



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

ELLE, le Villane Valenciane (III). Producción de un corto
animado 2D.

Dirección de animación, color script, animación y clean-up.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Bravo Fabregat, Mariam

Tutor/a: Garcia Rams, María Susana

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

Elle, le Villane Valenciane es un cortometraje de animación 2D con perspectiva de género para un target joven/adulto. Este aborda la preproducción, producción y primera difusión del mismo.

Este TFG ha sido desarrollado en equipo junto a Manuel Pozo y María Soler, asumiendo cada miembro un rol específico del proyecto en sus diversas etapas. Contamos con la colaboración de Sabina García y Claudia Ros. Nuestro trabajo se ha centrado sobre todo en: Dirección de animación, animación *rough*, intercalado, *clean up* y *color script*.

Este cortometraje narra el origen de nuestra protagonista, Elle, un joven no binarie que vive en una sociedad absurdamente cis-hetero-patriarcal en Valencia. Nuestra protagonista se dirige hacia la Plaça de l'Ajuntament para "el día del Orgullo". Aquí se mostrarán ejemplos del acoso callejero que sufre el colectivo y del que nuestra protagonista es víctima. Cambiará por completo su actitud ante la discriminación debido a un acto determinante, creando así su *alter-ego* drag, una antihéroe en busca de la igualdad y el respeto para les suyes sin importar el medio para conseguirlo.

El objetivo de este proyecto es enlazar los conocimientos aprendidos en nuestro paso por el Grado en Bella Artes en general y particularmente desde la animación, con la intención de desarrollar una historia ficticia, que conciencie sobre el acoso diario dirigido hacia el colectivo LGBTIQ+, en concreto a las personas no binaries, y la necesidad de visibilizarlo, en este caso mediante el alter ego drag de la protagonista.

PALABRAS CLAVE

Animación; Dirección de animación; LGBTIQ+; Género; Drag; Discriminación; Superhéroes.

ABSTRACT

Elle, le Villane Valenciane is a 2D animated short film with a gender perspective for a young/adult target. It deals with the pre-production, production and first diffusion of the film.

This TFG has been developed as a team with Manuel Pozo and María Soler, each member assuming a specific role in the project in its various stages. We had the collaboration of Sabina García and Claudia Ros. Our work has focused mainly on: Animation direction, rough animation, inbetweening, clean up and color script.

This short film narrates the origin of our protagonist, Elle, a young non-binary living in an absurdly cis-hetero-patriarchal society in Valencia. Our protagonist is heading towards Plaça de l'Ajuntament for "Pride day". Here will be shown examples of street harassment suffered by the collective and of which our protagonist is a victim. They will completely change their attitude when they are discriminated against due to a decisive act, thus creating their drag alter-ego, an anti-hero in search of equality and respect for their peers no matter what means they use to achieve it.

The aim of this project is to link the knowledge learned in our passage through the Degree in Fine Arts in general and particularly from the animation, with the intention of developing a fictional story, to raise awareness about the daily harassment directed towards the LGBTIQ+ community, in particular to non-binary people, and the need to make them visible, in this case by means of an animated film.

KEY WORDS

Animation; Animation direction; LGBTIQ+; Gender; Drag; Discrimination; Superheroes;

Quisiera agradecer a mi familia, amigos y compañeras, que me han apoyado y animado a lo largo de estos cuatro años del Grado de Bellas Artes.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	8
2.1 OBJETIVOS	8
<i>2.1.1. GENERALES. COMO EQUIPO</i>	8
<i>2.1.2. ESPECÍFICOS. INDIVIDUALES</i>	8
2.3. METODOLOGÍA	9
3. MARCO TEÓRICO	12
3.1. IDENTIDAD DESDE EL GÉNERO EN EL CINE.	12
3.2. PERSONAJE Y ALTER EGO EN EL CINE DE ANIMACIÓN.	15
3.3. REFERENTES COMUNES	17
3.2.1. CONCEPTUALES	17
3.2.1.1. JOKER	17
3.2.1.2. BERYL Y JOANNA QUINN	17
3.2.1.3. JUDITH BUTLER	18
3.2.2. ESTÉTICOS	
3.2.2.1. SPIDERMAN, INTO THE SPIDERVERSE	18
3.2.2.2. ALBERTO MIELGO	19
3.2.2.3. STUDIO TRIGGER	19
4. ELLE, LE VILLANE VALENCIANE. DESARROLLO PRÁCTICO Y RESULTADOS	19
4.1 REFERENTES PERSONALES	19
<i>4.1.1. HAVTZA</i>	20
<i>4.1.2. ARCANE</i>	21
4.2. PREPRODUCCIÓN	21
<i>4.2.1. DESARROLLO DE PROPS</i>	22
<i>4.2.2. DEL STORYBOARD AL COLOR SCRIPT</i>	22
4.3. PRODUCCIÓN	26

4.3.1. LAYOUTS	26
4.3.2. ANIMACIÓN	26
4.3.2.1. DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN Y SUPERVISIÓN.	28
4.3.2.2. ANIMADORA PRINCIPAL. KEY FRAMES Y ROUGH ANIMATION	29
4.3.2.3. ASISTENTE DE ANIMACIÓN. INTERCALADO.	30
4.3.3. CLEAN UP	30
4.4. DIFUSIÓN DEL PROYECTO	31
4.4.1. EVENTOS	31
4.4.1.1. TALLER EN EL CLUB DE ANIMACIÓN (UPV)	31
4.4.1.2. REPLAY	31
4.4.1.3. CURT CREIXENT	32
4.4.2. REDES SOCIALES	32
4.4.2.1. INSTAGRAM	32
5. CONCLUSIONES	32
6. REFERENCIAS	34
7. ÍNDICE DE FIGURAS	36
8. ANEXOS	38
8.1 Material elaborado y no incluido en la biblia	38
8.2. Biblia de producción	38

1. INTRODUCCIÓN

El TFG *Elle le Villane Valenciane* es un proyecto de animación 2D realizado en equipo tomando como punto de partida la propuesta inicial del corto *Gen y Ero* de nuestro director, Manuel Pozo. Nuestra intención con este cortometraje, recogiendo la idea y propósito original, es dar protagonismo y apoyo al colectivo LGBTIQ+, centrándonos específicamente en la representación del género no-binario y el acoso al que se enfrenta diariamente, generando para ello un personaje que rompa estereotipos.

El proyecto comenzó a desarrollarse dentro de la asignatura Producción de animación I y continuó su progreso en Producción de animación II. En un principio el equipo estaba formado por Manuel Pozo, María Soler y Mariam Bravo, integrantes de este TFG. Sin embargo, con el objetivo de poder finalizarlo y dada la complejidad y diversidad de roles que implica la producción de un corto de animación, contamos con la colaboración a lo largo de todas las fases del proyecto, tanto en la preproducción como en la producción, de Sabina García y Klaus Ros, constituyendo así un equipo de cinco personas.

Por la temática y su enfoque, el corto, *Elle le Villane Valenciane* está dirigido a un público juvenil y adulto, capaz de comprender y reflexionar acerca de los hechos que suceden en la historia, y a nuestra protagonista Elle, una persona no-binaria que sufre diferentes tipos de agresiones a causa de su apariencia no normativa y su identidad de género. Ante estas situaciones de injusticia surgirá su *alter ego* drag, que rompiendo arquetipos, plantea al espectador una revisión de la figura del héroe y del villano. Aspecto que se encuentra expuesto dentro del marco teórico de la compañera María Soler

Este tfg por su temática, conlleva unos referentes conceptuales y artísticos comunes repartidos a nivel de documentación para su fundamentación entre todas las integrantes del equipo de TFG, y otros personales aportados por cada una para definir y profundizar en aspectos también tratados o relacionados con el tema central de nuestro corto. En nuestro caso han sido la identidad desde el género en el cine y personaje y *alter ego* en el cine de animación, como aparecen desglosados en el Cap. 3 Marco teórico y otros, más específicos del desarrollo práctico.

Con una duración de 4 minutos 36 segundos hasta el momento, el cortometraje engloba las mismas fases en las que se desarrolla un corto de animación en el ámbito profesional: preproducción, producción y postproducción. En todas ellas se han asignado distintos roles a cada miembro del equipo para cumplir con los objetivos y los tiempos establecidos y obtener un resultado de calidad. Sin embargo, debido a las limitaciones de tiempo y a ser un equipo muy reducido, se ha desempeñado más de un rol por persona.

A nivel individual, nuestras aportaciones concretas en la parte práctica de este tfg grupal durante toda la producción han sido: la Dirección de animación, el trabajo en el *color script*, en la animación y en el *clean-up*. Aunque como pequeño grupo de tan solo 5 integrantes también hemos colaborado en el diseño de props, los *layouts* y el intercalado en animación.

Por ello nuestra memoria recoge sólo aquellos aspectos de nuestra aportación al TFG, tanto a nivel conceptual como práctico (cap. 4) Por otra parte las conclusiones recogen desde los objetivos los resultados generales del equipo y los individuales y específicos. Finalmente en los anexos mostraremos todo el conjunto de la producción dividido en dos biblias que recogen todas las aportaciones que han hecho posible esta producción y las especificaciones individuales y del equipo completo.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

2.1.1. Generales, como equipo:

- Producir un cortometraje de animación 2D en equipo, desarrollando las diferentes fases de elaboración, dividiendo estas por roles entre las integrantes del equipo al igual que ocurre en el ámbito profesional.
- Poner en práctica todo lo aprendido a lo largo de los cuatro años de formación en el Grado especialmente en las asignaturas vinculadas a la animación, e implementarlo con el aprendizaje de nuevos programas como *Toon Boom Harmony*.
- Utilizar la animación como herramienta de concienciación y sensibilización social.
- Obtener un buen resultado en cada una de las fases del proyecto, que nos permita disponer de un material profesional que enriquezca nuestros portfolios y nos ayude a introducirnos en la industria de la animación.
- Conseguir desarrollar al máximo el corto para que pueda ser presentado en diferentes festivales, concursos o eventos especializados y conseguir los apoyos necesarios para su finalización, sonorización, promoción y distribución.

2.1.2. Específicos. Individuales:

- Desempeñar de manera efectiva el rol de dirección de animación, controlando la animación en su planificación y proceso, y marcando

las pautas a seguir por cada miembro del equipo para conseguir el mejor resultado, desde la comprensión y escucha de las opiniones, necesidades y circunstancias de las personas a supervisar.

- Aprender a identificar y designar los roles y tareas del proceso de animación, en función de las habilidades de cada miembro, para obtener los mejores resultados y potenciando sus talentos.
- Aprender las herramientas necesarias del software *Toon Boom Harmony* aplicables a nuestros roles.
- Mantener una buena coordinación y organización entre la dirección de animación y la dirección general del corto con el seguimiento y ajuste de los calendarios de producción.

2.3. METODOLOGÍA

El TFG *Elle, le Villane Valenciane* ha seguido la metodología, que se asemeja a la mecánica de trabajo que se llevaría a cabo en una producción de animación 2D profesional.

La idea inicial del cortometraje fue presentada al equipo a mediados del mes de octubre por parte de la dirección, rol desempeñado por Manuel Pozo. Sin embargo, su desarrollo no comenzó hasta el día 28 de noviembre. Durante el periodo de tiempo entre la propuesta y el comienzo del proyecto, el equipo estuvo trabajando en la preproducción de otro cortometraje dentro de la asignatura Producción de animación I, impartida por M. Susana García. Este trabajo llamado *Gen y Ero*, sirvió de antecedente para conocer y experimentar con las distintas fases y roles que conlleva la preproducción de un corto de animación. Comprendimos aspectos importantes como la complejidad de trabajar la idea y la narrativa audiovisual mediante el *storyboard* o la gestión de tiempos de trabajo.

