

The background features a stylized, abstract face with large, expressive eyes. The eyes are rendered in shades of purple and yellow, with a white sclera. The face is composed of various geometric shapes and colors, including purple, yellow, and black. The overall style is reminiscent of a comic book or a stylized illustration.

ELLE

LE VILLANE VALENCIANE

"NI UNA MÁS"

PRODUCCIONES MARICONCHIS

FICHA TÉCNICA

TÍTULO:	Elle, una villana valenciana
AÑO:	2023
GÉNERO:	Drama social y Fantasía
TARGET:	Joven adulto
TEMA:	"Ni una más"
DURACIÓN:	4' 24 "
TÉCNICA:	Animación 2D

ÍNDICE

01	EQUIPO	4	08	COLOR SCRIPT	52
02	TAGLINE, LONGLINE, SINOPSIS ARGUMENTAL	5	09	ARTES FINALES	57
03	TEMÁTICA	6	10	GUIÓN LITERARIO Y GUIÓN TÉCNICO	60
04	REFERENTES Y MOODBOARDS	7	11	PROGRAMACIÓN	63
05	BÚSQUEDA DE ESTILO Y CONCEPT ART	19	12	PRODUCCIÓN. LAYOUTS.....	65
06	HOJAS MODELO	31	13	TEASER Y ANIMÁTICA	86
07	DISEÑO DE FONDOS	41	14	MATERIAL PARA PITCH	89



EQUIPO



MARIAM

DIRECCIÓN
DE ANIMACIÓN



MANU

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Y PRODUCCIÓN



MARÍA

LEAD CONCEPT ARTIST



SABINA

SUPERVISIÓN Y
MONTAJE



KLAUS

DISEÑADORE GRÁFICO
Y CONCEPT ARTIST

TAGLINE

NI UNE MÁS...

LOGLINE

Una persona no binaria cansada del acoso que sufre a diario por pertenecer al colectivo LGBTIQ+, adopta la forma de su alter ego Drag para vengarse y hacer justicia por les suyes.

SINOPSIS ARGUMENTAL

Nos encontramos en un día más de la vida de una persona no binaria, concretamente en el del Orgullo que se celebra en la Plaça de l'Ajuntament. Elle sale de casa abanderade para ir a la manifestación con sus amigos y así reivindicar sus derechos. En el trayecto recibe todo tipo de comentarios debido a su apariencia no normativa. Siguiendo el itinerario que le indica su teléfono móvil, termina en un callejón en el que recibe una agresión queerfoba. Esta vez no va a permitir que se vaya de rositas y acaba con la vida de su agresor descubriendo su nueva identidad como Le Justiciera Drag.

TEMÁTICA

La historia del cortometraje aborda temas como la discriminación, la homofobia o la rebeldía frente a las agresiones que sufren las personas pertenecientes al colectivo LGBTQ+.

A lo largo del corto observamos una evolución en el carácter y personalidad de Elle, le protagonista. Al principio se siente juzgado y las palabras de odio e insulto le afectan generándole un sentimiento de incomodidad y ansiedad, envolviéndole en un agobiante mundo de prejuicios. Sin embargo, el acoso no se limita a ser verbal y psicológico, sino que presenciamos una agresión física debido a la incomprensión social por su apariencia no normativa. Tras esta situación tan inoportuna, Elle está cansado de la discriminación y debe hacer frente a las amenazas a las que se enfrentan las personas del colectivo. De esta manera, crea su alter ego drag y se convierte en un antihéroe que quiere un cambio determinante y no le importa el medio con el que conseguir su propósito: el respeto y la igualdad para les suyes.

Nuestros objetivos son dar visibilidad a les personas no binarias, la inclusión del neutro en la lengua y reivindicar situaciones de acoso hacia el colectivo que han sido normalizadas realizando un intercambio de papeles entre la víctima y el agresor.



REFERENTES Y MOODBOARDS





ALBERTO MIELGO

Uno de los principales referentes del proyecto es Alberto Mielgo, director de la serie de animación Love Death and robots.



THE WITNESS

LOVE DEATH AND ROBOTS

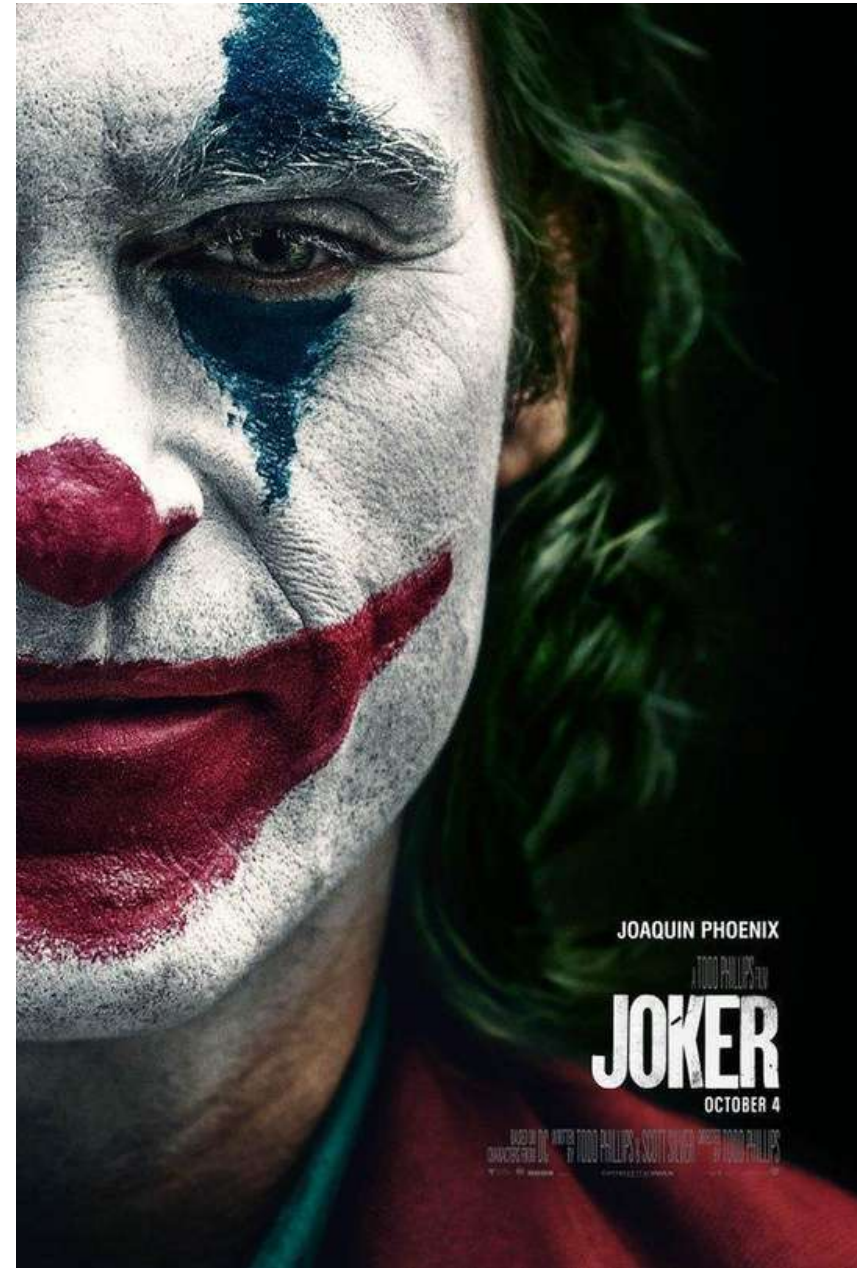
JÍBARO





SPIDERMAN INTO THE SPIDER VERSE (2018)

Spiderman into the spider-verse es una película que tomamos como referente por la manera en la que introduce elementos del cómic: onomatopéyas o textos de diálogo escritos como elementos que ayudan a la narración.



JOKER (2019)

El Joker es un referente en cuanto al rol del anti-héroe que se ha visto forzado a ser de esa manera debido a una sociedad tóxica y cruel.



ASUL MARINA DRAG DE BARCELONA

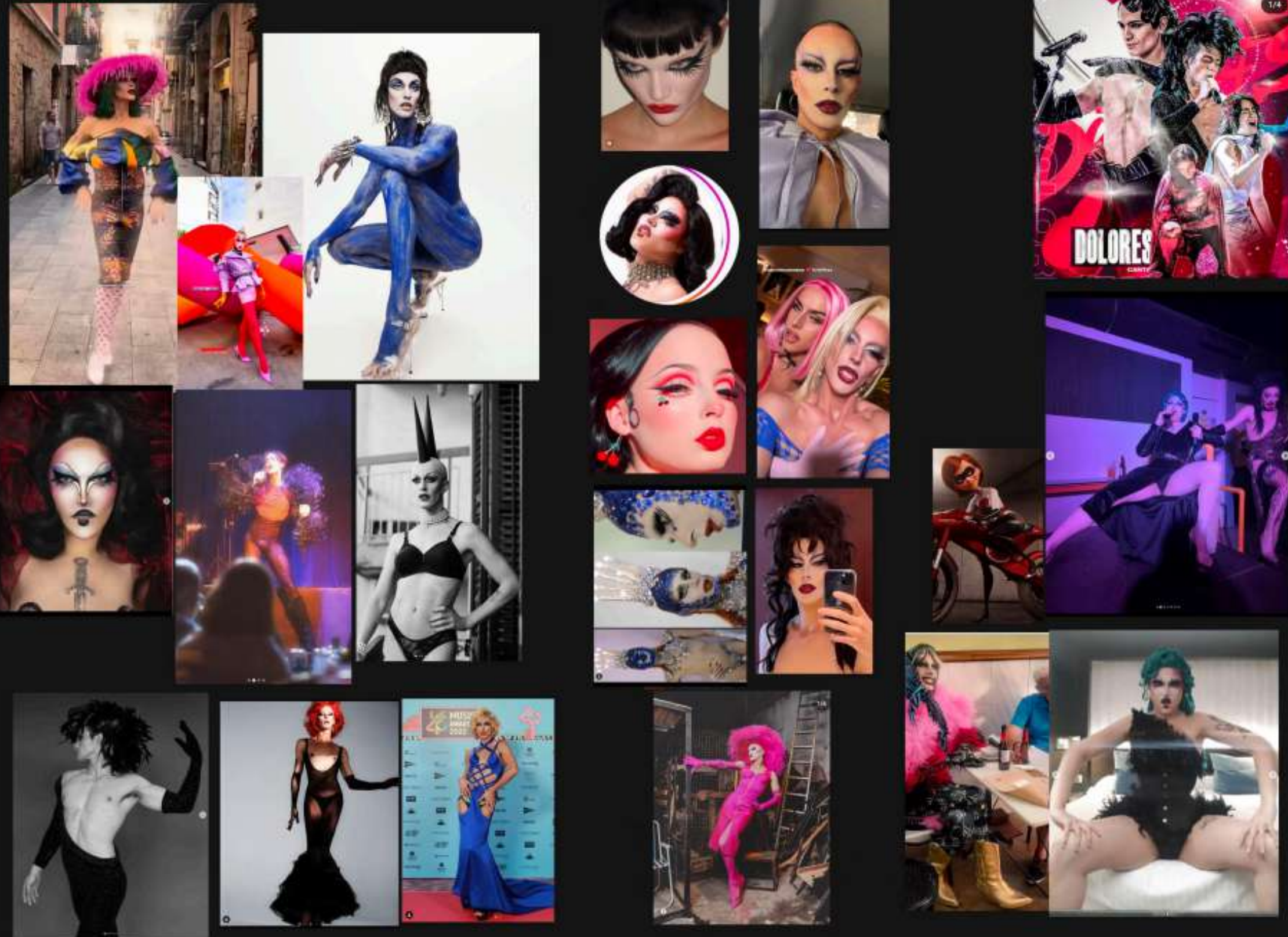
Marina es una drag de Barcelona no binarie que utiliza el drag como un espacio libre de expresarse y actuar como no lo haría fuera del personaje.



@ODDFELLOWS, FENTY SHOW VOL. 4 (2022)

Las animaciones de @oddfellows para el Fenty Show son un referente para las transiciones en la animación y escorzos complejos.

ELLE - PROTAGONISTA

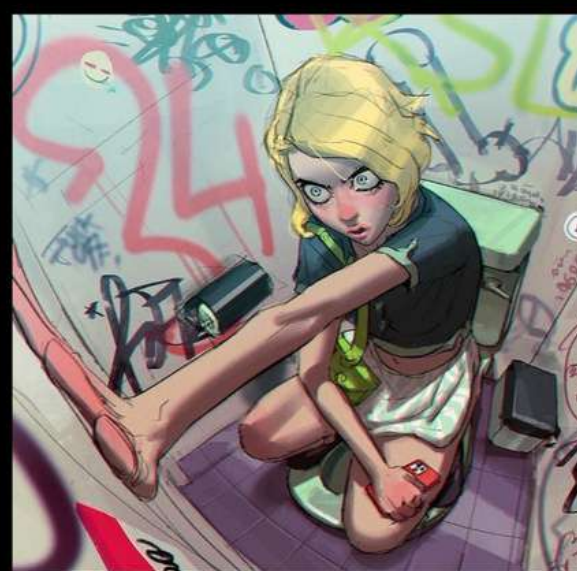


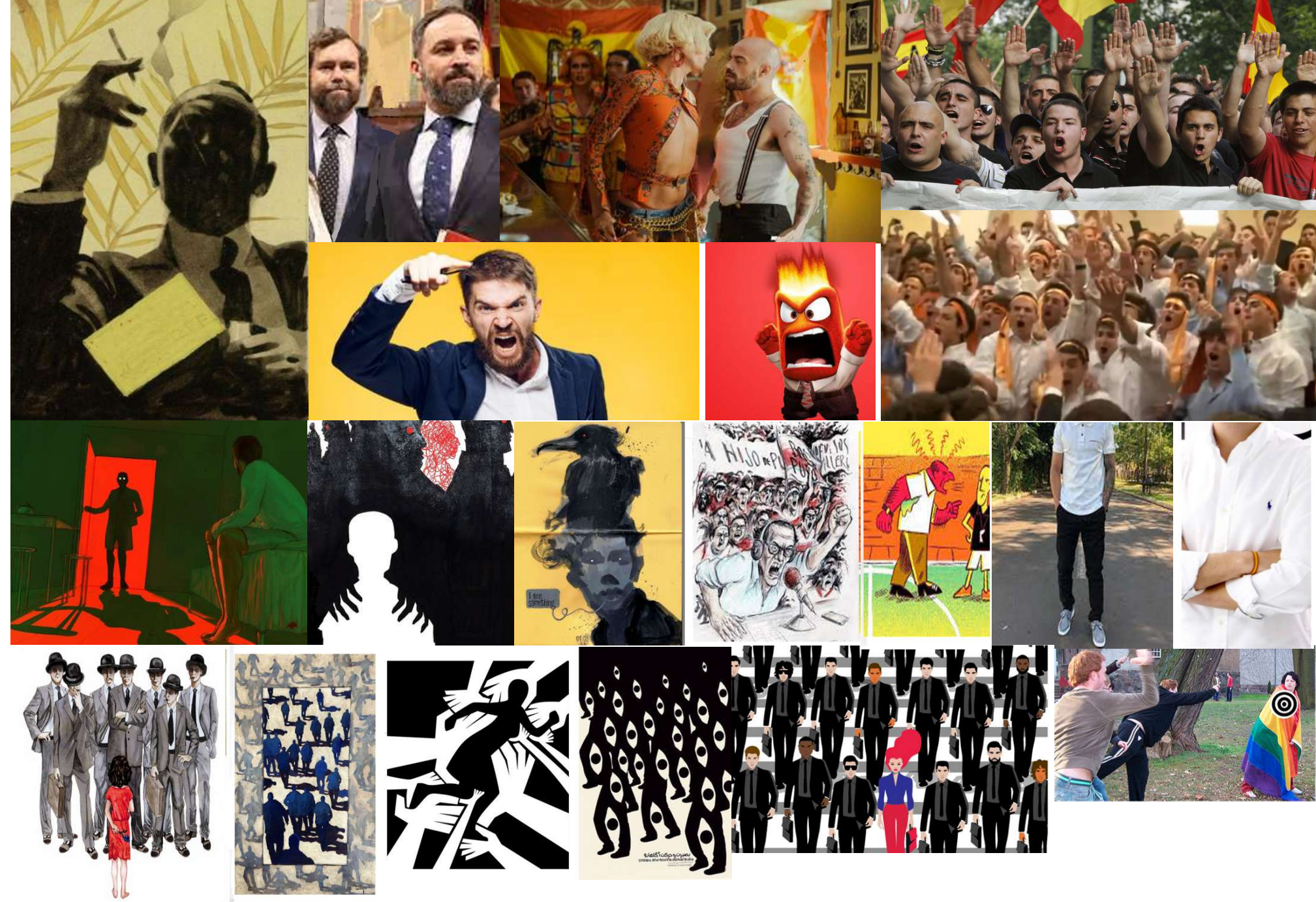
El primer moodboard proporcionado de Elle. En él se muestran referentes Drags no binarios que han marcado la estética, la actitud y la forma física de Elle. En un principio se le pensaba proporcionar un prop extra de un sombrero pomposo y exuberante.

Elle se pensó para que fuese un personaje de carácter serio pero extrovertido. Su vestuario se debía mantener simple para que no complicase el proceso de animación. Todos estos aspectos se han tenido en cuenta a lo largo de su diseño.

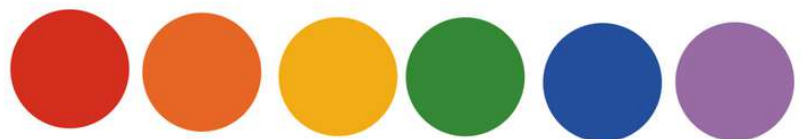


ELLE





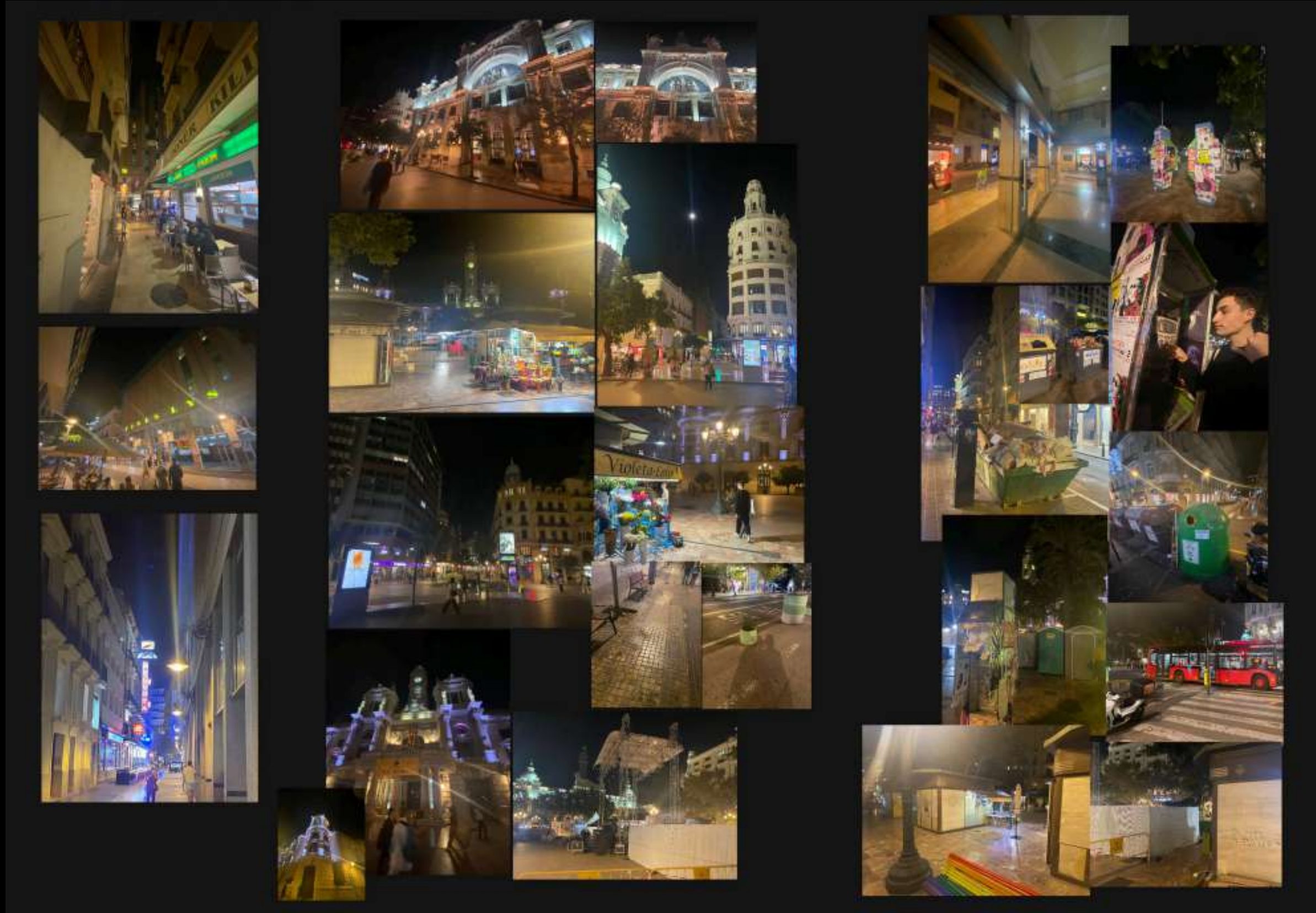
MULTITUD



Para los personajes secundarios como el colectivo o el agresor, se quiso adaptar un estilo simple e incluso de silueta. Se planteó la idea de animarlos en estilo cut-out. Para diferenciarlos entre sí nos apoyamos mucho en la paleta de color, siendo el colectivo lo más colorido posible y el agresor desaturado y monocromático.

AGRESOR

ESCENARIOS - VALENCIA



El mayor referente para los escenarios del corto ha sido el centro de Valencia.

Se fue en persona a realizar fotografías de las calles, tanto las principales como las más cotidianas, para así montar un moodboard general que recogiese las estructuras generales y elementos urbanos que decoran Valencia y la hacen reconocible.

El lugar donde ocurre el Orgullo en el corto es la Plaza del Ayuntamiento, conocida por ser una de las plazas más importantes y céntricas de la ciudad.

Se escogió una ciudad real porque aunque el relato sea ficticio, las situaciones que se representan son fieles a la realidad. Así, en una ciudad como Valencia se haría más creíble.

ESCENARIOS – FIESTA DÍA DEL ORGULLO



En este moodboard se refleja el ambiente que se muestra en la propia celebración del Orgullo, ya que originalmente el corto iba a empezar desde dentro de esta festividad.



ESCENARIOS - AMBIENTE

Con estos moodboards se establecieron unas paletas de color concretas para ambos momentos del día en los que se narran el corto.



DÍA



NOCHE

TÉCNICA Y ESTILO - PERSONAJES



Un moodboard de referencia para la búsqueda del estilo de los personajes. Las claves principales son: los colores de la bandera no binaria, una volumetría 3D en 2D conseguido a través de la mancha y una estética naturalista pero muy estilizada.

Contrastado con esa estética realista pero estilizada, se buscaba añadir elementos gráficos en un estilo más suelto sobre los personajes, quizá relacionado con su maquillaje, que lo caracterizasen de manera única y llamativa. Esto también podría aplicarse en los fondos para unificar el estilo por completo.

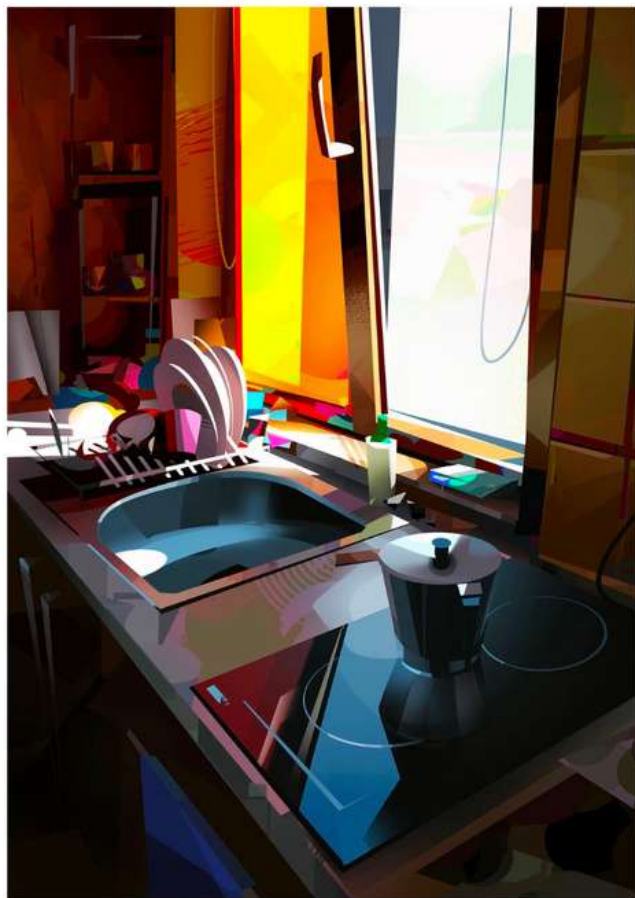
TÉCNICA Y ESTILO - ESCENARIOS



sintético
poligonal
mancha
textura

paredes
coloides

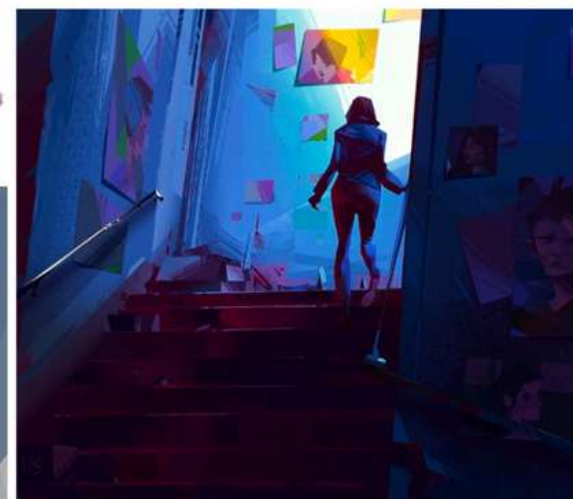
Las bases establecidas para la realización de los fondos eran: síntesis, planos poligonales y contraste. Quisimos hacer una diferenciación entre los fondos para las escenas sin riesgo y las escenas con riesgo.



← construcción de
la mancha →



→ acumulación
de polígonos
superpuestos



diversos focos de luz



ESCENAS SIN RIESGO



ESCENAS CON RIESGO

TÉCNICA Y ESTILO - RECURSOS

cambiar fondo por onomatopeya + acción pintada



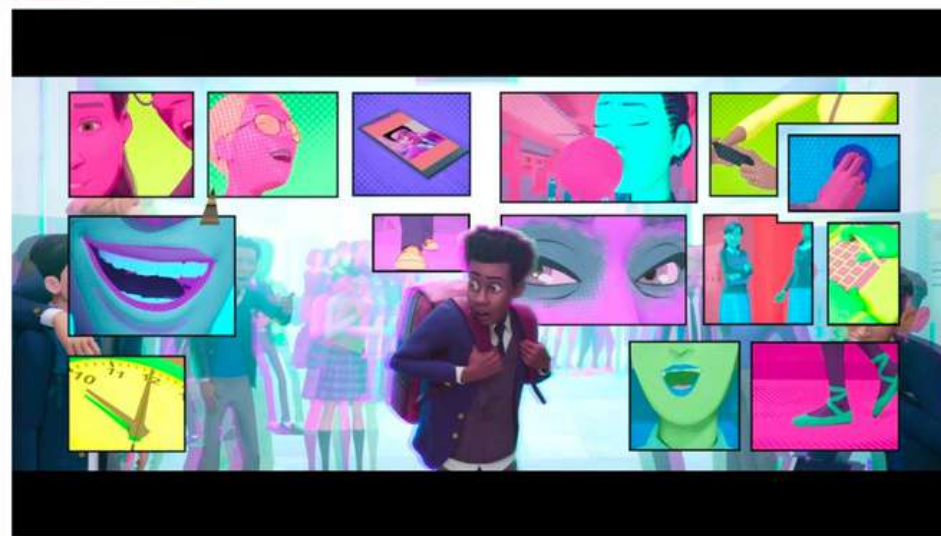
animación vibrante en las escenas de violencia (2º estilo) (+o-)



Lettering



borradillos



para cuando ve distintas situaciones de acción o no lo dejar entrar : secuencia paralela



Luces por planos

El concept y la búsqueda debía nutrirse de referentes del cómic ya que es un medio en el que la figura del superhéroe se ha explotado mucho.

El uso de fondos planos y luces de tinta plana, grafismos por encima del acabado o las onomatopeyas y patrones han sido recursos a tener en cuenta durante la preproducción.



CONCEPT ART



DISEÑO DE ELLE

Estas fueron las primeras aproximaciones más cercanas al diseño final de Elle. Se buscaba un estilo cartoon semi-realista, con una anatomía y formas geométricas exageradas. Además, queríamos marcar la silueta triangular de Elle, tanto en su forma casual como villane. Se aplicaron texturas de trama, haciendo referencia al comic.



