



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

LA ESPIRAL. Producción de un corto animado en 2D.
Concept art, artes finales, intercalados y edición.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Monfort Font, Maria

Tutor/a: Garcia Rams, María Susana

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

La Espiral es un cortometraje de animación 2D realizado en equipo, que nos ha permitido explorar todas las fases que conciernen a la producción de este, desde la preproducción, pasando por la producción y el trabajo final de postproducción.

Nuestro cortometraje forma parte de La Espiral, un largometraje de acción real dirigido por el cineasta social Samuel Sebastián. La película cuenta la historia de Gea, una mujer que ha sufrido violencia de género, y que debe entregar sus hijas a su exmarido por decisión judicial. Nuestro corto toma lugar la noche anterior al día en el que Gea debe entregar a sus hijas, donde por medio de la animación, se adentrará al espectador de manera onírica y surrealista en sus recuerdos y sentimientos. El tema principal gira en torno a la indefensión de la mujer y la pasividad de la justicia ante las situaciones de maltrato. El símbolo de la espiral, presente durante gran parte del corto, representa el agotamiento y el paso del tiempo de una manera envolvente de la cuál es difícil salir.

Dividido en roles, como trabajo de producción de animación, se aportó tanto en la realización del *concept art*, artes finales, *layout*, intercalados de animación, *clean up* y edición final.

SUMMARY

La Espiral is a 2D animated short film made in a team, which has allowed us to explore all the phases that concern its production, from pre-production, through production and the final post-production work.

Our short film is part of *La Espiral*, a live-action feature film directed by social filmmaker Samuel Sebastián. The film tells the story of Gea, a woman who has suffered gender-based violence who must hand over her daughters to her ex-husband by court order. Our short film takes place the night before the day that Gea must deliver them to her daughters, where through animation, she will delve into her memories and feelings in a dreamlike and surreal way. The main theme revolves around the helplessness of women and the passivity of justice in situations of abuse. The symbol of the spiral, present for much of the short, represents exhaustion and the passage of time in an enveloping way that is difficult to get out of.

Divided into roles, as animation production work, it contributed both in the realization of concept art, final arts, layout, animation inbetweens, clean up and final editing.

PALABRAS CLAVE:

Animación; violencia de género; tiempo; concept-art; edición

KEY WORDS:

Animation; Gender violence; time; concept-art; edition

Quiero agradecer a mi familia por apoyarme incondicionalmente, a nuestra tutora Susana por guiarnos y acompañarnos siempre en nuestro proyecto y por último a mis amigos de La Espiral por ser lo mejor que me he llevado de este proyecto.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	9
2.1 GENERALES	9
2.2 ESPECÍFICOS	9
2.3. METODOLOGÍA Y CRONOGRAMA	9
3. MARCO TEÓRICO	11
3.1. MAPA CONCEPTUAL	11
3.1.1. INICIOS DEL SISTEMA PATRIARCAL	11
3.1.2. ANIMACIÓN Y FEMINISMO DESDE LOS AÑOS 60 A LA ACTUALIDAD DESDE LAS FIGURAS DE JOANNA QUINN, CANDY GUARD, MARJUT RIMMINEN, MICHAEL COURNOYER, FAITH HUBLEY	12
3.2. REFERENTES	16
3.2.1. CONCEPTUALES	16
3.2.1.1 THE BABADOOK	16
3.2.1.2 PERSÉPOLIS	17
3.2.2. ESTÉTICOS	18
3.2.2.1. REGINA PESSOA. ANIMACIÓN	18
3.2.2.2. SIMONE MASSI. ANIMACIÓN	18
3.2.2.3. ADOLFO SERRA. ILUSTRACIÓN	18
3.2.2.4. LAURA PÉREZ. ILUSTRACIÓN	19
3.3 MOODBOARD	20
4. LA ESPIRAL. DESARROLLO PRÁCTICO Y RESULTADOS	22
4.1. PREPRODUCCIÓN	22
4.1.1. GUIÓN LITERARIO, TÉCNICO Y <i>STORYBOARD</i>	24

4.1.2. DEL <i>MOODBOARD</i> AL <i>CONCEPT ART</i>	27
4.1.3. DISEÑO DE PERSONAJES, ESCENARIOS Y PROPS	31
4.1.4. HOJAS MODELO	34
4.1.5. <i>COLOR SCRIPT</i>	35
4.1.6. ARTES FINALES	36
4.1.7. ANIMATICAS	37
4.2. PRODUCCIÓN	38
4.2.1. LAYOUTS	39
4.2.2. ANIMACIÓN	41
4.2.3. CLEAN UP Y COLOR	42
4.2.4. GRABACIÓN DE SONIDO	43
4.3. POSTPRODUCCIÓN	43
4.3.1. EDICIÓN	44
4.3.2. TÍTULOS DE CRÉDITO	44
5. CONCLUSIONES	46
6. REFERENCIAS	47
7. INDICE DE IMÁGENES	49
8. ANEXOS	53

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto de TFG surge de la propuesta que se nos hizo en la asignatura de Producción de animación I por parte de Samuel Sebastián, guionista, dramaturgo y director de cine social, de participar en un largometraje de ficción que contempla escenas animadas en su guion. El largometraje cuenta con el apoyo de la asociación Alanna, fundada para velar por los derechos de las mujeres víctimas de violencia de género. El desarrollo del corto animado *La espiral*, se nos presenta como una oportunidad de adentrarnos en un TFG en la modalidad de APS, por su aportación y colaboración con la asociación y el contenido de concienciación social del mismo, y a su vez como una experiencia profesional que nos ofrece posibilidades de que nuestro trabajo sea visto en distintos festivales de cine, además nos propone el reto de crear un corto que funcione tanto dentro del largometraje de imagen real como independientemente del mismo.

Siendo un corto de unos 4:30 minutos de duración, se trata el género dramático mediante la técnica de animación 2D digital. Se dirige hacia un público adulto capaz de reflexionar y empatizar con la historia y el personaje.

Nos encontramos ante un TFG práctico de carácter grupal. Las integrantes del proyecto son: Sandra Pérez de la Blanca, Marta Moreno, Anna Gisbert, Noelia Gavidia y Maria Monfort. Contamos también con la colaboración durante todo el proyecto de Carla Moliner y con el apoyo en la fase de producción de José María Serrano, Claudia Serneguet y Kevin Pineda.

El proyecto se ha dividido en cada fase, asignando un rol a cada integrante. Se nos asignó en la parte de preproducción el rol de *concept artist*, trabajando tanto en ambientes y *props*, como en diseño de los personajes y en las artes finales. En la fase de producción aportamos en los intercalados y se nos asignó junto a Sandra Pérez y a Marta Moreno la parte de postproducción digital.

Durante todas sus etapas, fuimos guiadas por María Susana Rams, tutora de nuestro TFG. Se vinculó el proyecto a las asignaturas cursadas y por supuesto recoge todos los aprendizajes recibidos en la formación del Grado en BBAA, especialmente las asignaturas enfocadas al sector de la animación. Así pues, comenzamos en Producción de animación I para la realización de todo el proceso de preproducción, y Producción de animación II para la producción y finalmente la clase de postproducción digital y efectos especiales para la fase de postproducción.

A nivel de estructura de la memoria: se introdujo en el apartado dos los objetivos y metodología del TFG, el capítulo tres recoge el marco teórico, con los aspectos conceptuales vinculados y los referentes que hemos considerado fundamentales. Es importante decir que desde un primer momento se han tenido unos referentes base y comunes que ayudaron a marcar y definir el estilo del corto, tales como Regina Pessoa, Simone Massi, Laura Pérez y Adolfo Serra. Finalmente, todo el proceso práctico está recogido y explicado con detalle en el capítulo cuatro de esta memoria, para facilitar el entendimiento, de manera cronológica y metodológica: preproducción, producción y posproducción.

Deseamos recalcar la motivación por la que hemos elegido este proyecto. Cuando se nos presentó la propuesta, pensamos que era una buena oportunidad ya que, contribuimos a concienciar sobre un tema que, de una manera u otra, a todas nos afecta. Además, la película en sí le da una vuelta más a la típica historia, no termina cuando la mujer muere o cuando el marido tiene una orden de alejamiento, la historia sigue, mostrando el poco amparo que da el sistema a las víctimas y como no les deja recuperar nunca su vida de nuevo y sobre todo la fuerza resiliente de estas mujeres.

También, el ser parte de una producción real, donde se colabora con más profesionales, hemos aprendido a distribuir los tiempos y a trabajar de una manera seria, contribuyendo a enriquecer nuestro currículum y portafolio de una manera profesional.

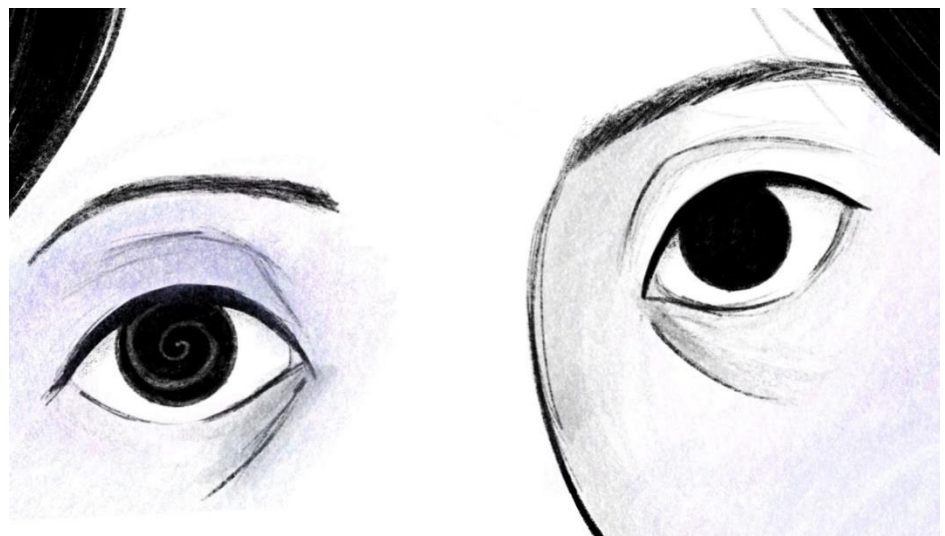


Figura 1 Portada del *pitch* La Espiral realizado por Sandra Pérez

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 GENERALES

- Realizar un corto de animación 2D que promueva la reflexión, para un cambio de mentalidad social ante la violencia de género.
- Acabar en fechas y con calidad profesional este cortometraje y que funcione tanto como una escena dentro del largometraje como un corto independiente.
- Generar un material de calidad que pueda enriquecer nuestros perfiles y portafolios

2.2 ESPECÍFICOS

Como objetivos individuales se encuentran:

- Mostrar las habilidades adquiridas durante la carrera
- Trabajar en la preproducción, producción y postproducción del corto ejerciendo los roles de artista de *concept art*, animadora y aportando en postproducción.
- Investigar sobre la violencia de género en la sociedad española actual.
- Aportar nuestro grano de arena desde el arte en la reivindicación de los derechos de las mujeres maltratadas y de sus hijos/as
- Formar parte de una producción real, siguiendo las órdenes de los directores de proyecto y del corto.
- Aprender a trabajar en equipo y a discutir las ideas.

2.3 METODOLOGÍA Y CRONOGRAMA

El inicio del proyecto se debe a una nueva propuesta en clase de Producción I. Todas las componentes de este trabajo fin de grado, habíamos acordado aprovechar esta oportunidad para hacer un TFG grupal. Se organizaron encuentros en el aula de clase con diferentes personas de asociaciones por los derechos sociales. Nosotras elegimos la propuesta del director Samuel Sebastián, que colabora con la asociación ALANNA.

Desde que el equipo se unió fuimos aportando ideas y descartando otras hasta llegar a situaciones visuales que transmitieran la angustia de nuestro personaje principal. Fue muy importante el proceso de documentación profundizando sobre los conceptos que nos interesaban y estaban vinculados a nuestra posible historia, buscamos referentes y realizamos una exploración para encontrar imágenes y posibles apoyos conceptuales y visuales, que nos encauzan sobre qué contar y cómo, y nos dieran una idea sobre la estética general del corto.

Una vez asentado el grupo y la propuesta, se repartieron los roles: de la parte narrativa se encargaron: Carla Moliner que realizó el *beatboard* inicial, Marta Moreno que colaboró en el desarrollo inicial de la historia y realizó parte

del *storyboard* final y Sandra Pérez que llevó la dirección general de la narrativa visual, realizó la otra parte del *storyboard* final y creó la animática.

En cuanto a la parte artística, Carla Moliner se encargó del diseño de personajes, María Monfort de los diseños de la habitación y *props*, Anna Pérez del diseño de ambientes y Noelia Gavidia del diseño de las perspectivas.

