



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Con-trabajo. Preproducción y producción de un
cortometraje de animación 2D (Parte I)

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Sinisterra Tortajada, Angela Ting

Tutor/a: Garcia Rams, María Susana

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado recoge el proceso de preproducción y producción de una historia original, vinculada a la ODS 3 *Salud y Bienestar*, donde resaltamos la importancia de la tranquilidad mental y del autocuidado. *Con-trabajo*, es un proyecto de cortometraje de animación 2D, realizado en equipo, con división de roles, según el período, fases y tareas a desarrollar. El Equipo en preproducción estuvo integrado por: Aitana Romero, Júlia Sala, Laura Pérez, Laura Gómez, Cecilia Millán y Laura Flores, con quien presentamos este proyecto desde nuestras respectivas funciones. Durante la fase de producción se sumaron: Mireia Gil y Nerea Sanz. Respecto a los roles que desempeñamos: Laura Flores se ocupó en la preproducción de la creación de los fondos y *color script* y por nuestra parte, nos centramos en la dirección, el *pipeline* y la animática, además de participar ambas en las diversas fases del proceso de producción.

La historia se centra en un joven músico de jazz, que pasa por dificultades económicas y de crisis personal, lo que le obligan a volverse al pueblo y vivir con su poco común abuela, cuya insistencia a que participe en un concurso de talentos, supondrá la gota que colme el vaso de su frustración, pero también la superación de la misma. Con un toque cómico, donde la música juega un papel muy importante, se dirige hacia un público joven y adulto. Trata temas como: la frustración, la superación personal, el aprendizaje y las relaciones intergeneracionales.

PALABRAS CLAVES:

Animación 2D; Preproducción; Producción; Dirección; Música; Relaciones Intergeneracionales; Superación personal

ABSTRACT:

This final degree project covers the pre-production and production process of an original story, closely linked to the SDGs 3 health and wellbeing, where we highlight the importance of mental health and self-care. *Con-trabajo*, is a 2D animated short film project, made as a team, with division of roles, according to the period, phases and tasks to be developed. The pre-production team was made up of: Aitana Romero, Júlia Sala, Laura Pérez, Laura Gómez, Cecilia Millán and Laura Flores, with whom we presented this project from our respective roles. During the production phase, Mireia Gil and Nerea Sanz joined us externally. Regarding the roles we played: Laura Flores was in charge of the creation of the backgrounds and colour script during pre-production, and we focused on the direction, pipeline and animatic, as well as both participating in the different phases of the production process.

The story focuses on a young jazz musician, who is going through economic difficulties and personal crisis, which forces him to return to the village and live with his unusual grandmother, whose insistence that he participate in a talent contest will be the straw that breaks the camel's back of his frustration, but also the overcoming of it. With a comic touch, where music plays a very important role, it is aimed at both young and adult audiences. It deals with themes such as frustration, self-improvement, learning and intergenerational relationships.

KEYWORDS:

2D Animation; Pre-production; Production; Directing; Music; Intergenerational Relations; Self-improvement.

AGRADECIMIENTOS

Eternamente agradecida a mis padres, gracias por darme todo: amor, cariño, valores y apoyo. Sin vosotros no sería quien soy ahora.

Agradecer los conocimientos que he adquirido a lo largo de la carrera de la mano de mis profesores y compañeras. En especial a mi tutora M^a Susana García, que sin ella este TFG no hubiera visto la luz, y a nuestro profesor Miguel Vidal que nos ha acompañado en el maravilloso proceso de darle vida a *Con-trabajo*.

Finalmente, gracias en especial a mi familia, sobre todo a mis abuelos, que me han cuidado desde pequeña, y a todos los que me han acompañado creyendo en mí y recordándome que todo esfuerzo vale la pena.

Gracias por acompañarme estos años.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. OBJETIVOS	8
2.1. GENERALES	8
2.2. PERSONALES	9
3. METODOLOGÍA	9
4. MARCO CONCEPTUAL	11
4.1. LAS RELACIONES HUMANAS	11
<i>4.1.1. Los jóvenes y el conflicto intergeneracional, como tránsito hacia la madurez social y emocional</i>	12
4.2. LA MÚSICA COMO RECURSO NARRATIVO EN ANIMACIÓN	15
4.3. LA DIRECCIÓN. PAPEL DE LA MUJER EN LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN	17
4.4. REFERENTES	18
4.4.1. Generales	18
4.4.1.1. La UPA	19
4.4.1.2. <i>Soul</i>	20
4.4.1.3. Satoshi Hasimoto	21
4.4.1.4. <i>The Pink Panther</i>	21
4.4.2. Personales	22
4.4.2.1. Jennifer Lee. <i>Frozen</i> (2013). <i>Frozen II</i> (2019)	22
4.4.2.2. Domee Shi. <i>Bao</i> (2018). <i>Turning Red</i> (2022)	22
4.4.2.3. Jennifer Yuh Nelson. <i>Kung fu panda 2</i> (2011). <i>Kung fu panda 3</i> (2016).	23
4.4.2.4. Carmen Córdoba. <i>Roberto</i> (2020). <i>Amarradas</i> (2022)	23
5. CON-TRABAJO. PREPRODUCCIÓN Y PRODUCCIÓN	24
5.1. FUNCIÓN DE DIRECCIÓN	24
5.2. PREPRODUCCIÓN	26
5.2.1. Estilo narrativo y visual	26

5.2.2. <i>Desde el guion a la animática</i>	28
5.2.3. <i>Pipeline desde la dirección</i>	30
5.3. PRODUCCIÓN	30
5.3.1. <i>Layout</i>	31
5.3.2. <i>Animación</i>	32
5.4. MEMORIA DE DIRECCIÓN	33
5.5 DIFUSIÓN DEL PROYECTO	35
6. CONCLUSIÓN	36
7. REFERENCIAS	38
8. ÍNDICE DE FIGURAS	45
9. ANEXOS	48
9.1. ANEXO I. RELACIÓN CON LAS ODS	48
9.2. BIBLIA DE <i>CON-TRABAJO</i>	50
9.3. ANIMÁTICAS	50
9.4. MATERIALES NO INCLUIDOS EN LA BIBLIA	50

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado consiste en mostrar el proceso que llevamos a cabo durante las fases de preproducción y producción del cortometraje *Con-trabajo*, realizado con la técnica de animación 2D. Un proyecto cuya historia es original y que abordamos en equipo y con división de roles en todas las fases, de manera profesional y aplicando los conocimientos adquiridos a lo largo de la formación del Grado en Bellas Artes.

El proyecto se gestó en el mes de octubre, partiendo del diseño de dos personajes realizados por parte de Aitana Romero y Laura Gómez, en la asignatura de *Producción de animación I* impartida por María Susana García, nuestra tutora del TFG. Por la complejidad en la realización de un cortometraje animado, se organizó el trabajo de preproducción en un equipo de 7 personas: al que nos sumamos junto a: Aitana Romero, Laura Gómez, Cecilia Millán, Júlia Sala, Laura Pérez y Laura Flores.

A lo largo del proceso de preproducción, que se encuentra finalizado, cada una asumió roles específicos, con el propósito de familiarizarnos con las responsabilidades que conlleva una producción profesional. Esta manera de trabajo ha supuesto un aprendizaje más allá de lo puramente académico, permitiéndonos apreciar la importancia de cada rol y departamento en una producción de animación.

La producción se llevó a cabo en *Producción de animación II*, asignatura impartida por Miguel Vidal y Sergio Rodríguez, en donde se sumaron al equipo Mireia Gil y Nerea Sanz. Que nos ayudaron en las etapas correspondientes a esta fase, consiguiendo abordar el proceso de *clean up* e incluso añadir color en algunas escenas.

El cortometraje *Con-trabajo*, se centra en la historia de Alexander, un joven músico de jazz que pasa por apuros económicos y crisis personal, que le obligan a volver al pueblo y a vivir con su excéntrica abuela, que intentará

ayudarle. La insistencia de su abuela acabará llevando al protagonista al límite provocando el enfrentamiento y discusión entre ambos. Esto tendrá como resultado que Alexander afronte sus propios problemas y busque una manera de reconciliarse consigo mismo y con su abuela.

Dirigido principalmente hacia un *target* joven, con el tiempo, hemos ido dándonos cuenta de que el público a quien le puede interesar es mucho más amplio. Ya que la animación es una técnica muy versátil y nos ha permitido unir las imágenes, la narrativa y la música, permitiéndonos elaborar un mensaje de superación y aprendizaje universal, de más fácil aceptación y entendimiento por el espectador.

En base a lo expuesto, esta memoria recoge los objetivos y la metodología que seguimos desde nuestro rol principal de dirección, otras tareas desempeñadas a lo largo de todo el proceso de desarrollo del corto, y la investigación previa sobre las relaciones humanas y los referentes narrativos y visuales, generales y propios que localizamos en el capítulo 4. *Marco Conceptual*. En el capítulo 5. *Con-trabajo. Preproducción y producción*, encontramos recogido nuestro trabajo y aportaciones en el desarrollo. Además, encontramos distintos materiales que hemos ido elaborando durante el proceso, compilados en la biblia de producción, incluida junto con otros entre las que se encuentran distintas animáticas o calendarios, todo esto en el capítulo 9. *Anexos*.

2. OBJETIVOS

2.1. GENERALES

- Completar las fases de preproducción y producción del cortometraje de animación 2D, *Con trabajo*, con la técnica 2D digital, logrando un resultado profesional que favorezca conseguir apoyos y financiación para su acabado y difusión en festivales.

- Trabajar cada una de las fases de la creación del corto en roles fundamentales y otros de apoyo en otras tareas, para lograr un buen flujo de trabajo con el apoyo de las compañeras de asignaturas de *Producción de Animación I* y *Producción de Animación II*.
- Conseguir un cortometraje con un mensaje atractivo y universal, vinculado a la ODS salud y bienestar, con una buena cohesión entre el lenguaje visual y la música.

2.2. PERSONALES

- Aprender sobre el rol de dirección y llevarlo a cabo adecuadamente durante todas las fases del proyecto, controlando y gestionando el flujo de trabajo entre los diversos departamentos y roles, además de establecer una buena organización de equipos.
- Investigar sobre el papel de la mujer como directora en la industria de la animación, y a nivel temático sobre las relaciones humanas desde el papel de los jóvenes y el tránsito a la madurez.
- Colaborar también, ya que a ser un equipo reducido y de estudiantes, es necesaria nuestra aportación en otros roles, tanto en la preproducción como en la producción.
- Aprender a utilizar *Toon Boom Harmony*.
- Mejorar nuestro portafolio profesional.

3. METODOLOGÍA

Buscando aplicar una metodología lo más parecida a la realizada en un estudio de animación, comenzamos a desarrollar el cortometraje en la asignatura de *Producción de Animación I*. Los primeros 5 meses desde octubre, desarrollamos todo lo que conlleva la preproducción de *Con-trabajo*. Donde primeramente hicimos una búsqueda conceptual del proyecto a nivel individual para asentar las ideas y referentes generales del corto, y de los intereses de cada miembro del equipo y desde aquí, se establecieron los distintos roles. Durante

este proceso aprendimos la importancia de tener una idea sólida y a saber cómo contarla, valorando la diversidad de puntos de vista.