Dentro del apartado de preproducción y como metodología del TFG, se establecieron las divisiones de roles y tareas, tanto del equipo que conforma este TFG, como de las compañeras que nos ayudaron en el proceso de preproducción dentro de la asignatura de Producción I. En cuanto a la parte narrativa, Manuel Pozo fue quien realizó los primeros *beatboards* y el diseño de fondos. Junto a Sabina García, estuvieron a cargo de reescribir y revisar el guion cada vez que surgía un nuevo cambio. María Soler desempeñó el rol de *concept artist* líder y se encargó del diseño de Elle en sus dos versiones, y las hojas modelo del conjunto de personajes que aparecen en el corto. Claudia Ros desarrolló el *concept art* del diseño del personaje de la presentadora y por nuestra parte estuvimos a cargo del *color script*, junto a Sabina García, y

del desarrollo de *props*.

De igual manera cada miembro del equipo asumió también una parte de la documentación teórica que lo sustenta, de manera que fueran aportaciones individuales y a su vez complementarias a la propuesta grupal. De igual modo dependiendo de los aspectos a desarrollar a nivel práctico se buscaron referentes e inspiraciones comunes e individuales para incluir y enriquecer así las perspectivas de búsquedas de estilo. En nuestro caso aportamos en la construcción y ajustes del mapa conceptual, e investigamos sobre los conceptos de la identidad de género en el cine y el personaje y *alter ego* en el cine de animación.

Una vez los conceptos que queríamos tratar estuvieron definidos, comenzamos a modificar el guion inicial para ajustar la historia al tiempo estimado. Se propusieron diferentes ideas en conjunto y cambios en la narrativa audiovisual, como el tipo de plano, posibles ángulos de cámara y potenciales variantes en el relato, entre otros.

Para llevar un control y una buena organización del flujo de trabajo, desde dirección, se organizaba un calendario semanal y mensual en el que se asignaban diferentes tareas a cada miembro del equipo. También se marcaban las fechas de entrega semanales, las revisiones y puestas en común y el estado en el que se encontraba cada tarea. Además se planificaron reuniones y revisiones, tanto en equipo como con la tutora. (Fig. 1).

- Qué se entrega:
 - a. 3- 4 Siluetas del escenario.
 - b. 2 Lineart y/o Grisalla. (Podéis hacer variaciones en la iluminación).
 - c. 4 Paletas de color.
 - d. 1 Arte final (con o sin personaje). Si se hace con personaje, que se pueda quitar la capa del personaje y vemos el fondo bien.
- Diseños de fondos a desarrollar:
 - o Plaza del Ayuntamiento. Edificio del ayuntamiento. Tarde : **Manu**.
 - o Plaza del Ayuntamiento. Festividad. Tarde y Noche : **Sabina y Manu**.
 - o Escaparate televisores. Tarde : **Sabina y Manu**.
 - o Calle del Bar "La Fachada". Tarde : **Klaus**.
 - o Callejón. Tarde y Noche : **Mariam**.

NOTA: **Manu** tendría que hacer bocetos de todos escenarios cuando hace Beatboards del Storyboard.
- Beatboards por escenas:
 - o ESC 1. Plaza del Ayuntamiento. Edificio del ayuntamiento. Inicio de la tarde. **Manu**.
 - o ESC 2. Escaparate televisores. Tarde. **Sabina**.
 - o ESC 3. Calle del bar "la Fachada". Tarde. **Klaus**.
 - o ESC 4. Callejón - Paliza. Atardecer. **Sabina**.
 - o ESC 5. Callejón - Transformación. Anochecer. **Mariam**.
 - o ESC 6. Créditos - Presentadora – Plaza del Ayuntamiento. **Klaus**.
 - o ESC 7. Mirada de Elle en el reflejo de la pantalla. **María**.

Fig. 1. Hoja de tareas marcada por dirección.

Desde los referentes y otros autores y autoras y obras, el visionado y análisis de sus producciones, fue importante para este proceso de preproducción, aprendiendo de sus estilos narrativos, estética y uso de la animación.

La segunda fase del proyecto, se llevó a cabo en la asignatura Producción de animación II, bajo la supervisión de los profesores Miguel Vidal y María Lorenzo. En esta nueva fase, se volvieron a asignar nuevos roles y se siguieron manteniendo otros como la dirección y la dirección de arte. La dirección de animación fue nuestro rol principal, junto al trabajo en el *color script*, la animación principal e intercalados y el *clean-up*. Todo ello se explicará con detalle en el capítulo IV, así como se documentará visualmente de manera completa en las dos biblias de preproducción y producción que se incluyen en anexos.

Durante la producción se hicieron algunos ajustes de preproducción, por lo que se compaginaron tareas de ambas fases, de manera que la producción pudiera seguir adelante y cumplir con las fechas establecidas. Para llevar a cabo una buena organización y ritmo de trabajo, la dirección general y la dirección de animación estuvieron en constante comunicación para la asignación de tareas y el desglose de las mismas. Además del cronograma general y semanal, se planificó un nuevo calendario en el que se desglosan todos los planos del corto y se especifica la fase de animación y estado de trabajo en el que se encuentra y quién se encarga de ello.

Tras haber ajustado las nuevas modificaciones, comenzó la fase de *layouts* en la que participó el equipo completo y que finalizó el diez de marzo, dando paso a la siguiente etapa de *Rough Animation* e intercalado. Más adelante se hizo un reajuste en el *storyboard* en el que se definieron los nuevos planos que se llevarían a cabo con *After Effects*. La animación de estos planos tuvo su inicio el día 28 de abril. Ese mismo día el equipo impartió una pequeña clase sobre iniciación en *Toon Boom Harmony* y nociones básicas de animación en el Club de Animación de la UPV.

A mediados de abril, surgió la oportunidad de inscribirse en la primera edición del evento *Replay*, en la que podríamos presentar un pitch del proyecto. Por tanto, el enfoque de trabajo del equipo se centró en finalizar una secuencia del cortometraje para la presentación que tendría lugar el veinticuatro de mayo. Para cumplir con la *deadline*, se decidió que el día diez de mayo comenzaría la etapa de *clean up* y el día diecisiete el color.

A pesar de la inviabilidad de finalizar el proyecto para el mes de julio, debido a la envergadura del mismo y las limitaciones del equipo, se decidió continuar la producción más allá de la presentación de este como TFG, con la intención de encontrar los apoyos para acabarlo y poder presentarlo en diferentes festivales.

El segundo evento al que se presentó Elle, le villane valenciane fue Curt Creixent, dentro de las jornadas de apoyo al audiovisual valenciano del Festival Cinema Jove 2023, en el que hicimos un *pitch* del proyecto, mostrando los nuevos avances y donde encontramos el apoyo e interés de varias productoras y un excelente feedback por parte del jurado.

Para finalizar comentar que, a lo largo de todo el proceso de producción del proyecto, el equipo del TFG y del corto ha hecho uso de un drive compartido, por el cual se ha coordinado e intercambiado el material de proceso y definitivos. Este ha estado supervisado tanto por el profesorado de las asignaturas de producción de animación I y II, como por nuestra tutora de TFG.

En el Cap 4. **ELLE, LE VILLANE VALENCIANE. DESARROLLO PRÁCTICO Y RESULTADOS** se explicará con detalle el proceso de trabajo del proyecto y se documentará con tres biblias, las animáticas y un tráiler en el anexo.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. IDENTIDAD DESDE EL GÉNERO EN EL CINE

Definimos la identidad de género, del inglés *gender identity*, como la percepción personal que tiene una persona sobre su género, independientemente de su orientación sexual y anatomía. Es el término con el que una persona se autodenomina, sin importar cómo los demás la perciban o las asignaciones normativas. Según el sociólogo, filósofo y ensayista, Zygmunt Bauman (2003) la identidad de una persona se definiría como “una proyección crítica de lo que se demanda o se busca con respecto a lo que se es; o , aún más exactamente, una afirmación indirecta de la inadecuación o el carácter inconcluso de lo que es.” (p.42)

En los primeros años de la industria del cine, los personajes representados en las películas se identificaban mayoritariamente como cisgénero¹.

¹ Cisgénero es una palabra utilizada para describir a una persona cuya identidad de género y su sexo biológico al nacer son el mismo.

Se caracterizaban por estar basados en un conjunto de adjetivos concretos que definían cómo debía ser el comportamiento y el rol de los hombres y las mujeres. Esto es lo que conocemos como estereotipos de género, una idea generalizada sobre la conducta y las cualidades de una persona según su sexo de nacimiento. Por ejemplo, las mujeres estaban limitadas a verse cariñosas, delicadas y con instinto maternal, mientras que los hombres debían ser fuertes, valientes y padres de familia.

Otro esquema que se ha repetido constantemente a lo largo de la historia del cine ha sido el concepto de la mujer como objeto sexual y el hombre como el seductor. En el caso de la mujer, incluso se hace una división en los papeles entre una buena mujer, caracterizada por ser casta, dócil y que cubre las necesidades del hombre o una “mala” mujer, aquella que usa su cuerpo para la satisfacción erótica del otro/hombre.

Sin embargo, con el tiempo, estos estereotipos han ido cambiando, y podemos ver actualmente en la gran pantalla mujeres independientes, determinadas y fuertes siendo protagonistas y hombres sensibles mostrando abiertamente sus sentimientos e inseguridades.

En cuanto a la representación de personas transgénero en la industria cinematográfica, esta ha sido generalmente escasa y limitada. La mayoría de los personajes han sido tratados como personas “disfrazadas” de otro género, utilizando este concepto del disfraz a modo de mofa, como personajes que padecían una enfermedad propia del género con el que nacieron, o cuyo único cometido en la trama de la película estaba vinculado a su transición de género o su orientación sexual. Esta serie de representaciones ha generado una serie de estereotipos que catalogan a todas las personas transgénero bajo un mismo paraguas.

Posiblemente una de las películas más conocidas en las que un hombre se viste de mujer sea *Con faldas y a lo loco* (1959). En ella Joe y Jerry se hacen pasar por Josephine y Daphne, respectivamente, para unirse a una orquesta femenina y huir de Spats Colombo. Joe representa el prototipo del hombre conquistador, mientras que Jerry juega con la ambigüedad de género.

Con el transcurso de la película, Jerry llega a aceptarse como mujer. Al principio vemos como se dice a sí mismo reiteradamente que es una mujer para autoconvencerse de ello y no salirse del papel como Daphne, sin embargo, más adelante vemos esta misma escena, pero esta vez convenciéndose de que es un hombre. Abre una reflexión acerca de la identidad de género y rompe con el estereotipo de hombre que antes comentábamos, con la masculinidad frágil² (Fig. 2).

En la escena final, tras confesarle a Osgood (su prometido) que es un



Fig. 2. *Con faldas y a lo loco*, Billy Wilder, 1959.

² Con el término de masculinidad frágil nos referimos al concepto de hombre que no debe mostrar sus sentimientos, ya que eso le hace verse débil y atenta contra la idea estereotipada que sobre este.

hombre, este le dice “bueno, nadie es perfecto”(120:00), dando a entender que no le importa su género. La relación entre dos hombres para la sociedad de la época era algo impensable e inaceptable.

