



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

LA ESPIRAL. Producción de un corto animado en  
2D. Dirección, storyboard, animatic y animación.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Perez de la Blanca Ortigosa, Sandra

Tutor/a: Garcia Rams, María Susana

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

## RESUMEN

Este trabajo final de grado presenta un cortometraje de animación 2D donde se exploran todas las fases que conciernen a la realización del mismo. El punto de partida es la preproducción, donde se han trabajado aspectos como el desarrollo visual de la idea y el diseño de personajes; continuando con la producción, fase en la que se llevó a cabo la animación; para finalizar con la postproducción, fundamentalmente para los ajustes finales del proyecto.

El proyecto se ha llevado a cabo gracias al trabajo de un equipo integrado por: Marta Moreno, Maria Monfort, Anna Gisbert, Noelia Gavidia y Sandra Pérez. Cada miembro asume una parte específica del proyecto ajustada a unos roles asignados a los que se sumaron de forma externa: Carla Moliner en la preproducción, y en la producción: Claudia Serneguet, José María Serrano y Kevin Pineda. A este respecto, nuestra función se ha centrado sobre todo en la dirección general, el storyboard, la dirección de animación y la animación. El tema del corto se inspira en la violencia de género, la indefensión de las mujeres y el estigma personal y social que esto conlleva a lo largo de la vida. En este sentido, no hay otro objetivo que el de reivindicar los derechos de la mujer y sus hijos, así como criticar la pasividad de la justicia ante estas situaciones. Dada la dramática relevancia de la temática, el *Target* al que se dirige es bastante amplio, desde adolescentes a población adulta, ya que todos pueden concienciarse a distintos niveles.

En definitiva, es un TFG para poner en práctica todos los conocimientos artísticos adquiridos durante el grado de Bellas Artes y aplicarlos a la animación para la creación de un cortometraje con calidad profesional que promueva la reflexión sobre esta problemática.

### PALABRAS CLAVE

Animación; Violencia de género; Tiempo; Dirección; Cambio

## SUMMARY

This final degree project presents a 2D animation short film where all the phases that concern its realization are explored. The starting point is pre-production, where aspects such as the visual development of the idea and character design have been worked on; continuing with the production, a phase in which the animation was accomplished, to wind up with the post-production, basically for the final adjustment of the project.

The project has been carried out thanks to the work of a team made up of: Marta Moreno, María Monfort, Anna Gilbert, Noelia Gavidia y Sandra Pérez. Each member takes on a specific part of the project adjusted to assigned roles to which they joined externally: Carla Moliner in pre-production, and in production: Claudia Serneguet, José María Serrano and Keving Pineda. In this regard, our function has focused above all on the general direction, the storyboard, the direction of animation, and the animation. The theme of the short is inspired by gender violence, the defencelessness of women and the personal and social stigma that this brings about for them throughout their lives. In this sense, there is no other aim but claiming for the rights of women and their children, as well as to criticize the passivity of justice in these situations. Due to the dramatic relevance of the theme, the target audience to which it is directed is quite vast, from adolescents to adult population, since they all can develop awareness at different levels.

In Short, it is a TFG to put into practice all the artistic knowledge acquired during the Fine Arts degree and apply it to animation for the creation of a short film with professional quality to promote reflection on this problem.

## KEY WORDS

Animation; Gender violence; Time; Direction; Change

*Gracias a mi madre que siempre ha confiado en mi y desde niña me ha guiado.  
Me regaló tantas películas de animación que despertó en mi una pasión por  
formar parte de ese mundo lleno de fantasía y aventura.*

*Quiero agradecer a todas las compañeras que han trabajado junto a mi en este  
proyecto, gracias a ellas he aprendido la importancia del trabajo en equipo,  
juntas hemos pasado por un proceso de aprendizaje y producción en el que  
hemos puesto todo nuestro esfuerzo.*

*Agradecer a nuestra tutora M<sup>a</sup> Susana García por enseñarnos las bases para  
poder crear historias mediante la animación y por guiarnos durante todo este  
tiempo. Gracias también a los profesores Miguel Vidal, Alberto Sanz, y Adolfo  
Muñoz, por sus enseñanzas y consejos siempre para hacernos mejorar.*

*Finalmente, gracias a toda mi familia y amigos por el apoyo.*

# ÍNDICE

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. INTRODUCCIÓN</b>   | <b>7</b>  |
| <b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>  | <b>8</b>  |
| 2.1. OBJETIVOS GENERALES   | 8         |
| 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS   | 8         |
| 2.3. METODOLOGÍA   | 9         |
| <b>3. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES</b>   | <b>11</b> |
| 3.1 VIOLENCIA DE GÉNERO Y LA ANIMACIÓN COMO UN MÉTODO DE GENERAR CONCIENCIA. | 11        |
| 3.2 LAS VÍCTIMAS INVISIBLES DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO                        | 12        |
| 3.3 REFERENTES   | 13        |
| 3.3.1. REFERENTES PARA LA ANIMACIÓN  | 14        |
| 3.3.2. REFERENTES ESTÉTICOS Y CONCEPTUALES                                   | 15        |
| 3.3.3 REFERENTES TEÓRICOS  | 16        |
| <b>4. LA ESPIRAL. Proyecto de animación 2D.</b>                              | <b>17</b> |
| 4.1. DIRECCIÓN DE UN CORTO DE ANIMACIÓN Y CALENDARIOS.                       | 17        |
| 4.2. PREPRODUCCIÓN   | 19        |
| 4.2.1. PRIMERAS IDEAS  | 20        |
| 4.2.2. GUIÓN, GUIÓN TÉCNICO Y STORYBOARD.                                    | 22        |
| 4.2.3. MOODBOARD Y CONCEPT ART.  | 24        |
| 4.2.4. DISEÑO DE PERSONAJES Y HOJAS MODELO                                   | 27        |
| 4.2.5. DISEÑO DE FONDOS Y ESCENARIOS   | 29        |
| 4.2.6. ARTES FINALES   | 30        |
| 4.2.7. ANIMÁTICA   | 30        |
| 4.3. PRODUCCIÓN  | 31        |
| 4.3.1. LAYOUTS   | 32        |
| 4.3.2. ANIMACIÓN ROUGHT  | 33        |
| 4.3.3. CLEAN UP Y COLOR  | 35        |
| 4.4. POSTPRODUCCIÓN  | 36        |
| 4.4.1. EDICIÓN   | 36        |
| 4.4.2. MÚSICA Y SONIDO   | 36        |
| 4.4.3. CRÉDITOS  | 36        |
| <b>5. CONCLUSIONES</b>   | <b>37</b> |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>6. REFERENCIAS</b>       | <b>39</b> |
| <b>7. INDICE DE FIGURAS</b> | <b>41</b> |
| <b>8. ANEXOS</b>            | <b>43</b> |

## INTODUCCIÓN

Esta idea empezó a tomar forma en octubre de 2021 dentro de la asignatura de Producción I impartida por M<sup>a</sup>.Susana García, cuando Samuel Sebastián, guionista, dramaturgo y cineasta valenciano nos ofreció en el aula la oportunidad de poder trabajar en su largometraje de imagen real *La Espiral*, que incluye escenas de animación. En colaboración con la Asociación Alanna, la motivación principal del proyecto ha sido de tipo social, para reivindicar los derechos de la mujer víctima de violencia de género y visualizar su situación y las de sus hijos, que en la mayoría de las ocasiones se ven indefensos ante una ley que no los ampara.

Destinada hacia un *target* adulto, la trama de la película se centra en contar la historia de Gea, una joven madre que debe entregar a sus hijas a su exmarido maltratador por decisión judicial. El proyecto, con una duración de 4,30 min, corresponde a una de las escenas finales de la película. Se trata de un fragmento de animación donde la protagonista entra en un recuerdo en el que ella está peinando a una de sus hijas, pero queda absorta en sus pensamientos y es transportada a otro mundo dentro de su cabeza.

Realizar esta propuesta como TFG ofrecía la oportunidad de poder trabajar en un proyecto APS de carácter profesional. Nuestra aportación en el *film* era realizar una de las secuencias de animación asumiendo la dirección, *storyboard*, animática, *layouts* y animación. Estos roles nos han proporcionado un gran aprendizaje respecto al desarrollo de una producción real. Asimismo, muchas de las asignaturas optativas del grado como morfología estética, anatomía, comic, fundamentos de la animación, producción de animación... han ido orientadas al diseño de personajes, la narración y a la animación, además de brindarnos la posibilidad de participar en este proyecto como una excelente oportunidad de integrarnos en una propuesta real y con futuro. Una de las principales motivaciones del proyecto fue realizar una parte de la animación del largo, que además pudiera funcionar como un corto independiente con la finalidad de moverlo en festivales.

Finalmente, destacar que este corto ha seguido un proceso de producción profesional, en equipo, para poder desarrollar adecuadamente todas las fases, dividiendo el trabajo en roles para conseguir presentar el corto animado en 2D en fechas y con un acabado de calidad. La memoria recoge todo el proceso de desarrollo de este TFG práctico y grupal, desde los objetivos y metodología siguiendo con los aspectos conceptuales en los que nos hemos apoyado y terminando en el capítulo 4 donde se expone y documenta el desarrollo práctico que constituye la preproducción, producción y postproducción del corto

explicando en estos las tareas y roles en los que hemos tenido un papel destacado. Por las limitaciones de extensión del TFG completamos este capítulo en anexos con la biblia de producción.

## 2.Objetivos

### 2.1 OBJETIVOS GENERALES

Comunes a todo el equipo:

- **Realizar** un corto de animación 2D en equipo, con una división de tareas y roles de manera similar al mundo profesional.
- **Funcionar** dentro del largometraje de acción real y como corto independiente.
- **Lograr** una buena calidad del material producido en cada una de sus fases de elaboración, que nos permita disponer del mismo para enriquecer nuestros portafolios e introducirnos en el mundo laboral.
- **Cumplir** con la premisa primordial de su concepción: favorecer la reflexión del público con su visualización, para un cambio de mentalidad en la sociedad con respecto a que sienten las mujeres víctimas de la violencia de género.

### 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Como objetivos individuales:

- **Llevar a cabo** una buena dirección aprendiendo de este rol en el proceso, y guiar al equipo en cada una de las fases.
- **Trabajar** en la preproducción, producción y postproducción del corto ejerciendo los roles del *storyboard*, montaje de la animática, *layouts* y animadora, además de elaborar los calendarios de trabajo del equipo en cada una de las fases del proceso.
- **Investigar** sobre la violencia de género en la sociedad actual para entender mejor el tema y con ello orientar adecuadamente la dirección y fundamentación del TFG y del corto.

## 2.3 METODOLOGÍA

La metodología utilizada para llevar a cabo este TFG ha sido en su mayoría práctica ya que se trata de la producción de un cortometraje de animación 2D. Aunque hay que poner en valor también la parte de documentación tanto sobre el tema del corto, la violencia de género, que constituye el eje del marco teórico, como de búsqueda de referentes: teóricos, estéticos y de animación. Estos estudios se han ampliado con el visionado y análisis de imágenes y películas, y el seguimiento y supervisión tanto por la tutora como por el director del largometraje de imagen real a lo largo de todo el proceso.

Como podemos ver en el calendario general de trabajo (Fig.1), el proyecto comenzó con la búsqueda de alumnos de Producción I interesados en realizar un corto como proyecto final del grado. Una vez consolidado el equipo se presentaron varias propuestas sociales en la clase y se eligió la planteada por el director, guionista y dramaturgo Samuel Sebastián, en colaboración con la asociación Alanna y con la profesora de Producción I, M. Susana García, también vinculada al proyecto desde la universidad y la línea de animación.



Fig. 1. Calendario General

Una vez dentro del proyecto que se llamó *La Espiral*, se repartieron los roles que iba a tener cada persona en la preproducción. De la parte narrativa se encargaron: Carla Moliner que realizó los *beatboards* iniciales y Marta Moreno que colaboró en el desarrollo inicial de la historia y realizó parte del *storyboard* final. En nuestro caso como comentamos en la introducción, asumimos la dirección general, la narrativa visual y el *animatic*. En cuanto a la parte artística, Carla Moliner se encargó del diseño de personajes, María Monfort y Anna Gisbert se encargaron del diseño de ambientes y de *props* y Noelia Gavidia

realizó el diseño de los escenarios. Junto a Marta Moreno también confeccionamos algunas de las hojas modelo de los personajes y participamos en la creación del personaje secundario de la sombra.

