabajo muy laborioso y extenso, por lo que vamos a hacer un recorrido de forma breve y esquemática, pero sin abarcar todas las regiones y épocas. En la prehistoria, se valoraba que las mujeres tuvieran caderas anchas y grandes pechos, ya que esto se asociaba con el hecho de que la mujer aguantaría el parto, y, por tanto, era indirectamente más fértil. En cambio, en la edad media se valoraba mucho lo angelical, con pechos pequeños y las pieles blancas y rubias. Este canon de belleza se relacionaba con un estatus social de superioridad (Suarez García, 2017).

Si nos centramos en la actualidad, los que marcan los cánones de belleza son los jóvenes. Una de las herramientas para hacerlo es mediante las redes sociales. Estudios indican que los jóvenes de hoy en día pasan alrededor de 4 horas metidos en las aplicaciones (Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad, 2022). De forma que están constantemente siendo bombardeados por diferentes referentes en aplicaciones como Tik Tok o instagram. En consecuencia, tienden a compararse más y con más personas idealizando un cuerpo que no necesariamente más sano, pero sí más aceptado socialmente por estética.

4.2.1. Estigmatización de la gordura

En este apartado, vamos a explicar diferentes conductas y pensamientos que tiene la sociedad frente a las personas gordas. Así como las diferentes consecuencias que pueden llegar a generar.

Esta estigmatización de la sociedad hacia la gordura, recibe el nombre de “gordofobia”. La cual consiste en el odio, rechazo y violencia que sufren las personas gordas por el hecho de ser gordas (Piñeyro Bruschi, 2020).

Esta discriminación hacia los gordos, se puede llegar a explicar por el prejuicio que tiene la sociedad sobre que se puede controlar el peso. Es decir, la gente suele pensar que las personas con sobrepeso son así porque no hacen nada por evitar estar gordos (Losada y Rijavec, 2017).

La gordofobia, trae consigo limitaciones en el desarrollo de la vida de quienes la padecen. Algunos ejemplos son a la hora de encontrar un trabajo, sobre todo si es cara al público, establecer amistades y relaciones sexoafectivas, o conseguir una atención médica de calidad sin que te digan que todos los problemas de salud vienen por estar gordo (Piñeyro Bruschi, 2020).

La estigmatización puede manifestarse de diversas formas. Estas actitudes y comportamientos pueden tener graves consecuencias. Con estos comportamientos de rechazo pueden generar en la persona gorda una falta de autoestima. A la vez, esta falta de autoestima junto a un deseo de ser aceptada por la sociedad puede derivar a un TCA (Trastorno de Conducta Alimentaria).

Recordemos que los TCA no son solamente la anorexia o la bulimia, justo al lado contrario tenemos el trastorno por atracón. Este desorden alimenticio fue incluido oficialmente por primera vez en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, Quinta Edición (DSM-5) en 2013. Este desorden mental, se trata de una ingesta excesiva en poco tiempo y la pérdida de control sobre esa ingesta.

El trastorno por atracón suele ser el más común entre las personas gordas ya que, la ansiedad se manifiesta como respuesta a situaciones cotidianas. Comer, o más específicamente masticar, como implicar un gasto de energía, se transforma en un medio para reducir la ansiedad. Si el acto de comer se convierte frecuentemente en una estrategia para combatir la ansiedad, con el tiempo la persona ganará peso, estableciendo un ciclo vicioso donde la ansiedad disminuye al comer, lo que a su vez es una de las causantes de emoción (Losada y Rijavec, 2017).

Otro tema interesante a tratar, es cómo asociamos ciertos comportamiento o características físicas a personas gordas, como por ejemplo el hecho de tener mucho pecho en las mujeres, roncar, sudar, o tener poca elasticidad.

Diversos estudios han revelado en varias investigaciones que, a diferencia de otros grupos estigmatizados, las personas con sobrepeso tienden a estigmatizarse a sí mismas de la misma manera que lo hacen las personas no obesas (Gómez-Pérez et al., 2017).

La consecuencia de estas acusaciones se asocia con desajuste psicológico en los afectados. Pudiendo desarrollar así depresión, ansiedad, insatisfacción corporal y baja autoestima (Gómez-Pérez et al., 2017). Incluso, este impacto es

observable desde edades tempranas. Un estudio con 1.520 niños de 9 y 10 años de edad reveló que, después de un seguimiento de cuatro años, los niños obesos reducían mayormente su autoestima en comparación con los niños de peso normativo (Gómez-Pérez et al., 2017).

4.2.2. Gordura enfocada a la infancia

Los niños de hoy en día viven siendo bombardeados por millones de referentes que establecen un canon de belleza.

“Los niños son esponjas”. Esta es una frase muy escuchada, pero importante que nos da paso a preguntarnos hasta qué punto es verdad. ¿Nacemos aprendidos o aprendemos según vivimos?

Para entender cómo los niños aprenden conceptos, tenemos que tener en cuenta los agentes socializadores. También tenemos que entender, que la psicología del aprendizaje ha demostrado que las conductas innatas son muy limitadas, por lo que los comportamientos, ideas, valores y prejuicios sociales son todos aprendidos. En consecuencia, los niños aprenderán el significado de la palabra gordo según lo entiendan sus agentes socializadores.

“¿Son las características de los individuos causas o efectos de la sociedad que viven? o bien: ¿es el individuo el que influye en el medio social o es el medio el que influye en el individuo?” (Bañuls y Guirao, 2007). Más que hablar de influencias entre ambos, tendríamos que usar el término retroalimentación. Ya que ambas partes se necesitan recíprocamente (Bañuls y Guirao, 2007).

Hay muchas instituciones sociales que afectan, pero en especial tres son los agentes socializadores que hacen que una persona sea como es y que se comporte como se comporta dentro de la sociedad. Estas son: la familia, la escuela y las relaciones entre iguales (Bañuls y Guirao, 2007).

La familia es donde empiezan los niños establecen su comportamiento, ya que es el primer agente de socialización que aparece y no tiene competencia con otras instituciones socializadoras, por lo que monopolizan las ideas de los niños. Tenemos que tener en cuenta que para los niños la realidad presentada por su familia es su única realidad posible. Sobre todo, si las interacciones están basadas en intimidad y afecto.

Otro factor importante es la educación que reciben los niños. Según avanzan de edad, estos van teniendo más instancias de socialización que compiten con la familia. Como puede ser la escuela, que será donde más se relacionen con sus iguales. En esta asimilan la cultura de manera implícita y se adquieren valores y actitudes como por ejemplo la disciplina, la constancia o el cumplimiento de tareas (Ariño et al., 2021).

Estos tres agentes socializadores utilizan diferentes métodos de aprendizaje para imponer sus ideales. Entre ellos está el operante, donde la persona aprende según las consecuencias que siguen a un comportamiento o vivencia experimentada en primera persona. Por ejemplo, si un niño pierde peso, a causa de hacer una dieta hipocalórica y la sociedad le premia, entienden que es positivo. Mientras que si este niño gana peso y las consecuencias son burlas o *bullying*, pues aprenderá que eso es perjudicial y tenderá a evitar ganar peso.

Otro método de aprendizaje es por observación o modelado. Donde el conocimiento procede al observar las consecuencias en otros, sin tener que vivir la situación. Por ejemplo, si un niño escucha a sus padres hablar mal de las personas gordas, entenderán que es algo negativo.

Otro tema a tratar dentro de este punto, es cómo se forma la personalidad. A través de los agentes de socialización hablados con anterioridad, los niños van construyendo poco a poco su propia identidad. Van creando su propio “yo”, adoptando comportamientos de los otros y mediante la observación de cómo es percibido por estos. Nuestra identidad no solo se basa en cómo nos vemos a nosotros mismos, sino también en cómo creemos que los demás nos ven y en las normas y roles sociales que nos adscriben. En este caso, si un niño lo ven desde pequeño como rellenito se auto percibirá como gordo (Ariño et al., 2021). Según las características de su entorno podrá desarrollar, por consecuencia de esta autopercepción, falta de autoestima.

4.3. REPRESENTACIÓN DE PERSONAS NONORMOPESO EN LA FICCIÓN

En el año 2023, el proyecto ODA (Observatorio de la diversidad en los medios audiovisuales) redactó un informe sobre la representación de la diversidad corporal, en específico sobre las personas gordas, en la ficción española del 2022, tanto en cine como en televisión. Este también muestra diferentes variaciones dependiendo la raza, la discapacidad, el género, la etnia y la edad.