No solo se aborda la cuestión acerca de la identidad sino también expone una problemática respecto a cómo la mujer es tratada por el hombre considerándola un objeto de deseo. En una escena Daphne sufre acoso sexual en el ascensor por parte de un hombre y Joe le dice las siguientes afirmaciones, “Ahora ya sabes cómo son los hombres[...]No les preocupa con tal de que lleves falda. Es como mostrar a un toro un trapo rojo” (53:25). A lo que Jerry le contesta que ya está harto de ser el trapo rojo. Esta realidad es a lo que se enfrentan muchas mujeres, hartas de ser ese trapo rojo.

Con faldas y a lo loco (1959) aborda temas controvertidos para la época de su lanzamiento, donde los roles de género estaban encasillados y la libertad de expresión era limitada o prácticamente inexistente.

Volviendo de nuevo a la representación del colectivo LGTBQ+, este ha sido por muchos años, juzgado, limitado y excluido, no sólo en cuanto al reparto de papeles y los *castings*, sino también en la gran mayoría o prácticamente todas de las áreas de producción. Laverne Cox, una actriz estadounidense y defensora de los derechos LGTBQ+, comentó en una mesa redonda sobre el transgénero en Hollywood para *Variety* : “es crucial que las representaciones que existen en los medios, al menos en este momento histórico, reflejen las realidades, la humanidad y las complejidades de nuestra experiencia vivida real porque nuestras vidas están en juego” (2018, 09:56).

A principios de los años 90 surgió el *New Queer Cinema*, un movimiento cinematográfico perteneciente al cine independiente nacido en Estados Unidos, que pretendía normalizar y reflejar en sus películas la realidad de la cultura queer³. Iban en contra de la representación estereotipada y burlona que la industria de *Hollywood* mostraba sobre las personas pertenecientes al colectivo. El término *New Queer Cinema* fue nombrado por primera vez en un artículo de la revista *Sight & Sound*, redactado por B. Rudy Rich⁴ en el año 1992.



Fig. 3. Imagen del personaje Stevonnie de la serie *Steven Universe* (2013-2019), Rebecca Sugar.

La representación de la identidad de género en el cine ha ido evolucionando a lo largo de los años, sobre todo en las últimas décadas, aunque de momento solo es a través de las series donde encontramos personajes con diversas identidades, como en *Steven Universe* (2013) (Fig. 3), donde Stevonnie utiliza los pronombres *they/them*, o en *The Umbrella Academy* (2019),

³ Queer es un término tomado del inglés que se define como ‘extraño’ o ‘poco usual’. Se relaciona con una identidad sexual o de género que no corresponde a las reglas establecidas de sexualidad y género.

⁴ B. Ruby Rich, es una erudita estadounidense y crítica de cine, conocida por acuñar el término “Nuevo Cine Queer”.



Fig. 4. Imagen del *alter ego* de David Bowie, Aladdin Zane.

en la que Klaus Hargreeves es una persona no-binaria. Es un avance lento, pero cada vez más la sociedad es más comprensiva y se aceptan identidades, presentes en ella, más allá del binarismo de género.

3.2. PERSONAJE Y ALTER EGO EN EL CINE DE ANIMACIÓN.

El término proveniente del latín, *alter ego*, se traduce como “el otro yo”. Es la creación de una entidad ficticia o segunda identidad, que puede guardar similitudes con el sujeto que la originó o mostrarse como un individuo completamente diferente, tanto en personalidad y habilidades como en apariencia.

Este segundo “yo” permite al individuo explorar diferentes vías para conocer facetas de sí mismo, explorar nuevos caminos de expresión artística, mostrar una imagen distinta o idealizada o bien, incluso evadirse de la realidad. Hay numerosos motivos por los que una persona crea su *alter ego* y puede no estar limitado a uno solo, sino que hay ocasiones en las que dos o varias identidades cohabitan en un mismo sujeto. Esta locución latina tuvo su origen en la psicología, pero su uso se ha extendido por diferentes ámbitos como la música, el cine, la literatura y el arte plástico. Posiblemente uno de los artistas más famosos por sus *alter egos* en el panorama musical ha sido David Bowie, quien dio vida a cinco identidades a lo largo de su carrera: Hunky Dory, Ziggy Stardust, Aladdin Zane (Fig. 4), Halloween Jack y Thin White Duke. Cada uno de ellos tenía su propia personalidad, carácter y estilo, aunque había un rasgo común en la mayoría de ellos, la rotura con los roles estilísticos de género y lo andrógino.

No es de extrañar que en el cine de animación también exista este concepto del “otro yo”, sobre todo en el cine de autor o independiente, ya que hay una mayor libertad creativa. Por un lado puede tratarse del *alter ego* creado por el personaje en la ficción, como por ejemplo ocurre con Arthur Fleck o Sméagol, cuyos *alter egos* son el Joker y Gollum, respectivamente. Y por otro lado, el propio personaje puede ser el *alter ego* del autor o autora. En ambos casos, la animación les permite mostrar a través del personaje sus inquietudes, sus reflexiones o hacer una crítica social. Es una segunda imagen con la cual puedes expresarte sin limitaciones y explorar distintas facetas acerca de ti mismo. En el manga y anime hay ejemplos muy interesantes al respecto, desde luego la cultura de la contención que tienen en Japón, les empuja a su creación.

Para la directora Joanna Quinn, su emblemático personaje Beryl, es su *alter ego*. Beryl es una mujer de mediana edad que no encaja con el canon de belleza marcado por la sociedad, y que no busca ni pretende amoldarse



Fig. 5. Fotograma del cortometraje *Girls Night Out* (1987) de Joanna Quinn.

a ellos, tan solo es una mujer carismática que decide ser ella misma. Es un personaje con el que es capaz de contar historias marcadas por la comedia y la crítica social. Esto es algo que adora, ya que solo a través de ella puede contar las historias que realmente le interesan.

...llevamos muchos años haciendo anuncios, yo soy Beryl haciendo todos estos anuncios. Fue estupendo hacerlo y una oportunidad fantástica, pero simplemente estás creando cosas basadas en las ideas de otras personas, haciendo lo que otras personas quieren. Así que realmente queríamos hacer una película para expresar lo que queríamos decir.⁵ (Joanna Quinn, 2021, p. 18)



Fig. 6. Imagen comparativa de dos fotogramas de la película *Mulan* (1998) de Tony Bancroft, Barry Cook.

En *Girls Night Out* (1987), este personaje y un par de amigas acuden a un club de *striptease* masculino. Joanna plantea una cuestión acerca de por qué los hombres pueden acudir a estos clubes pero en cambio las mujeres no. Es por ello que la protagonista es una mujer fuerte cuya intención es pasarlo bien (Fig. 5). Así en palabras de Joanna Quinn. “La idea feminista era tener a una mujer fuerte como protagonista. Así que al hacer *Girls Night Out* trataba el feminismo de una forma humorística y accesible; la gente se reiría con ella, no de ella”.⁶

El *alter-ego* también ha servido en numerosas ocasiones como medio por el cual lograr un objetivo. Por ejemplo en *Mulan* (1998), la protagonista se hace pasar por un hombre, llamado Ping, para evitar que su padre enfermo acuda a la guerra.

A través de este nuevo personaje, es capaz de descubrir facetas sobre sí misma que no hubiera podido conocer siendo la verdadera Mulan, debido al contexto de la época, en la que debía comportarse adecuadamente como una buena mujer y aceptar el matrimonio concertado para traer honor a la familia (Fig. 6). Su experiencia como Ping le permitió, además de cumplir con el objetivo de salvar a su padre, probarse a sí misma que puede ser también valiente, fuerte e independiente.

⁵ “...we are doing ads for so many years, I am Beryl doing all these ads. This was terrific to do and a fantastic opportunity, but you are simply creating stuff based on other people’s ideas - doing what other people want. So, we really really wanted to make a film to express what we wanted to say. (T.A.)

⁶ The feminist idea was to have a strong woman as the protagonist. So in doing “Girls Night Out” I was treating feminism in a humorous and accessible way; people would laugh with her, not at her.(T.A.)

3.2. REFERENTES COMUNES

Antes de comenzar a desarrollar las primeras fases del TFG *Elle la villane Valenciane*, iniciamos una búsqueda de referentes comunes y otros propios (que expondremos en el apartado 4) que nos ayudarán en la conceptualización, construcción, estilo y realización del mismo. Estos son el *Joker* (2019), que ayudó a definir y elaborar la trama y el personaje principal, el personaje de Beryl de la animadora Joanna Quinn, un personaje a través del que su creadora hace crítica de género desde un punto de vista muy personal, *Spider-man: Into the Spider-verse* (2018), que marcó una estética para el cortometraje. Otros referentes que también comentaremos son Judith Butler, Alberto Mielgo y Studio Trigger.

3.2.1. Conceptuales

3.2.1.1. Joker

El personaje protagonista del cortometraje *Elle, le villane valenciane* está mayormente inspirado en la figura del antihéroe *Joker* (Fig. 7), interpretada por Joaquin Phoenix en 2019. El famoso villano y archienemigo de Batman, toma en esta película el rol de antihéroe ya que busca venganza debido a las adversidades que ha vivido. Su objetivo es enfrentarse contra aquellos que le agredieron, contra una sociedad que le dejó de lado. No pretende destruir o tomar el poder de la ciudad, sino que decide tomarse la justicia por sí mismo.



Fig. 7. Fotograma de la película *Joker* (2019) de Todd Phillips.

Comparativamente en nuestro proyecto, el papel del antihéroe lo representa *Elle*, una persona perteneciente al colectivo LGBTQ+ que ha sufrido agresiones y abusos a lo largo de su vida y al igual que el *Joker*, la sociedad le ha dejado al margen. El concepto que plantea la película *Joker* sobre un villano más humano, al que vemos sufrir y resurgir de ese dolor, fue la clave para el desarrollo y diseño de nuestro personaje principal. En el corto, *Elle*, sufre una agresión que marca un punto de inflexión, como el *Joker* y hace que su personalidad cambie radicalmente. Se convierte en *Elle, le villane Valenciane*, quien se enfrentará a sus agresores con los mismos recursos que la sociedad le ha enseñado para obtener respeto, utilizando la violencia como autodefensa.

3.2.1.2. Beryl y Joanna Quinn

Joanna Quinn es una directora de cine de animación británica mundialmente reconocida por sus animaciones fluidas y dinámicas hechas a lápiz y papel y sobre todo por su personaje emblema Beryl, protagonista de las mejores y más significativas de sus películas.

En el apartado anterior, 3.1.2. *Personaje y alter ego en el cine de animación*, hemos profundizado sobre el concepto del *alter ego*. Esta es la razón por la cual esta artista y su personaje de Beryl son un referente en cuanto al desarrollo de nuestra protagonista. Elle para nosotras es como Beryl, el medio por el cual podemos reivindicar sin limitaciones acerca de las problemáticas a las que se enfrenta el colectivo y mostrar al público un personaje con el que pueda sentirse identificado.

3.4.1.3. Judith Butler

La reconocida activista y filósofa estadounidense, Judith Butler, ha aportado numerosas contribuciones a los estudios sobre el feminismo, el *queer* y el género.

Deshacer el género (2006) o *El género en disputa* (2007), son dos de sus obras en los que aborda temas como la identidad, el travestismo o la performatividad desde un punto de vista revolucionario. Con ellos pudimos sustentar los conceptos teóricos de nuestro trabajo y nos sirvió para aprender sobre ellos y asentar y aumentar nuestros conocimientos previos.



Fig. 8. Fotograma de la película *Spiderman, into the spiderverse* (2018) de Bob Persichetti, Peter Ramsey y Rodney Rothman.

