

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

TFG

DESARROLLO DE UN CORTO ANIMADO TITULADO "GORO UGRI".

Presentado por Verónica Zamora López
Tutor: María Isabel Pleguezuelos Rodríguez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2016-2017



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

La elaboración de un corto de animación es un proceso maravilloso que saca lo mejor y a la vez lo peor de nosotros. Requiere muchas horas de esfuerzo rindiendo al máximo para que el resultado sea lo mejor que podamos dar. En este trabajo se describe paso a paso el trabajo que supone la elaboración del corto *Goro Ugri*, desde que se plasma la idea sobre el papel hasta que se proyecta en la pantalla una pequeña historia.

En este Trabajo Final de Grado se ha realizado un corto de animación con el fin de tantear todos los aspectos que conciernen a la producción del mismo, desde los métodos atinentes al desarrollo de la idea, guion, narración y diseño, incluidos en la preproducción, pasando por los procedimientos relativos a la producción de la animación, e incluyendo los tratamientos de la imagen pertenecientes a la postproducción. Por lo dicho, este trabajo se estructura en los siguientes apartados: preproducción, producción y postproducción del corto.

Es un cortometraje de animación de carácter cómico pero a la vez, queriendo concienciar al público de que todavía existen los estereotipos de sexo y de que es hora de evolucionar para acabar con dichos estereotipos y roles que nos han llevado a creer, por ejemplo, que el rosa es para las niñas y el azul para los niños, o muñecas y bebés para las niñas y coches y pistolas para los niños. Pero no solo eso, asignan, por defecto, un modo de ser a los chicos y otro a las chicas.

Es por ello que en el corto se presenta a un personaje que rompe con los estereotipos, como el de los ogros son todos malos, grotescos, rudos, feos y de mal carácter, o el de que los hombres/niños solo pueden vestir de azul y jugar con “juguetes de niño”.

A lo largo del texto se explican términos relacionados con la animación que posiblemente no todo el mundo pueda conocer, al igual que se hace una distinción entre algunos conceptos, que ayudarán a una mejor comprensión del tema.

PALABRAS CLAVES

Cortometraje, animación, producción, cómico, fantasía

ABSTRACT

The elaboration of an animated short is something wonderful that brings out the best and at the same time the worst of us. It requires many hours of effort by surrendering the maximum for the result to be the best we can give. This work describes step by step the work that involves the making of the short Goro Ugri, since the idea on paper is captured until the small story is projected on the screen.

In this Final Degree Work, a short animation has been made in order to evaluate all aspects of the production of the same, from the methods related to the development of the idea, script, narration and design, included in the preproduction, going through the procedures related to the production of the animation, and including the image treatments belonging to the postproduction. Therefore, this work is structured in the following sections: preproduction, production and postproduction of the short.

It is a comic short animation, but at the same time, wanting to make the public aware that stereotypes of sex still exist and that it is time to evolve to end those stereotypes and roles that have led us to believe, for example, that pink is for girls and blue for children, or dolls and babies for girls and cars and pistols for children. But not only that, they assign, by default, a way of being to the boys and another to the girls.

That is why in the animation there is a character that breaks with stereotypes, like that of the ogres all bad, grotesque, rude, ugly and bad character, or that men / children can only wear blue and play with "boy toys".

Throughout the text explain the terms related to animation that possibly not everyone can know, as well as a distinction is made between some concepts, which help a better understanding of the subject.

KEYWORDS

Short film, animation, production, comic, fantasy

AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer a varias personas la ayuda que me han prestado en la realización de este proyecto. En primer lugar, a mis profesores, por todo lo que me han enseñado, en especial a María Lorenzo. También quiero agradecer la ayuda de Miguel Vidal, ante todas las dificultades que se han presentado, siempre ha estado dispuesto a dedicarme su tiempo y su conocimiento.