Respecto a los roles, asumimos la dirección y la organización general del equipo, creando el *pipeline*, y junto con Laura Pérez elaboramos la animática. El desarrollo de la historia estuvo a cargo de Aitana Romero en colaboración con Laura Pérez y Cecilia Millán. Laura Gómez asumió la dirección de arte y junto con Júlia Sala y Laura Flores, se encargaron del desarrollo visual. A pesar de esto, al tratarse de un grupo reducido, nos apoyamos para poder llegar a las fechas establecidas colaborando las unas con las otras en diversas tareas, más allá de nuestros roles principales.

En relación al calendario, como directora fuimos elaborando diversos calendarios: uno general (Fig. 1) y otros más específicos según las diversas etapas a cubrir, que encontraremos en sus respectivos capítulos de esta memoria y en el capítulo 9. *Anexos*. Todo esto, con el fin de organizar las entregas por departamentos y conocer el estado del flujo de trabajo en todo momento.

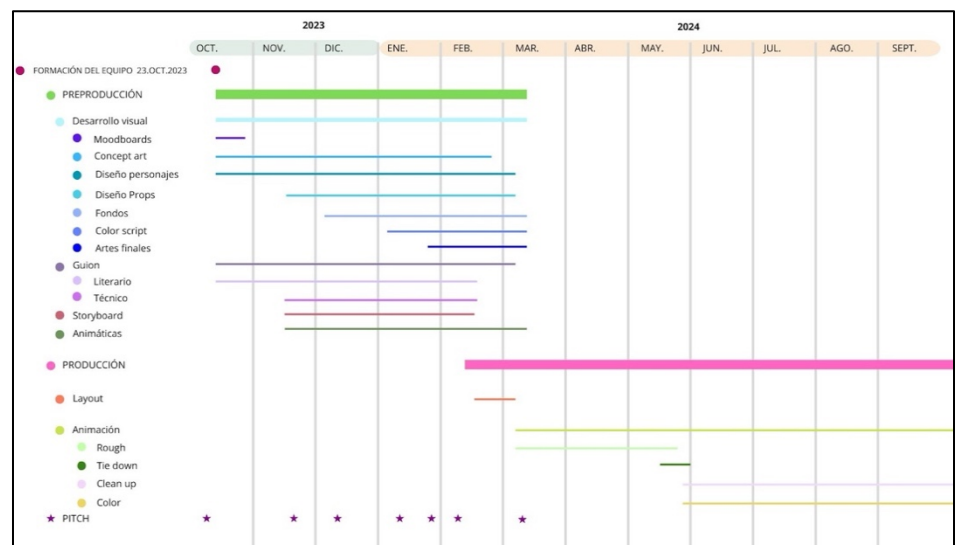


Fig. 1. Cronograma general del proyecto, realizado por Ángela Ting Sinisterra.

Como hemos comentado anteriormente, la idea surge del diseño de dos personajes y su relación o conflicto. Pero hasta llegar a la historia que completa *Con-trabajo*, se llevaron a cabo todo tipo de cambios donde como dirección,

estuvimos en constante comunicación tanto con el departamento de arte como con el de historia. Esto ha sido clave para el desarrollo visual y narrativo que implica un cortometraje de animación. Durante este proceso se llevaron a cabo el guion literario y el técnico, el *storyboard*, la animática y todo el desarrollo visual.

A la vez que se desarrollaba la preproducción, realizamos más de un *pitch*, donde aprendimos a exponer nuestro proyecto de manera atractiva y profesional. Además, se nos proporcionó la oportunidad de presentarlo a una productora, con la que estamos en contacto para conseguir su futura financiación y producción. Todo esto nos ha servido para ir definiendo y describiendo cada una de las partes de la memoria correspondientes y generar materiales extra para enriquecer nuestra biblia con la finalidad de conseguir esa necesaria financiación.

A mitad de febrero, comenzamos la fase de producción con dos colaboradoras más, Mireia Gil y Nerea Sanz. Durante este proceso realizamos un reparto de las distintas escenas para elaborar: *layout*, la animación en *rough* y el *clean up* correspondiente, pero siempre manteniendo la comunicación, para que el proyecto mantenga una unidad también, en la forma de ser animado. Nuevamente se establecieron distintos calendarios para organizar el proceso, las tareas, entregas y estado. Todo ello explicado y documentado en el Capítulo 5. *Con-trabajo. Preproducción y producción*.

4. MARCO CONCEPTUAL

4.1. LAS RELACIONES HUMANAS

En *Con-trabajo*, exploramos dos relaciones distintas, donde el protagonista se enfrenta al aprendizaje de relacionarse consigo mismo y al mismo tiempo con su abuela. Siendo la primera fundamental para que la segunda sea posible. "Tener una buena relación con uno mismo es fundamental para sentirse bien y

crear vínculos sanos con los demás.” (Equipo Editorial La Mente es Maravillosa, 2022).

A medida que la trama del cortometraje se desarrollaba, nos percatamos de la creciente relevancia de la relación de Alexander consigo mismo. Por ello, decidimos ahondar en la transmisión de su malestar, con el objetivo de que el espectador pudiera identificarse con él. Vimos la oportunidad de plasmar aquel momento de duda que experimentamos los artistas, cuestionando si lo que hacemos lo hacemos bien, y transmitir el mensaje de perseverancia a pesar de las adversidades, dudas y temores.

De esta manera, buscamos darle la importancia que merece, a la búsqueda de estar bien con uno mismo, para que las relaciones con las demás personas con las que interactuamos sean beneficiosas. “Aprender a tener una relación saludable con todos ellos parte de la casilla de arranque: el “yo primero” (Rodríguez, 2022. Párr. 1). Ya que la relación entre la salud y las relaciones humanas han sido el hilo conductor que hemos seguido durante la elaboración del cortometraje.

Los seres humanos somos seres sociales, nos relacionamos unos con otros y acabamos generando lazos con otras personas. Pero que esas relaciones sean beneficiosas o perjudiciales dependen de muchos factores que explicaremos en el siguiente apartado.

4.1.1. Los jóvenes y el conflicto intergeneracional, como tránsito hacia la madurez social y emocional

Nuestro protagonista, es un claro ejemplo de la necesidad de estar bien con uno mismo y cómo esto influye en el resto de los factores externos. Tanto en el día a día, en la realización de actividades que le gustan y la relación con otras personas, en su caso con el contrabajo, la música y con su abuela.

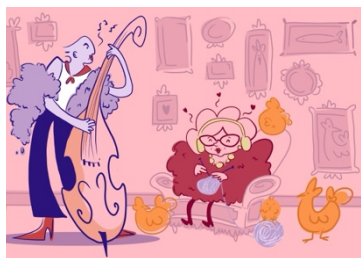


Fig. 2. Alexander y Amparín *concept art* de relación, realizado por Laura Gómez y Júlía Sala.

En *Con-trabajo* se establece una relación y un conflicto intergeneracional: Alexander y su abuela Amparín (Fig. 2), dos generaciones espaciadas en el tiempo que deben aprender a relacionarse, comunicar sus necesidades y a establecer límites. A medida que avanza la historia, podemos observar que ninguno de los dos sabe cómo afrontar la situación que tienen delante, llegando al enfrentamiento entre ambos.

Cuando se nos presentaron los personajes, la relación intergeneracional era clara, buscamos mostrar ese conflicto que se crea entre las personas jóvenes y las más mayores, y criticar los estereotipos que la sociedad les ha impuesto relacionados a la edad. Es por ello, que quisimos mostrar al personaje secundario, la abuela de Alexander, Amparín “La Pitás”, como una señora moderna, jovial y enérgica. Si es cierto, que actualmente nos encontramos más expuestos a las tecnologías a este grupo de la sociedad, volviéndose incluso en *grandfluencers* “personas mayores de los 60 años, o con edad suficiente para ser abuelos, que cuentan con miles de seguidores en *Instagram* o *TikTok*, redes sociales especialmente populares entre las generaciones más jóvenes” (VidaCaixa, 2024) buscan entretener realizando videos sobre recetas, compartiendo su día a día, o dando consejos sobre la vida cómo: @abueladedragones o @magdalife57 entre muchas otras. Lo que nos atrae de ellos es la carencia de tabúes y la libertad en la que dicen y hacen las cosas. Además, puede llegar a ser beneficioso para ellas fomentando el aprendizaje, generando una relación intergeneracional y creando un sentimiento de utilidad más allá de la edad (DurcalBlog, 2023). A pesar de esto, también existe por parte de un sector de la sociedad, el sentimiento de percibir a las personas de avanzada edad como cargas que no aportan nada, generando lo conocido como gerontofobia (Soler, 2023).

Sin importar si este grupo social tenga más experiencias o sabiduría, es menospreciado en vez de aceptar sus vivencias como un aprendizaje y contribución social, pensando que ellos no llegan a comprender la sociedad en la que se vive actualmente (Museo de América, n.d.). En nuestro caso, Alexander no quiere la ayuda de su abuela, la rehúsa todo el tiempo porque ha desistido a

seguir su sueño, piensa que esa resiliencia que tiene su abuela es una terquedad e intromisión en su vida, y no un modelo a seguir.

Además, vimos la oportunidad de criticar los estándares impuestos por la sociedad a los jóvenes al llegar a cierta edad. A sus 30 años, Alexander se encuentra en una fase de su vida en la que siente que no tiene nada bajo control. No tiene un trabajo fijo, ni una casa propia, ni hijos. Queríamos reflejar que no alcanzar estos objetivos impuestos, no es un fracaso ni debe percibirse como tal. También buscamos criticar la situación de emancipación que sufren los jóvenes en España, donde el porcentaje apenas llegaba al 20% durante el primer trimestre del 2023, sólo el 16,3% de la juventud (Fig. 3), personas de entre 16 y 30 años, consiguieron concluir la difícil tarea de independizarse (Efe, 2024).

	16-29 años					30-34 años
	Total	16-24 años	25-29 años	Hombres	Mujeres	Total
Población joven						
Número de personas	7.088.690	4.538.287	2.550.403	3.629.952	3.458.737	2.744.843
Variación interanual	2,7 %	2,9 %	2,4 %	2,7 %	2,8 %	1,9 %
%/total población	14,9 %	9,6 %	5,4 %	7,6 %	7,3 %	5,8 %
Población joven emancipada						
Número de personas emancipadas	1.153.986	194.971	959.015	481.991	671.995	1.956.391
Variación interanual	5,0 %	6,3 %	4,7 %	2,2 %	6,9 %	3,8 %
Tasa de emancipación ⁽¹⁾	16,3 %	4,3 %	37,6 %	13,3 %	19,4 %	71,3 %
Variación interanual (pp)	0,37	0,15	0,89	-0,07	0,83	1,38
Población joven						
Número de hogares	706.935	109.707	597.228	347.510	359.425	1.086.427
Variación interanual	7,9 %	1,7 %	9,0 %	7,4 %	8,4 %	3,9 %
Tasa de principalidad ⁽²⁾	10,0 %	2,4 %	23,4 %	9,6 %	10,4 %	39,6 %
Personas por hogar	2,1	2,2	2,0	1,9	2,2	2,2
Población joven						
Número de hogares unipersonales	266.280	43.644	222.636	157.040	109.240	364.953
Variación interanual	17,3 %	16,0 %	17,6 %	18,4 %	15,8 %	17,8 %
%/hogares de su misma edad	37,7 %	39,8 %	37,3 %	45,2 %	30,4 %	33,6 %
%/población emancipada de su misma edad	23,1 %	22,4 %	23,2 %	32,6 %	16,3 %	18,7 %

Fig. 3. Tabla de población total y emancipada. Informe estatal 1er semestre 2023, realizado por el CJE, 2023.