3.2.2. Estéticos

3.2.1.1. *Spiderman, into the spiderverse*

Esta película producida por *Sony Pictures Animation*, es un referente estético común dentro del equipo por diversas razones y la principal, es el mundo de los superhéroes. Queríamos contar la historia de Elle a través de este género, en el que existe un superhéroe, un villano y un conflicto, tema que expone nuestra compañera María Soler en el apartado número tres de su memoria. La ambientación generalmente de estas películas, los *backgrounds*, se sitúan en ciudades concretas como Nueva York en el caso de Spiderman. Ciudad en la que suceden los problemas que dan lugar a la trama y a la acción. En nuestro cortometraje escogimos la ciudad de Valencia como punto geográfico.

Las historias de superhéroes tienen su origen en los cómics y esta película toma los recursos propios de este medio adaptándolos a la animación para crear un universo y una estética únicos. De igual modo nosotras en *Elle, le Villane Valenciane*, podemos ver la aparición de bocadillos y onomatopeyas, múltiples viñetas dentro de un mismo plano e incluso se hace uso de la trama convencional o de amplitud moderada (AM) con la que se imprimían los cómics en cuatricromía (Fig. 8).



Fig. 9. Fotograma del capítulo *The Witness* (2019) de David Fincher, Tim Miller, Joshua Donen y Victoria L. Howard.

3.2.2.2. Alberto Mielgo

Uno de los referentes más importantes para el desarrollo del corto fue Alberto Mielgo, director de arte y animador español, que utiliza la animación como método por el cual expresar su visión crítica y personal acerca de temas controversiales.

El cortometraje *The Witness* (Fig. 9), capítulo de la antología *Love, Death & Robots* (2019) es el trabajo que nos incitó a querer desarrollar una propuesta ambiciosa estéticamente y cuya historia tuviera un trasfondo y mensaje que invitara a la reflexión acerca de una problemática actual.

Jíbaro (2022) capítulo de la tercera temporada de la misma antología, es el otro cortometraje del artista que tuvimos como referente por tratar un tema controversial que puede causar un gran impacto en el espectador. Al igual que en este capítulo, en nuestro cortometraje la protagonista sufre una situación de acoso y ante ello decide impartir venganza y justicia por su propia mano.



Fig. 10. Fotograma de la serie *Kill la Kill* (2013) de Hiroyuki Imaishi.

3.2.2.3. Studio Trigger

El estudio de animación japonés Studio Trigger fue fundado por Hiroyuki Imaishi y Masahiko Ohtsuka en el año 2011.

Algunos de sus trabajos, en especial, *Promare* (2019) o *Kill la Kill* (2013), han sido referentes importantes para la estética y estilo de animación de nuestro corto. El estudio se caracteriza por un estilo de animación muy dinámico en el que destaca la exageración y la expresividad de los personajes.

La película *Promare* llamó nuestra atención por el uso de colores saturados, un recurso que queríamos implementar a la estética del corto, y por otro lado, la serie *Kill la Kill* (Fig. 10) nos inspiró para crear planos complejos en los que el movimiento fuera lo más importante. Sobre todo fue un referente a la hora de elaborar los planos de la transformación de Elle.

4. ELLE, LE VILLANE VALENCIANE. DESARROLLO PRÁCTICO Y RESULTADOS.

4.1. REFERENTES PERSONALES

Como comentamos en el Marco teórico, además de los referentes comunes para todo el equipo, cada miembro realizó una búsqueda y documentación

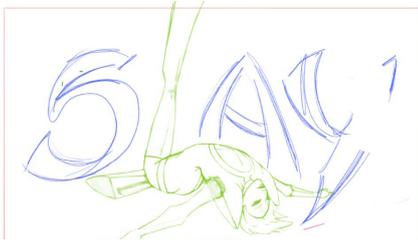


Fig. 12. Fotograma del plano veinticinco en rough.

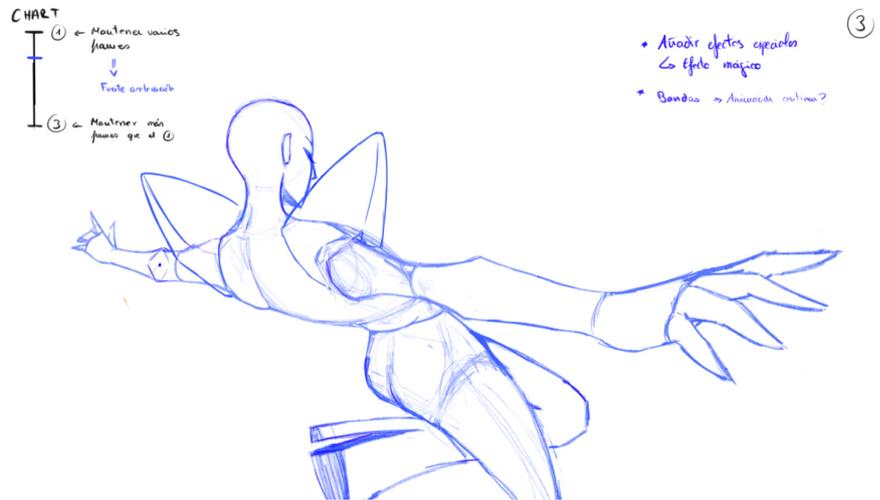


Fig. 11. Fotograma del plano veintidós en rough.



Fig. 13. Havtza. [@havtza]. (s.f.). *Lightning test*. Instagram.

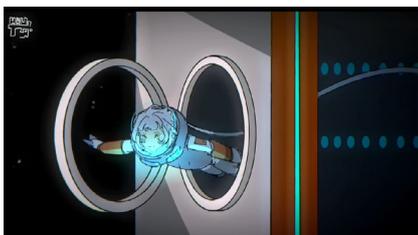


Fig. 14. Havtza. [havtza.artstation.com]. *Space statio* (s.f.). ArtStation.

propia para así encontrar diferentes obras y artistas de inspiración que nos aportaran nuevos recursos para desempeñar nuestros roles dentro de la producción del corto.

4.1.1. HAVTZA

Havtza es una animadora e ilustradora *freelance* y fundadora de Havtza Studio. Principalmente su trabajo se centra en pequeñas animaciones caracterizadas por su dinamismo y la fluidez de los movimientos. La animación le permite experimentar con el espacio en el que se encuentran sus personajes y crear transiciones que serían inviables en la realidad. Estas fueron las principales razones por las que nos interesó esta artista, queríamos implementar en nuestro proyecto recursos visuales y narrativos de este tipo.

Otra de las razones por las que Havtza es un referente es la manera en la que utiliza los movimientos de cámara y los tipos de plano. En alguno de sus trabajos podemos ver cómo hace que la cámara gire o se mueva alrededor del personaje en un solo plano sin cortes. Esto genera una mayor sensación de profundidad y aporta dinamismo al trabajo. Sus animaciones han servido de referencia e inspiración sobre todo para el tercer acto del cortometraje donde sucede la transformación de Elle. . Por ejemplo, para realizar el *Rough Animation* y movimiento de cámara del plano veintidós (Fig. 11) y veinticinco (Fig. 12), tuvimos como referencia dos pequeñas animaciones de la artista en las que conseguía un efecto similar al que queríamos obtener, como darle profundidad al espacio acercando y alejando la cámara, como podemos ver en la figura 13 o girando alrededor del personaje, como en la figura 14.



Fig. 15. Concept Art de Zaun. *Arcane*. (2021).



Fig. 16. Fondo del callejón realizado por Manuel Pozo.

4.1.2. *ARCANE*

Otro referente propio es la serie franco-estadounidense *Arcane* (2021). Una serie de animación producida por *Riot Games* ambientada en el universo del videojuego *League of Legends*.

Arcane principalmente ha sido un referente importante a la hora de elaborar el *color script* del cortometraje. En ella la historia se desarrolla en dos ciudades, Piltover y Zaun. La primera es una ciudad adinerada y poderosa, centro del desarrollo y la investigación. Mientras tanto, Zaun es todo lo contrario. Este es un distrito suburbano marcado por la oscuridad y la contaminación. Cada una de ellas se caracteriza por el uso de una gama de una paleta concreta, sobre todo Zaun, en la que predominan los tonos verdosos que reflejan las condiciones del lugar.

Elle, le villane valenciane, se desarrolla en una sola ciudad, Valencia, sin embargo, hemos querido trasladar esas paletas contrapuestas a los diferentes actos del corto. El primer acto está influenciado por los atardeceres en Piltover, en los que la ciudad se tiñe de tonos anaranjados y rosáceos. Por otro lado, Zaun estaría relacionado con el callejón del segundo acto. Ambos son lugares sombríos en los que la maldad y lo inhumano se muestran con mayor vehemencia, es por eso que aquí también predominan los tonos verdosos (Fig. 15 y Fig. 16).

Más adelante, en el apartado 4.2.1. *Del storyboard al color script*, se profundizará con mayor detalle en cómo se ha llevado a cabo la elaboración del color aplicando estos conceptos y paletas.

4.2. PREPRODUCCIÓN

El cortometraje *Elle, le villane valenciane* comenzó en la fase de preproducción a finales de noviembre. Como hemos nombrado en el cap. 2.3. Metodología, hubo un anteproyecto llamado *Gen y Ero*, con el que comprendimos varios aspectos acerca de esta primera fase. Uno de ellos fue que pudimos conocer cuál era nuestro ritmo de trabajo como equipo, y cómo debían repartirse las tareas según el rol y las aptitudes de cada integrante.

Otro aspecto que aprendimos con *Gen y Ero* es que en un minuto y 36 segundos de cortometraje se pueden contar muchas historias y tratar diversos temas, y no entenderse bien; realmente es muy poco tiempo y el mensaje que queremos transmitir debe ser claro y comprenderse con facilidad. Entendimos la importancia del guion y su paso al *storyboard*. En *Elle, le villane valenciane* hicimos numerosas modificaciones en este hasta llegar a la esencia del mensaje del corto

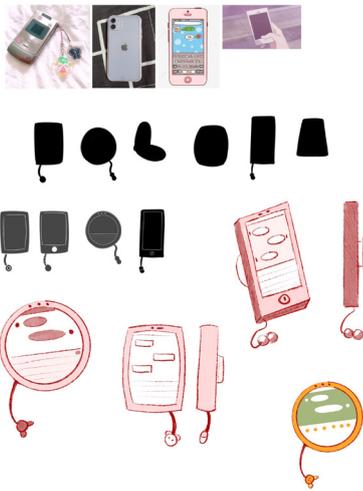


Fig. 17. Moodboard, siluetas y bocetos del desarrollo del prop del móvil.

En esta primera etapa, aunque también aportamos ideas y soluciones para el *storyboard*, nuestras tareas principales fueron el desarrollo de *props* y la elaboración del color script, puntos que desarrollaremos a continuación.

4.2.1. DESARROLLO DE PROPS

Para empezar a visualizar el universo de Elle se nos asignó el desarrollo de los *props* de la protagonista, que consistían en la bandera del colectivo, el móvil, unos auriculares y el arma de su *alter-ego*.

Lo primero que hicimos fue redactar una especie de ficha técnica con un *briefing* acerca de cada elemento y palabras clave que lo definiese. Después agrupamos varias imágenes a modo de *moodboard* y partiendo de ahí, planteamos diferentes opciones para un mismo objeto.