Este informe demuestra que, en la ficción audiovisual española de 2022, hay una escasa representación de personajes con corporalidades no convencionales, ya sean protagonistas o secundarios, de manera que el porcentaje total no supera ni el 6 % (Gonzalo et al., 2023).

Como bien leemos en el proyecto ODA, “De todo un año de ficción, solo 57 personajes de los 1 721 analizados (3,3%) son percibidos como gordos” (Gonzalo et al., 2023). Estos datos son abrumadores, ya que, si tenemos en cuenta que se han analizado 99 películas y 61 temporadas de 59 series, nos damos cuenta que esos 57 personajes repartidos entre las obras no abarcan ni a uno por proyecto cinematográfico. También tenemos que tener en cuenta que no estamos hablando de protagonistas, sino de aparición en la pantalla. Si contásemos

cuantos son protagonistas sería en número de apenas 13 personajes (Gonzalo et al., 2023).

Las diferentes formas de representación de cuerpos dentro del mundo audiovisual han sido estudiadas desde distintas perspectivas. Según el estudio realizado por Barbara Plotz en 2020, se observó que existe una larga tradición europea en la cual las mujeres con sobrepeso, se desvinculan de los roles de género establecidos (Orero Egido, 2022). Pero, aunque rompen con lo establecido, no suponen ningún tipo de crítica a la jerarquía ni intento de liberación (Rial García, 2008).

4.4. REFLEXIÓN PERSONAL DE CARA AL ENFOQUE DE LA PREPRODUCCIÓN DEL PROYECTO PLÁSTICO

Una vez terminada la parte teórica, se ha hecho una reflexión personal sobre todos los temas explicados anteriormente. De esta forma, se podrá destacar los puntos claves más importantes que plasmará de forma artística en la segunda parte del proyecto.

Uno de los puntos que ha resultado más interesante mientras se recopilaba información, es la parte de la infancia como etapa fundamental donde las personas construyen sus ideas sociales e identidades. Especialmente que la mayoría de nuestros traumas vienen de nuestra niñez, de manera que me atrae la idea de poder explicar como simples comentarios de niños pueden marcar en la personalidad de alguien. Como se ha nombrado anteriormente los agentes socializadores de la infancia se centran en el colegio y la casa, por lo que estos son los dos escenarios que se han elegido para situar la serie.

Otro subtema que resulta apasionante ha sido como la estigmatización de la sociedad achaca comportamientos o cualidades que realmente son de todos como características intrínsecas de los gordos, como el ejemplo que habíamos mencionado con anterioridad de roncar.

Sin centrarnos en el tema de consecuencias psicológicas, provocadas por las faltas de respeto hacia los gordos. La idea no es representar una respuesta generalizada, ya que no sería justo para el resto de gordos decir que la realidad de una persona sea la de todos.

El tratamiento de personajes con sobrepeso en la narrativa actual suele relegarlos a roles secundarios. Es fundamental que estos personajes desarrollen identidades propias y tomen un papel central, dejando de ser meros oyentes para contar sus historias de manera auténtica.

5. EL PROYECTO

¿Gorda? el título elegido para el presente proyecto, busca definir en una sola palabra el tema principal. Se ha escogido que sea una pregunta ya que se busca que el espectador reflexione. Otra de las razones de porque este título, es debido a que al final de cada capítulo, le cuestiona la protagonista al resto de personajes esta pregunta.

5.1. REFERENTES

A continuación, se explicará los referentes que hemos revisado para apoyarnos en el proceso de definir el estilo visual y la narrativa. Se dividirá en dos subapartados, en el primero se explicará los referentes relacionados con el tema, aquellos que han inspirado en la trama. Mientras que, en el segundo apartado, se explicarán las influencias visuales en relación con este proyecto.

5.1.1. Referentes conceptuales

Dentro de los referentes conceptuales, se encuentran varias autoras que hablan sobre los gordos, o que han ayudado con un recurso para explicar la trama.

5.1.1.1. *Dreams and Desires: Family Ties* - Joanna Quinn

Dentro de diferentes conceptuales debemos destacar la importancia de Joanna Quinn. Esta autora inglesa ha recibido más de 90 premios internacionales, entre los cuales se encuentra un *Bafta* por la trilogía protagonizada por Beryl. Una chica gorda que sigue su sueño de ser artista.



Fig. 2. Fotografía de Joanna Quinn.



Fig. 3. Joanna Quinn. *Affairs of the Arts*. Fotograma del cortometraje, 2021

Dreams and Desires: Family Ties (2005) el cual fue su primer corto, ha influenciado en la serie *¿gorda?* en muchos aspectos, entre ellos, en la idea de cómo la protagonista, se pierde en sus ideas y se olvida del mundo real. También como aborda el tema de la gordura sin que sea el problema central, dando momentos como cuando se le rompe el vestido a la novia, pero sin que sea el problema principal.



Fig. 4. Fotografía de Roser Capdevila.

5.1.1.2. *Las tres mellizas* - Roser Capdevila

Las tres mellizas, es una serie animada en 2D que juega con el recurso de tener dos mundos. El mundo real que se muestra al principio de cada capítulo donde hacen trastadas, y el mundo fantástico, que serían los cuentos y fábulas a donde son llevadas (González, 2024). Este mismo recurso, se ha implementado en nuestro proyecto para que la protagonista de *¿gorda?* aprenda a no sentirse tan mal por los comentarios sobre su peso.

Roser Capdevila, con esta serie quería educar a los niños y acercarles el tema de la literatura de forma fácil y divertida. Este mismo objetivo adopta la serie propuesta, pero con el tema de la gordofobia (González, 2024).

5.1.2. Referentes estilísticos

Para los referentes estilísticos del proyecto se han empleado series en 2D. De esta forma, se podían adaptar mejor a la serie *¿gorda?*. Los referentes estilísticos han servido para marcar una dirección y tener una coherencia visual.

5.1.2.1. *Las tres mellizas* - Roser Capdevila

El principal referente estilístico se trata de *Las tres mellizas*, una serie infantil que trata sobre tres niñas traviesas. Las mellizas son enviadas a diferentes mundos de cuentos y fábulas por la Bruja Aburrida como castigo por su travesura. En estos mundos, deben encontrar la manera de resolver problemas y regresar a casa (González, 2024).

De esta serie infantil, se ha captado la esencia principal en cuanto a estética. Para los personajes, se ha cogido inspiración para la cabeza. Si nos fijamos, tienen la cara parecida, esto ha ayudado mucho para tomar ejemplos de expresiones faciales. También en las ondulaciones del pelo, para unirlo a la cara.

Por otra parte, ha servido a la vez de referente para los fondos. En *¿gorda?* al igual que en *Las tres mellizas*, se ha implementado una línea continua pero irregular bordeando los objetos. Con tonos pasteles con un acabado estilo acuarela.

Asimismo, ha servido de referente a la hora de animar, ya que tiene movimientos sutiles y típicos en niños pequeños.



Fig. 5. Roser Capdevila. *Las tres mellizas*. Fotograma de la serie, 2003



Fig. 6. Fotografía de Gabrielle Vincent.

5.1.2.2. *Ernest et Célestine* - Gabrielle Vincent

Otro de los referentes utilizados ha sido *Ernest et Célestine*. Estas ilustraciones las creó Gabrielle Vincent (Vincent, 1981). Se trata de la relación entre un oso y una ratoncita, que, a pesar de las diferencias, se hacen amigos y aprenden el uno del otro.

De esta autora belga se ha cogido la paleta de colores de sus ilustraciones para los fondos de *¿gorda?*. Esta paleta se trata de colores desaturados. Utiliza tonos terrosos y destaca por el acabado de acuarelas y dotando de sentimientos a la animación gracias a la unión de color y técnica.



Fig. 7. Gabrielle Vincent. Ilustración de sus libros *Ernest et Célestine*, 1981



Fig. 8. Fotografía de Madeline Sharafian.

5.1.2.3. Madeline Sharafian - *Acorn*

Madeline Sharafian creó este cortometraje mientras estudiaba en CalArts (California Institute of the Arts). Con su estética cálida, es capaz de transmitir sentimientos y llegar al espectador sin quitar el foco de la narrativa (Nakaya, 2024).

De este pequeño corto, se ha cogido su acabado final. Los personajes, tienen líneas simples y formas redondeadas, que transmiten una sensación de ternura y accesibilidad. De esta forma, el público es capaz de conectar de forma más profunda con los personajes. Otra técnica que se ha adoptado de esta animación son las tintas planas con líneas que contornean los personajes de un color marrón.