Otro tema que decidimos abordar a través de nuestro personaje fue el de ser artista, un aspecto que nos afecta directamente muy de cerca. Nuestro protagonista, está en un momento de conflicto con su instrumento, lo que lo lleva a una lucha interna y una crisis de identidad. En el caso de los músicos, tienen más probabilidad de sufrir de depresión, un estudio realizado en 2017 por la asociación *Help Musicians UK*, mostró que el 71.1% de los sometidos a este estudio había sufrido depresión y el 68.5% padecía de esta enfermedad (Serrano, 2019). Además, durante la pandemia, un gran número de músicos se puso en contacto con *Help Musicians UK*, con el fin de recibir ayuda y apoyo psicológico (MixMag.net, 2021).

En nuestro caso, estamos a punto de salir al mundo laboral, y eso a menudo da pavor. Las redes sociales juegan un papel muy importante, donde la exposición de nuestro trabajo frecuentemente nos lleva a compararnos, frustrarnos y menospreciar nuestro propio esfuerzo. Es crucial aprender y asumir que tu obra es tuya y la de otro artista es suya, y que ambas tienen su atractivo. Esta comprensión es esencial para mantener una relación sana con nosotras mismas. De lo contrario, podemos sufrir del “síndrome del impostor” al no aprender a diferenciar entre las críticas constructivas y las destructivas, convirtiéndonos en nuestros propios enemigos. “Este trastorno es más habitual de lo que parece: se llama "síndrome del impostor" y siete de cada 10 personas lo han sufrido alguna vez en su vida, según la doctora Valerie Young.” (Blasco, 2015)

Es solo cuando demostramos nuestro valor como personas y artistas cuando podemos mantener una relación sana con nosotros mismos. En el caso de nuestro protagonista, solo cuando se da cuenta que no puede seguir menospreciando su manera de tocar, es cuando consigue reconciliarse consigo mismo y buscar una manera de mantener una relación sana con su abuela. Es por eso, que saber identificar cómo se encuentra uno mismo y saber pedir ayuda en el caso de necesitarla, tanto hablando con profesionales como con personas afines, con las que uno se sienta cómodo, es un paso para expresar nuestro sentir y aprender a darse el valor que uno merece. Teniendo nuestro propio ritmo y con unas necesidades distintas para cada persona.

4.2. LA MÚSICA COMO RECURSO NARRATIVO EN ANIMACIÓN

Con-trabajo busca contar una historia cohesionando la música y la animación, haciéndonos servir de la música como lenguaje universal ya que, a pesar de que en muchas ocasiones es un símbolo de identidad cultural, puede ser percibida emocionalmente de la misma manera por oyentes de localizaciones distintas “tanto los participantes del estudio de EE. UU. como los chinos identificaron emociones similares” (Cowen et al., 2020). Por ello, buscamos que, desde los sentimientos de los personajes hasta su propia

presencia en la escena, sean reconocibles por el mayor número de espectadores sin importar su procedencia, cultura o idioma.

La correcta elección de una banda sonora, suma puntos para que la obra audiovisual tenga éxito o no. Ya que, la música refuerza el vínculo narrativo y llama la atención del espectador. Volviéndose en muchas ocasiones en un símbolo reconocible. Un claro ejemplo son películas como *La guerra de las Galaxias* (1977-2019), la saga de *Harry Potter* (2001-2011) o *Indiana Jones* (1981-2023). Donde 5 segundos son más que suficientes para saber de qué película se trata. Además, la música es beneficiosa para el desarrollo infantil donde mejora la relación, memoria y la manera de expresar sentimientos o ideas (UNICEF, n.d.). Es por eso por lo que las series o películas dirigidas hacia un público infantil, se caracterizan por el uso de sonidos, más que por diálogos largos, ya que estos sonidos favorecen a la atención y concentración.

Respecto al género de animación, encontramos personajes que han sido asociados ya sea a una canción como un sonido de *foley* específico, que los vuelven no solo identificables, sino que también entrañables ya que, te hacen recordar momentos específicos de la infancia en el caso de *Heidi* (1974) asociamos al personaje una canción o al *Correcaminos* (1949) una bocina de un *Volkswagen* escarabajo. Series dirigidas hacia un público más adulto como *Rick and Morty* (2013) o *The Midnight Gospel* (2020), tienen una banda sonora que acompaña a los sentimientos que los creadores quieren transmitir, sin importar si es comedia, drama, tristeza tensión, o felicidad; la música se acaba adaptando (Durán, 2020).

Por estas razones, con el cortometraje buscamos apoyarnos en la música de la misma manera que en la animación para narrar nuestra historia. Ya que, desde el silencio, una composición musical o un sonido de *foley*, enriquece la animación, retroalimentándose la una y la otra. Además, la música no es únicamente un recurso atractivo, también tiene distintas funciones como resaltar acciones, aportar ritmo e información y generar un vínculo entre el espectador y la obra (Yébenes, 2007, p. 157). También es de gran ayuda para los

animadores, ya que marca el tiempo de la acción, generando lo que conocemos como *timing*. Asimismo, durante las producciones, al igual que se escribe un guion y se generan cambios, las bandas musicales de películas como *Frozen II*, están en constante cambio durante esa fase, ya que hay muchos factores que deben estar acorde para que funcione (Disney +, 2020).

4.3. LA DIRECCIÓN. PAPEL DE LA MUJER EN LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN

La dirección en el ámbito audiovisual de cine real y de animación ha estado mucho más visibilizada en festivales y medios de comunicación desde el director varón. Son nombres reconocidos como: Berlanga, Bayona, Almodovar, Wes Anderson, Hayao Miyazaki, Satoshi Kon, Walt Disney, entre otros, aquellos que se nos hacen más familiares incluso, para personas no interesadas en el cine. En cambio, el nombre de directoras de cine como: Greta Gerwing, Patty Jenkins, Lotte Reiniger, Jennifer Lee, Domee Shi, Jennifer Yuh Nelson, Isabel Coixen o Carmen Córdoba, entre otras, son sencillas pinceladas que puede que escuchemos en algún festival, si tenemos suerte.

A pesar de la lucha por la igualdad de género dentro del mundo audiovisual, se sigue sin darles ese mismo espacio de reconocimiento y visibilidad a la mujer. En el caso del cine de animación en EE. UU., en 2019 sólo un 3% de las producciones eran dirigidas por mujeres (Scarpellini, 2019). En España, la representación de la mujer en el proceso de una producción en los créditos tanto de series, cortometrajes o largometrajes, como bien se indica en el informe MIA 2021 (Fig. 4 y 5), la figura de la mujer es inferior a la del hombre no llegando al equitativo 40% (Álvarez, S., Cuenca, N., García, M^a. S., Junguitu, M. y Vicario B, 2021). Gracias a asociaciones como MIA¹, CIMA², o al programa

¹ "MIA nace en 2018 impulsada por un grupo de mujeres profesionales vinculadas a la animación, decididas a romper el «techo de cristal» en una industria donde menos del 35% de las personas empleadas son mujeres según el Informe MIA 2021." (MIA, 2023).

² Asociación profesional española de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales, creada en 2006 con el fin de fomentar la presencia igualitaria y equilibrada de mujeres del sector en el medio audiovisual. (CIMA, n.d.).

ATENEA³, encontramos espacios donde el papel de la mujer en el ámbito de producciones audiovisuales se pone en valor, se visibiliza y acompañan a las artistas en su ascenso profesional.



Fig. 4. Gráfico distribución por género en el cortometraje prof. De animación, *Informe MIA 2011*, realizado por equipo investigación MIA, 2021.

Fig. 5. Gráfico distribución por género en el sector del largometraje de animación. Créditos completos. *Informe MIA 2021*, realizado por equipo investigación MIA, 2021.

Tras asumir el rol de dirección, hicimos primero una búsqueda de directoras de cine real y de animación y nos asombramos de la poca visibilidad que se les da a pesar de estar nominadas a premios internacionales o ganar importantes galardones como los Oscar, Annie, Bafta, Goya, entre otras muchas distinciones. Y nos centramos en algunas de ellas como Domee Shi (1989) y Jennifer Yuh Nelson (1972) que nos atrajeron, al identificarnos con ambas por sus orígenes asiáticos, por su trayectoria profesional, por ser pioneras en la manera de contar las historias y, las primeras directoras en estudios como *Disney*, *Pixar* o *DreamWorks*. También Jennifer Lee (1971). Como referente español elegimos a Carmen Córdoba en su desempeño del rol de dirección y los valores que persigue en sus proyectos.

4.4. REFERENTES

4.4.1. Generales

Desde el principio, tras la presentación de los personajes, el estilo visual se estableció dentro de un estilo simple, con tintas planas y líneas sencillas. Es por

³ Programa que fomenta el talento de jóvenes directoras que cursan su último curso de grado o que hayan acabado el grado o máster. La finalidad de este programa es orientar a las jóvenes, amazonas, que serán tutorizadas por expertas, ateneas, para potenciar sus proyectos. (Dona i cinema, 2024).

eso por lo que uno de nuestros mayores referentes fue la UPA con autores y películas específicas. A lo largo del proceso de preproducción, películas como *Soul* (2020), *The Pink Panther* (1963) e ilustradores como Satoshi Hasimoto, se convirtieron en nuestros referentes generales.

4.4.1.1. La UPA

La UPA, *United Production of America*, se fundó en 1943 por unos antiguos trabajadores de los estudios *Walt Disney* que abandonaron la empresa a causa de disconformidades. Entre los animadores se encontraban John Hubley y Stephen Bosustow. Estos artistas que venían de un tipo de animación realista decidieron romper con todo aquello, realizando producciones con un estilo muy caracterizado por formas curvas y geométricas, tintas planas y poco detalle, personajes anatómicamente incorrectos y una unión entre la animación y la música (Lorenzo, 2020).

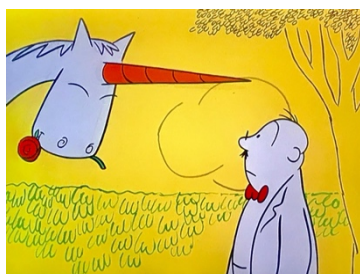


Fig. 6. Fotograma cortometraje *The Unicorn in the Garden*, dirigido por William T. Hurtz, 1953.

Es por sus características en el uso de las líneas y los colores que se adaptaban a lo que nosotras buscábamos desde un principio, pues tanto los fondos como los personajes han acabado teniendo fuertes vínculos con las producciones de la UPA o series *cartoon*, que nos han inspirado por su estilo visual, como es el caso de: *The Unicorn in the Garden* (1953) (Fig. 6) o *Mr Magoo* (1949/1961) (Fig.7). Pero siempre buscando darle un toque personal que refleje nuestro propio estilo.



Fig. 7. Fotograma del cortometraje, *Mister Magoo's Christmas Carol*, dirigido por Levittown, A. 1962.

Al mismo tiempo, la música es un elemento imprescindible en *Con-trabajo*. Desde el principio, hemos deseado fusionar la música y la animación para narrar nuestra historia. Buscamos establecer una conexión emocional con el espectador a través de esta unión, generando asociaciones con nuestros personajes. Para lograr este objetivo, nos inspiramos en series de animación icónicas de las décadas de los 40 a los 60 del S.XX., donde la animación y la música se complementan y potencian mutuamente. Deseábamos capturar esa magia y esa sincronía entre música e imágenes animadas, para crear una experiencia inmersiva, emotiva, divertida y memorable para nuestro público.