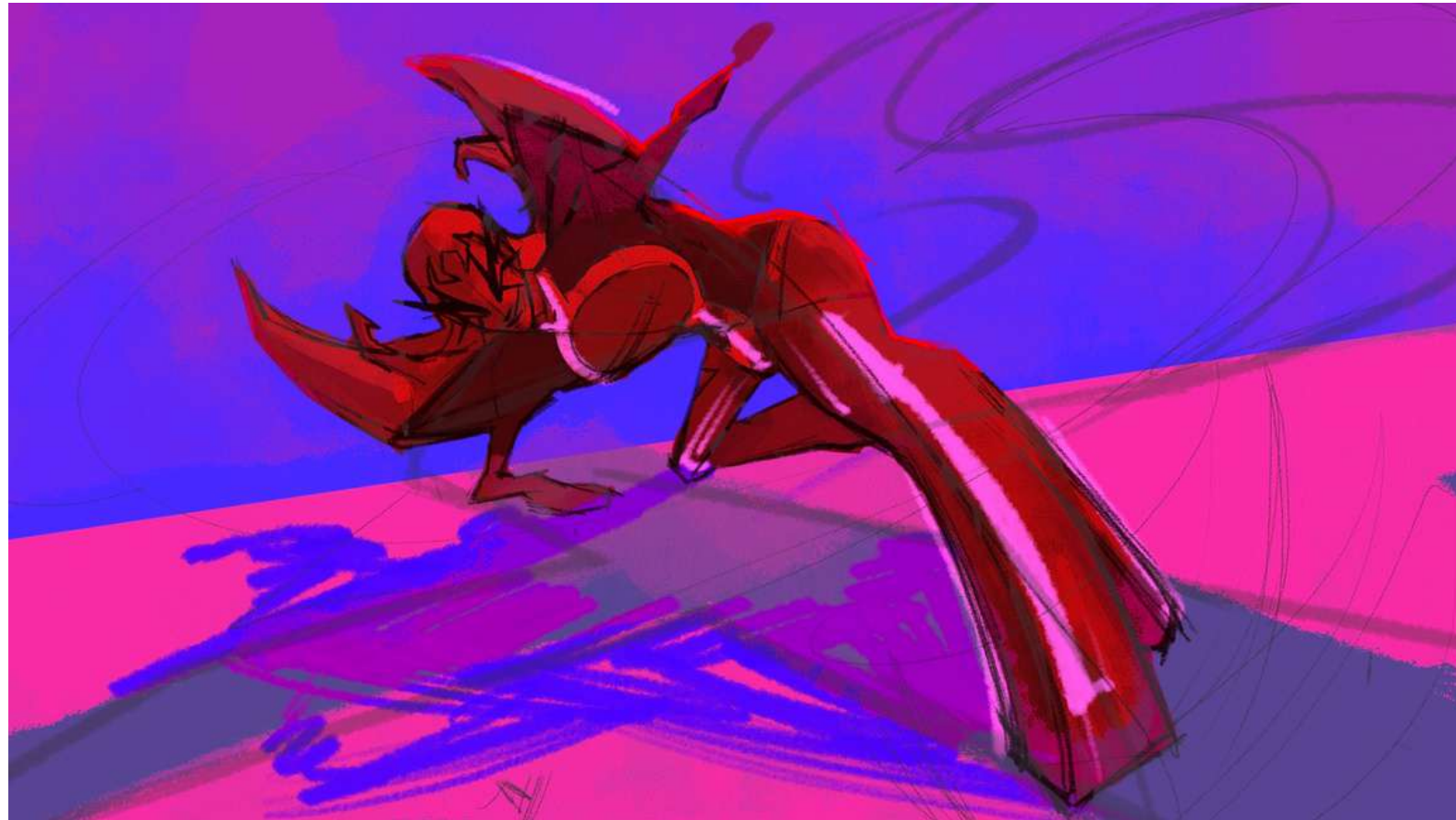
Diseño de personaje "Elle", María Soler

Búsqueda de
estilo "Elle",
María Soler

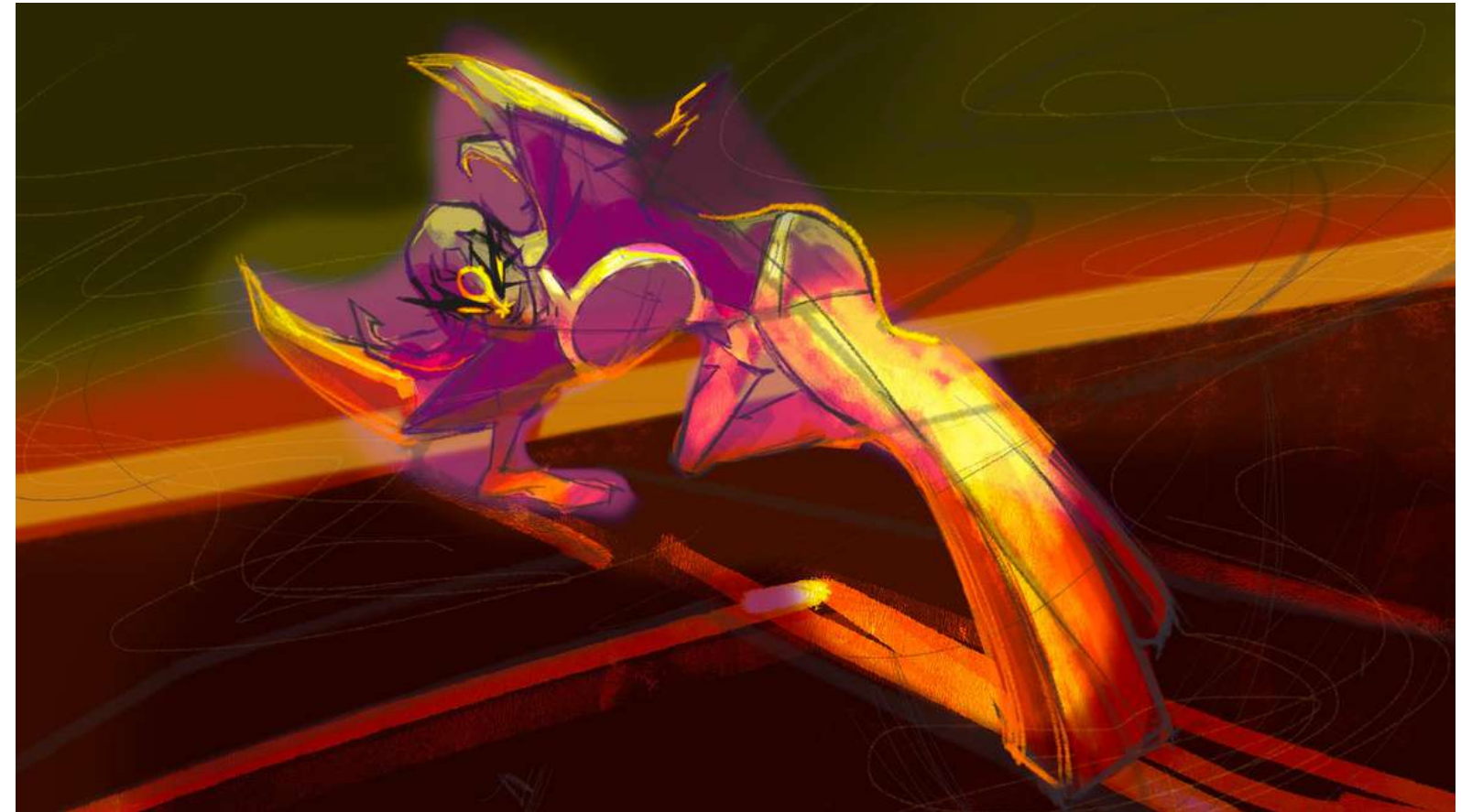




Prueba de color "Elle", María Soler



Busqueda de la pose final y paleta de color de la transformación de Elle.



Búsqueda de pose y color "Transformación de Elle", **Manu Pozo**



Búsqueda de pose y color "Transformación de Elle", Claudia Ros

ADAPTACIÓN DE ESTILO



Primeras búsquedas del diseño final del agresor

Diseño de personaje "Agresor",
Sabina García; María Soler



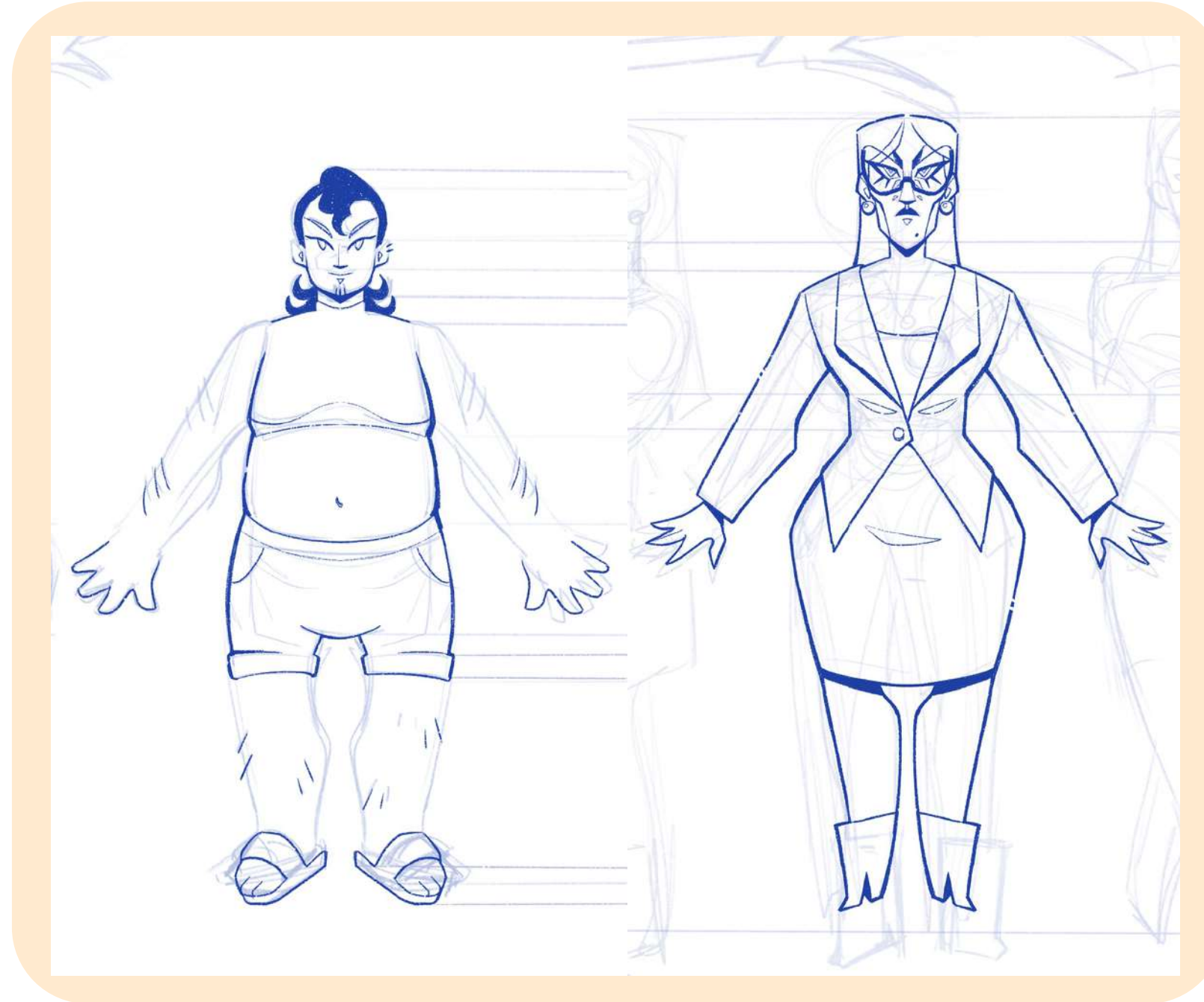
Diseño definitivo "Agresor",
María Soler



ADAPTACIÓN DE ESTILO



Diseño de personaje "Fan de Elle",
Sabina García

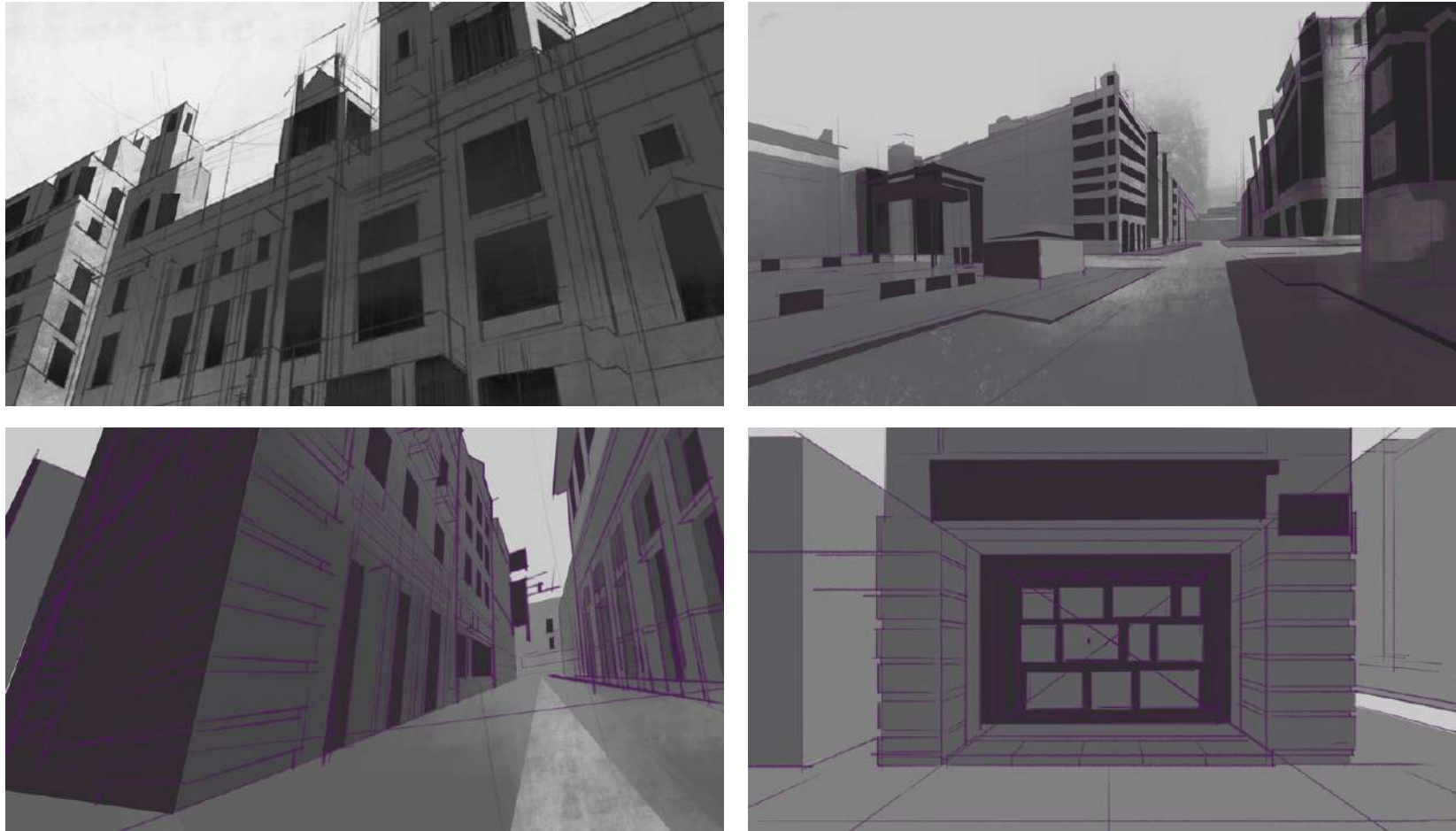


Adaptación de estilo,
María Soler



Diseño de personaje "Periodista",
Claudia Ros

CONCEPT ART ENTORNOS



Concept art de entornos, Manuel Pozo.

ACTO I - Plaza del ayuntamiento y calles de Valencia

Lo que se buscaba en el diseño de fondos era la síntesis de escenarios complejos y perspectivas dinámicas que le dieran al corto una estética distintiva.

Principalmente están basadas en calles y plazas de Valencia, sobre todo en el Acto I, ya que la manifestación del día del orgullo se concentra en la Plaza del Ayuntamiento.

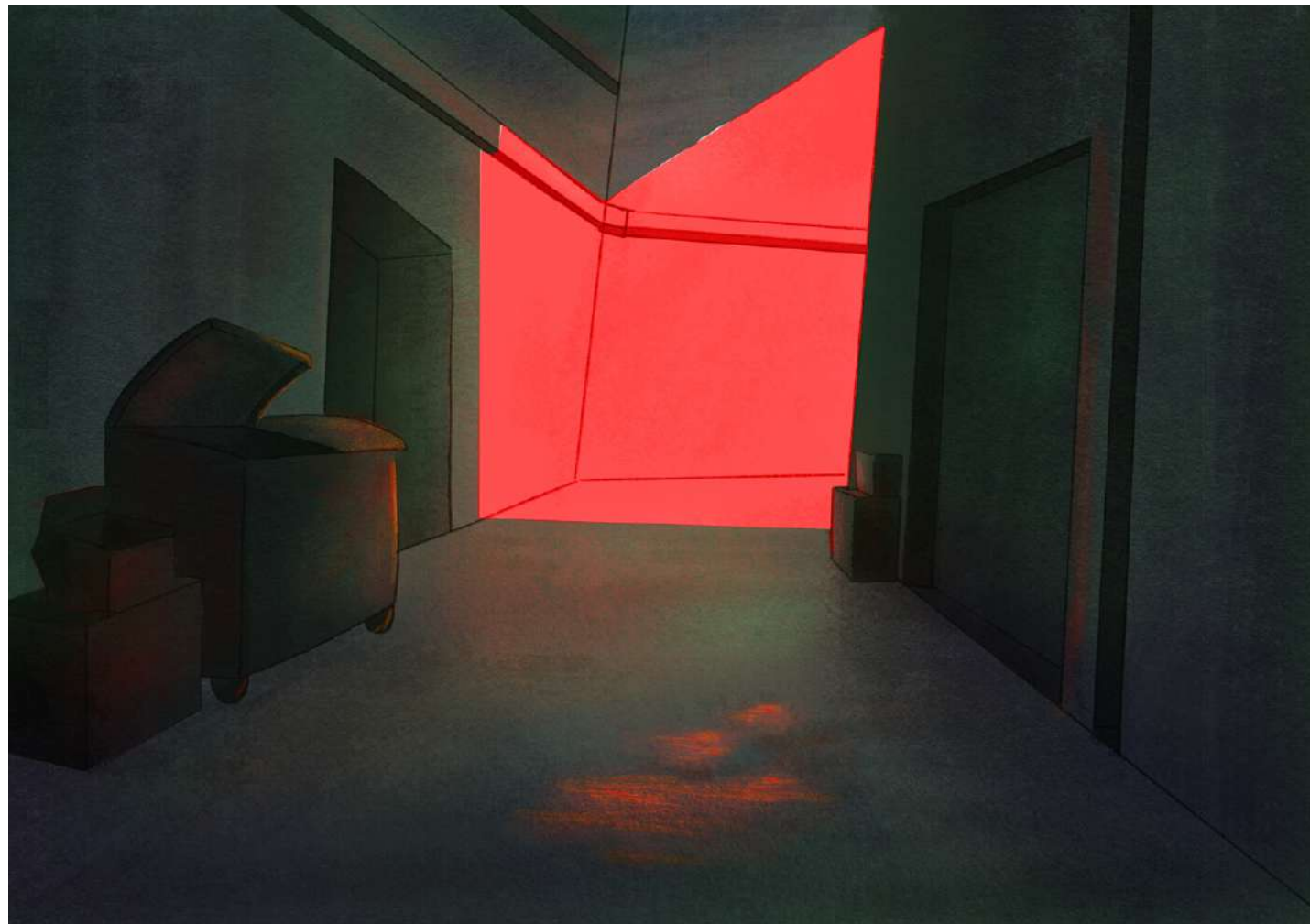




ACTO I - Bar "La fachada" e inicio del callejón.

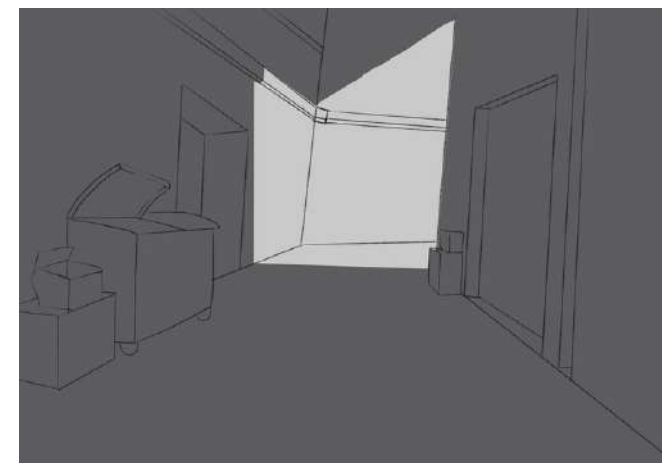
Concept art de entornos, Manuel Pozo.





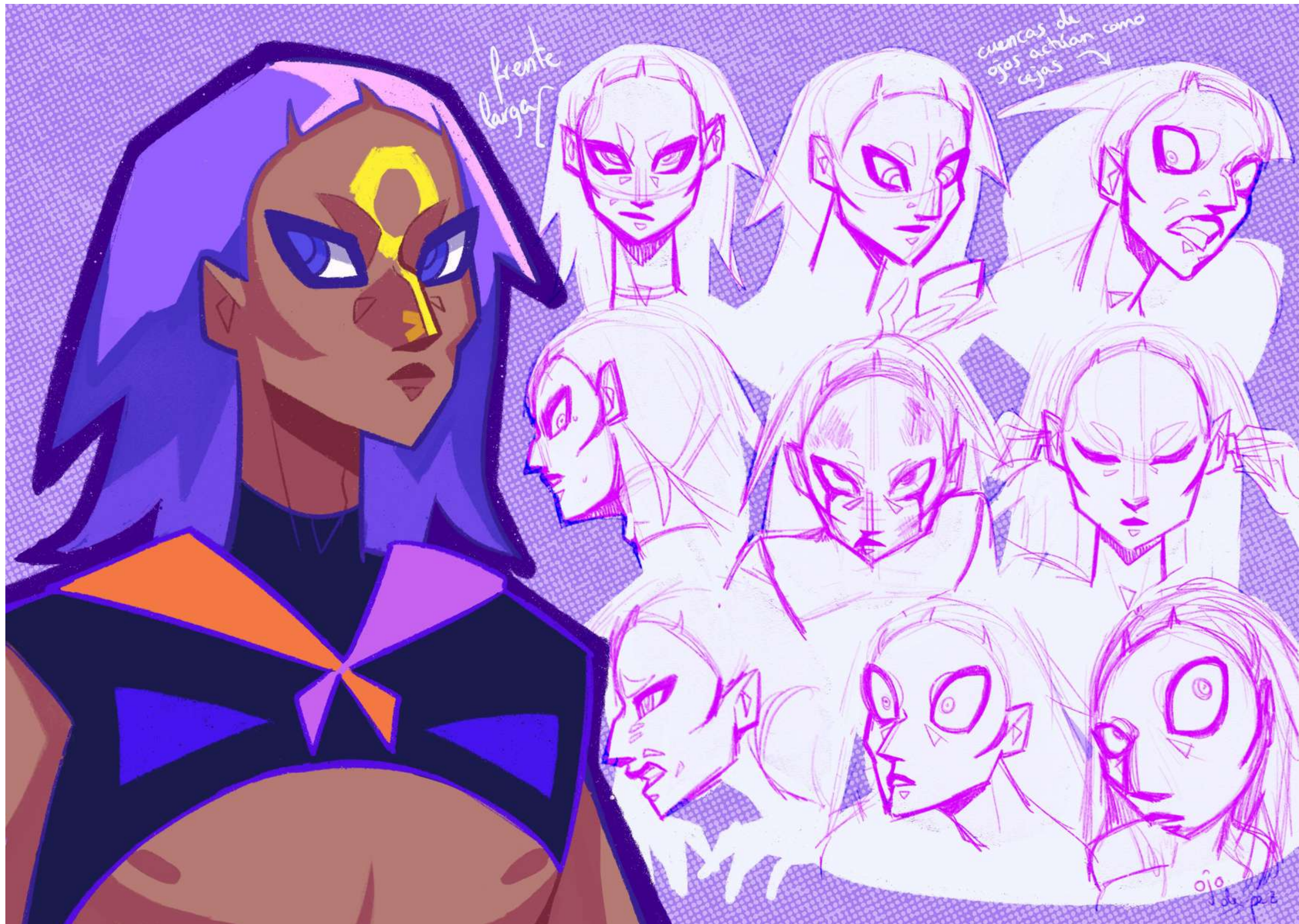
Concept Art "Callejón", Manu Pozo
Color, Mariam Bravo.

El escenario del callejón debía ser un lugar oscuro, resguardado, que fuera acorde a la escena que allí iba a suceder.



HOJAS MODELO





ELLE

Elle es le protagonista del proyecto, una persona de 24 años de alta estatura, largas extremidades y hombros anchos. Tiene el cabello teñido de lila y un maquillaje exagerado que destaca por su gran eye-liner y pestañas. En el corto lleva un top pegado que muestra sus hombros, pecho y abdomen. Sus pantalones son acampanados, lo que le proporciona una silueta de triángulo.

Elle es una persona callada y algo seca. A pesar de esto suele ser cercana a los suyos, haciendole alguien empático, compasivo, sensible y tolerante, aunque no comparte mucho de sí con estos, ya que es algo introvertida y prefiere no depender de nadie.

Durante toda su vida ha estado reprimida en cuanto a su identidad, algo que le ha dañado mucho. Durante el corto está en fase de desprenderse de todo eso, saliendo de su zona de confort y asistiendo al Orgullo. Debido a esto no tiene mucha seguridad en sí misma tras haber estado acomodada tanto tiempo a la sociedad, pero siempre trata de defender sus principios más básicos.

Diseño de personaje "Elle", María Soler



Hoja modelo "Elle",
María Soler

ELLE, VILLANE

Al contrario que su verdadera personalidad, el alter-ego de Elle es muy extrovertido. Toma el papel de alguien prepotente pero elegante, performática, teatral, ambiciosa y cómica.

Es la justiciera del colectivo y su ideología es mucho más extremista. Es activa, reivindicativa y revolucionaria. No tolera nada, siempre va a responder y hacer frente a aquellos que piensan que se equivocan o cometen una injusticia hacia los suyos.

Lleva un mono brillante pegado a su cuerpo de látex blanco, producto de la fusión de todos los colores del arcoíris de la bandera que porta sobre sus hombros. Su eyeliner se alarga hasta salir de su propia cara, ofreciéndole una mirada afilada y amenazante, hasta alocada. Además su sombreado se fusiona de tal manera que parece formar un antifaz en su rostro.

Su peinado toma una tonalidad amarillenta y forma unos picos en la parte trasera que acentúan esa mirada afilada y fuerte que le otorga el eye-liner.

Diseño de personaje "Elle vilane", María Soler





Hoja modelo "Elle",
María Soler



Hoja modelo "Hombro Elle villane",
María Soler



Hoja de expresiones "Presentadora" y "Fan de Elle", María Soler

PRESENTADORA

La presentadora que aparece en el corto es una mujer de mediana edad, estatura de 160cm aproximadamente y lleva en su pecho el símbolo femenino. En cuanto a su actitud es antipática e impertinente. Además es conservadora, clasista y lgtbi-fóbica.

Su cabello es liso y lleva un traje azul marino de corte clásico que acompaña a su personalidad. Un rasgo característico son sus gafas que actúan a modo de cejas, y su gran nariz

Diseño de personaje "Presentadora", Claudia Ros

FAN DE ELLE

El personaje del fan de Elle aparece por un breve momento en a escena de los créditos.

Es una persona de baja estatura y porta el símbolo masculino.

Es extrovertida, intensa y sin miedo a decir lo que piensa, es por eso que le roba el micrófono a la presentadora para apoyar a Elle.

Diseño de personaje "Fan de Elle", Sabina Garcia



Hoja modelo
"Presentadora",
María Soler





LIVE UP



Hoja modelo
"Line-Up",
María Soler



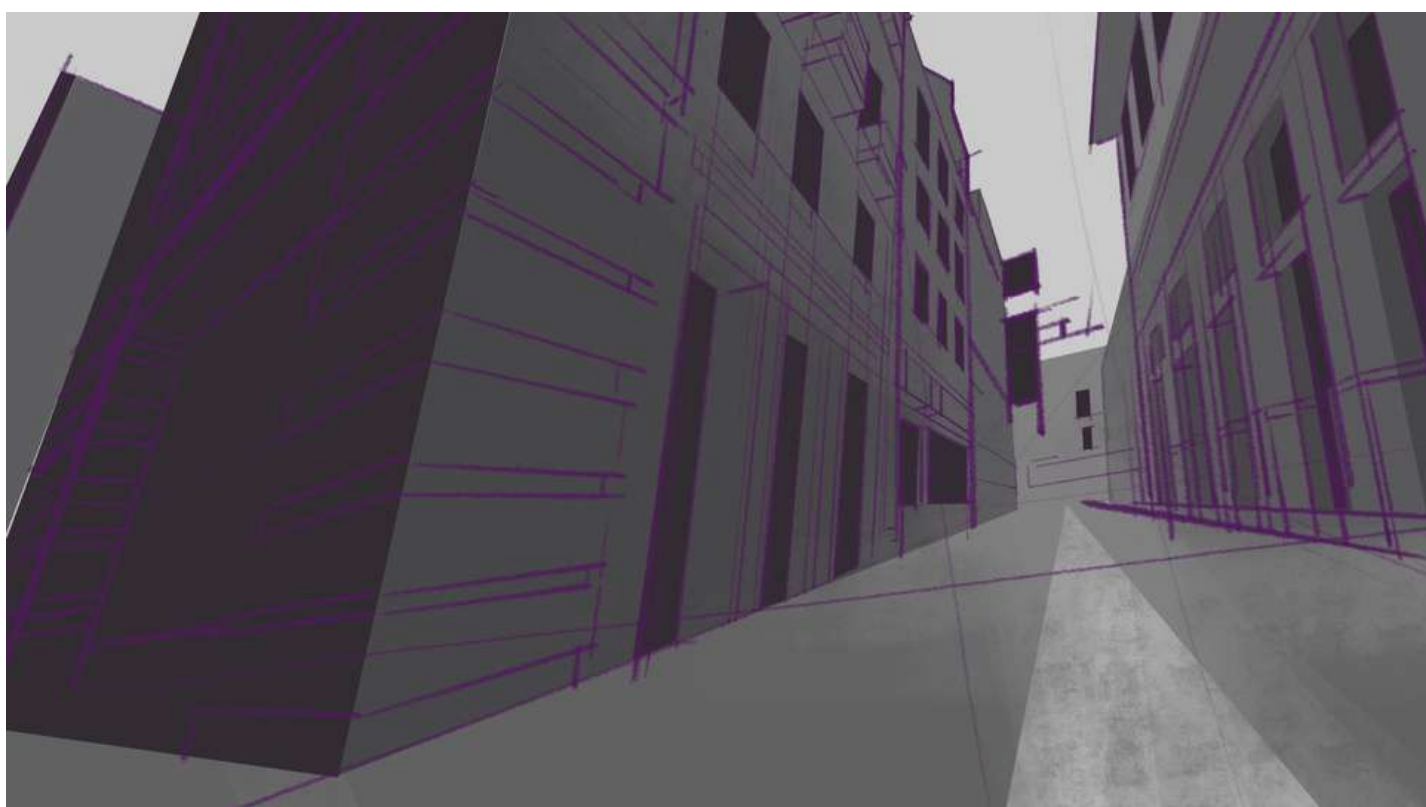
DISEÑO DE FONDOS



Diseño de entornos, Manuel Pozo.