Una vez repartidos los roles se inició la fase de preproducción. Samuel Sebastián nos guion hacia como debía ser la estética, siguiendo una premisa de estilo en blanco y negro con algún tipo de color. Se nos presentaron algunos referentes como Regina Pessoa o Adolfo Serra que nos ayudaron a decidir la estética del cortometraje.

El director del proyecto nos iba haciendo apuntes sobre la narrativa de la historia y María Susana García, tutora del TFG, nos ayudaba a pasar del lenguaje escrito a la imagen animada.

Cuando se tuvo un guion claro, se terminaron de concretar los escenarios y personajes. Se hizo el primer *animatic* para analizar la velocidad de la narrativa. Se hicieron los ajustes pertinentes y las hojas modelo mientras nos encargamos de las artes finales para terminar con la parte de preproducción.

Con todo el material generado se inició la producción del corto, en Producción II, en esta fase del proyecto se incorporaron tres integrantes más al grupo: José María Serrano, Claudia Serneguet y Kevin Pineda. Comenzamos la producción realizando los *layouts*, para ello se utilizó la animática como una guía con la que dividimos los planos y los repartimos entre los miembros del grupo, siete planos para cada uno. Los *layouts* se terminaron el 9 de marzo y a partir de ahí se empezó a realizar la animación del corto hasta junio. Todo el proceso se detalla en el apartado del desarrollo del proyecto capítulo cuatro.

También queremos poner en valor a nivel metodológico, la organización general de todo el TFG, mediante un calendario en el que visibilizar el desarrollo completo del trabajo y los encuentros y revisiones con los directores y las tutorías, algo fundamental para el reparto de roles, temporalización de las tareas, supervisión pormenorizada y buena gestión del tiempo en los diversos procesos. Todo ello se puede apreciar en la figura 2.

Algo que también contemplamos en los diversos estados de la realización del corto, con dos cronogramas diferentes de trabajo, uno para preproducción y otro para producción, que incluiremos en el capítulo cuatro de desarrollo del proyecto.

Figura 2 Calendario general del proyecto.



3. MARCO TEÓRICO

3.1. MAPA CONCEPTUAL

En este proyecto se ha realizado una búsqueda en torno a la problemática que se trata en nuestro cortometraje. Nos documentamos sobre la situación de violencia de género actual, la posición de los hijos, el problema con el sistema judicial, el recurso de la animación como elemento terapéutico y de concienciación social, los inicios del sistema patriarcal y la repercusión del feminismo en la animación, siendo estos dos últimos temas los tratados a continuación.

3.1.2. LOS INICIOS DEL SISTEMA PATRIARCAL

En El Origen del patriarcado Gerda Lerner reflexiona sobre el sistema patriarcal y su origen desde la diferencia entre el sexo masculino y femenino. En especial, centra los orígenes del sistema en la capacidad reproductiva de la mujer y en la organización y la división de las tareas en torno a esta capacidad.

Con la sociedad de clases, sigue habiendo un privilegio masculino general, aunque también hay algunos hombres que tienen más privilegios que otros hombres. Con esta denominación masculina sobre las mujeres se creó un sistema de símbolos encargado de excluir a las mujeres (poner impedimentos para que sientan suyos los recursos como la enseñanza, el trabajo, los derechos sobre su propio cuerpo...).

El monoteísmo sustentó las diferencias biológicas y de roles entre hombres y mujeres capacitando la habilidad de mediar entre los hombres y Dios solo a las personas del género masculino. Esta filosofía bíblica conecta

directamente a los hombres con la divinidad y a las mujeres con la impureza, la pasividad, lo demoníaco y lo servicial. (Gil M. I., 2019)

La primera forma del patriarcado apareció en el estado arcaico desde la figura de la familia, que expresaba y generaba normas y valores. Los hombres se apropiaron de los excedentes de la ganadería y para asegurar su legado y sus herederos se instauró la familia monógama. Desde ahí la mujer ha empezado a ser objeto de mercancía: eran vendidas, intercambiadas, compradas en matrimonio, por el bien y el interés de la familia.

Otros factores que contribuyeron a esta división de sexos es la *Teoría de la superioridad física de los hombres*. Esta afirmación ha convertido nuestra cultura y tradición intelectual en androcéntrica, suponiendo un lastre para los estudios de la evolución humana desde que Darwin colocó a la humanidad en el marco evolutivo.

La civilización griega como segundo pilar del sistema ideológico de la civilización occidental estuvo compuesta por una sociedad de clases esclavistas y totalmente patriarcales. La opresión y la explotación económica están tan basadas en dar un valor de mercancía a la sexualidad femenina y en la apropiación por parte de los hombres de la mano de obra de la mujer y su poder reproductor como en la adquisición directa de recursos y personas (Gil M. I., 2019)

Por lo tanto, las primeras formas de civilizaciones ya fundamentaban sus cimientos en el sistema patriarcal, con normas y valores sexistas que iban acompañados de un reparto de funciones (roles) que privilegiaban al varón mientras que la mujer era considerada un apéndice, útil únicamente para la descendencia biológica de la especie.

3.1.3. ANIMACIÓN Y FEMINISMO DESDE LOS AÑOS 60 A LA ACTUALIDAD DESDE LAS FIGURAS DE JOANNA QUINN, CANDY GUARD, MARJUT RIMMINEN, MICHAEL COURNOYER, FAITH HUBLEY

En este apartado se ha intentado hacer un estudio de manera general de la repercusión en la animación de los pensamientos feministas desde los años sesenta hasta la actualidad.

Los años sesenta suponen el inicio de una década representativa en todo el mundo occidental. Muchas artistas toman conciencia especialmente en el contexto anglosajón, se preguntan por qué no hay mujeres en la historia del arte. Las mujeres artistas deciden hacer de su identidad objeto del arte plástico aportando un planteamiento feminista a su obra.

En este periodo, las mujeres artistas irán abandonando la pintura y las artes clásicas (terrenos masculinizados) y se expresarán mediante los nuevos

soportes de la época: el vídeo, la instalación, la performance, el *body art*, la fotografía, la animación etc.

Estas obras se destacan por tener un carácter biográfico “*herstory*” que se centra en la expresión de las emociones de las mujeres y reivindica la invisibilización de éstas. Por ejemplo, recuperan formas de arte tradicional como el bordado, la costura o la pintura de la porcelana, poniendo en valor lo que fue despreciado como arte y considerado como artesanía.

Indagando en el mundo de la animación, encontramos la obra de Faith Hubley una animadora estadounidense que realizó más de veinte cortos animados. Sus animaciones destacaron por tratar temáticas inclusivas, sobre todo, feministas, desde la mitología o símbolos de diferentes culturas y trasladarlo a un lenguaje que los niños fueran capaces de comprender.



Figura 3 Fotograma del corto Who I am (1998) de Faith Hubley

En obras *Who I am* (Hubley, Who I am, 1998) la artista nos habla de los cinco sentidos: la vista, el olfato, el gusto, el tacto y el oído, Hubley termina con un “*I can feel*”, señalando el sentir como un sexto sentido. Así, incide en esa sensibilidad que nos hace humanos y hace un llamamiento a la empatía colectiva.

W.O.W (Hubley, W.O.W, 1975) fue el primer proyecto en solitario de la artista, después de fallecer su marido John Hubley. Tras su muerte, la artista demostró que era igual de capaz de crear arte sin compartir mérito con su marido. En este cortometraje crea una nueva historia del mundo desde los rituales de las Diosas de diferentes civilizaciones. Mostrando que las mujeres son capaces de mover el mundo al igual que los hombres, aunque social e institucionalmente ellos tengan más posibilidades de desarrollarse profesionalmente.



Figura 4 Fotograma del corto W.O.W (1975) de Faith Hubley

Las estudiosas feministas pusieron en relieve la ideología de las esferas separadas. Esta teoría asigna una separación de roles asociados al género, según la cual los hombres pertenecen a la esfera pública, en la que deben desempeñarse profesionalmente para el abastecimiento familiar, mientras que las mujeres quedan relegadas a la esfera privada, consagrando su vida al cuidado de los demás (Torrejón-Tobío, 2022). Y puesto que las mujeres podían tener una cualidad igual o superior a la de muchos hombres, sus reconocimientos y sueldos siempre habían sido inferiores.

Para contrarrestar esta desventaja en el mundo artístico y ayudar a difundir el trabajo de las mujeres artistas en 1971 se funda el primer Programa de Arte feminista en Occidente, asociado a las Artes de California, de la mano de las artistas Judy Chicago y Miriam Schapiro. En este programa, las artistas desarrollaron su obra desde sus propias vivencias. Al compartir su trabajo con las compañeras, descubren que las problemáticas de todas eran similares y todas se relacionaban con el hecho de ser mujer.

Las mujeres comprenden que en esta problemática hay un trasfondo colectivo, público e irremediamente político. Es entonces cuando surge la

frase que daría nombre a la tercera ola feminista “Lo personal es político” de la mano de Kate Millett en su obra *La política sexual* (1969).

Se toma conciencia de que la jerarquía del varón sobre la mujer se basa en toda una estructura social que lleva siglos instalada, el patriarcado. El patriarcado se define como “un sistema de dominación sexual que es, además, el sistema básico de dominación sobre el que se levantan el resto de las dominaciones, como la de clase o la de raza” (Barriga, 2020, pág. 135)

De esta manera problemas tan sumamente enraizados y al mismo tiempo silenciados en nuestra sociedad como la violencia de género, se pusieron encima de la mesa. Se reivindica la protección de la mujer ante maridos maltratadores y se exige un sistema que las ampare. “Sí lo personal es político, las leyes no se pueden quedar a la puerta de casa” (Barriga, 2020, pág. 142)

The Stain (Riminen, 1991) de Marjut Riminen habla de la violencia intrafamiliar desde un caso real de suicidio de dos gemelos. Se presenta como una especulación de lo que podría haber llevado a los octogenarios a hacer esto. El corto empieza con una mujer que se siente atrapada por un marido abusivo que no la deja salir de casa. El matrimonio tiene una hija y dos hijos gemelos. Los hijos siguen el patrón de violencia que habían aprendido de su padre. Los gemelos persiguen por toda la casa a la hermana mayor. Un nuevo bebé llega a la casa, es una niña. Los padres desaparecen de escena y la niña queda a cargo de sus hermanos. La hermana mayor intenta matar a la bebé tirándola por las escaleras, pero esta queda parálitica y no muere. Finalmente, la historia resuelve en que el mal ambiente de la casa era debido a que la bebé no era la hermana de los demás, era la hija de uno de los gemelos y de la hermana mayor.



Figura 5 Fotograma del corto *The Stain* (1991) de Marjut Riminen

Riminen hace así análisis de un sistema que se reproduce en sociedad, de padres a hijos. Donde los hombres reproducen las conductas violentas y abusivas que aprenden de sus padres y las mujeres aprenden a callar, aguantar y disimular estas conductas.

El feminismo de la tercera ola se nutre de otros movimientos y corrientes como puede ser la ecología, las luchas raciales anticolonialistas, los derechos animales, el antifascismo o el movimiento LGBTIQ. Se ha convertido en un movimiento global, con movilizaciones hasta en países donde el machismo es extremo todavía, como Arabia Saudí, Mosul o Irán (Barriga, 2020). Las mujeres han sido capaces de transmitir la necesidad de justicia para todas ellas.

Esto ha provocado que haya voces dentro del feminismo que reivindican que estamos ante un cambio de paradigma, una cuarta ola.



Figura 6. Fotograma del corto *Robes of War* (2008) de Michèle Cournoyer

En el mundo de la animación vemos esta sensibilidad expandida entre países desde la obra *Robes of War* (Cournoyer, *Robes of War*, 2008) de la animadora Michèle Cournoyer. En este corto refleja cómo afecta la guerra a las mujeres. Siempre se suele hablar de los hombres que dieron la vida en combate, pero nunca se reflexiona sobre qué pasa con las mujeres del bando perdedor. Las mujeres son botines de guerra: prostitutas, violadas y humilladas por muchos de los combatientes. En este cortometraje Cournoyer pone en manifiesto el sufrimiento de las mujeres que, aparte de haber perdido a maridos e hijos en la guerra, son obligadas a cubrir sus cuerpos con burkas, a seguir leyes sexistas, a ser esclavas sexuales y a convivir con los que han acabado con toda su vida.

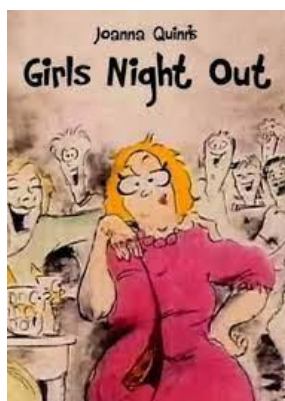


Figura 7. Portada del corto *Girls Night Out* (1986) de Joanna Quinn

Además, en esta cuarta ola, aparecen movimientos como el *body positive* que luchan por la normalización de los distintos cuerpos femeninos y que buscan empoderar y poner en valor cualidades más allá de nuestro físico.