Fig. 8. Fotograma de la serie *Gerald MacBoing Boing*, dirigida por Cannon, R. y Hubley, J. 1950.



Fig. 9. Cartelera del cortometraje *Rooty Toot Toot*, dirigido por Hubley, J. 1951.



Fig. 10. Cartelera de la película *Soul*, dirigida por Docter, P. y Powers, K. 2020

Gerald MacBoing Boing (1951) es un cortometraje dirigido por Robert Cannon y *Rooty Toot Toot* (1951) es un otro dirigido por John Hubley. Ambos relacionan la animación con la música, dándole una gran importancia a esa relación, para comprender la narrativa y reforzar el mensaje con humor, con el que se quiere implicar al espectador.

En el caso de *Gerald MacBoing Boing* (Fig. 8) se asocia sonidos con el personaje, lo que aporta humor tanto a la historia como a este mismo, convirtiéndolo la música en un elemento esencial para que el espectador comprenda la animación (Yébenes, P. 2007, p. 144). Por esta razón, es uno de nuestros referentes, ya que dotar tanto a Amparín como a Alexander de un sonido específico, y proporcionarles más personalidad, era uno de nuestros propósitos.

En *Rooty Toot Toot* (Fig. 9), encontramos una animación sincronizada a la música, donde los personajes se mueven a su ritmo y el diálogo es en muchas ocasiones cantado, siendo la música de jazz la predominante (Laguna, n.d.). La sincronización musical con la animación es otra de las metas a las que pretendemos llegar con nuestro corto, donde la aparición del folleto, los movimientos de los personajes y las reacciones de estos estén coordinadas.

4.4.1.2. *Soul*

Película dirigida por Pete Docter, *Soul* (2020) trata la vida de un músico que vive una rutina que no le aporta ninguna felicidad. Tras recibir una llamada que le dará la oportunidad que tanto espera, acaba sufriendo un accidente que puede llegar a costarle la vida.

Esta película versa sobre la finalidad de la vida y la importancia de disfrutarla, con una narrativa y una relación con la música que la hace única y especial (Fig. 10). Respecto al desarrollo visual, no se corresponde a lo que buscábamos, pero si su narrativa, que nos ha servido en muchos aspectos, tanto en la actitud de

los personajes como en la forma en que transmite el mensaje que envuelve a la historia. Toca temas como la pasión, la vida o el fracaso, donde el personaje debe aprender a superar las adversidades, al igual que le sucede a nuestro joven protagonista.

4.4.1.3. Satoshi Hasimoto



Fig. 11. Ilustración realizada por Satoshi Hashimoto, 2015.

Satoshi Hasimoto es un ilustrador japonés, quien en muchas de sus ilustraciones se caracteriza por utilizar una línea negra y sencilla, tintas planas y fondos austeros (Fig. 11). Las podemos encontrar en la revista *Monocle Magazine* o en publicidades gráficas.

Con un estilo que nos recuerda a la UPA y a las ilustraciones de los años 50 y 60 del S.XX., pero renovadas, encontramos el referente ideal para el estilo sencillo que buscábamos para el cortometraje. Donde reflejamos las manchas no delimitadas que, a pesar de la aparente falta de orden, logran una armonía mediante el uso de los colores.

4.4.1.4. *The Pink Panther*



Fig. 12. Fotograma del cortometraje de An Ounce of Pink de The Pink Panther, dirigido por Pratt, H. 1965.

The Pink Panther (1963) (Fig. 12) creada por Blake Edwards, Maurice Richlin, David DePatie y Friz Freleng no solo nos ha ayudado por su estilo artístico sencillo de línea y tinta plana. También nos ha inspirado por la relación que hay entre la animación y la música, generalmente de jazz, que se torna muy característica. Por ejemplo, en la aparición del título, el espectador ya relaciona el sonido con la serie sin necesidad de estar viéndola. Además, la música también le permite al espectador revivir momentos de risa, felicidad y recuerdos de la infancia. Siendo uno de nuestros objetivos como hemos dicho anteriormente, relacionar nuestros personajes con un sonido que los caracterice. En nuestro caso, la finalidad es volver a nuestros personajes entrañables, dotándolos de personalidad musical.

4.4.2. Personales

4.4.2.1. Jennifer Lee. *Frozen* (2013). *Frozen II* (2019)

Jennifer Lee es una guionista, productora y directora americana que trabaja para los estudios *The Walt Disney Company*, convirtiéndose en la primera directora con las películas de *Frozen I* (2013) y *Frozen II* (2019). Desde 2018 es la directora creativa de *Walt Disney Animation Studios* donde ha apostado por la inclusión, la superación personal y transmitir el mensaje de perseguir los sueños a pesar de todo.

Su última producción en la que ha trabajado es la de *Wish, el poder de los deseos* (2023) realizando el rol de guionista, y donde nos encontramos un personaje que, para conseguir cumplir su sueño, debe pasar por una serie de contratiempos que la llevan al fracaso, y donde debe superarse a sí misma. Es por su manera de transmitir mensajes esperanzadores con un punto dramático, por lo que engancha al espectador y ha hecho convertirse en una referencia para nosotras en el aspecto narrativo.

En lo que respecta a la dirección, en la docuserie que narra el *Cómo se hizo Frozen II*, podemos observar su papel como una de las directoras del proyecto. Volviéndose un referente tras asumir el rol de dirección. Encontramos como lidia con los cambios y cómo se desenvuelve con los distintos departamentos que componen una producción (Disney +, 2020).

4.4.2.2. Domee Shi. *Bao* (2018). *Turning Red* (2022)

Domee Shi de origen chino y nacionalidad canadiense, es una guionista gráfica, productora y directora de *Pixar Animation Studios*. Ha participado en películas como *Inside out* (2015) o *Los Increíbles 2* (2018) entre otras, como animadora. Además, ha dejado huella como guionista y directora en sus propios proyectos como *Bao* (2018) y *The Turning Red* (2022), donde el primero le convirtió en la primera directora de cortometraje en *Pixar*.



Fig. 13. Fotograma de *Opening Scene from Bao Pixar Side by Side* minuto 0:23. Pixar, 2019.



Fig. 14. Fotograma de Disney and Pixar's *Turning Red. The Debate Scene* minuto 0:46. Disney Movie, 2022.

Su trabajo como guionista gráfica se caracteriza por sus gráficos de línea suelta y por sus viñetas donde narra historias sin la necesidad de recargar excesivamente sus ilustraciones (Fig. 13 y 14).

Respecto a los proyectos que ha dirigido, tanto *Bao* como *The Turning Red* exploran las relaciones y cómo estas se ven afectadas según los factores que envuelven a las protagonistas. Es por ello, que la dinámica en la que trata el agobio, el crecimiento y el momento de reconciliación de los personajes, son elementos que nos interesan e inspiran al conectar con el mensaje de nuestra narrativa.

4.4.2.3. Jennifer Yuh Nelson. *Kung fu panda 2* (2011). *Kung fu panda 3* (2016).

Jennifer Yuh Nelson, de ascendencia coreana y nacionalidad estadounidense, es una reconocida directora y guionista gráfica de los estudios de *DreamWorks Animation*. Hizo su debut como la primera directora en solitario de *DreamWorks* con la película *Kung Fu Panda 2* (2011), y posteriormente co-dirigió *Kung Fu Panda 3* (2016). En ambas películas, Yuh Nelson emplea toques de humor que permiten al espectador conectar con el protagonista a través de sus diálogos y acciones. En nuestro caso, buscamos incorporar puntos de humor a nuestra historia para suavizar el tono del mensaje, y volverla mucho más atractiva para un público joven, especialmente a través del personaje de las gallinas.

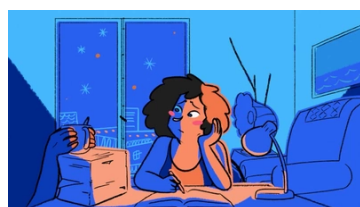
4.4.2.4. Carmen Córdoba. *Roberto* (2020). *Amarradas* (2022)

Carmen Córdoba es una guionista, animadora, directora y productora española. Dirigió su primer cortometraje *Roberto* en 2020, con el que consiguió una gran cantidad de premios, entre ellos, el Goya (2011). En 2022 realizó su segundo cortometraje *Amarradas* con el que también obtuvo reconocimiento en más de 45 festivales.



Fig. 15. Cartelera del cortometraje *Amarradas*, dirigido por Córdoba, C. 2022.

Fig. 16. Fotograma del cortometraje *Amarradas*, dirigido por Córdoba, C. 2022.



Como hemos expuesto anteriormente, las relaciones con uno mismo y extrapersonales, ha sido uno de los temas en los que nos centramos a la hora de generar nuestro mensaje, buscando darle un espacio en nuestra historia a la importancia de la salud mental. Es por ello, que Carmen Córdoba se ha convertido en una de nuestras referentes, por el desarrollo visual en el cortometraje de *Amarradas* a cargo del director de arte José Manuel Palenzuela (Fig. 15 y 16), con una línea suelta y colores acordes con las emociones y, sobre todo, por los temas que trata en sus obras. En ellas, nos encontramos un análisis en profundidad de los lazos humanos y las relaciones con una gran sensibilidad.

5. CON-TRABAJO. PREPRODUCCIÓN Y PRODUCCIÓN

5.1. FUNCIÓN DE DIRECCIÓN

Nada más comenzar el proyecto, establecimos unos roles con el fin de llevar el proyecto de una manera lo más cercano posible a la industria (Fig. 17). Nuestro rol dentro del proyecto ha sido el de dirección. Este rol se encarga de la coordinación entre los distintos departamentos para asegurar una comunicación fluida y que el trabajo se lleve a cabo correctamente. Todo esto mediante un calendario que es pactado para cumplir con los tiempos de entrega y garantizar que se mantenga fiel a la idea principal. Además, nos encargamos de buscar soluciones a las dificultades que fueron surgiendo a lo largo del

La dirección requiere mantener el orden, ser resolutiva y saber liderar sin imponer, comunicando claramente lo que se necesita de cada persona en cada momento. Esta capacidad de liderazgo y organización es esencial para guiar al equipo hacia la consecución de nuestros objetivos y asegurar que cada etapa del proyecto se complete con éxito.

Durante la preproducción, como dirección mantuvimos una comunicación constante con el departamento de historia con el fin de traducir a la narración, las ideas establecidas. Entre la directora de arte, se buscó como desarrollar el estilo visual que se pretendía y mantener una esencia propia.

En la fase de producción, la dirección mantuvo una constante planificación, donde supervisó el paso del *storyboard* al *layout*. Las fases de animación que van desde el *rough* hasta el *tie down* y *clean up*. Con el fin de garantizar llegar a los objetivos y plazos establecidos.

Desempeñar este rol supone una tarea compleja donde se presentan diversas circunstancias que deben resolverse para que el proyecto avance de la mejor manera posible. Las dificultades pueden incluir las diferentes maneras de trabajar de cada miembro del equipo, la gestión del tiempo individual y la correcta realización de las tareas asignadas, teniendo en cuenta que somos estudiantes y estamos a la vez en proceso de aprendizaje. Para solucionar estos desafíos, nos enfocamos en la comunicación efectiva y en entender claramente las responsabilidades de cada uno, siendo conscientes de las limitaciones y sabiendo cuándo pedir ayuda.



Fig. 17. Equipo técnico, división de roles *Con-trabajo*.

