



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

IDAIRA, teaser de animación.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Cruz Alonso, Rocío

Tutor/a: Sanz Mariscal, Alberto

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

En este trabajo se recoge el procedimiento de la creación de un tráiler de animación 2D denominado *Idaira*, que narra la historia fantástica de una elfa que vive aventuras junto con su pareja humana, Brisa. Un día se dan cuenta de la grave situación de su reino, gobernado por el tirano padre de Idaira, lo que la impulsa a actuar. Su misión es salvar tanto a su pueblo natal como a su madre de las garras del maligno. Ambientada en las Islas Canarias, concretamente en Gran Canaria, la historia pretende poner de relieve el empoderamiento femenino y la capacidad de luchar por una misma, junto con la representación de relaciones LGTBQ+. El proyecto abarca el diseño de personajes, concept art, storyboard, desarrollo de la animática, animación 2D y postproducción de efectos y música.

Palabras clave: Tráiler; Islas Canarias; Animación 2D; Fantasía; Concept Art; Diseño de personajes; Ghibli; Cartoon; Aventura; LGTBQ+; Feminismo.

SUMMARY AND KEY WORDS

This content details the creation procedure of a 2D animated trailer entitled *Idaira*, which tells the fantastic story of an elf who lives adventures with her human companion, Brisa. One day, they become aware of the critical situation of their kingdom, ruled by Idaira's tyrannical father, which prompts her to act against it. Her mission is to save her hometown and her mother from his evil's clutches. This story is based on the Canary Islands, specifically Gran Canaria, the story aims to highlight female empowerment and the ability to fight for oneself, along with the representation of LGBTQ+ relationships. The project is developed in character design, concept art, storyboard creation, animation development, 2D animation and post-production of effects and music.

Palabras clave: Trailer; Canary Islands; 2D Animation; Fantasy; Concept Art; Character Design; Ghibli; Cartoon; Adventure; LGTBQ+; Feminism.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por el firmante; Rocío Cruz Alonso, en el grado Diseño y Tecnologías Creativas, promoción 2020-2024. Siendo este grado parte de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. Es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

Fecha:

23/06/2024

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'R' followed by a cursive 'Cruz Alonso'.

AGRADECIMIENTOS

A Yolanda Alonso Hernández y Óscar Cruz Mayor, mis padres y mis mayores maestros en esta vida. Por apoyarme en todo lo que hago y llenarme la vida de positividad y esperanza, sin ellos no habría sido capaz de llegar hasta dónde estoy hoy. Gracias por el apoyo y amor incondicional de cada día.

A Alberto Sanz Mariscal, un gran tutor y profesor, inspirador y un gran guía en este trabajo. También a María Lorenzo por su asesoramiento en clases.

A Alejandro Arias Rodríguez, por acompañarme y guiarme en este proyecto.

A Juan el pintor, que fue quién me introdujo al mundo artístico, un gran amigo, persona y mentor.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
1.1 Justificación.....	7
1.2 Objetivos.....	7
1.3 Metodología.....	8
1.4 Cronograma.....	9
2. MARCO TEÓRICO	10
2.1 Historia de la animación.....	10
2.1.1 La animación y el cine.....	10
2.1.2 Cómic y cine.....	10
2.1.3 Primeros estudios.....	10
2.2 Mujeres animadoras.....	11
2.2.1 Actualidad.....	16
2.3 Ghibli.....	17
2.3.1 Historia, Hayao Miyazaki.....	17
2.3.2 Comienzo.....	18
2.3.3 Sucesión.....	18
2.3.4 Infancia.....	18
2.4 Canarias.....	19
2.4.1 Historia y Conquista.....	19
2.4.2 Vestimenta.....	20
2.4.3 Arquitectura.....	20
3. DESARROLLO PRÁCTICO	22
3.1 Referentes Prácticos.....	22
3.1.1 Rebecca Sugar.....	22
3.1.2 Hayao Miyazaki.....	22
3.1.3 Penleton Ward.....	23
3.1.4 Adam Muto.....	23
3.1.5 Natasha Allegri.....	23
3.1.6 Dana Terrace.....	24
3.2 Sinopsis.....	24
3.3 Tema.....	25
3.4 Desarrollo de personajes.....	26
3.5 <i>Storyboard</i>	27
3.6 Paleta de color.....	28
3.7 Colorscript.....	28
3.8 Animación.....	29
3.9 Arte final.....	31
3.10 Previsión de impacto.....	31
3.11 Presupuesto.....	32
4. CONCLUSIONES	32

5. BIBLIOGRAFÍA.....	33
5.1 Libros.....	33
5.2 Páginas Web.....	33
5.3 Artículo de revista.....	35
5.4 Informe.....	35
6. ÍNDICE DE FIGURAS E ÍNDICE DE TABLAS.....	36
7. ANEXOS.....	37
ANEXO I. ODS.....	37
ANEXO II. ANIMACIÓN.....	39
ANEXO III. PREPRODUCCIÓN DE LA ANIMÁTICA.....	39

1. INTRODUCCIÓN

1.1. JUSTIFICACIÓN

El proyecto ha sido elaborado de manera individual sobre la cultura de las Islas Canarias, destacando su importancia y plasmándola en pantalla a través de sus leyendas y folclore, además de crear una historia propia. Este cuento surgió durante un Erasmus en Polonia, donde se tuvo que crear un portafolio. Al mirar y referenciar otros trabajos de diferentes artistas, surgió la idea de no hacer un portafolio convencional, sino producir una historia como tema principal. Inicialmente, se representaba la cultura nórdica y la fantasía; sin embargo, para el proyecto de fin de grado, se cambió drásticamente a la cultura canaria, ajustando la historia para centrarse en las Islas Canarias y destacando el papel de la mujer en el mundo de la animación, quien aparece como protagonista en el tráiler.

Todo comenzó con el proyecto de fin de grado, que se ha realizado completamente durante el curso del cuarto año de universidad, aunque inicialmente se planteó con otra historia durante el tercer año. Lo primero que se tuvo en cuenta para el cambio a una historia canaria fueron los personajes, quienes debían adaptarse a la cultura local, presentándolos en un tráiler de aproximadamente un minuto de duración. Se eligió este formato porque parecía el más adecuado para mezclar la fantasía con la cultura local, resultando atractivo ver estos dos temas combinados en movimiento como un *filme*. Todo el rodaje se compone de diversas escenas organizadas de manera coherente desde el inicio hasta la mitad de la historia, sin revelar demasiada información al final. Desarrollar un capítulo completo de forma individual sería imposible; esta es otra razón por la cual un formato más corto como un tráiler es perfecto, representando todo lo necesario.

Dado que este trabajo se realiza de manera individual, permite mostrar las propias habilidades y todo lo aprendido en la universidad a lo largo de estos años. En este tráiler se pretende visibilizar el mundo canario, además de dar importancia a la imagen femenina, no como objeto sino como ser humano, con sus intereses, poder y carácter. Por eso se decidió optar por una protagonista que además es homosexual, representando así al colectivo LGTBIQ+ junto con su novia en un mundo fantástico.

1.2 OBJETIVOS

El objetivo general de este trabajo es representar, en un tráiler de animación 2D de un minuto de duración para una serie animada, la cultura canaria. Esto implica adaptar el folclore, vestimenta y arquitectura local, destacando monumentos icónicos de las islas. Además, se busca enfatizar el empoderamiento femenino y la visibilidad del colectivo LGTBIQ+. Se pretende además realizar la preproducción y producción completas, con la posibilidad de abordar la postproducción si el tiempo lo permite, dado que, para un proyecto individual, alcanzar la etapa de producción es suficiente. Esto incluye el diseño de personajes, escenarios, objetos, etc., en la preproducción, así como la animación, sonido y vídeo.

Con estos objetivos generales en mente, se establecieron los siguientes objetivos específicos para su cumplimiento:

- Formular la idea a partir de un proyecto existente, optimizando el tiempo y adaptando los personajes y escenarios a la cultura canaria para desarrollar la estética general del proyecto.
- Mejorar las habilidades necesarias para crear escenas de manera efectiva, profundizando en los fundamentos de la animación, movimientos y otros aspectos relevantes.
- Adaptar los personajes a la cultura canaria después de investigar y recopilar información sobre la misma.
- Investigar la historia de la animación y de mujeres animadoras que puedan servir de inspiración para este proyecto.
- Estudiar las metodologías requeridas, incluyendo el manejo de diferentes programas y técnicas artísticas, optimizando y gestionando eficientemente el tiempo dedicado a cada tarea.
- Planificar el horario necesario para completar el proyecto, asignando adecuadamente el tiempo y los recursos a cada fase, priorizando tareas que requieren más atención y tiempo.

1.3 METODOLOGÍA

La metodología de este trabajo ha sido práctica y se ha desarrollado de manera individual, permitiendo cumplir con los requisitos establecidos y mantener un ritmo de trabajo deseado. Se han definido diversas actividades clave para el desarrollo del tráiler de animación 2D, comenzando con la preproducción. En esta fase, se destacan tareas como el diseño de personajes, que es fundamental para captar la atención del espectador. Se ha dedicado una cantidad significativa de tiempo a esta etapa, junto con la animación y el desarrollo teórico a lo largo de varios meses. El proyecto

se estructura en tres partes: preproducción, producción y postproducción, cada una con un tiempo de desarrollo igualmente distribuido debido a su importancia para el éxito del proyecto.

Una de las primeras actividades fue el diseño de personajes, aprovechando que la historia ya estaba completamente desarrollada y adaptada a la cultura canaria. No obstante, otras áreas como objetos y escenarios necesitaban ajustes para reflejar adecuadamente la cultura deseada. Luego se procedió con la animática y el *storyboard*, seguidos por la animación, donde se realizó un trabajo preliminar en todos los planos simultáneamente para facilitar el proceso de limpieza y refinamiento posterior. Este enfoque permitió un avance continuo en todas las escenas en lugar de centrarse únicamente en una parte del proyecto. Finalmente, se realizó la proyección y corrección del proyecto para garantizar que cumpliera con los objetivos establecidos. Todo esto se llevó a cabo mientras se desarrollaba el marco teórico del trabajo.

1.4 CRONOGRAMA

Calendario de producción de *Idaira*.