Fig. 9. Madeline Sharafian. *Acorn*. Fotograma del cortometraje, 2014



Fig. 10. Fotografía de Raimund Krumme.

5.1.2.4. Raimund Krumme

Este director de cine alemán, tiene una forma muy particular de hacer sus animaciones. Estas están situadas en un fondo blanco, con el que va jugando. De esta forma, vemos cómo los personajes se van relacionando con el fondo, sin necesidad de crear este, dejando al espectador que imagine el fondo a través de cómo interactúan (Krumme, 2023).

Tener este referente me ha ayudado a saber cómo crear los momentos de introspección de Maria. Los fondos blancos dan pie al público a que entienda que la protagonista no está en un real, pero, a la vez, da libertad para que interpreten en que localización está situada.

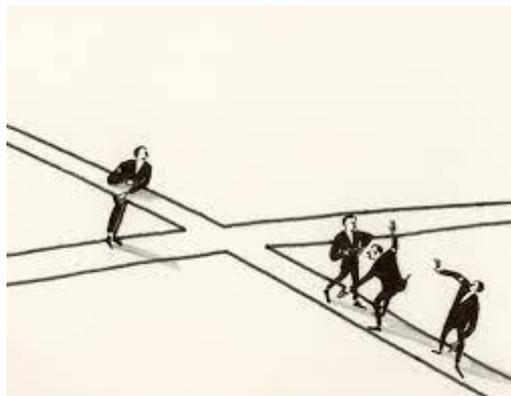


Fig. 11. Raimund Krumme. Fotograma del cortometraje. *Die Kreuzung*, 2014



Fig. 12. Fotografía de C.Malta y S.Laudenbach

5.1.2.5. *Linda veut du poulet !* - C.Malta y S.Laudenbach

Esta película llegó justo en el momento exacto, en el Animac 2024, Lleida, donde fue reproducida. Se estaban teniendo problemas para expresar sin palabras quién era cada una de los personajes y esta película me dio la respuesta.

Se decidió, después de visualizar esta película, que cada personaje se vería representado con un color al igual que en *Linda veut du poulet !*. Este recurso, sirve para que en los momentos que se viese la versión futura de la protagonista, se entendiera que eran la misma persona. Además, de esta forma reforzaba la personalidad de cada niña a través de la psicología del color.



Fig.13. C.Malta y S.Laudenbach. Fotograma del largometraje *Linda veut du poulet !*, 2023

5.2. PREPRODUCCIÓN

En los siguientes subapartados se va a redactar como se ha ido creando la primera parte de la producción de esta serie muda. Se centrará en el primer capítulo, pero también veremos las sinopsis de todos los episodios.

La preproducción, es fundamental para establecer una base sólida y organizada que guíe y oriente el proceso de producción y postproducción. Permite ahorrar tiempo, recursos y minimizar errores, asegurando que el proyecto se desarrolle de manera efectiva y eficiente, cumpliendo con los objetivos creativos y técnicos establecidos.

5.2.1. *Primeras ideas*

A continuación, se va a explicar cómo la idea inicial fue evolucionando a lo largo de los meses, y el proceso de cómo se llegó a crear la idea final del proyecto. Para ello contaré cómo elaboré el guion, así como los diseños finales de personajes y fondos.

La primera idea fue hacer un corto de una duración de 10 minutos. Pero después de escribir todas las experiencias personales que se querían plasmar en la animación, se advirtió que se pretendía abarcar muchas situaciones y perspectivas diferentes de la gordofobia. De manera que la historia se alargaba casi a dos horas de duración.

Como alternativa, surgió la idea de seleccionar un solo momento de los que había redactado al principio. Pero realmente, lo que se quería representar eran muchos conflictos diferentes con un tema en común. Por lo que se rescató varias situaciones que la gente no suele pensar al decir que has tenido problemas de pequeña por ser gorda.

De ahí, surgió la idea de hacer una serie. Cada capítulo consta de una experiencia que solemos pasar las personas que han crecido con sobrepeso. Rescatando el punto 1.2.1 del marco teórico donde explicó que a las personas gordas se les adscribe otras características como tener grandes pechos, se creó un primer capítulo donde se describe una situación que había vivido con estereotipos.

5.2.2. Briefing

Título de la serie: *¿gorda?*

Este título, pese a que está en castellano, se podría traducir de forma muy sencilla, ya que no se trata de un doble juego de palabras o de una frase ya hecha. Permite transmitir en una única palabra el tema principal de la serie, y además resulta fácil de recordar para el público.

Género:

El género principal es drama debido a que el tema inicial son los problemas que le pasan a una niña pequeña por ser gorda, pero también tendrá momentos de comedia. Recaltar que se trata de una animación 2D muda.

Tiempo:

La duración de cada capítulo rondaría los 4 minutos teniendo en cuenta el cabecero, y los créditos. Constaría de 7 capítulos y una sola temporada, pero el final de la serie da pie a renovar al menos otras dos temporadas.

Una segunda temporada podría ser la etapa adolescente de la protagonista, alrededor de los 16 años. Mientras que la tercera temporada contaría las experiencias que vive en la edad adulta, con 30 años. Así podríamos ver una evolución de cómo sana y los problemas que va arrastrando desde la infancia, además de problemas adicionales que surgen.

Target:

Pese a que es una serie enfocada a un público juvenil-adulto, es apta para todos los públicos, ya que su principal función es educar y dar a entender temas que

no se suelen escuchar en el día a día. Por lo que también se podría entender el significado del tema para un público infantil o adulto.

Logline:

“Una niña gorda que tiene que sobreponerse a comentarios gordofóbicos”

Este *logline* busca transmitir la esencia de la serie, resumiendo en una sola frase la trama de *¿gorda?*.

Tagline:

“por gorda”

Argumento:

La serie *¿gorda?* trata las experiencias de Maria, una niña de 7 años que se enfrenta a las primeras consecuencias de tener un cuerpo no normativo. Descubrirá el significado de la palabra gorda y como los niños y adultos la utilizan como un insulto.

Sinopsis:

Capítulo 1: *Tetas*

En el patio de la escuela, las niñas de tercer grado se sorprenden al notar el desarrollo temprano del pecho de Paula. Cuando mencionan a Maria, Paula reacciona de manera despectiva, atribuyendo su desarrollo al peso. Este comentario hiere a Maria, la cual se sumerge en sí misma y con ayuda a su versión del futuro, logra aceptarse y volver a afrontar la situación. El karma actúa y una pelota de los niños que jugaban a fútbol en el patio, golpea a Paula en la cabeza.

Capítulo 2: *¡Eres como tu mamá!*

En la fila del recreo, Lucía se acerca a Maria y le menciona un secreto sobre su madre: que está embarazada. Maria niega esto y acude a la profesora en busca de ayuda. La profesora, al escuchar la situación, explica que no se trata de un embarazo, sino del tipo de cuerpo de su madre. Maria se siente confundida al no entender por qué el cuerpo de su madre es un tema de conversación. Maria se sumerge en sí misma y con ayuda de su versión adulta, que le enseña momentos felices con su madre, recuerda que su madre es mucho más que un cuerpo.

Capítulo 3: *¿Haces deporte?*

En la escuela primaria, mientras los niños recogen sus libros para irse a casa, Sergio, el chico popular, se acerca a Maria para preguntarle por las extraescolares que hace. Ella, orgullosa nombra varias clases. Sergio la interrumpe para preguntar sobre deportes. Entonces Maria menciona que practica Taekwondo. Antes de que pueda terminar, Sergio le corta para decir

que no se nota. Maria fantasea en volverse una taekwondista famosa y se visualiza en el futuro ganando premios. Cuando vuelve a la realidad Maria le contesta “¿Gorda?”, preguntando si al hacer ese comentario lo que pretendía Sergio era insultar por su peso.

Capítulo 4: *Fiesta de pijamas*

En una fiesta de pijamas a la que María ha sido invitada, y debe compartir cama con Celia, la anfitriona. Sin embargo, Celia se niega porque teme que Maria la aplaste durante la noche. Maria pregunta a las demás niñas si pueden cambiar de cama, pero se lo niegan. Los padres de Celia intervienen y le recriminan su comportamiento. Aun así, Maria se siente incómoda y pasa la noche pegada a la pared para evitar molestar a nadie. En su sueño se encuentra con su versión futura y le enseña su dormitorio de ensueño. Al despertarse Maria empuja a Celia, quien acaba aplastando a otra niña.