Joanna Quinn crea el personaje de Beryl, en el corto *Girls Night Out* (Quinn, 1986) que hasta ahora ha sido la estrella de tres películas. Este fuerte rol femenino surgió en 1986 como respuesta directa al machismo de la época. Quinn nos muestra a mujeres con sobrepeso, marujas y descaradas, que desbordan seguridad y confianza en sí mismas en contraposición a la mujer que se suele representar en cine, la mujer delgada, servicial y obediente.

Sus guiones se caracterizan por una aguda observación de la realidad, que combinada con un fuerte sentido de la comedia que da como resultado obras con un gran efecto de empatía con la audiencia.



Figura 8. Fotograma del corto *Fatty Issues* (2010) de Candy Guard

Candy Guard en *Fatty Issues* (Guard, 2010) cuenta la realidad de la obsesión con el peso impuesta a las mujeres desde bien pequeñas. Las mujeres vivimos solo en dos modos: en el momento en que estamos a dieta, o en el momento en que pensamos que la necesitamos. Esa constante presión, nos genera estrés y una relación poco saludable con nuestros cuerpos y con nuestra salud mental. Guard nos muestra de manera cómica la importancia que damos al número de kg. y las calorías, apuntando en listas de racionamiento alimentario lo que comemos, la cantidad ridícula de comida que ingerimos y los atracones que vienen después.

También, en este paradigma, se reflexiona sobre cómo afecta el capitalismo neoliberal a la posición de la mujer. Este sistema negocia y saca beneficio de las mujeres y en específico de su sexualidad mediante la prostitución, la pornografía o los vientres de alquiler.

Michèle Cournoyer en el cortometraje *The hat* (Cournoyer, *The hat*, 1999) cuenta la historia de una bailarina de striptease que sufrió violaciones constantes de un hombre en su infancia. La artista muestra los recurrentes recuerdos que pasan por la cabeza de la bailarina mientras hace su *show*. El trauma sexual que le dejó aquél sin fin de abusos de parte del hombre del sombrero, que le persiguen y se enredan en ella y en su sexualidad.

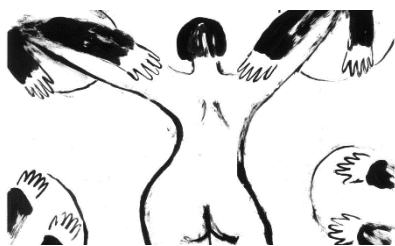


Figura 9 Fotograma del corto *The Hat* (1999) de Michèle Cournoyer

Podemos interpretar todo el cortometraje como una alegoría a los distintos abusos que sufren muchas mujeres en distintos ámbitos de la vida: la violencia intrafamiliar, la pederastia, la violación, la violencia económica, la trata y la explotación sexual.

Escenas como la de la figura 9 nos muestra a la mujer rodeada de manos de hombres, a la espera de adquirir sus servicios comprados anteriormente.

El problema del capitalismo es que si se une con un sistema patriarcal habrá una demanda machista y un producto femenino comercializable que los proxenetas se encargará de adquirir y el sistema de blanquear, por muy denigrante que sea para las mujeres.

Para concluir este breve y resumido análisis sobre la evolución del feminismo y su repercusión en la obra de las grandísimas animadoras Faith Hubley, Marjut Rimminen, Candy Guard y Michèle Cournoyer, quería citar a Gerda Lerner:

“El sistema del patriarcado es una costumbre histórica; tuvo un comienzo y tendrá un final. Parece que su época ya toca fin” (1986, p. 65)

3.2. REFERENTES

3.2.1. CONCEPTUALES

3.2.1.1. THE BABADOOK

The Babadook (Kent, 2014) es una película y libro de terror australiana de 2014 escrita y dirigida por Jennifer Kent. Esta película realiza toda una reflexión sobre la depresión, desde la perspectiva de la persona que lo vive.



Figura 10 Imagen del libro de *Babadook* de la película *The Babadook* de Jennifer Kent

La protagonista pierde a su marido en un accidente de tráfico el día que iba a dar a luz a su hijo. Unos años después, el niño presenta comportamientos extraños y afirma ver a un monstruo. Un día llega a la estantería del niño un libro llamado *The Babadook*, el niño le pide a la madre que lo lea. La madre se da cuenta de que algo no va bien e intenta deshacerse del libro, pero, ya era demasiado tarde. Empiezan a ocurrir cosas extrañas, pero a ojos de los demás ella era la que provocaba dichos acontecimientos inusuales. Finalmente, tras varios “ataques” del monstruo, se entiende que la madre y el niño consiguen encerrarlo en el sótano de su casa y lo alimentan de vez en cuando.

El hecho de representar una dolencia psicológica en forma de monstruo o de sombra es lo que nos resultó interesante de esta película. En nuestro corto, la sombra que persigue a Gea representa tanto a su exmarido como a todo un sistema patriarcal que la envuelve y que no la ampara, en el que se siente que está desprotegida y en el que sus hijas no están seguras.



Figura 11 *Concept art* del corto *La Espiral* realizado por Sandra Pérez

Además, en *Babadook*, las personas ajenas al problema no ven el monstruo que los persigue, como en nuestro corto, que el monstruo (figura 11) se manifiesta en los recuerdos y pesadillas de Gea.

3.2.1.2. PERSÉPOLIS

Persépolis (Satrapi, 2007) es una película francesa de animación basada en la novela gráfica homónima de Marjane Satrapi dirigida por Vincent Paronnaud y producida por Xavier Rigault y Marc-Antoine Robert.

La historia sucede en el Irán de los años setenta. La película se inicia con el mandato del *Shah* y continuos disturbios y manifestaciones. Posteriormente, cae el régimen del *Shah* y toman el poder los fundamentalistas. La revolución islámica impone su régimen autoritario y profundamente creyente. Las mujeres pierden toda clase de derechos y se encarcela y asesina a los contrarios al régimen. Todo sucede desde la visión de Marjane, una niña iraní que gracias a su tío es consciente de la brutalidad del régimen fundamentalista. Marjane crece luchando contra las absurdas imposiciones que recaen sobre las mujeres y decide marcharse a Viena. Al terminar los ocho años de guerra entre Irán e Irak, decide volver a Thabull con su familia ya que en Austria no se sentía aceptada. La guerra había terminado pero el régimen seguía igual de intrusivo. Finalmente, empujada por su familia decide volver a dejar su país de origen.



Figura 12 Fotograma de la película *Persépolis* de Marjane Satrapi

Este largo destaca por tratar un tema personal sin posicionarse ni dramatizar excesivamente ninguna de las situaciones. En nuestra opinión, se centra en las ganas de libertad de la protagonista desde una perspectiva de una chica joven, como la que se revela contra sus padres, más que como una mujer que se rebela contra el patriarcado. Además, algo que nos transmitió muchísimo es que cuando se encuentra fuera de todo este ambiente de opresión, no se siente tampoco arropada y segura, ya que no está acompañada de ninguno de sus seres queridos y es una extranjera.

Esta manera de contar, desde los sentimientos de la protagonista, es algo que vimos reflejado en el guion de *la Espiral*, donde toda la trama gira en torno a sentimientos y recuerdos de Gea.

La estética del largo *Persépolis* también nos resultó una fuente de inspiración. En la mayor parte del largo, se construye la historia tan solo con blanco y negro. Los únicos instantes en que la cinta toma color es cuando la protagonista se encuentra en el aeropuerto. Podemos deducir, que el color es algo simbólico, representa, desde nuestro punto de vista, la esperanza que tiene la protagonista cuando se dirige a Austria de encontrar la libertad, y cuando vuelve a Thabull, la ilusión de sentirse de nuevo arropada por su familia.

Lo mismo sucede en nuestro corto, el blanco y negro se utiliza para representar la cruda realidad y el rojo, en nuestra protagonista, sirve para mostrar esperanza.



Figura 13 fotograma del cortometraje *Historia Trágica con un Final Feliz* (Pessoa, 2005)

3.2.2. ESTÉTICOS

3.2.2.1. REGINA PESSOA. ANIMACIÓN

La animadora portuguesa Regina Pessoa destaca por tener un trazo muy orgánico. Pessoa siempre trata de llegar a conseguir acabados cercanos a su trazo natural, trabajando con esos contrastes tan fuertes de luz y sombra. Para ello explora las posibilidades de la materia en cada uno de sus proyectos, trabajando con escayola o bitmap, mostrando su amor por el grabado. Esta textura que ofrece el grabado nos interesaba para experimentar con las formas que generaría el agujero negro, como observamos en la figura 14

Además, sus películas observamos un predominio de la estética monocromática, aportando de vez en cuando algún toque de color.

Regina Pessoa se ha convertido en un referente general a la hora de desarrollar toda la estética de nuestra obra, tanto por el uso simbólico del color, como por la fluidez de las transiciones de la animación y por la general de sus tramas y personajes.

3.2.2.2. SIMONE MASSI. ANIMACIÓN

Es un animador, director de cine de animación e ilustrador italiano. Massi se resiste a la animación comercial trabajando con técnicas tradicionales como el carboncillo, las ceras, los pasteles, las tintas, etc. con un estilo muy expresivo.

Este estilo sumamente plástico era lo que andábamos buscando para nuestro trabajo. Aunque finalmente decidimos hacerlo en animación digital, en un primer momento nos planteamos la posibilidad de trabajar con carboncillo y técnicas tradicionales como observamos en la figura 16, pero esto nos hubiera complicado y alargado mucho la producción.

Las metamorfosis en las transiciones de plano, también es otra característica que nos resultó de interés y que el artista trabaja. En la figura 16 podemos ver un ejemplo de *concept art* en carboncillo hecho por Carla Moliner donde se trabaja la metamorfosis y el color de una manera significativa.

Además, este artista también suele trabajar de manera monocromática, dando toques de color a momentos preciosos del *filme*, rasgo que tienen en común la mayoría de los referentes estéticos de nuestro cortometraje.

3.2.2.3. ADOLFO SERRA. ILUSTRACIÓN

Es un ilustrador que trabaja en publicidad y prensa, pero sobre todo destaca por ilustrar cuentos infantiles. Este artista, suele trabajar con tintas, técnica que permite experimentar un poco con el azar y desarrollar la



Figura 14 *Concept art* del corto *La Espiral* realizado por Carla Moliner



Figura 15 fotograma del cortometraje *tengo la Posizione* (Massi, 2001)

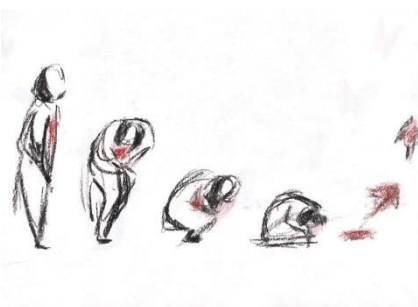


Figura 16 *concept art* del corto *La Espiral* realizado por Carla Moliner

imaginación del espectador. Suele usar colores con poca saturación y deja gran parte de blanco en sus escenarios. Sus ilustraciones para el cuento de la *Caperucita Roja* (2019) nos han inspirado para crear la sala de espejos, una de las secuencias más importantes del corto, donde solo el rojo del vestido de Gea contrasta con el fondo blanco y la línea de los espejos, al igual que lo hace Caperucita con los árboles y el fondo blanco.



Figura 17. Fragmento del storyboard del corto *La Espiral* realizado por Marta Moreno



Figura 18. Ilustración de *Caperucita Roja* de Adolfo Serra (2019).

3.2.2.4. LAURA PÉREZ. ILUSTRACIÓN

Es una ilustradora y autora de cómic valenciana que se dedica al mundo de la ilustración para publicaciones y editoriales nacionales e internacionales. Su trabajo nos interesó por el uso de las tintas planas, la capacidad de síntesis en las formas y la estética monocromática de sus personajes.

El diseño de Gea buscaba ser sencillo para que se pudiese animar con facilidad, pero al mismo tiempo debía desprender una gran expresividad y personalidad.

La representación femenina juega un papel muy importante en la obra de Pérez. En casi todas sus obras aparecen mujeres con una mirada o una actitud ausente que era justo lo que queríamos trasladar a nuestra protagonista. Como podemos ver en la figura 22 jugamos con una mancha negra para sacar los rasgos de Gea, probando a trabajar como lo hace la artista.

Además, los entornos en los que se encuentran las protagonistas suelen ser aún más simplificados, consiguiendo así que destaque la presencia humana. En las figuras 19 y 20 observamos la semejanza entre la obra de Laura Pérez y nuestra sala de espejos



Figura 19 Ilustración del concept *Tell a Story* (2021) de Laura Pérez



Figura 22 Arte final del corto *La Espiral*. Realizado por Maria Monfort



Figura 20 Retratos de las hermanas Fox, Laura Pérez



Figura 21 Concept art del corto *la Espiral*. Realizado por Maria Monfort

3.3. MOODBOARD

El *moodboard* es una herramienta visual mediante la cual se realiza una síntesis de lo que se quiere expresar en un proyecto compuesto a modo de panel por todas las imágenes de inspiración.