Una vez establecidos los roles se inició la fase de preproducción en noviembre de 2021, comenzando por una búsqueda de referentes para establecer el estilo visual del corto. Influenciados por artistas como Regina Pessoa o Adolfo Serra se definió un estilo visual muy sencillo a partir de una línea con textura de lápiz y el uso del blanco y el negro con algún toque de color rojo. Paralelamente se continuó con la redacción del guion bajo la supervisión de Samuel Sebastián y la tutora del TFG M<sup>a</sup> Susana García. El 21 de diciembre se creó el primer borrador del *storyboard* y el 8 de enero se terminó la primera animática. Tras varias reflexiones y cambios de guion se llegó al *storyboard* final a partir del cual se hizo la última animática terminada el 26 de enero de 2022.

De forma simultánea el equipo artístico trabajó la creación de los personajes y de los entornos. Con el *storyboard* finalizado se eligieron las escenas para las artes finales que fueron realizadas por María Monfort, mientras el resto del equipo se encargó de terminar las hojas modelo y la maquetación de la biblia de preproducción.

Con todo el material generado se inició la producción del corto desde febrero hasta junio de 2022. Nuevamente con una división de roles y tareas y un calendario para controlar, repartir y gestionar tanto los plazos, como las obligaciones de cada miembro del equipo, las revisiones y tutorías. Antes de comenzar con la animación, tuvimos que plantear los *Layouts* de toda la animación, durante esta fase se incorporaron a la producción: Claudia Serneguet, Jose María Serrano y Keving Pineda. Todo el equipo (a excepción de Noelia Gavidia) comenzó a realizar la puesta en escena de la animación utilizando como guía el *storyboard* que fue dividido entre 7 u 8 planos para cada uno. Los *layouts* se finalizaron el 10 de marzo y fueron expuestos en la clase de Producción II bajo la supervisión de Miguel Vidal, profesor de la asignatura.

En marzo iniciamos la animación del corto utilizando el software Toom Boom Harmoy, bajo nuestro rol de directora nos encargamos de organizar los planos y al equipo. De las poses principales se encargaron Claudia Serneguet y Marta Moreno, en nuestro caso también participamos realizando *keyframes* y algunos intercalados para aligerar el proceso de producción. Por su parte María Monfort, Anna Gisbert, José María Serrano y Kevin Pineda se encargaron de los intercalados. Terminamos la animación en sucio el 13 de julio y tras esto procedimos a realizar el *clean up* y colorear entre todo el equipo.

Una vez finalizada la producción, comenzamos con la etapa final, la postproducción, para la que utilizamos los programas de Adobe: Premiere y

After effects para montar todas las secuencias, editarlas y añadirles el sonido. En nuestro caso asumimos la labor de edición junto con María Monfort y Marta Moreno. De forma paralela, elaboramos la producción de los créditos del corto junto con María Monfort en la asignatura de Efectos Especiales.

Finalmente creamos una biblia de la producción, la añadimos junto con la de preproducción en los anexos y redactamos todo el proceso teórico-práctico en la memoria del TFG. Todo este proceso está bien detallado y documentado en su apartado correspondiente (Cap. 4).

## **3. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES**

### **3.1 VIOLENCIA DE GÉNERO Y LA ANIMACIÓN COMO UN MÉTODO DE GENERAR CONCIENCIA**

La lucha contra la violencia de género continúa siendo necesaria en nuestras sociedades. “Este fenómeno no es solo un comportamiento, es una actitud, una creencia, un patrón de relación aprendido” (López,2019, P.150). La violencia contra la pareja no se debe solo a la agresión física, sino también a otras conductas como son el maltrato psicológico, el aislamiento, el control social, el acoso, etc. Todas estas acciones tienen como finalidad someter a la mujer, como víctima al poder patriarcal y control del agresor que se cree con derecho para ello. (López,2018)

Se trata de una violencia recurrente y repetitiva y de un fenómeno social que tiene como base la desigualdad y discriminación del sexo femenino, la exaltación del modelo patriarcal masculino y que se da en el seno familiar por parte del conyugue. (López,2018, P.49).

Es cierto que en muchos países europeos como es el caso de España, se presenta un mayor desarrollo en la aplicación de las leyes en contra de la violencia hacia las mujeres, sin embargo, las cifras de las mujeres que sufren maltrato continúan creciendo. Por ejemplo, en nuestro país, tras la aprobación en 2004 de la “Ley de Protección Integral contra la Violencia de Género”, el número de víctimas con respecto a los años anteriores fue en aumento (Lafuente, 2007). Una de las principales medidas para frenar este problema es aumentar la conciencia pública y la movilización social, para lo que los recursos audiovisuales como la animación, son una herramienta útil y poderosa para la difusión de este tipo de problemas, porque llaman la atención del espectador, gracias a su lenguaje simbólico, simple y dinámico. Gracias a la animación se pueden compartir informaciones complejas de una forma más sencilla y fácil de

entender, menos ruda visualmente, lo que ayuda a que el público pueda captar más rápidamente el mensaje que de otra manera puede que el espectador no quiera verlo. Además, pueden ser compartidas por cualquier medio digital, lo que permite que la información que se desea transmitir sea más notoria y de fácil acceso para el público de hoy día, siempre conectado, logrando con ello generar un mayor impacto. (Collins, 2020)

### 3.2. LAS VÍCTIMAS INVISIBLES DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO.

Siempre que aludimos a la violencia contra la mujer nos referimos a la violencia física, sexual y psicológica que se produce en la familia, en la comunidad en que vivimos y a todo tipo de violencia tolerada por el Estado. (Ruiz,2007, P.2)

Debemos de tener en cuenta que el fenómeno de la violencia de género es muy complejo e involucra a muchas personas, no sólo a la mujer víctima. Además de esta que sufre daños y secuelas graves, se encuentran otras víctimas que apenas son reconocidas ni escuchadas, se tratan de las hijas e hijos de estas mujeres que han vivido y crecido en un entorno familiar donde la agresión está siempre presente, (López,2018).

Es preocupante la falta de medidas de protección hacia los hijos de una mujer que sufre maltrato, y según un estudio sobre la violencia contra los niños del secretario general de las Naciones Unidas de 29 de agosto de 2006, afirma que “hay una estrecha relación entre la violencia contra las mujeres y la violencia contra los niños” (López,2018, P.43). Esto se traduce en que un gran porcentaje de estas niñas y niños son víctimas de maltrato infantil.

Siendo conscientes de este hecho, debemos replantearnos qué deberíamos hacer para cambiar esta situación que ha estado presente desde el comienzo de la sociedad patriarcal. Si miramos hacia el pasado, la consideración de la infancia aún era peor que la que hay hoy en día. Las y los menores no se tenían en cuenta como sujetos de derecho, por tanto, su protección y amparo ni se planteaban. El maltrato hacia la mujer y la infancia es un aspecto que ha ido variando en función de la época histórica y de los factores de tipo económico, político, ideológico, religioso o social. Con el paso de los años se han ido publicando leyes para proteger al menor y ha ido cambiando la mentalidad de la población, de manera que hoy en día se consideran también como víctimas a las hijas e hijos de las mujeres maltratadas. Estos niños están expuestos al maltrato que ejerce el padre sobre la madre, a una violencia psicológica, a veces también física. Según la doctora en psicología Concepción López Soler, la exposición a la violencia de género tiene un gran impacto sobre el desarrollo psicológico y

emocional. Numerosos estudios muestran cómo esta puede afectar de manera significativa a estos menores que presentan tasas elevadas de estrés, tanto por problemas emocionales como ansiedad o depresión, como externos; de conducta no normativa y agresividad. (López, 2018).

En definitiva, hay que detectar la existencia de la violencia invisible, aquella encubierta por el hecho de haber sido normalizada en la pareja. Debemos centrar la atención en el proceso vivido por las mujeres, entendiendo la violencia como un proceso progresivo y continuo. Además, hay que ser conscientes de que el maltratador perpetúa su maltrato a través de los hijos para dañar más a la madre. Es vital que en estos casos la ley ampare a los menores, ya que, de no ser así, la mujer víctima de maltrato sentirá que no vale la pena denunciar (López, 2018) y en casos extremos pueden llegar a llevarse a sus hijos para protegerlos, sin embargo, esto suele resultar en su contra, pues el maltratador puede denunciar el caso como “secuestro” y la mujer víctima puede perder la custodia de sus niños. (López, 2018)

Estas conclusiones se han fundamentado en base a la oportunidad que tuvo el equipo de participar en el taller inclusivo y de conciencia social desde la animación: *Imágenes con memoria, autorretratos de superación*, donde pudimos trabajar junto a mujeres víctimas de violencia de género de la asociación Alanna. Sus vivencias ayudaron al director del largo de *La Espiral* Samuel Sebastián a desarrollar la historia. A raíz de los testimonios de estas mujeres pudimos comprender mejor la psicología del personaje de Gea y entender su miedo a que le arrebaten a sus hijas, las víctimas invisibles de esta historia.

### 3.3 REFERENTES

Al comienzo del proyecto, *La Espiral* se realizó una búsqueda de referentes para la configuración de la estética de la animación, el estilo gráfico de los personajes y el desarrollo de la historia. De estos establecimos unos comunes de animación: Regina Pessoa y Simone Massi, y otros estéticos y de estilo: Laura Pérez y Adolfo Serra. Además de estos, cada integrante realizó una búsqueda de sus referentes propios que también contribuyeron al desarrollo del proyecto.



Fig. 2. Tío Tomás, *A Contabilidade Dos Dias*. Regina Pessoa, 2019.

### 3.3.1 REFERENTES PARA LA ANIMACIÓN

#### Regina Pessoa (Coimbra 1969)

Regina Pessoa es una artista portuguesa, grabadora y animadora. Posee un estilo muy personal en el tratamiento de sus obras animadas, trabajando muchas de estas mediante la técnica semejante al grabado. Logra resultados muy plásticos con una gama cromática de blancos, negros, grises y algún toque de color. Esta simplicidad en los colores logra una estética atractiva y elegante que nos sirvió de inspiración para nuestro cortometraje. Además, nos vimos influenciados por la forma tan característica que tiene la autora de contar sus historias que suelen ser visualmente muy plásticas y expresivas con transiciones que nos transportan a la siguiente escena de manera muy fluida y original. Gracias a sus cortometrajes pudimos comprender el poder que tiene el grafismo del dibujo en la animación, una herramienta que aporta expresividad y dinamismo tal y como podemos apreciar en la Fig. 2, es por esto que decidimos aplicar en nuestra animación una línea con textura, expresiva y suelta.

#### Simone Massi (Pérgola 1970)



Fig. 3. Fotograma del cortometraje: *Tengo la posizione*, Simone Massi, 2001.

Es un animador, ilustrador y director de cine de animación italiano. Sus películas están muy alejadas del cine comercial, con un estilo muy expresivo. El artista realiza sus obras con una técnica tradicional sobre papel usando carboncillos, ceras, pasteles, tintas, etc. Al igual que Regina utiliza la gama de los blancos y negros y crea escenarios y personajes sumamente plásticos. Su forma de contar también es de gran inspiración puesto que muchas veces recurre a transiciones de una escena que se transforma en otra por medio del movimiento de la cámara (Normalmente acercándose a algún punto en concreto). Lo que nos atrajo de este artista fue la plasticidad con la que trabaja sus animaciones utilizando una estética muy gráfica, Fig. 3.

#### Michael Frei (Appenzell, 1987)

Para la estética más surrealista del corto nos inspiramos en el cortometraje del artista Michael Frei y su filme *Not about us* (2011), en el que el artista juega con invertir el blanco y negro de la figura y el fondo, lo que nos sirvió para plantear la idea de que en algunas partes del corto se podrían invertir los colores de la línea de los personajes y del fondo para generar distintas atmosferas. Por ejemplo, en la transición del agujero negro, o para mostrar la imagen invertida de Gea en lo espejos. Nos pareció muy acertada la idea de usar un escenario



Fig. 4. Recopilación de fotogramas del corto: *Not About Us*. Michael Frei (2011).

vacío blanco para representar el espacio interior de Gea, que es un lugar irreal en cual no se sabe dónde está el principio o el final. En la Fig. 4, vemos una recopilación de fotogramas donde se aprecian las posibilidades que ofrece utilizar el juego de los blancos y negros en un espacio vacío. El hecho de eliminar el fondo te permite jugar con el personaje y el espacio, de manera que este puede atravesarlo, caer, o simplemente permanecer quieto en la inmensidad que genera el vacío.