Capítulo 5: *Futura capitana*

Es hora de gimnasia en el colegio y toca jugar al fútbol. El profesor coge a los dos alumnos más rápidos para ser los capitanes, y quienes tienen que ir eligiendo de uno en uno a los integrantes de sus equipos. Siendo Maria la última en ser elegida por descarte, de manera que el capitán de su equipo se enfada porque no la quiere en su equipo. Maria, ante la pataleta de este niño se sumerge en su mente y aparece la Maria del futuro para calmarla y jugar un partido con ella. Además, le enseña que será la capitana de su equipo de fútbol en el futuro. Maria vuelve a la realidad y mientras el niño tiene una rabieta, Maria se gira y se va a practicar toques con el balón.

Capítulo 6: *Con la barriga al aire*

Una vez al año, el colegio hace un festival de baile. Las amigas de Maria y ella deciden hacer un baile con la canción Y.M.C.A. Cada una va a ir disfrazada de los diferentes integrantes del grupo original, de manera que a Maria le toca ir de vaquera. Su disfraz incluye un top con el que se le ve la barriga. Mientras está sentada esperando su turno para salir al escenario, escucha comentarios de compañeros de otros cursos, entre ellos que es muy valiente por enseñar la barriga o que se tiene que tapar por estar gorda. Maria se va haciendo pequeña hasta que se mete en sí misma y la versión futura de Maria aparece para darle trucos sobre su desempeño en el escenario. Al volver a la realidad, Maria sube al escenario y junto a sus compañeras bordan el baile.

Capítulo 7: *Día de compras*

Empieza la temporada de rebajas de verano y Maria aprovecha para ir de compras con su madre y su hermana pequeña. Empiezan mirando en la zona de niños, pero a pesar de tener 7 años, no hay nada en esa sección que le quede bien. Maria empieza a compararse con otros niños de la tienda, sobre todo se

compara con su hermana pequeña, quien cabe en las tallas correspondiente a su edad. María delante del espejo del probador se mete en sí misma y con ayuda de una María adulta entiende que no es culpa de su hermana. María ve que en el futuro su hermana será su mayor apoyo y al volver a la realidad se compra una camiseta a conjunto con su hermana de la sección de adultos.

5.2.3. Diseños de personajes y escenarios

En este punto, explicaremos cómo se ha llegado al diseño final tanto de los personajes como de los escenarios que se emplearán en la serie.

Para empezar, se crearon varios *moodboard*, un total de 7. Esto sirvió para tener una idea general de cómo se vería la serie. No solo se crearon los *moodboards* de los personajes, sino también el de los fondos, el color y el ambiente.

A pesar de que a lo largo de la serie se podrán ver más personajes, por temas de tiempo se ha decidido enfocarse solo en cinco figuras importantes, que corresponden con los personajes del primer capítulo. Jugamos con una estética simple, sin poner muchos detalles ni en la ropa ni en la figura de los personajes, de esta forma se recalca el mensaje de la animación.

Todo el proceso de búsqueda se puede ver documentado en el siguiente enlace:

https://drive.google.com/file/d/1aXRj_2IHShPbTiD0c_tL_i3v05bdwTsH/view?usp=sharing

María

Nuestra protagonista, María, es una niña pequeña de 7 años, que está cursando segundo de primaria. Para crearla, como se ha mencionado anteriormente creé un *moodboard*. Se tenía claro desde el principio que tenía que parecerse un poco a la directora, por lo que algunas de las imágenes que podéis ver, son de cuando la directora era pequeña.

Para el diseño definitivo se empleó la silueta de un helado. De esta forma se asocia a la infancia, a un alivio inmediato para los niños, como un premio. Es simple pero atrayente.

El color que le caracteriza es el rosa. Este color tiene varios significados hacia la protagonista. En la psicología del color representa la inocencia y la ternura, pero también hace alusión a “cerdita”, uno de los insultos que sufren las personas gordas.

Paula

Paula es una de las antagonistas. Tiene 7 años y va a la misma clase que María. Está acostumbrada a que el resto de niñas de su clase le presten atención y físicamente está más desarrollada que el resto de sus compañeras de clase.

La estructura que tiene representa un cuerpo normativo, no un ideal de belleza, pero sí el más común que se suele ver en el día a día.

El color que le representa es el verde debido a que representa la envidia. Como su personaje representa los celos de no tener la atención del resto, este color recalca su personalidad.

Sonia

Sonia es otra de las compañeras de clase de María. Es un personaje secundario que se ve a lo largo de varios capítulos. Siempre va con sus zapatos de bailarina y de puntillas. Su estructura sería el prototipo ideal de una bailarina de ballet alta y delgada. El azul oscuro que se ha empleado con ella, remarca su timidez.

Helena

Helena es uno de los personajes secundarios. Es una niña deportista, le encanta el fútbol y se puede notar por su vestimenta. Su estructura corresponde a un cuerpo atlético, con la espalda más ancha que el resto y una figura más cuadrada.

El color amarillo que le acompaña enfatiza su vitalidad y energía. Mientras que el naranja de sus pantalones complementa al amarillo con el adjetivo de la impulsividad.

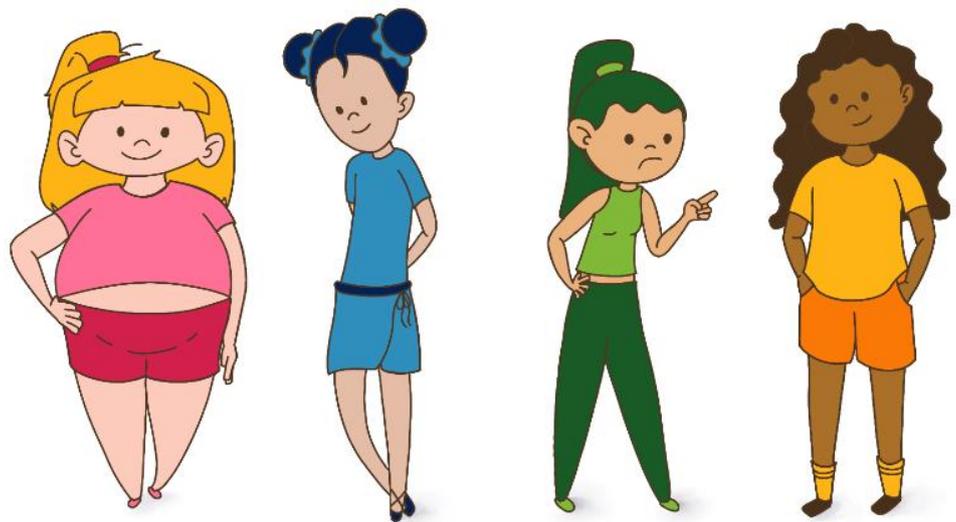


Fig.14. Line up María, Sonia, Paula y Helena. Realizado en Procreate



Fig.15. Fondo A. Realizado en Procreate



Fig.16. Fondo AA. Realizado en Procreate

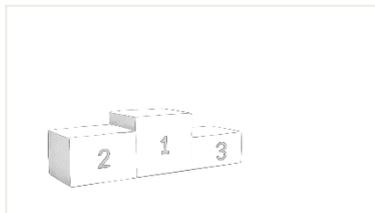


Fig.17. Fondo AB. Realizado en Procreate

Fondos

Para hacer los fondos como se ha nombrado antes, se tomó como referente *Ernest et Célestine* y *Las tres mellizas*, no solo para la gama de colores, sino también en el acabado acuoso. Creando un ambiente amistoso.

Otra de las inspiraciones fue la casa que aparece en la película *Luca* de Enrico Casarosa, que ayudó a crear el interior de la casa de María. También se utilizó la estética final que tiene *Acorn* de Madeline Sharafian para crear un ambiente pasteloso y poder llegar al espectador.

A su vez, para poder diferenciar las escenas que suceden en la realidad de las que suceden en la imaginación de María se optó por hacer un cambio de fondos. En las escenas que suceden en el colegio, en la casa y resto de situaciones verdaderas se ven los fondos en color, mientras que las escenas que suceden en la imaginación de María no constan ni elementos ni color, por lo que vemos un paisaje totalmente blanco como utilizaba Raimund Krumme en sus animaciones. La estética final se caracteriza por tonos pasteles en los fondos para crear una armonía visual. Además, estos colores no generan ruido visual por lo que el espectador está más atento a la historia.