En el caso del arma y el móvil empezamos con siluetas y después se hizo un diseño final al que se le aplicaron diferentes pruebas de color, esto último en el caso del móvil (Fig. 17). Más adelante, el diseño de ambos Claudia Ros modificó el estilo final para adaptarse al del corto.

Se dieron varias soluciones para el arma de Elle. Una de ellas y que se ha usado finalmente, son unas dagas que surgen de la extensión exagerada de su *eye-liner*. Otra opción era que una vez la bandera ya hubiera creado su nuevo traje en la transformación, esta actuara como arma.

Los auriculares debido a los cambios en el *storyboard*, es un objeto que ya no aparece.

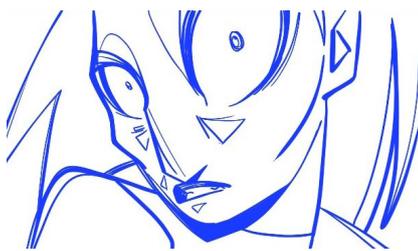


Fig. 18. Fotograma del plano veinte realizado por Manuel Pozo.

4.2.2. DEL STORYBOARD AL COLOR SCRIPT

El *storyboard* es uno de los pasos más importantes a la hora de realizar un cortometraje. Nos da una visión global de la narrativa audiovisual del proyecto, con la que podemos ajustar los tiempos, los tipos de plano y ver el contraste entre actos. El primer *storyboard* lo hicimos junto a Manuel Pozo, encargándonos sobre todo de la escena de la transformación. Buscábamos que los planos fueran dinámicos y atrayentes, por lo que se compusieron unos en donde el personaje se viera en escorzo y otros largos donde el movimiento de cámara y el encuadre acompañase al movimiento del personaje, como por ejemplo en la escena donde Elle escucha voces distorsionadas (Fig. 18). Para ellos, nos inspiramos en las transformaciones mágicas de series como *Winx Club* (2004) o *Sailor Moon* (1992), entre otras. En ellas, un elemento luminiscente cubre el cuerpo del personaje para generar el nuevo atuendo. En el caso de Elle también hicimos uso de este recurso, siendo los colores de la bandera arcoiris quienes, divididas en siete cintas individuales, actuarían como ese elemento transformador.



Fig. 19. *Beatboard* de la paliza en el callejón.



Fig. 20. *Concept Art* de la ciudad de Piltover. *Arcane*. (2021).

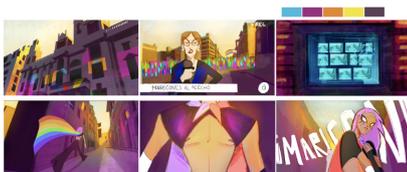


Fig. 21. *Beatboards* del *color script* inspirados en la paleta de Piltover.

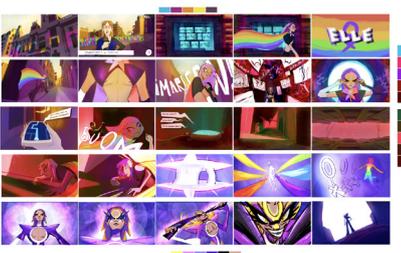


Fig. 22. Primera opción de *color script*.

Se hicieron varias puestas en común en el equipo, presenciales y online, en las que se mostraban los *beatboards* y exponíamos nuestras ideas al respecto. Tras ello, desde dirección se elaboraba una nueva serie de cuadros con las modificaciones. Generalmente teníamos que eliminar o reajustar escenas, pues observando este básico *storyboard*, nos dábamos cuenta de que el tiempo estimado que obteníamos superaba el máximo que planteábamos en un principio (3 minutos). Sin embargo, al final decidimos extendernos hasta los 4 minutos y 36 segundos (hasta el momento).

Una vez el diseño del personaje principal estuvo finalizado, se realizó un primer *storyboard* completo que, a pesar de las posteriores modificaciones, ya contenía la estructura narrativa definitiva de la historia que queríamos contar. Los tres integrantes de este TFG fuimos los encargados de poner en diseño, ajustar y desglosar los planos de los *beatboards*. Para ello se utilizó el software *Procreate* (Fig. 19) y posteriormente, desde este, Sabina García montó la primera animática en *Adobe Premiere*.

Teniendo este primer *storyboard*, continuamos con la siguiente tarea, el *color script*, que nos fue asignada junto a Sabina García a finales del mes de enero. Cada una de nosotras presentó varias opciones.

Comenzamos seleccionando varios cuadros del *storyboard* para formar un pequeño resumen de la trama, que nos serviría para obtener la visión cromática global del corto. La historia está dividida en tres actos y cada uno de ellos se caracteriza por una paleta de color propia que define los sentimientos y las emociones del pasaje, por lo que la tarea del *color script* es fundamental, ya que marca y enfatiza el tono de la película.

Antes de comenzar con la tarea, ambas investigamos y nos documentamos acerca del empleo del color en el cine y en las series. De esta búsqueda surgió uno de los referentes del apartado anterior, *Arcane*.

Los atardeceres en Piltover nos inspiraron para dar color al primer acto, un fragmento tranquilo en el que se presenta al personaje. Está atardeciendo y las calles de Valencia se tiñen de tonos ocres (Fig. 20 y Fig. 21).

En este fragmento no se han utilizado colores intensos o estridentes, sino más bien lo contrario, por dos razones: una de ellas era crear contraste respecto al siguiente acto, en el que el color adquiere una mayor importancia. Y la otra era que la atención del espectador se centre en el caminado de Elle y en escuchar el discurso homófobo de la presentadora.

En nuestro caso presentamos tres opciones diferentes de *color script*. La primera versión utiliza en el segundo acto tonos rojizos intensos en los que destaca la luz turquesa que desprende el móvil (Fig. 22). En la segunda y tercera opción predomina el color verde, un color al que se le suelen atribuir



Fig. 23. Fotograma de la película *Enredados* (2010) de Nathan Greno y Byron Howard.



Fig. 24. Prueba de *color script* presentada por Sabina García.

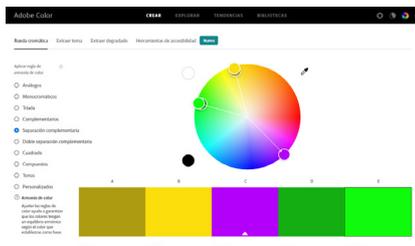


Fig. 25. Búsqueda de paletas complementarias en *Adobe Color*.



Fig. 26. Fotogramas de la serie *Sailor Moon* (1992-1997) de Junichi Sato, Kunihiko Ikuhara y Takuya Igarashi.

connotaciones negativas desde los principios del cine mudo. Por ejemplo, en la película *Enredados* (2010) el candil de Madre Gothel nos indica que va a suceder algo malo, además contrasta con los tonos rosáceos de la escena de Rapunzel y Eugene. Este contraste acentúa la negatividad en el color verde (Fig. 23). Y retomando nuestro referente, *Arcane*, la ciudad de Zaun comparte una gran similitud con el callejón de nuestra película. Tonos verdosos y un ambiente sucio que contrasta con la ciudad de Piltover. Este contraste entre actos es lo que buscábamos para que el color reforzara la historia y no quedase plana. En la versión que planteó Sabina para este fragmento, el color verde es más intenso y estridente, tenía un mayor contraste con el primer acto y transmitía una sensación mayor de agonía e incomodidad. Es un pasaje cruel y violento, por lo que se decidió optar por esta alternativa (Fig. 24).

En el tercer y último acto se da la transformación de Elle en su *alter ego*. Es un momento de resurgimiento y empoderamiento en el que Elle retoma fuerzas para hacer justicia haciendo frente al agresor y dejando de ser una víctima, por lo tanto, mediante el color debíamos transmitir estos mismos sentimientos.

Aunque se hicieron tres versiones, en todas ellas predomina el morado y el amarillo. El morado suele estar vinculado a lo mágico, la independencia, el lujo, el poder, la nobleza, la dignidad y la sabiduría, pero también lo contrario a la luz y la bondad, lo que se oculta en la noche o aporta peligro, por ello es usado para representar a los villanos, como por ejemplo el Joker o el hombre de las sombras de la película *Tiana y el Sapo* (2009). Al convertirse en *Elle le Villane Valenciane*, el personaje adopta una personalidad similar a la de estos famosos antihéroes, por lo que el color morado es el que mejor se ajusta para reflejar su rol y fuerte temperamento. Además, junto al amarillo, color complementario, serán identificativos de Elle y contrastan con la paleta del acto anterior en la que dominaba el verde (Fig. 25).

Para la iluminación del pasaje nos inspiramos de nuevo en diferentes series, como las que nombramos anteriormente, en las que la transformación se da en un fondo abstracto y hay un juego de luces y sombras entre la silueta del personaje y el fondo (Fig. 26).

Este fue el resultado final de la combinación de los distintos *color scripts* (Fig. 27). Más adelante, durante la fase de producción en el mes de mayo, se nos asignó retomarlo de nuevo. Hubo varias modificaciones en el *storyboard*, sobre todo la secuencia de la agresión. Nuestra intención era mostrar la violencia del acto de manera menos explícita a cómo la mostrábamos previamente y experimentar con un cambio de estilo, idea que ya habíamos puesto en práctica en una secuencia del anteproyecto *Gen y Ero* y que queríamos volver a utilizar.

En un principio, esta secuencia se iba a animar en el software de *Toon*

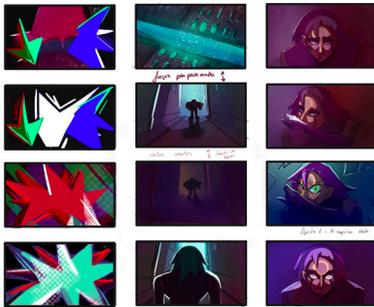


Fig. 28. Fragmento del *color script*.

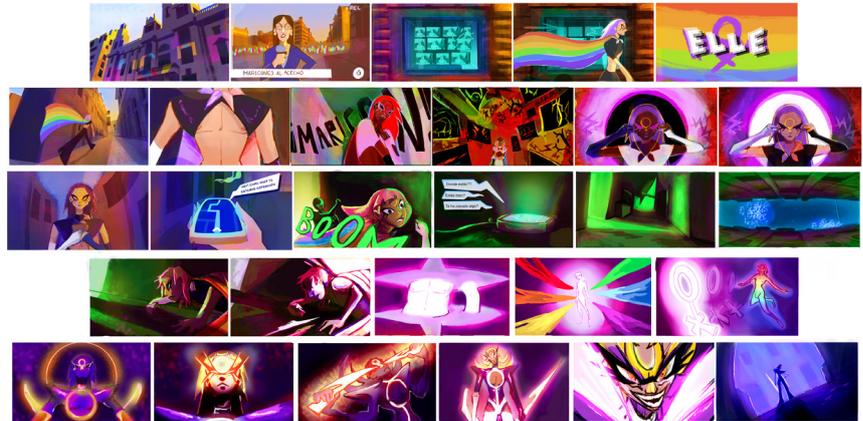


Fig. 27. *Color Script* final realizado junto a Sabina García.

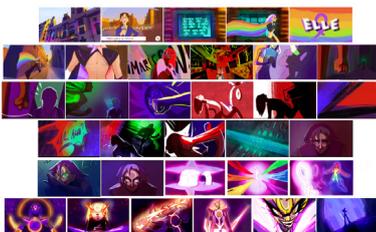


Fig. 29. *Color script* definitivo.

Boom Harmony al igual que el resto del corto, sin embargo, se decidió animar en *Adobe After Effects* por su estilo sintetizado y para aprender y profundizar en un nuevo programa. Debido al cambio de estética y a que este fragmento es el que llevamos a *Replay*, se tuvo que elaborar un nuevo *color script* centrándonos concretamente en esta parte.