Por último, agradecer a mi tutora María Isabel Pleguezuelos por haber confiado en mí en todo momento para la realización de este trabajo y, además, por su inestimable ayuda y ánimo incansable. Se lo agradezco de corazón.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

2.2 METODOLOGÍA

3. REFERENTES

3.1 EN LA ANIMACIÓN

3.2 REFERENTES ESTÉTICOS

4. MATERIALES Y TÉCNICA

5. DESARROLLO DEL PROYECTO

5.1 PREPRODUCCIÓN

- Guion y *concept art*
- *Storyboard* y animática
- Diseño de personajes y entornos

5.2 PRODUCCIÓN

- *Layout* y *timing*
- Animación
- Color y sombras

5.3 POSTPRODUCCIÓN

- Edición y montaje
- Animación de fondos

6. CONCLUSIONES

7. BIBLIOGRAFÍA

8. ANEXOS

1. INTRODUCCIÓN

Desde la niñez se dogmatizan las diferencias de género, al punto de convertirlas en estereotipos: imágenes o conceptos arraigados en la conciencia colectiva, validados por la repetición. Es decir, a partir del nacimiento, los niños y las niñas van adquiriendo su identidad sexual “soy niña o soy niño”, pero antes adquieren una identidad de género que va a suponer diferentes formas de desarrollo en función del sexo y que influirán en la asignación social de la ropa, juegos y juguetes, actividades familiares...dependiendo si es niño o niña. Estos estereotipos o las expectativas parentales como sociales, afectan el desarrollo de aspectos clave de la personalidad, los comportamientos y la salud de los niños. Para acabar con el concepto, insostenible, de las diferencias de género, se requieren acciones coeducativas desde el aula de educación infantil hasta las universitarias, pero también en todos los ámbitos de nuestra vida como seres sociales.

MUJERES	HOMBRES
<ul style="list-style-type: none"> - Dependientes - Sensibles y delicadas - Débiles 	<ul style="list-style-type: none"> - Valientes - Bruscos y duros - Fuertes
<ul style="list-style-type: none"> - Pasivas, sumisas y reflexivas - No saben negociar - Subjetivas 	<ul style="list-style-type: none"> - Activos y violentos - Objetivos - Buenos negociantes
<ul style="list-style-type: none"> - Visten para seducir o ser seducidas 	<ul style="list-style-type: none"> - Competitivos - Toman las decisiones

Cuadro comparativo. Estereotipos de mujeres y hombres.

Está claro que el sistema educativo es uno de los pilares fundamentales de la coeducación, además de las familias, pero cualquier gesto o actitud, en cualquier entorno, el bar, el trabajo, la televisión, la cola del supermercado, tiene efectos coeducativos, ergo todos podemos ser coeducadores.

Por ello, y debido a la cantidad de noticias actuales de ataques homófobos y transfobos, de *bulling* escolar, o la desigualdad que sufre aún la mujer en la sociedad por el simple hecho de serlo, es por lo que decidí llevar el film por este camino. Se trata de educar en el arte y la estética trabajando una mirada artística, así como de llevar adelante una práctica pedagógica coeducadora, y dar la ocasión de superar los estereotipos de sexo y género existentes.

Puesto que todos tenemos algo en común y es que somos seres humanos únicos e irrepetibles, esa es nuestra esencia. Ser hombre o mujer es insignificante.

En esta memoria escrita además de describirse paso a paso el proceso de creación de dicho proyecto, se hace alusión a algunas series de animación conocidas que han servido de referencia durante la elaboración, tanto del guion, como de la estética y otras muchas que tratan estos temas como la homosexualidad, transexualidad o los roles, cambiando lo que se ha ido viendo en cortometrajes como *Blancanieves*, *Cenicienta*, *La Bella durmiente*, *Hänsel y Gretel* o *Pulgarcita* que son muchos de los cuentos tradicionales en los que se encierran estereotipos de género.

Este proyecto, llamado *Goro Ugri*, consiste en un corto de animación en 2D a 12 frames perteneciente a los géneros de aventura y fantasía. En la historia se nos presenta a un personaje bastante peculiar y fuera de lo común, mi intención es contar una historia de carácter cómico, con el único objetivo de entretener y concienciar al público, de todas las edades, de que todos tenemos la libertad de elegir aquello que más feliz nos haga, y que esas decisiones se deben respetar, reforzando el mensaje de tolerancia, apoyando y animando a los niños y niñas en cuanto a que tengan una libre elección y fomentando el respeto a la diferencia y al dialogo como vía para resolver conflictos.

Vivimos en una época en la que los niños pasan gran parte de su tiempo delante de la televisión. Los dibujos animados son un recurso de transmisión de valores culturales, educativos y sociales, al que no siempre prestamos la atención que debemos. Los pequeños están inmersos en un proceso de desarrollo, en esta edad absorben todo, todo supone una influencia y no siempre disponen de la madurez y sentido crítico para comprender lo que ven. La imagen es una herramienta muy poderosa para construir mensajes e idearios colectivos. Cada imagen es un posicionamiento y una visión real o imaginaria del mundo que nos rodea. Los medios audiovisuales son, por tanto, un canal por el que fluyen imágenes y sonidos cargados de ideología y sentimientos.