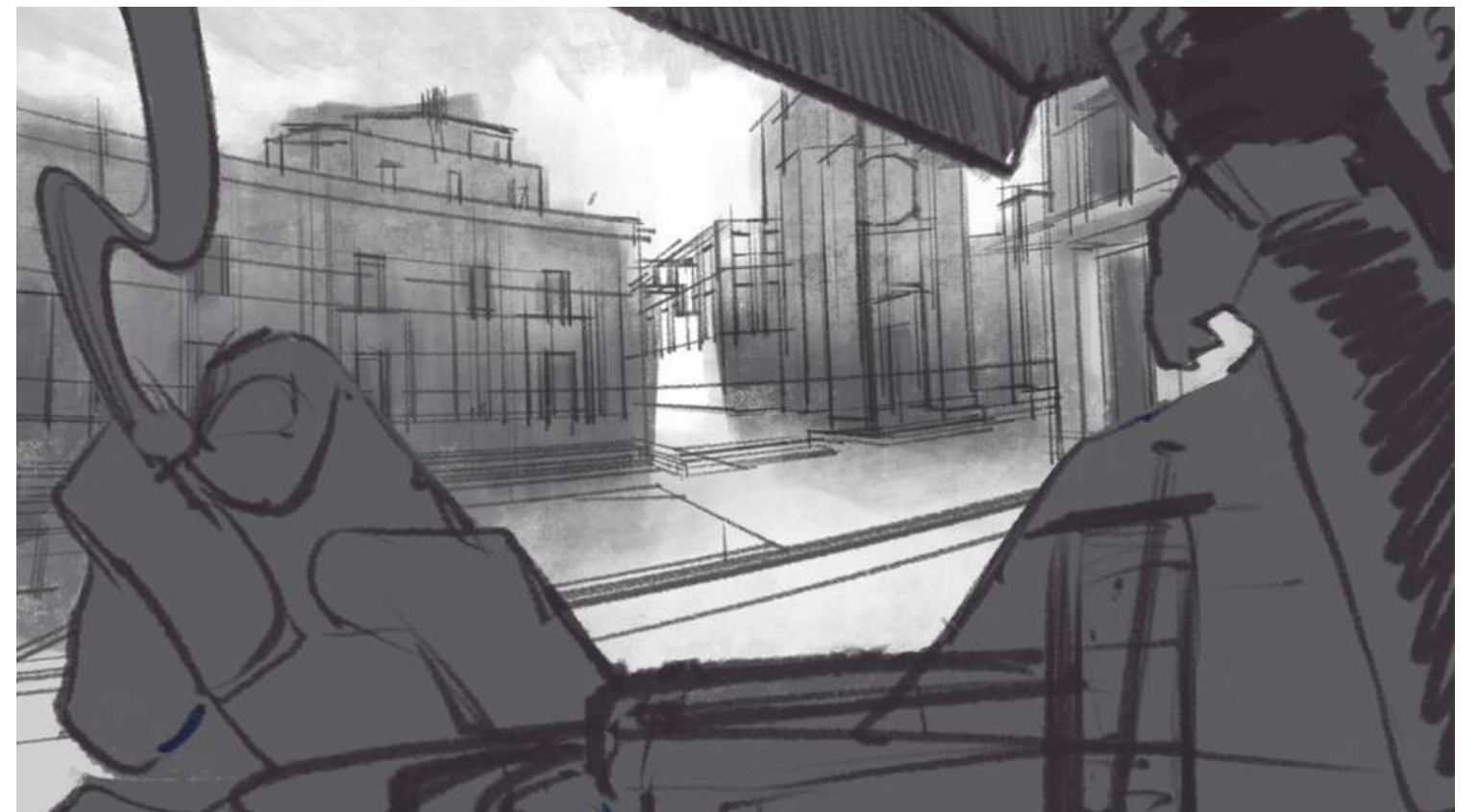
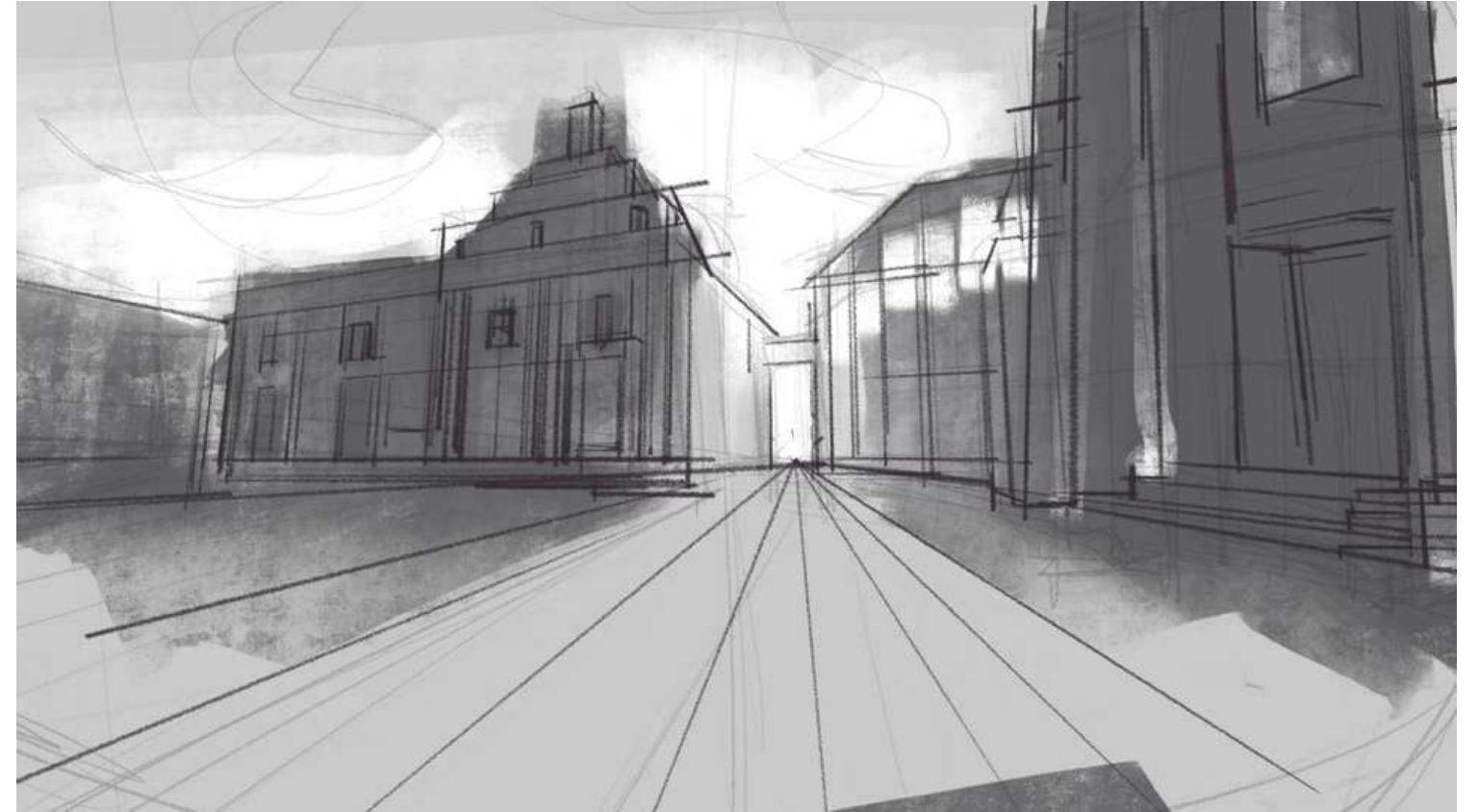
Diseño de entornos, Manuel Pozo.



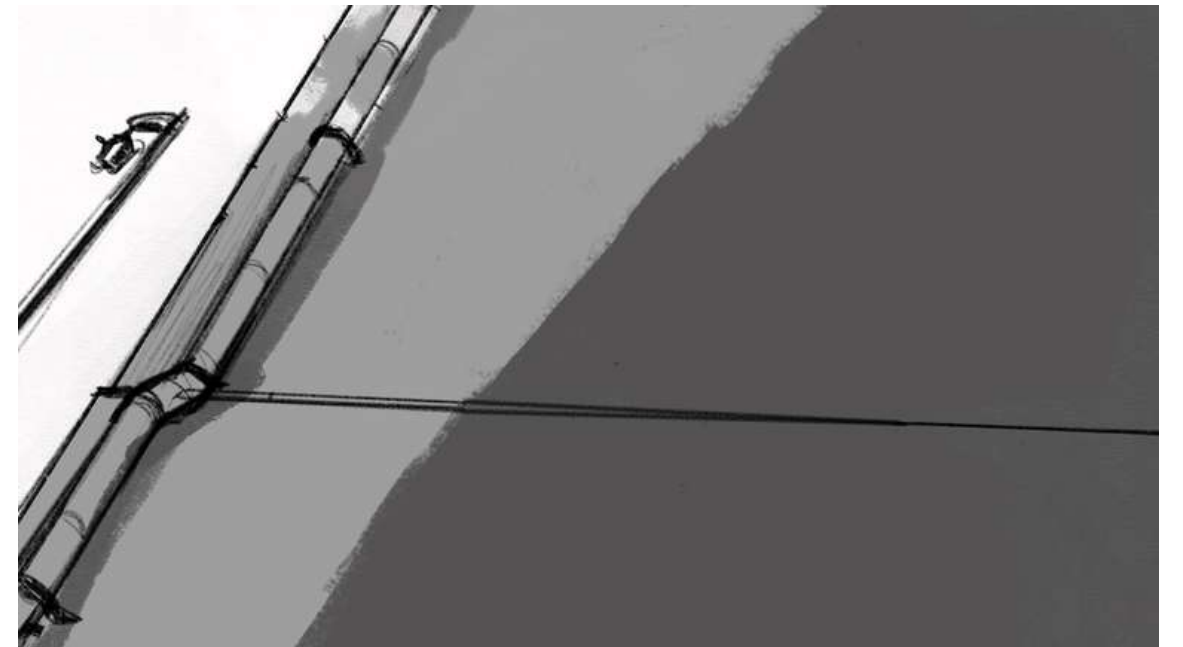
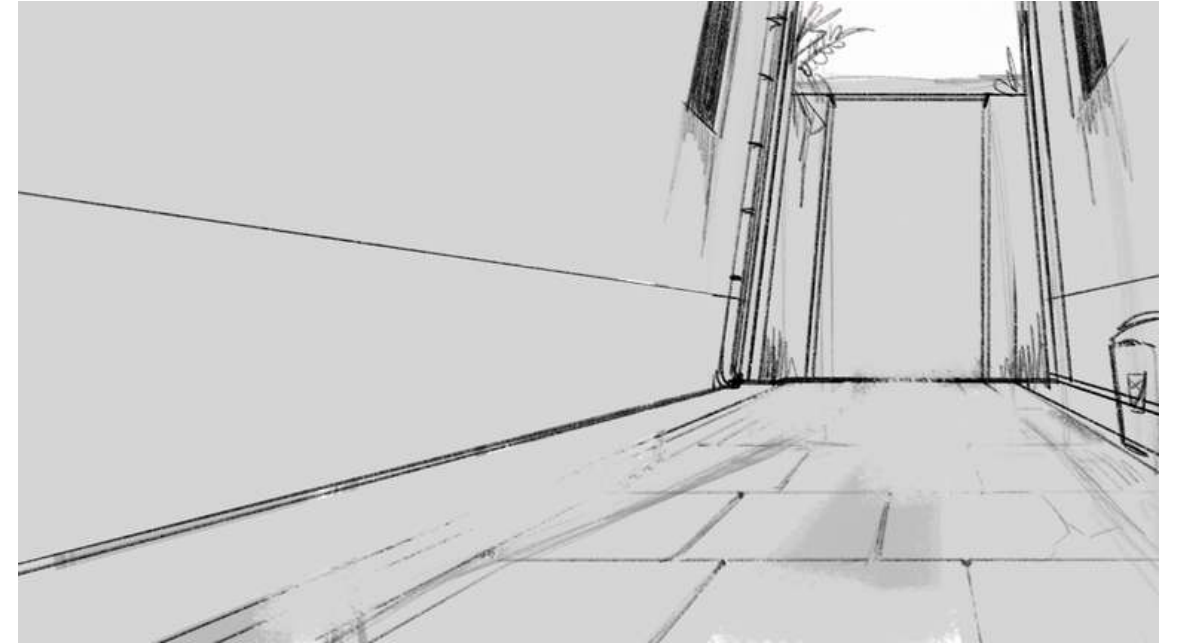
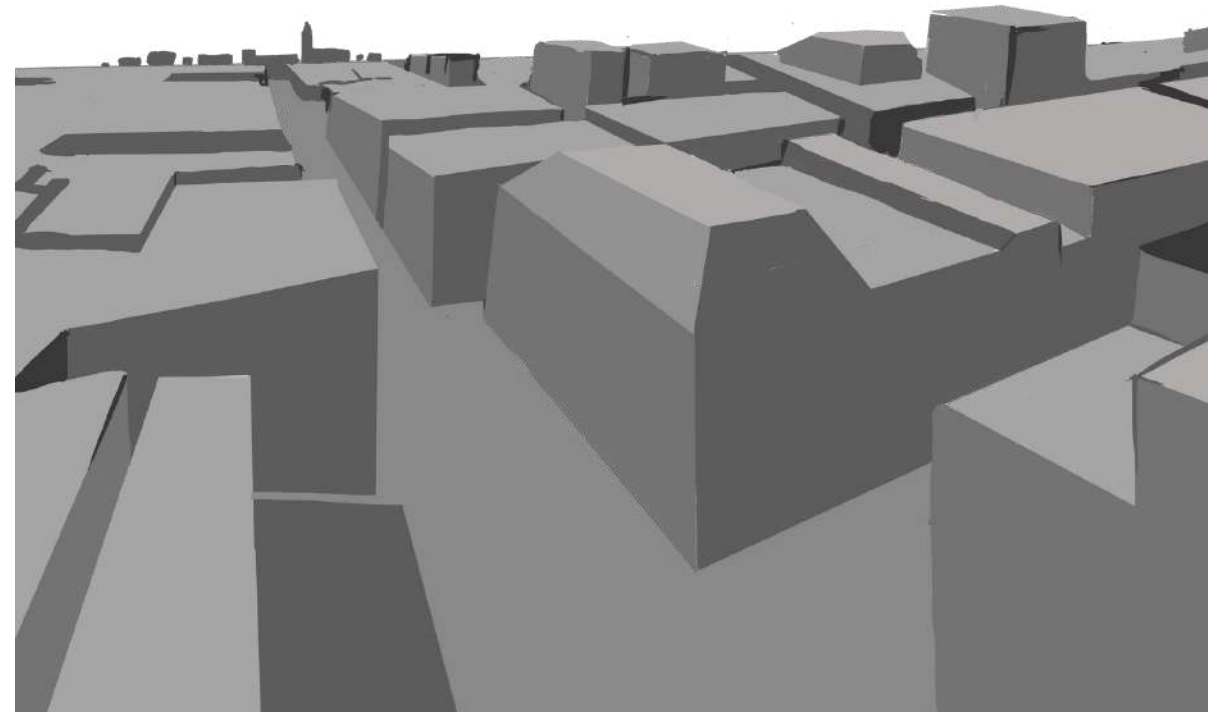
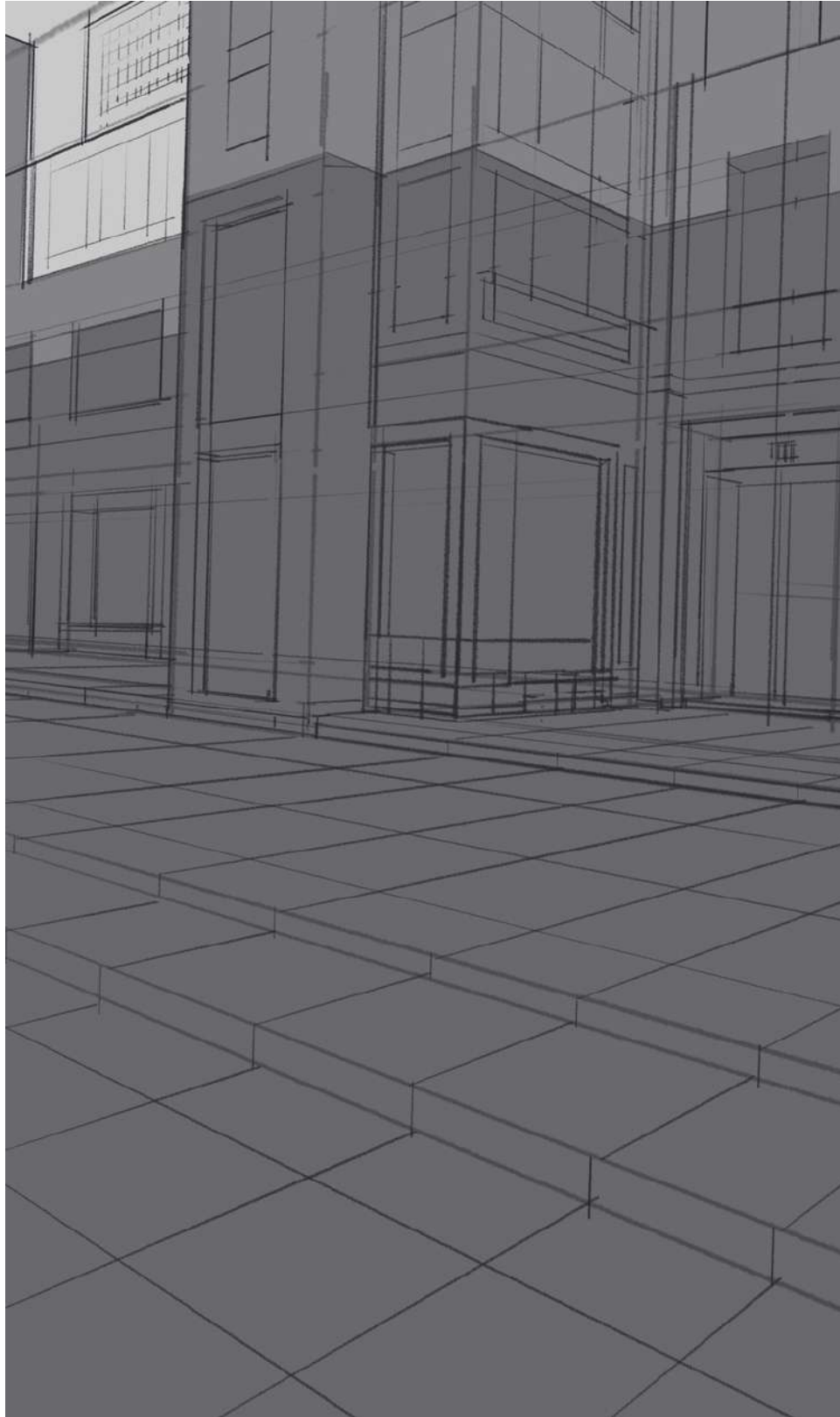
Diseño de entornos, Manuel Pozo.



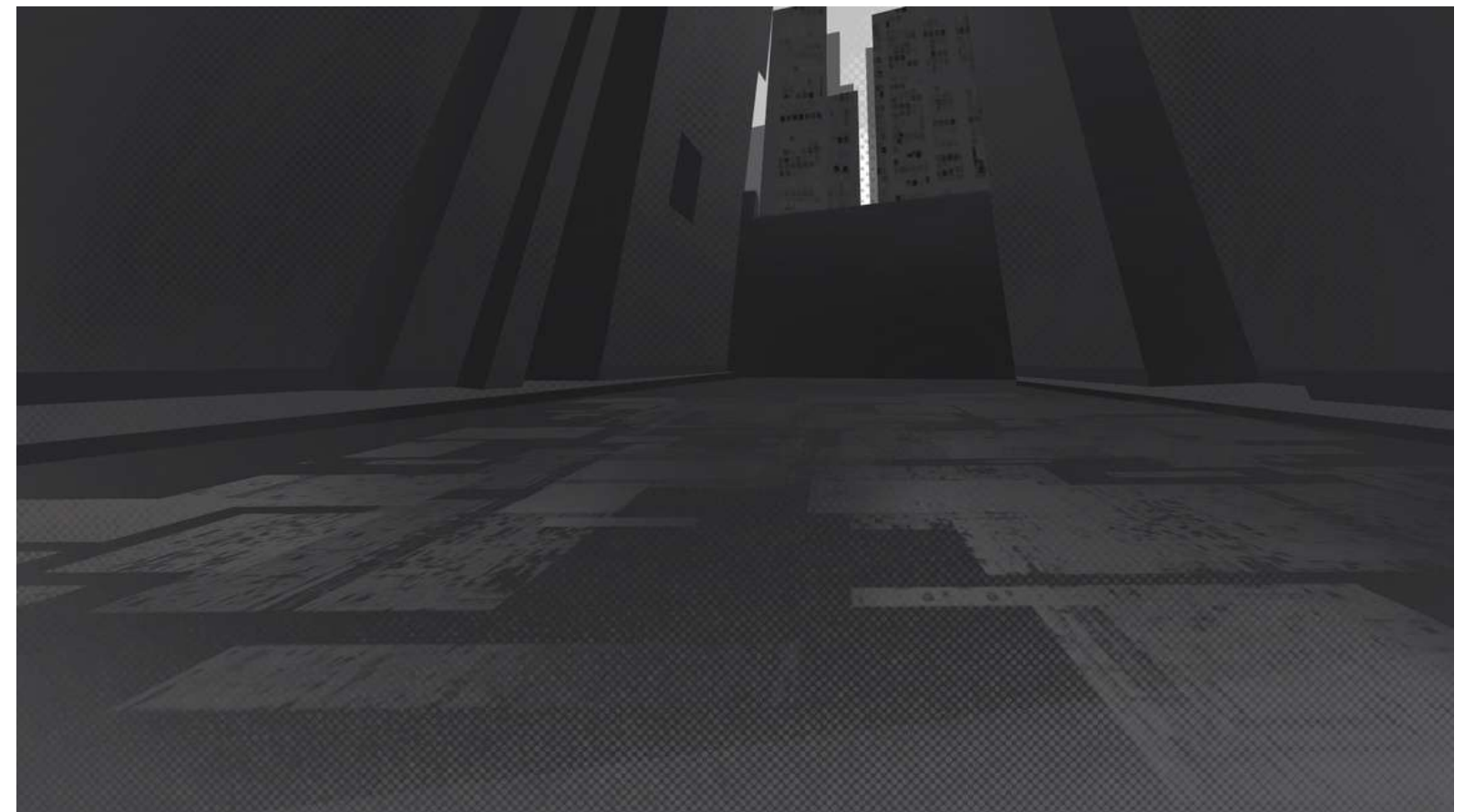
Los fondos se realizaron en grisalla para añadirle el color cuando se terminaran los ajustes de color script y poder realizar un trabajo en caena siguiendo una carta de color



Diseño de entornos, Manuel Pozo. (en proceso)



Diseño de entornos, Manuel Pozo. (en proceso)



Diseño de entornos, Manuel Pozo.

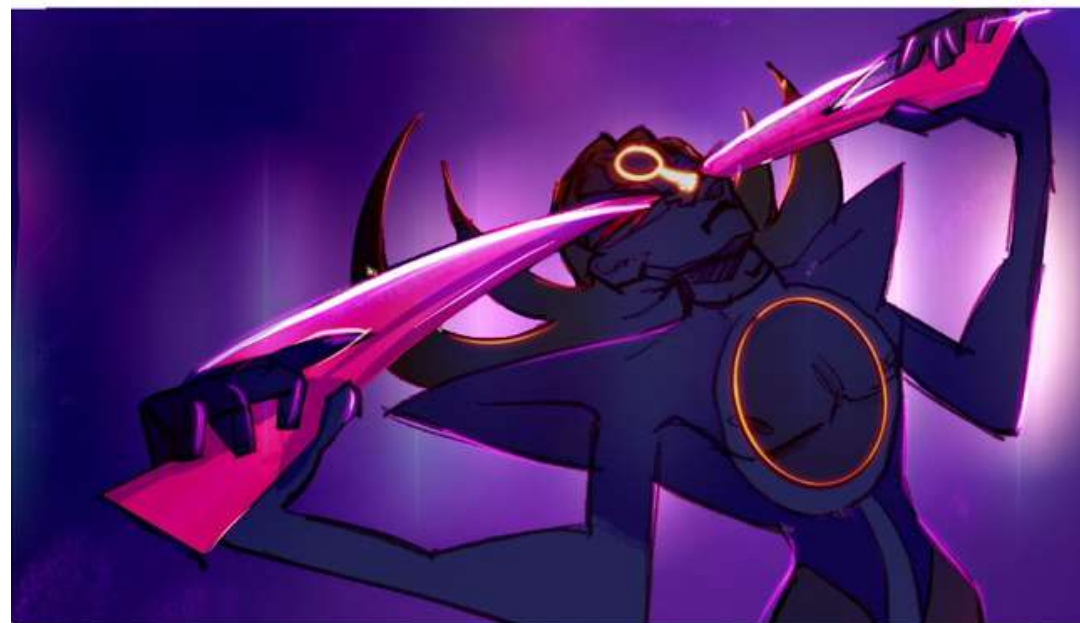
DISEÑO DE PROPS



DISEÑO PROPS DE ELLE

Las dagas son el arma característica de este antihéroe. Se trata de unas dagas sólidas que se materializan cuando emergen del eyeliner en el momento de la transformación

Se ha estado barajando la opción de que sean dagas que desprendan luz para jugar con los efectos lumínicos. También se han hecho pruebas de color. Por ejemplo en la imagen superior son fucsias y en la imagen inferior son amarillas blanquecinas con destello en tono fucsia.