2022-2023									
Trabajo	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
Personajes	■	■	■						
Objetos				■					
Escenario				■	■				
Animática					■	■			
Animación Rough						■	■		
Clean-up							■	■	
Desarrollo Teórico					■	■	■	■	
Postproducción									■

fig. 1. Calendario de *Idaira*.



fig. 2. *The Skeleton Dance*, Walt Elias Disney, 1929.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

La animación 2D es un arte cuya raíz etimológica proviene del latín “anima”, que significa ‘alma’. Se podría afirmar que la animación dota de alma a las imágenes, otorgándoles vida. Ya sea dibujada tradicionalmente en papel o, como se hace en la actualidad, en ordenador, ejemplos de esto son *The Skeleton Dance* (Walt Elias Disney, 1929). Además, se crea a partir de diversos materiales físicos utilizando la técnica de stop motion, como en *Los viajes de Gulliver*, dirigido por Dave Felsicher (1939). Sus orígenes son complejos y diversos, y la animación 2D ha evolucionado desde sus inicios hasta convertirse en una poderosa herramienta de narración.

2.1.1 La animación y el cine

La animación es una rama inseparable del cine, con una historia que refleja esta relación íntima. Sin embargo, en el pasado no se la consideraba de igual importancia y, actualmente, sigue enfrentando desafíos similares al ser a veces percibida como un ámbito menos “serio” dentro de la historia del cine, la cultura o la industria cinematográfica. Es importante destacar que el cine de animación no habría sido posible sin la existencia previa del cine, que emergió alrededor de 1895.

2.1.2 Cómic y cine

La tira cómica de la prensa fue fundamental como precedente para el desarrollo de los principios de la animación. Durante estos años de experimentación y descubrimientos, destacaron figuras como Émile Cohl (1857-1938) y Winsor McCay (1869-1934). Este último, conocido por realizar apenas una decena de cortometrajes, aseguró su reconocimiento como uno de los grandes de la animación, a pesar de ser autodidacta. Desde joven, demostró un gran interés por el dibujo, trabajando para la prensa escrita y creando obras como la tira cómica *Little Sammy Sneeze*, debutada el 24 de septiembre de 1905. Aunque no se sabe con exactitud cuándo comenzó a experimentar con la animación, su primer *filme*, *Little Nemo*, fue completado en 1911.

2.1.3 Primeros estudios

Los primeros estudios en la costa este de EE.UU. establecieron la filosofía de la división del trabajo, aumento de la productividad y reducción de costes. El estudio más destacado de esta época fue Bray Pictures Corporation, funda-



fig. 3. Lotte Reiniger: *The Fairy Tale Films*, 1922-1954.

do en 1914 por John Randolph Bray (1879-1978). Bray, junto con Earl Hurd (1880-1940), desarrolló una patente para un método que permitía evitar redibujar los fondos: la animación con acetatos. Otros estudios importantes fueron el International Film Service, fundado por William Randolph Hearst (1863-1951), y el estudio de Paul Terry (1887-1971), TerryToons, uno de los más longevos del mundo.

En la década de 1920, la estructura de los estudios de animación estadounidenses se asemejaba a una rueda, cuyo eje era el estudio de John Randolph Bray, y sus radios, los diferentes estudios que emanaron de este centro, creados por antiguos empleados suyos como Walter Lantz, Paul Terry o los hermanos Fleischer. (Lorenzo Hernández, 2021: 50)

2.2 MUJERES ANIMADORAS

La animación 2D es un campo donde mujeres han contribuido de manera significativa a lo largo de nuestra historia, aunque, lamentablemente, muchas no han recibido el reconocimiento merecido. Desde los primeros días del cine animado hasta el presente, han desempeñado roles sumamente importantes como animadoras, directoras, diseñadoras, guionistas y más. A pesar de esto, muchas de ellas han conseguido dejar una huella en la historia de la animación gracias a su talento y creatividad.

A lo largo de la historia, se ha invisibilizado a la mujer en casi todas las disciplinas: el diseño y el cine no son la excepción. En la animación, una gran cantidad de estas mujeres han sido autoras de metrajes extraordinarios y pioneras en técnicas y conceptos. Por eso creemos importante visibilizar el trabajo de estas mujeres que, en contra de las adversidades históricas y sociales, decidieron hacer de la animación su profesión y pasión. Aquí presentamos algunos ejemplos, que van desde nacidas hace más de 100 años hasta las que hacen de la animación contemporánea un mundo mágico. (Espacio diseño, 2020: 24)

Ya mencionada anteriormente, **Lotte Reiniger** fue la llamada maestra de las sombras. Antes de que el cine surgiera, apareció el espectáculo de las sombras chinescas, muy apreciado en Europa. Las siluetas negras también se hicieron populares en las artes plásticas desde el siglo XVIII, con retratos de perfil y a pequeña escala, interpretando directamente la sombra del cliente con un pantógrafo.

En general, en la animación es de vital importancia la ley de la “bella silueta”, que, de un rápido vistazo, nos proporciona información exacta de lo que está haciendo el personaje. Lotte Reiniger, de Alemania, empleó siluetas animadas a contraluz para contar historias fantásticas y cuentos de hadas que no



fig. 4. *Felix The Cat*, Paramount Studios, 1920.

siempre eran para niños, con obras como *Las aventuras del príncipe Achmed* (1926).

Helena Smith Dayton (1883-1960), comenzó a experimentar con el movimiento arcilla parada. Ella dio a conocer su primera película en 1917, una adaptación de *Romeo y Julieta* de William Shakespeare.

Claire Parker (1906-1981), una ingeniera americana, graduada en el MIT, que estudiaba Artes en París, que junto a Alexandre Alexeieff (1901-1982) en 1903, inventaron un singular método de animación: la pantalla de agujas o Pinscreen. Se trata de un lienzo vertical con una iluminación en ángulo oblicuo, atravesado horizontalmente por más de 240.000 agujas que se pueden empujar en profundidad, lo que produce dibujos con distintos tonos de gris, parecido al *PixelArt*, pero con una imagen mucho más definida. La patente de Pinscreen estuvo únicamente a nombre de Claire. Su primera película, *Noche en el monte pelado* (*Nuit sur le Mont Chauve*, 1933), costó un año de trabajo continuado de Alexandre y Claire.

Margaret Winkler, antigua ejecutiva de Warner que también representaba los cartoons de *Felix The Cat*, fue pionera esencial en el desarrollo comercial de los dibujos animados, al ser ella la primera agente del mundo especializada en este nicho de mercado. Conocida por su papel pionero como distribuidora de películas animadas durante las primeras décadas del siglo XX. Nacida en 1890, se convirtió en una de las primeras mujeres en destacar en el mundo del cine.

En la década de 1920, Margaret Winkler se asoció con su esposo, Charles Mintz (1889-1939), para formar la empresa Winkler Pictures, que se especializaba en la distribución de películas animadas. Fueron pioneros en el negocio de la distribución de dibujos animados, trabajando con estudios como los de Max Fleischer y Walter Lantz. Winkler es más conocida por su papel en el lanzamiento de *Mickey Mouse* de Walt Disney. En 1928, Margaret Winkler firmó un contrato con Walt Disney y su socio Ub Iwerks (1901-1971) para distribuir una serie de cortometrajes animados que presentaban al famoso personaje. Este contrato marcó un hito importante en la historia de Disney y ayudó a establecer a *Mickey Mouse* como uno de los personajes animados más icónicos de todos los tiempos.

Sin embargo, la astuta Margaret Winkle se casó con Charles B. Mintz, lo que significó su retiro de la vida profesional para centrarse en el hogar y los hijos.

Hermína Tyrlová (1900-1993), en un marco de una Checoslovaquia controvertida social y políticamente, creó películas de animación absolutamente notables, especialmente las de muñecos, que se han convertido en una de



fig. 5. Portada del largometraje *Animal Farm* por Joy Batchelor y John Halas, 1954.

las manifestaciones artísticas más famosas del país. El primer corto se realiza en 1919, pero es en 1938 cuando podemos destacar una efeméride significativa: Karel Dodal (1900-1986) y Hermína Tyrlová produjeron el primer corto de animación de muñecos: *El secreto de la linterna* (Tajemství lucerny, 1935). Tyrlová trabajó con todo tipo de materiales para crear sus marionetas, renovando el aspecto tradicional de los títeres, y formó a muchos de los grandes animadores del país, como Karel Zeman (1910-1989).

Joy Batchelor (1914-1991) junto a John Halas (1912-1995) formaron una de las parejas más activas de la animación europea del siglo XX, creando todo tipo de trabajos publicitarios, videoclips, series de televisión e incluso cortometrajes artísticos. Fundadores del estudio británico Halas & Batchelor (1940-1995), y mundialmente conocidos por el largometraje *Rebelión en la granja* por Batchelor y Halas (*Animal Farm*, 1954), también fueron pioneros en el uso de gráficos digitales desde finales de los años 60.

El estudio destaca internacionalmente por la producción de numerosas películas de encargo y series televisivas, con un lenguaje visual funcional y simplificado anticipándose a las soluciones visuales de la UPA, sin desmerecer la calidad de la animación, que era fluida y dinámica, con un aspecto plástico en personajes y en efectos atmosféricos. El estudio también destacó por largometrajes, siendo las dos primeras películas de entrenamiento destinadas a la Armada y al cuerpo de bomberos: *Handling Ships*, dirigido por Allan Crick y John Halas (1945) y *Water for Firefighting*, dirigido por Allan Crick y John Halas (1948).

Halas & Batchelor mantuvo una buena trayectoria hasta comienzos de los años setenta, cuando fue absorbido por Tyne Tees Television. Al cabo de unos años, la pareja compró su estudio y lo mantuvieron activo hasta la muerte de Halas en 1995.

Los experimentos de los animadores de vanguardia anuncian algunos de los primeros usos de las imágenes sintéticas. **Mary Ellen Bute** (1906-1983) incorporó en sus *filmes* imágenes generadas por oscilómetros, que combinaba con otros medios como animación dibujada y siluetas geométricas para crear sinfonías visuales abstractas, como *Synchromy no.4* (Mary Ellen Bute, 1938) o *Spook Sport* (Mary Ellen Bute, Norman McLaren y Ted Nemeth 1940).



fig. 6. *Synchromy no.4: Escape*, 1938.

Productora, animadora y directora de cine, está considerada como una de las cineastas pioneras en las formas fílmicas experimentales de la "música visual". Mary Ellen Bute fue una visionaria en su campo, explorando nuevas formas de expresión visual y sonora a través de la animación y la experimentación cinematográfica. Su trabajo continúa siendo una influencia importante en la animación y el arte visual contemporáneo.



fig. 7. *Musique Non Stop* de Kraftwerk Electric Cafe, 1983.

En el campo de videoclips, publicidad y televisión destaca **Rebecca Allen** (1954), ingeniera del MIT e investigadora puntera en imagen digital desde los años setenta. Uno de sus trabajos más conocidos es el videoclip *Musique Non Stop* para el álbum de Kraftwerk Electric Cafe, de 1983, la primera animación 3D de personajes humanos donde se aplicaba el lip synch o sincronización labial con un diálogo.