Desde el principio, planteamos soluciones basadas en el diálogo y la colaboración. Brindar apoyo y fomentar el compañerismo han sido claves para que el proyecto progrese y para mantener un buen ambiente laboral. Este enfoque no solo facilita la resolución de problemas, sino que también asegura que todas las miembros del equipo se sientan valoradas y motivadas, contribuyendo al éxito del proyecto.

5.2. PREPRODUCCIÓN



Fig. 18. De los primeros diseños de Alexander y Amparín, realizado por Aitana Romero, 2023.

En octubre de 2023, se nos presentó la oportunidad de iniciar un viaje emocionante: la preproducción de un cortometraje de animación con una duración inicial de 2 minutos, que finalmente se extendió a 5 minutos. Pero, en lugar de seguir el camino tradicional de comenzar con el guion, nuestro punto de partida fue el diseño de dos personajes y una historia breve que exploraba la dinámica y el conflicto entre ellos (Fig. 18). Aitana Romero y Laura Gómez lideraron esta fase inicial con su creatividad y visión únicas. A partir de aquí, se comenzó con el desarrollo tanto de la posible trama del guion, como del *concept art*, diseños y hojas modelo, *beatboards* y *storyboard*, artes finales, *color script* y animática. Que se puede encontrar completo, en 9. *Anexos*. Este viaje se convirtió también en nuestro TFG y nuestro rol fundamental de dirección, que ha estado acompañando y participando de todo el proceso.

5.2.1. Estilo narrativo y visual

Tras un primer *pitch* realizado por las diseñadoras de los personajes de Alexander y Amparín. El grupo que formaría el desarrollo del proyecto se consolidó a mitad de octubre.

Lo primero que realizamos fue una pequeña lectura de la idea principal con la que partimos, con el fin de incluir modificaciones y construir una narración más compleja y atractiva. Simultáneamente, nos sumergimos en la creación de una amplia gama de *concept art*, realizada por todos los miembros del equipo, para explorar las posibilidades creativas que ofrecían los personajes. Durante

este proceso, generamos un *moodboard* de la historia (Fig. 19) y los personajes iniciales, exploramos diversas opciones de escenarios y situaciones para el cortometraje. Aunque nos inspiramos en referentes visuales distintivos como La UPA y las series *cartoon* de la década de 1940 y 1960, desde el principio estábamos decididas a encontrar un estilo propio que dotará a la obra de elementos frescos y diseños contemporáneos, sin perder la conexión con la nostalgia de la animación tradicional que tanto nos inspira.

Nuestro objetivo como dirección, era crear un equilibrio entre lo clásico y lo innovador, buscando capturar la esencia atemporal de la animación tradicional pero siempre buscando como darle matices propios y más atemporales. A través de este proceso de exploración creativa, pudimos disponer de una amplia gama de escenas y momentos, cada una con su propio encanto y personalidad, enriqueciendo así la posterior narrativa y experiencia visual del espectador.



Fig.19. Captura del *Moodboard* de estilo visual de la biblia de *Con-trabajo*, 2023.

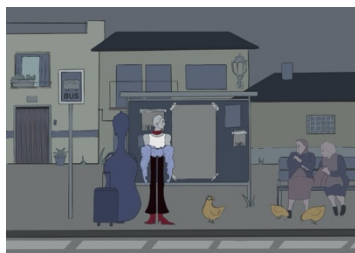
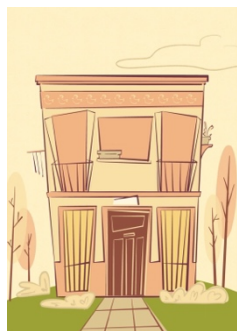


Fig. 20. *Concept art* de la casa de Amparín, realizado por Ángela Ting Sinisterra 2023.

Fig. 21. *Concept art* de la escena 01: parada de autobús, realizado por Ángela Ting Sinisterra, 2023.

Fig. 22. *Concept art* de la escena 01: parada de autobús, realizado por Laura Flores, 2023.

Tras ese primer contacto de *concept art* en el que participamos todas, dando como resultado escenas muy distintas como las que se pueden apreciar en las figuras 20, 21 y 22, nos permitieron establecer que era lo que nos funcionaba y lo que no. Animamos a la directora de arte, Laura Gómez, a que organizara a las compañeras de su departamento, Júlia Sala y Laura Flores, para que comenzaran a definir el desarrollo visual del cortometraje. La colaboración entre ellas permitió dar un enfoque estilísticamente coherente y una gran riqueza visual, que era uno de nuestros objetivos desde la dirección. Dando paso a un mundo cautivador que sumerge al espectador en la historia de Alexander y Amparín. Durante este proceso contaron con el respaldo del resto del equipo.

Realizamos una gran investigación, fuimos capaces de establecer una visión clara de la estética deseada, donde se dio vida a los escenarios, los personajes, *props* y elementos visuales claves para la historia. Cada decisión fue tomada minuciosamente, supervisada y consensuada con el equipo, desde, los cambios en el diseño de los personajes, el diseño de los distintos fondos y el tratamiento de la línea y el color, con el fin de lograr transmitir la atmósfera y emoción deseada, para implicar al espectador en cada escena.

5.2.2. Desde el guion a la animática

Como se mencionó previamente, partimos de dos personajes y una relación de abuela y nieto, cuya primera idea fue variando en el proceso de preproducción. Al principio, se planteó que los personajes realizarán ciertos recados y que a través de ellos se llegará a la pelea entre ambos (Fig. 23). Esto se descartó porque no entraba dentro de los tiempos que se establecieron al inicio del proyecto y gracias al *feedback* recibido por parte de Susana García, Miguel Vidal y el guionista Samuel Sebastian, que nos hizo replantear cómo contar la historia de una manera más atractiva, decantándonos porque la historia se llevará a cabo en la casa de Amparín, y con una relación más cercana entre los personajes y el espectador, mostrando de esta manera una interpretación más personal.



Fig. 23. *Concept art* de escena eliminada: recados, realizado por Laura Pérez, 2023.

Como se ha explicado antes, uno de los factores que nos hizo modificar la idea principal fue el tiempo, acotar nuestra historia fue en gran parte beneficioso para el desarrollo de la narrativa. Nos permitió descubrir otras maneras de contar y de transmitir lo que buscábamos, descartando aquello que no era necesario y manteniendo únicamente lo que enriquece la trama. Cuando tuvimos una narrativa sólida, se nos permitió extendernos con la duración, esto nos permitió darles más tiempo a algunas escenas como en el momento de reconciliación donde, vemos que la velocidad del corto se disminuye notoriamente.



Fig. 24. Borrador del primer *Storyboard*, 2023.

El departamento de historia estuvo compuesto por Aitana Romero, Laura Pérez y Cecilia Millán, quienes trabajaron en estrecha colaboración con dirección. Laura Pérez y Aitana Romero se encargaron del guion, mientras que Aitana Romero lideró la fase de *storyboard* (Fig. 24) en colaboración con Cecilia Millán. Por último, las distintas animáticas realizadas durante el proceso de preproducción estuvieron a nuestro cargo con la colaboración de Laura Pérez.

Podemos identificar tres momentos claves que supusieron una modificación en el guion. El primero ocurrió durante la visita del guionista Samuel Sebastian, el segundo a partir del replanteamiento de uno de los momentos claves de la historia, la reconciliación consigo mismo del personaje. El tercero, durante el mes de febrero, justo antes de empezar con la producción. Momento en el que debíamos tener cerrada la historia para comenzar con las siguientes fases, cambiamos parte de la narrativa de algunas escenas, de manera que se entendiera con más claridad la relación entre el instrumento y el protagonista.

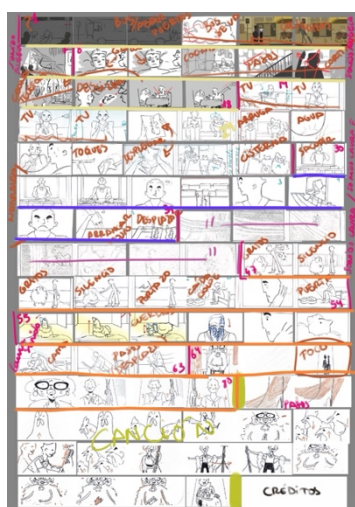


Fig. 25. Borrador del primer *storyboard* con anotaciones para animática, 2023.

A pesar de no tener cerrado el guion hasta febrero, durante el mes de noviembre, llevamos a cabo un *storyboard* y animática (Fig. 25) que nos permitió evaluar de manera visual, más allá de la narrativa escrita, si las acciones funcionaban y con ello empezar a planificar cómo mostrar visualmente lo escrito en el guion. Esta fase fue realmente útil para refinar la historia y prepararnos para las siguientes fases. Además, durante el mes de marzo, registramos el

guion, pues tuvimos una entrevista con una productora que mostró su interés por producir nuestro corto.

5.2.3. Pipeline desde la dirección

Como dirección estructuramos el *pipeline* (Fig. 26), con el fin de establecer un correcto flujo de trabajo de las distintas fases de preproducción. Para ser conscientes de todas las fases a completar para poder finalizar el proyecto con éxito. Una vez realizado, fijamos fechas de revisiones, puestas en común entre todos los miembros y la entrega de material. Las fechas de entrega se establecieron generalmente, acorde a los *pitch* programados en *Producción en animación I*. Para producción, creamos un calendario general con las fases, tareas, fechas de entrega y persona o personas asignadas. También, realizamos otro tipo de calendarios más específicos, acordamos fechas para reunirnos vía *Teams*, con el fin de seguir trabajando durante navidades u otras festividades. Se podrán encontrar en el capítulo 9. *Anexos*.



Fig. 26. Pipeline de preproducción y producción de *Con-trabajo*, 2023.

5.3. PRODUCCIÓN

Iniciamos el proceso de producción en febrero. Durante esta etapa, se unieron a nosotras dos compañeras: Mireia Gil y Nerea Sanz. En cambio, Aitana Romero y Júlia Sala no trabajaron con nosotras durante esta fase.

ESCENAS		
FLORES	01_BUS	PL01
		PL02
		PL03
		PL04
		PL05
		PL06
FLORES	02_PRESENTACIÓN	PL07
PÉREZ	03_HABITACIÓN	PL08
		PL09
		PL10
		PL11
CECI	04_ESCALERAS	PL12
CECI	04_CORTINA	PL13
GÓMEZ	05_COCINA	PL14
		PL15
		PL16
		PL17
		PL18
		PL19
		PL20
		PL21
		alex_21_1
arruga_21_3		
PL22		
GÓMEZ	01_TRANSICIÓN	PL23
MIREIA	06_SALÓN	PL24
		PL25

Fig. 27. Fragmento de tabla de reparto de escenas fase producción, 2024.

En esta etapa hemos abordado la animación en sus distintos niveles desde el *layout* hasta el *tie down*, y llegando en algunos planos al *clean up*. Nos organizamos de manera más individual, repartiendo las escenas entre todas las componentes del proyecto.

Para poder llevar un correcto orden del proceso y alcanzar con éxito a las fechas marcadas, se generaron unas tablas comunes (Fig. 27) e individuales y nos organizamos bajo el calendario de dirección.

5.3.1. Layout

En la fase de producción, lo primero que realizamos fue el *layout*, partiendo del *storyboard* que habíamos hecho previamente en la preproducción. Nos dividimos las escenas entre las siete componentes del equipo, pero mantuvimos una comunicación constante y un seguimiento marcado por dirección para reuniones, y así tener una idea clara de cómo iba cada una con su parte asignada y mantener la máxima coherencia de estilo. Tras realizar una primera puesta en escena, corregimos algunos de los planos hasta estar satisfechas con ellos.