Concept art "Dagas", Manu Pozo

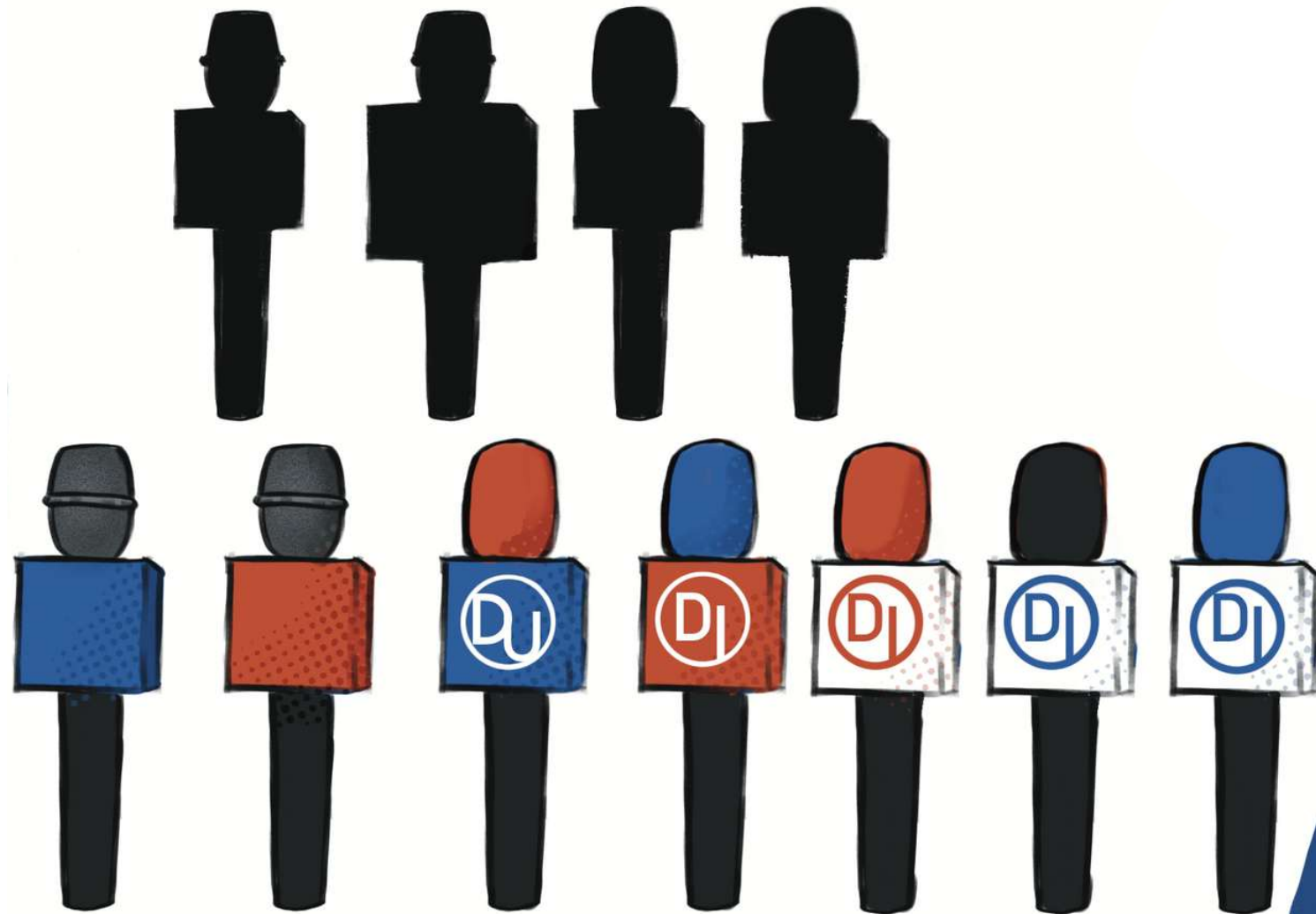
Hoja modelo "Dagas", Klaus Ros





Hoja modelo "Teléfono", Klaus Ros

DISEÑO PROP PRESENTADORA



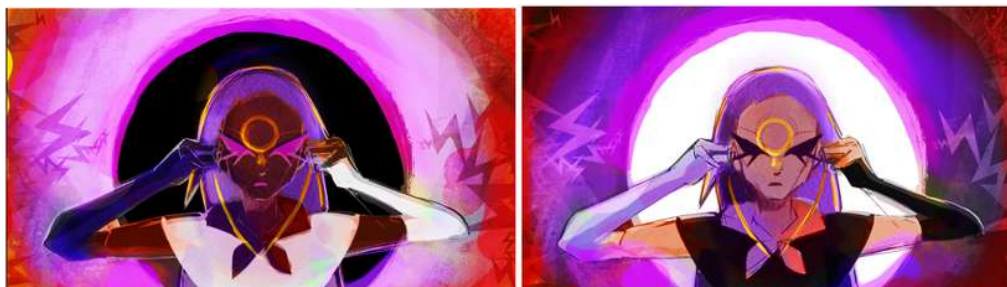
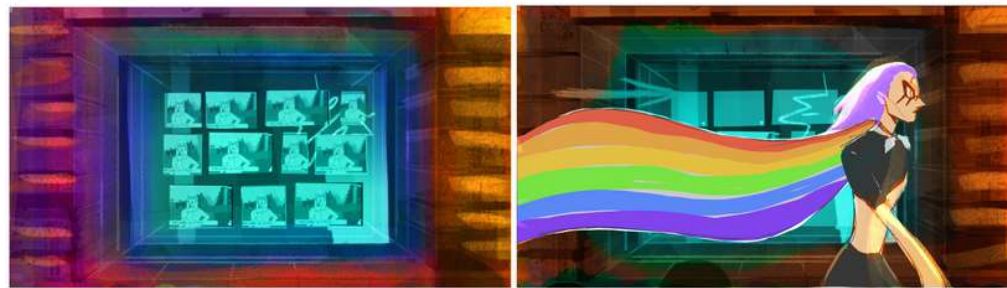
Derecha Unida
Derecha Informa



Diseño de prop
presentadora
"Micrófono",
Klaus Ros

The image features a white background with decorative blue curved shapes in the corners. These shapes contain a repeating pattern of stylized, light blue figures that resemble the Star Wars character Yoda. The figures are arranged in a grid-like pattern within the blue areas.

COLOR SCRIPT



PRIMERA PARTE DEL CORTOMETRAJE : MANIFESTACIÓN DÍA DEL ORGULLO E INSULTOS

Al comienzo del corto, vemos como una presentadora está retransmitiendo en directo la manifestación del día del Orgullo en la plaza del Ayuntamiento. Está atardeciendo por lo que los colores que se han utilizado se han basado en una paleta inicialmente realista basada en tonos naranjas y azules (Como en la primera prueba, aunque ligeramente variada). Sin embargo, la paleta se va intensificando y las paletas realistas se reemplazan por paletas dramáticas.

Podemos ver el cambio de paletas en ese tramo de la historia lleno de murmullos, insultos y el sentimiento de ansiedad e incomodidad que va en aumento. No solo se pretende transmitir ese agobio y malestar al espectador a través del sonido, sino también por el color, es por esto que se ha optado por invertir los colores, en negativo. Una referencia que hemos usado para el uso de una paleta en negativo es el anime *JoJo's Bizarre Adventure*, en el que se utiliza en diversas escenas paletas invertidas para mostrar tensión en situaciones peligrosas.

Otros colores como el azul se utilizan en particular en algunas partes para representar la luz de las tecnologías: televisión, móvil...



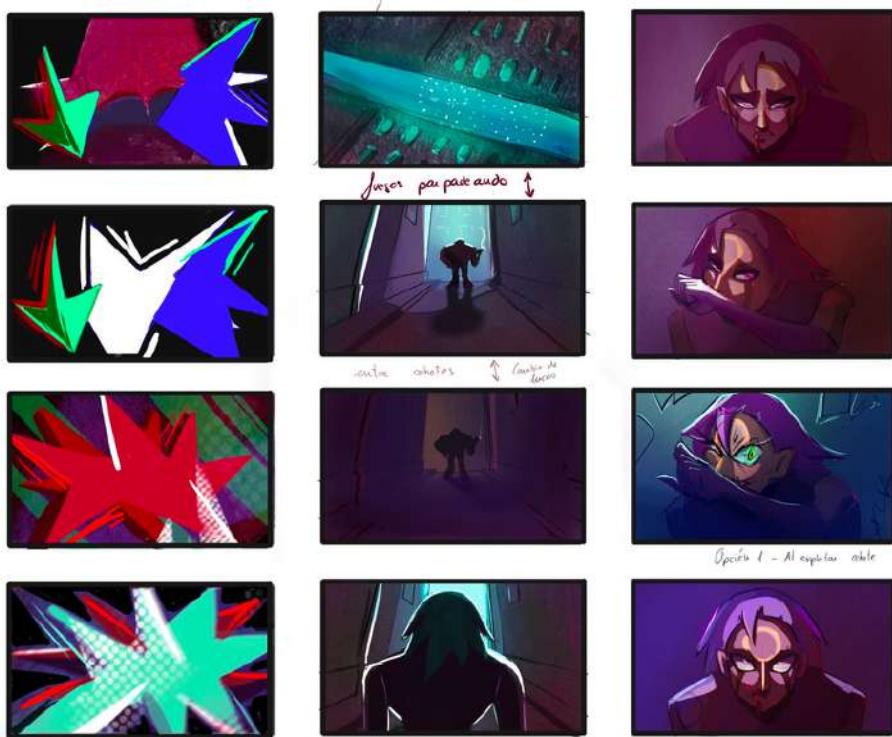
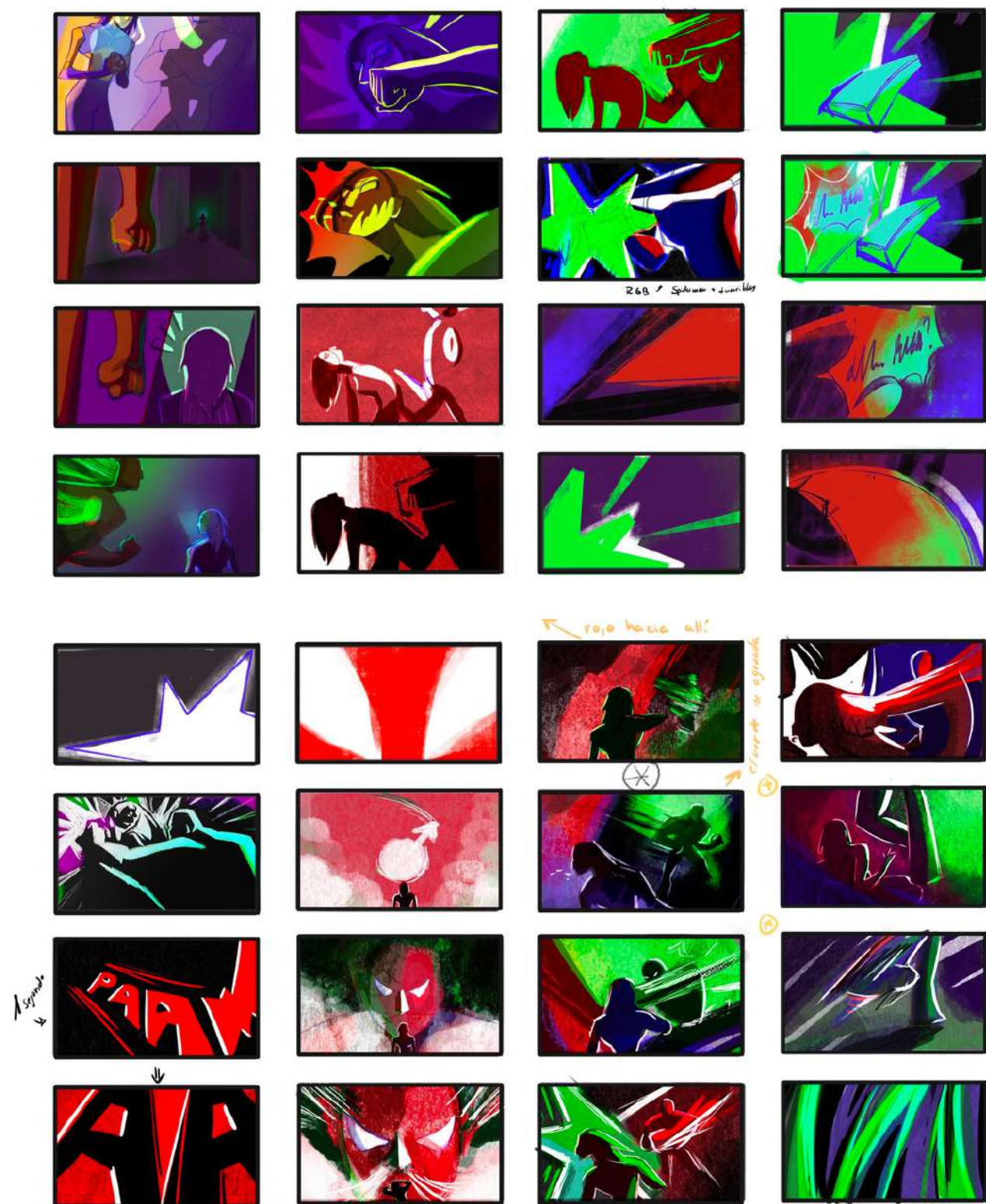
Prueba color Script "Primera parte",
Mariam Bravo

Ccolor Script "Primera parte", Mariam Bravo

SEGUNDA PARTE DEL CORTOMETRAJE : AGRESIÓN

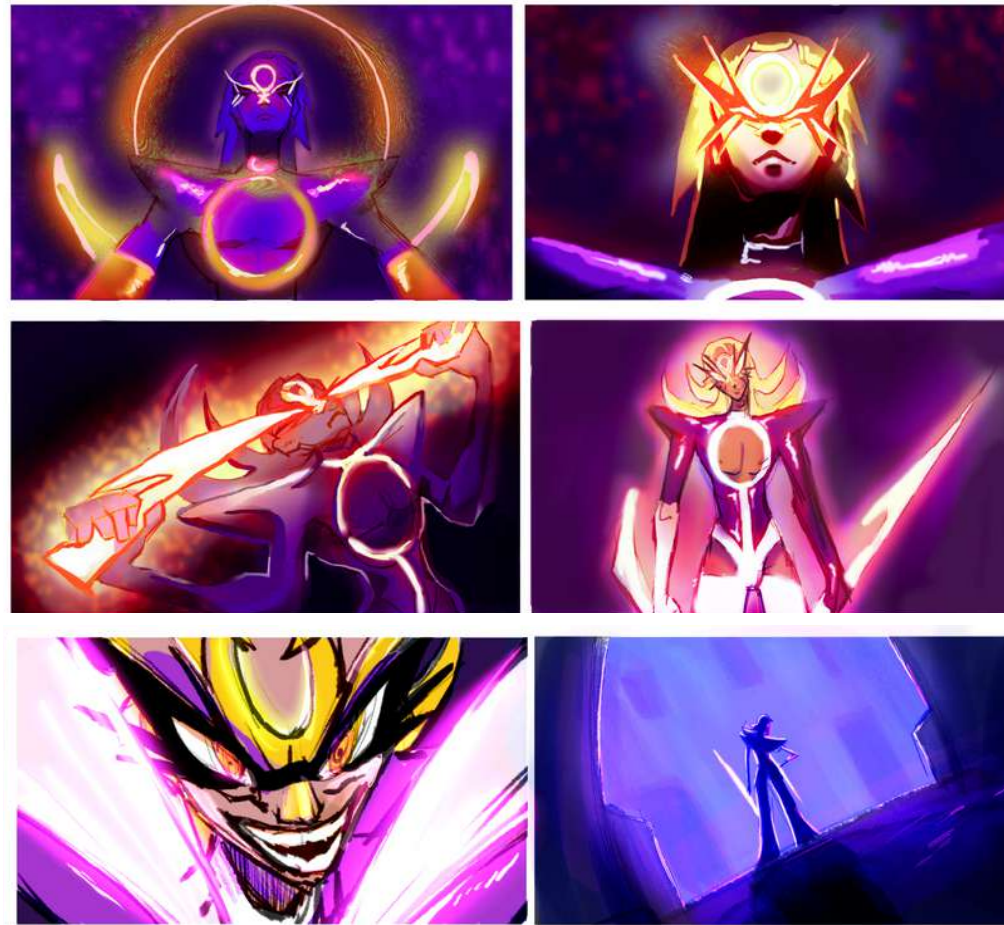
En el segundo acto de la historia sucede la agresión homófoba hacia Elle y da lugar en el callejón, un sitio sucio, resguardado y oscuro. Es una escena que pretende transmitir miedo, inseguridad, crueldad... por lo que se han utilizado colores que transmitan esos sentimientos como son el verde y el rojo.

Predomina un verde intenso durante toda la agresión que se alterna con destellos en tonos rojos, violetas y azul verdoso. Se ha buscado la alternancias de estos colores con el fin de transmitir al espectador la angustia y el dolor que siente Elle. Los colores azulados de los cohetes artificiales que estallan en el cielo y de la pantalla del movil, aluden al desea de lograr escapar de lo que está viviendo.



El regreso a la paleta de tonos violáceos tras la agresión, anticipa el resurgimiento y el empoderamiento que invadirá a le protagonista, dando paso a la conversión a su alter ego. Son tonos más oscuros a los que han representado a Elle en el acto anterior mostrando su estado debilitado.

Prueba color Script "Primera parte",
Mariam Bravo



Ccolor Script "Tercera parte", Sabina García

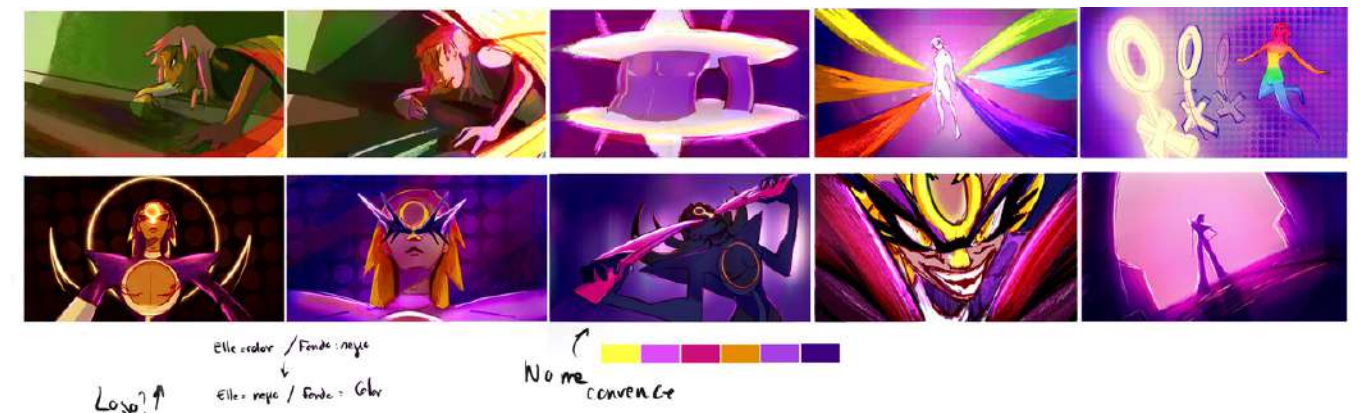
TERCERA PARTE DEL CORTOMETRAJE : TRANSFORMACIÓN

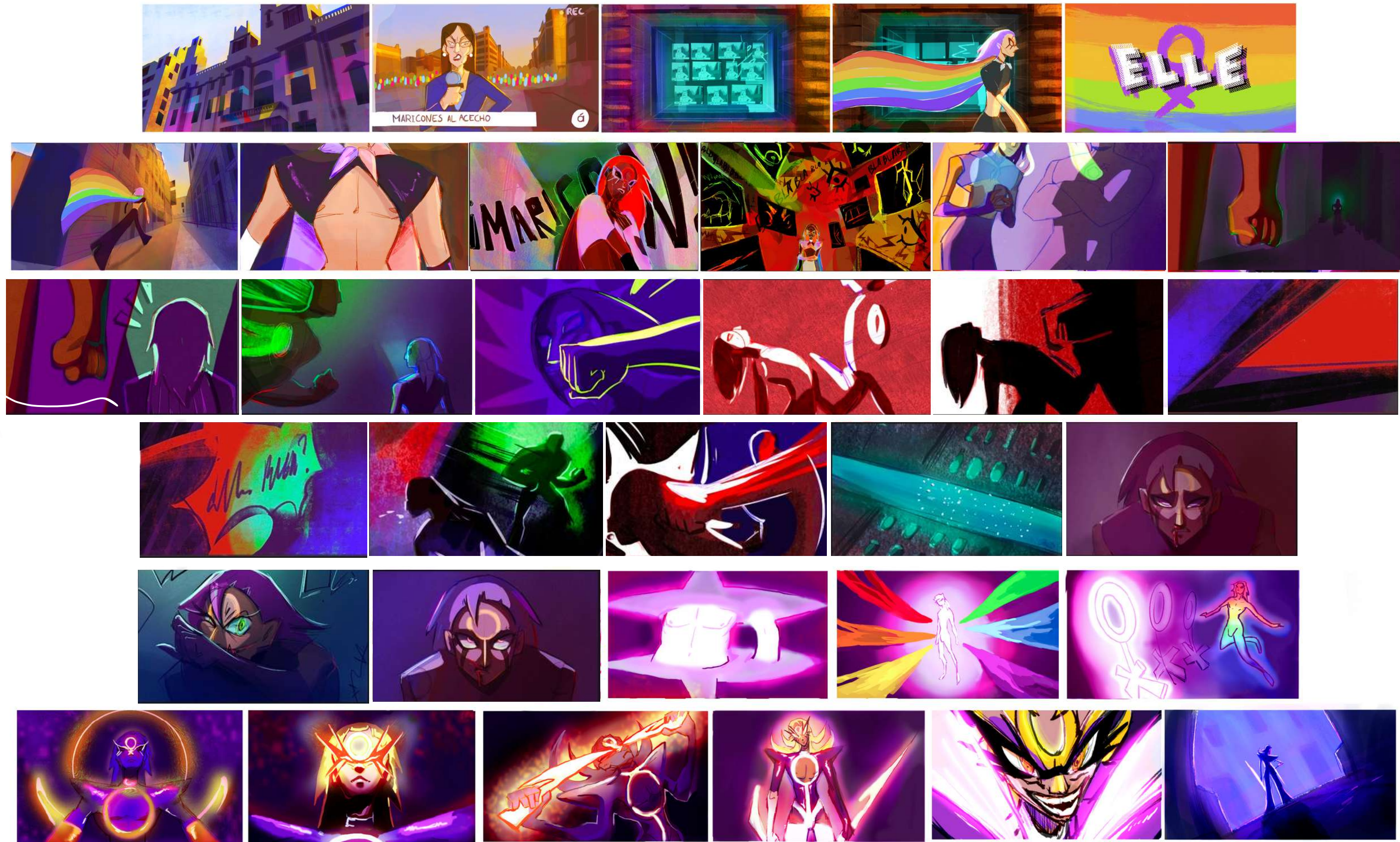
La transformación de Elle en una villana, representa un momento de empoderamiento y fuerza. Elle va a revelarse contra su agresor en busca de venganza.

Es una transformación con influencias de series como "Sailor Moon" o "Winx", aunque con un tono más adulto y serio. Lo que se pretende es demostrar como Elle obtiene la fuerza y los poderes gracias a la unión de los colores de bandera Lgbtiq+ y los tonos violetas son los más adecuados para ello, ya que representan poder, sabiduría, misterio.... Connotaciones que definen a la perfección a Elle en este tramo del corto. Es así como Elle se convierte en la Justiciere Drag.

Tras varias pruebas se decidió seguir el juego de la luminiscencia y la oscuridad como en la prueba del color script de Mariam. Crea un ambiente mágico y poderoso y permite que las dagas que saca del eye-liner se vean con mayor claridad.

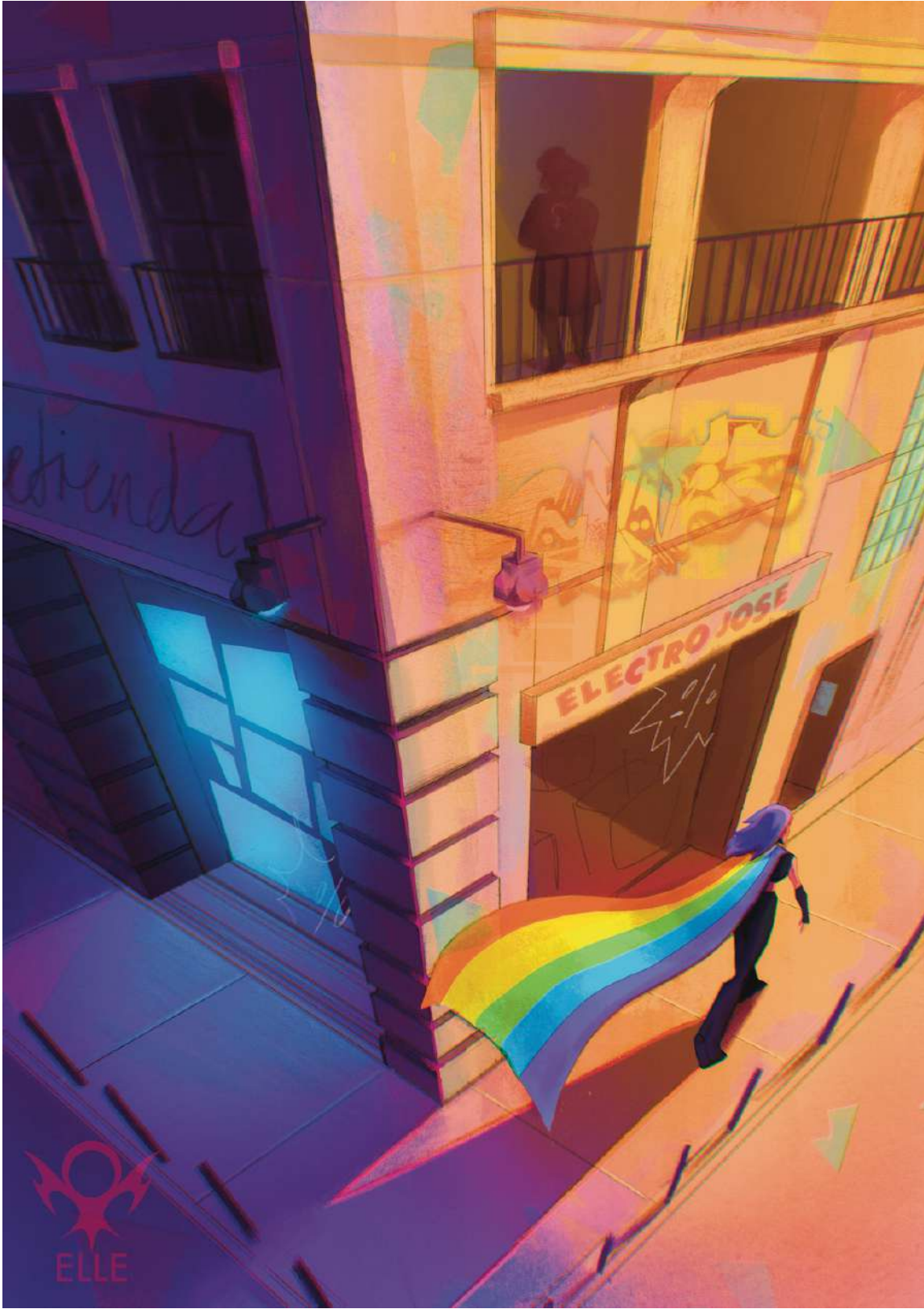
Prueba Color Script
"Tercera parte",
Mariam Bravo





Color Script, Sabina García y Mariam Bravo

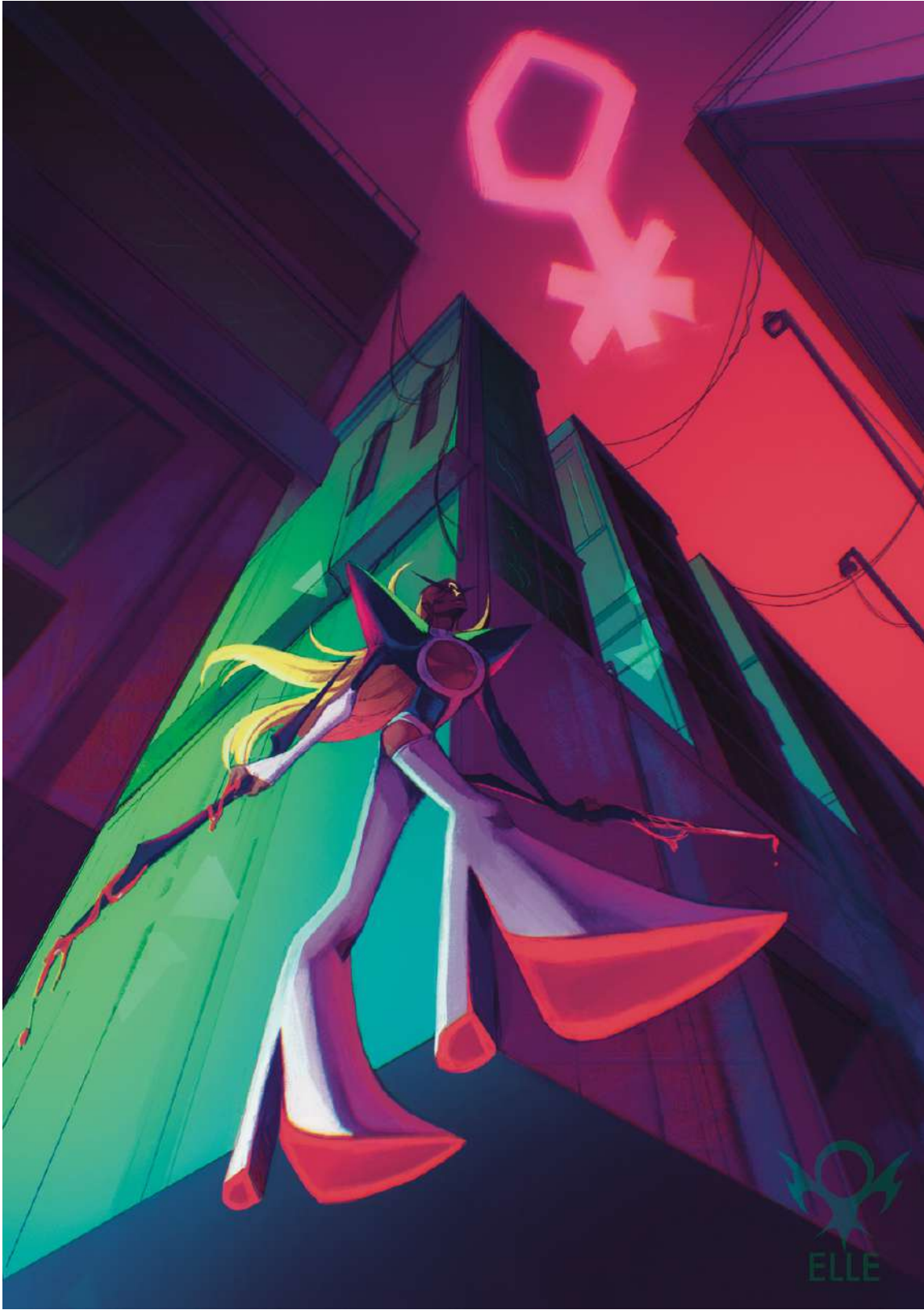
ARTES FINALES



ACTO I



ACTO II



ACTO III



GUIÓN LITERARIO y GUIÓN TÉCNICO

ELLE

LE VILLANE VALENCIANE

"Ni una más"

Escrito por Manuel Pozo Pulido.


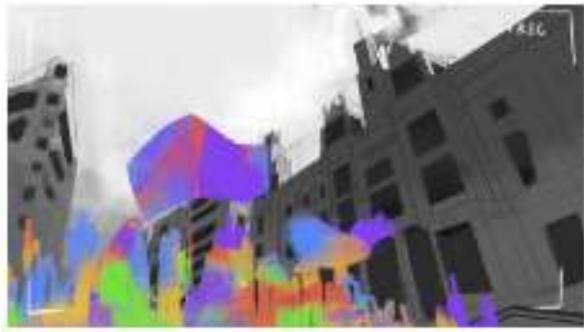
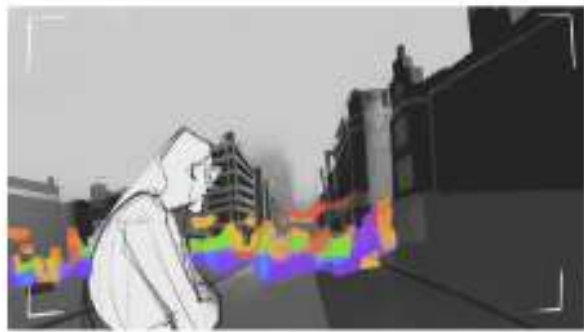
Revisado por Sabina García Sánchez.