### Michele Cournoyer (Saint-Joseph-de-Sorel,1943)

Michele Cournoyer es una veterana animadora canadiense, animaciones como *The Had y, Robes of War* (Fig. 5) nos han inspirado sobre todo por el magistral uso de la metamorfosis que tiene la artista tratando temas como la violación o el impacto de la guerra en las mujeres de países árabes. La animación es un medio audiovisual que ofrece muchos recursos como, las metáforas, el grafismo, la variedad de técnicas etc. Pero sin duda la metamorfosis constituye uno de los recursos más característicos de este arte, y la artista sabe explotarlo al máximo creando historias cortas donde los dibujos están en constante cambio. Lo más fascinante es como Michele cuenta sus historias por medio de esta transformación constante. Desde aquí, Intentamos realizar un proceso similar al de la animadora en la escena del agujero negro.

### **3.3.2. REFERENTES ESTÉTICOS Y CONCEPTUALES**

#### Adolfo Serra (Teruel, 1980)

Adolfo Serra es ilustrador, creador de libros y profesor. Sus ilustraciones presentan técnicas diversas como acuarelas, ceras, tinta, collage, etc. Todas ellas realizadas con un estilo muy personal y sintético. Nos sirvieron de especial inspiración las ilustraciones de *Caperucita Roja* 2019 (Fig.6), un álbum sin texto en el que únicamente la ilustración marca la narrativa, construye el espacio y desarrolla la secuencia temporal. La escasa gama de colores que utiliza favorece la elegancia y la limpieza en las composiciones, el contraste del negro (lobo) y el rojo (Caperucita, mariposa) con fondos blancos. Esta estética minimalista se corresponde con la idea que se estaba buscando para el cortometraje. También estudiamos las composiciones que utiliza Adolfo en su obra, ya que con pocos elementos logra transmitir mucho, y esto es lo que queríamos lograr con el corto de *La Espiral* contar una historia con mucha fuerza y expresividad con pocos elementos, como decía Mies Van der Rohe “menos es más”. (Van der Rohe, s.f)



Fig. 5. Fotograma del cortometraje: *Robes of War*, Michele Cournoyer,2009.



Fig. 6. Ilustración *Caperucita Roja*, Adolfo Serra 2019.



Fig. 7. Ilustración *Extrañeza*, Laura Pérez, 2021.

#### Laura Pérez (Valencia, 1983)

Es una ilustradora y autora de cómic valenciana, de su obra nos interesó el estilo de dibujo que la artista utiliza para representar a sus personajes femeninos que tienen figuras simples, pero ojos grandes y expresivos, que desprenden un aura misteriosa alrededor del personaje, lo que hace que te quedes atrapada en su mirada. Estos personajes suelen tener el pelo y los ojos negros y sus rostros emanan cierta melancolía. Esta atmósfera es la que estábamos buscando para el personaje de Gea por lo que sus ilustraciones fueron una gran aportación para el diseño de nuestra protagonista.

### **3.3.3. REFERENTES TEÓRICOS**

Como comentamos en la metodología, la parte de documentación ha sido fundamental para la dirección del corto y a este respecto los referentes teóricos en nuestro caso han cumplido una importante función.

#### *Las Flores Pérdidas de Alice Hart.* (Fig. 9)

Se trata de un libro de ficción que cuenta la historia de Alice Hart una niña de nueve años que se despierta en el hospital tras un incendio que ha destruido su casa, le ha arrebatado a sus padres y la ha dejado muda. La novela está dividida en las diferentes etapas de la vida de Alice, la parte que más nos inspiró es la que corresponde al inicio de la novela, cuando tiene 9 años. Nos llamó mucho la atención una frase de las primeras páginas: “En la casa de madera del final del camino, Alice Hart, de nueve años, imaginaba sentada en su pupitre, junto a la venta, diferentes formas de prenderle fuego a su padre” (Ringland, 2018, P.11). Pronto descubrimos que Alice sufre violencia vicaria por parte de



Fig. 8. Ilustración Gea, *La Espiral* Carla Moliner, 2021.

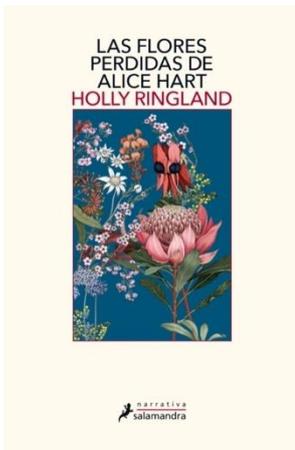


Fig. 9. Portada del libro: *Las flores Perdidas de Alice Hart*, Holly Ringland, 2019.

su padre maltratador. La novela cuenta con extrema delicadeza como la pequeña pasa sus días encerrada en casa, sin ningún contacto con el mundo exterior, acompañada por su frágil madre que viste un largo vestido para ocultar los moretones de su piel. La forma tan poética de contar algo tan cruel nos inspiró en la dirección del corto para lograr una narrativa donde en ningún momento vemos al maltratador, pero desde el comienzo somos conscientes del infierno que vive Gea.

#### *Madres maltratadas: violencia vicaria sobre hijas e hijos.* (Fig. 10)

Si bien *Las Flores Pérdidas de Alice Hart* nos ayudó en la parte poética del corto, *Madres Maltratadas* nos ha servido para conocer la parte más técnica sobre la violencia de género hacia la mujer y sus hijos. El libro investiga sobre la violencia vicaria y esta realizado por la Dra. M<sup>a</sup> del Carmen Peral López. “La investigación hace visible la situación actual de la práctica judicial y el espíritu de los legisladores y acredita la falta de formación integral en materia de violencia de género, al perpetuar los falsos mitos” (López, 2018, P.9).

Una obra que nos ha ayudado mucho también para conocer terminología sobre el maltrato, problemas judiciales sobre los tipos de violencia, y tipos de conductas del perfil de un maltratador.

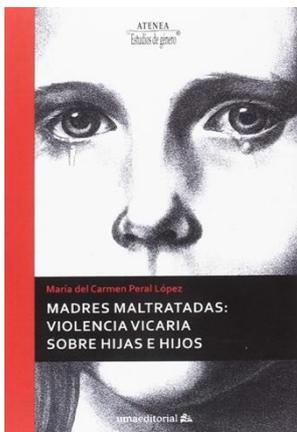


Fig. 10. Portada del libro: *Madres Maltratadas: violencia vicaria sobre hijas e hijos*, M<sup>a</sup> Carmen Peral López, 2018.

## 4. LA ESPIRAL. Proyecto de animación 2D

### 4.1. DIRECCIÓN DE UN CORTO DE ANIMACIÓN Y CALENDARIOS

Nuestro rol en este cortometraje ha sido, sobre todo, el de llevar a cabo la dirección general del proyecto. Dentro de la producción de un corto, este rol se encarga de coordinar a los integrantes del equipo desde la planificación de lo que se debe hacer, mantener la coherencia argumental marcada por el guion, el estilo y estética determinada, además de realizar un seguimiento sobre cómo se están ejecutando las tareas por los diferentes componentes del grupo, y tomar las decisiones necesarias para corregir posibles incidencias a lo largo del proceso. Una directora debe ser una persona capaz de liderar y guiar, no de mandar, debe conseguir que las personas pongan en la tarea su corazón y su cabeza, para ser más creativos y flexibles, pasando del deber hacer al querer hacer (Cuervo, 2012).

Desempeñar este rol es una tarea compleja ya que a lo largo de la producción se pueden dar circunstancias de conflicto que la directora debe saber llevar para calmar a los implicados y aportar soluciones. Además, es fundamental que sepa extraer lo mejor de cada una de las personas que forman parte del equipo para así obtener el éxito del conjunto.

El proyecto siendo un cortometraje de animación realizado dentro de la Facultad de Bellas Artes ha estado acogido en todo momento por el profesorado de las asignaturas de Producción I y II, por la tutora del TFG M<sup>a</sup> Susana García Rams, y por el director del largo de la Espiral Samuel Sebastián, quienes nos han asesorado en todas las fases del proyecto y en las fechas límites de entrega de las mismas. Por ello aún ejerciendo el rol de dirección nuestra labor fue atender a las indicaciones de los profesores y liderar al equipo aprendiendo mucho en el proceso sobre el propio rol, para llegar a todas las fechas con un trabajo de calidad de una manera profesional.

Este proyecto, como corto de animación, consta de tres fases: la preproducción, la producción y la postproducción en cada una de ellas se ha dividido el trabajo entre los miembros del equipo y se han organizado las tareas en unos calendarios que se mostrarán a continuación.

La preproducción es la primera fase a la que nos enfrentamos a la hora de realizar una producción (4.1). En ella se va a generar todo el material necesario (diseños de personajes, guion, *storyboard*, hojas modelo, animática, etc) para lograr que nuestro corto tenga una unidad conceptual y visual. En esta fase del proyecto es fundamental tener una buena coordinación, como directora del proyecto nuestra labor ha sido organizar todos los departamentos implicados, para que funcionen como los engranajes de un reloj, bien compenetrados y realizando su función correctamente para que el conjunto funcione. Para ello se generaron una serie de calendarios que marcan la duración de cada una de las fases de trabajo que hemos seguido (Fig. 11) Tener una buena comunicación en el grupo nos permitió dividirnos en dos equipos para trabajar de forma simultánea: por una parte, el desarrollo de la historia y el concept art de los personajes y fondos; y por otra más adelante, el *storyboard* en sus diversas fases, el diseño definitivo de los personajes y fondos con sus hojas modelo, el color script y la animática.

Diciembre 2021

| Lunes   | Martes                 | Miércoles                                | Jueves                             | Viernes | Sábado | Domingo |
|---|------------------------|--|------------------------------------|---------|--------|---------|
| 29  | 30                     | 1 Documentación<br>Brainstorming         | 2 Guión<br>Beat board              | 3       | 4      | 5       |
| 6 Primeros bocetos Gea<br>Beat board              | 7                      | 8 Bocetos de Gea<br>Primer Storyboard    | 9 Moodboards<br>Estilo gráfico     | 10      | 11     | 12      |
| 13 Revisión primer Storyboard<br>Búsquedas de Gea | 14                     | 15 Búsquedas de concept<br>Storyboard    | 16 Búsquedas concept<br>Storyboard | 17      | 18     | 19      |
| 20 Reunión con Samuel                             | 21                     | 22 Avance en el diseño de los personajes | 23 Animática                       | 24      | 25     | 26      |
| 27  | 28 Videollamada grupal | 29 Animática                             | 30                                 | 31      | 1      | 2       |

Enero 2022

| Lunes                                      | Martes                 | Miércoles                    | Jueves                | Viernes               | Sábado                    | Domingo                                |
|--|------------------------|------------------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------------|--|
| 27   | 28 Videollamada grupal | 29 Fondos más definidos      | 30                    | 31                    | 1                         | 2                                      |
| 3  | 4                      | 5 Videollamada grupal        | 6                     | 7                     | 8 PRIMERA ANIMÁTICA LISTA | 9                                      |
| 10 Revisión Storyboard Animática           | 11                     | 12 Cartas                    | 13 Cartas Fondos      | 14                    | 15                        | 16                                     |
| 17 Revisión cartas                         | 18                     | 19 Revisión cartas Animática | 20 Reunión con Samuel | 21                    | 22 Videollamada grupal    | 23 CARTAS ACABADAS ANIMÁTICA ENTREGADA |
| 24 Últimas correcciones: cartas- animática | 25                     | 26 Revisiones Pictth         | 27 PITCH              | 28 Maquetación biblia | 29 Maquetación biblia     | 30                                     |
| 31 ENTREGA BIBLIA                          | 1                      | 2                            | 3                     | 4                     | 5                         | 6                                      |

Fig. 11. Calendarios de preproducción.

De esta manera pudimos dejar el trabajo terminado para que pase a la fase de producción, que es donde se animará el corto. Al llegar a esta etapa es cuando te das cuenta de si has realizado una buena preproducción, ya que una vez estás animando vas a recurrir constantemente a ese material para trabajar. En nuestro caso cuando tuvimos que realizar las guías para la animación (*layouts*) al tener un *storyboard* muy bien desglosado, el proceso fue bastante rápido y pudimos pasar rápidamente a la fase de la animación. Al igual que en la preproducción, nuestra labor como directoras ha sido la de coordinar todo el trabajo en grupo. En esta fase la directora debe conocer bien a su equipo para delegar las partes de la animación que va a realizar cada uno. Para ello, preparamos una hoja de control de la producción para saber el estado de los planos en todo momento, y mantener un orden en la ejecución de estos. (Fig. 12). Finalmente, una vez terminamos la animación, comenzamos con la fase de postproducción donde realizamos el montaje de todos los planos y los ajustes de edición de los mismos.

| Plano | Claves  | intercalados   | clean-up |
|-------|---------|----------------|----------|
| 1     |         |                |          |
| 2     | Claudia | Marta          | Noelia   |
| 3     | Claudia | Claudia        |          |
| 4     | Claudia | Carla y María  |          |
| 5     | Sandra  | Carla y María  |          |
| 6     | Sandra  | Sandra         |          |
| 7     | Sandra  | Sandra y Anna  |          |
| 8     | Marta   | Kevin y Anna   |          |
| 9     | Marta   | José María     |          |
| 10    | Marta   | José M y Marta |          |
| 11    | Marta   | José M y Marta |          |
| 12    | Marta   | José María     |          |
| 13    | Claudia | María          |          |
| 14    | Sandra  | Carla y Sandra |          |
| 15    | Sandra  | Carla y Sandra |          |

Fig. 12. Fragmento de la hoja de control de producción.