Este proceso es de los más importantes a la hora de diseñar una estética o un concepto ya que ayuda a filtrar ideas y de un solo vistazo mostrar si el concepto en conjunto funciona.

Para nuestro corto, decidimos hacer primero un *moodboard* individual, donde cada componente del grupo pudiese mostrar lo que le transmitía la historia y como la visualizaba.

En nuestra aportación nos centramos en la representación conceptual del corto, aportando la idea de situar una parte de la historia en una escena con espejos, donde la protagonista se viese reflejada. Esta escena está inspirada en una del largometraje *US, Nosotros* (Peele, 2019). La idea de la espiral también era importante en el sentido de la historia así que nos centramos en elementos que siguieran este ciclo como peonzas, carruseles o remolinos de agua. Por último, la aportación de la sombra como representación del terror psicológico y social vino de la mano de la película *The Babadook* como se ha explicado anteriormente.

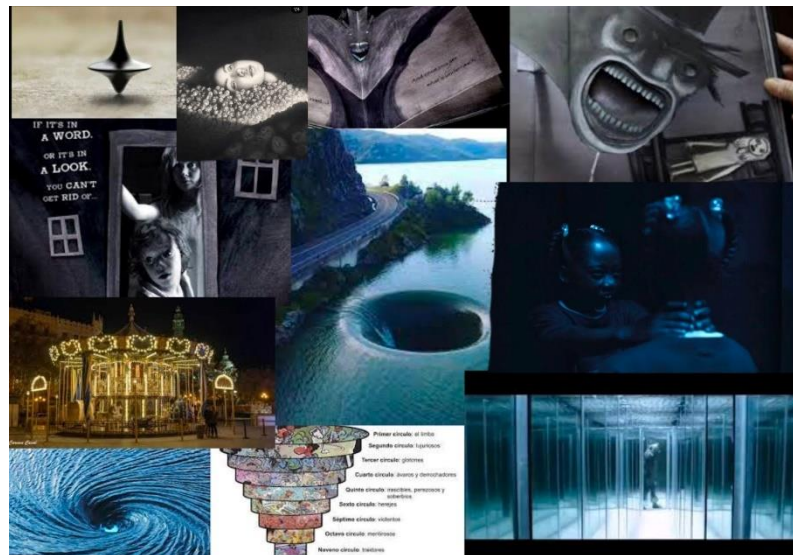


Figura 23 *Moodboard* realizado por Maria Monfort

Se pusieron en común todos los *moodboards* y se decidió hacer uno de animación y otro de estilo.

En el de estilo situamos a Laura Pérez y a Adolfo Serra como los referentes generales para toda la estética del cortometraje. Por el uso de la grisalla con toques de color y por la expresividad de sus personajes.

En el *moodboard* para Gea buscábamos referentes que se ajustaran a las indicaciones del director: obras con mujeres jóvenes, entre 23 y 25 años, morenas, de piel blanca y rasgos marcados, de complexión pequeña y que fueran la imagen de una víctima de violencia de género. Para este tablero (fig. 24) los principales referentes fueron las mujeres de la obra de Laura Pérez y Adolfo Serra.



Figura 24 *Moodboard* de estilo grupal

Regina Pessoa y Simone Massi fueron los principales referentes en el de animación. Destacan por el juego entre el positivo y el negativo, las transiciones por metamorfosis y por la atmósfera psicológica que se crea en el transcurso de la historia.

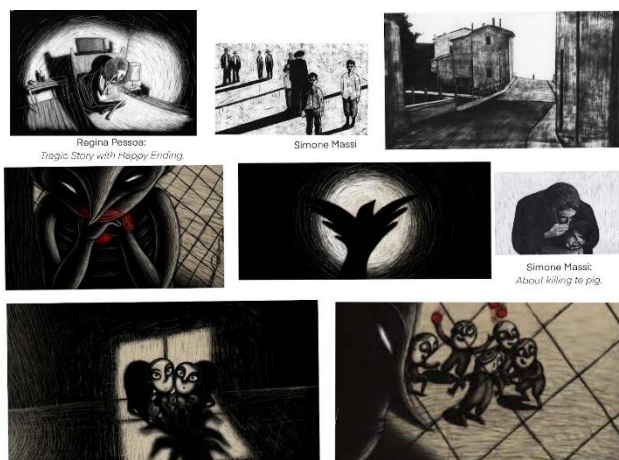


Figura 25 *Moodboard* de animación grupal

Este soporte visual nos sirvió de guía durante toda la producción, en especial en el *concept art* de escenarios y personajes. En el apartado del

moodboard al concept art se profundiza más sobre como influyeron en el proceso de preproducción del corto.

4. LA ESPIRAL. DESARROLLO PRÁCTICO Y RESULTADOS

4.1 PREPRODUCCIÓN

En la fase de Preproducción es cuando se crea la historia y la estética del corto, el desarrollo visual. Se debate sobre qué se quiere contar y de qué manera. Se hacen muchísimas lluvias de ideas, y se van comentando y seleccionando las propuestas más adecuadas al proyecto.

Esta fase concierne muchos procesos de trabajo al mismo tiempo que se van nutriendo unos con los otros, por lo tanto, es conveniente repartir el trabajo conforme a las cualidades artísticas de cada componente del grupo, pero siempre retroalimentando y adaptando cada búsqueda a los distintos cambios que se puedan originar en los otros sectores del trabajo.

Roles de preproducción:

- Sandra Pérez de la Blanca: directora, *storyboarder*, animática.
- Marta Moreno: *Storyboarder*, cartas modelo.
- Maria Monfort: *Concept Artist*, diseños fondos, artes finales.
- Anna Gisbert: *Concept Artist*, diseño espejos.
- Noelia Gavidia: *Concept Artist*, diseño habitación, *clean up*.
- Carla Moliner: *beatboard*, *Concept Artist*, diseño de personajes.

La preproducción es uno de los procesos más importantes para el desarrollo de un cortometraje y requiere de un buen trabajo de equipo y una buena organización. La directora de nuestro proyecto realizó calendarios mensuales para llevar un buen ritmo de trabajo y tener siempre presente en qué estado se encontraba el proyecto.

Figura 26 Calendario de noviembre 2021

Noviembre 2021

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24 Primera reunión con Samuel	25 Brainstorming	26	27	28
29 Brainstorming	30	1 Documentación Beat board	2 Guion Beat board	3	4	5

Figura 27 Calendario de diciembre de 2021

Diciembre 2021

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
29	30	1 Documentación Brainstorming	2 Guion Beat board	3	4	5
6 Primeros bocetos Gea Beat board	7	8 Bocetos de Gea Primer Storyboard	9 Moodboards Estilo gráfico	10	11	12
13 Revisión primer Storyboard Búsquedas de Gea	14	15 Búsquedas de concept Storyboard	16 Búsquedas concept 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

Figura 28 Calendario de enero de 2022

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 Pitch	27 PITCH	28 Maquetación biblia	29 Maquetación biblia	30
31 ENTREGA BIBLIA	1	2	3	4	5	6

4.1.2. GUIÓN LITERARIO, TÉCNICO Y STORYBOARD

Tras la lluvia de ideas, empezamos a organizar cada momento importante, buscar una narrativa coherente y una buena transición entre planos.

Al participar dentro de un largometraje, nos reunimos con el director del proyecto, Samuel Sebastián. Como se comentó anteriormente, el cortometraje está pensado para ser uno de los *flashbacks* animados dentro de la película de acción real, así que junto al director se decidió que sería el último momento de animación antes de terminar el largometraje.

El guion pasó por distintas transformaciones desde la lluvia de ideas hasta su resultado final. En un principio se planteó empezar con la imagen de un tiovivo en movimiento, del cual saldrían las niñas corriendo hacia su madre. El siguiente plano se situaría en la sala de espejos donde Gea pasaría corriendo, huyendo de la sombra. En los espejos veríamos las distintas etapas de la vida de Gea hasta que la sombra la atrapa desde un espejo y cae al vacío.

La esencia de este primer planteamiento queda reflejada en el resultado final. Los cambios fueron sustituir el tiovivo por una escena cotidiana y cálida

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.

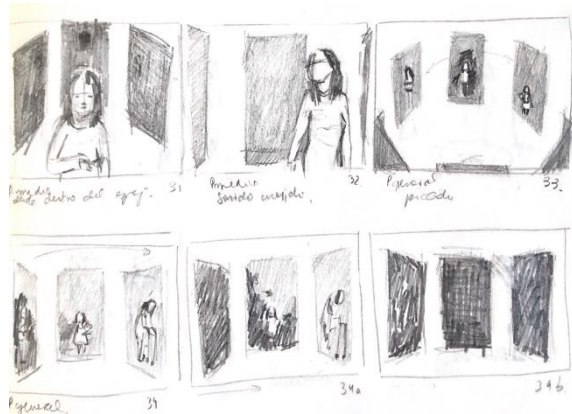
como el momento en el que la madre prepara a sus hijas tranquilamente en el cuarto de las niñas. Para remarcar que todo es parte del subconsciente de Gea, nos adentramos en ella a través de su ojo y a sugerencia del director, nuestra protagonista llega a la sala de espejos a través de un agujero negro. La sala de espejos tiene un ritmo mucho más calmado de lo que se había planteado en un primer momento. El movimiento de Gea es lo que marca la aparición de los espejos y la interacción con cada uno. Finalmente, la sombra acaba con todas sus etapas y la atrapa haciéndola caer de nuevo en el espacio, a través de un poster de la habitación de las niñas, volvemos a la habitación, donde todo había empezado, dando así un final redondo al cortometraje.

Para pasar de ese concepto escrito a el lenguaje de la animación contamos con el apoyo de nuestra tutora y profesora Susana García. Para ello a continuación, la directora y Carla Moliner se encargaron de realizar un *beatboard* que empezaría a dar forma visual a la historia.

Figura 29 Fragmento del guion literario

El *beatboard* es una versión condensada de un *storyboard*. Es un tablero de ritmos donde en cada viñeta hay un evento importante para la historia. A diferencia del *storyboard*, aquí no se detallan reacciones faciales, movimientos de cámara ni encuadres definitivos. Es una primera guía visual para el desarrollo de la estética y la narrativa del corto.




Figura 30 Fragmento del *beatboard*. Realizado por Carla Moliner



El siguiente paso era realizar un guion técnico. En el guion técnico se definen las escenas hechas en el *beatboard* y se definen los movimientos de cámara, transiciones y el timing de la acción. El guion técnico sirve de guía durante todo el desarrollo del corto ya que, a la hora de configurar los planos, animarlos, hacer los fondos, el montaje de sonido, o la inserción de cámaras, se debe tener en cuenta cada apunte realizado en este documento.

En animación la planificación es muy importante, ya que requiere mucho trabajo y tiempo y no se puede hacer nada en vano. Cada segundo animado, cada fondo, cuesta días de trabajo y una guía como ésta, evita cometer errores.

Figura 31 Fragmento del guion técnico. Realizado por Sandra Pérez

PÁGINA	PROYECTO	
	"La Espiral"	
PLANO	LAYOUT-WIDESCREEN-ASPECT RATIO 16:9	ACCIÓN-DIALOGO-NOTAS
P.5		0':16"- 0':22" Primer plano. Gea cepilla el pelo de Cora. Sonido de cepillado y reloj tictac.
P.6		0':22"- 0':26" Primerísimo plano. Zoom al ojo de Gea. Sonido de cepillado y reloj tictac.
P.7		0':26"- 0':28" Plano de detalle. Zoom al ojo de Gea. Sonido agujero negro.

El *storyboard* es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial que sirve de guía para comprender una historia.

En nuestro equipo se encargaron Marta Moreno y Sandra Pérez de desglosar las escenas para comprender bien el movimiento y la narrativa visual. Para su realización se trabajó tanto en Producción I bajo la supervisión de Susana García como en Cómic bajo la supervisión del profesor Alberto Sanz.

El equipo se repartió el trabajo por planos. Para los movimientos más complicados, se grabaron video referencias para conseguir un mejor manejo del movimiento anatómico.

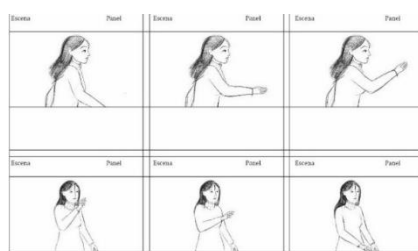


Figura 32 primera búsqueda sin referencia realizada por Marta Moreno

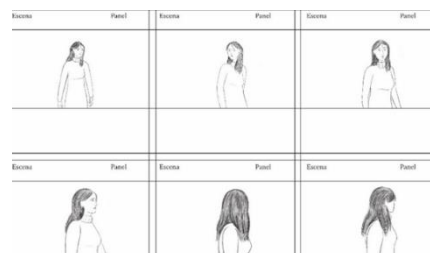


Figura 33 definitivo usando una video referencia. Realizado por Marta Moreno

La primera versión se acabó el 8 de enero y fue revisada por el profesor de cómic Alberto Sánchez y nuestra tutora, Susana García, añadiendo un *tour around* en la escena donde se forman los espejos y un caminado para dar más continuidad y que el espectador pudiese entender mejor cómo se distribuía el movimiento (figura 34).