Proyecto de cortometraje de animación. Producciones Mariconchis.
producciones.mariconchis@gmail.com

ENLACE A GUIÓN

https://docs.google.com/document/d/1M9-EVwQEP-FsjC2ILb3PqFxmwrZ9EeJX/edit?usp=share_link&oid=109329869238237510416&rtpof=true&sd=true

Guion, Manu Pozo
Supervisión, Sabina García

ESCENA	Nº PL	TIPO PLANO	IMAGEN	DESCRIPCIÓN	ÁNG. MOV. CÁMARA	FONDO	SONIDO	TIEMPO
1	1A	Plano general		Hay un CÁMARA de televisión grabando. Comienza a grabar sin centrar la imagen. Vemos el edificio del ayuntamiento decorado con luces.	La cámara se tambalea. Se gira hacia la izquierda alejándose. Ángulo: un poco contrapicado.	Plaza del ayuntamiento.	-SONIDOS INTENTANDO COLOCAR LA CÁMARA -AJETREO DEL ORGULLO. -MÚSICA POP FESTIVA.	
1	1B	Plano general		La cámara se mueve y vemos a la multitud. La cámara sigue tambaleándose un poco. La periodista comienza a quejarse.	La cámara se tambalea. Sigue encuadrando hacia la izquierda y alejando un poco el encuadre. Ángulo: un poco contrapicado.	Plaza del ayuntamiento y multitud.	-SONIDOS INTENTANDO COLOCAR LA CÁMARA -AJETREO DEL ORGULLO. -MÚSICA POP FESTIVA. <i>Periodista:</i> <i>Uff, grabemos rápido que me quiero ir de aquí.</i>	
1	1C	Plano medio		La cámara encuadra a la periodista. Ha terminado el movimiento de cámara. La periodista está quejándose mirando a la multitud.	La cámara acaba el movimiento. Se estabiliza la cámara. Encuadra en ángulo en neutro.	Plaza del ayuntamiento y multitud.	-AJETREO DEL ORGULLO. -MÚSICA POP FESTIVA. <i>Periodista:</i> <i>Capaz que se me pegue algo de esta gente.</i>	

Realización del Guion técnico, Sabina García
Ilustraciones, Manu Pozo

PROGRAMACIÓN



PRODUCCIÓN. LAYOUTS.

A continuación mostraremos algunos layouts de la fase de producción para mostrar como trabajamos.



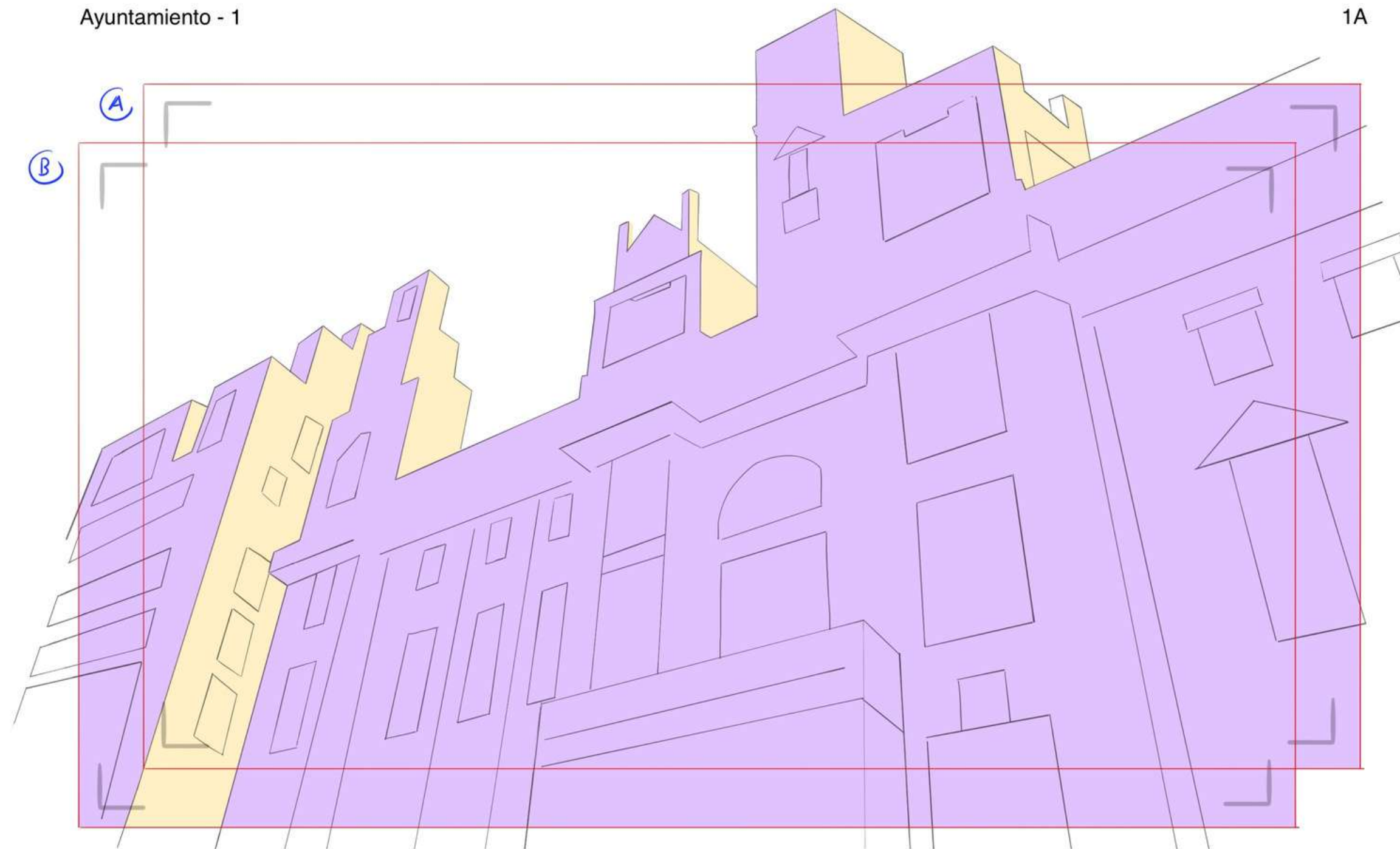
NºPlano	NºAcción	Tiempo	Rough animation	Estado	Assistant animation	Estado	Clean Up	Estado
	Onomatopeyas y Ojos							
8	H - P: Giro Elle - 1	...	Manu	En curso		No iniciado		No iniciado
8	Giro Elle - 2 Luces de encima	...		No iniciado		No iniciado		No iniciado
8	Giro Elle - 3 Pantallas 2	... 12s		No iniciado		No iniciado		No iniciado
9	Elle vuelve a la realidad con el sonido del móvil FONDO	3s		No iniciado		No iniciado		No iniciado
10	Móvil Coca-Cola - 1	3s	Sabina	Acabado	Klaus	En curso		No iniciado
10.2	Ajustes Móvil Coca-Cola 1		Klaus	No iniciado		No iniciado		No iniciado
11	Móvil Coca-Cola - 2 FONDO	5s		No iniciado		No iniciado		No iniciado
12	Elle entra en el callejón	4s	María	Acabado	Klaus	Acabado		No iniciado
13.1	Puño/Cómic - 1	3s	María	Acabado		No iniciado		No iniciado
13.2	Puño/Cómic - 2	6s...	María	Acabado		No iniciado		No iniciado
13	Puñetazo - 1	...	María	Acabado		No iniciado		No iniciado
13	Puñetazo - 2	... 6s	María	Acabado		No iniciado		No iniciado
13.3	Puñetazo - 3 C. LENTA	3s	María	Acabado	Mariam	Acabado		No iniciado
14	Móvil cayendo	5s ...	María	Acabado	Klaus	Acabado		No iniciado
14	Elle cayendo	... 5s						
18	Agresor agacha y agarra Elle	5s	María	Acabado	Sabina	En curso		No iniciado
18	A - B: Teléfono MENSAJE	12s ...		No iniciado		No iniciado		No iniciado
19	PALIZA A: Elle cogide por el cuello	...	María	Acabado	Mariam Manu- AfterE	Acabado En curso		No iniciado
19	PALIZA B: Elle asustade entre el humo	...	María	Acabado	María o Klaus? Manu- AfterE	Acabado En curso		No iniciado
19	PALIZA C: Agresor puñetazo a Elle entre el humo	... 12s	Manu- AfterE	En curso				
19	PALIZA (sin definir)	5s	Manu- AfterE	En curso				

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Para la realización de la animación en la fase de producción empleamos diversas técnicas y software que nos facilitaron el trabajo.

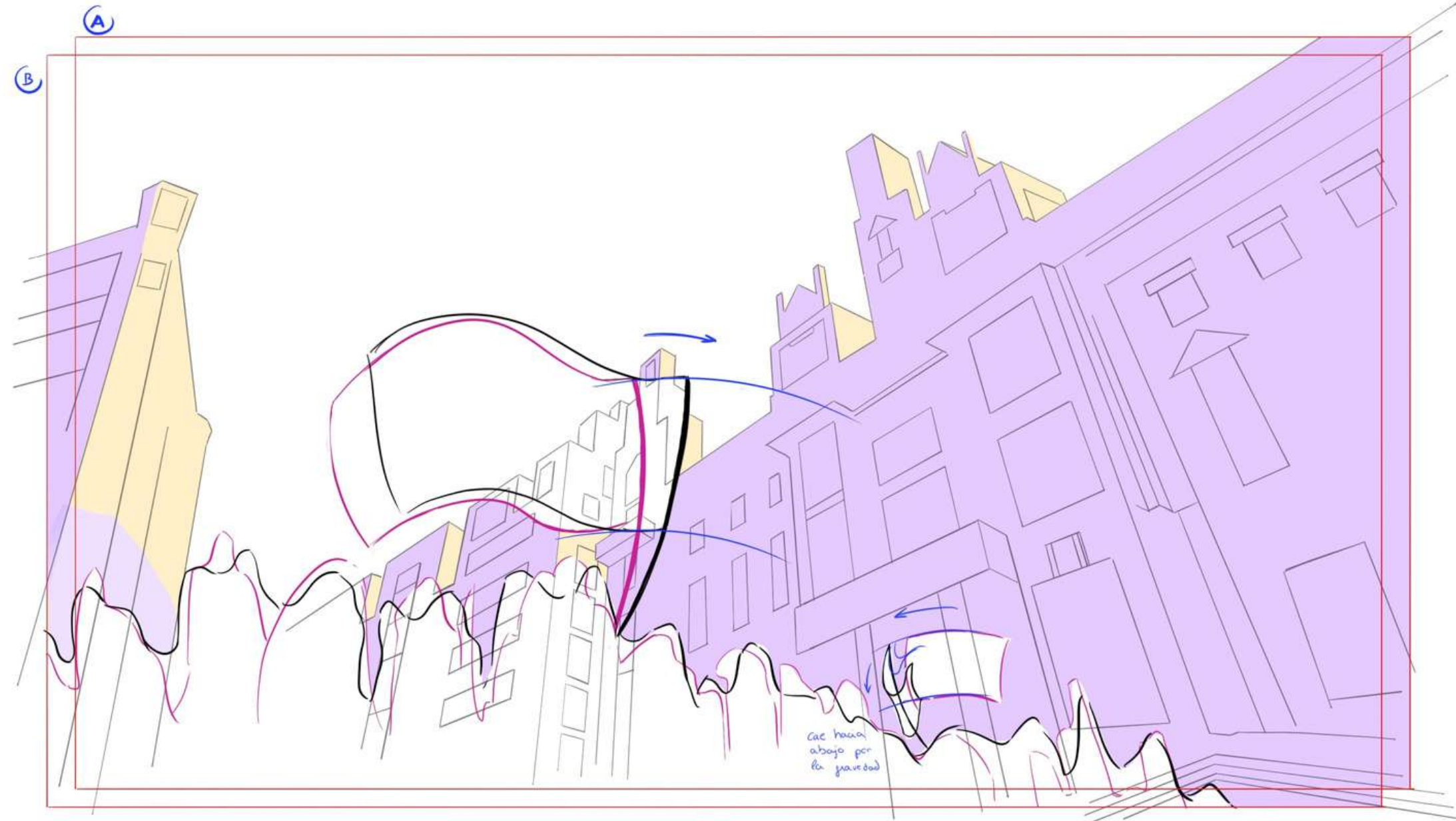
- **Photoshop y Procreate:** softwares que hemos utilizado principalmente para el desarrollo del material gráfico, para la planificación e ideación de nuevos cambios en el storyboard, y finalmente, hasta la familiarización con Toon Boom Harmony, estuvimos empleándolo para elaborar los distintos layouts,
- **Pinterest:** donde guardámos en carpetas todas las referencias que hemos utilizado en este largo proceso.
- **Toon Boom Harmony:** se utilizó para la animación en rough, clean up y color del corto.
- **Rough Animator:** antes de aprender toon boom y adquirir las licencias, para facilitar el trabajo remoto, se utilizó esta app para animar algunos de los primeros planos.
- **After Effects e Illustrator:** sirvió para implementar el cambio de estilo y animación en la secuencia de la pelea.
- **Adobe Premiere Pro:** como herramienta para el montaje de todas las animáticas.
- **Word y Excel :** dos herramientas imprescindibles para la organización y distribución de tareas en el equipo para lograr un acabado pulido de las tareas en fecha. También para la realización del presupuesto.

ACTO I



- Liger movimiento de cámara hacia la esquina inferior izquierda
- Cámara enfoca y desenfoca -> **After Effects**
- Tomar de referencia los frames de la animatica para colorear el background. Y las fotografías del Ayuntamiento de Valencia.
- Colocar las marcas de "REC"

Layout, Mariam Bravo.



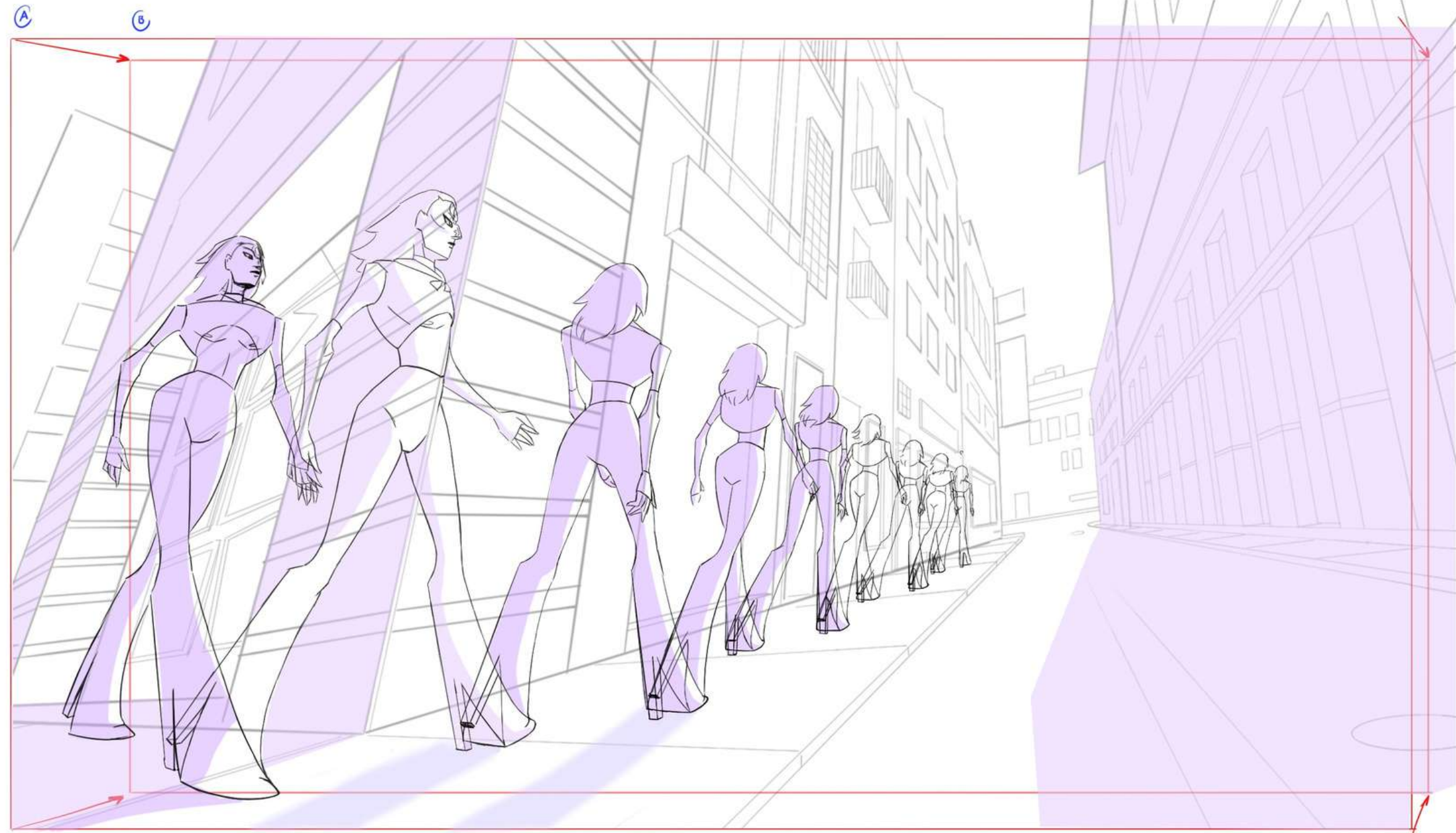
- La cámara se mueve ligeramente hacia la izquierda.
- Los manifestantes son **manchas de colores** que se van intercalando.
- Las dos **banderas están ondeando** de lado a lado.
- Las **nubes** se mueven hacia la **derecha**.

Cámara enfoca y desenfoca -> **After Effects**

Tomar de referencia los frames de la animatica para colorear el background. Y las fotografías del Ayuntamiento de Valencia

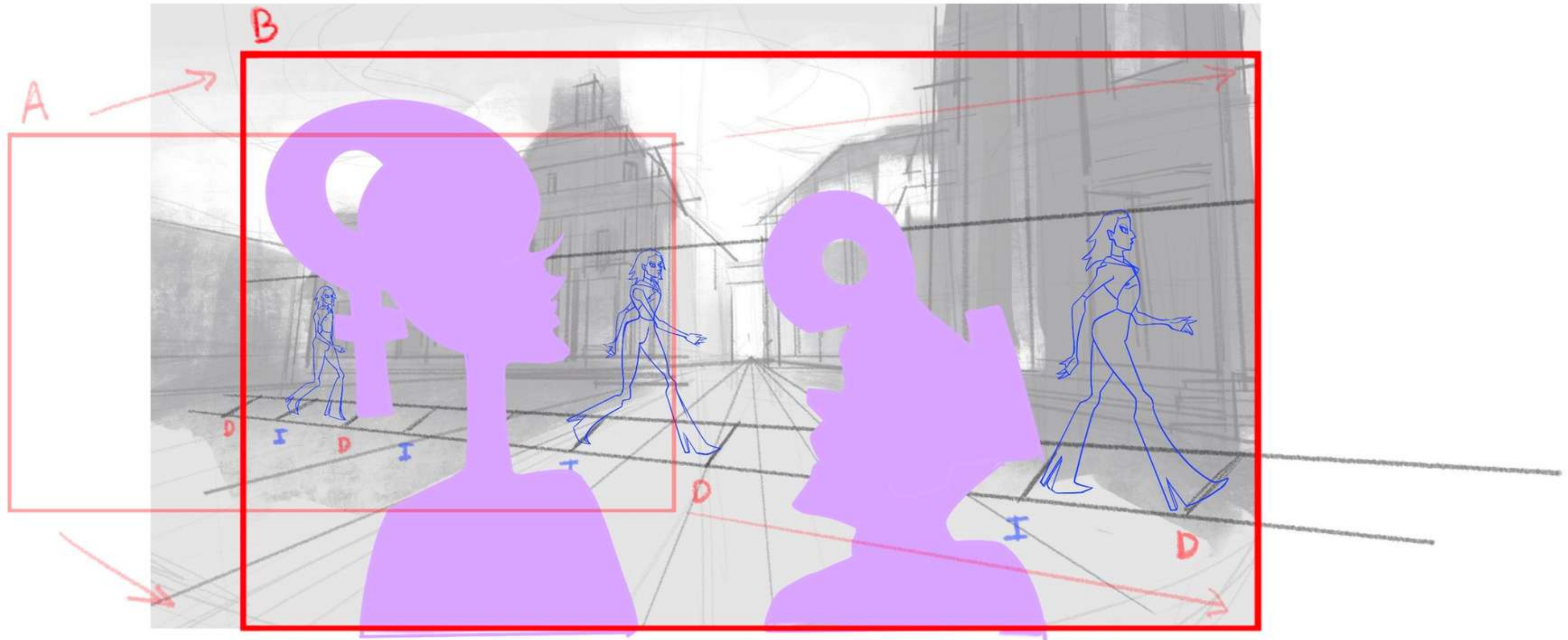
Colocar las marcas de "REC"

Layout, Mariam Bravo.



- Elle gira de la calle del escaparate y se adentra en una nueva calle.
- La luz del Sol es **baja** y le da de **frente** (es por la tarde). Su **sombra se proyecta** en el suelo de manera alargada y suavizada.
- La bandera ondea ligeramente mientras anda. Hacer un estudio para su movimiento.

Layout, Mariam Bravo.



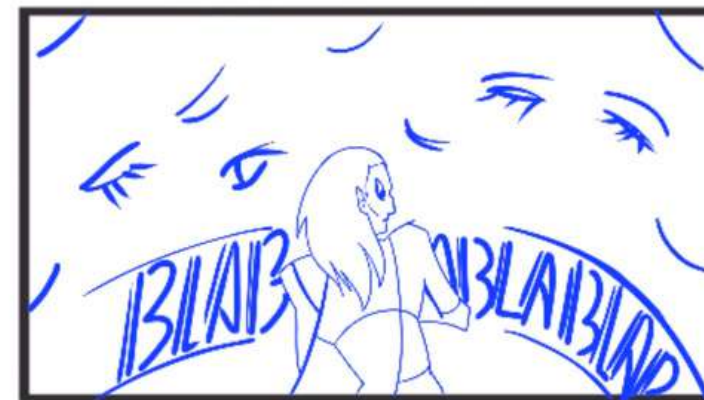
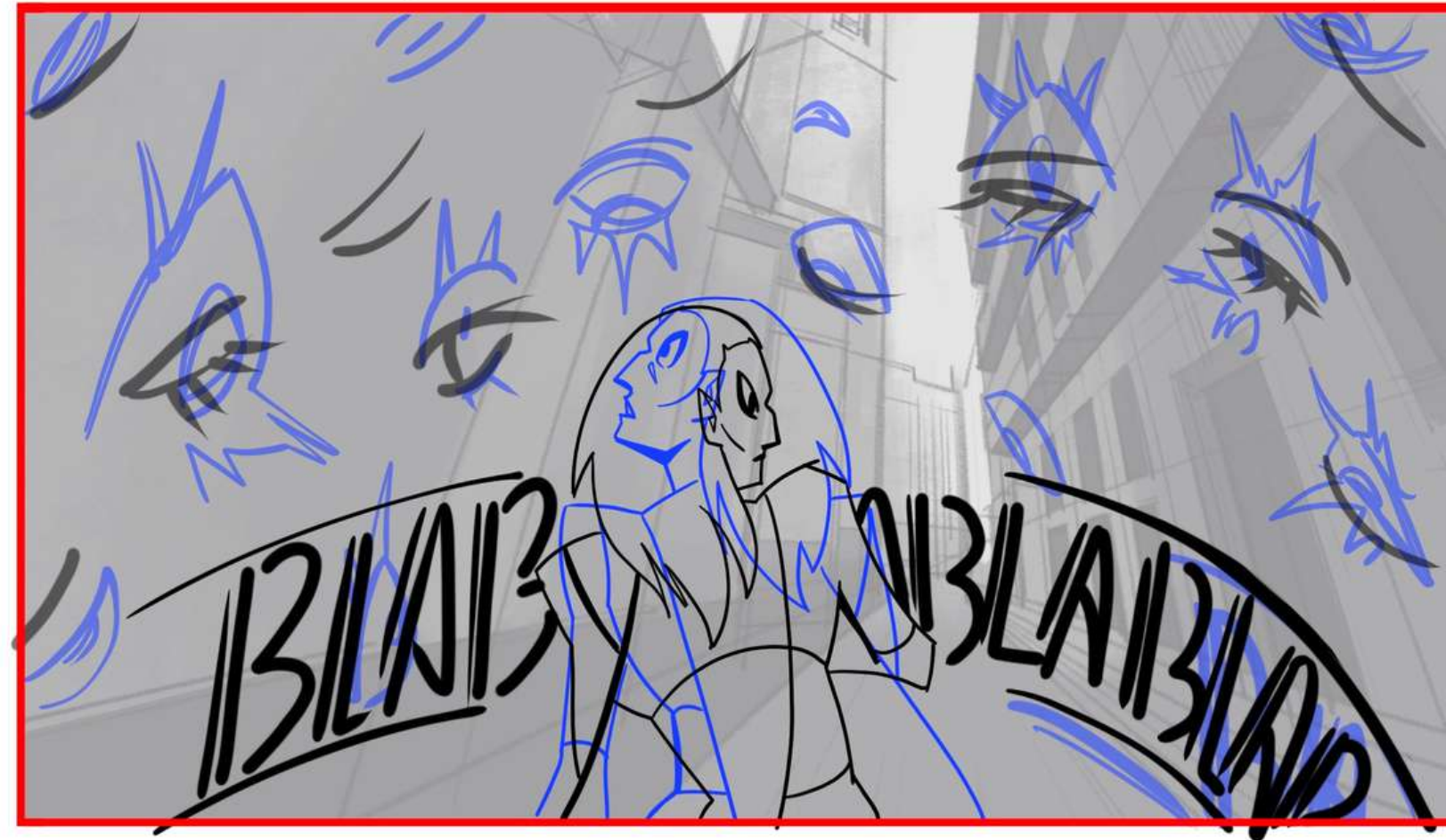
- Estamos ante un **travelling horizontal** con un **zoom out** que va desde A hasta B.
- Elle camina **disociada**, un poco **escorzada** y con **pisada firme**. La **bandera** ondea.
- Conforme la cámara avanza, vemos **dos siluetas** que cuchichean sobre Elle.
- Aparecen las **onomatopeyas** “**bla bla**” salteadas, espontáneas y con corta duración.

Layout, Manuel Pozo.

ACTO II

"Blah Blah" (mirando lados)

Nº Plano: 8/ 8A - 8G (2)



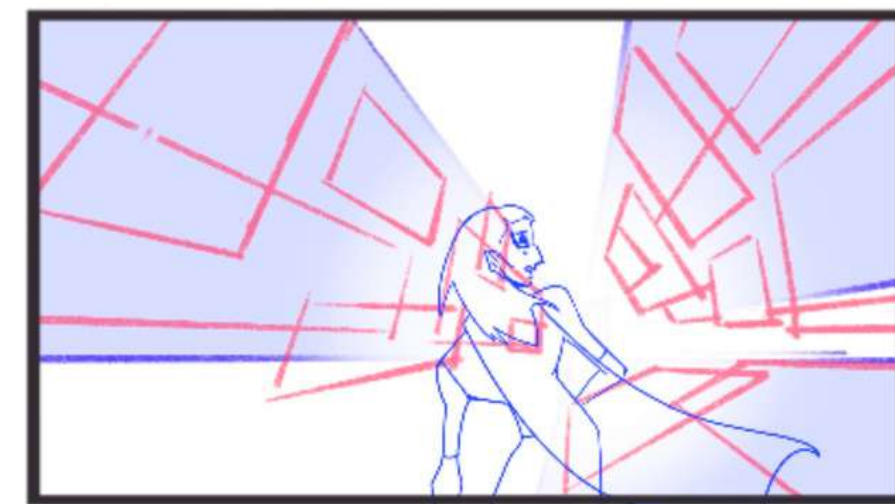
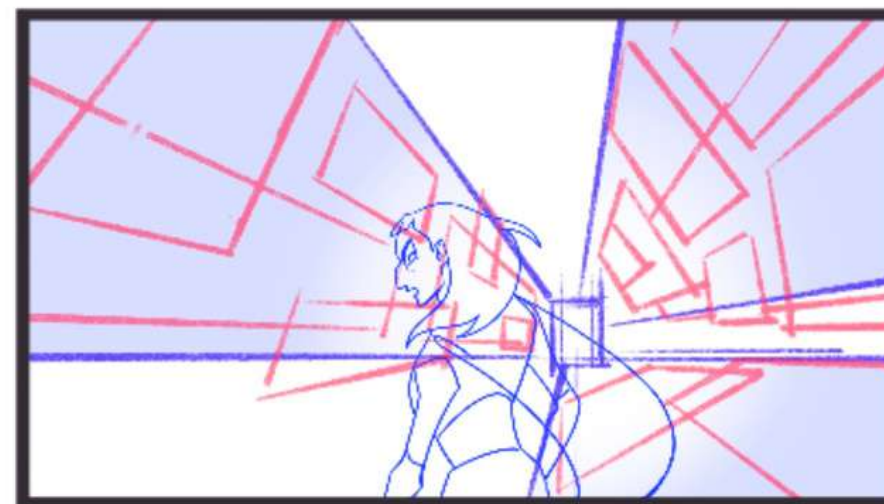
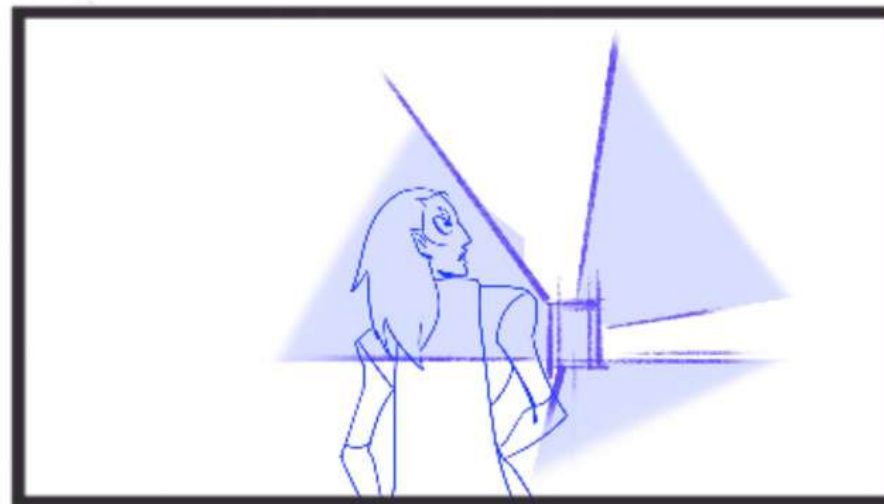
- Elle **avanza por la calle**, la cámara es fija.
- Elle observa los comentarios, y **sigue con la mirada de manera asustadiza a los BLABLA**. Se **inclina** un poco para apartarse.
- Aparecen progresivamente y como destellos de luz los **ojos**.
- Luego se abren de un golpe y **cambia el color** de la escena.