## 4.2 PREPRODUCCIÓN

La preproducción es la fase más creativa y apasionante dentro del proceso de una producción de animación. Engloba muchas fases de trabajo y especialidades profesionales muy vinculadas a las Bellas Artes. Esta etapa es una de las más importantes, pues define el cómo va a ser la película, desde la historia al estilo y la técnica, y engloba a su vez varias fases de trabajo en la que trabajan diferentes profesionales del sector. Durante esta fase se incorporó en el grupo de trabajo Carla Moliner. Una vez consolidado el equipo, lo primero que hicimos fue en función de nuestras habilidades e inquietudes elegir que rol iba a desempeñar cada miembro en la preproducción. A este respecto el reparto fue el siguiente:

·Sandra Pérez de la Blanca: directora, *storyboarder*, animática.

·Marta Moreno: *storyboarder*, cartas modelo.

·Maria Monfort: *Concept artist*, diseño fondos, artes finales.

·Anna Gisbert: *Concept artist*, diseño espejos.

·Noelia Gavidia: *Concept artist*, diseño *habitación*, *clean up*.

·Carla Moliner: *beatboard*, directora de Arte, *Concept Artist*, diseño de personajes.

#### 4.2.1. PRIMERAS IDEAS



Fig. 13. *Brainstorming. La Espiral*, realizado por María Monfort.

En el proceso de desarrollo de una película animada, las primeras ideas son muy importantes, es el procedimiento de destilación, de selección para encontrar el mejor material con el que construir una buena historia, a este respecto el gran director japonés Hayao Miyazaki dice: “Mi proceso es pensar, pensar y pensar, pensar en mis historias durante mucho tiempo” (Miyazaki, 11 agosto 2009). En este estadio todo el equipo participó en el *brainstorming* o “lluvia de ideas” donde todos los miembros del equipo aportaron sus primeras impresiones sobre el proyecto, debatiéndose cuestiones sobre la historia, el guion, el diseño de personajes, el estilo visual, etc. Primeramente, nos centramos en imaginar las escenas por las que nuestra protagonista, aún sin definir, iba a pasar huyendo de su maltratador. El primer escenario que planteamos (Fig. 13) era un carrusel donde las hijas de Gea iban a estar montadas, elegimos este tióvivo por el concepto de giro, de vuelta al inicio una y otra vez, en este Cora y Ester, sus hijas, iban a quedar atrapadas por la figura de un hombre sin definir, es aquí donde surgió la idea de representar al maltratador como una sombra, que persigue a Gea y no la deja escapar.

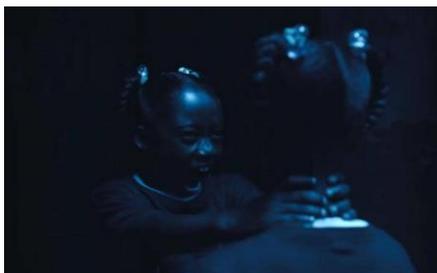


Fig. 14. Fotograma de la película *US*, Jordan Pelee, 2019.

La siguiente escena que planteamos fue una sala oscura con un pasillo infinito de espejos, nos inspiramos en la película de acción real y terror *US* (2019) dirigida por Jordan Pelee (Fig.14). Aquí Gea se vería reflejada en espejos que acaban tomando vida propia, la protagonista comenzaría a correr hasta llegar a una sala completamente en blanco donde el vacío se apodera de ella. Para transicionar a la siguiente escena pensamos en que Gea fuera absorbida por el suelo y comenzara a caer junto con más mujeres que se encuentran en la misma situación que ella. Otra de las ideas iniciales era el usar como escenario un bosque similar a los de Adolfo Serra en su cuento de *Caperucita roja* (Fig16). Por

el que Gea debía de huir del maltratador representado como un lobo que quiere cazarla.



Fig. 15. *Brainstorming, La Espiral*, realizado por Carla Moliner.



Fig. 16. Imagen del cuento ilustrado de *Caperucita roja*, Adolfo Serra 2019.

Eran muchas las ideas que teníamos para este proyecto, sin embargo, había que sintetizar para poder animar. Tras una de las reuniones que hicimos con Susana y Samuel logramos extraer de esas ideas la esencia de lo que finalmente realizamos en el cortometraje. Decidimos quitar el carrusel ya que era un elemento muy grande y complicado de animar en 2D, sin embargo, nos quedamos con la idea de la sombra. La sala de espejos cambió de ser un pasillo oscuro a una sala vacía en blanco dispuesta con espejos en forma circular, estos espejos finalmente mostrarían las etapas más importantes de la vida de Gea. El bosque fue descartado también ya que no terminaba de encajar con el resto de los planos. Decidimos que el inicio transcurriera en la habitación de Ester y Cora donde su madre estaría peinando a una de las niñas, y a través del ojo de Gea nos introduciremos dentro de su mente. Por recomendación del director Samuel Sebastián, incluimos en el plano del ojo una escena en la que Gea cae por un agujero negro que es el que finalmente la transportará a la sala de espejos.

Un aspecto muy importante que tuvimos en cuenta desde el inicio fue el hecho de realizar este cortometraje para funcionar no solo dentro de la película, sino también como un corto independiente que pudiéramos mover por festivales. Por este motivo trabajamos en el final para que acabara como en el inicio, en la habitación de las niñas con Gea cepillando a Cora.

#### 4.2.2. GUIÓN, GUIÓN TÉCNICO Y STORYBOARD

Con las ideas más depuradas, comenzamos con el desarrollo del guion y a ser parte de un largometraje, tuvimos que adaptarnos a la historia y a los personajes del mismo. Para ello tuvimos una reunión con el director del largo y nuestra tutora, donde revisamos el guion completo del largometraje que cuenta la última noche que pasará Gea con sus hijas; analizamos cada una de las escenas y debatimos en cuál de ellas iba a estar mejor integrada nuestra parte animada, el cortometraje, que como se comentó al principio, se corresponde con uno de los *flashbacks* que tiene Gea, la protagonista, durante el largo. El desarrollo del guion específico de la escena a animar se fue construyendo entre todo el equipo y tras los ajustes, una de nuestras acciones siguientes fue el desarrollar un primer borrador del guion específico del corto animado, que Susana y Samuel nos ayudaron a pulir y definir. Uno de los retos que tenía el proyecto era lograr adaptar el guion de ficción donde todo está más detallado en la parte escrita para animación es distinto ya que los actores/personajes, las acciones y los escenarios deben ser creados.

1. A NEGRO  
Un cepillo peinando el pelo.  
De fondo se oye EL TIC TAC DE UN RELOJ.

2. INT. HABITACIÓN IMAGINARIA - DÍA (ANIMACIÓN)  
LA MANO DE GEA cepilla el pelo de una de sus hijas, CORA. El RUIDO DEL CEPILLO se hace cada vez más monótono y poco a poco va sincronizándose con EL TIC TAC DEL RELOJ, que cada vez tiene más presencia.  
También se oyen unos MURMULLOS, alguien juega al fondo.  
La habitación reproduce una escena familiar, pero hay una sensación de extrañeza... las paredes parecen que se disuelven, hay una ventana al fondo y parece que el paisaje cambia continuamente...  
GEA cepilla el pelo de CORA mientras, ESTER JUEGA AL FONDO con algo que parece una nave espacial futurista y unos muñecos que representan a unas astronautas.  
LOS RUIDOS SE HACEN MÁS MONÓTONOS...

Fig. 17. Fragmento del guion narrativo ajustado para animación.

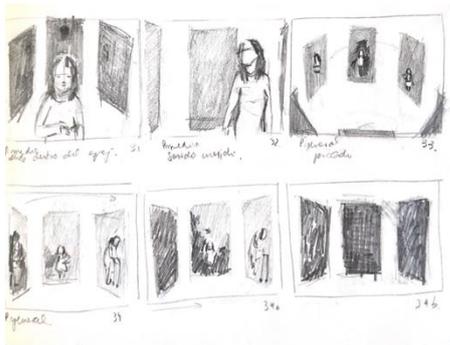


Fig. 18. Fragmento del *beatboard* realizado por Carla Moliner.

A continuación, desarrollamos el primer *beatboard*<sup>1</sup> junto con Carla Moliner, en este se mostraron de manera sencilla las escenas con los tipos de planos que se irán desarrollando con más detalle en el *storyboard* una vez viéramos si el discurso visual y la narrativa del mismo funcionaban bien. Este primer esquema visual de la historia fue de gran ayuda para la creación del guion técnico. El fragmento de *beatboard* que podemos observar en la Fig. 18 muestra una de las escenas más importantes del corto, Gea está en la sala de espejos y observa como la sombra va tragándose todas las etapas de su vida.

En el guion técnico, que constituye fundamentalmente el compendio de acciones y datos ordenados por escenas y desglosados en planos, que el director tendrá en cuenta para derivar trabajo y llevar a cabo el desarrollo visual que constituye en nuestro caso el *storyboard*, que elaboramos principalmente desde la dirección junto con Marta Moreno. Se definieron con detalle las acciones que ocurrían en cada escena, el tipo de plano, el sonido y la duración de la misma según el guion literario y lo que deseábamos poner en valor para el espectador. En este período también fueron relevantes los autores y filmes de referencia, así como aquellos nuevos que nos aportaron cada una de las reuniones. El modelo que utilizamos fue con una imagen de referencia de plano (Fig.19), más visual y que nos sirvió para realizar la primera de las animáticas y desde esta poder ver que funcionaba y que debíamos completar mejor, cambiar o eliminar.

<sup>1</sup> Un *beatboard* es básicamente lo mismo que un *storyboard* pero con menos detalles. Contiene la idea en unas 9 a 16 imágenes, pero sin todos los detalles adicionales del tipo de plano, el ángulo de cámara y el discurso. Es perfecto para una presentación breve, ya que permite transmitir la idea general sin entrar en detalles.

| PÁGINA | PROYECTO  |   |
|--------|---|---|
|        | "La Espiral"  |   |
| PLANO  | LAYOUT-WIDESCREEN-ASPECT RATIO 16:9   | ACCIÓN-DIALOGO-NOTAS  |
| P.56   |  | <b>3':02" - 3':04"</b><br>Plano general picado.<br>Esther llama a su madre mirándola con preocupación tras quedarse absorta en sus pensamientos.<br>sonido voz de niña llamando a su madre. |
| P.57   |  | <b>3':04" - 3':08"</b><br>Plano general picado.<br>Se muestra la habitación al completo.<br>No hay ningún sonido.   |
| P.58   |  | <b>3':08" - 3':15"</b><br>Primer plano.<br>Gea vuelve en sí y continúa cepillando el pelo de Cora.<br>Sonido de cepillado y tictac reloj.   |

Fig. 19 Fragmento del guion técnico correspondiente a los planos 56, 57 y 58 con imágenes de referencia.

Desde aquí pudimos ya elaborar el *storyboard* de *La Espiral* trabajando con más detalle los cuadros y desglosando las escenas en más planos para facilitar la comprensión de estas. Para ello primero analizamos el guion dividido tres partes, la primera cuando Gea está en la habitación de sus hijas peinando a Cora, la mas mayor, la segunda cuando Gea se adentra en el agujero negro de su pupila y es transportada a su interior, y la tercera cuando la sombra, una figura simbólica de su pareja maltratadora, la atrapa y es transportada de nuevo a la habitación del inicio. Durante la realización del *storyboard* nos hemos dado cuenta de la importancia del mismo, este actúa como una hoja de ruta que nos guía visualmente a lo largo de todo el proceso de producción. Un artista *storyboarder* además de poseer unas buenas bases de dibujo, debe de tener un buen conocimiento técnico sobre los tipos de plano, el ángulo, el movimiento de las cámaras, los tipos de cortes y fundidos, etc. Entre más recursos conozca, más opciones tendrá para componer las escenas y conseguir que la historia se entienda mejor, tenga mayor atractivo y una continuidad visual y narrativa correcta.