Fig. 28. Fragmento de *layout* escena 11: Luz. Del plano 43 al 45B, realizado por Ángela Ting Sinisterra, 2024.

En nuestro caso, realizamos la escena 11 (Fig. 28) a la que nombramos *luz* por el significado que tiene en la narración y principio de la escena 12. Es cuando Alexander, tras la discusión con su abuela, llega a su habitación, está pensativo, decaído y afectado por la situación que está viviendo. En este momento, gracias a la aparición de una de las gallinas de su abuela, algo dentro de él cambia y busca la manera de reconciliarse con ella.

Para la realización del *layout* de esta escena, analizamos los sentimientos que el protagonista podría sentir, intentando ponernos en su lugar o recordando momentos en los que podemos sentirnos identificados con él. Por un lado, Alexander está muy decaído, pero al final de la escena, la esperanza se apodera de él. Esto también nos ayudó en las siguientes fases.

5.3.2. Animación

El proceso de animación comenzó durante el mes de marzo. Intentamos trabajar en la mayor medida posible con el programa de *Toon Boom Harmony*, una de las herramientas proporcionadas por el Grupo de Animación UPV y que nos ha ayudado a realizar el proyecto con medios profesionales.

Aprender a manejar este *software* fue un proceso paulatino de adaptación al programa, que en parte fue sencillo tras aprender los atajos y los manejos de las herramientas.

Nuestra manera de organizarnos fue a base del calendario establecido primeramente por Miguel Vidal, pero, al igual que en la fase de preproducción, asumimos el rol de dirección y *pipeline*, también lo asumimos en esta fase. Donde realizamos un calendario común para todas las componentes del grupo y al mismo tiempo, uno más personalizado.

La animación de las escenas se repartió según las que cada una elaboró de layout, con el fin de que cada una tuviera estudiadas las acciones de los personajes y de esta manera la adaptación de cada una a cada acción fuera más rápida.

En nuestro caso, a diferencia de otras compañeras que trabajaron directamente con una animación muy próxima al diseño de los personajes, fue seguir las distintas etapas a la hora de realizar una animación desde el *rough* (Fig. 29), *tie down* (Fig. 30) hasta el *clean up* y color (Fig 31). La realización de un *rough*, donde en muchas ocasiones la animación estaba muy sucia, permitió centrarnos en el *timing*, el movimiento de la acción o expresiones y prácticamente, finalizamos la escena asignada para el primer corte de animación, que fue el 22 de abril. Esto favoreció a las siguientes fases, ya que una vez tuvimos aceptados los planos, comenzamos con un *tie down* muy cercano al *clean up*. Que finalizamos para el segundo corte de animación, que



Fig. 29. Captura de proceso de *rough* del plano 46 con el programa *Toon Boom*, realizado por Ángela Ting Sinisterra, 2024.

Fig. 30. Captura de proceso de *tie down* del plano 46 con el programa *Toon Boom*, realizado por Ángela Ting Sinisterra, 2024.

Fig. 31. Captura de proceso de *clean up* del plano 46 con el programa *Toon Boom*, realizado por Ángela Ting Sinisterra, 2024.

fue el 25 de mayo, con la finalidad de realizar el *clean up* definitivo e incluso, añadir color en las últimas semanas, para el tercer y último corte de animación que fue el 12 de junio. El resultado fue la animación de todas las escenas que componen el proyecto, unos 5 minutos, con un acabado cercano a la fase de *clean up* donde incluso, encontramos en algunas de ellas color (Fig. 32).

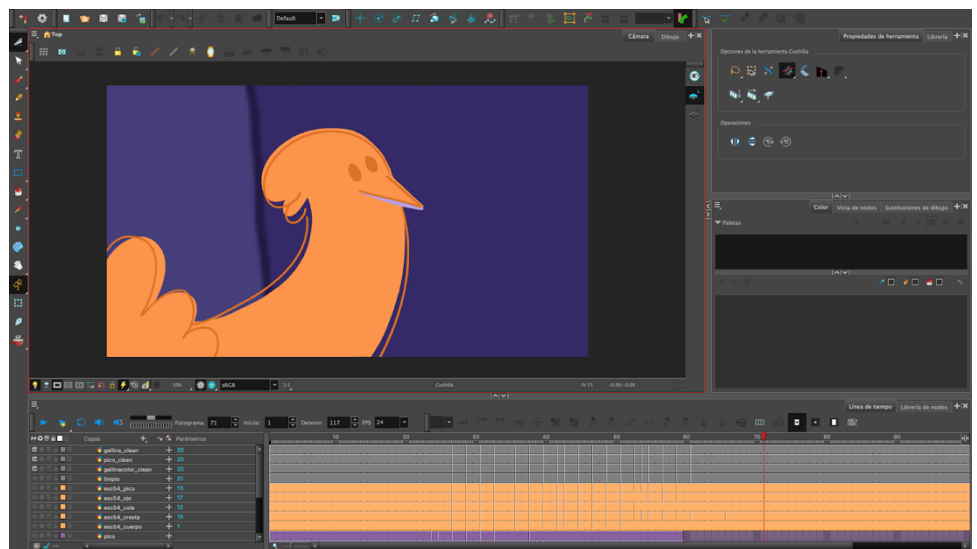


Fig. 32. Captura de proceso de color plano 56 con el programa *Toon Boom*, realizado por Ángela Ting Sinisterra, 2024.

5.4. MEMORIA DE DIRECCIÓN

Existe la falsa creencia, de que los artistas no conseguirán nunca trabajo. Cuando tomamos la decisión de enfocarnos hacia una carrera artística, muchas personas del alrededor, amigos, profesores e incluso familiares, nos preguntaban sobre si eso tenía salida, e incluso, intentaron que nos enfocáramos hacia otras profesiones más seguras. A pesar de esto, el apoyo que hemos recibido de nuestros padres, para que persiguiera aquello que deseábamos hacer, siempre estuvo presente. Pero a lo largo de este aprendizaje y crecimiento, es cierto que, en más de una ocasión, han surgido dudas de si ha sido el camino correcto. A veces, nosotros mismos somos los que nos obstaculizamos para alcanzar nuestros objetivos.

Saber cómo encajar los fracasos y tratar de superar la frustración que uno mismo siente, es necesario para aprender sin perder la ilusión con la que empezamos y persistir en nuestros objetivos. Al final, todos nos hemos sentido

perdidos, pero saber exteriorizar nuestros sentimientos y emociones, nuestros temores y no guardarlos, es una manera sana de estar bien con nosotros y con la gente que nos acompaña en la vida, y sentir realmente que aquello que deseábamos tanto hacer, tiene salida.

Todas estas inquietudes son las que queremos reflejar en este cortometraje, donde Alexander, el protagonista, como nuestro *alter ego*, muestra todas aquellas cosas que, como artistas, nos dan miedo: perder el rumbo, las ganas, la ilusión de hacer aquello que te encanta, no tener éxito y sobre todo, sentirse atascado y fracasado. Pero Amparín, la coprotagonista, representa el apoyo de las personas cercanas, que nos aprecian y creen en nosotras, y que a pesar de pasar por momentos en los que dudemos de nuestro potencial, siempre estarán ahí para recordárnoslo. Haciendo con ello un guiño a nuestra familia, amigos, profesores, compañeros de profesión, y todas aquellas personas que nos vamos encontrando en el camino y van constituyendo nuestra familia afectiva.

A través de los personajes de *Con-trabajo*, buscamos poner en valor las relaciones intergeneracionales. Haciendo una velada crítica sobre la manera en la que se trata a las personas mayores en la sociedad y que en muchas ocasiones, la gente joven cree saber más y no dan el valor que tiene a lo que dicen, simplemente por ser mayores, siendo en muchas ocasiones, esa experiencia que les ha dado la vida la solución a nuestros problemas. También queremos enfatizar nuestros orígenes, de dónde venimos, los cuales, no debemos olvidar, ya que son los que nos hacen especiales y dan raíces y recalcar la importancia de la salud mental y que es crucial para el día a día.

Nuestra narrativa se inspira en las animaciones realizadas durante los años 40-60 por estudios como la UPA, convirtiéndose en un gran referente narrativo y visual que también juega con el diseño gráfico.

Buscamos transmitir un mensaje de superación, con humor, música y un estilo visual muy colorista y atractivo. Con líneas dinámicas desenfadadas y fresca compositiva hemos creado una historia cautivadora tanto en estética

como en su narrativa además de muy vinculada en lo particular con la Comunitat Valenciana por la música y a la vez por la trama y por esto mismo, se constituye en algo universal.

5.5 DIFUSIÓN DEL PROYECTO

Como hemos ido nombrando a lo largo de esta memoria, tras realizar varios *pitch* con la presencia de una productora valenciana, se nos presentó la oportunidad de realizar una presentación online, fuera de horario universitario, con finalidades profesionales. Para ello generamos también distintos documentos entre ellos, una *Memoria de dirección* y la *Biblia de Producción* que se encuentran en capítulo 9. *Anexos*.

Por otra parte, seguimos buscando la manera de distribuir y hacer conocer nuestro proyecto entre las distintas instituciones, programas de *mentoring* y festivales que vayan surgiendo. De manera que nos hemos presentado a *CurtCreixent 2024*, 10ª Edición que se celebra en Valencia el 24, 25 y 26 de junio. Otra posibilidad que se nos ha presentado, como dirección es el programa ATENEA, que ha abierto la convocatoria a la 6ª Edición y que consiste en dar apoyo y promover el talento de jóvenes directoras (Donaicinema, 2024).

6. CONCLUSIÓN

Llevar a cabo este proyecto no ha sido una tarea fácil. Comenzamos hace nueve meses, sin ser conscientes del todo y cómo funciona una producción de animación. Tampoco pensamos que el proyecto que íbamos a gestar en clase iba a tener tanta repercusión en nuestra vida, convirtiéndose en nuestro Trabajo de Fin de Grado. Ya que no era algo que nos planteamos realizar este curso, pero tras tomar la decisión de defender esta producción, nos hemos dado cuenta de que ha valido la pena.

Con la realización de este proyecto, hemos podido poner en práctica todo lo aprendido en la carrera, en especial estos dos últimos años, donde hemos cursado asignaturas que nos han enriquecido como animadoras, y también nos ha ayudado a desarrollarnos en un ambiente más profesional, a trabajar en equipo y desempeñar roles específicos y relevantes.

Respecto a la fase de preproducción que damos por terminada. Hay que destacar, el acabado y la gran cantidad de material que hemos elaborado. El aprendizaje y el cambio que ha dado la historia desde el primer planteamiento hasta ahora. En cuanto a la fase de producción a pesar de no estar finalizada, el resultado y la cantidad de escenas animadas es algo de lo que estamos realmente orgullosas.

En relación con los objetivos que nos planteamos, hemos conseguido abordarlos. Al mismo tiempo, seguimos trabajando en la búsqueda de financiación para finalizar el finalizar la producción y poder distribuirlo. Recalcar la adaptación a la herramienta digital de *Toon Boom*, que nos ha demostrado que con la práctica se aprende y las posibilidades que brinda el programa a nivel creativo y profesional.

También deseamos señalar las dificultades que han ido surgiendo en el proceso. El corto periodo de tiempo que hemos tenido, a pesar de que acabar

el cortometraje no era uno de nuestros objetivos principales, haber llegado a la fase de postproducción y aprender a gestionarla, nos hubiera sido útil tanto para este proyecto como para futuros.