Logo

Teniendo en cuenta los diseños de personaje y la historia, se diseñó un logo sencillo y que representase la trama de la serie. Por lo que se decidió utilizar el título de la serie escrito con letra infantil, imitando la de una niña que está aprendiendo a escribir. Contiene textura de tiza imitando los lápices de pintar de cuando éramos pequeños.

Otra de las ocasiones para las que se va a emplear el logo es para el cierre de cada capítulo. De esta forma, el espectador tiene que reflexionar y cuestionarse la trama, haciéndoles pensar en el capítulo incluso después de terminarlo.



Fig.18. Logo de la serie ¿gorda?. Realizado en Procreate

5.2.4. Guion

En este punto vamos a ver el proceso y los resultados finales de los guiones de la serie. Un buen guion es la columna vertebral de cualquier producción audiovisual, por lo que se le ha dedicado más tiempo a un capítulo para poder ver un resultado final del proyecto “*¿gorda?*”.

5.2.4.1. Guion literario

En este apartado se va a hablar del guion literario creado para “*¿gorda?*”. En concreto nos vamos a centrar en desarrollar el primer capítulo.

Para empezar, se escribieron todos los sucesos que había tenido en una hoja tal cual se recordaba. A partir de ahí, se fueron modelando poco a poco, creando un principio y un fin para cada trauma. De esta forma, todos los capítulos tendrían una estructura en común.

La estructura consta de 4 partes:

- Introducción: se pone en contexto de espacio y personajes que aparecen. Se introduce el tema del capítulo, que corresponde a un problema relacionado con el sobrepeso.
- Nudo: Se desarrolla el conflicto principal.
- Desenlace: La protagonista se refugia en su mundo interior donde se calma gracias a un pensamiento o la ayuda de una versión adulta de ella misma. Siendo en este apartado donde encontraríamos el punto de clímax.
- Cierre: María vuelve a la realidad y afronta el problema. Termina lanzando una pregunta al espectador

Cada capítulo trata de una experiencia específica por la cual muchas personas con sobrepeso solemos vivir. La sinopsis de cada capítulo la hemos visto anteriormente en el apartado de la ficha técnica.

Para elaborar el guion literario del primer capítulo, se realizaron varias pruebas y, a partir de ellas, se consultó con varios profesores. Ellos dieron su opinión y ayudaron a perfeccionar el guion hasta que se alcanzó una versión definitiva.

A la par que hacía esto, también generé una escaleta. La escaleta fue lo que más cambios sufrió ya que a pesar de tenerla hecha antes del guion, mientras lo escribía fui cambiando y añadiendo puntos a esta.

La parte que más costó fue encontrar generar un tagline y un logline. Se probó con varias opciones, pero ninguna terminó de funcionar, incluso en este punto, está abierta a cambios y sugerencias de mejora.

El guion literario definitivo junto a la escaleta podemos verlo en este enlace: https://drive.google.com/file/d/1wU86kLFGIWQGH5IGmzEmh2Ite-TZ_MeX/view

5.2.4.2. Guion técnico y storyboard

A lo largo del siguiente punto, se explicará cómo se redactó el guion técnico y se dibujó el *storyboard*. El guion técnico proporciona los detalles necesarios para la ejecución técnica, mientras que el *storyboard* ofrece una representación visual que facilita la comprensión y la planificación de la narrativa. Ambas herramientas son complementarias y se utilizan en conjunto para garantizar una producción fluida y eficiente.

Una vez terminado el guion literario del primer capítulo, se generó un guion técnico a la vez que se creaba un *storyboard*. A veces se tenía clara la escena que se quería generar de manera que primero se dibujaba. Mientras que otras veces se escribía la idea del plano en el guion técnico antes que dibujarla. Por lo que se puede decir que se ha llevado simultáneamente ambas partes.

Una vez estuvo acabado el primer *storyboard*, se le añadieron algunas imágenes para explicar mejor el movimiento y se montó una animática en *premiere*. Después de ver los fallos, se reajustó el guion técnico añadiendo o modificando escenas. Se repitió este proceso varias veces hasta conseguir el resultado final.

Para el *teaser* se siguió un proceso parecido, pero como ya se tenían algunas escenas avanzadas del primer capítulo, solo se creó el guion técnico.

El guion técnico, tanto del capítulo como del *teaser*, junto al *storyboard* definitivo se encuentran en este enlace: <https://drive.google.com/file/d/1gIZyUFINKI8XtgOleiXgoalALDxapxLe/view>

NUM.	DESCRIPCIÓN	CÁMARA	PROPS	ILUMINACIÓN	OTROS
1.1	Plano del colegio con niños corriendo.	GC, girado	niños gritando, jugando	A	1
1.2	Plano del colegio con niños corriendo. El título aparece explotando.	GC, girado	niños gritando, jugando, Sorrito de sus	A	1
2.1	Plano del colegio con niños corriendo. El título desaparece borrándose.	GC, girado, Travelling cámara	niños gritando, jugando, Sorrito colegio	A	1
2.2	niños corriendo por el patio.	GC, girado, Travelling cámara	niños gritando, jugando	A,B	1

Fig.19. Guion técnico capítulo 1 de la serie ¿gorda?. Realizado en Canva

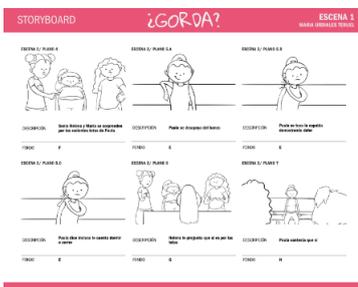


Fig.20. Storyboard capítulo 1 de la serie ¿gorda?. Realizado en Canva

5.2.4.3. Animáticas

Crear una animática sirve para poder visualizar preliminar de cómo sería una escena antes de animarla. A su vez permite hacer cambios tanto añadiendo o quitando escenas, como de cambiar encuadres o elementos narrativos.

A través de los dibujos que se utilizaron para el *storyboard*, se creó una primera animática. Para que fuera más fluido, se dibujaron algunos intercalados. Todos los *frames* se unificaron en la aplicación *Adobe Premier*.

Se realizaron muchas pruebas, un total de 17 animáticas. Cada una de ellas, tenía un pequeño cambio, ya fuese sustituyendo escenas o cambiando de orden establecido en el guion técnico, incluso cambios en el *foley*.

Para crear el *teaser*, también se realizaron varias animáticas. Al montar la primera animática resultó que no tenía sentido. Por lo que se creó otro guion técnico pero esta vez dividiendo la animática en tres partes.

La primera parte, se trata de una presentación tanto del lugar como de los personajes. La segunda parte incluye escenas de otros capítulos. De esta forma, se puede ver más allá del capítulo piloto. Y, por último, una tercera parte donde vemos a la protagonista. Dándole un cierre al *teaser* como si fuera uno más de los capítulos.

En este enlace, podemos ver algunas de las versiones de la animática. Desde cómo empezó a cómo terminó: https://drive.google.com/drive/folders/1sgH-8XXPpzR_dESxxF31S5DwozRobV4?usp=sharing

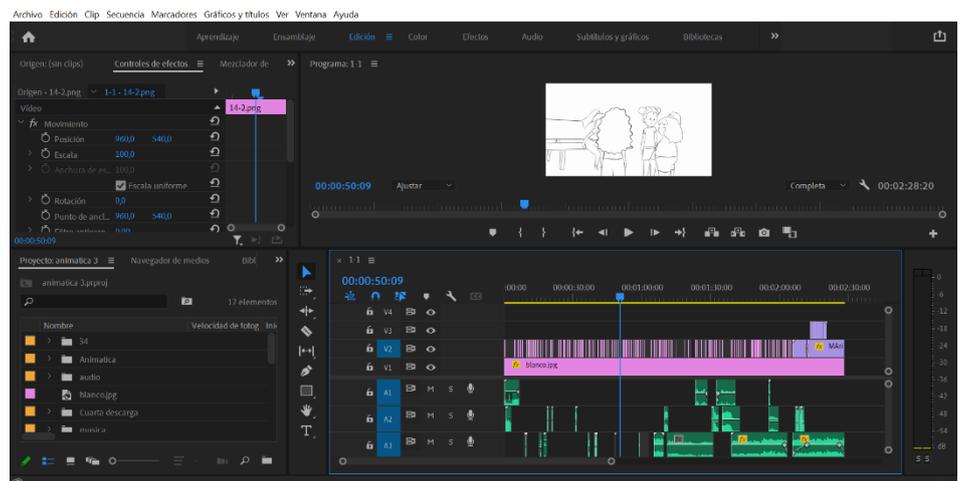


Fig.21. Captura de pantalla capítulo 1 de la serie ¿gorda?. Realizado en *Adobe Premiere*

5.3. TEASER

La mejor manera de promocionar una serie es a través de un *teaser*. La función de un *teaser* es ofrecer un adelanto de la serie, sin revelar demasiado sobre esta. Así conseguimos crear expectación en la audiencia.