El *storyboard* de *La Espiral* está compuesto por 60 planos, en un formato de 16:9 que más adelante se cambiaría a uno de cine 2.351. El estilo de los personajes entonces aún no era el definitivo, ya que se fue desarrollando a la vez que el equipo de *concept art* trabajaba en los mismos. La primera versión (Fig.20) estuvo terminada el 8 de enero, tras esta versión se realizó una revisión tanto en la asignatura de cómic con Alberto Sánchez, como en la asignatura de producción I con Susana García en la que se decidió añadir más escenas para terminar de unificar la historia. En la versión final se incorporó el color rojo al personaje ya que, al ser un corto con pocos tonos de color, poner el rojo servía para ubicar rápidamente a Gea en el plano.

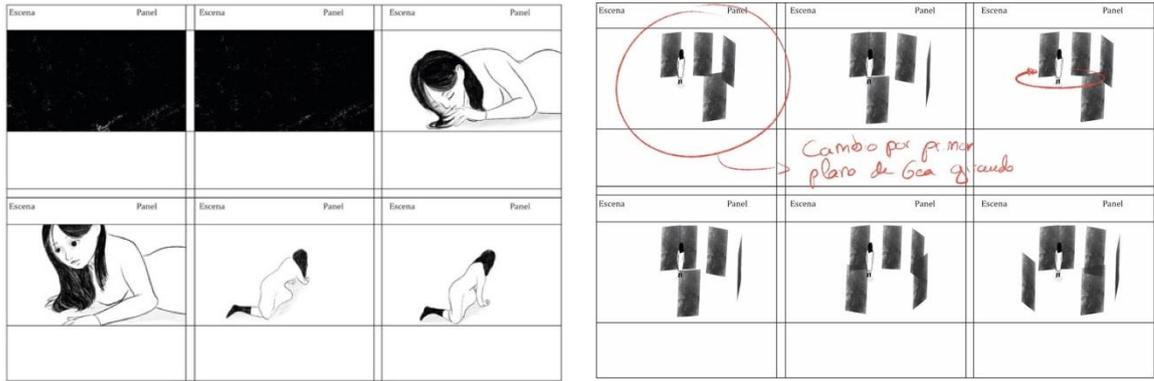


Fig. 20. Fragmento del primer *storyboard* en formato 16:9, realizado por Sandra Pérez.



Fig. 21. Cambios en el *storyboard* en formato 16:9, realizado por Sandra Pérez.

Un cambio importante que ocurrió en el desarrollo del primer *storyboard* fue la escena en la que tras aparecer el primer espejo se iban formando todos los demás en un plano general que nos mostraba toda la escena. Este plano decidió cambiarse en la versión final por un primer plano de Gea girando mientras se despliegan los espejos (Fig. 21). Con este ajuste la escena ganó mucho más dinamismo a la vez que tensión, ya que al acercar la cámara a Gea vemos su reacción de sorpresa y se cierra el campo de visión en los espejos que no se amplía hasta el siguiente plano. Gracias a que el *storyboard* final (Fig.22) estaba muy desglosado al juntarlo en la animática todas las escenas se entendían con claridad. Esto aligeró mucho el proceso de la producción ya que para realizar los *layouts* en la producción, preparando cada plano para animar, contábamos con una base sólida sobre la que seguir trabajando. El único inconveniente que se nos presentó fue tener que cambiar en los *layouts* el formato de 16:9 por el formato de cine 2.351 que es el formato con el que se iba a animar el corto.



Fig. 22. *Storyboard* final en formato 16:9, realizado por Sandra Pérez.

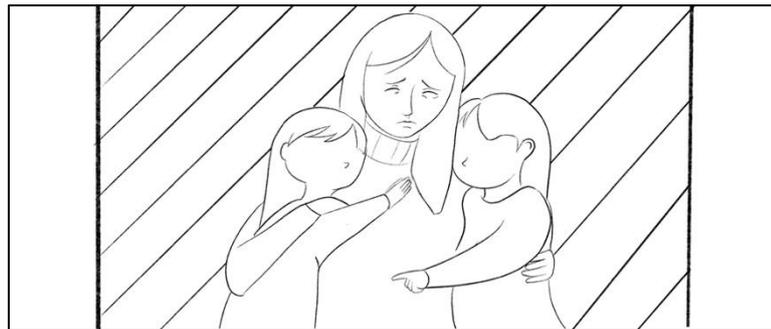


Fig. 23. *Layout La Espiral* con el formato corregido, realizado por Sandra Pérez.

#### 4.2.3. MOODBOARD Y CONCEPT ART

Para decidir el estilo visual del proyecto comenzamos a realizar una búsqueda de referentes para encontrar la estética, los colores, las texturas, los materiales y las referencias para empezar a trabajar en el desarrollo visual del corto. Todas estas búsquedas las recopilamos en los *moodboards* de *La Espiral*, mapas de inspiración, que recogen una idea general sobre la estética que se

quiere trabajar. En nuestro caso se realizaron dos: (1) para la estética y el color (Fig. 24) Y (2) del personaje de Gea (Fig. 25)

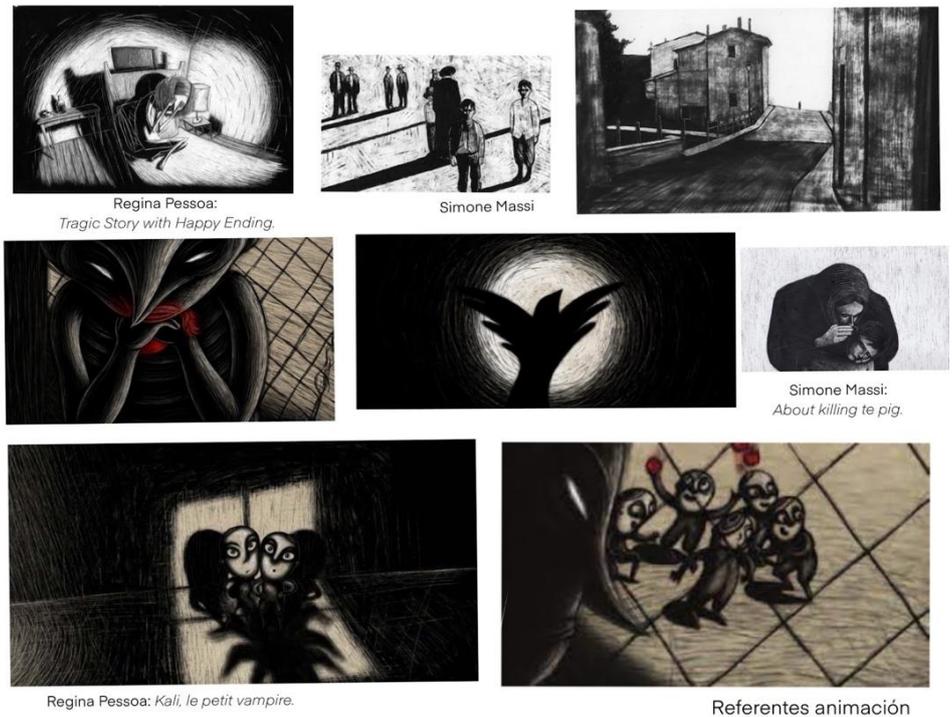


Fig. 24. *Moodboard* de estética y color

En el primer *moodboard* se recopilaban varias imágenes de cortometrajes realizados por Regina Pessoa y por Simone Massi, dos de los referentes anteriormente mencionados. La estética general que se buscaba transmitir con este panel de inspiraciones es el uso del blanco y el negro como colores principales, utilizando el rojo de manera sutil para dar más presencia al personaje. Aunque el corto se realizó en digital se buscaba que mantuviera un grafismo muy tradicional manteniendo la textura de los lápices al igual que hacen Regina y Simone en sus obras.

Para el segundo *moodboard* nos inspiramos en las ilustraciones de mujeres de Laura Pérez y Adolfo Serra, buscamos que la estética reflejara a una joven con unos ojos negros y profundos que transmitieran cierta tristeza, con una actitud ausente, absorta en sus pensamientos. Para el pelo buscábamos un grafismo similar al que utiliza Adolfo Serra en la tercera imagen del panel (Fig. 25), de tal manera que el cabello es una mancha de grafito. Los toques del color rojo decidimos aplicarlos más adelante en el diseño de ropa de Gea.



Fig. 25. Moodboard estilo Gea.

En el *concept art* se trabajó el desarrollo visual de los personajes y de los escenarios. Comenzamos realizando entre todas las integrantes del equipo bocetos sobre Gea (Fig. 26), al principio realizamos varias propuestas sin concretar demasiado aspectos como: el estilo de dibujo, la complexión del personaje, la longitud de su pelo, la forma de su cara o de sus ojos, etc. Todos estos aspectos se fueron ajustando cada vez más en el proceso de creación, hasta dar con el diseño definitivo.

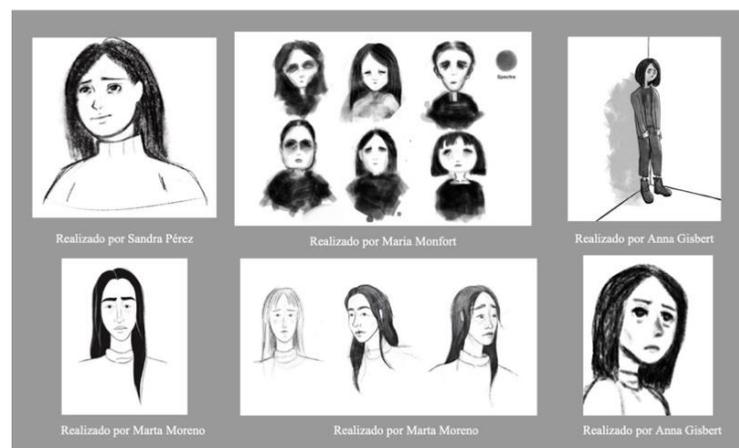


Fig. 26. Fragmento de la Biblia de producción, *concept art* Gea, realizado por el equipo.

El personaje de la sombra por su parte fue un muy problemático en cuanto a la hora de encontrar su diseño final. El problema principal se encontraba en el nivel de abstracción que podía tener, fue un reto para el equipo lograr crear una forma de hombre poco definida y vaporosa, pero con una presencia abrumadora. Era muy importante que este personaje causara pavor al espectador, ya que su principal función en el corto es perseguir y atrapar a Gea. La búsqueda de este personaje se alargó mucho y no se presentó su diseño

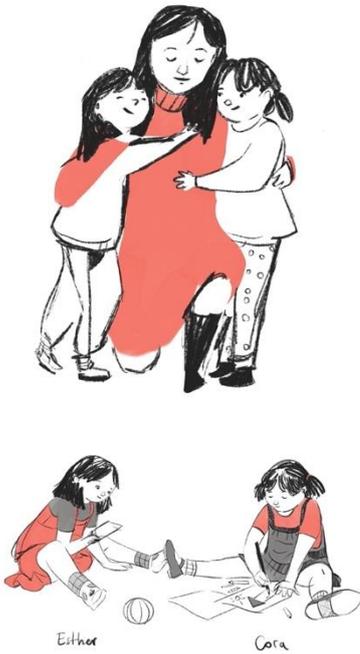


Fig. 28. *Concept art* de Esther y Cora, realizado por Carla Moliner.

definitivo hasta casi el final de la preproducción. En la Fig. 27 podemos ver algunos de los bocetos del personaje.



Fig. 27. Fragmento de la Biblia de producción, *concept art* de la sombra, realizado por María Monfort y Sandra Pérez.

La exploración visual de Ester y de Cora, al contrario que la sombra, fue menos complicada. Como podemos ver en la Fig. 28, El equipo de *concept art* realizó varios bocetos de las niñas jugando o interactuando con la madre para estudiar el vínculo que las une, ya que para Gea sus hijas son su principal prioridad.

En cuanto a los escenarios, también realizamos un proceso largo de investigación para la habitación de las niñas, el agujero negro, y para la sala de espejos. De este último, las principales aportaciones de *concept art* fueron realizadas por Anna Gisbert quien desarrolló el diseño de los espejos (Fig. 29), así como el planteamiento de su disposición circular. María Monfort se encargó de las búsquedas del agujero negro y de los *props* como el peine que usa Gea en la escena del principio o los peluches de las niñas. Noelia Gavidia realizó varios diseños de la habitación de Ester y Cora. (Fig. 30).



Fig. 29. *Concept art* sala de espejos, realizado por Anna Gisbert.

Nuestra labor como directora fue supervisar todos los bocetos que se iban realizando en esta etapa, mantener todos los departamentos comunicados para que el estilo general fuera el mismo en todo momento, y realizar el descarte u aprobación de las ideas junto con el equipo para llegar a los diseños finales.