En términos personales, este año ha sido esclarecedor. Nos ha permitido disfrutar realizando un proyecto que ha avivado las ganas de dedicarnos a la animación de manera profesional. Queriendo llegar a ser animadora, para dar vida a personajes y poder contar historias con ellos.

Para finalizar esta memoria, nos gustaría poner en valor todo el trabajo que hemos realizado y el equipo que hemos formado de nueve personas, que hemos trabajado coordinadas para llevar este proyecto adelante a través de sus diversas etapas. También la calidad de los materiales generados que nos servirán para nuestro portafolio y conseguir elaborar una narrativa con un mensaje que reflexiona sobre la salud mental y su importancia en la sociedad.

7. REFERENCIAS

- Álvarez, S., Cuenca, N., García, M^a. S., Junguitu, M. y Vicario B. (2021). *Informe MIA 2021. MIA Mujeres en la Industria de la Animación*. https://animacionesmia.com/wp-content/uploads/2021/09/INFORME_MIA_2021.pdf
- Blanca. (2017, Febrero 06). *Gerald McBoing, el niño que habla con efectos de sonido*. Makimono. <https://www.makimono.es/gerald-mcboing-boing/>
- Blasco, L. (2015, Noviembre 26). *¿Qué es el “síndrome del impostor” y por qué lo sufre tanta gente?* BBC News Mundo. https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/11/151125_salud_psicologia_sindrome_impostor_lb
- Charles Thompson. [Cannon, R. y Hubley, J.]. (2006, Abril 16). *Gerald McBoing-Boing*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/uNsyQDmEopw?si=NRSEtmyMuVJPhpLs>
- CIMA. (n.d.). *Nosotras*. Asociación de mujeres cineastas y de medios audiovisuales. <https://cimamujerescineastas.es/nosotras/>
- CJE. (2023). *2023-1SEM_Informa-estatal*. Consejo de la Juventud de España. <https://www.cje.org/observatorio-de-emancipacion/#268-269-primer-semester-2023>
- Clásicos ocultos. [William T. Hurtz]. (2023, Septiembre 27). *The Unicorn in the Garden (William T. Hertz, 1953)* VOSE. [Video]. YouTube. https://youtu.be/r5eYvewTBhE?si=SG0lgl7Nije1g_Qa
- Córdoba, C. (n.d.). *Roberto*. Roberto the short film. <https://www.robortotheshortfilm.com/>

Cowen, A., Fang, X., Sauter, D. y Keltner, D. (2020, Enero 08). *Científicos de Harvard mapean los 13 sentimientos que nos puede evocar la música*. Universo Abierto.

<https://universoabierto.org/2020/01/08/cientificos-de-harvard-mapean-los-13-sentimientos-que-nos-puede-evocar-la-musica/>

Curt Creixent. (2024). *10ª Edición Curt Creixent 2024*. Curt Creixent.

<https://curtcreixent.ivc.gva.es/>

Disney +. (Distribuidora). (2020). *Mucho más allá. Así se hizo Frozen II*. [Docuserie]. Disney +.

<https://www.disneyplus.com/es-es/series/mucho-mas-alla-asi-se-hizo-frozen-2/6PWutGrMQzCl>

Dona i Cinema. (2024, Mayo 20). *Convocatoria 6ª edición programa ATENEA*. Dona i cinema.

<https://donaicinema.es/2024/05/20/convocatoria-6a-edicion-programa-atenea-clon/>

Duran, M. (2020, Agosto 04). *¿Quiénes hacen la música de las mejores series animadas de Netflix?* Sopitas.com.

<https://www.sopitas.com/cine-y-tv/quienes-hacen-musica-mejores-series-animadas-netflix/>

DurcalBlog. (2023, Octubre 31). *Grandfluencers: Tik tok y las personas mayores*. DurcalBlog.

<https://www.durcal.com/blog/grandfluencers-tik-tok-y-las-personas-mayores/>

Dutch Uncle. (n.d.). *Satoshi Hashimoto. Illustration + Animation*. Behance.

<https://www.behance.net/gallery/112502273/Satoshi-Hashimoto-Illustration-Animation>

Efe. (2024, Enero 16). *Solo un 16% de los jóvenes está emancipado en España, la mitad del porcentaje medio en la Unión Europea*. elDiario.es.

https://www.eldiario.es/sociedad/emancipacion-juvenil-espana-sube-16-primera-vez-pandemia_1_10840187.html#:~:text=Solo%20un%2016%2C3%25%20de,la%20Juventud%2C%20correspondiente%20al%20primer

Equipo Editorial La Mente es Maravillosa. (2022, Enero 12). *La importancia de tener una buena relación con uno mismo*. La Mente es Maravillosa.

<https://lamenteesmaravillosa.com/la-importancia-de-tener-una-buena-relacion-con-uno-mismo/>

EUROPA PRESS. (2022, Febrero 24). *Domee Shi dirige 'Red', primera película de Pixar realizada, escrita y producida por mujeres: "Es un momento histórico"*. EUROPA PRESS.

<https://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-domee-shi-dirige-red-primera-pelicula-pixar-realizada-escrita-producida-mujeres-momento-historico-20220224191425.html>

Film Symphony Orchestra. (2020, Abril 24). *Música cinematográfica: bandas sonoras que ayudan a crear recuerdos inolvidables*. Film Symphony Orchestra.

<https://filmsymphony.es/musica-cinematografica-bandas-sonoras-que-ayudan-a-crear-recuerdos-inolvidables/>

Fiñana, G. [@abueladedragones]. (2019, Abril). [Perfil]. Instagram.

<https://www.instagram.com/abueladedragones/>

Generación Millennials. [UPA]. (2018, Agosto 01). *Mr. Magoo. Intro (Serie Tv) (1965)*. [Video]. YouTube.

<https://youtu.be/mCLv0OSB59w?si=MrmJv6XGDX7DGmem>

- Ibañez, I. (2014, Abril 30). *¿Por qué nos sigue enamorando la Pantera Rosa?* El diario vasco.
<https://www.diariovasco.com/20140428/al-dia-sociedad/pantera-rosa-20140428.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.diariovasco.com%2F20140428%2Fal-dia-sociedad%2Fpantera-rosa-20140428.html>
- Justjeff53. [Hubley, J.]. (2012, Octubre 23). *Rooty Toot Toot. John Hubley. UPA. 1951. nice copy.* [Video]. YouTube.
https://youtu.be/EE8_ddz0Xvl?si=9bGZ0gYFkILDDJoZ
- Lagura, R. (n.d.). *1951:Rooty Toot Toot.* Animación para adultos.
<https://animacionparaadultos.es/1951-rooty-toot-toot/>
- Llohis, M. [@magdalife57]. (2014, Abril). [Perfil] Instagram.
<https://www.instagram.com/magdalife57/>
- Lorenzo, M. (2020, Abril 12). *United Production of America. Animation Gossip 16.* AnthroCinema.
<https://anthropocinema.blogspot.com/2020/04/united-productions-of-america-animation.html>
- Max Latinoamérica. [HBOMax]. (2022, Julio 23). *Rick y Morty. Intro en español. HBO Max.* [Video]. YouTube.
https://youtu.be/T_QAxvPjjBc?si=M95lp_iOjRfYnjC
- Meseguer, A. (2023, Noviembre 24) *Jennifer Lee: “He sido demasiadas veces la única mujer en una sala llena de hombres”.* La Vanguardia.
<https://www.lavanguardia.com/cultura/20231124/9376599/jennifer-lee-wish-disney.html>
- MIA. (2023). *Sobre MIA.* Mujeres en la Industria de la Animación.
<https://animacionesmia.com/sobre-mia/>

MIA. (n.d.). *Carmen Córdoba*. Mujeres en la Industria de la Animación.
<https://animacionesmia.com/socias/carmen-cordoba/>

MixMag.net (2012, Noviembre 29). *Un estudio revela que en UK uno de cada tres músicos no gana nada después del cierre*. MixMag Spain.
<https://mixmag.es/read/un-estudio-revela-que-en-uk-uno-de-cada-tres-musicos-no-gana-nada-despues-del-cierre-news>

MUBI. (n.d.). *Domee Shi*. MUBI. <https://mubi.com/es/cast/domee-shi>

Museo de América. (n.d.). *Reflexión sobre la Gerontofobia*. Gobierno de España. Ministerio de Cultura.
<https://www.cultura.gob.es/museodeamerica/en/actividades/historico/actividades-para-familias/itinerarios-tematicos/encuentros-y-celebraciones/dia-internacional-museos-2020/dia-4-gerontofobia.html>

Nostalgia de los 80's y 90's. [@nostalgiadelos80s]. (2024, Mayo 05). *Canción introducción de Heidi 'Abuelito dime tú'*. [Video]. Instagram.
https://www.instagram.com/reel/C6lyCdpsJFt/?utm_source=ig_web_copy_link

Official Pink Panther. [Freleng, F. y DePatie, D.]. (2024, Marzo 30). *Pink Panther Pinks Out. 35-minute compilation. Pink Panther Show*. [Video]. YouTube.
https://youtu.be/iKyqHNVeZq8?si=7ilATEab-OgXS_7E

Piñon, M. (2023, Agosto 28). *Jennifer Lee, directora creativa de Walt Disney Animation Studios: una reina para todas las princesas Disney*. Mujerhoy. <https://www.mujerhoy.com/actualidad/jennifer-hill-directora-creativa-disney-peliculas-mas-taquilleras-historia-frozen-estrenos-cine-20230826125052-nt.html>

QIIBO. (2023, Diciembre 26). *Kung Fu Panda 3 regresa a los cines con sus aventuras*. QIIBO.

<https://qiibo.com/entretenimiento/pelicula/kung-fu-panda-3-regresa-a-los-cines-con-sus-aventuras/152217/>

Rodrigañez, L. (2022, Febrero 20). *Las dificultades de vivir contigo mismo*. Telva.

<https://www.telva.com/bienestar/psicologia/2022/02/20/620ce21101a2f16c948b45e5.html>

Rodríguez, H. (2019, Noviembre 26) *La música es un fenómeno universal*. National Geographic España.

https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/es-musica-fenomeno-universal_14977

Scarpellini, P. (2019, Junio 13). *El cine de animación es cosa de hombres: sólo un 3% de las películas las dirigen mujeres en EE. UU.* El Mundo.

<https://www.elmundo.es/cultura/cine/2019/06/13/5d022b05fc6c830a4c8b4683.html>

Serrano, N. (2019, Mayo 05). *Depresión, el enemigo íntimo de los músicos*.

ABC Cultura. https://www.abc.es/cultura/musica/abci-depresion-enemigo-intimo-musicos-201904050827_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.abc.es%2Fcultura%2Fmusica%2Fabci-depresion-enemigo-intimo-musicos-201904050827_noticia.html

Shi, D. [@domeeshi]. (2012, Abril). [Perfil]. Instagram.

<https://www.instagram.com/domeeshi/?hl=es>

Soler, Ramón. (2023, Abril 14). *Gerontofobia: la fobia que desarrollan algunos jóvenes hacia las personas mayores*. Cuerpamente.

https://www.cuerpamente.com/psicologia/gerontofobia-que-es_11307#:~:text=La%20gerontofobia%20hace%20referencia%20a%20,que%20no%20pueden%20aportar%20nada.

UNICEF. (n.d.). *Música para la niñez*. UNICEF.