5.3.1. Proceso

Para empezar a animar, se partió de la última animática generada. Se estudió que movimiento iba a hacer cada personaje y se plantearon los *layouts*.

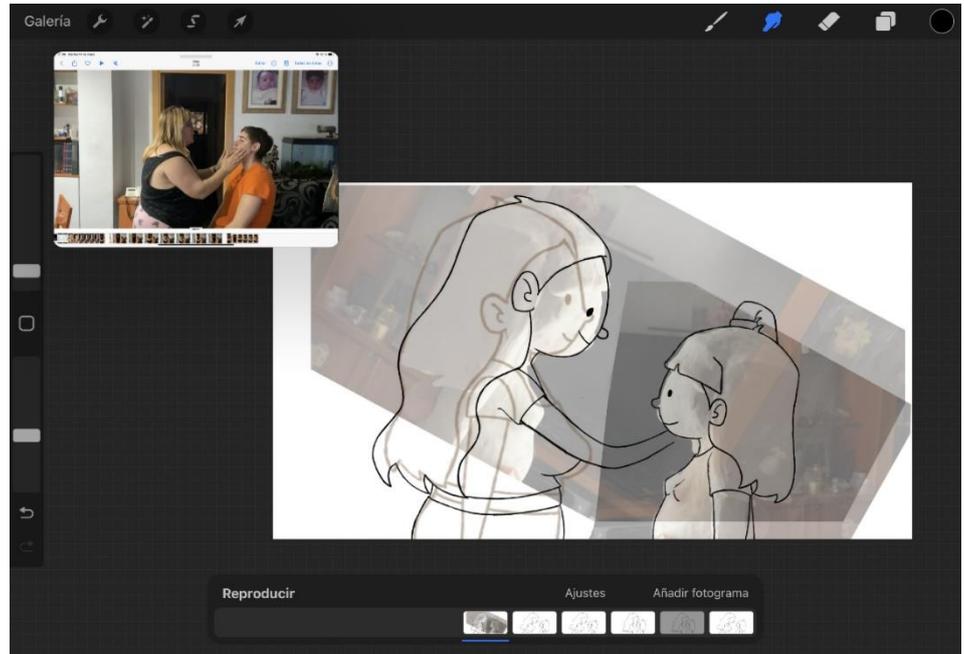


Fig.22. Captura de pantalla poses claves capítulo 1 de la serie *¿gorda?*. Realizado en *Adobe*

Como ya habíamos comentado en el punto de la metodología, para meter en diseño a los personajes, se utilizaron las fotos de los modelos hechos en plastilina y se calcaron las proporciones. De esta forma se hicieron los fotogramas claves en *Procreate*.

Una vez conseguidas las poses claras, se generaron los *breakdowns*. Estos consisten en crear movimientos más exagerados para los personajes y suelen situarse entre las poses clave, pero siempre favoreciendo una de estas. Tras tener los *breakdowns*, se fueron añadiendo las poses intermedias hasta conseguir un buen ritmo de animación para cada escena. Los intermedios se hicieron intercalando *Premiere* y *Toon Boom*, ya que esta última aplicación era de uso desconocido y se fue aprendiendo a usarla mientras se iba avanzando en el proyecto.

Al final, solo se empleó *Toon Boom* para crear el *line up*. También se utilizó para generar el color.

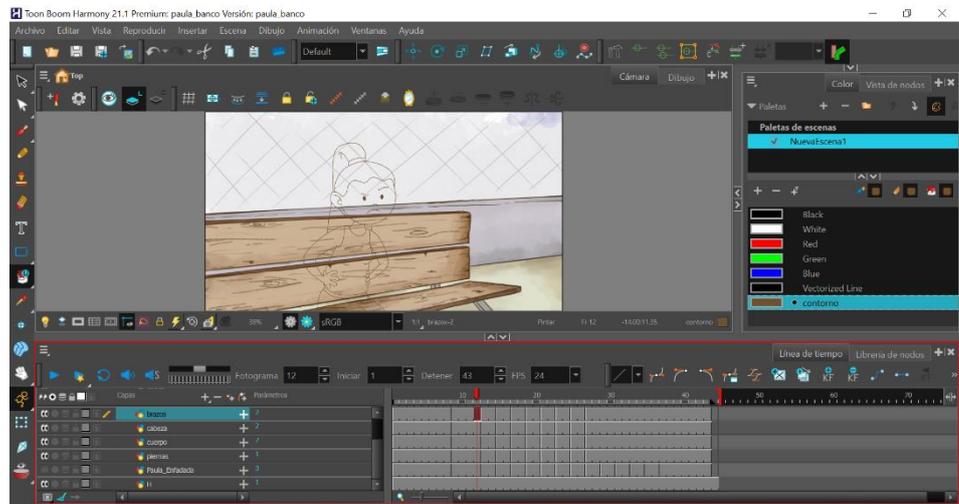


Fig.23. Captura de pantalla Clean up del teaser. Realizado en *Toon Boom Harmony*

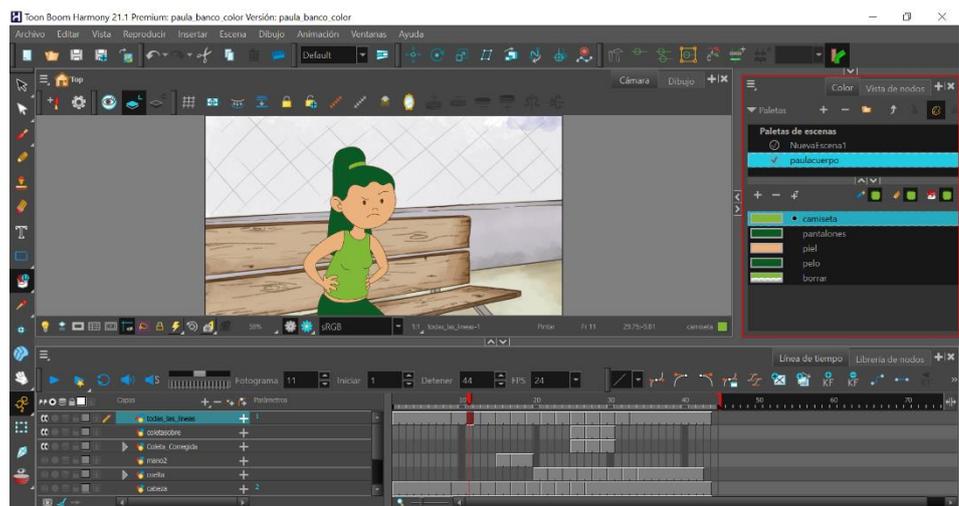


Fig.24. Captura de pantalla. Coloreado del teaser. Realizado en *Toon Boom Harmony*

5.3.2. Montaje

Como resultado del proceso llevado a cabo, se obtuvo una animación en rough. Ver la animación de esta forma dio pie a poder mejorar algunas escenas, tanto en timing como en acting. Algunos de los cambios fueron mover la escena de Paula sentándose la coleta de forma más exagerada o hacer más rápido el momento de señalar.

Con este resultado, se pasó a colorear. Con la herramienta *Toon Boom*, se creó una capa de color y se pintó con colores planos. Se exportaron en fotogramas y se volvieron a unificar en *Adobe Premiere*.



Fig.25. Fotografía de BANNERS 2021

5.3.2.1.Música

Una vez los fotogramas habían sido unidos, era hora de poner la banda sonora. Esta se diferencia en dos partes. En *foley* y música ambiente.

Para el *foley*, se utilizaron sonidos sin *copyright* de internet. Estos ayudaban a potenciar los movimientos de las niñas y permitían al público entender mejor la animación más realista.

La música ayuda a crear un tono emocional y a potenciar la atmósfera creada por la estética. Al no tener diálogo resulta muy importante, ya que se encarga de darle ritmo y explicar qué es lo que está sucediendo en cada escena.