Figura 34 Fragmento *storyboard*, escenas 39 y 22. Realizado por Sandra Pérez



Tras esta versión del *storyboard* se hizo una nueva versión añadiendo el color rojo característico de Gea y la grisalla en las escenas de la habitación.

Nuestro *storyboard* final está compuesto por 60 planos, en un formato 16:9, puesto que no se nos había informado del formato correspondiente al cine. En el *layout* se adaptó al formato a 2:35:1 (3840 x 1634).

4.1.1. DEL MOODBOARD AL CONCEPT ART

En esta primera etapa, cada componente del equipo empezó a hacer los primeros esbozos sobre posibles momentos de nuestro corto. Estas ideas irían tomando forma a medida que avanzó tanto el *storyboard* como el *concept art*.

Al no disponer de un guion definitivo, nuestras búsquedas fueron muy variadas. Por un lado, nos enfocamos en la representación de la maternidad y el vínculo que se crea madre-hija, también, se indago en la representación metafórica del paso del tiempo y de aquello que es cíclico, se investigó sobre violencia machista y como representarla.

Las flores perdidas de Alice Hart (Ringland, 2019) y *el Diccionario de los símbolos* de Jean Chevalier y Alain Gheerbrant (Gheerbrant, 2000), nos ayudaron con la simbología de los elementos que habíamos pensado en incluir en el corto: la espiral, el carrusel, la mariposa, el color rojo, el lobo, los espejos, el reloj o la espiral.

Figura 35 *Concept art* del corto *La Espiral* realizado por María Monfort



En esta primera fase de lluvia de ideas, a la espera del guion de la película, trabajamos con técnicas tradicionales como el carboncillo o la tinta china.

Cuando se hizo la primera reunión con el director del largometraje, se pudo concretar la apariencia de nuestra protagonista, de las niñas y de los entornos que iban a aparecer en el corto.

Se realizó un *moodboard individual de estilo* hecho con fotogramas de películas de acción real o animaciones independientes, ilustraciones o dibujos y se expuso a las compañeras. Además, hicimos varias sesiones en las que reproducimos cortos con temáticas o estéticas de interés para coger ideas que se adaptaran a las necesidades de nuestro proyecto.

En nuestro caso, recordamos ciertas escenas de algunas películas de terror psicológico que habíamos visto hacía un tiempo y las incluimos en nuestro *moodboard* individual, como se puede ver en el apartado 3.3. de la memoria.

La primera escena de la película *The Babadook*, nos muestra a la protagonista cayendo como si flotara en un estado de desconexión del cuerpo y de las circunstancias reales, ausente figura 36. Esta primera escena nos atrajo mucho por cómo nos adentramos en cómo se siente la protagonista, ese sentido de estar cayendo lentamente.

El encanto de esta película no queda ahí, se nos presenta a la protagonista como una madre viuda que tiene un hijo. Ambos son perseguidos por la sombra o el recuerdo de su difunto marido. En este caso, la sombra representa la depresión, pero es una representación de los miedos psicológicos a tener en cuenta a la hora de desarrollar el personaje de la sombra de nuestro corto.

Figura 36 Fotograma de la película *Babadook*



Esta escena sirvió de inspiración, entre otras para el desarrollo de la escena donde Gea está cayendo en un agujero negro.

Desde el equipo de *concept art* empezamos a realizar bocetos de cómo podría representarse esta caída. En la figura 36 observamos que la protagonista cae lentamente, casi como si flotara, como si estuviese en *stand by*. En la caída de Gea, el tiempo también sigue un curso anormal, ya que cuando entras en un agujero negro el tiempo se distorsiona.

Figura 37 Conjunto de imágenes de *concept art* de la caída de Gea. Realizados por María Monfort



En la película *Nosotros (US)* se nos muestra una especie de portal Inter dimensional que se encuentra en una sala de espejos de la feria (figura 38). Esta sala, inspiró la que sería la sala de espejos de nuestro corto.

En esta película, al otro lado del espejo, se encontraba otra realidad de cada persona, una realidad en la que vagaban sin sentido, sin interacción y sin desarrollar afecto. Nosotras usamos los espejos para mostrar realidades pasadas y posiblemente futuras de Gea.

Figura 38 Fotograma del largometraje *Nosotros* de Jordan Peele

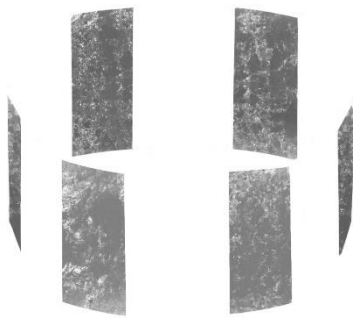


Figura 39 Concept art espejos. Realizado por Anna Gisbert

La estética para la escena de los espejos, surgió a raíz de ver el cortometraje *Not about us* (Frei, 2011), en las sesiones de clase, como hemos comentado anteriormente. En este corto se muestra un espacio vacío y confuso en el que los personajes pueden atravesar las supuestas barreras físicas y pasar a otra dimensión. Estas dimensiones se distinguen con la contraposición del blanco y el negro: figura/fondo invertido.

Figura 40 Fotogramas del corto *Not about Us* de Michel Frei



Figura 41. *Concept art* espejos. Realizado por María Monfort

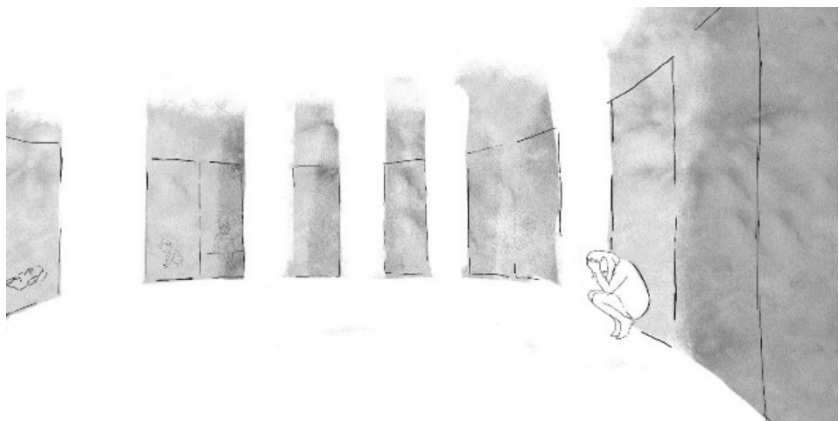




Figura 40 Concept art de la sombra. Realizado por Anna Gisbert

Se empezó a barajar la idea de que el maltratador se representara en forma de sombra ya que no queríamos representar este caso de maltrato como un caso aislado. Queríamos presentarlo como un problema social que puede involucrar a cualquier pareja heterosexual. Así pues, el equipo de *concept art* empezó a realizar bocetos de cómo podría ser esta sombra.

Paralelamente empezamos a trabajar en bocetos de cómo podría ser nuestra protagonista en todas sus etapas. Como habíamos decidido ya sus rasgos físicos generales, tratamos de centrarnos en poses expresivas y maneras de identificarla. Durante esta primera experimentación se jugó sobre todo con el estilo gráfico, tratando de diferenciar texturas, líneas y manchas en las distintas partes de su cuerpo.



Figura 41 Concept art de la sombra. Realizado por Noelia Gavidia



Figura 42 Concept art de Gea. Realizado por Maria Monfort



Figura 45 Concept art del peine. Realizado por María Monfort

Por último, comenzamos a plantearnos situar a la madre y a las hijas en un ambiente cálido, que recordara un momento bonito dentro del mal trago. Es entonces cuando se empezó a desarrollar la estética de la habitación de las niñas gemelas Esther y Cora.

Noelia Gavidia empezó desarrollando la habitación trabajando desde el plano de alzado planta y perfil y aplicando perspectivas que nos pudiesen servir para el corto. Además, se realizaron cartas con los *props* que aparecen en la habitación, como el peluche de Gea o el peine con el que cepillaría a sus hijas.



Figura 43 Bocetos de la habitación. Realizados por Noelia Gavidia



Figura 44 Peluche. Realizado por Maria Monfort

4.1.3. DISEÑO DE PERSONAJES, ESCENARIOS Y PROPS

Una vez decidida la estética general de Gea, el equipo de *concept art* realizó distintos bocetos de Gea y de sus hijas. Tras varias búsquedas decidimos que Carla Moliner sería la encargada de trabajar más a fondo en el desarrollo de los personajes.

Finalmente, siguiendo las instrucciones del director, de cómo debía de ser nuestra protagonista concluimos que Gea: sería un personaje con una figura estilizada, esbelta, tendría el pelo largo y negro, en esta mancha del pelo se observarían grafismos, el color de piel sería blanco. Estaría vestida con un vestido por debajo de las rodillas, rojo. El vestido nos ayuda a situar en cada escena, dándole importancia ya que todo va sobre su percepción de la realidad. El color rojo simboliza fuerza, pero también dolor, que creemos que es lo que simboliza a nuestra protagonista



Figura 46 Etapas de Gea. Realizado por Carla Moliner



Figura 47 Esther y Cora. Realizado por Carla Moliner

Las hijas de Gea, Esther y Cora son dos niñas gemelas de cuatro años. Esther es una niña introvertida que va siempre acompañada del conejito de peluche que le regaló su madre. Cora en cambio es más abierta y guerrera. Diferenciamos a estos personajes por cómo llevan el pelo y por la actitud. Esther lleva trenzas, un jersey gris y un pantalón negro y Cora el pelo suelto una sudadera gris y mayas blancas con puntitos negros, como vemos en la figura 49.

El conejito es un *prop* con significado en la historia. Observamos que el conejito lleva un peto rojo, igual que el vestido de Gea. Esto es porque quisimos remarcar la relación que hay entre los dos. El peluche era de Gea cuando era pequeña. En la sala de los espejos, cuando aparece la Gea niña, vemos que lleva de la manita el peluche cogido por la oreja.

En la escena de la habitación el peluche está situado en la estantería. Con este gesto, queríamos crear un vínculo entre la madre y las hijas y a la vez mostrar que Gea, aunque ya es una mujer, nunca ha olvidado la niña que fue no hace mucho.

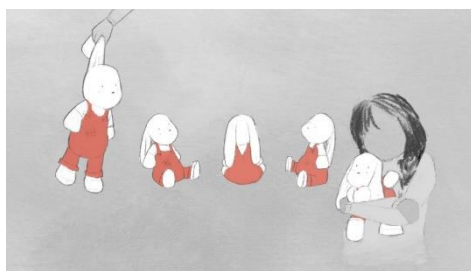


Figura 48 Diseño definitivo del peluche.
Realizado por María Monfort



Figura 49. Estudios del peluche.
Realizados por María Monfort

La sombra queríamos que fuese de aspecto humano, que simulara la figura de un hombre, pero al mismo tiempo que tuviese esa aura terrorífica.

Realizamos algunos diseños donde contaba con manos y dedos alargados, pero se nos alejaba de la forma humana. También barajamos la idea de que fuese solo un humo negro en forma de mano que arrastrase con todo.

Finalmente nos decidimos por una silueta de hombre de cintura hacia arriba. La sombra se desplazaría en forma de humo hasta formarse antes de atrapar a Gea así que carece de piernas.



Figura 50 Concept art de la sombra. Realizado por Maria Monfort

La historia se divide en tres escenarios fundamentales. En nuestro caso, nos encargamos del diseño de la habitación junto con Noelia Gavidia, que aportó el estudio de perspectiva. Esta habitación ha sido pensada para adaptarla a dos niñas de cuatro años. Vemos taburetes y una mesa pequeña, estanterías al alcance de las niñas, juguetes, una alfombra para jugar y dos camas pequeñas a juego. La luz de la ventana crea un ambiente cálido y la cortina, que más tarde se decidiría que estuviese ondeante durante el corto, aporta una sensación de

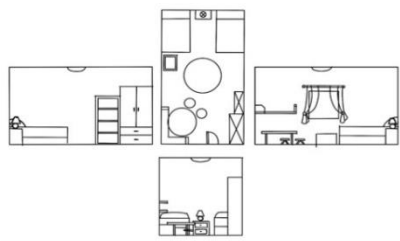


Figura 51 Planos de la habitación.
Realizado por Noelia Gavidia



Figura 52 Perspectiva de la habitación.
Realizado por Noelia Gavidia

realismo a la escena. En una de las paredes colocamos un planeta, por la fuerte simbología que tiene para el largo y el corto, con los agujeros negros y el mundo espacial.