Nora Twomey, irlandesa nacida en 1971, es una animadora, escritora, productora, cineasta y actriz de doblaje. Además, es cofundadora de Cartoon Saloon, un estudio de animación irlandés. Al momento, Nora Twomey cuenta con 11 créditos en diferentes cortometrajes y películas de animación en las cuales se ha desempeñado como animadora, directora, jefa de historia, productora y actriz de doblaje.

Nacida el 8 de septiembre de 1892 en Omaha, Nebraska, Estados Unidos, **Ethel Mary Hays** fue una talentosa artista y animadora que desempeñó un papel fundamental en la industria de la animación durante la primera mitad del siglo XX. Destacó por su trabajo en los Estudios Bray, una de las primeras compañías de animación en los Estados Unidos. Comenzó su carrera en el estudio como pintora y, más tarde, se convirtió en una de las primeras animadoras mujeres en la industria.

Una de las contribuciones más significativas de Hays fue su papel en la creación del personaje de *Betty Boop*.

Si bien un incontable número de mujeres ha destacado en la animación, todavía hay un largo camino por recorrer para que ellas puedan vivir un día la equidad en sus espacios de trabajo. Se ha demostrado que el sector femenino sigue teniendo poca o nula representación en puestos directivos y de liderazgo en el sector de la animación; es por esto que varias de ellas han decidido crear colectivos en donde se tocan estos temas, se brinda apoyo legal y se difunde el trabajo de las animadoras. En 2020, "Mujeres en la Industria de la Animación" publicó un informe en el que se expone la situación: Sólo en España, de los catorce cargos analizados como característicos del sector, un total de diez presentaron una representación de mujeres del 0%. Los cargos específicos del género de animación son ampliamente masculinizados, con una representatividad de mujeres del 10% del total. Por lo anterior, resulta de gran importancia visibilizar y hablar de estas mujeres que dedican su vida a la animación. (Espacio diseño, 2020: 24)

A pesar de los avances, la industria de la animación 2D aún enfrenta desafíos en cuanto a la representación y el reconocimiento de las mujeres. Sin embargo, su contribución continua y su creatividad siguen siendo fundamentales

para la evolución y éxito del medio. Es importante reconocer y celebrar el papel vital que las mujeres han desempeñado y continúan desempeñando en el mundo de la animación 2D.

Con el empoderamiento del feminismo, se ha logrado que la industria de la animación pueda adaptar sus productos a las demandas colectivas de la sociedad, favoreciendo la aparición de protagonistas femeninas y la inclusión de personajes racializados y LGBTQ+. Esto ha supuesto una mayor visibilidad para la mujer y los colectivos, aunque en ocasiones se trate simplemente de marketing. Desde sus inicios, la industria de animación, videojuegos y VFX han sido medios singularmente masculinizados, con escasas referencias femeninas, especialmente en los departamentos superiores creativos.

Actualmente son muchos los trabajos esclarecedores sobre género y epistemología que parten de un enfoque metodológico feminista. Uno de los más destacados es el de Sandra Harding, quien en 1987 se preguntó: “¿Existe un método feminista?”, en relación a las cuestiones fundamentales de género y las ciencias objetivas. Harding concluyó que la ciencia es una institución cultural, estructurada por los valores políticos, sociales y económicos del entorno académico en el que se practica [...]. (Lorenzo Hernández, 2024: 3)

El informe de WIA (Women In Animation) refleja que el 60% del estudiantado de animación en Estados Unidos y en Europa son mujeres. Sin embargo, la cifra de ocupación laboral desciende al 37% de mujeres profesionales en el medio. Los datos sobre la situación laboral en España muestran una tendencia similar. El informe CIMA (Cuenca, 2020: 7) reafirma una amplia masculinización en el puesto de dirección o creación en la industria audiovisual.

Es importante destacar la función transformadora que tiene la recepción del producto animado en el público actual, reconociendo la distancia entre la representación y la realidad, y el poder que tiene la primera (Martínez León, 2020: 328). Las cifras indican que los personajes femeninos son relegados a papeles secundarios y que la mayor parte del diálogo en películas animadas está asignado a los personajes masculinos. Esto pone en evidencia las limitaciones de la industria en materia de género.

No fue hasta la llegada del feminismo en los años 60 y la lucha por la igualdad de la mujer y el hombre cuando se empezó a reconocer el papel de las mujeres como artistas y a investigar sobre épocas pasadas. Aparecieron grupos activistas feministas como las *Guerrilla Girls*, que hicieron eco de esta nece-



fig. 8. *Guerrilla Girls*, 2015.

sidad de igualdad.

2.2.1 Actualidad

Desde sus inicios, la industria de la animación ha sido un medio singularmente masculinizado, con escasas referencias femeninas, especialmente en los altos cargos. Anteriormente, las mujeres ocupaban trabajos simples de coloreado o entintado, pero rara vez puestos de decisiones creativas o artísticas. Aunque actualmente hay más mujeres en el mundo de la animación, continúa prevaleciendo un sesgo de género y una infrarrepresentación femenina, con solo un 3% de representación en la dirección de largometrajes de animación.

En los últimos ocho años ha habido un auge de producciones con perspectiva de igualdad de género o creadas por mujeres, junto con una nueva ola de feminismo, que ha alentado a otras productoras y compañías a crear contenido con protagonistas femeninas fuera de los estereotipos tradicionales, implementando así la conciencia de género y contando historias más diversas.

Un ejemplo de esta evolución, es *Hora de aventuras* (AdventureTime, Pendleton Ward, 2010-2020). Al comienzo de la serie, los protagonistas masculinos salvaban y se enamoran de princesas sin mucho trasfondo, pero con el tiempo, la historia y los personajes adquirieron profundidad y complejidad, incluyendo relaciones diversas y personajes LGTBQ+. La serie culmina con un beso entre dos protagonistas femeninas, convirtiéndose en una referencia para la comunidad *queer*. (Vera, Rallo, 2022: 76)



fig. 9. Portada de la serie animada *Hilda*, por Luke Pearson, 2018.

Otro claro ejemplo es *Hilda* (2018), creada por Luke Pearson, que presenta a una niña de aventurera y curiosa, con una gran madurez emocional que resuelve conflictos mediante el diálogo, sin recurrir a la fuerza. Este personaje está libre de sesgos de género y muestra una conexión y respeto por la naturaleza. La perspectiva de género se refleja en la construcción de las historias y la evolución de los personajes.

Diversas producciones actuales representan una clara intención feminista, aunque a veces el discurso de algunas plataformas, como Netflix, puede ser confuso y errático. Un caso es *Barbie Dreamhouse* (2018, producida por Rainmaker Studios), donde Barbie, convertida en youtuber, habla de empoderamiento femenino, aunque sigue representando una cosificación del cuerpo femenino.

Las cifras demuestran que aún queda un largo camino para cerrar la brecha de género en los puestos directivo. No obstante, la industria está cambiando, avanzando hacia una mayor diversidad y crecimiento en la época más femi-

nista de la historia.

2.3 GHIBLI

El Studio Ghibli ha sido una referencia fundamental para el arte de este proyecto, tanto antes del trabajo de fin de grado como posteriormente. Este estudio de animación japonés, conocido mundialmente por sus aclamadas películas, fue fundado en 1985 por los directores Hayao Miyazaki e Isao Takahata (1935-2018), junto con el productor Toshio Suzuki (1948).

2.3.1 Historia, Hayao Miyazaki

La obra de Hayao Miyazaki está elaborada a partir de una serie de temáticas transversales y elementos recurrentes, que configuran su mundo cinematográfico a través de la repetición de modelos de personajes, de la importancia de la literatura infantil en la creación artística, de su gusto por la aviación, de su discurso sobre la preservación de la naturaleza, de su intención didáctica y de su consabida militancia política. Nacido en Tokio en 1941, su infancia estuvo marcada por la Segunda Guerra Mundial, lo que obligó, a él y a su familia, a trasladarse a la prefectura de Tochigi.

Tras finalizar sus estudios, encontró trabajo como animador en Toei Dōga, donde conoció a dos de sus colaboradores más importantes: Isao Takahata (cofundador del Studio Ghibli) y Yasuo Ōtsuka, mentor de ambos. Con la ayuda de Ōtsuka, dieron sus primeros pasos hacia la creación personal con *Las aventuras de Hols, el príncipe del sol: La princesa encantada* (Taiyō no ōji Horusu no daibōken, 1968), ópera prima de Takahata.

En 1978 dirigió su primera serie. *Conan el niño del futuro* (Mirai shōnen Conan), y un año más tarde firmó su primer largometraje: *El castillo de Cagliostro* (Rupan Sansei, Kariosutoro no shiro, 1979).

2.3.2 Comienzo

Hayao Miyazaki percibe que el marco de la posmodernidad y la globalización está provocando un atrofiamiento de la imaginación. Autores como Shiro Yoshioka, en su lúcido análisis sobre la obra del cineasta, mantiene que este intenta huir de dichas etiquetas y regresar a un Japón más puro.

El intento de Miyazaki de hacer balance del pasado de Japón a través de la fantasía es similar al proyecto de Kunio Yanagita en su *Tōno monogatari* (Las leyendas de Tōno), compilado en 1910. Yanagita creía que esos cuentos populares fantásticos preservaban una japonesidad pura, intocada por



fig. 10. *El Castillo de Cagliostro*, 1979.

la modernidad. La búsqueda de Yanagita de una japonesidad esencial le llevó a la noción de “pueblo llano” (jōmin). De manera similar, Miyazaki se siente inquieto por el destino de la cultura tradicional japonesa, cuyos enemigos son la globalización y la posmodernidad. Aun así, la visión de Miyazaki de la japonesidad en *El viaje de Chihiro* no es la noción de la tradición estática e inmutable de Yanagita; es diversa y dinámica. Esto es obvio por los edificios pseudo-occidentales y los personajes que viven en ellos (Shiro Yoshioka, “Heart of Japaneseess: History and Nostalgia in Hayao Miyazaki’s *Spirited Away*”, en Mark MacWilliams (Ed.), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. (Nueva York: An East Gate Book, 2008: 261)

2.3.3 Sucesión

Ghibli logró el sueño de tener una plantilla de empleados permanente en lugar de trabajar por proyecto, como se mencionó anteriormente. También se vio en la necesidad de ampliar su espacio físico de trabajo, construyendo un nuevo edificio corporativo en la ciudad de Koganei, Tokio, en 1992. Durante este periodo, la compañía también trabajaba en un nuevo estreno en ese mismo año: *Porco Rosso* (*Kurenai no buta*), marcando la primera vez que se utilizaba la silueta de Totoro como logo de la compañía.