Layout, Manuel Pozo.

ACTO II

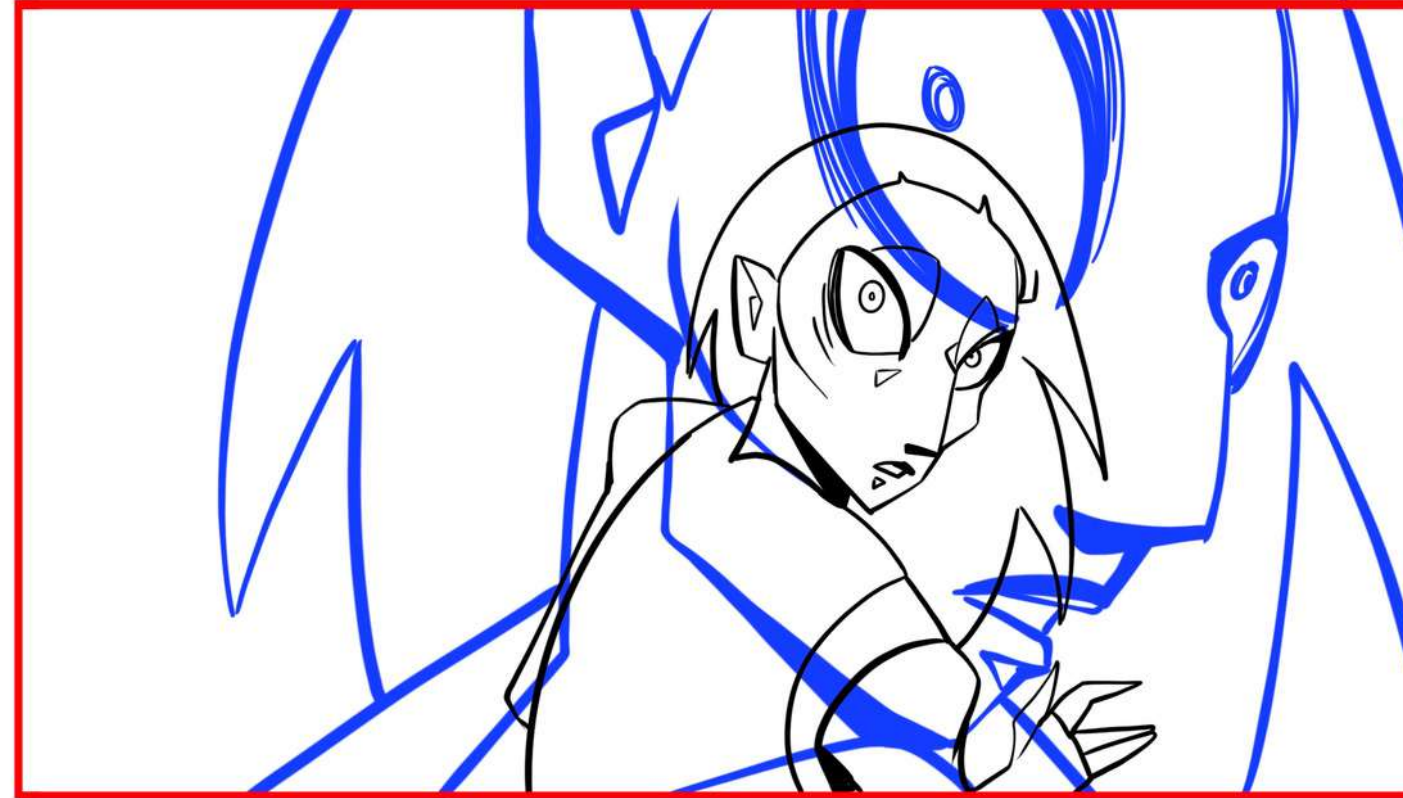
Layout Pantallas

Nº Plano: 8/ entre 8G y 8H



- Elle **avanza por la calle**, la cámara es fija.
- Un haz radial de **luz** aparece al fondo de la calle y **hace cambiar el escenario**.
- Múltiples **viñetas** animadas avanzan a alta velocidad.
- Elle muy angustiada aumenta un poco el **ritmo**. Aumenta su respiración.

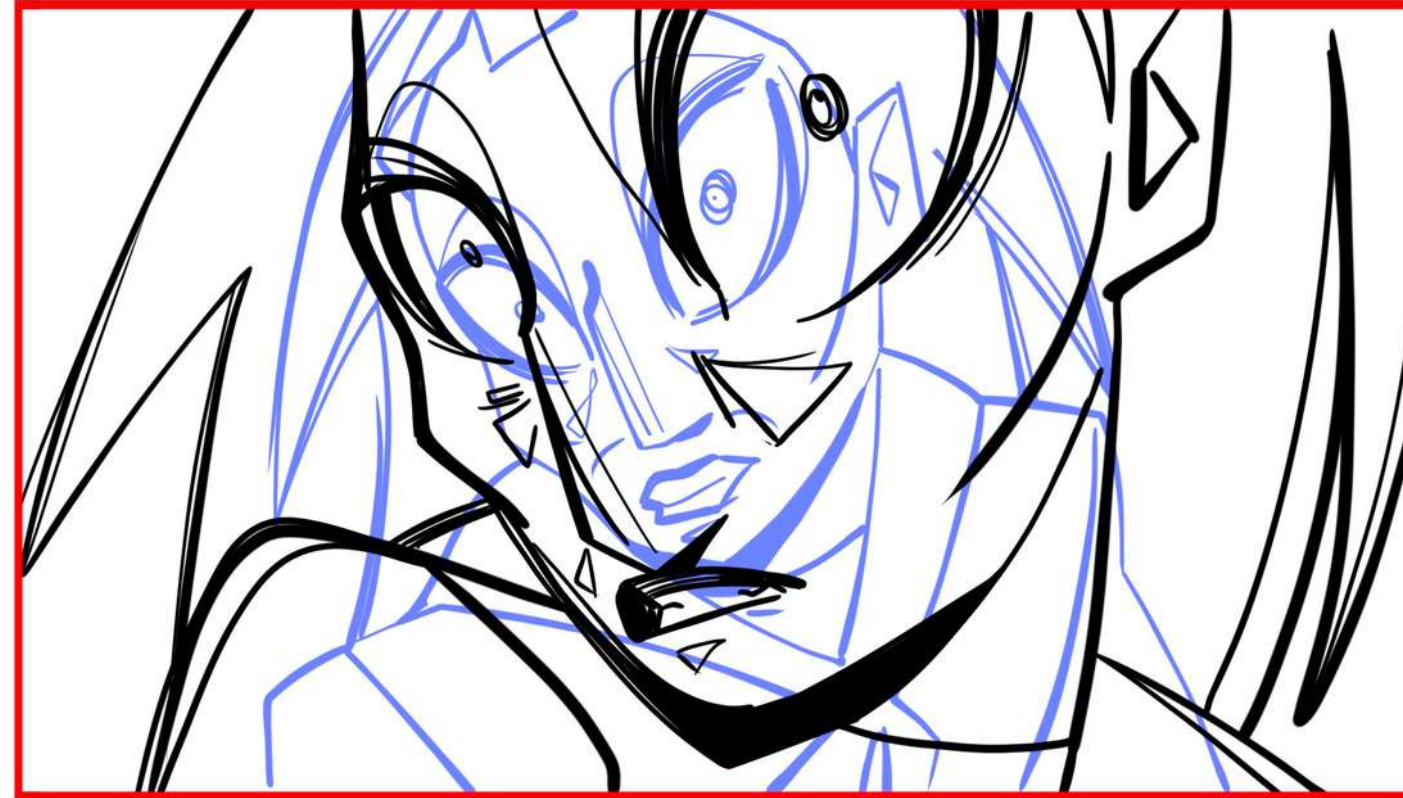
Layout, Manuel Pozo.



- Elle **para** el caminado asustado y se **gira lentamente**.
- La cámara le invade con un **zoom in** y el efecto **ojo de pez**.
- Encima del rostro de él vemos **luces** pasar como el ejemplo de referencia. Un efecto túnel.



Layout, Manuel Pozo.



-
- Elle **para** el caminado asustado y se **gira lentamente**.
 - La cámara le invade con un **zoom in** y el efecto **ojo de pez**.
 - Encima del rostro de él vemos **luces** pasar como el ejemplo de referencia. Un efecto túnel.

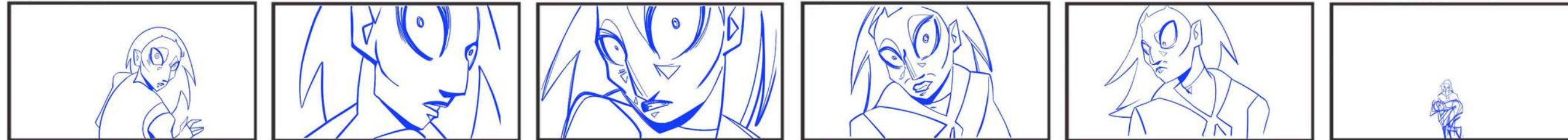
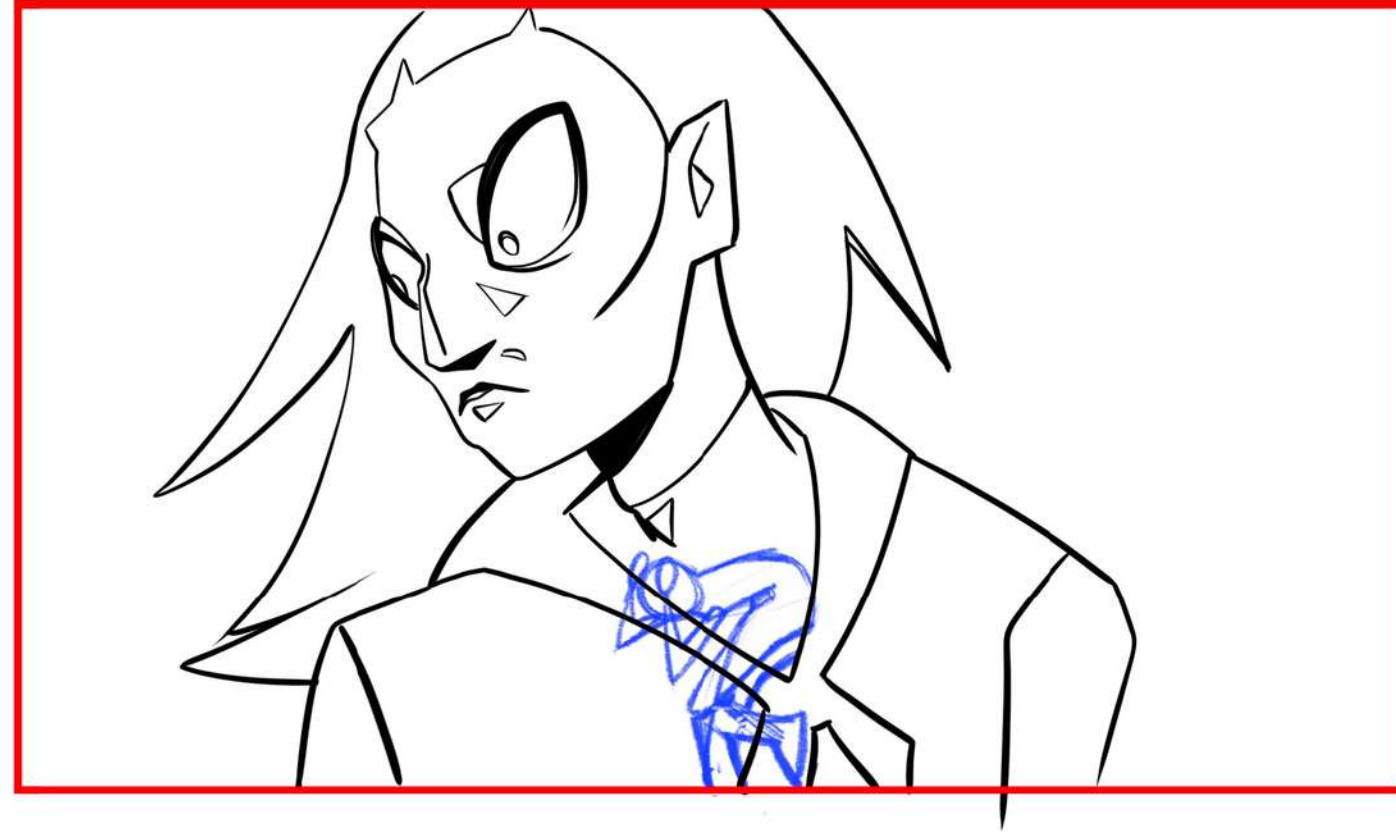


Layout, Manuel Pozo.

ACTO II

Giro Elle - 3

N• Plano: 8/ H-P



- Elle está **aturdide** y entra en pánico. Se encoge y lleva las manos a la cabeza.
- Ojo de pez que termina en un **zoom out rápido**.
- Las **luces** van desapareciendo, y progresivamente, de forma espontánea y creciente aparecen las **viñetas**.

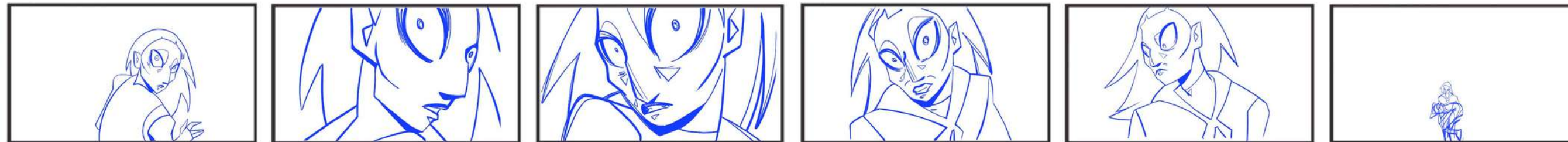
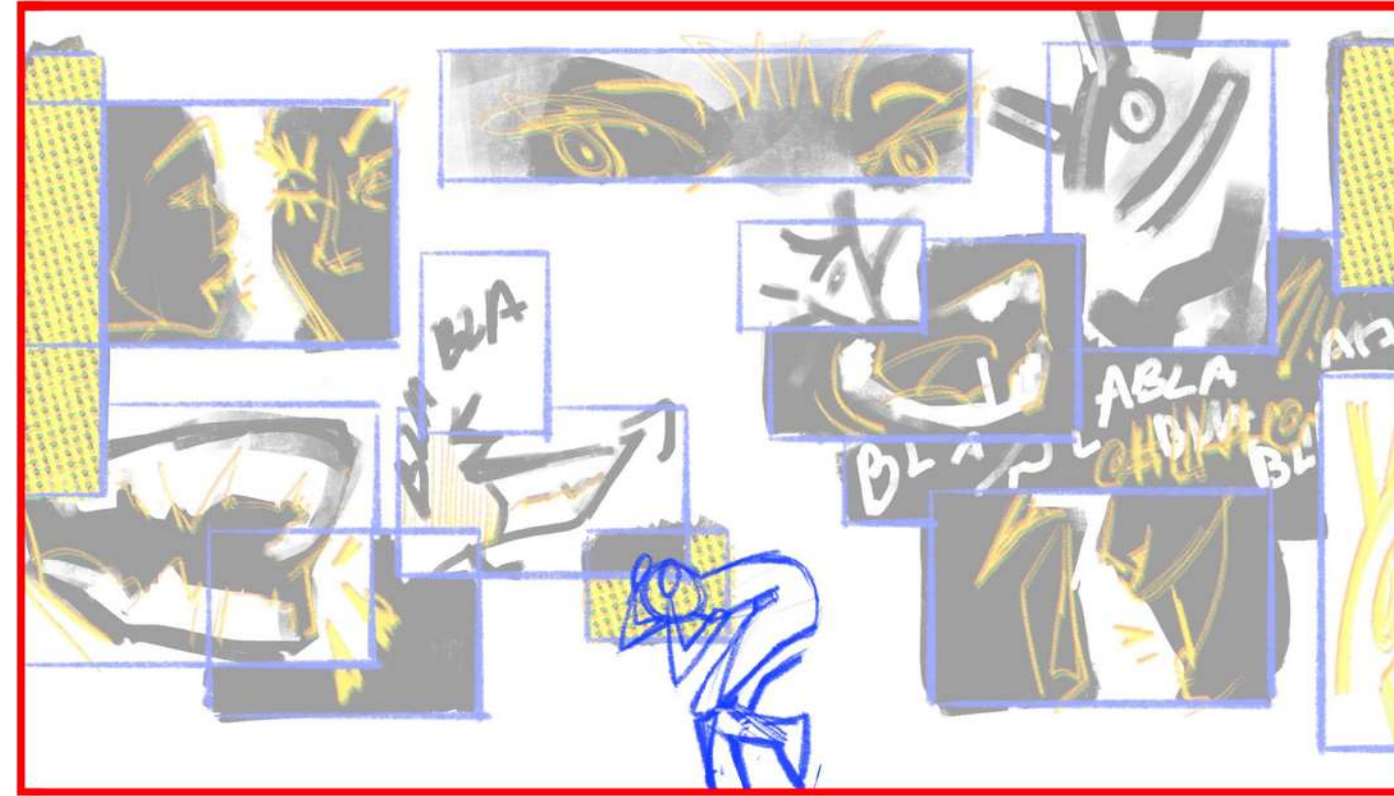


Layout, Manuel Pozo.

ACTO II

Giro Elle - 3 (2)

Nº Plano: 8/ H-P



- Elle está **aturdida** y entra en pánico. Se encoge y lleva las manos a la cabeza.
- Ojo de pez que termina en un **zoom out rápido**.
- Las **luces** van desapareciendo, y progresivamente, de forma espontánea y creciente aparecen las **viñetas**.

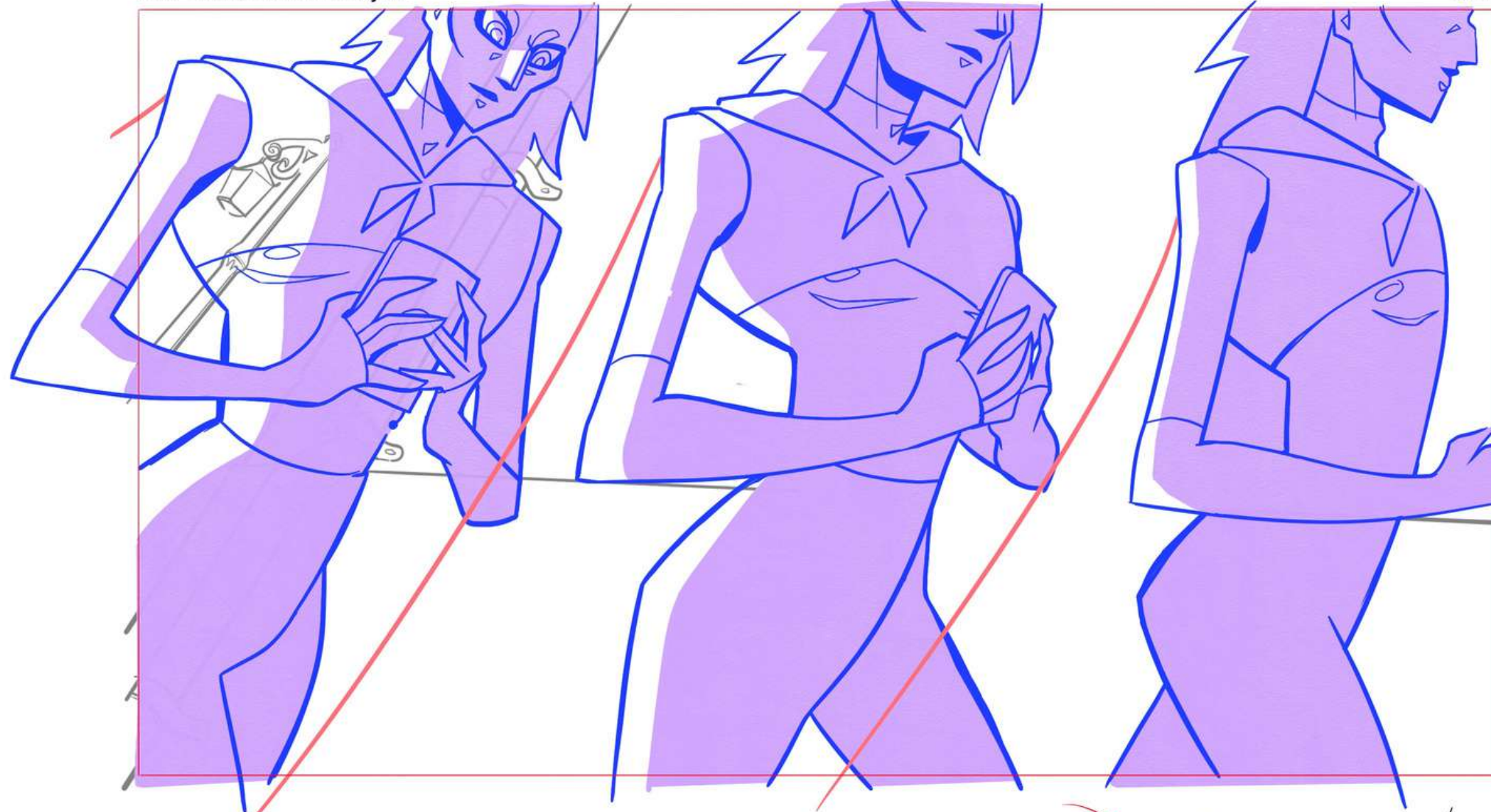


Layout, Manuel Pozo.

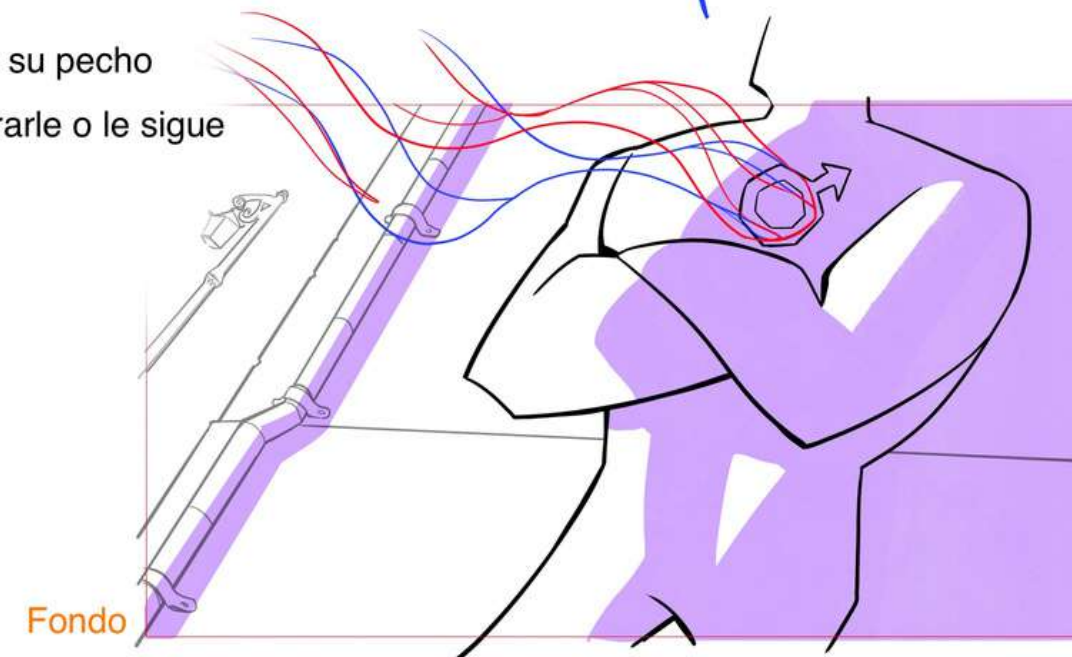
ACTO I

Elle entra en el callejón

12B*

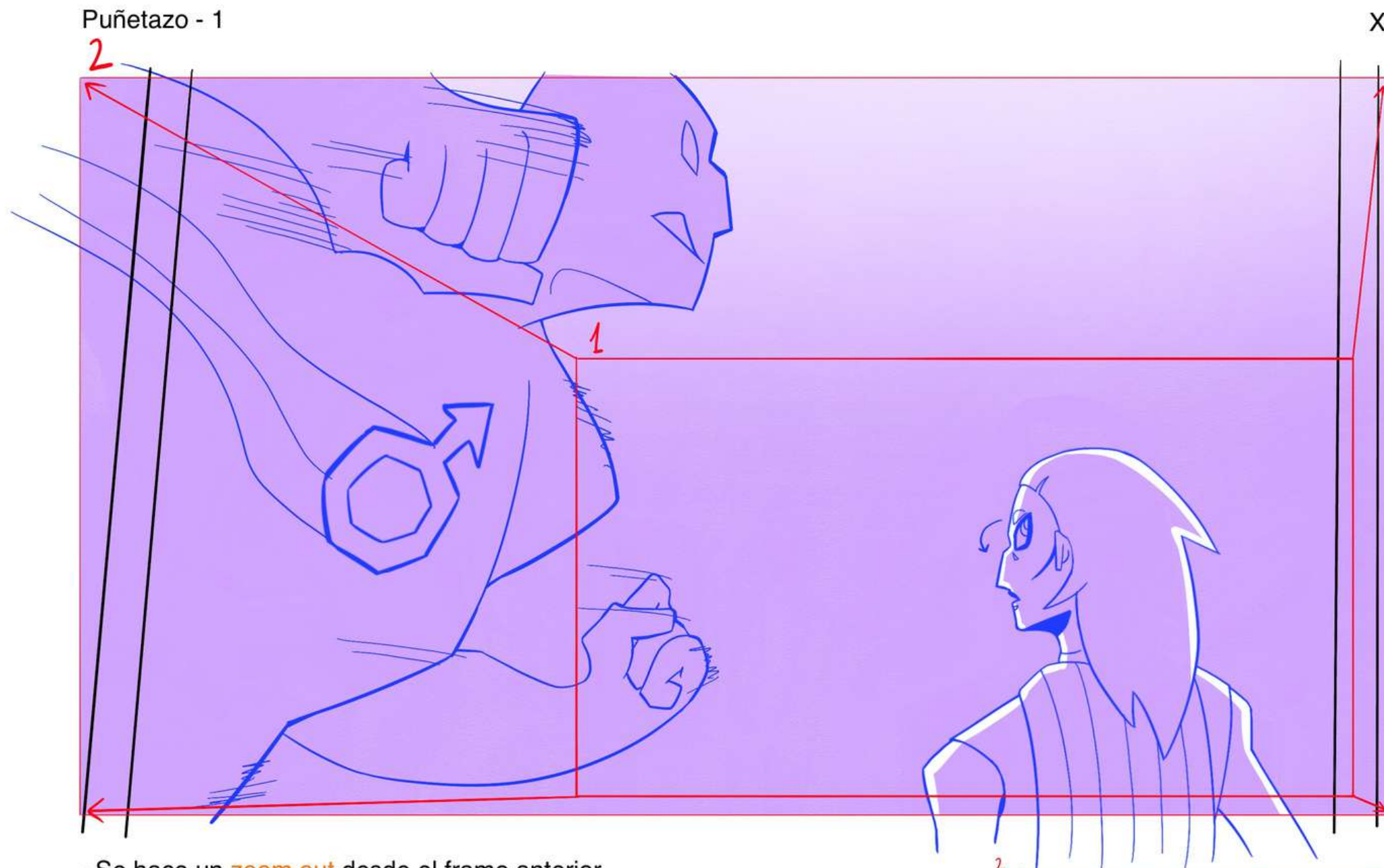


- Primero se muestra el agresor solo. Sale **humo** del símbolo en su pecho
- Tras salir de plano Elle, el agresor **se gira** ligeramente para mirarle o le sigue
- La capa se mueve ligeramente. No hay brisa en el callejón.