Fig. 30. *Concept art* habitación, realizado por Noelia Gavidia.

#### 4.2.4. DISEÑOS DE PERSONAJES Y HOJAS MODELO

Tras realizar los *moodboards* y definir el estilo del corto a través del *concept art* comenzamos a desarrollar, al mismo tiempo que el guion, los diseños definitivos de los personajes de *la Espiral*. Una vez concretados estos realizamos las hojas modelo: plantillas de referencia que se confeccionan en la



Fig. 31. Diseño definitivo rostro de Gea, realizado por: Carla Moliner.



Fig. 32. Diseño definitivo de Esther y Cora. Realizado por: María Monfort y Carla Moliner.

preproducción de animación y que son de gran ayuda en la producción para mantener las proporciones y el diseño de los personajes durante la animación. Gracias a ellas todos los animadores pueden mantener la misma estética en el corto generando así un sentido de unidad en la historia y sentido visual.

#### Personaje principal Gea:

A partir de la puesta en común de los bocetos se decidió que Carla Moliner sería la encargada de realizar el diseño de Gea y de sus hijas. Como vemos en la Fig. 31, tras realizar muchas propuestas para el personaje sobre su ropa, su pelo, su complexión... llegamos a encontrar la que más encajaba con el perfil de Gea, la protagonista, una mujer con una mirada triste y perdida por culpa del maltrato de su expareja al que se ve sometida aun después de la separación. Gea tiene el pelo negro y la piel pálida lo que resalta sus ojeras. Es de complexión delgada y viste con un vestido rojo y unas botas negras. La vida que ha llevado Gea la ha vuelto una mujer insegura y con muchos miedos. Lo que más teme en el mundo es que le arrebaten a sus hijas.

#### Personajes secundarios:

**Cora y Esther** son las hijas de Gea, unas gemelas de 4 años. Así como Cora es una niña más abierta y con una relación más estrecha a su madre, Esther es más introvertida que su hermana y va siempre acompañada de su conejito de peluche. Ambas tienen la piel pálida y una estatura media adecuada a su edad. Cora lleva el pelo liso en media melena, siempre suelto, al contrario que Esther, que lo tiene ondulado y lo lleva siempre con trenzas. Ambas visten un suéter gris y mayas, Esther negras y Cora blancas con puntos. De su diseño final se encargaron Carla Moliner y María Monfort.

**La Sombra:** En el subconsciente de Gea, la sombra es la representación de su expareja, es un ente malvado que la persigue durante su vida. Se representa con una mancha negra vaporosa con forma humana. En nuestro caso nos encargamos de realizar el diseño final de este personaje (Fig. 33).

Una vez estuvieron creados los personajes procedimos a realizar las hojas modelo, que como ya se ha explicado anteriormente son de gran ayuda a la hora de realizar la producción. Por ello nuestro equipo se centró en realizarlas con el máximo detalle posible. Nos distribuimos las hojas modelo de la siguiente manera:

- Sandra Pérez de la Blanca: estructura del cuerpo de Gea y estudios de movimiento de Gea y de la sombra.



Fig. 33. Diseño definitivo de la sombra, Realizado por Sandra Pérez.



Fig. 34. Diseño final de la habitación, Realizado por María Monfort



Fig. 35. Estudios de encuadres y disposición de los elementos de la habitación, realizado por Noelia Gavidia.



Fig. 36. Escenario agujero negro y estética rayada, realizado por Sandra Pérez.

·Marta Moreno: expresiones de Gea, *turn around*, carta de color de Gea y de sus hijas.

·Maria Monfort: *line up* de Gea con sus hijas.

·Anna Gisbert: carta de siluetas de Gea.

·Noelia Gavidia: estudio sobre las poses de manos.

·Carla Moliner: estructura de la cara de Gea, carta de ojos, *Line up* de las etapas de Gea.

Todo el material generado se encuentra disponible en la biblia del proyecto. A la que se puede acceder en el enlace adjunto en los anexos de la memoria.

#### 4.2.5 DISEÑO DE FONDOS Y ESCENARIOS

Al comienzo del corto se plantearon varios escenarios en los que Gea se enfrentaría a la sombra, un carrusel, una sala de espejos, un bosque, etc. Sin embargo, a medida que se fue avanzando en el guion se fueron simplificando estas escenas quedando solo tres escenarios en los que se desarrolla la historia. El primero es la habitación de las hijas de Gea de cuyo diseño se encargaron María Monfort que aportó el diseño final (Fig. 34) y Noelia Gavidia que realizó el *concept art*, los primeros bocetos y varios estudios sobre la perspectiva de la habitación (Fig. 35). Este es el único escenario donde se utiliza una escala de grises para poder generar volúmenes añadiendo luces y sombras, desde la ventana como foco de iluminación.

El segundo escenario es un espacio irreal al que nos transportamos a través del ojo de la protagonista, en el se encuentra un agujero negro (Fig.36) que absorberá a Gea en su interior. Para este fondo se realizaron numerosas búsquedas en el proceso de *concept art* (realizadas por María Monfort) en las que probamos distintos colores y texturas para generar un agujero negro vibrante y activo. Finalmente se decidió usar un fondo en negro con líneas blancas.

El tercer escenario es la sala de los espejos donde Gea verá todas las etapas de su vida y finalmente será atrapada por la sombra. El primer planteamiento de esta sala era en un oscuro pasillo lleno de espejos, sin embargo, la idea fue evolucionando, cambiando de un pasillo lineal a una sala totalmente en blanco en la que se encuentran seis espejos alargados que flotan sobre el suelo (Fig.

37). Estos están dispuestos de tal forma que generan un círculo en cuyo interior se encontrará Gea atrapada.

#### 4.2.6 ARTES FINALES

El arte final es la ilustración que muestra el resultado definitivo, la estética final en una imagen de cómo se verá el corto. Es una de las etapas más importantes del proceso de preproducción ya que finalmente unifica visualmente el trabajo de diseño con el de guion. Normalmente en las presentaciones de los proyectos suelen terminar mostrando estas imágenes como recurso y apoyo al pitch. María Monfort fue la encargada de realizar las artes finales que en nuestro caso fueron dos, una mostrando una de las escenas en las que Gea cepilla a sus hijas en la habitación. El segundo arte final visualiza la escena en la que Gea contempla una de sus etapas en la sala de los espejos (Fig. 38). Ambas están trabajadas ya en el formato de cine, para que empaste bien con el del largometraje de ficción, y su formato de rodaje y proyección final.

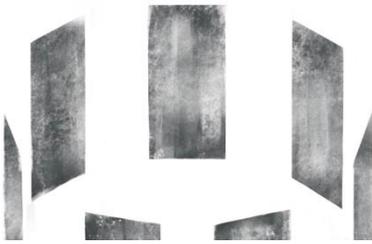


Fig. 37. Sala de espejos, realizado por Anna Gisbert.



Fig. 38. Arte final en formato cine 2.351, realizado por María Monfort.

#### 4.2.7. ANIMÁTICA

El *animatic* recoge el conjunto de imágenes que componen el *storyboard*, más la integración de efectos de sonido, diálogos y música. Ayuda a una mejor comprensión de las acciones y ofrece un primer boceto de corte sobre como se verá la animación, es de vital importancia que las acciones principales del corto se entiendan, ya que esta será la guía, junto con los *layouts*, que seguirán los

animadores en la producción. A lo largo del proyecto se han realizado tres animáticas, una primera en blanco y negro, la segunda (Fig. 39) con las correcciones del *storyboard* y añadiendo el color rojo en el vestido de Gea, y la tercera utilizando los *layouts* con el formato definitivo. Por nuestra parte asumimos el rol de realizar el montaje del *animatic*. La edición se llevó a cabo en el programa de Imovie, donde colocamos el *storyboard* realizado en colaboración con Marta Moreno junto con los sonidos provisionales del corto. Uno de los problemas que surgió durante la preproducción fue el hecho de realizar el *storyboard* con el formato de 16:9 en vez de usar el formato de cine 2.351 esto hizo que tuviéramos que presentar en el *pitch* la segunda animática con un formato incorrecto, sin embargo, solventamos este error más adelante realizando una tercera *animática* con los *layouts* en el formato correcto. Gracias a que realizamos un *storyboard* muy desglosado, pudimos montar una animática que nos sirvió muy bien como guía a la hora de animar; tanto para ver las acciones como para calcular el tiempo que duraba cada una de ellas.

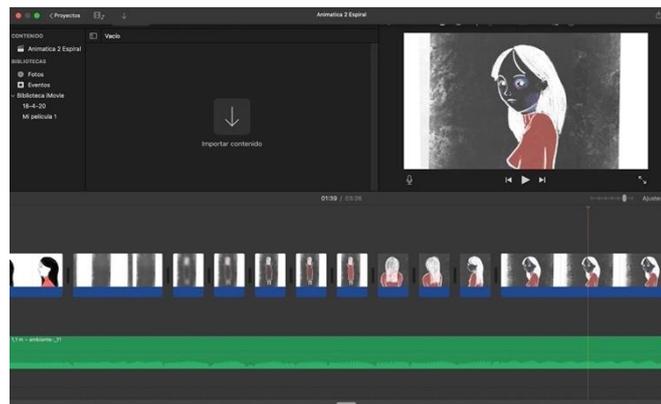


Fig. 39. 2ª Animática formato 16:9, realizada por Sandra Pérez

### 4.3 PRODUCCIÓN

La producción es la fase en la que se comienza el proceso de animar, suele ser la fase más larga del proyecto, y muchas veces puede resultar un proceso agotador, pero tal y como afirma Richard Williams (2001):

Ver una serie de imágenes que hemos hecho y que realmente pasan por un proceso de pensamiento, y que de hecho parecen pensar, es un verdadero afrodisíaco. Además de crear algo que es único, que nunca ha sido hecho antes, es de una fascinación interminable. (p.11)

Todo el esfuerzo de una producción vale la pena cuando logras crear una historia con vida propia. Durante esta fase se incorporaron al equipo de animación: Claudia Serneguet, Jose María Serrano y Keving Pineda.

### 4.3.1 LAYOUTS

Antes de comenzar con la animación, es necesario realizar los *layouts*. Este departamento es el encargado de dejar preparadas las escenas, colocando al personaje con la acción que va a realizar y el escenario donde se desarrolla. Además, si en la parte de la preproducción hubo algún error en el *storyboard* es el momento de corregirlo. Para realizarlos dividimos los planos entre todos los miembros del equipo quedando una distribución como la que podemos observar en la Fig. 40. Los claves están organizados en 4 colores: el primer dibujo en rojo, el segundo en negro, el tercero en azul y el cuarto en verde. Se planteó no sobrecargar el *layout* con dibujos para que se entendiera bien. En la escena los dibujos claves están enumerados, las direcciones de la acción aparecen marcadas con flechas y las sombras delimitadas con rayas.

| NOMBRE     | PLANO                      |
|------------|----------------------------|
| Carla      | 1-2-3-4-5-6-7-58           |
| Kevin      | 8-9-10-11-12-13            |
| Anna       | 14-15-16-17-18-19-20       |
| Maria      | 21-22-23-24-25-26-57       |
| Claudia    | 27-28-29-30-31-32-33       |
| Sandra     | 34-35-36-37-38-39-40-59    |
| Marta      | 41-42-43-44-45-46-47-56    |
| José María | 48-49-50-51-52-53-54-55-60 |

Fig. 40. Reparto de *layouts*.



Fig. 41. *Layout* P.34 realizado por Sandra Pérez.

Nuestra parte fue realizar varias escenas de la sala de espejos, lo que hicimos utilizando como base los planos del *storyboard* redimensionados y a partir de ahí dibujar los *layouts* de los planos correspondientes. Una de las complicaciones que surgió durante el proceso fue mantener en diseño a los personajes creados por Carla Moliner. Cada integrante realizó sus *layouts* con un estilo propio, y como consecuencia de esto se perdió el sentido de unidad en cuanto al estilo gráfico. Sin embargo, cumplían con su función y se entendía claramente la posición en el espacio y la acción del personaje. El proceso de los *layouts* comenzó el 9 de febrero y finalizó el 10 de marzo (fig 42), el trabajo se realizó bajo la supervisión de Miguel Vidal en la asignatura de Producción II. una vez terminados los *layouts* por consejo de Susana Y de Miguel realizamos la tercera animática de *La Espiral* con los tiempos nuevamente ajustados y en el formato correcto.