Continuaron buscando nuevos talentos y ofrecieron a Mamoru Hosoda la dirección de *El castillo ambulante*, pero, como se vio anteriormente la propuesta no prosperó y fue Miyazaki quien continuó dirigiendo la obra.

La prosperidad del estudio siguió fluyendo con éxito, tanto a nivel nacional como internacional. Gracias a estos logros, la empresa pudo independizarse del gigante editorial Tokuma Shoten el 31 de marzo de 2005, pasando a llamarse Studio Ghibli Inc.

2.3.4 Infancia

La infancia de Miyazaki fue marcada por las publicaciones de manga de la época y por la personalidad de su madre, de donde adquirió un cierto pesimismo en su forma de dialogar con Japón. Al mismo tiempo, Miyazaki comenzaba a interesarse por el dibujo, rescatando como influyentes a tres nombres clave. El primero Osamu Tezuka; en segundo lugar, Sanpei Shirato; y finalmente, el gran referente del manga durante ciertos años, Tetsuji Fukushima, el único de los tres que tiene un reflejo directo en la obra del director.



fig. 11. *Totoro*, logo de Studio Ghibli, 1988.

Desde su temprana infancia, estuvo influenciado por la fuerte presencia de la industria del manga, aunque con el tiempo su interés se expandió hacia relatos de fantasía y de ciencia ficción. A medida que crecía, su biblioteca



fig. 12. *El Castillo Ambulante*, Diana Wynne Jones, 1986.

personal se enriqueció con obras de Julio Verne y Robert L. Stevenson, entre otros autores de literatura occidental.

Una obra de literatura occidental que ha dejado una huella significativa en su obra es *El castillo ambulante* de Diana Wynne Jones. Miyazaki también adaptó una novela de Japón escrita por Eiko Kadono, *Kiki's Delivery Service*, una novela ligera con una premisa similar que Miyazaki enriqueció al centrarse en temas de independencia y dificultades personales.

2.4 CANARIAS

2.4.1 Historia y Conquista

Cada una de las ocho islas que conforman el archipiélago canario posee su propia identidad e idiosincrasia. Hablar de patrimonio y la cultura canaria implica hablar de diversidad y riqueza, de mestizaje e influencias foráneas. Más allá de conocer la vida de los primeros pobladores, los monumentos emblemáticos y los edificios históricos, así como la obra de artistas que han dejado huella, es importante también descubrir las fiestas populares y las costumbres más arraigadas que definen el carácter local.

El estudio de las primeras poblaciones que habitaron el archipiélago hasta el siglo XV, se enmarca generalmente en lo que se denomina periodo pre europeo o prehispanico. Algunas de las primeras evidencias de la presencia humana en Canarias datan de los años 50 del pasado siglo, descubiertas por los pueblos comerciantes del litoral mediterráneo, quienes llamaron a las islas "Afortunadas".

La conquista de las Canarias fue iniciada por Juan de Bethencourt, caballero francés, con el apoyo de Juan II de Castilla, quienes lograron someter fácilmente a las islas de Lanzarote, Fuerteventura y El Hierro, debilitando a sus fuerzas en la playa de Gran Canaria. Después de una breve dominación, Bethencourt abandonó la isla y murió olvidado en su castillo de Normandía.

Durante la ausencia de Bethencourt, el control de las Canarias pasó por varias manos, siendo finalmente cedidas a la Corona de Castilla en 1478 por Diego García de Herrera, un noble sevillano. Esto marcó el comienzo de una ocupación más firme, consolidada con el establecimiento del cristianismo en el archipiélago.

Un cuerpo de tropas, costeado en parte por el erario de Castilla, se reúne, avitualla y sale del puerto de Santa María para desembarcar en las costas de Gran Canaria, donde los soldados castellanos, después de cinco años de rudo batallar, consiguen rendir la indómita fiereza isleña y reprimir el espíritu de

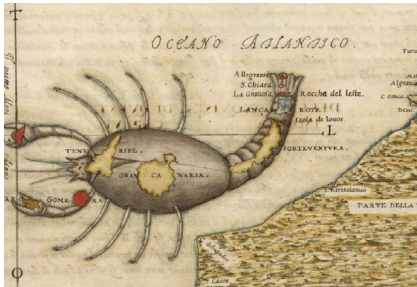


fig. 13. Plano de las Islas Canarias, (L.Torriani). Finales del siglo XVI.

independencia. A esta conquista suceden luego las de La Palma y Tenerife, destacando que la religión cristiana se establece firmemente en el archipiélago, ya que esta conquista implicaba la propagación del cristianismo y la transformación cultural de las islas.

El orgullo castellano y el desprecio hacia los pueblos infieles e idólatras fueron motivos para abandonar toda investigación dirigida a conservar un recuerdo exacto de las leyes, usos, costumbres, religión y lenguaje de los aborígenes de Canarias.

Igualmente, las tradiciones que narraban su origen perdieron relevancia y fueron menospreciadas, perdiendo así su privilegio y libertad. Tras su conquista, una nación que tenía potencial para ser grande, poderosa e ilustrada, rápidamente descendió desde una altura momentánea hasta un grado de ignorancia y sumisión.

2.4.2 Vestimenta

El traje típico canario es un conjunto de modelos de vestimenta tradicional que se han conservado como los más representativos del Archipiélago. Son una de las indumentarias más populares y conocidas de toda la península. No todos los trajes tradicionales canarios son iguales, pues cada isla cuenta con el suyo propio y existen importantes diferencias. Cada uno de ellos muestra la identidad de los colectivos culturales y grupos folclóricos.

Se dice que el traje típico canario fue diseñado por Néstor Martín de la Torre, quien lo presentó públicamente en diciembre de 1934. Al principio, el traje típico canario no tuvo el éxito esperado; sin embargo, con el paso del tiempo, esta indumentaria se fue popularizando poco a poco hasta convertirse en un icono de gran belleza y simbolismo canario.

La vestimenta típica canaria es muy similar a los trajes típicos de las islas portuguesas de Madeira y Azores.

2.4.3 Arquitectura

En Canarias existe una arquitectura tradicional propia, pero con aportaciones del exterior, como por ejemplo andaluzas o portuguesas. El estudio de esta se divide en tres vertientes: militar, religiosa y civil, que se subdividen en urbana y rural. La última es la menos influenciada por el exterior, al contrario que la urbana: "Hablar de arquitectura tradicional y Canarias es, desde el punto de vista constructivo, hablar de la adaptación de las formas constructivas que trajeron a las islas los nuevos pobladores desde sus territorios de origen tras



fig. 14. Ilustración del traje típico de Gran Canaria.

la Conquista” (León, 2024).

Desde el exterior se trajo un estilo claramente mudéjar, que utilizaba arcillas de baja calidad y muros contruidos de piedra debido al origen volcánico de las islas. Se utilizó el barro como material aglomerante y como base para la creación de las tejas de las casas. Otro material disponible que abunda es la madera, sobre todo la del pino canario (tea).

Otros factores que evidencian la influencia de la arquitectura islámica son la sencillez asumida que muestra el sentido práctico de una arquitectura que relaciona estrechamente la forma y el uso, lo bello y lo útil. También influyen los aspectos climatológicos, suponiendo una diferencia de estilo entre islas.

Hoy en día, a medida que pasa el tiempo y con las nuevas tecnologías y formas de vida, para vivir en este tipo de casas nos tenemos que situar en las zonas más alejadas de las islas. Por ejemplo, en el caso de Gran Canaria, nos situaríamos en Ayacata, en zonas de la cumbre. Allí nos encontramos con los tesoros más importantes de la gente que se ha mantenido en estas casas, mientras que otros han huido a las grandes poblaciones despersonalizadas, permitiendo crecer y hacer grandes edificios, cosas que antes eran impensables con materiales como el barro o la paja.

A pesar de esto, nos encontramos con edificios representativos de la antigüedad en mitad de ciudades y en zonas concurridas. Por ejemplo, el Teatro Pérez Galdós en Las Palmas de Gran Canaria es considerado Bien de Interés Cultural en la categoría de Monumento, formando parte de la historia de la ciudad. También en la misma zona se encuentra el Auditorio Alfredo Kraus, cuyo diseño se encuentra inspirado en un faro que protege la playa. Obra del arquitecto Óscar Tusquets, es una de las construcciones más representativas de la isla.

En otras islas aparecen el Auditorio de Tenerife Adán Martín, obra de Santiago Calatrava, ubicado en el mar, y las Casas de los Balcones en Santa Cruz de La Palma, que son balcones de madera de la avenida Marítima y constituyen el mejor conjunto de saledizos conservado en Canarias.

La arquitectura y el urbanismo canario son un referente para la comprensión de los espacios urbanos y las arquitecturas coloniales desarrolladas en las islas del Caribe y luego en el continente centro y suramericano. No se trata de un estilo propio, sino de una manera de hacer una arquitectura que llegó del exterior. Sin embargo, puede clasificarse como canaria, debido a que en el



fig. 15. Teatro Pérez Galdós, Las Palmas de Gran Canaria, encargado por Santiago Bary, 1890.



fig. 16. Auditorio Alfredo Kraus, por el arquitecto Óscar Tusquets.

ámbito geográfico fue donde adquirió su famosa personalidad.

3. DESARROLLO PRÁCTICO

3.1 REFERENTES PRÁCTICOS

3.1.1 *Rebecca Sugar*

Rebecca Sugar nació en Silver Spring el 9 de julio de 1987. Es una productora, guionista, animadora y compositora estadounidense, más conocida como la creadora de la serie de animación *Steven Universe*. Es la primera mujer en dirigir una serie de animación en Cartoon Network.

Para entrar en contexto rápido, Rebecca era parte del equipo de *Hora de Aventura* y es la creadora de *Steven Universe*. Cartoon Network le ofreció en septiembre de 2012 que presentase un proyecto de su propia serie de animación, del que surgiría *Steven Universe*.

La serie narra la historia de Steven, quien aprende a utilizar el poder de su gema de cuarzo rosa. Todo esto lo hace con la ayuda de tres guerreras alienígenas llamadas Garnet, Perla y Amatista.

3.1.2 *Hayao Miyazaki*

Hayao Miyazaki (1941) nació en Bunkyō, Tokio. Comenzó a trabajar como animador en la empresa Toei Doga (actual Toei Animation), donde conocería a su amigo y cofundador del Studio Ghibli, Isao Takahata (1935-2018), con quien trabajaría a lo largo de toda su carrera.