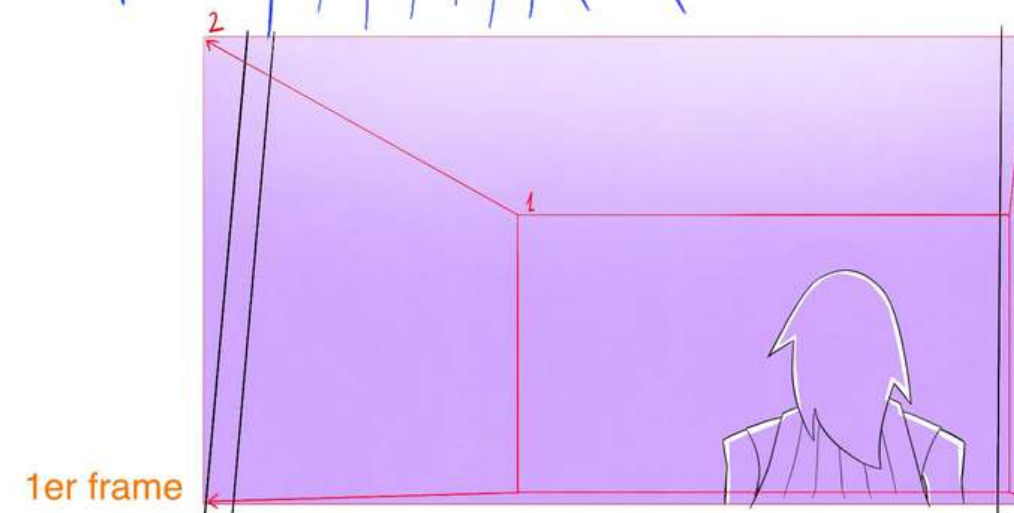


Layout, María Soler.

ACTO III

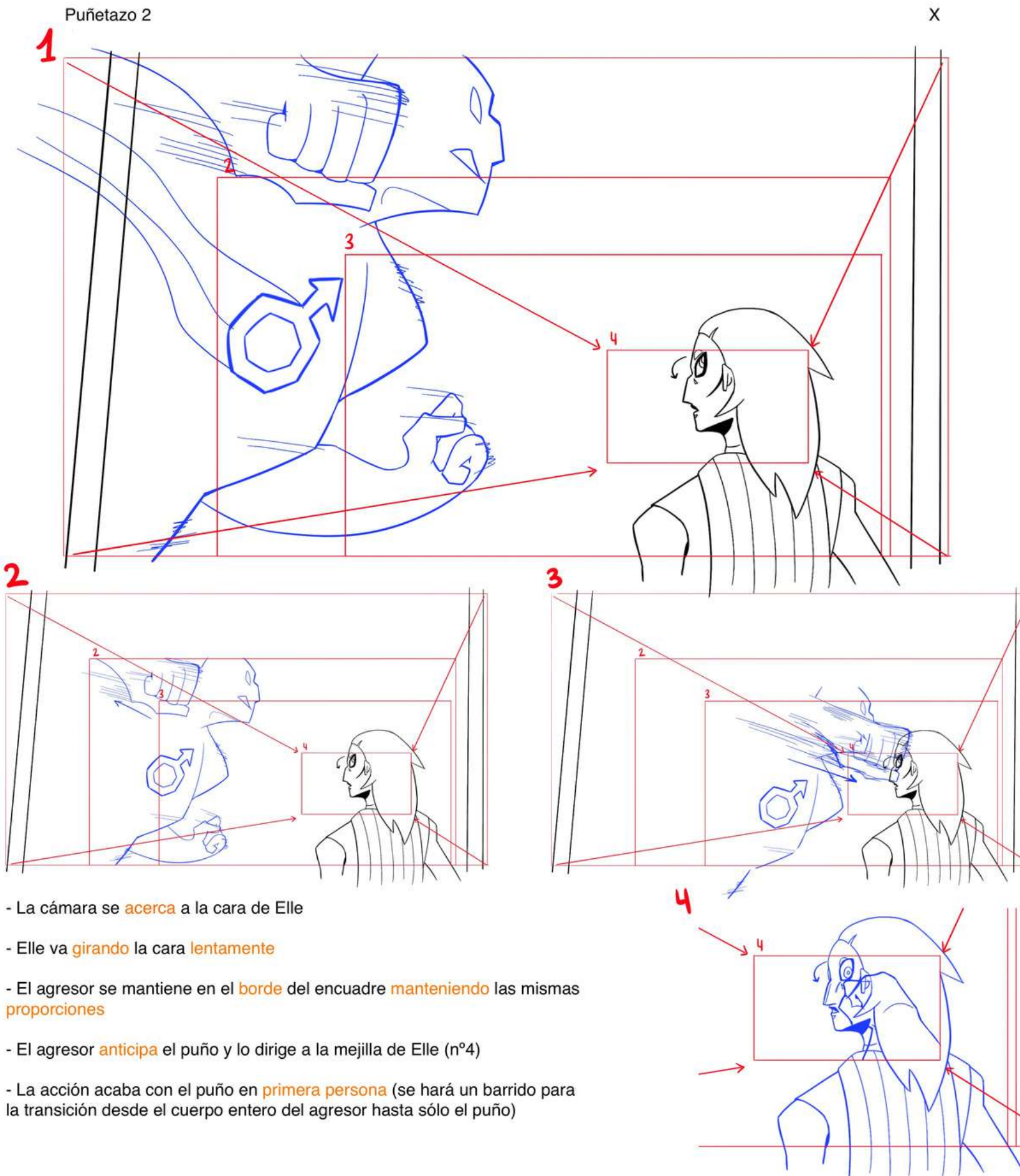


- Se hace un **zoom out** desde el frame anterior
- Aparece el agresor cargando el puño. Elle se gira ligeramente



Layout, María Soler.

ACTO III

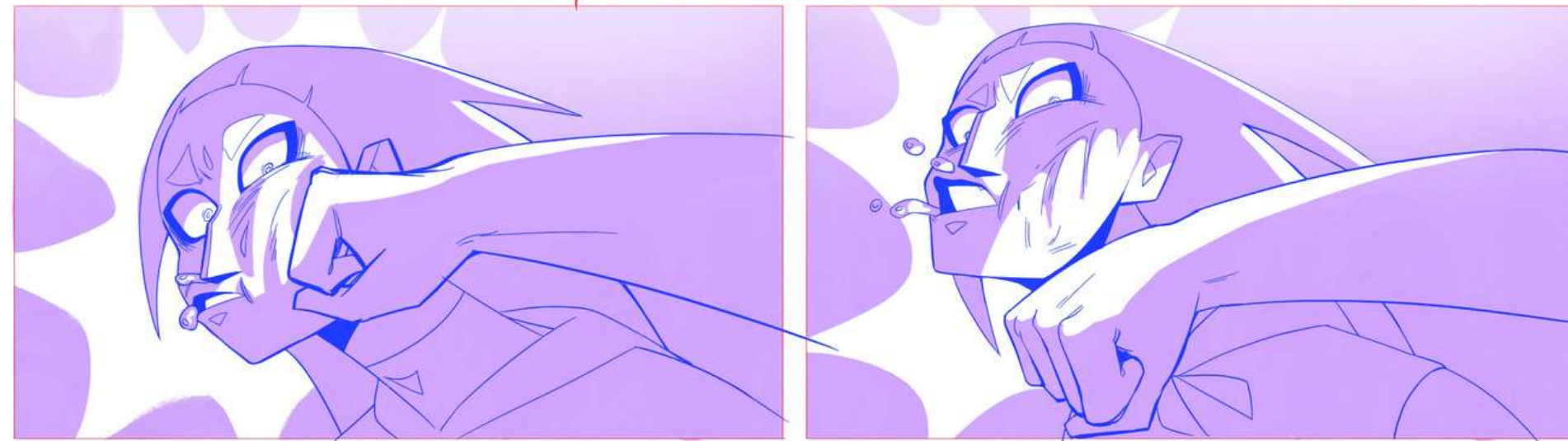
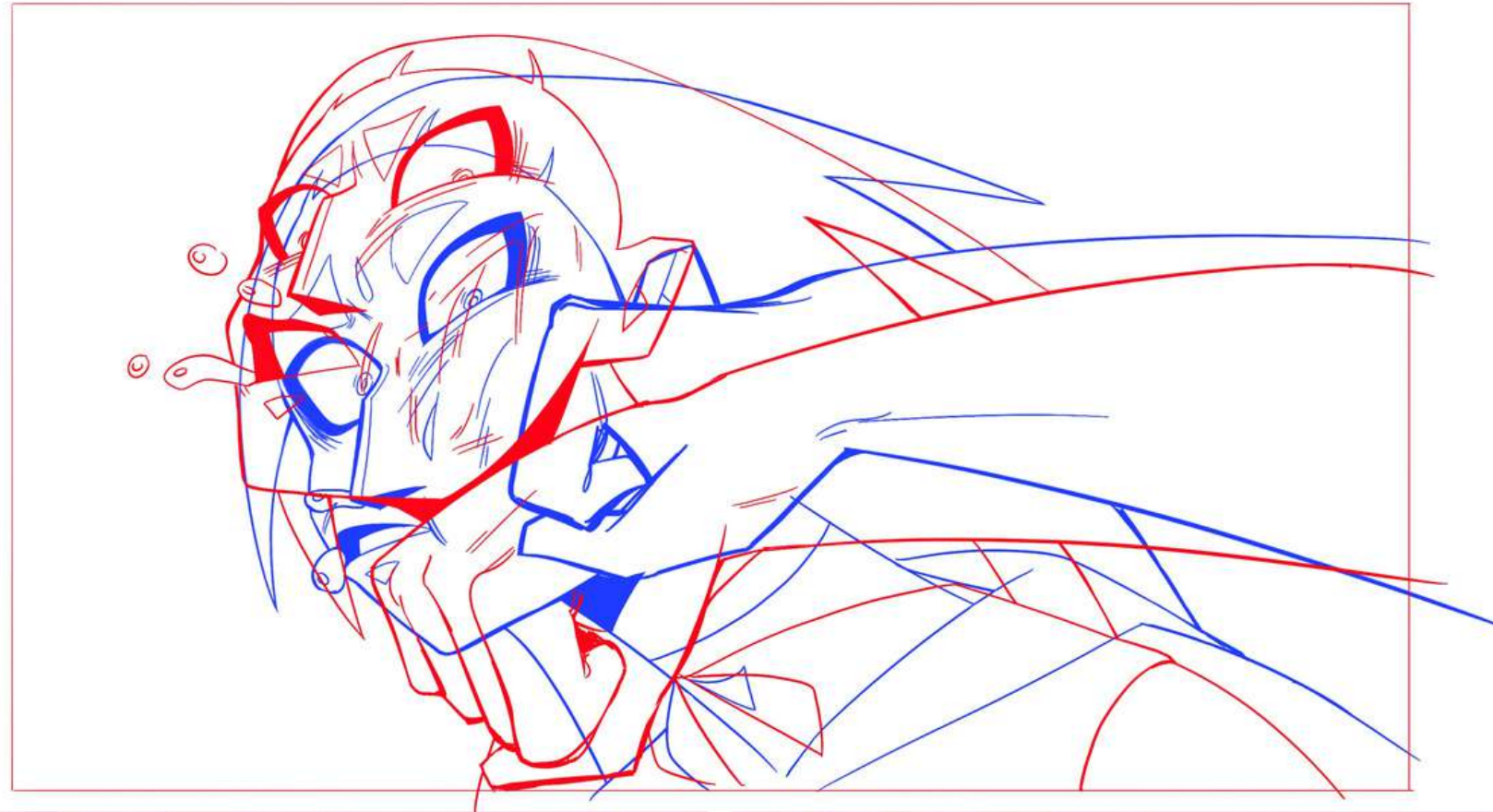


Layout, María Soler.

ACTO III

Puñetazo - 3

X



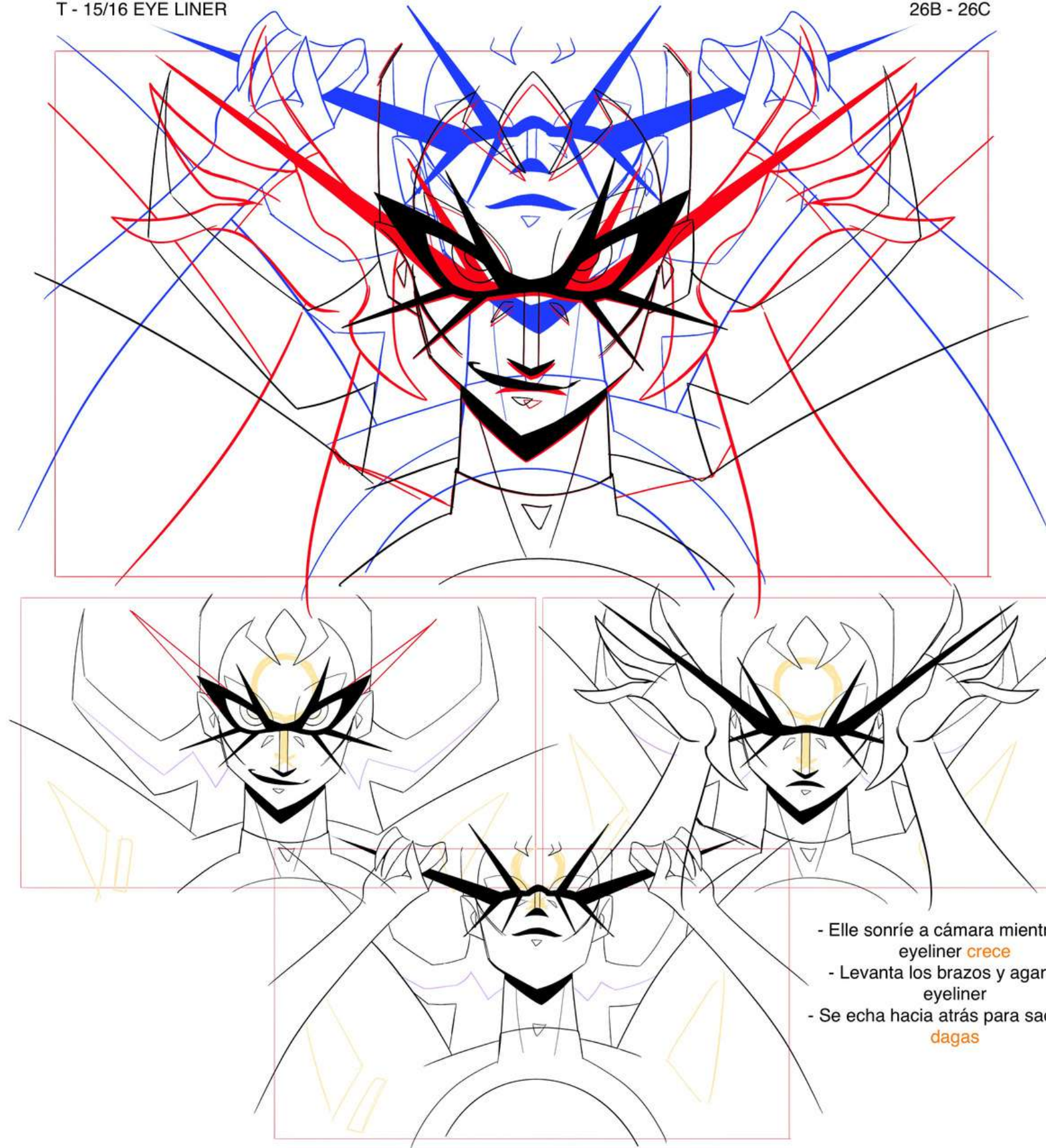
- Elle recibe el puñetazo en **cámara lenta**
- Sale sangre de su boca y nariz
- El puño del agresor recorre un **arco**, no va recto
- El fondo es **abstracto**, con explosiones u onomatopeyas propias del comic

Layout, María Soler.

ACTO III

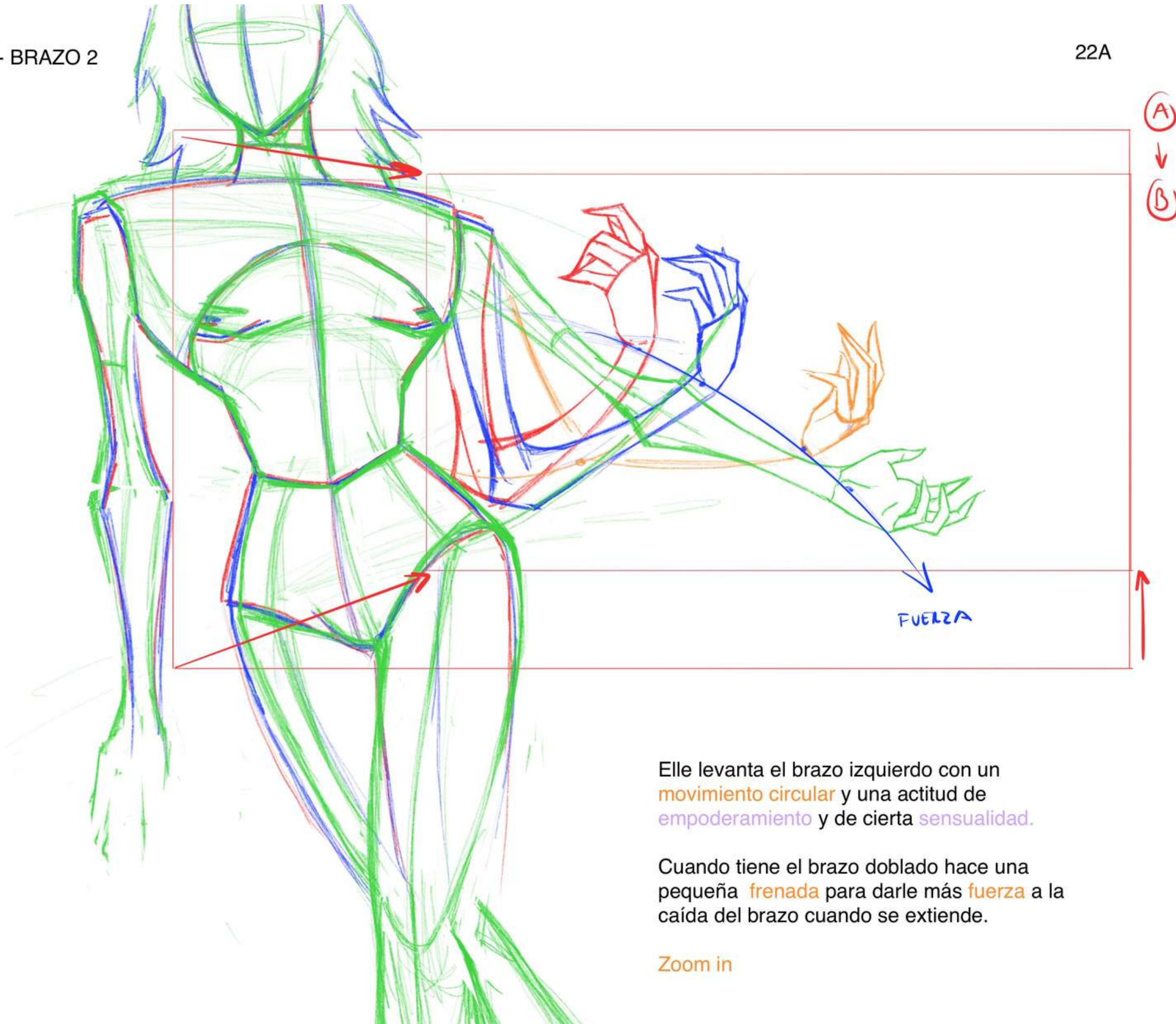
T - 15/16 EYE LINER

26B - 26C



- Elle sonríe a cámara mientras su eyeliner **crece**
- Levanta los brazos y agarra el eyeliner
- Se echa hacia atrás para sacar sus **dagas**

Layout, María Soler.

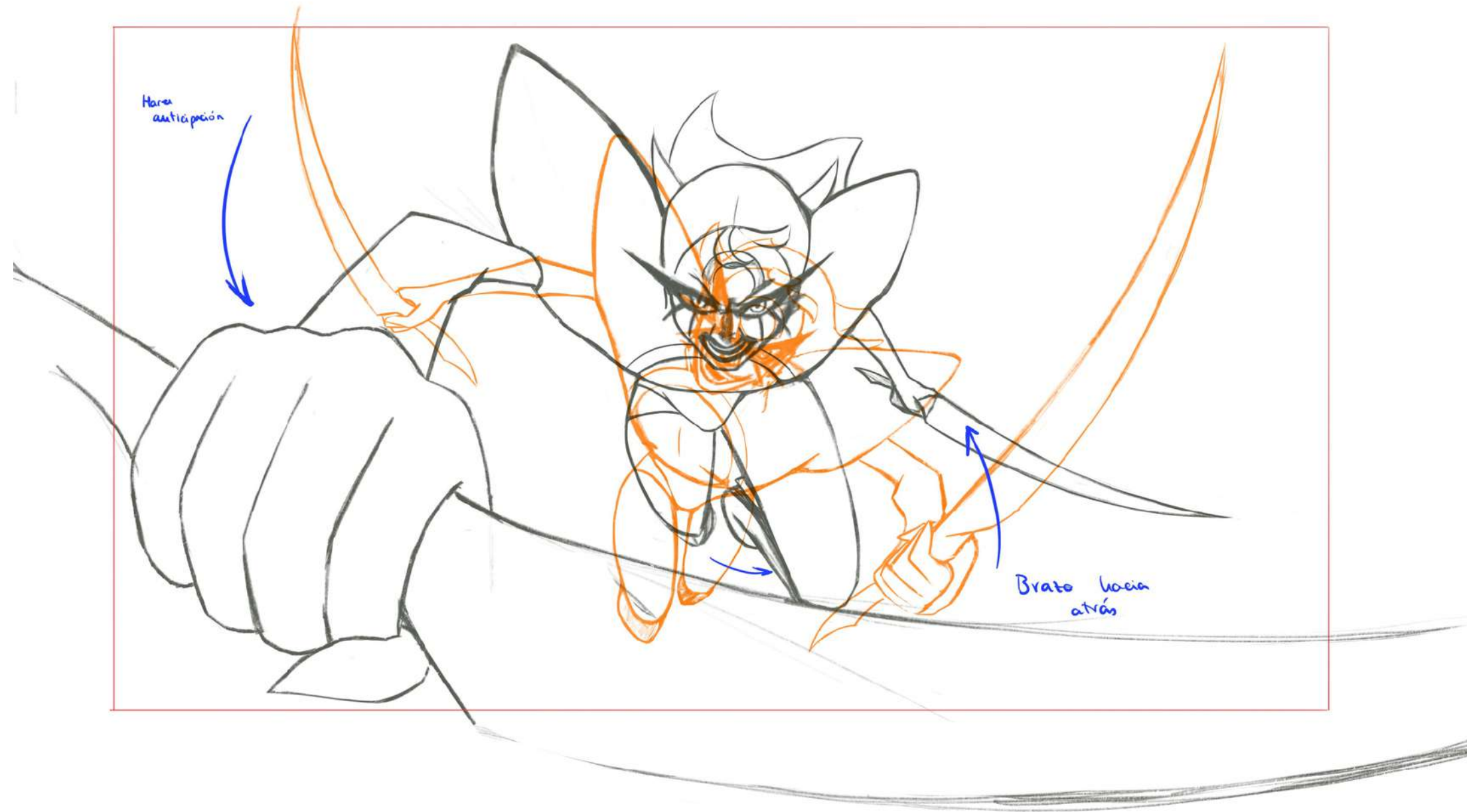


Elle levanta el brazo izquierdo con un **movimiento circular** y una actitud de **empoderamiento** y de cierta **sensualidad**.

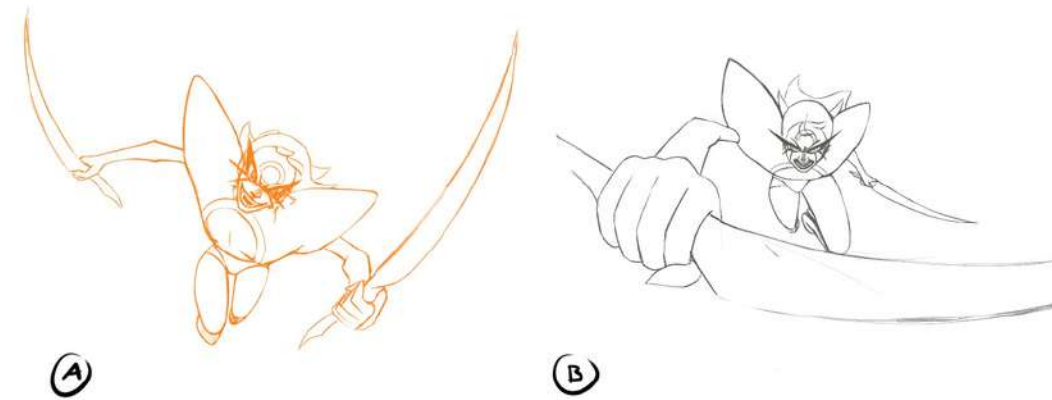
Cuando tiene el brazo doblado hace una pequeña **frenada** para darle más **fuerza** a la caída del brazo cuando se extiende.

Zoom in

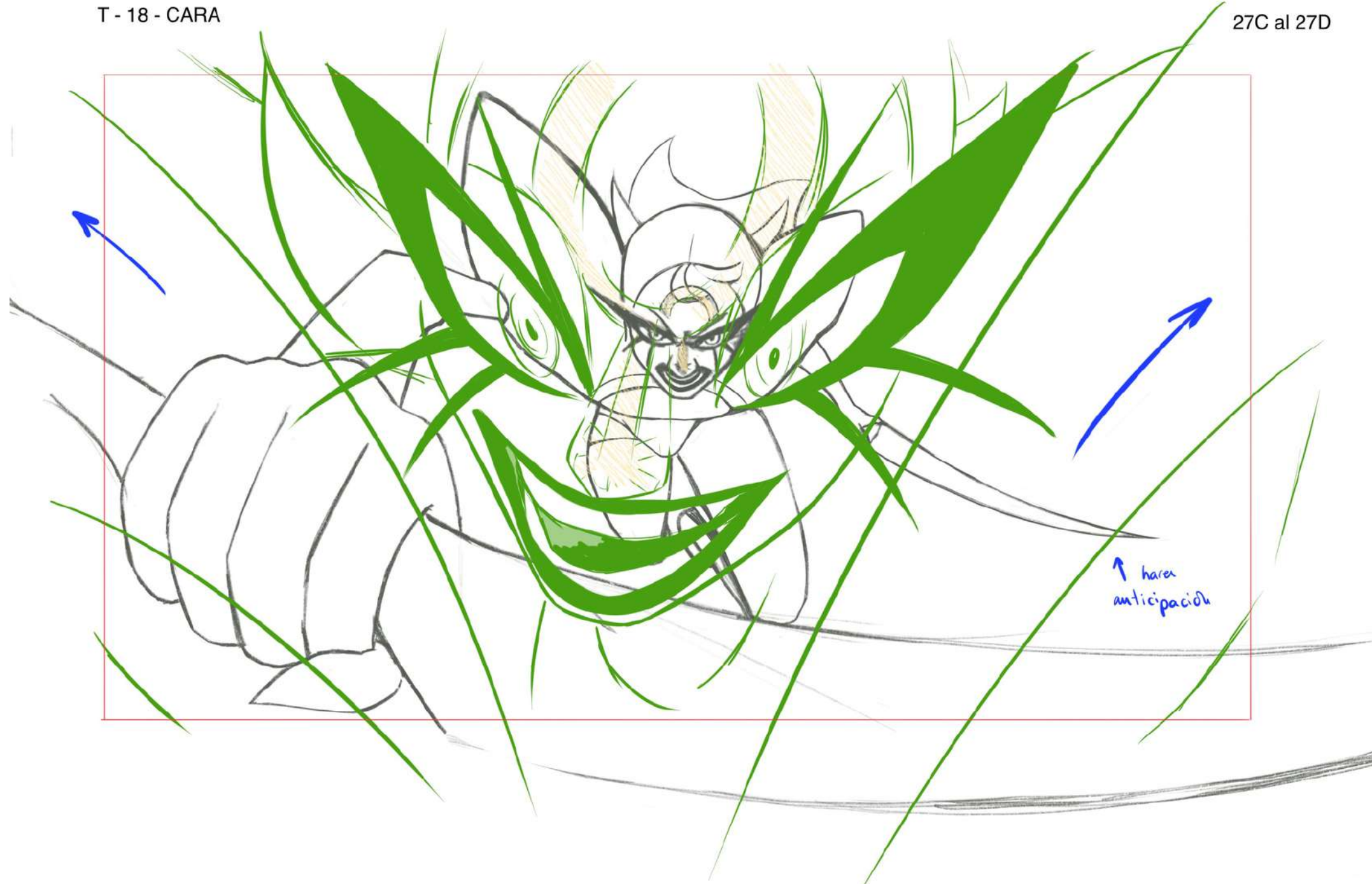
Layout, Mariam Bravo.



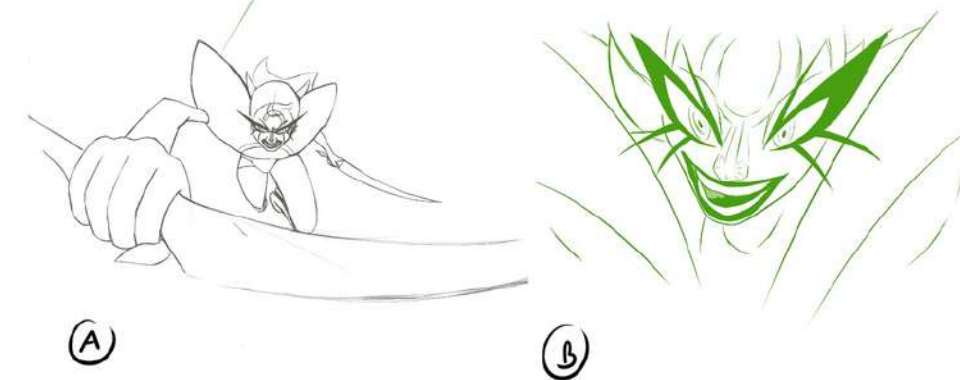
- Elle se **acerca** a cámara debido al salto que da. Cada vez se acercará más.
- Sus brazos toman impulso hacia atrás (**anticipación**) para dar un **golpe** hacia delante con la **daga** del margen **izquierdo**. El movimiento se asemeja a un puñetazo hacia delante.
- Levanta la pierna del margen derecho a la vez que da el golpe.
- Su mirada transmite ira.
- Es una **acción rápida** y debe transmitir **fuerza**.
- El símbolo de su frente brilla.