Finalmente, esta perspectiva nos resultaba un poco extraña ya que la cámara parece estar situada en la esquina superior de la habitación. En nuestro caso, como encargadas de los fondos finales, presentamos una nueva propuesta de perspectiva para esta escena.



Figura 53 Adaptación y acabados finales. Realizado por Maria Monfort

Propusimos un punto de vista menos elevado, que dejara ver a los tres personajes y que ofreciera una vista general del ambiente, que fue aceptada por los miembros de producción, y decidimos adaptar este escenario a la estética final.

Figura 54. Opción presentada de perspectiva. Realizado por Maria Monfort

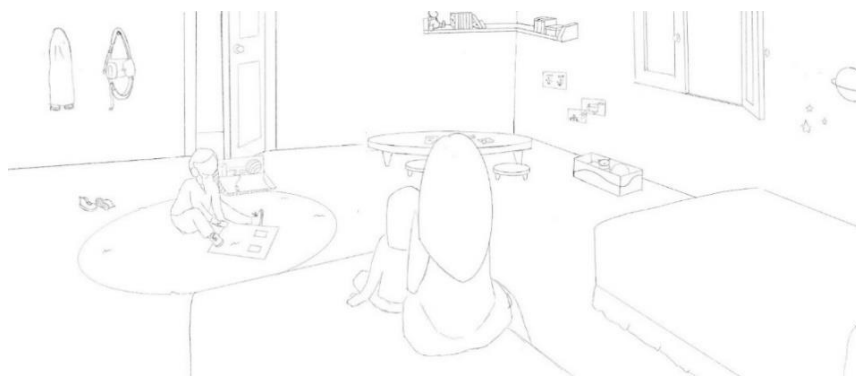


Figura 55. Fondo terminado. Realizado por Maria Monfort



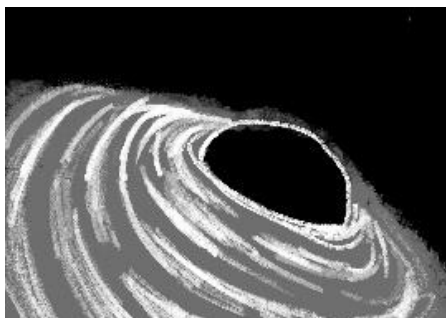


Figura 56 Agujero negro. Realizado por Maria Monfort

Nos transportamos al segundo espacio a través del ojo de Gea. Esta secuencia es la más larga del corto, se trata de la caída de Gea hasta la sala de los espejos. Gea se encuentra en un fondo negro, absorbida por un agujero negro, representado en blanco. Para esta escena hicimos distintos bocetos del agujero negro y de cómo podría caer la protagonista. Nos decantamos por el contraste de blanco y negro. La protagonista sería representada en línea blanca, sin el color rojo

En la sala de espejos, tercer escenario, Gea se encuentra en un espacio en blanco. Los espejos, que se formarán a medida que transcurre la escena, fueron desarrollados por Anna Gisbert. Éstos tienen aspecto de humo y son de color gris (figura 59). Se trata de seis espejos que rodearan a Gea en forma de círculo como vemos en la figura 60.

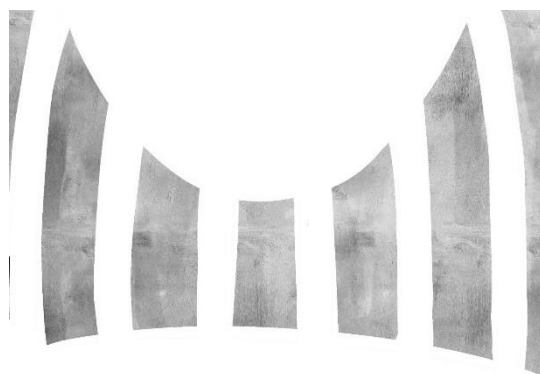


Figura 57 Concept art sala de espejos. Realizado por Anna Gisbert



Figura 58 Concept art sala de espejos. Realizado por Anna Gisbert

4.1.4. HOJAS MODELO

Una vez estuvieron creados los personajes procedimos a realizar las hojas modelo, que son unas plantillas creadas por el equipo de animación en las que podemos ver las proporciones de los personajes, cómo se ven desde otros puntos de vista, sus expresiones, etc. Estas hojas son de gran ayuda a la hora de realizar la producción ya que asisten a los animadores para mantener a los personajes en diseño mientras los animan.

Nos las distribuimos de la siguiente manera:



Figura 59 Prueba de Line up. Realizado por Maria Monfort

- Sandra Pérez: estructura del cuerpo de Gea y estudios de movimiento de Gea y de la sombra.
- 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, carta de *props*
- Anna Gisbert: carta de siluetas de Gea.
- Noelia Gavidia: estudio sobre las manos.
- Carla Moliner: estructura de la cara de Gea, carta de ojos, *line up* de las etapas de Gea.

Como vemos a continuación, en nuestro caso realizamos el line up de los personajes de nuestro corto. En él se realiza un estudio de la pose en la que aparecen los personajes. Era importante que el espectador a primera vista pudiese ver la relación entre ellas.

Figura 60 Line up definitivo. Realizado por Maria Monfort



En las cartas de *props* se realizó un estudio de cada elemento para que todo el equipo conociese bien los elementos en todas sus perspectivas. Todo el material generado se encuentra disponible en la biblia del proyecto dentro de apartado nueve: Anexos.

4.1.5. COLOR SCRIPT

El color script se usa para tener una idea general del color, la atmosfera, la emoción, el tono y la luz de una película. Como podemos observar en la figura 65, se distinguen perfectamente los tres escenarios del corto. El primero juega con una escala de grises y con el rojo. En el segundo, el negro es el que predomina, con algunos destellos blancos y en el último el blanco invade la pantalla, pero sigue tomando protagonismo el rojo de Gea.

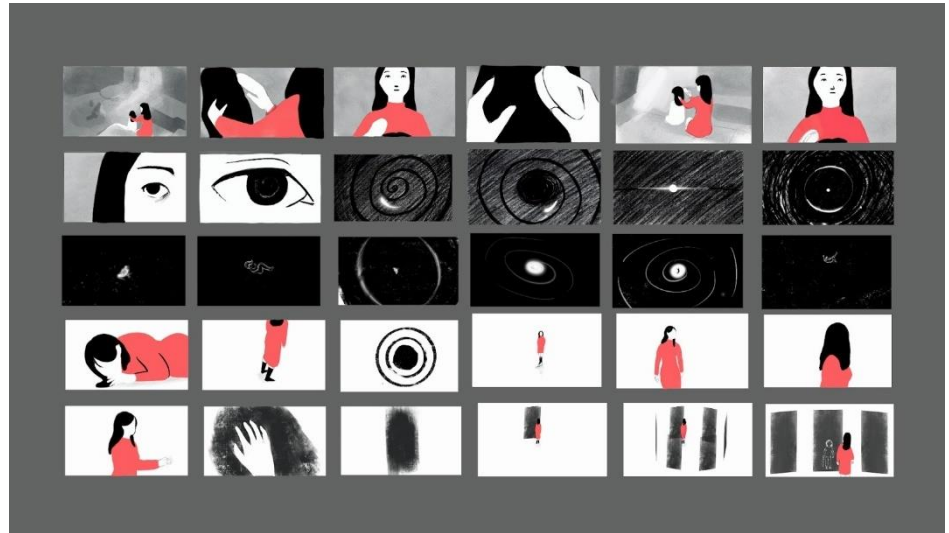


Figura 61 *Color Script*. Realizado por Carla Moliner

4.1.6. ARTES FINALES

Las artes finales sirven para mostrar un resultado, el acabado final de un fotograma y por tanto la estética definitiva del corto. Se suelen seleccionar momentos distinguidos de la película, que resulten atractivos y en donde se pueda observar mejor la unión entre personajes y fondo.

En nuestro caso nos encargamos de realizar el arte final de la escena de la habitación de las niñas y de la sala de los espejos y Carla Moliner realizó el arte final de la caída de Gea.



Figura 62 Arte final espejos. Realizado por María Monfort



Figura 63. Arte final de la habitación. Realizado por Maria Monfort

4.1.7. Animáticas

Una animática es un video, donde se ponen ordenados y en tiempo aproximado los planos del *storyboard*, en nuestro caso, bastante desglosado, para ver la duración que necesita cada plano y cada acción para ser bien comprendida la historia. Sandra Pérez fue la encargada de realizarlas. Éstas nos sirvieron para ver por primera vez el sentido narrativo de todo el corto y, además, una aproximación de cómo se visualizaría el mismo.

La animática fue trabajada en el programa Imovie. Este programa permite trabajar tanto imagen como sonido.

Los sonidos se recopilaron desde fuentes gratuitas de Internet de manera provisional.

La primera animática se realizó cuando se terminaron todos los planos del *storyboard*, ésta sigue en un formato de 16:9.

I. Enlace a la primer animática:

Drive

<https://drive.google.com/file/d/1TxveAj7pmMGGh82M3lwV3n5MTH9zZy3i/view?usp=sharing>

YOUTUBE:

<https://youtu.be/6sovG2FdUJc>

- II. La segunda animática se realizó tras el primer corte de *layouts*. En ella, podíamos ver ya nuestro corto en formato de cine y con los tiempos ajustados.

Enlace a la segunda animática

DRIVE:

https://drive.google.com/file/d/1EKYjldzwSAL52p3hRXjcrqH0rrRr_oRL/view?usp=sharing

YOUTUBE:

<https://youtu.be/66GgLF2JWIY>

4.2 PRODUCCIÓN

La producción es la etapa en la cual se desarrollan los planos aplicando toda la organización y decisiones tomadas en la preproducción. Comprende desde los *layouts*, a la animación y finaliza con el proceso de *clean up* y color de los planos animados.

Para el proceso de producción del corto *La Espiral*, se decidió hacer un *pitch* del proyecto en la asignatura Producción de Animación II, para que los compañeros interesados en el proyecto se pudiesen unir a la fase de producción. En la presentación se mostraron los apartados y los diseños producidos en la preproducción además de poner la animática y explicar qué se trataba de un proyecto real. Como hemos comentado anteriormente, se nos unieron tres compañeros, llegando así a un total de ocho artistas para esta fase.

Respecto a la metodología en específico de la animación intentamos ser fieles a cómo se trabaja en una producción real mediante roles. Estos roles son el animador, intercalador, artista de *clean up*, artista de fondos y artista de color. Para profundizar en cada una de estas funciones explicaremos antes los tipos de fotogramas que contiene una animación.

Richard Williams (2009) define cuatro tipos de dibujos en animación: (1) las clave (2) los extremos (3) los breakdown y (4) los inbetweens (intermedios).

Los claves son los fotogramas que empiezan y acaban una acción. Los extremos son las poses que componen cada acción, El breakdown es el dibujo que rompe la acción entre dos extremos y marca la animación. Las claves son las poses más relevantes en la narrativa, ya que cuentan lo que está ocurriendo en el plano, esto son los que se dibujan en el *layout*. Los intermedios se tratan de todos los demás dibujos transitorios entre los anteriores y que se encargan de hacerlos los intercaladores (Williams, 2009)

En nuestro caso el artista de fondos realizó éstos mientras se empezaba a animar para que las acciones pudiesen situarse con una conciencia del espacio real donde se iba a desarrollar la acción.

Los artistas de *clean up* son los encargados de unificar la línea y poner en diseño cada elemento de la animación en *rough* (*sucio*).

Por último, los artistas de color son los encargados de añadir el color, las texturas y la iluminación de cada escena.

Para un mejor control de la producción se elaboró un documento Excel donde se indicaba por distintos colores si el plano había sido empezado a animar, si estaba en fase de *clean up* o de edición de color.

4.2.1. LAYOUTS

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

El *layout* o puesta en escena se trata de una etapa en la cual se prepara la imagen final partiendo del *storyboard*. En este proceso es cuando se planean todos los planos del corto y donde se debe adaptar todo al estilo final. Se indica la dramatización, se organizan los fondos y se indican los movimientos y las posiciones de cámara.

Figura 64 Control de producción de *layout*

El proceso de los *layouts* comenzó el 9 de febrero y finalizó el 10 de marzo bajo la supervisión de Miguel Vidal en la asignatura de Producción II.

Febrero 2022

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9 Reparto de planos	10	11	12	13
14 Hacer planos	15	16 Hacer planos	17	18 Hacer planos	19	20
21 Revisar planos	22 Hacer planos	23	24 Hacer planos	25	26 Hacer planos	27
28 Revisar planos	1	2	3	4	5	6

Figura 65. Fragmento del calendario de producción

Nos repartimos los *layout* entre todos los componentes del equipo de producción II como podemos ver en la figura 70.