Ya en calidad de animador en jefe, le veríamos adaptar numerosas obras tanto a formato OVA como anime. En 1975, Miyazaki abandonó la Toei para comenzar a trabajar en la Nippon, pero tampoco pasó mucho tiempo con ellos, ya que en 1979 dejó este otro estudio.

1982 fue el año del cambio, ya que publicó una obra personal: *Nausicaä del Valle del Viento*. Este manga gozó de tan buena acogida que animó a Miyazaki a llevarlo a su versión audiovisual. Para su desarrollo, fundó junto a Takahata un nuevo estudio. Había nacido Studio Ghibli.

Studio Ghibli fue fundado en 1985 por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, y es valorado como uno de los mejores estudios de animación a nivel internacional. Según Miyazaki, la principal característica de Studio Ghibli es su forma de



fig. 17. Portada de la serie televisiva *Steven Universe*, 2013-2019.

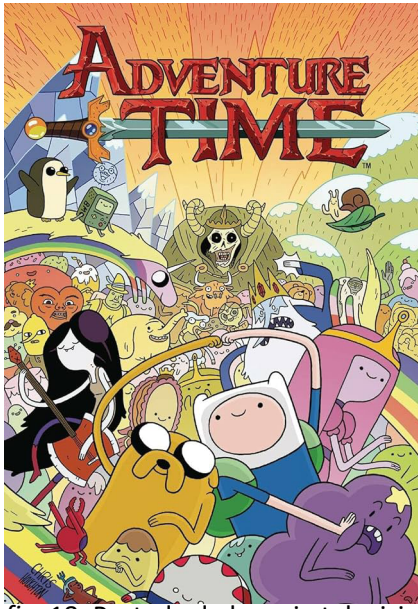


fig. 18. Portada de la serie televisiva *Adventure Time*, 2010-2018.

retratar la naturaleza.

Miyazaki cambió el panorama de la animación japonesa y mundial, sentando las bases de cómo se tenía que llevar a cabo un proyecto de animación de calidad.

3.1.3 Pendleton Ward

Pendleton Ward es un animador, guionista y productor de renombre de los Estados Unidos. Nació el 8 de julio de 1982 en San Antonio, Texas. Ward es ampliamente conocido por crear la exitosa serie animada *Hora de Aventuras*, que se estrenó en Cartoon Network en 2010.

La fama de *Hora de Aventuras* creció durante las primeras temporadas hasta alcanzar cifras millonarias de seguidores. Licencias y una gran cantidad de merchandise comenzaron a circular. *Hora de Aventuras* encabezó la segunda era dorada de la cadena, recuperando una animación para todos los públicos, cargada de humor absurdo, diseño enérgico y una dirección abierta a la experimentación formal con un punto de transgresión.

La serie transcurre en un continente ficticio llamado “Tierra de Ooo”, en un futuro post-apocalíptico unos mil años después de “La Gran Guerra de los Champiñones”, un holocausto nuclear. Según Ward, el espectáculo tiene lugar “después de que las bombas han caído y la magia ha vuelto al mundo”.

3.1.4 Adam Muto

Director creativo, director supervisor, coproductor ejecutivo y director de *Hora de Aventuras* y creador de *Fionna & Cake*. La historia de *Fionna & Cake* está clasificada para adolescentes, dándole mayor libertad. La estética es la misma que *Hora de Aventuras*, pero se indaga de forma más directa y cruda en algunas tramas que la serie original dejó sin resolver.

Todo se reduce a una crisis existencial de Fionna, Cake y su creador de la historia, Simón Petrikov. La serie muestra el día a día de una joven exhausta y desmotivada, que buscará una razón para vivir entre mundos paralelos junto con su gata Cake.

3.1.5 Natasha Allegri

Natasha Allegri es una escritora de animación y dibujante de cómics conocida por su trabajo en la serie *Hora de Aventuras* para Cartoon Network, y por crear los dibujos animados *Bee and PuppyCat*. *Bee and PuppyCat* fue creado para el canal de YouTube *Cartoon Hangover* de Frederator Studios, y fue lan-

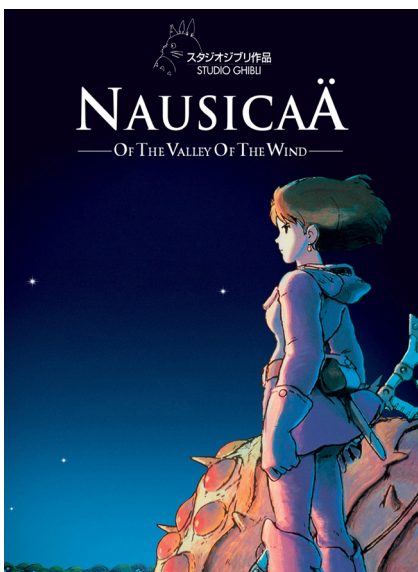


fig. 19. *Nausicaä del Valle del Viento*, Hayao Miyazaki, 1984.



fig. 20. Portada de la serie *Fionna and Cake*, Adam Muto, 2023.

zado el 11 de julio de 2013.

La serie presenta a Bee, la protagonista, una joven desempleada, y a PuppyCat, una criatura similar a un gato. Tras el enorme éxito del corto original, Frederator lanzó un crowdfunding en la plataforma Kickstarter para recaudar fondos para una temporada completa. Actualmente, la serie ha sido recogida por Netflix.

3.1.6 Dana Terrace

Dana Terrace, animadora americana y actriz de doblaje, nació el 8 de enero de 1990 en Los Ángeles, California, Estados Unidos. Es una figura influyente en la industria del entretenimiento. Dejó su huella como creadora y productora ejecutiva de la serie animada *The Owl House*, que se estrenó en 2020 y sigue las aventuras de una niña llamada Luz Noceda, quien descubre un portal a un mundo mágico.

Antes de *The Owl House*, Dana Terrace trabajó en otras producciones animadas, incluyendo *Gravity Falls* de Disney Channel, donde se desempeñó como *storyboard artist* y supervisora de dirección

3.2 SINOPSIS

Esta historia se centra en la fantasía y la cultura canaria, como ya se ha mencionado anteriormente. En general, trata sobre una joven, Idaira, la protagonista, que va de aventuras con su pareja, Brisa. Esta sería la premisa principal para la posible serie de ficción. Idaira vivía pacíficamente alejada de su reino, en el cual ella era una antigua princesa, dejando atrás a su madre y padre, quienes resultan ser los villanos de la historia.

Brisa, al contarle la situación insostenible en su reino, vuelve con Idaira, viviendo numerosas aventuras por el camino hasta llegar a la gran ciudad para salvar a sus padres de su propia mente y egoísmo. Brisa e Idaira tienen sus diferencias aun siendo pareja, pero deberán cuidarse entre ellas y entenderse completamente para poder superar las complicadas aventuras que tienen por delante y salvar a los padres de Idaira.

Mientras tanto, la madre se encuentra sumisa, atrapada en una cárcel emocional, siguiendo todas las órdenes de su marido, quien está dominado por su propia mente y gobierna tanto al reino como a los que allí viven. La pareja de chicas cuenta con una mascota, el Canario, un pequeño pájaro que ayuda en diferentes misiones como resolver puzzles o bien proporcionando información relevante sobre lo que ocurre en los alrededores; no es solo un



fig. 21. Serie *Bee and Puppycat*, Natasha Allegri, 2013.



fig. 22. *The Owl House*, Dana Terrace, 2020-2023.

pequeño pájaro.

En sí, se buscaba simplemente una serie o un tráiler que representara aventuras y fantasía, pero para ello se debía dar profundidad. Es por eso que desde la propia imaginación se decidió crear este relato, que a su vez representa la cultura propia. A lo largo de la historia, los personajes crecen personalmente y se observa una evolución clara desde el principio hasta el final.

En el tráiler, esta evolución no es posible ya se muestra solo una etapa muy temprana de la trama, donde viven calmadamente hasta que llegan a luchar contra el malvado.



fig. 23. Posible portada de la serie.

3.3 TEMA

Tratando sobre la jerarquización del hombre, se ha representado a este como la cara mala, pero que puede ser tratada. No es algo malo de origen, pero sí ha trastornado la naturaleza del mundo. También, junto con este tema se encuentra la invisibilización del colectivo LGBTQ+, y cómo éste también se encuentra contra las garras del ser humano, al ser casi invisible y sin poder. Mientras que el tema principal, el poder de la mujer, se encuentra claro en el tráiler, siendo Idaira un claro ejemplo de esto, donde se enfrenta a su propio padre en una lucha de espadas al final del metraje

Anteriormente, esta historia se centraría en un ambiente más nórdico, centrándonos en Polonia, Suecia y Finlandia para la temática, buscando aun así la representación de la mujer como tema principal. Desde un principio se tenía claro que la protagonista fuese una mujer, independientemente del tratado. Desde que tenemos conocimiento del mundo de la animación, es sorprendente la poca información que se ofrece sobre mujeres animadoras. Es por eso que también se han mencionado anteriormente a la mayoría de éstas en el marco teórico, además de series de animación donde son pocas

las que están representadas por mujeres sin ser mal caracterizadas, como mujeres sin poder, siempre salvadas o con un interés romántico por el personaje masculino de la historia.

3.4 DESARROLLO DE PERSONAJES

Tanto en la forma, color y aspecto de los personajes se intentó elaborar de la manera más diferente y diferenciadora posible, a excepción de algunos elementos de la vestimenta, como la típica camisa blanca canaria que se utiliza en la vestimenta tradicional, siguiendo un patrón en la vestimenta, donde además la realeza se diferencia al ser elfos, mientras que Brisa es humana y no pertenece a ella. Los adultos llevan un signo canario, un tipo de cilindro dorado. Todos los personajes, como se mencionó antes, ya estaban elaborados, pero de manera diferente, pues se encontraban en una cultura más nórdica y dispersa, centrada mayormente en lo medieval mezclado con fantasía. Se realizaron bastantes cambios, sobre todo en la vestimenta, pero también en peinados y rostros para representar su personalidad y carácter, junto con los colores que también cumplen su cometido. Todos tienen sus respectivos nombres guanches canarios con su significado, el cual tiene sentido a lo largo de la historia.