Encontrar una música acorde para el *teaser* ha sido muy difícil, ya que el principio del *teaser* tiene un tono más humorístico y con ritmo más acelerado que en la segunda mitad. Pero al durar tan poco, poner dos canciones tan distintas generaba un cambio muy brusco.

La canción final que he elegido para el *teaser* es Someone to You de BANNERS el cual es el nombre artístico de Michael Joseph Nelson. Pese a que no es una canción definitiva, se ha empleado esta música ya que el mensaje que lanza tiene similitud con el tema principal de la serie.

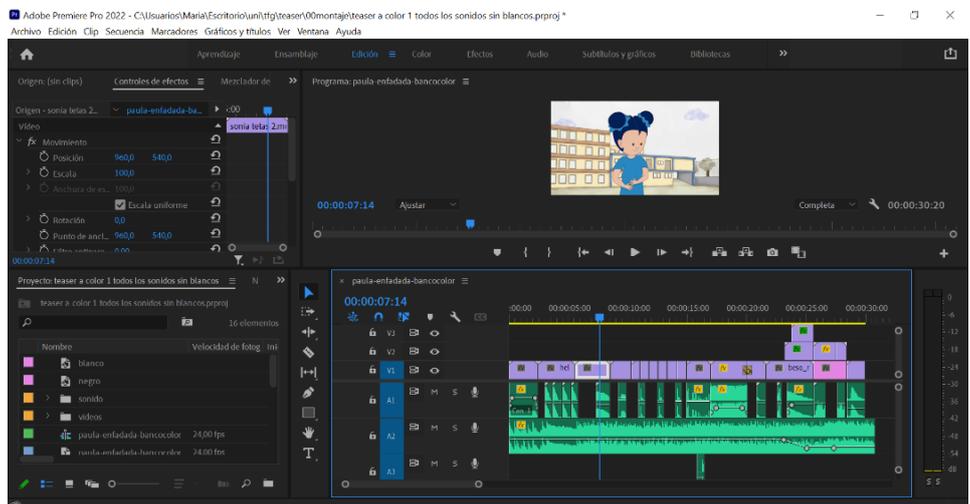


Fig.26. Captura de pantalla, edición capítulo 1 de la serie ¿gorda?. Realizado en Adobe Premiere

Para el capítulo, la instrumental seleccionada son la banda sonora de la película *Micaela, una película mágica*, dirigida Rosanna Manfredi, y la banda sonora de *Ángeles S.A.* interpretadas por María Isabel López Rodríguez en 2007.

La evolución del *teaser* se puede ver en este enlace, viendo desde la animática hasta el resultado final:

https://drive.google.com/drive/folders/1w4CJ6RhfoKb2j9Pu7r_GE1WzfEXFrLWH?usp=sharing

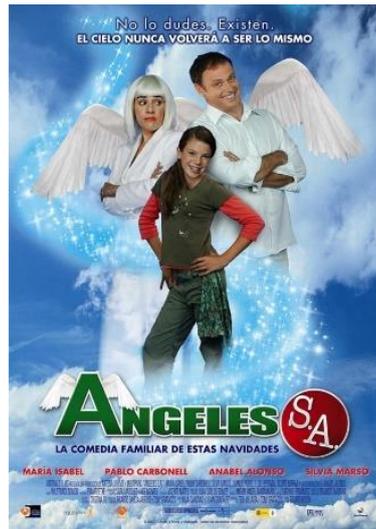


Fig.27. Carátula de Ángeles S.A. 2007



Fig.28. Carátula de Micaela, una película mágica. 2002

6. CONCLUSIÓN

Se ha evolucionado mucho a lo largo del proyecto. Si echamos una vista a los inicios, el proyecto ha terminado siendo algo muy diferente. Existía un miedo constante a que fuera un tema muy duro, o que quedase una animación plana, incluso que fuera demasiado cartoon y se fijasen más en los puntos graciosos que en lo importante que es la historia. Pero ahora, viendo el resultado final, ha superado por creces las expectativas iniciales.

Con más tiempo, se habrían cambiado algunas cosas, como la forma de organizar el cronograma, ya que en un planning ideal, se hubiese dedicado más tiempo al principio de curso. Pero siendo realista, la carga de materias era más grande en el primer cuatrimestre, tanto el número de asignaturas como en trabajos a entregar cada semana. Por lo que, por faltas de hora, me he visto obligada a enfocarme más desde febrero.

Si rescatamos los objetivos marcados al principio, podemos ver que se han cumplido la mayoría. Los dos objetivos principales eran poder expresar momentos vividos en la infancia y puedo afirmar que cada situación que vive la protagonista son sucesos reales; mientras que el segundo objetivo principal era aprender hacer toda la producción de una serie. Este punto, se ha conseguido a medias, ya que no se ha podido llevar a cabo la postproducción que va incluida en el proceso de producir la serie.

Otro de los objetivos de este Trabajo de Fin de grado es poder dominar el programa *Toon Boom Harmony*. A día de hoy, podemos decir que se ha adquirido una base en esta herramienta, pero aún queda mucho que aprender y experimentar para poder decir que se domina con absolutidad.

El objetivo que más difícil me ha resultado de conseguir, ha sido que, al espectador, después de ver la serie, le haga pensar que quiere cambiar actitudes gordofóbicas. No se puede saber aún si este objetivo se ha cumplido ya que no se terminado aun y por lo tanto el público no lo ha visto. Pero lo que sí se puede decir con certeza es que las personas que han escuchado las sinopsis de los capítulos se han sentidos identificados, debido a que han tenido vivencias similares. No todos han vivido estos rechazos, si no que han visto como amigos o compañeros de clase han sufrido estas experiencias.

7. BIBLIOGRAFÍA

Allende Allende, I. A. (2020). Gordofobia, una lectura desde (y para) el trabajo social. *Revista Perspectivas*, 35, 109-133.

<https://doi.org/10.29344/07171714.35.2393>

Ariño, A., Serra, I., Beltrán, J. y Obiol, S. (2021). Cultura y Socialización. En M. García Ferrando (Coord.), *Pensar nuestra sociedad digital y global: Una invitación a la Sociología* (2a ed., pp. 101-168). Editorial Tirant lo Blanch.

Bañuls Soto, F. y Guirao Mirón, C. (2007). *Sociología* (1a ed.). Dialogo.

Energici Sprovera, M. A., y Acosta González, E. (2020). El estudio de la obesidad y la gordura desde la sociología y la psicología social. *Athenea Digital*, 20(2), e-2300. <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.2300>

Fernández-Ramírez, B. y Baleriola Escudero, E. (2012). Estigma e identidad de las personas obesas en la semántica del discurso público. *Discurso & Sociedad*, 6(2), 314-359.

[http://www.dissoc.org/es/ediciones/v06n02/DS6\(2\)Fernandez%20&%20Baleriola.pdf](http://www.dissoc.org/es/ediciones/v06n02/DS6(2)Fernandez%20&%20Baleriola.pdf)

Gómez-Pérez, D., Ortiz, M. S. y Saiz, J. L. (2017). Estigma de obesidad, su impacto en las víctimas y en los Equipos de Salud: una revisión de la literatura. *Revista médica de Chile*, 145(9), 1160-1164. <https://dx.doi.org/10.4067/s0034-98872017000901160>

González Capcha, A. B. (2022). Los cuerpos “curvy” en redes sociales. Aceptación o estigma [Trabajo de fin de Grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid.

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/54897>

González, J. (5 de febrero de 2024). “Las tres mellizas”: de la realidad a la ficción. Corporación de Radio y Televisión Española 2024.

<https://www.rtve.es/television/20240205/tres-mellizas-realidad-a-ficcion/15956577.shtml>

Gonzalo, J., Papamija, E., Crimental, E., Serna, P., Jimenez, R. y Ardizzi, M. (2023). Informe ODA: Análisis sobre la representación de la diversidad corporal en la ficción española del 2022 en cine y televisión. Observatorio de la diversidad en los medios audiovisuales (ODA).

Krumme, R. (14 de abril de 2023). National Society of Fine Arts Lisbon.