Los frames en *After Effect* tienen una estética inspirada en los créditos de la película *Los increíbles* (2004). Al tratarse de figuras geométricas simples y ser tintas planas, se utilizó una paleta reducida de cuatro tonos: rojo, verde, turquesa y morado. Cada uno de ellos representa un elemento diferente.

El rojo y el violeta representan al agresor y a Elle. El verde es el color del escenario y la luz que desprende la pantalla de móvil y el reflejo de los cohetes es un tono azul turquesa que simboliza la esperanza de Elle de poder salir de esa situación. El hecho de que estos dos elementos proyecten el mismo tono, nos permite realizar una transición fluida entre la secuencia de la agresión y el plano enfocando al cielo.

Los cohetes siguen estallando en el cielo cuando el agresor se aleja y Elle se reincorpora. En estos frames se ha jugado con el contraste de las luces frías de los cohetes con las cálidas de la calle y se ha dejado al agresor en silueta, para acentuar la tensión de la escena. El último plano de este fragmento es de un tono violeta, da paso al siguiente acto y nos hace intuir, junto con la expresión de Elle, de que algo va a suceder (Fig. 28).

La figura 29 es el *color script* del cortometraje final. Más adelante se completará esta tarea concretando la paleta cromática que se utilizará en la escena de los créditos, aunque sabemos que ocurrirá en la noche del mismo día en el que sucede la historia.



Fig. 30. Fotograma de uno de los videos grabados como referencia.

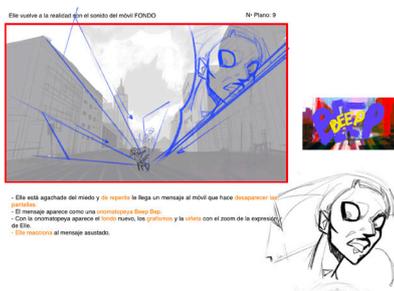


Fig. 31. *Layout* del nuevo plano realizado por Manuel Pozo.

4.3. PRODUCCIÓN

La etapa de producción comenzó el día 15 de febrero y se llevó a cabo a lo largo de la asignatura Producción de animación II. Al tratarse de una nueva fase, se adjudicaron de nuevo los roles necesarios para su desarrollo. Por nuestra parte principalmente hemos desempeñado la dirección de animación en solitario y la animación principal junto a María Soler. Aunque también hemos participado como asistente de animación y en el proceso de *clean-up*.

4.3.1. Layouts

Antes de iniciar la tarea de *layouts*, se efectuó una nueva modificación del *storyboard*. Se introdujeron escenas y se ajustaron algunos planos, con la intención de mejorar la narrativa audiovisual y de crear composiciones más atractivas y dinámicas, que hicieran que el corto fuera rico en perspectivas y angulaciones. Se grabaron numerosos videos de referencia con este mismo objetivo. No solo nos ayudaron a la hora de buscar diferentes encuadres y tomas de cámara, sino también en el *acting* y *timing* de la animación (Fig. 30).

Los planos que se introdujeron fueron dos caminados de Elle por la Plaza de la Virgen. En ellos la gente comienza a cuchichear y se va incrementando la sensación de agobio en Elle. Otro plano que se añadió fue el del zumbido del móvil que hace que nuestra protagonista vuelva a la realidad tras ese inquietante tránsito (Fig. 31). Anteriormente Elle se colocaba unos auriculares para evadirse de los comentarios, sin embargo, la intervención del móvil reforzaba mejor dos aspectos: por un lado, daba paso al tercer acto y anticipaba la importancia del móvil en este, y por otro, mostraba el hecho de que hay personas que realmente te quieren y te valoran como eres.

Tras haber hecho los ajustes en el *storyboard*, se creó un nuevo calendario por parte de dirección con nuestra supervisión como dirección de animación, en el que se enumeraron los *layouts* que iban a ser necesarios, quién iba a encargarse de cada uno de ellos, y en qué estado se encontraba la producción (Fig. 32). Todo el equipo estuvo trabajando por igual en esta fase, pues no podíamos comenzar a animar sin tener el *layout* de cada plano.

Nº Layout	Nombre Escena	Nº real del plano (Debido a los cambios)	Nº del plano en el guión técnico	Persona encargada	Estado
1	Ayuntamiento - 1	1A	1A	Mariam	Acabado
2	Ayuntamiento - 2	1A - 2		Mariam	Acabado
3	Ayuntamiento - 3	1B	1B	Mariam	Acabado
4	Presentadora - 1	1C al 1D	1C al 1D	Klaus	Acabado
5	Presentadora - 2	1E al 1F	1E al 1F	Klaus	Acabado

Fig. 32. Fragmento del calendario de layouts elaborado junto a Manuel Pozo.



- 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.

Fig. 33. Ejemplo de cómo se hacían las anotaciones de los *layouts*.

Desde las funciones de nuestro rol, determinamos un modo concreto de realizar y unificar los *layouts*, de manera que hubiera cohesión entre ellos y pudieran percibirse como una unidad. En la esquina superior izquierda se anotaba el nombre de la escena y en la derecha el número correspondiente a su plano. El formato que utilizamos fue 16:9, marcando en rojo el área y se añadían en el margen inferior las anotaciones necesarias para entender el movimiento, lo que sucedía en la escena o cómo se debía desplazar la cámara.

En cuanto a las referencias de movimiento del personaje, estas se marcaban en azul, en rojo los movimientos de la cámara y se bajaba la opacidad del fondo para que no interfiriera (Fig. 33).

Pasar del *storyboard* al *layout* es un trabajo importante. El paso siguiente es la animación en *rough* y el animador debe saber qué es lo que ocurre en esa escena y cómo queremos que suceda. Gracias a este trabajo previo, se agiliza el proceso de animación y se evitan numerosos problemas con antelación.

Acerca de los programas utilizados, cada miembro ha utilizado aquel con el que se sentía más cómoda, pues que sean diferentes no afecta al resultado conjunto. *Photoshop* y *Procreate* fueron los dos que se utilizaron.

4.3.2. Animación

En la etapa de Producción, la fase de animación es la más laboriosa y larga del proceso. En un corto de autor, como es nuestro caso, con economía de personajes y escenarios, no se requiere un numeroso equipo de personas,

NºPlano	NºAcción	Tiempo	Rough animation	Estado	Assistant animation	Estado	Clean Up	Estado	Color	Estado
13.1	Puño/Cómic - 1	3s	Maria	Acabado		No inici...		No inicia...		No inici...
13.2	Puño/Cómic - 2	6s...	Maria	Acabado		No inici...		No inicia...		No inici...
13	Puñetazo - 1	...	Maria	Acabado		No inici...		No inicia...		No inici...
13	Puñetazo - 2	... 6s	Maria	Acabado		No inici...		No inicia...		No inici...
13.3	Puñetazo - 3 C. LENTA	3s	Maria	Acabado	Mariam	Acabado		No inicia...		No inici...
14	Móvil cayendo	5s...	Maria	Acabado	Klaus	Acabado		No inicia...		No inici...
14	Elle cayendo	... 5s								No inici...
18	Agresor agacha y agarra Elle	5s	Maria	Acabado	Sabina	Acabado		No inicia...		No inici...
18	A - B: Teléfono MENSAJE	12s...		No iniciado		No inici...		No inicia...		No inici...
19	PALIZA A: Elle <i>cogide</i> por el cuello	...	Maria	Acabado	Mariam Manu-AfterE	Acabado En curso		No inicia...		No inici...
19	PALIZA B: Elle <i>asustade</i> entre el humo	...	Maria	Acabado	Maria Manu-AfterE	Acabado En curso		No inicia...		No inici...
19	PALIZA C: Agresor puñetazo a Elle entre el humo	... 12s	Manu-AfterE	En curso						
19	PALIZA (sin definir)	5s	Manu-AfterE	En curso						
20	COHETE Cielo Testigo	5s	Manu-AfterE	En curso						
21.1	A - C: Pies del agresor saliendo	3s	Sabina	Acabado	Sabina	Acabado	Mariam	No inicia...		No inici...
21.2	Agresor a lo lejos y Elle se levanta	4s	Sabina	Acabado	Sabina	Acabado	Maria + Mariam	Acabado No inicia...	Klaus	Acab...
21.3	Elle CARA herida	4s	Maria	Acabado	Mariam	Acabado	Maria	Acabado	Sabina	Acab...

Fig. 34. Calendario de producción elaborado junto a Manuel Pozo.

siempre que esté todo bien planificado y sea personal preparado. Nosotros éramos noveles y el equipo más reducido de lo que hubiera sido necesario, por ello aún más era fundamental que hubiera una figura que actuara como directora y motor del equipo dedicado a esta función, para que el ánimo y el flujo de trabajo no decayera, y el ajuste a los tiempos fuera el adecuado.

4.3.2.1. Dirección de animación y supervisión.

Durante los últimos meses, de marzo a junio, hemos estado a cargo de la dirección de animación. Principalmente guiando y supervisando las tareas con una fluida comunicación y buena organización con la dirección general y las integrantes del equipo, lo que ha sido clave, para cumplir con las entregas y obtener un buen resultado.

Lo primero que hicimos antes de comenzar con el proceso de animación, fue crear un calendario de producción o *pipeline* junto a Manuel Pozo. En él indicamos el número y el nombre de cada plano del cortometraje, la duración y quien se encargaba de la tarea. Como vemos en la figura 34, se dividieron las fases en varias columnas: *rough animation*, *assistant animation*, *clean-up* y *color*. Se indicaba en qué fase se encontraba cada plano y el estado del mismo.

Nuestro trabajo como dirección era supervisar y actualizar el calendario según avanzaba la producción. Constantemente se estaba en comunicación con dirección para informar acerca del flujo de trabajo y para marcar nuevas fechas de entrega. Generalmente se establecían entregas cada semana o cada dos semanas, dependiendo de la carga de trabajo del equipo y de la dificultad de la labor a realizar. Desde la dirección se redactaba una ficha de tareas que organizaba y facilitaba el desempeño de las mismas. Gracias al calendario y a las fichas, todo el equipo era conocedor de su propio trabajo y de lo que estaban haciendo los demás miembros.

En cuanto al reparto de roles para comenzar a animar, de nuevo junto a dirección, definimos que debían haber dos animadoras principales, emparejadas con un asistente de animación. En nuestro caso, junto a María Soler nos encargamos de la animación en *rough*. Sabina García y Claudia Ros, completaron los *in-betweens*. Manuel Pozo continuó ajustando detalles del *storyboard*, controlando el ritmo de trabajo y diseñando algunos de los escenarios. Era un trabajo en cadena, por lo que era necesaria una buena organización, aunque siempre hubo pequeñas tareas que se iban solventando simultáneamente.

Una parte de la animación en *rough* se llevó a cabo mediante dos *softwares*, *Toon Boom Harmony* y *Rough Animator*. Nos recomendaron esta aplicación y algunas de nosotras comenzamos a trabajar con ella, pues el manejo de los controles era más sencillo que en *Toon Boom Harmony*. Sin embargo, para una mayor comodidad a la hora de intercambiar archivos entre el equipo, se decidió que todos trabajáramos con este último programa. Además de facilitar el ritmo de trabajo, adquirimos conocimientos sobre este *software* usado habitualmente en el ámbito profesional.