Personajes:

Idaira: La protagonista, actualmente tiene 20 años, es risueña, positiva y aventurera. Le gusta estar siempre fuera de su casa si es posible. Vive en las afueras de su reino en una pequeña casa en las montañas junto con su pareja Brisa. Se esfuerza mucho siempre para que todo salga bien y sobre todo para proteger a los demás de los peligros, algo que en el futuro le traerá muchos problemas. Sus padres son los reyes del reino del que ya no vive, por lo tanto, ella es una princesa que se ha fugado de su hogar en busca de paz y armonía. Es de altura pequeña, delgada y fuerte, tiene el pelo de color fuego y una piel blanca oliva. Su traje es una mezcla de las islas de Gran Canaria, donde vive actualmente, y Tenerife, mientras que su sombrero es típico de Gran Canaria. Posee una gran espada junto con su vaina.

Brisa: Coprotagonista, pareja de Idaira, tiene 22 años, es negativa, asustadiza y cariñosa, siendo el polo opuesto de la protagonista. Le preocupan la mayoría de las cosas y es muy calculadora. Le gusta hacer todo a la perfección y no tomar ningún riesgo innecesario. Anteriormente era guardiana del reino, pero su corazón le pedía estar con Idaira, por lo tanto, se mudó con ella a las afueras. Era la mano derecha de la reina. Es muy alta, exageradamente, y eso a ella no le gusta ya que prefiere no llamar la atención de ninguna manera. Tiene el pelo muy largo de color chocolate, la piel un poco más tostada y lleva la vestimenta típica de un hombre canario, aunque a ella eso no le importa



fig. 24. Diseño final de los personajes principales.

ni a los demás. Es arquera y tiene un gran arco negro y varias flechas a su espalda, mostrando una gran puntería.

Canario: Un pequeño pájaro canario, muy joven, no tendrá ni un año, aventurero y muy rápido. Ayuda a sus dueñas Idaira y Brisa en sus misiones como resolver puzzles e informarles sobre los alrededores. Le gusta mucho dormir cuando puede junto al calor de la hoguera.

Gara: Reina de la historia, madre de la protagonista. Gara es una señora de 46 años, procedente del reino de Las Palmas de Gran Canaria, que junto con su marido reina sobre todas las islas. Es triste, melancólica y negativa, lo cual se refleja en su rostro, haciéndola muy característicamente triste, dejando claro sus pensamientos y forma de ser. Está sometida a una especie de prisión emocional con su marido, ya que quiere salir del reino con su hija y no volver atrás, pero, por otra parte, quiere volver con su marido, el del pasado, aquel que era antes de que todo cambiara. Está en una balanza y no sabe cómo debe actuar. Con rasgos guanches, Gara tiene la piel oscura, el pelo que recuerda a la noche con un toque violeta y viste con la vestimenta de la realeza, una mezcla de todas las vestimentas de las islas junto con un toque de fantasía, queriendo dar ese toque de poder y diosa. Es alta y un poco ciega debido a un hechizo, representado por la falta de pupila en su personaje.



fig. 25. Idaira en varias poses dinámicas.

Adonay: Rey y villano del relato, tiene 52 años. Anteriormente era como su hija Idaira: risueño, positivo y aventurero, pero a lo largo de su historia se convirtió en un tirano egoísta y obstinado, con sed de poder y nada más. Dirige las tropas de todas las islas y reina sobre la ciudadela de Canarias. Pretende conquistar toda España y guarda rencor a los peninsulares por la conquista de las Islas Canarias en el pasado. También es alto, con el característico color fuego en su pelo despeinado y viste con la vestimenta de la realeza, al igual que su esposa, una mezcla de la cultura de todas las islas, junto con algo menos tradicional, una capa de dos colores.

3.5 STORYBOARD

La ejecución del *storyboard* se realizó utilizando la aplicación Procreate en un iPad, con el material proporcionado durante las clases de *storyboard* en tercer y cuarto año de carrera. Esta herramienta permitió planificar las escenas para situar adecuadamente la acción, los personajes, el movimiento y los escenarios necesarios, destacando algunos movimientos de cámara y acciones con colores en rojo y azul. Esto facilitó a la animadora tener una idea clara de las escenas antes de crear la animática, asegurando una secuencia coherente de momentos en la historia del tráiler y evitando confusiones por falta de organización. El *storyboard* consta de un total de 17 escenas, excluyendo los



fig. 26. Brisa en varias poses dinámicas.



fig. 27. Idaira y Canario.

logos y los créditos, cada una elaborada individualmente.

Una vez completado el *storyboard*, se procedió a realizar la animática. Esta consiste en una secuencia de planos con movimiento, aunque no tan elaborada como la animación final. Su propósito es definir los planos, la duración, las transiciones y los diferentes ángulos de cámara. La animática se creó inicialmente en Procreate y luego se transfirió a un nuevo programa llamado Toon Boom Harmony, el cual no se había estudiado hasta cuarto año de carrera y fue utilizado por primera vez para este proyecto. Además, se utilizaron Adobe Premiere Pro para la edición final de todas las escenas y Adobe Audition para la mezcla de la música. Algunos de estos programas ya habían sido estudiados anteriormente, mientras que otros fueron completamente nuevos.



fig. 28. Gara, diseño final.

También se intentó utilizar Procreate Dreams para la composición, pero al ser un programa nuevo diseñado para iPad, carecía de algunas herramientas básicas que facilitan el trabajo del animador de manera rápida y eficiente (Anexo II).

3.6 PALETA DE COLOR

En la paleta de colores se ha optado por tonalidades generalmente vivas, con un claro contraste entre colores cálidos y fríos, además de algunos tonos más neutros para mantener un equilibrio. La inspiración proviene principalmente del Studio Ghibli, conocido por sus colores vibrantes y oníricos de la naturaleza. La primera gama de colores es predominantemente fría, con tonos azules que representan la cueva al inicio del tráiler. En la siguiente línea, se observan tonos naturales de primavera, con verdes y amarillos. Finalmente, se incorporan rojos vivos junto con un color casi beige que caracteriza el reino y algunos personajes de la realeza. Estos colores se combinan entre sí para crear una composición equilibrada y dinámica, aprovechando el fuerte contraste entre los rojos y los azules presentes en las escenas.

3.7 COLORSCRIPT

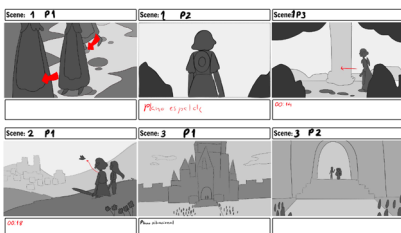
fig. 29. Primera parte del *storyboard*.

fig. 30. Colorscript.

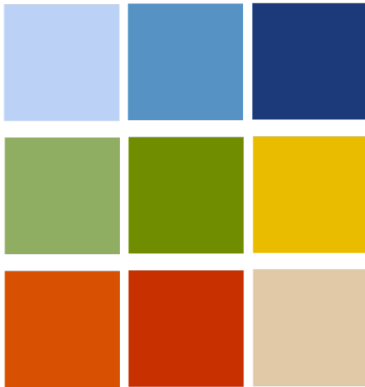


fig. 31. Paleta de color.

En el colorscrip, al igual que en la paleta de colores, se han utilizado las mismas pinturas como es debido: colores vivos y contrastados entre sí. El azul representa momentos de calma, curiosidad y aventura, mientras que el rojo simboliza la realeza y la lucha tanto física como metafóricamente.

Se inicia con una escena compuesta por tonos azules en una cueva, donde destaca el rojo de la vestimenta, dejando claro el contraste existente entre estos dos colores. Luego, se pasa a escenas más neutrales con colores naturales, hasta llegar a un tono más rojizo en el castillo. Se puede apreciar cómo la mayoría de las escenas están dominadas por el azul, color predominante, aunque también se mezclan en una de las escenas finales creando un violeta en la lucha, simbolizando el bien y el mal.

Desde el principio, se representa la curiosidad de la protagonista y cómo esta se encuentra en una aventura. Los colores más naturales representan el origen y el supuesto hogar de la protagonista, mientras que el rojo representa la realeza. En la escena final, se mezclan verdes y azules en un desenlace abierto de la historia, y se utilizan amarillos muy saturados como metáforas visuales, por ejemplo, representando a las dos estrellas fugaces que simbolizan a la pareja principal.

También se puede observar cómo los propios personajes juegan un papel crucial en cuanto a los colores. Se mezclan con el entorno, pero destacando en él; algunos personajes tienen tonos más azulados y otros más cálidos, como es el caso de la protagonista en comparación con su madre, cuyos colores son mucho más fríos, reflejando así su personalidad.

Para la elaboración de este colorscrip, se utilizó la aplicación Procreate, creándolo todo en una misma capa con fondo negro para que los colores destacaran más. Se optó por no detallar demasiado las figuras ni los escenarios para centrarse más en la elección y combinación de colores, que es el enfoque principal de este proceso.

3.8 ANIMACIÓN

Esta fase se llevó a cabo simultáneamente con el layout. Los escenarios se realizaron al mismo tiempo que la animación para organizar adecuadamente los fondos con los personajes, siguiendo los diseños oficiales realizados en la preproducción junto con los fondos creados para la animática.

En cuanto a la animática, se utilizaron programas previamente aprendidos como Procreate, y finalmente se estudió un nuevo programa, Toon Boom Harmony. Este último se empleó para efectos como el peg y retoques de la animación, mejorando su fluidez y precisión. Además, se usó Adobe Premiere

para efectos como fade out y fade in, así como para otros movimientos de cámara y la integración de la música compuesta por Joe Hisaishi, conocido por su trabajo en películas de Hayao Miyazaki, específicamente el tema musical de “El chico y la garza” (Kimitachi wa Dō Ikiru ka) de 2023. Esta música, con su toque de fantasía, fue seleccionada por su capacidad para complementar y mejorar la narrativa del tráiler.

El programa elegido para la animación completa fue Toon Boom Harmony, seleccionado por sus reseñas positivas y su completa funcionalidad, a pesar de ser nuevo en el estudio de cuarto año. Aprovechando las clases y el trabajo de fin de grado, se utilizó mediante la VPN proporcionada por la universidad para su licencia. Aunque fue un proceso tedioso y de mucho esfuerzo adaptarse a este software complejo, especialmente para quienes no tenían experiencia previa con herramientas similares, como Adobe Animate, se encontró que Harmony ofrecía una experiencia más completa y sofisticada.

Cada escena se organizó en carpetas separadas para facilitar la aplicación de efectos específicos y para evitar la carga excesiva en el ordenador al trabajar con archivos grandes. Las escenas se numeraron secuencialmente, comenzando desde la animática hasta la animación rough, donde se realizó una limpieza inicial para corregir trazos y ajustar la velocidad de algunas animaciones. Posteriormente, se añadieron los efectos y se integraron los escenarios finales para asegurar la coherencia entre animación y entorno. Una vez aprobadas estas etapas, se procedió a una limpieza adicional para corregir líneas superpuestas o elementos ilegibles antes de avanzar al cleanup, donde se finalizó la línea de animación con un pincel negro sin textura y de grosor uniforme.