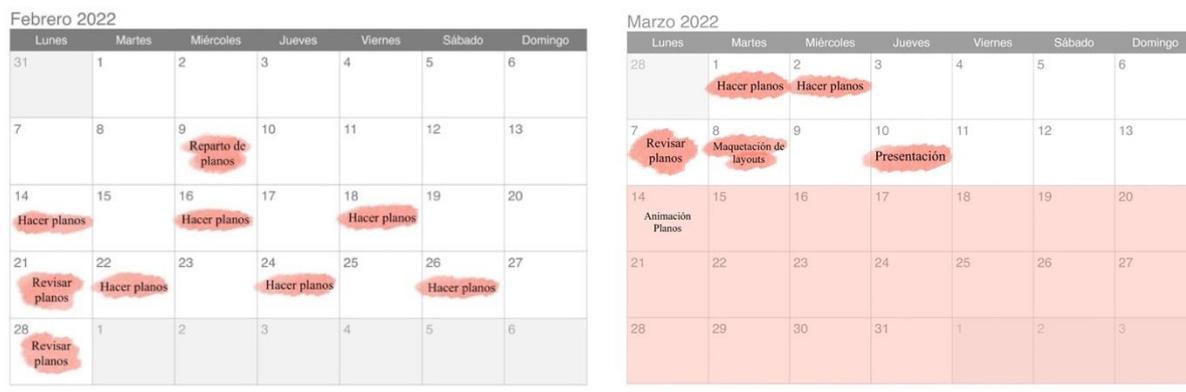


Fig. 42. Calendario de Layouts.

#### 4.3.2 Animación Rought

Con todos los *layouts* finalizados comenzamos a animar. El programa que utilizamos fue Toon Boom Harmony. Lo primero que hicimos fue dar orden al trabajo que íbamos a llevar. En esta parte nuestro papel de directora fue muy importante a la hora de planificar el reparto de roles de planos que fue el siguiente:

- Sandra Pérez de la Blanca: *Key Frames*, Intercalados, *clean up*
- Claudia Serneguet: *Key frames*, intercalados, *clean up*
- Marta Moreno: *Key frames*, intercalados, *clean up*
- Maria Monfort: intercalados, *clean up*.

·Anna Gisbert: intercalados, *clean up*.

·Carla Moliner: intercalados, *clean up*.

·Jose María Serrano: intercalados, *clean up*.

·Keving Pineda:intercalados.

| Plano | Claves | intercalados | clean-up |
|-------|--------|--------------|----------|
| 53    | Marta  | Kevin        |          |
| 54    | Marta  | Marta        |          |
| 55    | Marta  | Marta        |          |
| 56    |        |              |          |
| 57    |        |              |          |
| 58    | Sandra | Sandra       |          |
| 59    |        |              |          |
| 60    |        |              |          |

Fig. 43. Fragmento control producción con colores.

Al comienzo nuestro rol era como animadora principal junto a Claudia, sin embargo, para acelerar el proceso, a la mitad de la producción Marta Moreno ayudó a realizar claves, de esta forma comenzamos a efectuar una producción en cadena en la que tras realizar los dibujos principales se los pasamos a las intercaladoras que se encargaban de terminar la animación en *rough*. Para mantener un control sobre la producción nos encargamos de preparar un *excel* en el que íbamos apuntando el estado de los planos por medio de un sistema de colores (Fig. 43). El color rojo para los planos sin hacer, naranja para los que estaban en proceso, azul para los que estaban terminados en sucio y verde para acabados con el *clean up* y color.

La producción llevó un ritmo adecuado durante todo el proceso, aunque al principio fue más lenta debido a la inexperiencia general con el programa Toom Boom, pero gracias al trabajo en equipo fuimos solventando problemas y dudas entre todos. Una de las escenas más complicadas de realizar fue el agujero ya que aún teniendo los *layouts*, era una escena abstracta, larga, y de complicada comprensión. Para solventar el problema en nuestro rol como directoras (que debía de supervisar todos los planos de forma general) decidimos crear un sub-equipo para el agujero negro en el que delegamos a Marta Moreno como encargada de realizar los claves y a José María, Anna y Kevin como intercaladores. Mientras el resto del equipo continuó con el resto de la producción.

Realizamos una animación a 24fps, a unos, doses y treses, esto se refiere al tiempo que una sola imagen se mantiene en la cámara en relación los fotogramas por segundo. Al principio nos costó acostumbrarnos a usar este tipo de animación, pero conforme se iban realizando los planos, íbamos comprendiendo mejor el funcionamiento de esta técnica que es la que utilizan en la mayoría de los estudios de animación profesionales. El 2 de mayo realizamos un primer corte de animación, juntamos todos los planos que teníamos hasta el momento y los montamos en un video, este fue mostrado en la clase de producción II, nos sirvió para ver cómo estaba evolucionando el proyecto y si estábamos realizando una animación con calidad, manteniendo los

diseños de los personajes y el estilo. Todo el equipo se esforzó por lograr que la animación del corto fuera fluida, para ello tuvimos muy en cuenta las clases que impartía Miguel Vidal, además prestamos atención en emplear los 12 principios de la animación en cada uno de los planos.

En la parte de animación nos encargamos de los dibujos clave de 22 planos de los cuales realizamos el intercalado de 19, además fuimos incorporando todos los movimientos de cámara que había que realizar en cada uno de los planos. Los 60 planos estuvieron terminados para el 13 de junio que fueron mostrados en el segundo corte de animación que se realizó en la clase de producción II, recibimos el *feedback* de Miguel Vidal, y Sergio Rodríguez los profesores de la asignatura.

#### 4.3.2 CLEAN UP Y COLOR

Con toda la animación en sucio comenzamos la etapa del *clean up*, que consiste en limpiar todos los dibujos realizados por los animadores para reducirlos a una única línea. En un principio parecía una tarea sencilla, pero no lo es, por lo que decidimos repartir el trabajo en función de las habilidades de cada miembro. Decidimos repartir el trabajo del *clean up* en función de las habilidades de cada miembro, Noelia Gavidia se encargó de limpiar todos los planos en los que aparecían manos, María Monfort de los escenarios de la habitación y de los planos que ella misma había animado, Marta Moreno se encargó de algunos de los planos del agujero negro y de las caídas de Gea, Claudia Sernequet terminó de realizar ajustes en la animación para corregir errores, Carla Moliner se aseguró de que todos los personajes se mantuvieran en diseño, José María Serrano realizó el humo y la sombra, para ello estuvo investigando sobre las distintas texturas que tenían los pinceles de Toom Boom, para encontrar el más parecido al pincel del *concept art*, Anna Gisbert, hizo los fondos de los espejos. En nuestro caso nos encargamos de limpiar los planos en los que habíamos participado y de realizar los fondos de estrellas del agujero negro. Al comenzar a realizar esto, nos dimos cuenta de que para este rol es importante conocer bien el diseño de los personajes ya que esta es la línea definitiva que se verá en el corto por lo que debe tener toda la esencia del personaje.

Realizamos el *clean up* con el pincel *Pipe Cleaner 26*, que tiene una textura muy parecida al lápiz, el objetivo principal era conseguir una línea muy limpia, pero a la vez plástica y expresiva de acuerdo con los referentes que habíamos escogido. En cuanto al color una vez con el *clean up* realizado, fuimos introduciendo las sombras grises en los planos donde hacía falta, el color negro en el pelo y las botas de Gea con el pincel *dry spotted*, y finalmente el color rojo en el vestido. Nuestra labor en esta fase se centró en encontrar una forma

de eliminar la línea del vestido para dejar solo el color rojo, siguiendo la estética marcada por la preproducción. Para ello estuvimos investigando el programa hasta dar con una solución que transmitimos al equipo para que todos siguieran el mismo proceso.

#### **4.4 POSTPRODUCCIÓN.**

Tras realizar todas las fases anteriores llegamos a la postproducción, última fase donde se unifican todos los planos, se añaden los efectos especiales y se ajustan los sonidos definitivos de un proyecto.

##### **4.4.1. EDICIÓN**

Para la edición utilizamos el programa de edición de video Imovie para montar la versión del cortometraje en *rough*, este permite unir los planos de forma rápida; en cuanto a la versión definitiva se editó con los programas de Adobe, Premiere y After effects para un acabado profesional.

##### **4.4.2. MÚSICA Y SONIDO**

La música y el sonido aun no son las definitivas ya que estas se realizarán más adelante en coherencia con el largo. Sin embargo, por el momento el corto utiliza unos sonidos extraídos del banco de sonidos

##### **4.4.3. CRÉDITOS**

Durante la producción del cortometraje se decidió realizar unos créditos finales para conseguir un cierre del proyecto más profesional. Estos fueron creados en la asignatura de efectos especiales junto a María Monfort y bajo la supervisión del profesor Adolfo Muñoz. Para realizarlos nos inspiramos en el opening de la serie de acción real *True Detective* (2014) y en el de la película *Skyfall*, (2012) estos utilizan colores poco saturados, con fondos blancos en los que la figura es el elemento principal. Lo más atractivo es la combinación de imagen y video que realizan sobre todo en *True Detective*, la fusión resultante junto con el fondo neutro crea una estética similar a la de un grabado. Para nuestro proyecto decidimos realizar unos créditos que tuvieran una apariencia similar. Usamos principalmente los colores blancos, negros y rojos, y también algunos tonos sepia. Decidimos incorporar una mezcla de imagen real con animaciones de nuestro cortometraje para adaptarlo a la estética que tendrá el largometraje.



Fig. 44. Moodboard con imágenes extraídas de ambas producciones.

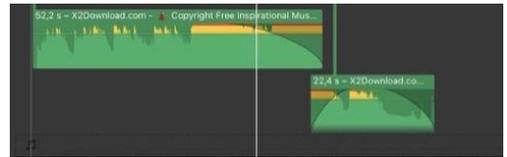


Fig. 45. Captura de la edición de sonido del programa Imovie.

En cuanto a la música decidimos que los créditos tuvieran sólo una BSO de acompañamiento, nos encargamos de buscar una música que se sincronizara con la animación y la acción del proyecto. Se realizó la edición de la música en el programa Imovie (Fig. 45), ya que permitía observar mejor la frecuencia del sonido y era más sencillo mezclar los cortes para sincronizar la música. Las escenas de acción real las grabamos en el croma del plató de la universidad. María Monfort se encargó de la cámara, nuestro rol fue interpretar a Gea en algunas de las escenas del corto, como guía utilizamos los planos del storyboard (Fig. 46).

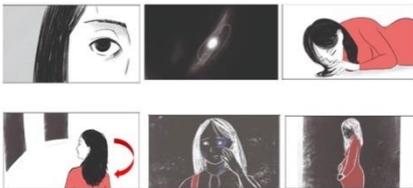


Fig. 46. Selección de las escenas del storyboard

Una vez tuvimos las tomas grabadas comenzamos con la edición en el programa de *After Effects*, Utilizamos efectos como el *keylight* para realizar el croma y fuimos experimentando con la superposición de videos para crear efectos similares a los de *True Detective*, ajustamos los colores retocando las curvas de color y añadimos las tipografías (Fig. 47). La duración de estos es de 1:10 min y el resultado que logramos nos pareció muy interesante y acertado para añadirlo como créditos del corto.



Fig. 47. Fragmento de croma para el P.3 de los títulos de crédito

## 5.CONCLUSIONES.

Realizar este proyecto ha sido un gran reto por diversos motivos, el primero la complejidad que trae consigo la animación, que conlleva un proceso de realización lento y bien ejecutado para obtener buenos resultados, además en nuestro caso decidimos abordar una duración larga para ayudar a la comprensión de la historia. El segundo, el compromiso del tema, la violencia de género: un problema que sigue creciendo y como equipo integrado

mayoritariamente por mujeres, sentíamos un gran deber por visibilizar y crear conciencia en todas las personas que vieran el corto. Finalmente, el hecho de realizar un trabajo en equipo con un nivel profesional que nos sirviera para nuestro futuro laboral en el sector de la animación. Durante el proceso del corto tuvimos que enfrentarnos a muchos problemas que fuimos superando con el apoyo del equipo y la constancia en el trabajo. Consideramos que con el resultado que obtuvimos logramos cumplir con todos los retos que nos propusimos, objetivos generales, creando un corto de animación en 2D, con un buen nivel de animación, aunque aún lo seguiremos puliendo y mejorando, que puede funcionar tanto dentro como fuera del largometraje de acción real y sobretodo, que puede favorecer la reflexión del público que lo visibilice.

A nivel personal deseamos poner en valor, que durante el proceso aprendimos la importancia del trabajo en equipo, sin él no hubiera sido posible realizar este TFG. También nos dimos cuenta de que para conseguir una buena animación es fundamental tener una preproducción muy trabajada, ya que es ahí donde se va a dejar todo bien planificado con el *storyboard*, las hojas modelos de los personajes creadas para orientar a los animadores y los fondos, donde su sucederán las acciones. También documentar adecuadamente y poder así enriquecer tanto el contenido como la forma, en nuestro caso sobre la violencia de género en la sociedad actual, para entender mejor el tema y con ello orientar adecuadamente la dirección y fundamentación del TFG y del corto.