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

Figura 66 Organización por planos - *layout*

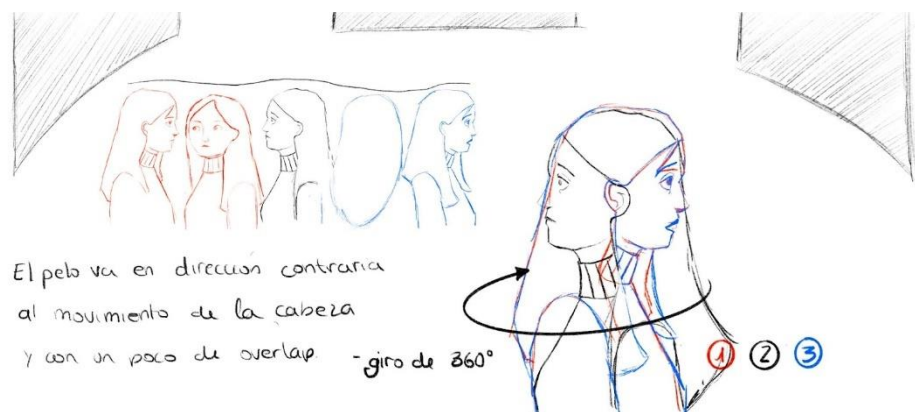
Se creó una carpeta con ejemplos como referencia a seguir para que todos los diseños tuvieran un hilo coherente.

Todos los planos del cortometraje pasaron por una o varias revisiones del equipo y, especialmente, de la directora para que fuera una guía fiable para el animador que recibiera ese plano.

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. Los dibujos claves están numerados y se marca con flechas el movimiento. Las sombras se marcaban con una trama de líneas para distinguirlas de las formas como podemos ver en la figura 69.

En nuestro caso nos encargamos de los *layouts* de la escena de los espejos.

Nos encontramos con secuencias muy largas que tenían que ser desglosadas en distintos planos para ser bien comprendidas o, en el caso del *turnaround de Gea*, tuvimos que desglosar las cabezas en pequeño a la izquierda, para que el animador comprendiese bien el movimiento.

Figura 67 Conjunto de *layouts* realizados por María Monfort

Cuando se terminaron los *layouts* se realizó la segunda animática (link en el apartado anterior) con los ajustes de formato comentados anteriormente.

4.2.2. ANIMACIÓN

Como he comentado anteriormente nos dividimos en roles para animar.

- Sandra Pérez – *key frames*
- Claudia Serneguet - *key frames*
- Marta Moreno - *key frames*
- Maria Monfort - Intercaladora
- Anna Gisbert - Intercaladora
- José María Serrano - Intercalador
- Carla Moliner - Intercaladora
- Kevin Pineda – Intercalador

Se creó otro documento Excel de organización para repartir los planos y seguir un orden y un calendario determinado como vemos en la figura 70. Todo el proceso de animación se hizo con el programa ToonBoom Harmony y bajo la supervisión del profesor Miguel Vidal.

Los planos verdes son los terminados, los azules los que están animados completamente, los naranjas en proceso y los rojos los que no están empezados.

Antes de empezar a animar junto a Miguel Vidal se determinó el *timing* de cada plano. Así, pudimos tener en cuenta el número de fotogramas que hacían falta a la hora de animar.

Para algunos planos como los caminados o el cepillado, realizamos vídeos de referencia para entender bien el movimiento y transmitir bien esa naturalidad a nuestras animaciones.

Cada plano de animación fue constantemente revisado por todos los componentes del grupo en la clase de producción II. Esta manera de trabajar nos ha sido de gran ayuda, porque nos ayudamos entre todos a resolver los planos, observando los detalles que necesitan revisarse y aportando ideas de cómo mejorarlos.

La diseñadora de personajes Carla Moliner fue la encargada de supervisar el diseño de los personajes durante el proceso de animación para que el personaje estuviese siempre en modelo

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

Figura 68 Excel de control de animación

Nuestra parte se encargó sobre todo de intercalar planos. Nos encontramos desde planos de *acting* hasta caminados y movimientos de objetos.

También realizamos un *full animation* en el plano del caminado de Gea donde solo se le ven los pies figura 73 y en el giro de la habitación del plano 6.

El 3 de mayo realizamos un primer corte de animación, en este momento contábamos con la mitad de los planos animados. Para el segundo corte, el 13 de junio, teníamos todos los planos completamente animados.

4.2.3. CLEAN UP Y COLOR

El *clean up*, o pasado a limpio, es el proceso en el cual se pasa la animación en bruto a su acabado final con la línea definitiva y arreglando cualquier error de modelo que pudiera haber surgido.

Para esa línea definitiva se hizo una investigación de las texturas de los pinceles de Toon Boom Harmony, hasta llegar al pincel *Pipe cleaner* que tiene una textura irregular similar a la del grafito, que se asemejaba bastante al *Lápiz B2* de Procreate que es el que usamos para los bocetos del corto.

Para esta fase, todavía en proceso, decidimos repartir el trabajo de la siguiente forma:

- Sandra Pérez de la Blanca: *clean up* de los planos donde ha animado y fondo definitivo con estrellita
- Noelia Gavidia planos donde aparecen manos
- Maria Monfort *clean up* del giro del escenario y de los demás planos animados por ella.
- Marta Moreno agujero negro y caída de Gea.
- Claudia Serneguet corrección de planos para darles un mejor acabado
- Carla Moliner supervisión del diseño de personajes
- José María Serrano *clean up* de la sombra y de los espejos
- Anna Gisbert, hizo los fondos de los espejos.

El color se fue metiendo paralelamente a este proceso. Al tratarse de una animación con una gama cromática limitada hay bastantes planos donde la línea es el único color que contrasta con el fondo, cosa que nos facilitó el trabajo de

color. Además, escenarios como el de la habitación, que cuentan con gamas de grises, luces y sobras, habían sido realizadas anteriormente en Procreate.

Así pues, quedaba trabajar las sombras que proyectan los personajes en la escena de la habitación y en la escena de los espejos con un tono gris claro, el color rojo del vestido de Gea y el color negro con textura de grafito de las botas y el cabello de nuestra protagonista.

El *clean up* sigue en proceso de producción hasta este momento, se tiene previsto que esté acabado para la defensa del TFG.



Figura 69. *Clean up* y color. Realizado por María Monfort

4.2.4. GRABACIÓN DE SONIDO

Actualmente el sonido y la música del cortometraje no son las definitivas. Estos audios fueron extraídos de un banco gratuito. El sonido final se actualizará más adelante, posiblemente con las actrices del largometraje y bajo las directrices de la dirección del largometraje para mantener la coherencia del conjunto.

4.3. POSTPRODUCCIÓN

La postproducción es la última parte del proyecto. En ella se ordena, perfila, y monta el proyecto.

En este proceso se enlazan los planos, con las correspondientes transiciones o movimientos de cámara. Además, se hace la edición de sonidos, de la banda sonora y de los créditos.

La organización y planificación en las etapas anteriores, hace que esta sea mucho más corta ya que muchos movimientos de cámara los hicimos animando manualmente o desde la inserción de cámaras en Toon Boom.

4.3.1. EDICIÓN

Actualmente el corto está editado en imovie pero la edición final con los planos limpios y coloreados se hará con Premiere y After Effects

4.3.2. TÍTULOS DE CRÉDITO

Los títulos de crédito son los encargados de reconocer el mérito a los artistas que están detrás del corto o del largo. Con el tiempo han pasado de ser unos nombres en forma de cartelera a ser auténticas obras de arte.

Para el público normal los créditos son la señal de que quedan sólo tres minutos para comer palomitas. Yo aprovecho ese lapso de tiempo muerto e intento hacer algo más que simplemente listar unos nombres en los que la audiencia no está interesada. Pretendo preparar al público para lo que viene a continuación. Dejarlos expectantes.¹ (Saúl Bas)

En nuestro caso, junto a Sandra Pérez aprovechamos la propuesta del último proyecto de la asignatura Efectos especiales para llevar a cabo los títulos de crédito. Buscábamos unos créditos que tuvieran la esencia del corto. Como se trata de un corto de animación insertado en una película de acción real, decidimos fusionar la animación con la imagen real como vemos en la figura 72.

Nos inspiramos en los créditos de la serie *True Detective* (Pizzolato, 2014) que usa los mates de seguimiento para causar un efecto de fusión entre dos videos.



Figura 71. Moodboard para los títulos de crédito

En el plató de fotografía de la UPV, grabamos a Sandra Pérez interpretando los movimientos que hacía Gea en el cortometraje.

¹ Cita extraída de la entrada web *Cine y títulos de crédito: cuando el protagonismo no se lo lleva la película*. De la página web Ondho. Escrito por Ingrid Safont. Modificado por última vez 17/12/19



Figura 70 Fotograma de los títulos de crédito. Realizado por María Monfort y Sandra Pérez

Seguidamente pasamos a buscar vídeos de mujeres embarazadas, de sombras o de niños en Pexels, un banco de videos gratuitos.

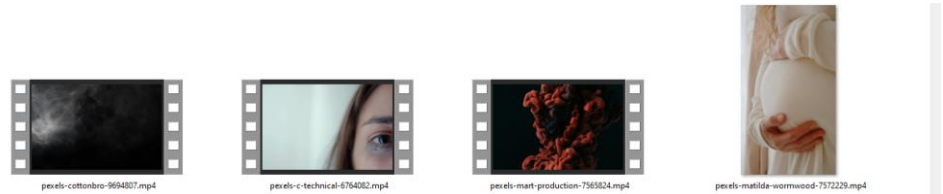


Figura 72 Captura del material descargado de Pexels

Todo el material se organizó en una carpeta conjunta y se empezó a trabajar en el proyecto.

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 ya que permitía observar mejor la frecuencia del sonido y era más sencillo mezclar los cortes para sincronizar la música.

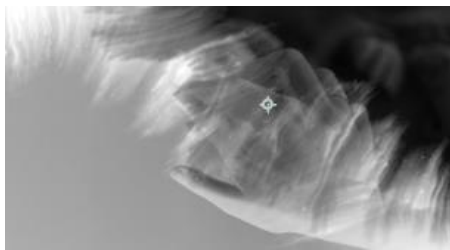
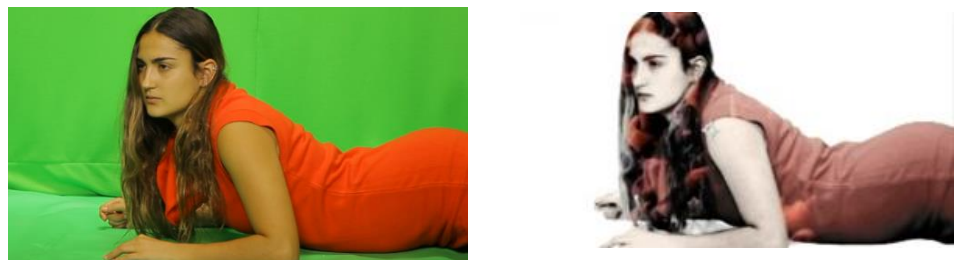


Figura 73 Ejemplo de mate de seguimiento de los créditos

El programa usado para crear los créditos fue Adobe After Effects. En nuestro caso, teníamos experiencia previa de una asignatura de tercero llamada Video experimental y *motion graphics*, que nos proporcionó una buena base en el manejo del programa.

Así pues, empezamos a experimentar con lo aprendido hasta el momento en esta asignatura: mates de seguimiento: usados para crear transparencias entre diferentes capas compositivas, el efecto keylight usado para eliminar el fondo verde del croma, los retoques con tritono y curvas para conseguir el color deseado, el remapeo de tiempo para aumentar y disminuir la duración de los videos y la animación de la tipografía para que entrase y saliese de pantalla

Figura 74 Comparativa imagen grabada en plató e imagen definitiva de los créditos



El resultado es 1'10 minutos de video donde se recrean mediante acción real y fragmentos de animación los momentos importantes del cortometraje.

5. CONCLUSIONES

El proyecto de La Espiral ha supuesto un gran reto para todos los integrantes del grupo. Se trataba de un equipo primerizo, donde todos estamos aun iniciándonos en el mundo de la animación así que contábamos con poca experiencia, pero con muchísimas ganas. Haber conseguido hacer la preproducción y la producción de un cortometraje de 4:33 minutos con el tiempo de producción tan limitado ha sido completamente fruto del gran esfuerzo.

Hablar de violencia de género es algo que se hace constantemente en el mundo artístico, pero se suele tratar de una forma externa, alejada de la visión de la mujer maltratada. En nuestro cortometraje, hemos conseguido ilustrar los miedos y sensaciones que puede tener una mujer que ha sufrido violencia machista y que se siente desprotegida por las instituciones. Para nosotras era importante aportar este punto de vista, ya que como mujeres que somos (la mayoría de equipo) creemos en un futuro feminista donde se empaticice y comprenda el bloqueo o el miedo que pueden sentir las víctimas.