Para el cleanup, se empleó principalmente animación a doses (a dos trazos por movimiento), aunque en algunos casos se necesitaron animaciones a treses (tres trazos por movimiento), utilizando el método pose a pose. Esto implicó dibujar las poses clave del movimiento del personaje y añadir los dibujos intermedios para crear la ilusión de movimiento fluido, ajustando el timing según las necesidades específicas de cada escena, como los movimientos delicados de la protagonista sobre los nenúfares al inicio del tráiler o la intensa escena final de la lucha de espadas.

Para la exportación, se crearon archivos independientes en Toon Boom Harmony, y luego se montaron estas escenas en programas externos como Adobe Premiere. Utilizando las herramientas de edición de vídeo disponibles, fue posible visualizar el tráiler junto con los efectos deseados y la música. Este proceso se llevó a cabo simultáneamente con el montaje desde la animación

rough, permitiendo evaluar la calidad deseada del tráiler desde el inicio.

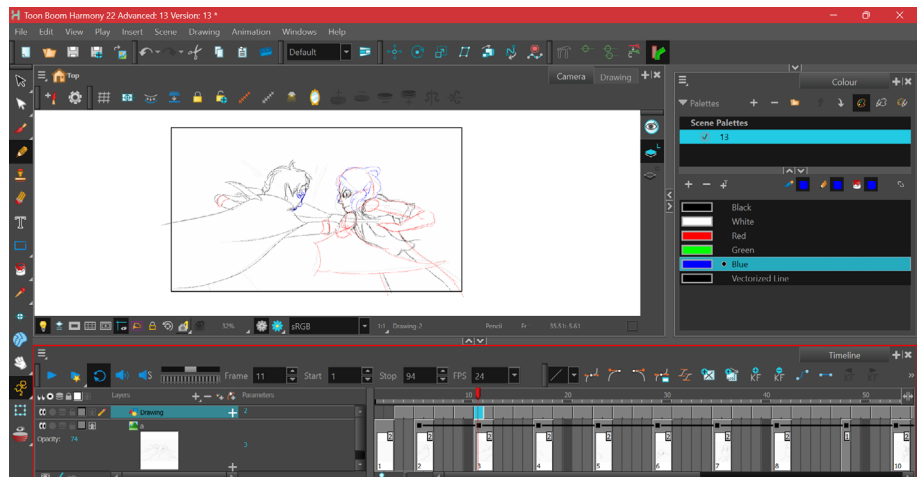


fig. 32. Animación con el programa Toon Boom Harmony.

3.9 ARTE FINAL

La intención final era observar cómo resaltan los colores intensos junto con las luces implementadas en las escenas y cómo estos se mueven a través del movimiento de los personajes y los escenarios, utilizando los colores azules y rojos como principales..

En cuanto a la exportación, inicialmente hubo varios problemas, ya que el programa no respondía como se esperaba. Sin embargo, después de seguir varios tutoriales, se logró exportar según lo planeado inicialmente, completando las luces y efectos. Así se obtuvo una animación con una duración de dos minutos.

3.10 PREVISIÓN DE IMPACTO

En cuanto a la difusión de este trabajo, aunque aún no está finalizado, se ha mostrado y recibido comentarios positivos de amigos y familiares a lo largo del tiempo, abarcando desde la parte conceptual hasta la animación en sí misma.

El tráiler seguirá en producción y se planea finalizarlo aproximadamente a mediados de junio para presentarlo en julio. Posteriormente, se prevé promocionarlo en festivales de cine y animación, así como en festivales locales en Canarias donde pueda adjuntarse el vídeo.

Para la difusión en redes sociales, se planificará la creación de publicaciones en plataformas como Twitter, Vimeo y Youtube, facilitando así su acceso y re-



fig. 33. Arte final de la escena 9.

cibiendo retroalimentación del público. Además, se contempla la posibilidad de elaborar un pequeño libro del arte de Idaira, mostrando el arte conceptual y los diseños preliminares.

3.11 PRESUPUESTO

Al tratarse de un tráiler elaborado de manera individual, se realizó una estimación de presupuesto basada en los costos asociados a la producción hasta el momento actual. La figura del presupuesto aproximado se muestra en el Anexo IV, sin incluir gastos adicionales.

Tareas	Encargado	Tiempo	Coste
Montaje de sonido	Rocío Cruz Alonso	5 Horas	75 €
Concept Art	Rocío Cruz Alonso	300 Horas	4,000 €
Escenarios	Rocío Cruz Alonso	20 Horas	300 €
Colorscript	Rocío Cruz Alonso	5 Horas	75 €
Props	Rocío Cruz Alonso	2 Horas	30 €
Animática	Rocío Cruz Alonso	70 Horas	1,050 €
Storyboard	Rocío Cruz Alonso	20 Horas	300 €
Rough	Rocío Cruz Alonso	1100 Horas	16,000 €
Cleanup	Rocío Cruz Alonso	1000 Horas	15,000 €
Color	Rocío Cruz Alonso	1000 Horas	15,000 €
Efectos	Rocío Cruz Alonso	500 Horas	7,500 €

Coste total	44,330 €
--------------------	-----------------

fig. 34. Presupuesto.

4. CONCLUSIONES

Durante el desarrollo de este proyecto, se ha evidenciado una notable mejora en las técnicas y habilidades a lo largo del tiempo, lo cual ha permitido crear un resultado de mayor calidad de lo inicialmente esperado. Aunque el proyecto aún no está finalizado, se tiene la confianza de que se podrá completar dentro del tiempo estipulado, alcanzando así los estándares de calidad deseados y demostrando un avance significativo en las habilidades mencio-

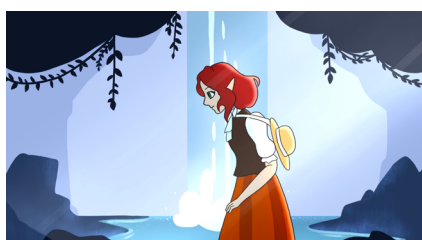


fig. 35. Arte final de la escena 3.

nadas anteriormente.

Inicialmente se había planeado realizar un proyecto más extenso, con una duración cercana a los dos minutos de animación. Sin embargo, para un trabajo individual, esta escala resultaba demasiado ambiciosa y poco realista. Por lo tanto, se decidió reducir el alcance del proyecto a un tamaño más manejable para una sola persona. Desde el principio, se optó por trabajar de forma individual, aprovechando las lecciones aprendidas y aplicándolas en la elaboración del proyecto a lo largo del curso (cuarto año). Esto no solo aumentó la productividad, sino que también simplificó el proceso de desarrollo.

La planificación previa del diseño conceptual, como la historia completa del relato, fue fundamental para orientar el desarrollo del proyecto. Consciente de que el trabajo recae completamente en una sola persona, se concluye que el proyecto, a pesar de tratarse solo de un tráiler de animación 2D, representa un logro significativo en términos de calidad y esfuerzo invertido. El resultado final es más que satisfactorio una vez completado

5. BIBLIOGRAFÍA

5.1 LIBROS

Lorenzo, M. (2024). *Con A de animación*. Hechos Virtuales.

Lorenzo, M. (2021). *La imagen animada. Una historia imprescindible*. Diábolo.

Millares, A. (1974). *Historia general de las Islas Canarias*. Cabildo Insular de Gran Canaria.

Montero, L. (2016). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Dolmen.

Richard, W. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber and faber.

Suárez, J. (2017). *La animación sociocultural como enfoque de intervención comunitaria con el adulto mayor*. Poiésis.

Ulusal, D. (2020). *Feminist Discourse in Animated Films*. IGI Global.

Williams, M. W. (2008). *Japanese Visual culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Routledge.

5.2 PÁGINAS WEB

Akira Cómics. (2019, 15 de abril). *Hayao Miyazaki: el artesano detrás de tus sueños*. Akiracómics. Consultado el 12 de mayo de 2024. <https://www.akira-comics.com/blog/hayao-miyazaki-biografia>

Cambie, V. (25 de marzo de 2020). *Women's Animation and the Creative Feminist Politics of Social Change*. Lareviewofbooks. Consultado el 28 de mayo de 2024. <https://lareviewofbooks.org/article/womens-animation-and-the-creative-feminist-politics-of-social-change/>

Carranza, A. (2021, 7 de junio). *Esta es la historia de la animación que no encontrarás ni en Wikipedia*. Crehana. Consultado el 8 de mayo de 2024. <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/historia-de-la-animacion-que-no-encontraras-ni-en-wikipedia/>

Cinemanía. (2014, 10 de enero). *Breve historia del tráiler*. 20minutos. Consultado el 3 de mayo de 2024. <https://www.20minutos.es/cinemanía/noticias/>

breve-historia-del-trailer-13170/

De aventura Wiki, C. T. H. (s.f.). *Adam Muto*. Fandom. Consultado el 27 de mayo de 2024. https://horadeaventura.fandom.com/es/wiki/Adam_Muto

Espacio Diseño. (s.f.). *Las mujeres en la animación*. Isuu. Consultado el 9 de mayo de 2024. https://issuu.com/espaciodisenio/docs/espacio_dise_o_284_285_el_dise_o_en_la_animaci_n/s/12316967

Eturel. (s.f.) *Traje típico canario: conoce los trajes típicos de las Islas Canarias*. Eturelmadrid. Consultado el 3 de junio de 2024. <https://eturel.com/blogs/eturel-blog/traje-tipico-canario-conoce-los-trajes-tipicos-de-las-islas-canarias>

La Guia de Gran Canaria. (s.f.). *Datos de Gran Canaria*. LaGuiadeGranCanaria. Consultado el 28 de mayo de 2024. <http://www.laguiadegrancanaria.com/datos/historia.php>

Lara, V. (2018). *Los elementos que hicieron de Hora de aventura una serie tan importante*. Hipertextual. Consultado el 27 de mayo de 2024. <https://hipertextual.com/2018/09/hora-aventura-importancia>

León Espinosa, R. E. (2024). *La arquitectura tradicional y Canarias*. Atlas rural de Gran Canaria. Consultado el 10 de mayo de 2024. <https://www.atlasrural-degrancanaria.com/la-arquitectura-tradicional-y-canarias/>

Limia Produccions. (2016). *Los inicios de la animación: Émile Reynaud*. Animacam. Consultado el 8 de mayo de 2024. <https://animacam.tv/los-inicios-de-la-animacion-emile-reynaud/>