Layout, Mariam Bravo.



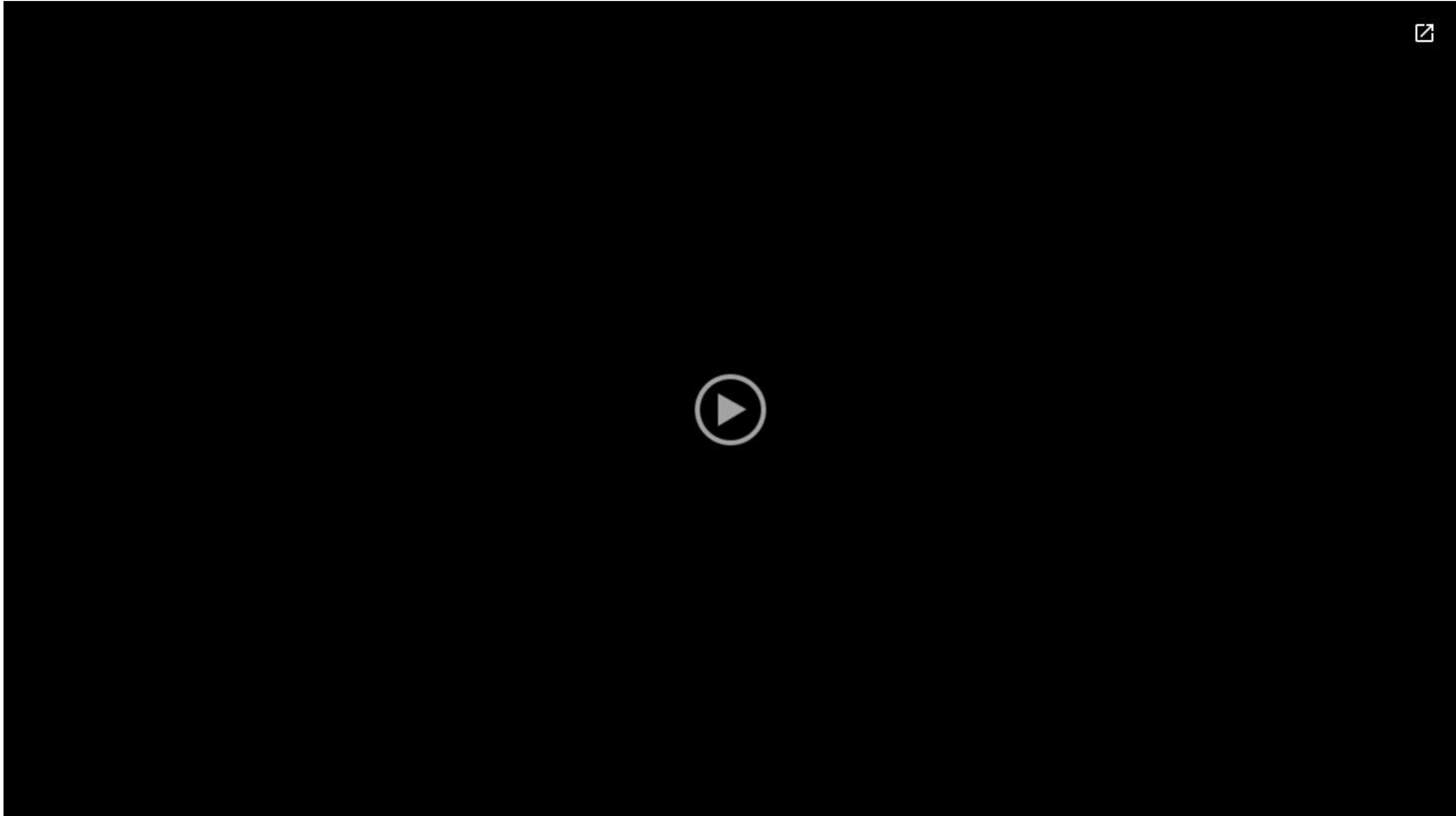
- Elle se sigue **acercando** cada vez más a cámara.
- Sus brazos toman impulso hacia atrás (**anticipación**) para dar un golpe hacia delante con las dos dagas. El movimiento que hacen estas es formando una "X" y comienzan de abajo hacia arriba.
- Su mirada se vuelve **alocada**.
- Es una acción rápida y debe transmitir fuerza.
- El símbolo de su frente brilla.



Layout, Mariam Bravo.

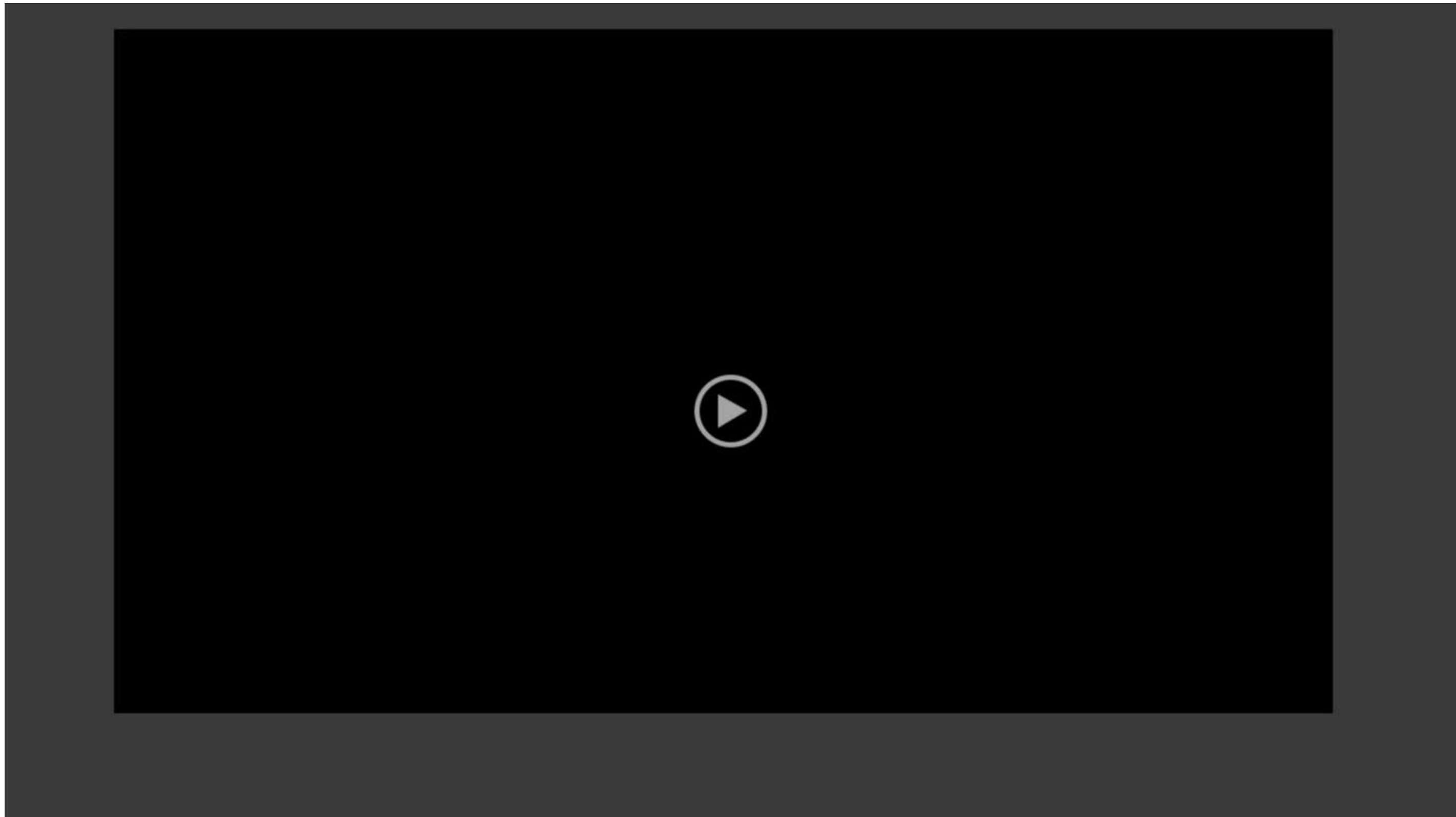


TEASER Y ANIMÁTICA



ENLACE A TEASER

<https://drive.google.com/file/d/1LyIUydXJzj7Hup1rjlkocAeEzpFR3qMy/view?usp=sharing>



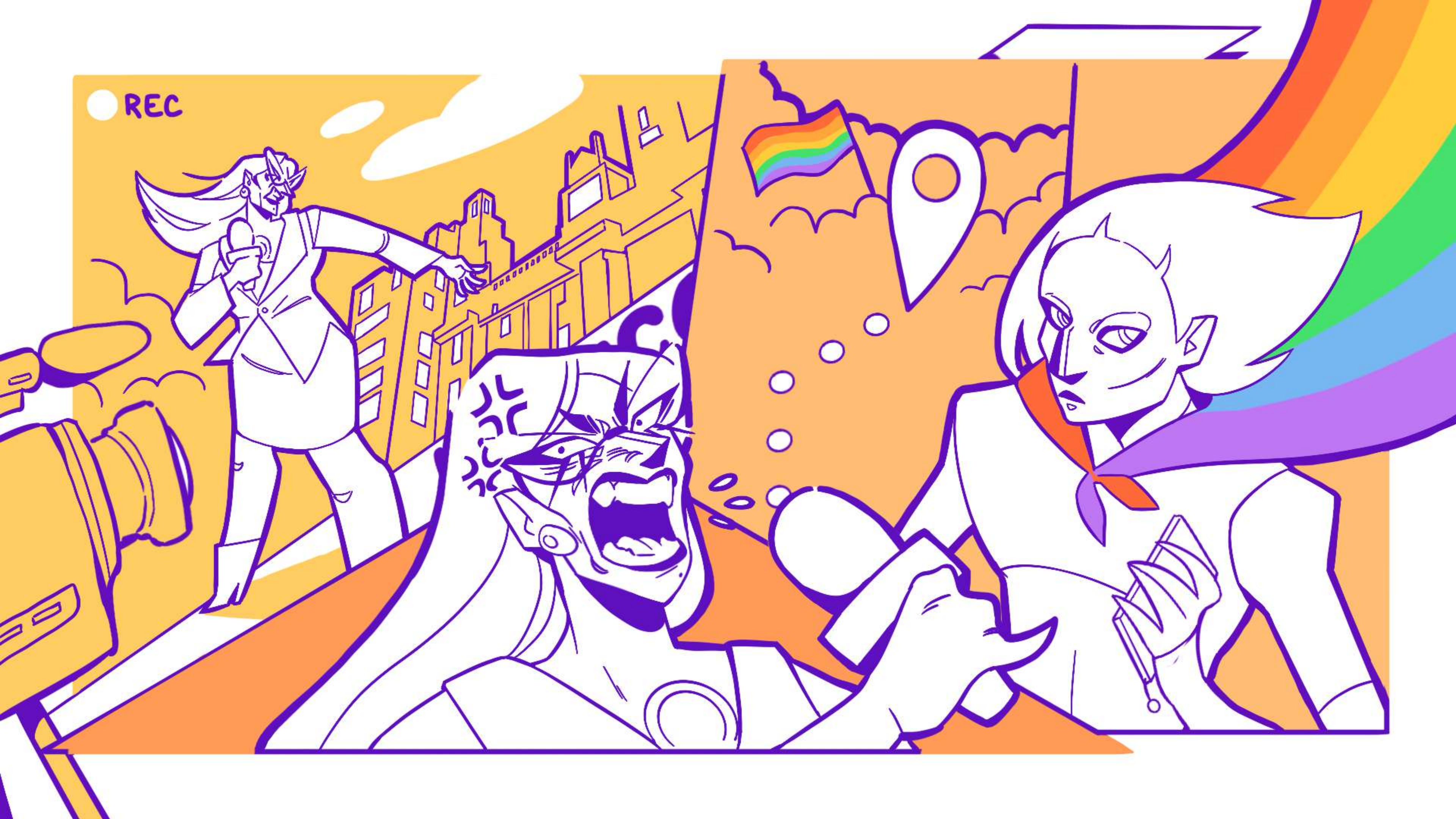
ENLACE A ANIMÁTICA

https://drive.google.com/file/d/1Sqwf7YK-Tt-1SaAVwDKMX-PXjaQSQHV_/view?usp=sharing

**MATERIAL ELABORADO
PARA PITCH. EVENTOS.**

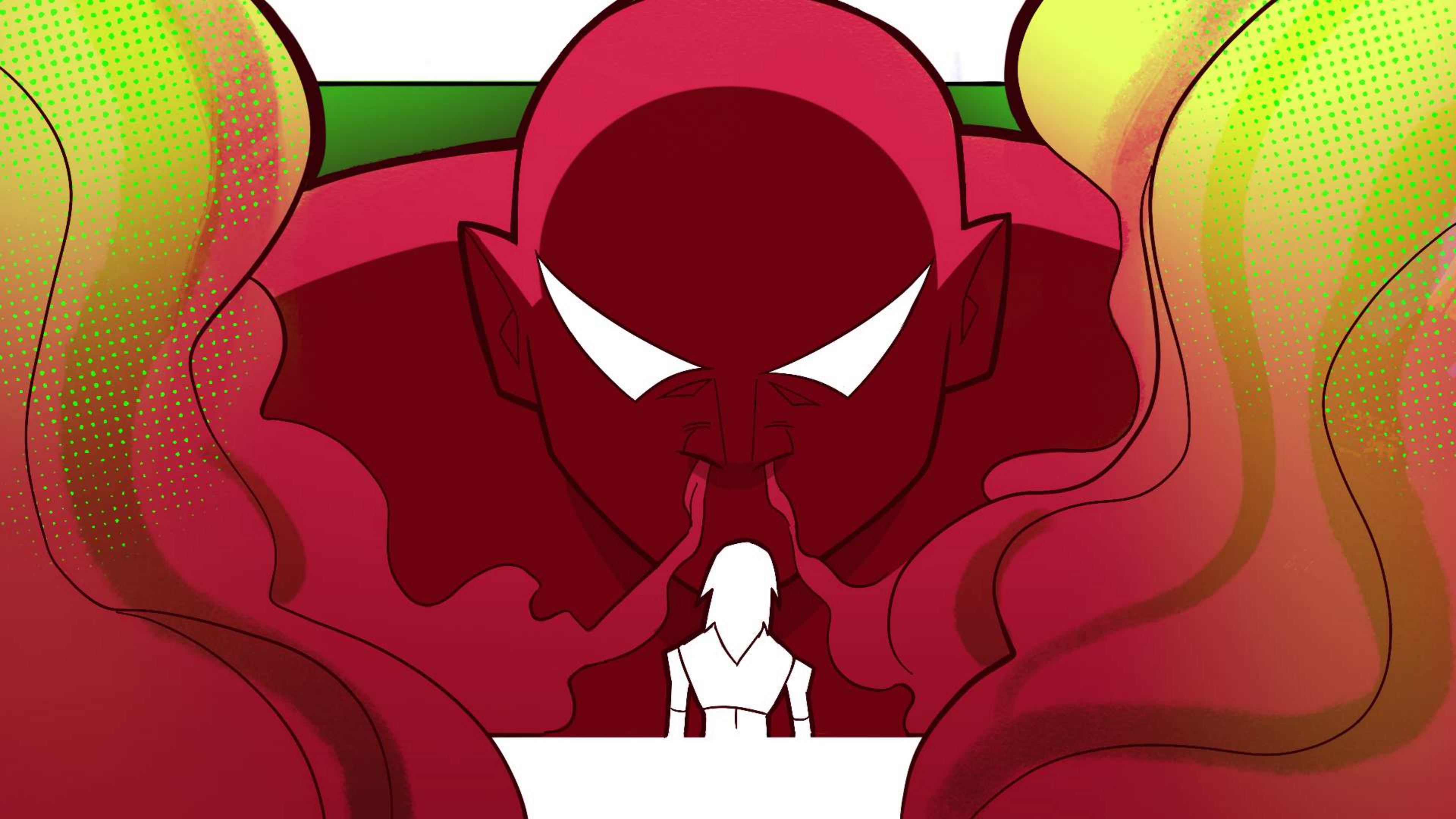


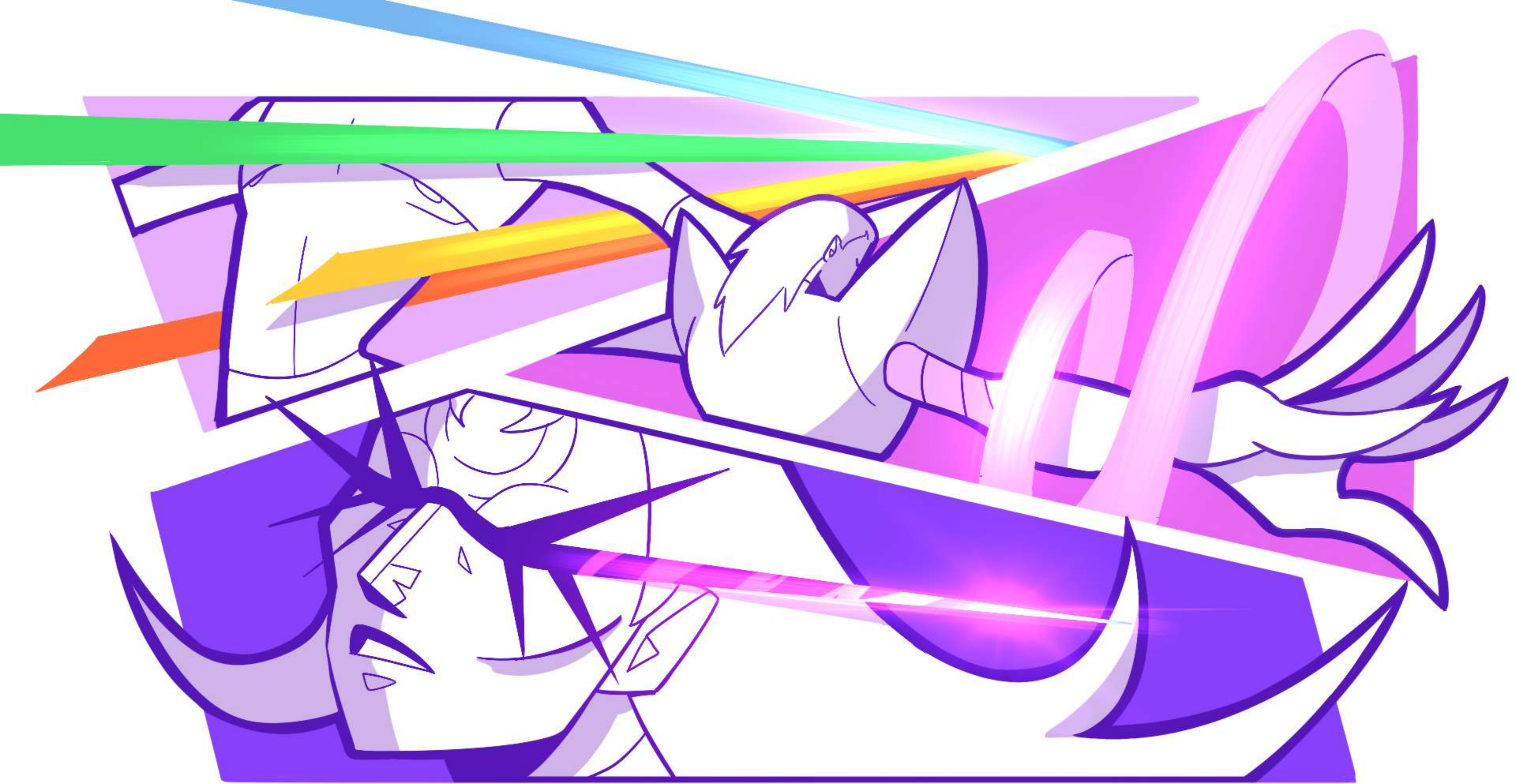
REC













REPLAY

BY Florida

versitaria

IM RE - ARE

ES / D



ELLE

LE VILLANE VALENCIANE

CIONES MARICONCHIS






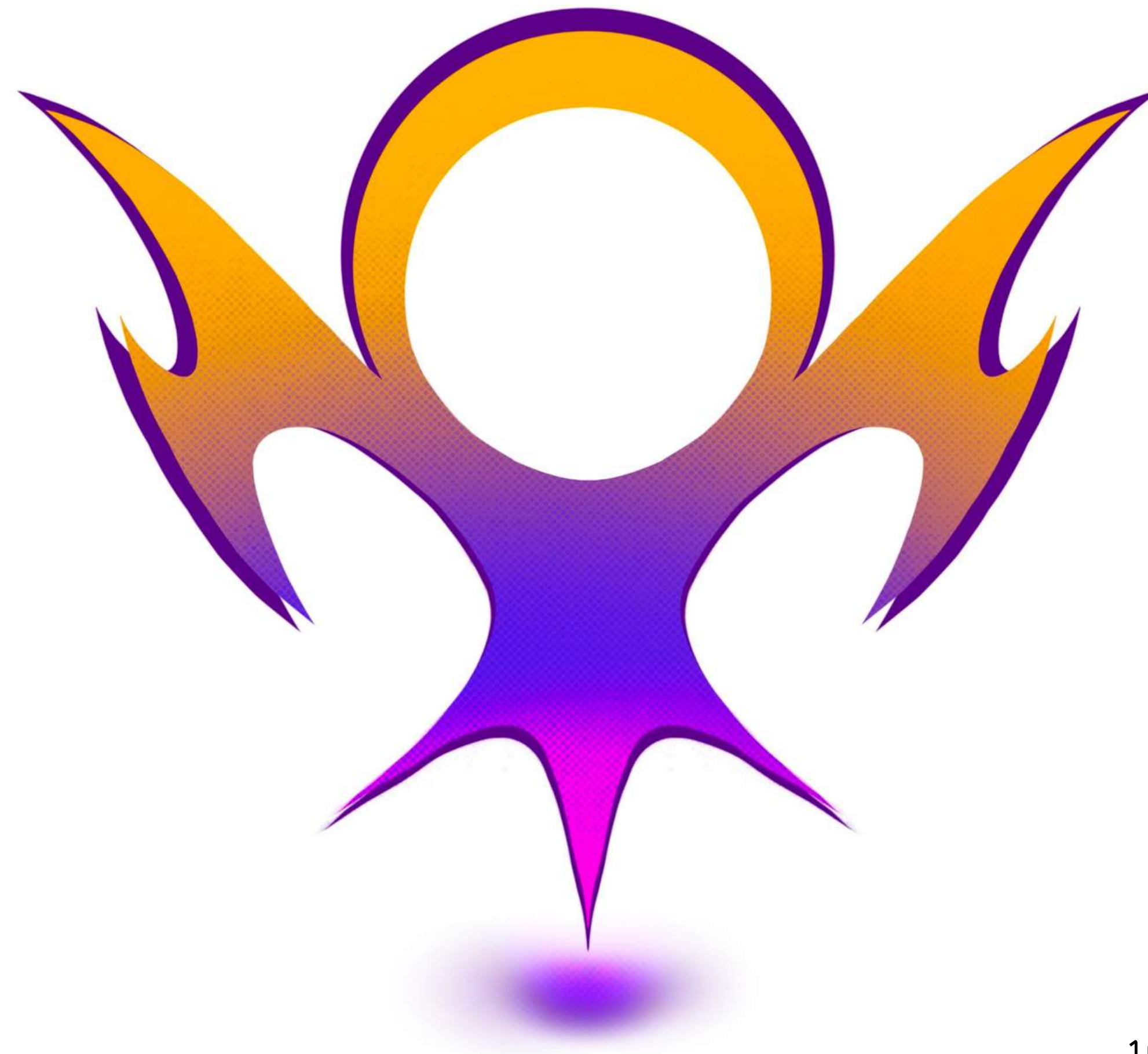
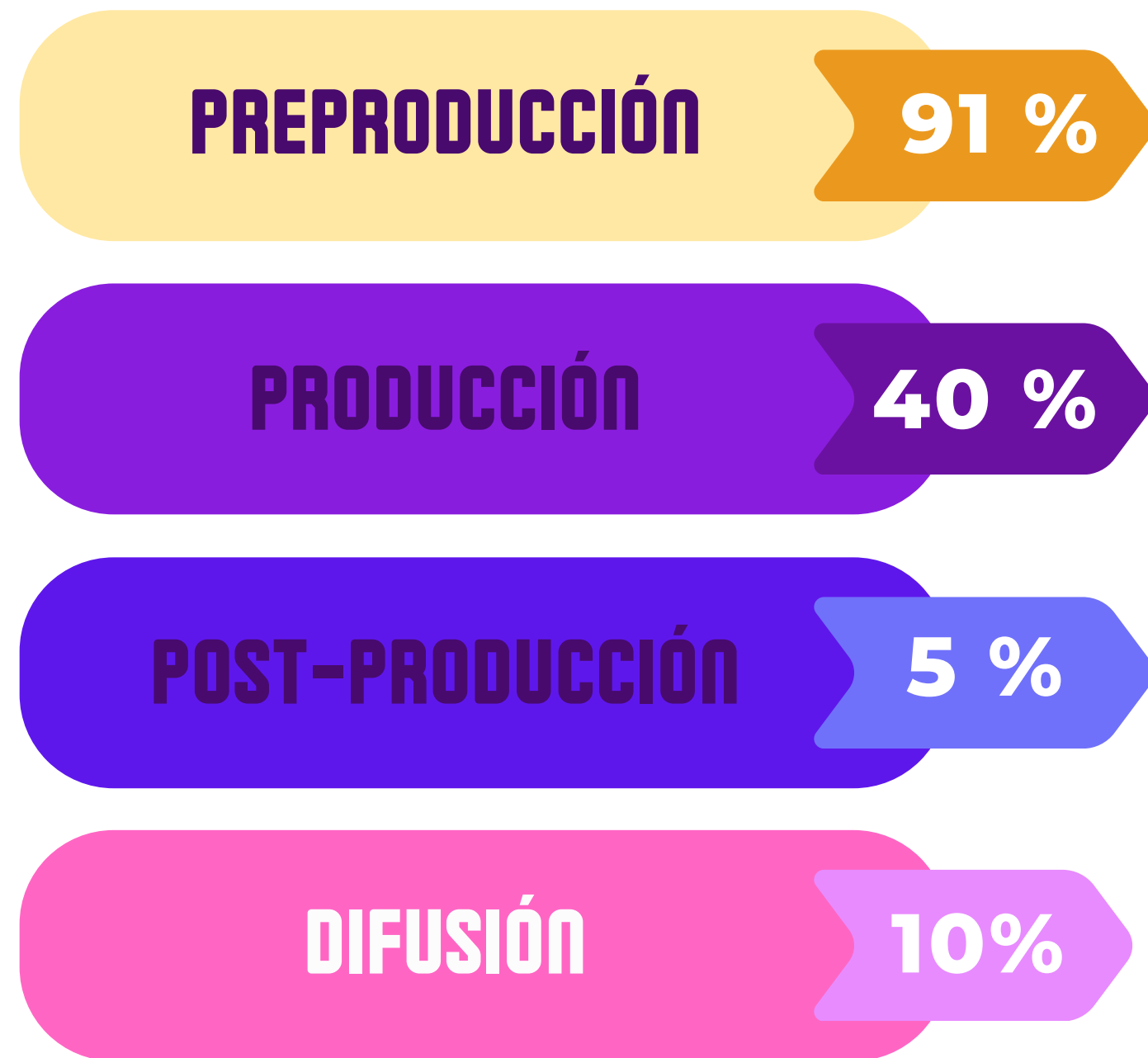


@ELLE.THE.SLAYER

A white rectangular box containing a QR code with a central Instagram logo. The QR code is composed of small dots in shades of purple and blue. Below the QR code, the Instagram handle "@ELLE.THE.SLAYER" is written in a purple, sans-serif font.



SITUACIÓN ACTUAL Y PRESUPUESTO



	Concepto	Cantidad de horas	Precio (€)/h	Total (€)
1	Desarrollo			6900
1.1	Desarrollo de guión	40	15	600
1.2	Desarrollo visual	420	15	6300
2	Preproducción			2700
2.1	Diseño de personajes	80	15	1200
2.2	Diseño de props	10	15	150
2.3	Storyboard - animática	80	15	1200
2.4	Color script	10	15	150
		Cantidad de fondos/layout/frames	Precio (€)/frame	
3	Producción			13297
3.1	Fondos	22	40	880
3.2	Layouts	47	15	705
3.3	Animación			4556,8
	Animación FIJAZO	0	0,11	0
	Animación FÁCIL	1408	0,4	563,2
	Animación MEDIO	2048	0,7	1433,6
	Animación DIFÍCIL	2560	1	2560
3.4	Clean up			3270,4
	Clean up FIJAZO	0	0,09	0
	Clean up FÁCIL	1408	0,25	352
	Clean up MEDIO	2048	0,55	1126,4
	Clean up DIFÍCIL	2560	0,7	1792
3.5	Color			1318,4
	Color FIJAZO	0	0,05	0
	Color FÁCIL	1408	0,1	140,8
	Color MEDIO	2048	0,2	409,6
	Color DIFÍCIL	2560	0,3	768
3.6	FX			2566,4
	FX FIJAZO		0,08	0
	FX FÁCIL	1408	0,15	211,2
	FX MEDIO	2048	0,4	819,2
	FX DIFÍCIL	2560	0,6	1536
4	Postproducción			
5	Total desarrollo, preproducción, producción y posproducción			22897

¡PÁ - GA - ME!

¿DÓNDE ESTÁ MI DINERO?





ELLE