Hemos aprendido sobre muchos de los roles que se realizan en una producción (*storyboarder*, *layout artist*, etc.) destacando la fundamental en nuestro caso: la dirección, que nunca habíamos efectuado hasta ahora. Bajo este rol nos hemos encargado de mantener la comunicación entre todos los departamentos artísticos y de dar las instrucciones para mantener un ritmo de trabajo constante. Además, hemos aprendido a utilizar programas que se demandan hoy en día en las empresas profesionales como Toom Boom Harmony y After Effects.

De todo este proceso se concluye que la animación no es una práctica sencilla, de hecho, podríamos decir que es como hacer una larga carrera de relevos donde tienes que ir al máximo, pasando el testigo a tus compañeros hasta llegar a la meta. Al final solo conseguirás ganar la carrera si el testigo ha pasado por todo el equipo y todos y cada uno han sido conscientes de su valor en el proceso. En nuestro caso hemos podido acompañar a desarrollar un corto que sin duda nos servirá en nuestro futuro laboral, en el que hemos alcanzado todos nuestros objetivos planteados y que nos acerca a alcanzar nuestro sueño: trabajar en esta apasionante y creativa industria que es la animación.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Collins, H.F. (16 mayo de 2020). *La animación aplicada a la comunicación*. Nombre del sitio web. <https://hellen-lopez-collins.medium.com/la-animación-aplicada-a-la-comunicación-e7d62205d3d6>

Conexión ESAN (9 de junio 2020). *Brainstorming: Ventajas de hacer una lluvia de ideas en la empresa*. Nombre del sitio web. <https://hellen-lopez-collins.medium.com/la-animación-aplicada-a-la-comunicación-e7d62205d3d6>

Cournoyer, M. (directora). (2008). *Robes of war*. [cortometraje de animación]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hVE2T8eiwCA>

Cuervo, J. (2012). *Mejor liderar que mandar: liderarse y liderar para motivar*. (2ªed). Libros de Cabecera.

Dinu, A.C. (2015). Los niños como víctimas de la violencia de género. *Trabajo Social Hoy*, 75, 37-68. doi 10.12960/TSH.2015.0009.

Frei, M. (director). (2011). *Not about us*. [cortometraje de animación]. Vimeo. <https://vimeo.com/51535113>

Lafuente, P. (10 julio de 2007). *Países desarrollados no acaban con la violencia de género*. Nombre del sitio web <https://cimacnoticias.com.mx/noticia/paises-desarrollados-no-acaban-con-la-violencia-de-genero/>

Lecturalia. *Laura Pérez*. Consultado el 18 de abril de 2022. <https://www.lecturalia.com/autor/22434/laura-perez>

L'office National du Film du Canada. *Michèle Cournoyer- The art of Metamorphosis*. Consultado el 15 de Mayo de 2022. <https://www.onf.ca/selection/michele-cournoyer-gg-award/>

López, M.C (2019). *La práctica judicial en los delitos de malos tratos. Patria potestad, guarda y custodia y régimen de visitas*. (NIPO On Line: 042190328) [Tesis doctoral, Ministerio de la Presidencia, Relaciones con las Cortes e Igualdad] Catálogo de publicaciones oficiales de la Administración General del Estado. [https://violenciagenero.igualdad.gob.es/violenciaEnCifras/estudios/Tesis/pdfs/Tesis\\_7\\_Practica\\_Judicial\\_Delitos\\_Malos\\_Tratos.pdf](https://violenciagenero.igualdad.gob.es/violenciaEnCifras/estudios/Tesis/pdfs/Tesis_7_Practica_Judicial_Delitos_Malos_Tratos.pdf)

López, M.C. (2018). *Madres maltratadas Violencia vicaria sobre hijas e hijos*. Umaeditorial.

Massi, S. (director). (2001). *Tengo la posizione*. [cortometraje de animación]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fhZZ8Br-U8>

National Film Board of Canada. Directors. Regina Pessoa. Consultado el 9 de mayo de 2022. <https://www.nfb.ca/directors/regina-pessoa/>

Patró Hernández, R., y Limiñana Gras, R. M. (2005). *Víctimas de violencia familiar: consecuencias psicológicas en hijos de mujeres maltratadas*. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 21(1), 11–17. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/27071>

Pessoa, R. (directora). (2012). *Kali le petit vampire*. [cortometraje de animación]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=CuQwfjOAT\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=CuQwfjOAT_4)

Ringland, H. (2019). *Las Flores Pérdidas de Alice Hart*. Salamandra.

Ruiz, Y. (2007). *La violencia contra la mujer en la sociedad actual: análisis y propuestas de prevención*. Jornades de Foment de la Investigació. Forum Universitat Jaume I. Disponible en: [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/78453/forum\\_2007\\_18.pdf](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/78453/forum_2007_18.pdf)

Serra, A. (2019) *Caperucita roja*. Nórdica.

Soler, C. (2008). *Las relaciones postraumáticas en la infancia y adolescencia maltratada: el trauma complejo*. *Revista de psicopatología y psicología clínica* Vol. 13, Nº3, pp.159-174. <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:Psicopat-2008-13-3-10001/Documento.pdf>

Soto, V., Leonhardt P., Alonso, N. y Serrano, B. (2019). Víctimas invisibles: análisis de la intervención socioeducativa de niñas y niños expuestos a violencia de género en familia. *SIPS- Pedagogía Social. Revista interuniversitaria*, (34) 113-127. DOI: 10.7179/PSRI\_2019.34.08 <http://recyt.fecyt.es/index.php/PSRI/>

Whitaker, H., & Halas, J. (2009). *Timing for Animation*. Focal Press.

Williams, R. (2001) *The animator's survival kit*. Faber and Faber.

Wikidat. Simone Massi. Consultado el 6 de mayo de 2022. <https://es.wikidat.com/info/simone-massi>

## 7. ÍNDICE DE FIGURAS

**Pág. 9.** Fig. 1. Calendario General.

**Pág. 14.** Fig. 2. *Tío Tomás, A Contabilidade Dos Dias*. Regina Pessoa, 2019.

Obtenido de: <https://alcine.org/programa/27056/tio-tomas-a-contabilidade-dos-dias/>

**Pág. 14.** Fig. 3. Fotograma del cortometraje: *Tengo la posizione*, Simone Massi, 2001. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=fhZZ8Br-U8>

**Pág. 15.** Fig. 4. Recopilación de fotogramas del corto: *Not About Us*. Michael Frei (2011). Obtenido de: <https://vimeo.com/51535113>

**Pág. 15.** Fig. 5. Fotograma del cortometraje: *Robes of War*, Michele Cournoyer, 2009. Obtenido de:

<https://www.youtube.com/watch?v=hVE2T8eiwCA>

**Pág. 16.** Fig. 6. Ilustración *Caperucita Roja*, Adolfo Serra 2019. Obtenido de:

<https://adolfoserra.cargo.site/Caperucita-Roja>

**Pág. 16.** Fig. 7. Ilustración *Extrañeza*, Laura Pérez, 2021. Obtenido de:

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

**Pág. 16.** Fig. 8. Ilustración *Gea*, *La Espiral* Carla Moliner, 2021.

**Pág. 17.** Fig. 9. Portada del libro: *Las flores Perdidas de Alice Hart*, Holly Ringland, 2019. Obtenido de:

<https://www.amazon.es/flores-perdidas-Alice-Hart-Narrativa/dp/8498389526>

**Pág. 17.** Fig. 10. Portada del libro: *Madres Maltratadas: violencia vicaria sobre hijas e hijos*, M<sup>a</sup> Carmen Peral López, 2018. Obtenido de:

<https://www.amazon.es/Madres-maltratadas-Violencia-vicaria-Atenea/dp/8417449205>

**Pág. 19.** Fig. 11. Calendarios de preproducción.

**Pág. 19.** Fig. 12 Fragmento de la hoja de control de producción.

**Pág. 20.** Fig. 13. *Brainstorming. La Espiral*, realizado por Maria Monfort.

**Pág. 20.** Fig. 14 Fotograma de la película *US*, Jordan Peele, 2019. Obtenido de:

<https://laprensa.peru.com/espectaculos/noticia-us-que-significa-final-nosotros-nueva-pelicula-jordan-peelee-nnda-nnlt-86506>

**Pág. 21.** Fig. 15. *Brainstorming, La Espiral*, realizado por Carla Moliner.

**Pág. 21.** Fig. 16. Imagen del cuento ilustrado de *Caperucita Roja*, Adolfo Serra 2019. Obtenido de: <http://descongelarte.blogspot.com/2011/12/la-caperucita-roja-de-adolfo-serra.html>

**Pág. 22.** Fig. 17 Fragmento del guion narrativo ajustado para animación.

**Pág. 22.** Fig. 18. Fragmento del beatboard realizado por Carla Moliner.

**Pág. 23.** Fig. 19. Fragmento del guion técnico correspondiente a los planos 56, 57 y 58 con imágenes de referencia.

**Pág. 24.** Fig. 20. Fragmento del primer storyboard en formato 16:9, realizado por Sandra Pérez.

**Pág. 24.** Fig. 21. Cambios en el *storyboard* en formato 16:9, realizado por Sandra Pérez.

**Pág. 24.** Fig. 22. *Storyboard* final en formato 16:9, realizado por Sandra Pérez.

**Pág. 24.** Fig. 23. Layout *La Espiral* con el formato corregido, realizado por Sandra Pérez.

**Pág. 25.** Fig. 24. *Moodboard* de estética y color.

**Pág. 26.** Fig. 25. *Moodboard* estilo Gea.

**Pág. 26.** Fig. 26. Fragmento de la Biblia de producción, *concept art* Gea, realizado por el equipo.

**Pág. 27.** Fig. 27. Fragmento de la Biblia de producción, *concept art* de la sombra, realizado por María Monfort y Sandra Pérez.

**Pág. 27.** Fig. 28. *Concep art* de Ester y Cora, realizado por Carla Moliner.

**Pág. 27.** Fig. 29. *Concep art* sala de espejos, realizado por Anna Pérez.

**Pág. 27.** Fig. 30. *Concep art* habitación, realizado por Noelia Gavidia.

**Pág. 28.** Fig. 31. Diseño definitivo rostro de Gea, realizado por: Carla Moliner.

**Pág. 28.** Fig. 32. Diseño definitivo de Esther y Cora. Realizado por: María Monfort y Carla Moliner.

**Pág. 28.** Fig. 33. Diseño definitivo de la sombra, Realizado por Sandra Pérez.

**Pág. 29.** Fig. 34. Diseño final de la habitación, Realizado por María Monfort.

**Pág. 29.** Fig. 35. Estudios de encuadres y disposición de los elementos de la habitación, realizado por Noelia Gavidia.

**Pág. 29.** Fig. 36. Escenario agujero negro y estética rayada, realizado por Sandra Pérez.

**Pág. 30.** Fig. 37. Sala de espejos, realizado por Anna Gisbert.

**Pág. 30.** Fig. 38. Arte final en formato cine 2.351, realizado por María Monfort.

**Pág. 31.** Fig. 39. 2ª Animática formato 16:9, realizada por Sandra Pérez.

**Pág. 32.** Fig. 40. Reparto de *layouts*.

**Pág. 32.** Fig. 41. *Layout* P.34 realizado por Sandra Pérez.

**Pág. 33.** Fig. 42. Calendario de *Layouts*.

**Pág. 34.** Fig. 43. Fragmento control producción con colores.

**Pág. 37.** Fig. 44. *Moodboard* con imágenes extraídas de ambas producciones.

**Pág. 37.** Fig. 45. Captura de la edición de sonido del programa Imovie.

**Pág. 37.** Fig. 46. Selección de las escenas del *storyboard*.

**Pág. 37.** Fig. 47. Fragmento de croma para el P.3 de los títulos de crédito.

## 8. ANEXOS

·Las biblias de preproducción y producción se encuentran disponibles como anexo en:

<https://drive.google.com/drive/folders/1K4TRvXXqMusDTMzjUs9y44nGChqPQYWc?usp=sharing>

·Animáticas:

Animática Espiral *Storyboard* Final (YouTube):

<https://www.youtube.com/watch?v=6sovG2FdUJc&t=141s>

Animática Espiral *Layout* (YouTube):

<https://www.youtube.com/watch?v=66GgLF2JWIY>

·Estado actual del corto que se avanzara para el día de la defensa:

Enlace YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=OA3fahl2H5g&t=117s>