El hecho de tratarse de una producción real, con un director externo, ha hecho que todo el equipo tenga un gran compromiso con el proyecto y trabaje de una manera profesional, siempre escuchando las indicaciones de los directores y de los compañeros.

Hemos aprendido mucho sobre la producción de un corto de animación. Comprendemos la importancia del *concept art* que sirve de sustento de toda la imagen de la película, trabajamos el guion y el *storyboard* que guían todo el proceso de producción y hemos mejorado nuestro nivel de animación trabajando con herramientas profesionales como Toonboom o Ater Effects.

La animación es una práctica laboriosa que está pensada para ser trabajada en equipo. Es una herramienta que nos permite contar historias más allá de la realidad tangible y está calculada al milímetro. Necesita de una buena planificación y distribución de tareas. El equipo de La Espiral ha demostrado saber qué es el trabajo en equipo, ha sabido respetar los tiempos de producción y crear siempre un buen ambiente que ha facilitado mucho el proceso de producción de este corto.

Para concluir, esta experiencia nos ha servido para saber cómo se trabaja en el mundo profesional y como primer paso hacia nuestra futura profesión. Además, nuestro cortometraje pondrá nuestros nombres en distintos festivales de animación y será nuestra carta de presentación para posibles próximas producciones.

6. REFERENCIAS

Barriga, N. A. (2020). *Una aproximación teórica a las olas del feminismo: la cuarta ola*. Málaga. Obtenido de mujeres en red.

Cournoyer, M. (2022, 3 junio) *Robes of War*. [Corto] NFB.
https://www.nfb.ca/film/robes_of_war/

Coutnoyer, M. (2022, 3 de junio) *The Hat*. [Corto] NFB
https://www.nfb.ca/film/the_hat/

Fatty Issues (Dir. Candy Guard). 2010. [Cortometraje].

Frei, M. (2022, 3 junio). *Not about us*. [Corto]. Vimeo.
<https://vimeo.com/51535113>

Gheerbrant, J. C. (2000). *El diccionario de los símbolos*. Herder.

Gil, M. I. (2019). *El origen del sistema patriarcal y la construcción de relaciones de género*. <https://www.agorarsc.org/el-origen-del-sistema-patriarcal-y-la-construccion-de-las-relaciones-de-genero/> [Consulta: 20 de junio de 2022]

Girls Night Out (Dir. Joanna Quinn). 1986. [Cortometraje].

Guard, C. (2022, 3 junio) *Fatty issues*. [Corto]. Youtube.
<https://youtu.be/reQGvSHWFlw>

Historia Trágica Con Un Final Feliz. (Dir. Regina Pessoa). 2005. [Película].

Hubley, F. (2022, 2 junio) *Who I am* [Corto]. You Tube
<https://youtu.be/-sd1LgpDm0o>

Lerner, G. (1986). *The Creation of Patriarchy*. OUP USA.

Massi, S (director). (2001). *Tengo La Posizione* [cortometraje de animación].
Youtube: <https://youtu.be/fhZZ8Br-U8>

National Film Board of Canada. Directors. Regina Pessoa. [Consultado el 28 de abril de 2022]. <https://www.nfb.ca/directors/regina-pessoa/>

Not about us (Dir. Michael Frei). 2011. [Cortometraje].

Persépolis. (Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud) Celluloid Dreams, CNC, France 3 Cinéma, The Kennedy/Marshall Company, Région Ile-de-France, Sony Pictures Classics. 2007. [Película].

Pessoa, R (2022, 3 junio) *Historia trágica con un final feliz*. [Corto] You Tube.
<https://youtu.be/-HDaoOEUhDI>

Riminen, M. (2022, 3 junio) *The Stain*. [Corto]. You Tube.

<https://youtu.be/fjh1MXOwIQg>

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

Robes of War (Dir. Michèle Cournoyer). 2008. [Cortometraje].

The Babadook. (Dir. Jennifer Kent). Causeways Films. 2014. [Película].

The hat (Dir. Michèle Cournoyer) (1999) [Cortometraje].

The Stain (Dir. Marjut Riminen). 1991. [Cortometraje].

Torrejón-Tobío, C. (2022). *Arte y feminismo: el proyecto de la "Womanhouse"*.

Obtenido de canal UGR: <https://canal.ugr.es/noticia/arte-y-feminismo-el-proyecto-de-la-womanhouse/> [Consulta: 20 de junio de 2022]

True Detective. (Temporada 1). HBO, Anonymous Content 2014 [Serie].

Us. (Nosotros. Dir. Jordan Peele). Blumhouse productions, Perfect world pictures, Monkeypaw productions. 2019. [Película].

Wikidat. *Simone Massi*. Consultado el 20 de junio de 2022.

<https://es.wikidat.com/info/simone-massi>

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber.

W.O.W (Dir. Faith Hubley). 1975. [Cortometraje].

Who I am (Dir. Faith Hubley). 1998. [Cortometraje].

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1 Portada del pitch La Espiral realizado por Sandra Pérez	8
Figura 2 Calendario general del proyecto.....	11
Figura 3 Fotograma del corto Who I am (1998) de Faith Hubley. Disponible en: https://youtu.be/-sd1LgpDm0o	13
Figura 4 Fotograma del corto W.O.W (1975) de Faith Hubley Disponible en: https://www.filmaffinity.com/es/film874900.html	13
Figura 5 Fotograma del corto The Stain (1991) de Marjut Rminen Disponible en: https://youtu.be/fjh1MXOwIQg	14
Figura 6. Fotograma del corto Robes of War (2008) de Michèle Cournoyer. Disponible en: https://www.nfb.ca/film/robes_of_war/	15
Figura 7. Portada del corto Girls Night Out (1986) de Joanna Quinn Disponible en: https://www.imdb.com/title/tt0298889/	15
Figura 8. Fotograma del corto Fatty Issues (2010) de Candy Guard Disponible en: https://youtu.be/reQGvSHWFlw	15
Figura 9 Fotograma del corto The Hat (1999) de Michèle Cournoyer. Disponible en: https://www.nfb.ca/film/the_hat/	16
Figura 10 Imagen del libro de Babadook de la película The Babadook de Jennifer Kent. Disponible en: https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-226493/fotos/	16
Figura 11 Concept art del corto La Espiral realizado por Sandra Pérez.....	17
Figura 12 Fotograma de la película Persépolis de Marjane Satrapi. Disponible en: https://ar.pinterest.com/tanukiyukimoda/persepolis/	17
Figura 13 fotograma del cortometraje Historia Trágica con un Final Feliz (Pessoa, 2005). Disponible en:	18
Figura 14 Concept art del corto La Espiral realizado por Carla Moliner.....	18
Figura 15 fotograma del cortometraje tengo la Posizione (Massi, 2001) Disponible en: https://youtu.be/8qGYdGLbwpc	18
Figura 16 concept art del corto La Espiral realizado por Carla Moliner	18
Figura 17. Fragmento del storyboard del corto La Espiral realizado por Marta Moreno.....	19

Figura 18. Ilustración de Caperucita Roja de Adolfo Serra (2019) Disponible en: < https://www.estandarte.com/noticias/libros/infantil-y-juvenil/caperucita-roja-en-las-ilustraciones-de-adolfo-serra_416.html > .	19
Figura 19 Ilustración del concept Tell a Story (2021) de Laura Pérez Disponible en: https://www.pinterest.es/paulaponz/laura-perez/	19
Figura 20 Arte final del corto La Espiral. Realizado por Maria Monfort	19
Figura 21 Retratos de las hermanas Fox, Laura Pérez [consulta: 2022/06/05]. Disponible en: https://www.domestika.org/es/projects/691343-dos-hermanas-fox	19
Figura 22 Concept art del corto la Espiral. Realizado por Maria Monfort	19
Figura 23 Moodboard realizado por Maria Monfort	20
Figura 24 Moodboard de estilo grupal	21
Figura 25 Moodboard de animación grupal	21
Figura 26 Calendario de noviembre 2021	23
Figura 27 Calendario de diciembre de 2021	23
Figura 28 Calendario de enero de 2022	23
Figura 29 Fragmento del guion literario	24
Figura 30 Fragmento del beatboard. Realizado por Carla Moliner	25
Figura 31 Fragmento del guion técnico. Realizado por Sandra Pérez	25
Figura 32 primera búsqueda sin referencia realizada por Marta Moreno	26
Figura 33 definitivo usando una video referencia. Realizado por Marta Moreno	26
Figura 34 Fragmento storyboard, escenas 39 y 22. Realizado por Sandra Pérez	26
Figura 35 Concept art del corto La Espiral realizado por María Monfort	27
Figura 36 Fotograma de la película Babadook	28
Figura 37 Conjunto de imágenes de concept art de la caída de Gea. Realizados por María Monfort	28
Figura 38 Fotograma del largometraje Nosotros de Jordan Peele. Disponible en: https://www.culturaocio.com/cine/noticia-final-nosotros-explicado-habra-secuela-pelicula-jordan-peelee-20190325135448.html	29
Figura 39 Concept art espejos. Realizado por Anna Gisbert	29

Figura 40 Fotogramas del corto Not about Us de Michel Frei. Disponible en: https://vimeo.com/51535113	29
Figura 41. Concept art espejos. Realizado por María Monfort	29
Figura 42 Concept art de la sombra. Realizado por Anna Gisbert.....	30
Figura 43 Concept art de la sombra. Realizado por Noelia Gavidia	30
Figura 44 Concept art de Gea. Realizado por Maria Monfort	30
Figura 45 Concept art del peine. Realizado por María Monfort.....	30
Figura 46 Bocetos de la habitación. Realizados por Noelia Gavidia	30
Figura 47 Peluche. Realizado por Maria Monfort.....	30
Figura 48 Etapas de Gea. Realizado por Carla Moliner	31
Figura 49 Esther y Cora. Realizado por Carla Moliner	31
Figura 50. Estudios del peluche. Realizados por María Monfort.....	32
Figura 51 Diseño definitivo del peluche. Realizado por María Monfort	32
Figura 52 Concept art de la sombra. Realizado por Maria Monfort.....	32
Figura 53 Planos de la habitación. Realizado por Noelia Gavidia	33
Figura 54 Perspectiva de la habitación. Realizado por Noelia Gavidia.....	33
Figura 55 Adaptación y acabados finales. Realizado por Maria Monfort.....	33
Figura 56. Opción presentada de oerspectiva. Realizado por Maria Monfort..	33
Figura 57. Fondo terminado. Realizado por Maria Monfort	33
Figura 58 Agujero negro. Realizado por Maria Monfort	34
Figura 59 Concept art sala de espejos. Realizado por Anna Gisbert	34
Figura 60 Concept art sala de espejos. Realizado por Anna Gisbert	34
Figura 61 Prueba de Line up. Realizado por Maria Monfort	35
Figura 62Line up definitivo. Realizado por Maria Monfort	35
Figura 63 Color Script. Realizado por Carla Moliner.....	36
Figura 64. Arte final de la habitación. Realizado por Maria Monfort.....	36
Figura 65 Arte final espejos. Realizado por María Monfort	37
Figura 66 Control de producción de layout	39
Figura 67. Fragmento del calendario de producción.....	39
Figura 68 Organización por planos - layout.....	40
Figura 69 Conjunto de layouts realizados por María Monfort	40
Figura 70 Excel de control de animación.....	41
Figura 71. Clean up y color. Realizado por María Monfort	43

Figura 72 Fotograma de los títulos de crédito. Realizado por María Monfort y Sandra Pérez	44
Figura 73. Moodboard para los títulos de crédito	44
Figura 74 Captura del material descargado de Pexels.....	45
Figura 75 Ejemplo de mate de seguimiento de los créditos.....	45
Figura 76 Comparativa imagen grabada en plató e imagen definitiva de los créditos	45

8. ANEXOS

Enlace al documento Drive con las biblias animáticas y resultado final del proyecto:

<https://drive.google.com/drive/folders/1K4TRvXXqMusDTMZjUs9y44nGChqPQYWc?usp=sharing>

Animatica storyboard

<https://drive.google.com/file/d/1TxveAj7pmMGGh82M3lwV3n5MTH9zZy3i/view?usp=sharing>

<https://youtu.be/6sovG2FdUJc>

Animatica layout

https://drive.google.com/file/d/1EKYjldzwSAL52p3hRXjcrqH0rrRr_oRL/view?usp=sharing

<https://youtu.be/66GgLF2JWIY>

Estado actual del proyecto

<https://drive.google.com/file/d/1Deu244rKuf58DDH4EjeBPAdccVAu9wE/view?usp=sharing>

<https://youtu.be/OA3fahI2H5g>

Enlace a la biblia de preproducción:

https://drive.google.com/file/d/1a74FzcJliFL1EchO2_Y4cmbsMz1i6JBR/view?usp=sharing

Enlace a la biblia de producción:

<https://drive.google.com/file/d/19-S9ho6YRcgMe20A8FZ2DyXRi9ve20TO/view?usp=sharing>