<https://www.unicef.org/costarica/primer-infancia/m%C3%BAsica-para-la-ni%C3%B1ez>

Velazco, M. (2024, Febrero 15). *Esta es la película más filosófica de Pixar que llega a los cines este viernes: una conmovedora historia que ya emocionó al público en Disney plus+*. El Confidencial.

https://www.elconfidencial.com/cultura/cine/2024-02-15/soul-pelicula-pixar-estreno-en-cines_3831270/

VidaCaixa. (2024, Mayo 17). *“Grandinfluencers”: quienes son y por qué han revolucionado las redes sociales*. Ruta 67.

<https://www.ruta67.com/grandfluencers/#:~:text=Este%20concepto%20hace%20referencia%20a,entre%20las%20generaciones%20m%C3%A1s%20j%C3%B3venes.>

WB Kid. [Warner Bros]. (2020, Septiembre 22). *Looney Tuesdays. How not to capture the Roadrunner. WB Kids*. [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=bhe7GJtwmQE>

Wong, J. (2020). *The Midnight Gospel (Music from Netflix Original Series)*. [Álbum]. Spotify.

<https://open.spotify.com/intl-es/album/3JlwW3L6tMy9veEXWOiwaC>

Yébenes, P. (2007). *La música en el mundo de la animación*. Contratexto.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570667391010>

8. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1. Cronograma general del proyecto, realizado por Ángela Ting Sinisterra, 2023. Pág. 10.

Fig. 2. Alexander y Amparín *concept art* de relación, realizado por Laura Gómez y Júlia Sala, 2023. Pág. 13.

Fig. 3. Tabla de población total y emancipada. *Informe estatal 1er semestre 2023*, realizado por el CJE, 2023.

Obtenida de: <https://www.cje.org/observatorio-de-emancipacion/#268-269-primer-semester-202> Pág. 14.

Fig. 4. Gráfico Distribución por género en el cortometraje prof. de animación, *Informe Mia 2021*, realizado por equipo investigación MIA; Álvarez, S., Cuenca, N., García, M^a. S., Junguitu, M. y Vicario B, 2021. Obtenido de: https://animacionesmia.com/wp-content/uploads/2021/09/INFORME_MIA_2021.pdf Pág. 18.

Fig. 5. Gráfico Distribución por género en el sector del largometraje de animación. Créditos completos, *Informe Mia 2021*, realizado por equipo investigación MIA; Álvarez, S., Cuenca, N., García, M^a. S., Junguitu, M. y Vicario B, 2021. Obtenido de: https://animacionesmia.com/wp-content/uploads/2021/09/INFORME_MIA_2021.pdf Pág. 18.

Fig. 6. Fotograma del cortometraje *The Unicorn in the Garden*, William T. Hurtz, 1953. Obtenido de: <https://www.imdb.com/title/tt0153448/> Pág. 19.

Fig. 7. Fotograma del cortometraje *Mister Magoo's Christmas Carol*, dirigido por Levittown, A. 1962. Obtenido de: https://m.imdb.com/title/tt0123179/?ref=tt_mv_desc Pág. 19.

Fig. 8. Fotograma de la serie *Gerald MacBoing Boing*, dirigida por Cannon, R. y Hubley, J. 1950. Obtenido de: <https://www.imdb.com/title/tt0043581/> Pág. 20.

Fig. 9. Cartelera del cortometraje *Rooty Toot Toot*, dirigido por Hubley, J. 1951. Obtenida de: <https://www.imdb.com/title/tt0043980/> Pág. 20.

Fig. 10. Cartelera de la película *Soul*, dirigida por Docter, P. y Powers, K. 2020. Obtenida de: https://m.imdb.com/title/tt2948372/?ref=tt_mv_desc Pág. 20.

Fig. 11. Ilustración realizada por Satoshi Hashimoto, 2015. Obtenida de: <https://dutchuncleagency.blogspot.com/2015/08/du-satoshi-hashimoto-9jpg.html> Pág. 21.

Fig. 12. Fotograma del cortometraje de *An Ounce of Pink* de *The Pink Panther*, dirigido por Pratt, H. 1965. Obtenido de: <https://www.imdb.com/title/tt0059556/> Pág. 21.

Fig. 13. Fotograma de *Opening Scene from Bao* Pixar *Side by Side* minuto 0:23. Pixar, 2019. Obtenido de: https://www.youtube.com/watch?v=CMRIh_tQj8 Pág. 23.

Fig. 14. Fotograma de Disney and Pixar's *Turning Red. The Debate Scene* minuto 0:46. Disney Movie, 2022. Obtenido de: https://www.youtube.com/watch?v=KrSf7R_9owQ Pág. 23.

Fig. 15. Cartelera del cortometraje *Amarradas*, dirigida por Córdoba, C. 2022. Obtenida de: <https://www.imdb.com/name/nm11973769/> Pág. 24.

Fig. 16. Fotograma del cortometraje *Amarradas*, dirigido por Córdoba, C. 2022. Obtenido de: <https://www.imdb.com/name/nm11973769/> Pág. 24.

Fig. 17. Equipo técnico, división de roles *Con-trabajo*. Pág. 25.

Fig.18. De los primeros diseños de Alexander y Amparín, realizado por Aitana Romero, 2023. Pág. 26.

Fig. 19. Captura de *Moodboard* de estilo visual de la biblia de *Con-trabajo*, 2023. Pág. 27.

Fig. 20. *Concept art* de la casa de Amparín, realizado por Ángela Ting Sinisterra 2023. Pág. 28.

Fig. 21. *Concept art* de la escena 01: parada de autobús, realizado por Ángela Ting Sinisterra, 2023. Pág. 28.

Fig. 22. *Concept art* de la escena 01: parada de autobús, realizado por Laura Flores, 2023. Pág. 28.

Fig. 23. *Concept art* de escena eliminada: recados, realizado por Laura Pérez, 2023. Pág. 29.

Fig. 24. Borrador del primer Storyboard, 2023. Pág. 29.

Fig. 25. Borrador del primer Storyboard con anotaciones para animática, 2023. Pág. 29.

Fig. 26. *Pipeline* de preproducción y producción de *Con-trabajo*, 2023. Pág. 30.

Fig. 27. Fragmento de tabla de reparto de escenas fase producción, 2024. Pág. 31.

Fig. 28. Fragmento de layout escena 11: Luz. Plano del 43 al 45 B, realizado por Ángela Ting Sinisterra, 2024. Pág. 31.

Fig. 29. Captura de proceso de *rough* del plano 46 con el programa *Toon Boom*, realizado por Ángela Ting Sinisterra, 2024. Pág. 32.

Fig. 30. Captura de proceso de *tie down* del plano 46 con el programa *Toon Boom*, realizado por Ángela Ting Sinisterra, 2024. Pág. 32.

Fig. 30. Captura de proceso de *clean up del* plano 46 con el programa *Toon Boom*, realizado por Ángela Ting Sinisterra, 2024. Pág. 32.

Fig. 31. Captura de proceso de color del plano 56 con el programa *Toon Boom*, realizado por Ángela Ting Sinisterra, 2024. Pág. 33.

9. ANEXOS

En este apartado de la memoria, se encuentran los distintos materiales que hemos generado durante la preproducción y producción del cortometraje *Con-trabajo*. Además del *Anexo I* con la relación de las ODS con nuestro proyecto.

Carpeta general de *Drive*:

https://drive.google.com/drive/folders/1d9mYNpV74Hx_N_YFuRX6oYrBBkKJfUq?usp=share_link

9.1. ANEXO I. RELACIÓN CON LAS ODS

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

1



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

En este Trabajo de Fin de Grado, encontramos relación con distintas ODS como son la 3, la 5 y la 8. Siendo la ODS 3. Salud y bienestar, con la que más relación encontramos. Nuestro proyecto se centra en mostrar cómo influye la relación con uno mismo en el día a día y con la interacción con otras personas. Alexander no está bien porque se siente fracasado y tampoco lo exterioriza, esto acaba desenlazando una pelea con su abuela Amparín. Buscamos enseñar la importancia de cuidarse y estar bien mentalmente.

Por otro lado, a lo largo del proceso del proyecto, hemos trabajado distintos puntos que relacionamos con la ODS 5. Igualdad de género y la ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico. Respecto a la ODS 5, al asumir el rol de dirección, hubo una investigación previa de referentes femeninos, esto nos mostró la desigualdad que sufre la mujer en los medios audiovisuales. Sobre todo, la mujer directora respecto al ámbito de largometrajes y cortometrajes de animación. Por otro lado, muy relacionado al personaje, al artista y a la situación financiera y laboral de los jóvenes, encontramos una relación con la ODS 8. Donde al igual que es el caso de nuestro protagonista, muchos jóvenes tienen dificultades de encontrar un trabajo que les permita emanciparse. Tanto en la narrativa del cortometraje como con los conceptos trabajados en la memoria, son reflexiones que encontramos relacionadas con las ODS nombradas anteriormente.

9.2. BIBLIA DE CON-TRABAJO

A causa de la extensión y el tamaño de este documento, se podrá encontrar en el siguiente enlace:

https://drive.google.com/file/d/1QfC32wi8bXkfZ4qh50WkzN5nq94r6nSO/view?usp=share_link

9.3. ANIMÁTICAS

A lo largo de la producción se han realizado distintas animáticas según la fase en la que se encontraba el proyecto. En el siguiente enlace se podrán encontrar las más destacadas desde la primera de fecha 30 de noviembre del 2023, la realizada el 28 de enero del 2024 y la del 8 de marzo del 2024, esta última a partir del layout. También encontramos el primer corte, el segundo y el tercer corte de animación realizado entre los meses de abril hasta junio. Cada animática se encuentra nombrada con su fecha respectiva con el fin de que sea identificada con facilidad.

Carpeta *Drive* a distintas animáticas:

https://drive.google.com/drive/folders/1JKYj_LjQO4QjlcBFIG-M1h18f0d1Ynbg?usp=share_link

9.4. MATERIALES NO INCLUIDOS EN LA BIBLIA

Los distintos materiales que nos han servido para llevar a cabo este proyecto pero que no se encuentran incluidos en la biblia, se podrán encontrar en sus respectivas carpetas en los siguientes enlaces, donde hemos colocado un PDF que recopila la gran cantidad del material de *concept art*, los calendarios y documentos generados para la organización, otro con la memoria de dirección, el documento del último *pitch* y un video que recoge el plano 11 y parte del 12 animado del que nos encargamos.

Carpeta general de *Drive*: 9.4. Materiales no incluidos en la biblia.

https://drive.google.com/drive/folders/1oPRbVeN9JN2pA-ouvZkewl9WM74HufPi?usp=share_link

Documento: Memoria de dirección.

https://drive.google.com/file/d/1CEhWB7Yr72mhRR948GKSdQv9nngS468n/view?usp=share_link

Documento: Pitch marzo 2024.

https://drive.google.com/file/d/1iwzHVg3m7oLIU0fFNi3Tg5N5JxTxbsDu/view?usp=share_link

Documento: Material de concept art.

https://drive.google.com/file/d/1FsOkaZOjBJWNPhDHeBt5V-7IMRSdCY1n/view?usp=share_link

Carpeta *Drive*: Documentos para la organización

https://drive.google.com/drive/folders/1Tph4q5kK3wgOE0-DAZGZtvDeAoeWSLzQ?usp=share_link

Video animación escena 11 y 12 butacas clean up:

https://drive.google.com/file/d/1Sc3eez2NkDSd_XpDKInvV1IjfPihlMi6/view?usp=share_link