Raimund Krumme. <https://raimundkrumme.com/>

Losada, A. V. y Rijavec, M. I. (2017). Consecuencias psicológicas en niños con obesidad producto de la estigmatización social. *Revista Neuronum*, 3(2), 46-65. <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/95>

Nakaya, R. (2024). Acorn by Madeline Sharafian. The Kid Should See This. <https://thekidshouldseethis.com/post/acorn-madeline-sharafian-animation>

Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad (ONTSI). (2022). Uso de tecnología en los hogares españoles en 2022. Gobierno de España, Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. DOI: 10.30923/094-22-016-8

Orero Egidio, J. (2022). Un recorrido por la representación del sobrepeso en producciones cinematográficas estadounidenses durante el s. XXI [Trabajo de fin de Máster, Universitat Jaume I]. Repositori UJI. <http://hdl.handle.net/10234/201332>

Organización Mundial de la Salud. (1 de marzo de 2024). Obesidad y sobrepeso. Organización Mundial de la Salud. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/obesity-and-overweight#:~:text=En%20el%20caso%20de%20los,igual%20o%20superior%20a%2030>

Piñeyro Bruschi, M. (2020). Guía básica sobre gordofobia. Un paso más hacia una vida libre de violencia. Instituto Canario de Igualdad, Gobierno de Canarias. <https://www.consaludmental.org/publicaciones/Guia-gordofobia.pdf>

Real Academia Española. (s.f.). Gordo. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 14 de febrero de 2024, de <https://dle.rae.es/gordo?m=form>

Rial García, A. M. (2008). Una mirada a la evolución historiográfica de la historia de las mujeres. *SEMATA, Ciencias Sociales e Humanidades*, 20, 155-188. <http://hdl.handle.net/10347/4525>

Romero, G. [SrJorgeRomero]. (12 de enero de 2024). Que significa "Apoco si Mi Warzone?" xdx. #significado #warzone [Video]. Tik Tok. <https://vm.tiktok.com/ZGeqbdbRs/>

Sánchez Salcedo, V. H. (2019). El *body positive*: una representación social del tiempo [Trabajo de fin de Grado, Universidad del País Vasco]. Repositorio institucional ADDI. <https://addi.ehu.es/handle/10810/37444>

Sesento, L. y Lucio, R. (2018). Afectación en la autoestima de los adolescentes a causa de los estereotipos de belleza como falsa respuesta a una imagen estructurada colectiva. *Revista de Pedagogía Crítica*, 2(4), 1-13. https://www.ecorfan.org/republicofperu/research_journals/Revista_de_Pedagogia_Critica/vol2num4/Revista_de_Pedagogia_Critica_V2_N4_1.pdf

Suarez García, C. (2017). Gordofobia: Un tránsito ente la enfermedad y la cosificación del cuerpo femenino [Trabajo de fin de Grado, Universidad de la Laguna]. Repositorio Institucional de la Universidad de La Laguna (RIULL). <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/5641>

Vincent, G. (1981). Ernest et Célestine (1a ed.). Casterman.

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Pág.4. Fig 1. Modelado 3D en plastilina de Maria. Elaboración propia.

Pág.17. Fig 2. Fotografía de Joanna Quinn. Recuperada de: <https://mubi.com/es/cast/joanna-quinn>

Pág.17. Fig 3. Joanna Quinn. Fotograma del cortometraje, *Affairs of the Arts*, 2021. Recuperada de: <https://www.auxmagazine.com/12465/los-oscar-y-la-animacion-segun-joanna-quinn-y-les-mills/>

Pág.18. Fig 4. Fotografía de Roser Capdevila. Recuperada de: <https://www.paeria.cat/es/actualidad/noticias/la-dibujante-roser-capdevila-premio-trayectoria-de-animac-2024>

Pág.19. Fig 5. Roser Capdevila. Fotograma de la serie, *Las tres mellizas* 2003. Recuperada de: <https://www.primevideo.com/-/es/detail/Las-Tres-Mellizas/OR1CCRB1XI05B1FSNGODSPIUKA>

Pág.19. Fig 6. Fotografía de Gabrielle Vincent. Recuperada de: <https://www.casterman.com/Jeunesse/Auteurs/vincent-gabrielle>

Pág.19. Fig 7. Gabrielle Vincent. Ilustración de sus libros Ernest et Célestine, 1981. Recuperada de: <https://tygertale.com/2014/12/11/merry-christmas-ernest-and-celestine-by-gabrielle-vincent/>

Pág.20. Fig 8. Fotografía de Madeline Sharafian. Recuperada de: <https://www.imdb.com/name/nm6461347/>

Pág.20. Fig 9. Madeline Sharafian. Fotograma del cortometraje *Acorn* 2014. Recuperada de: <https://maddiesharafian.blogspot.com/2013/10/acorn-progress.html>

Pág.20. Fig 10. Fotografía de Raimund Krumme.. Recuperada de: <https://www.accr-europe.org/en/residencies/residents/raimund-krumme>

Pág.20. Fig 11. Raimund Krumme. Fotograma del cortometraje *Die Kreuzung*. Recuperada de: <https://www.diaf.de/sonderausstellungen/vergangene-sonderausstellungen/raimund-krumme-spiel-fuer-linien-und-figuren/> .

Pág.21. Fig 12. Fotografía de C.Malta y S.Laudenbach. Recuperada de:
https://www.purepeople.com/media/sebastien-laudenbach-et-chiara-malta-ce_m7641642

Pág.21. Fig 13. C.Malta y S.Laudenbach. Fotograma del largometraje *Linda veut du poulet !*, 2023. Recuperada de:
https://www.lemonde.fr/culture/article/2023/10/18/linda-veut-du-poulet-la-petite-qui-revait-d-un-poulet-aux-poivrons_6195158_3246.html

Pág.26. Fig 14. Line up Maria, Sonia, Paula y Helena. Realizado en Procreate. Elaboración propia.

Pág.27. Fig 15. Fondo A. Realizado en Procreate. Elaboración propia

Pág.27. Fig 16. Fondo AA. Realizado en Procreate. Elaboración propia

Pág.27. Fig 17. Fondo AB. Realizado en Procreate. Elaboración propia

Pág.27. Fig 18. Logo de la serie. Realizado en Procreate. Elaboración propia.

Pág.29. Fig 19. Guion técnico capítulo 1 de la serie *¿gorda?*. Realizado en Canva. Elaboración propia

Pág.29. Fig 20. Storyboard capítulo 1 de la serie *¿gorda?*. Realizado en Canva. Elaboración propia

Pág.30. Fig 21. Captura de pantalla capítulo 1 de la serie *¿gorda?*. Realizado en Adobe Premiere. Elaboración propia

Pág.31. Fig 22. Captura de pantalla, poses claves capítulo 1 de la serie *¿gorda?*. Realizado en Procreate. Elaboración propia

Pág.32. Fig 23. Captura de pantalla Clean up del *teaser*. Realizado en Toon Boom Harmony. Elaboración propia

Pág.32. Fig 24. Captura de pantalla. Coloreado del *teaser*. Realizado en Toon Boom Harmony. Elaboración propia

Pág.33. Fig.26. Fotografía de BANNERS. Recuperada de:
https://music.youtube.com/channel/UCrHuAEBS0odJ_P_Xtl-mN4w

Pág.33. Fig 25. Captura de pantalla, edición capítulo 1 de la serie *¿gorda?*. Realizado en Adobe Premiere. Elaboración propia

Pág.34. Fig 27. Fig.27. Carátula de Ángeles S.A. 2007. Recuperada de:
<https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-141597/>

Pág.34. Fig. 28. Portada película Micaela, una película mágica. Recuperada de:
<https://m.imdb.com/title/tt0308577/mediaviewer/rm459739904/>

9. ANEXOS

DOCUMENTOS:

ODS

https://drive.google.com/file/d/1EY9W_2VuEdxdw-O_TNrumTm4XRPuWzqt/view?usp=sharing

Mood boards, diseño de personajes y fondos

https://drive.google.com/file/d/1aXRj_2IHShPbTiD0c_tL_i3v05bdwTsH/view?usp=sharing

Guion literario

https://drive.google.com/file/d/1wU86kLFGIWQGh5IGmzEmh2Ite-TZ_MeX/view

Storyboard y guion técnico del capítulo 1 y *teaser*

<https://drive.google.com/file/d/1gIZyUFINKI8XtgOleiXgoalALDxapxLe/view>

ANIMÁNICAS:

Animáticas capítulo 1:

https://drive.google.com/drive/folders/1sgH-8XXPpzxR_dESxxF31S5DwozRobV4?usp=sharing

Animaticas, *rough* y *clean up* del *teaser*:

https://drive.google.com/drive/folders/1w4CJ6RhfoKb2j9Pu7r_GE1WZfEXFrLWH?usp=sharing

TEASER ¿GORDA?

<https://drive.google.com/drive/folders/1XXIEHil4Ny01TY-c9sygPjxnL7-wvslh?usp=sharing>