La producción del cortometraje se ha llevado a veinticuatro fotogramas por segundo animando a dosis. Animar de este modo reduce la cantidad de dibujos y por ende, la cantidad de trabajo. Para definir cuánto debía durar cada uno de los planos, cronometramos junto a Miguel Vidal el tiempo aproximado de cada uno de ellos.

Cuando un plano acababa una fase, se revisaba que el movimiento y la relación del personaje con el fondo fueran correctos antes de pasar al siguiente paso. Además, María Soler chequeaba que el personaje no perdiera su diseño original.

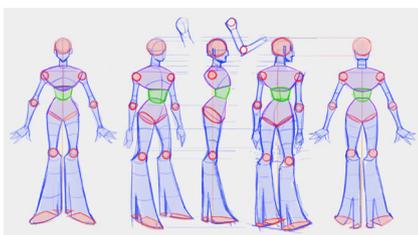


Fig. 35. Hoja modelo simplificada realizada por María Soler.

4.3.2.2. Animadora principal. *Keyframes* y *rough animation*

A mediados de marzo comenzamos la animación en *rough*. En nuestro caso, hicimos los *keyframes* de diez planos, pertenecientes al primer y tercer acto. Los planos del segundo acto fueron asignados a María Soler, ya que tenía un mayor dominio del rostro y las expresiones de Elle. Nuestra intención era acabar el corto, por lo que no seleccionamos una secuencia concreta para animar.

Debido a la complejidad de las proporciones del personaje y a la poca experiencia en animación, María Soler realizó hojas modelo de todos los personajes simplificando sus formas en figuras geométricas simples, así el diseño del personaje no variaba de manera exagerada y se agilizaba el proceso (Fig. 35).

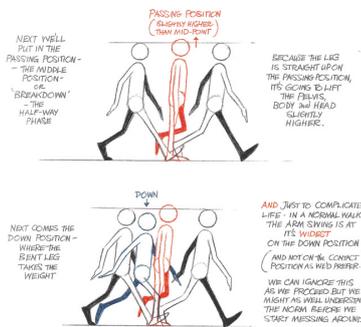


Fig. 36. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators* de Richard Williams (2001).

A la hora de animar un plano, lo primero que hacíamos era tomar el layout como referencia y hacer las poses claves de los personajes, dependiendo de cuantos aparecieran. Una vez estos tenían las proporciones adecuadas y la posición correcta, se marcaba el *chart* y se escribían las anotaciones necesarias para que la intercaladora las entendiese.

Para animar los planos donde Elle aparece caminando, nos fijamos en las explicaciones y ejemplos del libro *The animator's survival kit (2001)* de Richard Williams (Fig. 36). Nos sirvió de gran ayuda, ya que hay numerosos caminados, sobre todo al inicio del corto.

Por último comentar, que la animación en *rough* está pendiente de ser acabada. Faltan las escenas del inicio de la presentadora y los planos finales de la transformación. Los planos de la presentadora dan comienzo al corto y además contienen lip sync, por lo que queríamos centrarnos en ellos detenidamente más adelante. Las voces pertenecientes a estos planos y que ya han sido grabadas, fueron interpretadas por Abril Ayuso y Jordi Campillo, alumnos de la Escuela Superior de Arte Dramático (ESAD).



Fig. 37. Captura en *Toon Boom Harmony* del intercalado del plano puñetazo a cámara lenta.

4.3.2.3. Asistente de animación. Intercalado.

Con el avance de la producción, nos dimos cuenta de que el proceso de *rough* era más rápido que la intercalación, esta es una de las razones por las que decidimos pasarnos a asistente de animación a mediados de mayo. Otra razón fue que a finales de ese mismo mes era el evento de Replay.

En relación a esto, estuvimos a cargo de intercalar dos planos: el puñetazo a cámara lenta y cuando Elle se limpia el rostro (Fig. 37). En ese momento todos estábamos animando en *Toon Boom Harmony*, salvo Manuel Pozo quien se estaba encargando de animar una parte en *After Effects*.

Cuando el animador principal acababa un plano, el intercalador analizaba *el chart* y las anotaciones que le habían marcado. A partir de ahí comenzaba a dibujar las poses restantes y si era necesario se ajustaba el *timing*. Al acabar el intercalado, la dirección de animación revisaba el trabajo y se hacían las correcciones pertinentes.



Fig. 38. Captura en *Toon Boom Harmony* del *clean up* del plano de los pies del agresor.

4.3.3. Clean Up

La fase de *clean-up* se inició también a mediados del mes de mayo, por la misma razón anterior, *Replay*. Queríamos mostrar un previo avance a cómo se trabajaría en las fases posteriores a la animación.

En total para el evento se limpiaron cuatro planos consecutivos junto a María Soler. El primero es cuando se muestran los pies del agresor y Elle acostada en el suelo (Fig. 38), y el último es Elle limpiándose el rostro. Nues-

tro objetivo era mostrar este último plano lo más cerca al resultado final, en función a lo que podíamos llegar según el escaso margen de tiempo que teníamos.

Por esa falta de tiempo, la estética de este último frame no es el resultado final del cortometraje. Así que antes de continuar con la fase de color y *clean-up*, la *concept artist* y dirección trabajaron en varios *still frames* de la misma secuencia para ofrecernos una primera visión de como se verá finalmente el corto.

El trabajo de coloreado fue asignado a Sabina García y Klaus Ros, quienes trabajaron con gran rapidez para cumplir con lo estimado. Conforme íbamos familiarizándonos con el *software* de animación, mejoramos en las técnicas de *clean-up* y coloreado.

4.4. DIFUSIÓN DEL PROYECTO

Desde el equipo de *Elle, le Villane Valenciane* hemos empezado a difundir el proyecto del cortometraje por distintos ámbitos, tanto internos a la Universitat Politècnica de València, como externos, con el objetivo de ampliar el número de integrantes o recibir más *feedback*. Además nos hemos adentrado en redes sociales como Instagram, para que más personas conozcan los siguientes pasos del proyecto.

4.4.1. Eventos

4.4.1.1. Taller en el club de animación (UPV)

El primer evento en el que se mostró el proyecto fue en un taller impartido por nuestro equipo en el Club de animación de la Universitat Politècnica de València, (UPV). Esta colaboración surgió por parte del director, quien se puso en contacto con ellos y se llevó a cabo el 28 de abril.

Este taller consistía en dar una pequeña clase en la que se repasaban los principios de la animación y se explicaban las herramientas básicas de Toon Boom Harmony, poniéndolas en práctica mediante un ejercicio. Mientras Sabina García daba las explicaciones, María Soler era quien resolvía la tarea en directo.

El taller se dio motivadas por la necesidad de aumentar el equipo, ya que cinco personas es un número muy bajo para llevar a cabo toda la producción del cortometraje y más aún, dentro del plazo que se tiene previsto. Desgraciadamente nadie quiso unirse tras el taller.

4.4.1.2. Replay

A finales de mayo, el proyecto de corto se mostró por primera vez fuera del ámbito académico, en el evento de *Replay* organizado por Las Naves y Florida Universitària, enfocado a personas interesadas en el sector de la animación y los videojuegos.

Manuel Pozo y María Soler presentaron un *pitch* del proyecto el día 24. Hablaron acerca del estado de la producción y mostraron el fragmento que hemos comentado anteriormente. Mientras tanto el resto del equipo estuvo apoyando desde bastidores.

Profesionales del sector nos dieron *feedback* acerca del trabajo y además, tuvimos una gran acogida por parte del público asistente. Tras la presentación, varias personas se pusieron en contacto con la intención de colaborar en el cortometraje.

4.4.1.3. Curt Creixent

Este año se celebró la novena edición de Curts Creixent, un espacio de convergencia sobre el cortometraje que tuvo lugar los días 26, 27 y 28 de junio. Este acoge actividades diversas: charlas, sesiones *one-to-one*, talleres y presentaciones de proyectos, entre otras, y están enfocadas al desarrollo y distribución del cortometraje. *Elle, le villane valenciane* fue seleccionado para hacer un *pitch* de proyecto, lo que nos llenó de alegría y energía para continuar.

Asistiendo a las diferentes actividades y la presentación obtuvimos nuevos conocimientos y extraordinarios consejos de nuestros mentores para el *pitch* y *feedback* por parte de los profesionales invitados como jurado, así como de las productoras, siete de ellas nos mostraron su interés y solicitaron recibir material para valorar su implicación futura producción. Todo ello de gran utilidad de cara a la finalización del corto y su posterior distribución.

4.4.2. Redes sociales

4.4.2.1. Instagram

Las redes sociales son un medio muy importante por el cual dar a conocer tu trabajo, ya que este queda expuesto ante millones de personas alrededor del mundo. Es por ello que decidimos abrir una cuenta en Instagram (*@elle.the.slayer*) en la que iremos publicando las novedades respecto al corto.

Es una vía por la cual las personas que estén interesadas en colaborar pueden contactar con el equipo a través de un mensaje o escribiendo un correo a producciones.mariconchis@gmail.com, cuenta de *gmail* creada para el corto.

5. CONCLUSIONES

Para finalizar la memoria de este TFG, destacar que este proyecto ha sido el trabajo de mayor envergadura que hemos asumido en toda nuestra formación de Grado y dónde hemos podido aglutinar y aplicar nuestros aprendizajes, e implementarlos con nuevos. Es la primera vez que hemos trabajado en equipo siguiendo las mismas directrices utilizadas en el ámbito profesional con un proyecto propio que pretende seguir más allá del marco académico.

La experiencia obtenida tras el duro trabajo de estos meses ha merecido la pena, y nos han servido para aprender acerca de las fases de producción, a cómo trabajar en grupo y a cómo desempeñar el rol asignado. A pesar de ser un equipo reducido, ha habido mucho esfuerzo y horas de trabajo tras él. Sin embargo, debido a la falta de tiempo y la magnitud del proyecto, la fase de producción todavía no ha sido finalizada, pero tenemos la mirada puesta en el futuro, en el que seguiremos trabajando con la intención de acabar la película.

La participación de *Elle, le Villane Valenciane* en el evento de *Curt Creixent* (2023) y las pequeñas charlas con las productoras que acudieron al mismo, nos ha llenado de energía y ánimos para llegar hasta el final y terminar el proyecto, así como a presentarnos a más festivales, como por ejemplo, *Prime Animation 11!*, para seguir recogiendo apoyos.

Tras todo el trabajo realizado podemos decir que hemos cumplido con nuestros objetivos generales e individuales planteados en un principio y que hemos logrado desarrollar un proyecto de calidad y con gran cantidad de material que enriquecerá nuestros portafolios personales, gracias al esfuerzo constante del equipo, que ha sabido mantener una buena comunicación respetando y valorando a cada integrante.

Por último, destacar como la animación nos ha servido de herramienta de concienciación y acción social, por la cual hemos expresado la importancia de la visibilización de las diferentes identidades y las problemáticas a las que se enfrentan. Gracias a ello también nos hemos vinculado con los objetivos ODS.

6. REFERENCIAS

Anne-laure To. [annelaureto.artstation.com]. (s.f.). *Colorscript and colorkeys on episode 5 , Arcane , league of legend*. [Descripción audiovisual]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/14WIEK>

Aymeric Kevin. [@AYMRC] (3 de enero de 2023). *Color Script of Arcane Episode 4*. [Descripción audiovisual]. Twitter. <https://twitter.com/AYMRC/status/1610346124241473536>

Bancroft, T. y Cook, B (Directores). (1998). *Mulan* [Película]. Walt Disney Pictures; Walt Disney Feature Animation.