Lonely Planet. (s.f.). *Historia de Canarias*. Lonely Planet. Consultado el 11 de mayo de 2024. <https://www.lonelyplanet.es/europa/espana/canarias/historia>

López, P. (2023). *Adventure Time: Fionna and Cake Reseña: ¿Está a la altura del clásico Hora de Aventura? En nuestra crítica de 5 puntos creemos que sí*. Sdnoticias. Consultado el 27 de mayo de 2024. <https://www.sdnoticias.com/geek/adventure-time-fionna-cake-resena-esta-a-la-altura-del-clasico-hora-de-aventura-en-nuestra-critica-de-5-puntos-creemos-que-si/>

Pérez, N. (2023). *Fiona and Cake y el multiverso de Hora de Aventuras*. Fanservice. Consultado el 6 de mayo de 2024. <https://fanservice.es/analisis-fion->

na-and-cake-spin-off-hora-de-aventuras/

Shunsuke, S. (2015). *La naturaleza según Miyazaki Hayao, el maestro de Studio Ghibli*. Nippon. Consultado el 1 de mayo de 2024. <https://www.nippon.com/es/in-depth/a03903/>

Tones, J. (2016). *Las claves estéticas y temáticas de Studio Ghibli, el mito de la animación*. Xataka. Consultado el 8 de mayo de 2024. <https://www.xataka.com/magnet/las-claves-esteticas-y-tematicas-de-studio-ghibli-el-mito-de-la-animacion-japonesa>

Vera, D. R. y Rallo, A. R. (2022). *¿Purplewashing o feminismo? Un cambio de paradigma en la industria de la animación*. Con a De Animación. Consultado el 6 de mayo de 2024. <https://doi.org/10.4995/caa.2022.17893>

Vera, P. (s.f.). *Traje típico canario, tradición y cultura*. Marcacanaria. Consultado el 13 de junio. <https://marcacanaria.com/traje-tipico-canario-tradicion-y-cultura/>

Wadhwa, M. (2020). *Here's How Feminism Evolved Trough Animated Films*. Shethepeople. Consultado el 27 de mayo de 2024. <https://www.shethepeople.tv/blog/evolution-feminism-animated-films/>

5.3 ARTÍCULO DE REVISTA

Espacio Diseño. (2020, junio-julio). *El diseño en la animación: Las mujeres en la animación*. *Espacio Diseño*, 284-285, 24-25. https://issuu.com/espacioidiseño/docs/espacio_dise_o_284_285_el_dise_o_en_la_animaci_n/24

5.4 INFORME

Cuenca, S. S. (2020). *La representatividad de las mujeres en el sector cinematográfico del largometraje español*. ICAA. https://cimamujerescineastas.es/wp-content/uploads/2023/01/20_INFORME_ANUAL_CIMA.pdf

6. ÍNDICE DE FIGURAS

<i>fig. 1.</i> Calendario de <i>Idaira</i> .	9
<i>fig. 2.</i> <i>The Skeleton Dance</i> , Walt Elias Disney, 1929.	10
<i>fig. 3.</i> Lotte Reiniger: <i>The Fairy Tale Films</i> , 1922-1954.	11
<i>fig. 4.</i> <i>Felix The Cat</i> , Paramount Studios, 1920.	12
<i>fig. 5.</i> Portada del largometraje <i>Animal Farm</i> por Joy Batchelor y John Halas, 1954.	13
<i>fig. 6.</i> <i>Synchromy no.4: Escape</i> , 1938.	13
<i>fig. 7.</i> <i>Musique Non Stop</i> de Kraftwerk Electric Cafe, 1983.	14
<i>fig. 8.</i> <i>Guerrilla Girls</i> , 2015.	16
<i>fig. 9.</i> Portada de la serie animada <i>Hilda</i> , por Luke Pearson, 2018.	16
<i>fig. 10.</i> <i>El Catillo de Cagliostro</i> , 1979.	18
<i>fig. 11.</i> <i>Totoro</i> , logo de Studio Ghibli, 1988.	18
<i>fig. 12.</i> <i>El Castillo Ambulante</i> , Diana Wynne Jones, 1986.	19
<i>fig. 13.</i> Plano de las Islas Canarrias, (L.Torriani). Finales del siglo XVI.	20
<i>fig. 14.</i> Ilustración del traje típico de Gran Canaria.	21
<i>fig. 15.</i> Teatro Pérez Galdós, Las Palmas de Gran Canaria, encargado por Santiago Bary, 1890.	21
<i>fig. 16.</i> Auditorio Alfredo Kraus, por el arquitecto Óscar Tusquets.	22
<i>fig. 17.</i> Portada de la serie televisiva <i>Steven Universe</i> , 2013-2019.	22
<i>fig. 18.</i> Portada de la serie televisiva <i>Adventure Time</i> , 2010-2018.	23
<i>fig. 19.</i> <i>Nausicaa del Valle del Viento</i> , Hayao Miyazaki, 1984.	23
<i>fig. 20.</i> Portada de la serie <i>Fionna and Cake</i> , Adam Muto, 2023.	24
<i>fig. 21.</i> Serie <i>Bee and Puppypcat</i> , Natasha Allegri, 2013.	24
<i>fig. 22.</i> <i>The Owl House</i> , Dana Terrace, 2020-2023.	25
<i>fig. 23.</i> Posible portada de la serie.	25
<i>fig. 24.</i> Diseño final de los personajes principales.	27
<i>fig. 25.</i> Idaira en varias poses dinámicas.	27
<i>fig. 26.</i> Brisa en varias poses dinámicas.	27
<i>fig. 27.</i> Idaira y Canario.	28
<i>fig. 28.</i> Gara, diseño final.	28
<i>fig. 29.</i> Primera parte del <i>storyboard</i> .	28
<i>fig. 30.</i> Colorsript.	28
<i>fig. 31.</i> Paleta de color.	29
<i>fig. 32.</i> Animación con el programa Toon Boom Harmony.	31
<i>fig. 33.</i> Arte final de la escena 9.	32
<i>fig. 34.</i> Presupuesto.	32
<i>fig. 35.</i> Arte final de la escena 3.	32

7. ANEXOS

ANEXO I. ODS



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA

ADE
Facultat d'Administració
i Direcció d'Empreses /UPV

ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

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.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

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

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

***Utilice tantas páginas como sea necesario.

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se ha optado por centrarse en el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 5: igualdad de género. Este enfoque se debe a que la igualdad de género es un derecho fundamental y esencial para construir un mundo pacífico y estable. A pesar de los numerosos avances, aún estamos lejos de alcanzar la igualdad esperada para 2030. En general, se busca lograr la igualdad de género y empoderar a todas las mujeres y niñas.

La igualdad de género está intrínsecamente relacionada con varios otros ODS: Salud y Bienestar (ODS 3), Trabajo Decente y Crecimiento Económico (ODS 8), Reducción de las Desigualdades (ODS 10) y Paz, Justicia e Instituciones Sólidas (ODS 16). A continuación, se detalla el grado de relación de cada ODS con el TFG:

ODS 3: Salud y Bienestar: La igualdad de género contribuye directamente a mejorar la salud y el bienestar de las mujeres y niñas, asegurando que tengan acceso a servicios de salud de calidad y a una vida libre de violencia y discriminación. Sin embargo, la relación con la salud no es el foco principal del TFG, por lo que su grado de relación es medio.

ODS 5: Igualdad de Género: Este es el enfoque principal del TFG. El proyecto se centra en promover la igualdad de género a través de la representación de personajes femeninos fuertes y diversos, y aborda temas contemporáneos relacionados con la igualdad de género y la representación LGTBQ+.

ODS 8: Trabajo Decente y Crecimiento: Fomenta un entorno de trabajo decente y promueve el crecimiento económico al garantizar que las mujeres tengan las mismas oportunidades de empleo y condiciones laborales justas. La animación puede inspirar a las audiencias a valorar el trabajo decente y la igualdad en el ámbito laboral.

ODS 10: Reducción de las Desigualdades: Abordar la igualdad de género es crucial para reducir las desigualdades, ya que promueve la inclusión y la equidad en todos los ámbitos de la sociedad. El TFG tiene un fuerte enfoque en la diversidad e inclusión, lo que lo vincula estrechamente con este ODS.

ODS 16: Paz, Justicia e Instituciones Sólidas: La igualdad de género es fundamental para construir sociedades pacíficas y justas. Sin embargo, este TFG se enfoca más en la representación y empoderamiento individual a través de la animación, por lo que la relación con este ODS es menos directa.

Este compromiso con la igualdad de género se manifiesta de diversas maneras a lo largo del proyecto, con una dedicación especial a través de las ilustraciones y, sobre todo, en la animación. Uno de los aspectos más destacados de este TFG es la representación de personajes femeninos fuertes y diversos,

que reflejan los elementos culturales de las Islas Canarias. Estos personajes desafían los estereotipos tradicionales y no solo actúan como protagonistas, sino que también sirven como modelos a seguir para la audiencia, mostrando mujeres valientes, inteligentes y poderosas.

Además, el proyecto aborda temas contemporáneos relacionados con la igualdad de género y la representación LGTBIQ+. Las protagonistas de este colectivo ofrecen una visión inclusiva y respetuosa, enriqueciendo la narrativa y proporcionando un espacio para el debate sobre la diversidad y la inclusión.

La animación, como medio de comunicación, tiene un gran potencial para influir en el público y en la formación de valores, especialmente entre las audiencias más jóvenes. Promueve valores igualitarios y muestra cómo la igualdad de género puede integrarse en todos los aspectos, desde la cultura hasta las interacciones diarias.

Dado el impacto y la popularidad de la animación, el proyecto también incluye una previsión de impacto y una estrategia de difusión. La intención es llegar a un amplio número de espectadores a través de festivales y redes sociales, ampliando el mensaje y contribuyendo a la sensibilización y educación sobre la igualdad de género en diversos contextos.

En resumen, este TFG se considera una contribución valiosa para la promoción de la igualdad de género. Se integran los principios de los ODS 3, 5, 8, 10 y 16 en el proyecto, demostrando un compromiso con la creación de un mundo más estable, inclusivo y justo, tanto en el ámbito general como en el mundo de la animación.

ANEXO II. ANIMACIÓN

Enlace a la animación: https://drive.google.com/file/d/19tFqfS7r71t8P3MO-WokNP-EjyHamo-/view?usp=drive_link

ANEXO III. PREPRODUCCIÓN DE LA ANIMÁTICA

Enlace a la preproducción de la animática: https://drive.google.com/file/d/1TS6BysqwAnNScc39gKBXLaocN98AMj_U/view?usp=drive_link