Bauman, Z. (2003). De peregrino a turista, o una breve historia de la identidad. En S. Hall y P. Du Gay (Eds.), *Cuestiones de identidad cultural*. Amorrortu editores.

Bautista Santos, S. P. (2019). Alter ego como estrategia identitaria de resistencia frente a estereotipos construidos en torno al imaginario de la mujer latinoamericana. En E. Miranda Tapia (Ed.), *No solo musas. Mujeres creadoras en el arte iberoamericano*. Universidad Pablo de Olavide. <https://www.upo.es/revistas/index.php/atricio/article/view/4492/4333>

Butler, J. (2004). *Deshacer el género*. (Soley, P., Trad.). Paidós Ibérica. (Obra original publicada en 2006).

Butler, J. (2007). *El género en disputa*. (Muñoz, M. A., Trad.). Paidós Ibérica. (Obra original publicada en 1990).

Brannon, A. (Director). (2021). *Arcane* [Serie de Televisión]. Fortiche Production; Riot Games.

Donen, J., Fincher, D., Miller, J. y Miller, t. (Productores). (2019-presente). *Love, Death & Robots* [Serie de Televisión]. Blur Studio; Netflix Studio.

Fantasticmag. (21 de marzo de 2019). *Seguimos explorando las múltiples facetas del arte del drag con una entrevista a Marina en la que nos habla de la exploración de lo femenino*. <https://www.fantasticmag.es/marina-entrevista/>

Havzta. [havzta.artstation.com]. (s.f.). *Space station*. [Descripción audiovisual]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/g8ErLm>

Havzta. [@havzta]. (s.f.). *Lightning test*. [Descripción audiovisual]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/Cp7zu2rM1Be/>

Hess, R. (7 de enero de 2022). David Bowie: sus “alter egos” a través de los años. *Rock & Pop*. <https://www.rockandpop.cl/2022/01/david-bowie-sus-alter-egos-a-traves-de-los-anos/>

Imaishi, H. (Director). (2013-2014). *Kill la Kill* [Serie de Televisión]. Studio Trigger.

Imaishi, H. (Director). (2019). *Promare* [Película]. Studio Trigger.

Kroustallis, V. (28 de enero de 2021). *Joanna Quinn and Les Mills Interview on Affairs of the Art: Beryl Is Still The Complex Anti-Heroine*. Zippy Frames. <https://www.zippyframes.com/interviews/joanna-quinn-les-mills-interview>

Morales, B. (2010). *Roles, estereotipos e identidades de género en el cine* [Tesis de maestría, Doctoral dissertation]. Repositorio documental - Universidad de Salamanca. <http://hdl.handle.net/10366/80247>

National Science and Media Museum. (28 de mayo de 2010). *Joanna Quinn on her character Beryl*. [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=jSCFLV9Kfcg>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (s.f.). *Estereotipos de género. El ACNUDH y los derechos humanos y la igualdad de género*. <https://www.ohchr.org/es/women/gender-stereotyping>

Organización Mundial de la Salud. (23 de agosto de 2018). *Género y salud*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/gender>

Phillips, T. (Director). (2019). *Joker* [Película]. DC Films; Warner Bros Pictures; Village Roadshow Pictures; Bron Creative; Joint Effort Productions; Sikelia Productions.

Ramsey, P., Rothman, R. y Persichetti, B. (Directores). (2018). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [Película]. Columbia Pictures; Sony Pictures Animation; Marvel Entertainment; Pascal Pictures.

Sato, J., Ikuhara, K. y Igarashi, T. (Directores). (1992-1997). *Sailor Moon* [Serie de Televisión]. Toei Animation.

Secretaría de Gobernación. (17 de mayo de 2016). *¿Qué es la identidad de género?*. *Gobierno de México*. <https://www.gob.mx/segob/articulos/que-es-la-identidad-de-genero>

Straffi, I. (Director). (2004-presente). *Winx Club* [Serie de Televisión]. Rainbow S.r.l.; Rai Ragazzi; Nickelodeon Animation Studio.

Torres Pujol, R. (2011). *La representación irreverente de la sexualidad femenina (Análisis de casos sobre la cuestión de lo explícito en animación)*. [Trabajo Final de Master, Universitat Politècnica de València]. RiuNet Repositorio Institucional UPV.

Variety. (7 de agosto de 2018). *Variety's Transgender In Hollywood Round-*

table. [Archivo de vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=6_oqeXz7vbc

VogelFang, M. (2 de noviembre de 2020). *La comunidad trans en el cine: ¿con qué disfraz la viste la industria?*. La primera piedra. <https://www.lapri-merapiedra.com.ar/2020/11/la-comunidad-trans-en-el-cine/>

Vox. (10 de septiembre de 2022). *How "Spider-Verse" forced animation to evolve*. [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=l96lgQmXmhM>

William, R. (2001). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. Faber and Faber.

WIRED. (22 de marzo de 2019). *How Animators Created the Spider-Verse | WIRED*. [Archivo de vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=l-wUKu_V2Lk

7. ÍNDICE DE FIGURAS

Pág. 10. Fig. 1. Hoja de tareas marcadas por dirección.

Pág. 13. Fig. 2. Fotograma de la película *Con faldas y a lo loco* (1959) de Billy Wilder.

Pág. 14. Fig. 3. Imagen del personaje Stevonnie de la serie *Steven Universe* (2013-2019), Rebecca Sugar. Disponible en:

Pág. 15. Fig. 4. Imagen del alter ego de David Bowie, Aladdin Zane. Disponible en: <https://www.maramarietta.com/the-arts/music/rock-ii/david-bowie/aladdin-sane/>

Pág. 16. Fig. 5. Fotograma del cortometraje *Girls Night Out* (1987) de Joanna Quinn. Disponible en: <https://vimeo.com/22547987>

Pág. 16. Fig. 6. Imagen comparativa de dos fotogramas de la película *Mulan* (1998) de Tony Bancroft, Barry Cook. Disponible en: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a22598853/mulan-icono-feminista-20-aniversario/>

Pág. 17. Fig. 7. Fotograma de la película *Joker* (2019) de Todd Phillips.

Pág. 18. Fig. 8. Fotograma de la película *Spiderman, into the spiderverse* (2018) de Bob Persichetti, Peter Ramsey y Rodney Rothman.

Pág. 19. Fig. 9. Fotograma del capítulo *The Witness* (2019) de David Fincher, Tim Miller, Joshua Donen y Victoria L. Howard.

- Pág. 19.** Fig. 10. Fotograma de la serie *Kill la Kill* (2013) de Hiroyuki Imaishi.
- Pág. 20.** Fig. 11. Fotograma del plano veintidós en *rough*.
- Pág. 20.** Fig. 12. Fotograma del plano veinticinco en *rough*.
- Pág. 20.** Fig. 13. Havzta. [@havzta]. (s.f.). *Lightning test*. Instagram. Disponible en: <https://www.instagram.com/p/Cp7zu2rM1Be/>
- Pág. 20.** Fig. 14. Havzta. [havzta.artstation.com]. *Space statio* (s.f.). ArtStation. Disponible en: <https://www.artstation.com/artwork/g8ErLm>
- Pág. 21.** Fig. 15. *Concept Art* de Zaun. *Arcane*. (2021). Disponible en: <https://arcane.com/es-es/story/>
- Pág. 21.** Fig. 16. Fondo del callejón realizado por Manuel Pozo.
- Pág. 22.** Fig. 17. *Moodboard*, siluetas y bocetos del desarrollo del *prop* del móvil.
- Pág. 22.** Fig. 18. Fotograma del plano veinte realizado por Manuel Pozo.
- Pág. 23.** Fig. 19. *Beatboard* de la paliza en el callejón.
- Pág. 23.** Fig. 20. *Concept Art* de la ciudad de Piltover. *Arcane*. (2021). Disponible en: https://esports.as.com/league-of-legends/temporada-Arcane-campeones-Piltover-podrian_3_1522377750.html
- Pág. 23.** Fig. 21. *Beatboards* del *color script* inspirados en la paleta de Piltover.
- Pág. 23.** Fig. 22. Primera opción de *color script*.
- Pág. 24.** Fig. 23. Fotograma de la película *Enredados* (2010) de Nathan Greno y Byron Howard.
- Pág. 24.** Fig. 24. Prueba de *color script* presentada por Sabina García.
- Pág. 24.** Fig. 25. Búsqueda de paletas complementarias en *Adobe Color*.
- Pág. 24.** Fig. 26. Fotogramas de la serie *Sailor Moon* (1992-1997) de Junichi Sato, Kunihiko Ikuhara y Takuya Igarashi. Disponible en: <https://www.otquest.com/sailor-moons-transformation/>
- Pág. 25.** Fig. 27. *Color Script* final realizado junto a Sabina García.
- Pág. 25.** Fig. 28. Fragmento del *color script*.
- Pág. 25.** Fig. 29. *Color script* definitivo.
- Pág. 26.** Fig. 30. Fotograma de uno de los videos grabados como referencia.
- Pág. 26.** Fig. 31. *Layout* del nuevo plano realizado por Manuel Pozo.
- Pág. 26.** Fig. 32. Fragmento del calendario de *layouts* elaborado junto a Manuel Pozo.
- Pág. 27.** Fig. 33. Ejemplo de cómo se hacían las anotaciones de los *layouts*.
- Pág. 28.** Fig. 34. Calendario de producción elaborado junto a Manuel Pozo.
- Pág. 29.** Fig. 35. Hoja modelo simplificada realizada por María Soler.
- Pág. 30.** Fig. 36. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators* de Richard Williams (2001).

Pág. 30. Fig. 37. Captura en *Toon Boom Harmony* del intercalado del plano puñetazo a cámara lenta.

Pág. 30. Fig. 38. Captura en *Toon Boom Harmony* del *clean up* del plano de los pies del agresor.

8. ANEXOS

Formulario ODS:

https://drive.google.com/file/d/1aecD1qYQLkKhG-GBKvO9VKZ2f3eA5IZk/view?usp=drive_link

Las biblias de desarrollo, preproducción y producción se encuentran como anexo en el siguiente enlace: https://drive.google.com/drive/folders/1yeU4ldJxnQsqNe-ImXy34NRtb_4PAxur?usp=sharing (*Copiar y pegar enlace*)

- **Biblia de desarrollo**

https://drive.google.com/file/d/1Aqc7IPQ68AVGJ1vOS0ktWJFFdT545_n/view?usp=drive_link

- **Biblia de preproducción**

https://drive.google.com/file/d/1qC-X891i08sTSpqVXshYt08L2Brg61nd/view?usp=drive_link

- **Biblia de producción**

https://drive.google.com/file/d/10Wyx-ap0OIW8PCwFDBo82BCs7hIRQ7U/view?usp=drive_link

Carpeta general animáticas y *teaser*: <https://drive.google.com/drive/folders/1QCYHepukpT6fAQOfBOK92Oe7o6y6NSN9?usp=sharing> (*Copiar y pegar enlace*)

- **Primera animática**

https://drive.google.com/file/d/1TytblAEJPFiWYuFoDUJCDJynjCPWpD3D/view?usp=drive_link

- **Animática actual con nombres**

https://drive.google.com/file/d/1ghteZzm_tafz-ABcQmYNWNFOvumYntlg/view?usp=sharing

- **Animática actual sin nombres**

https://drive.google.com/file/d/19CModo_y9_E8ZsmFHPF2VXhSitJfVVV3/view?usp=sharing

- **Teaser.**

https://drive.google.com/file/d/1EqOB8Sv0GN3mbb52SL323CMrGvvyctGV/view?usp=drive_link