Es importante tomar conciencia del poder educativo de los dibujos animados y no desestimarlos. Los dibujos animados pueden llegar a tener un poder educativo más poderoso e intenso que otros recursos. Los niños se entretienen viendo dibujos y están asimilando valores culturales, sociales y educativos. Se constituyen como medio transmisor por excelencia, pues suponen una herramienta de gran atractivo, que agrupan imagen, sonido, movimiento, llegando a la mente rápidamente, sin apenas necesidad de procesamiento e inundando el inconsciente.

El valor educativo de los dibujos animados puede ser de gran utilidad si se emplea esta herramienta siendo consciente de su poder. El valor educativo es indiscutible y por lo tanto, es nuestra labor emplear este valor y utilizar este recurso de manera responsable para favorecer y potenciar la educación de los niños.

Un tratamiento igualitario de las imágenes y de los contenidos permite evidenciar la diversidad de todas las formas posibles. La perspectiva de género cambia, amplía y mejora la representación de niñas y niños en los relatos infantiles, y la de mujeres y hombres en los mensajes audiovisuales de los contenidos adultos.

Los mensajes se interiorizan y se naturalizan formando parte de nuestro inconsciente y de nuestro mundo simbólico. La elaboración de narraciones e imágenes con enfoque de género facilita el desarrollo de aspiraciones y expectativas que favorecen la libertad y la justicia social.

Para cambiar la mirada, y poder mirar a un mundo con menos sexismo, es necesario ofrecer a niñas y niños nuevos modelos a seguir más igualitarios y liberadores, además de promover la representación de hombres y mujeres en situaciones y espacios que no pertenezcan a los roles que se les asigna la sociedad, y mostrar nuevas formas de relación entre niñas y niños no violentas y alejadas de estereotipos sexistas. Como dijo Nelson Mandela: “Ser libre no significa solo romper con las propias cadenas, ser libre implica vivir respetando y promoviendo las libertades ajenas”.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal del proyecto ha sido abordar todos los aspectos que componen la realización de un cortometraje de animación, utilizando la técnica de animación 2D.

Para realizar con éxito todas las fases que componen el desarrollo del proyecto, es necesario fijarse unos objetivos secundarios. Conseguir un buen guion, fluido y atractivo para el público es lo principal, es por donde empezamos a desarrollar la idea. Sucesivamente es necesario trabajar un buen diseño de personajes y conseguir un buen *timing*, tanto de la historia como de los personajes. Y en definitiva, obtener un acabado profesional.

2.2. METODOLOGÍA

Para tener una buena metodología de trabajo, una vez clara la idea, lo primero es plasmarla y sintetizarla mediante un guion. Buscar imágenes como referentes plásticos de la idea nos ayudará con el posterior diseño de los personajes, y para crear un *concept art*, con el que podamos explorar la estética y todas aquellas situaciones que puedan enriquecer la historia.

Antes de seguir con el *storyboard*, se hace necesaria una corrección del guion, para poder desarrollar con mayor fidelidad, un *storyboard* con el cual establecer la correlación de las escenas, y una animática para estudiar la duración total del corto.

A la hora de realizar los diseños, es importante hacer una búsqueda de información, referente a las diferentes formas de enfocar un diseño, tanto estético como funcional y hacer pruebas o distintos bocetos de fondos, personajes y escenas claves.

Hasta este punto tenemos toda la parte de preproducción, seguidamente se entra con la producción desarrollando un *layout* simple de cada escena que facilite la posterior animación de tales. Para elaborar bien el *layout* es indispensable tener clara la acción que va a realizar el personaje en cada escena. También ayudará efectuar un estudio del *timing* de la historia y los personajes, lo que nos facilitará además la consecutiva animación por planos.

Conforme se va avanzando, es imprescindible ir testando corrigiendo la animación, para que el resultado del movimiento sea fluido. En cuanto se finalice toda la animación, tanto la principal como la secundaria, y se compruebe que el resultado es correcto, lo siguiente es colorear cada *frame*. La creación de una paleta de color para los fondos y los personajes será de utilidad para mantener el color.

En esta fase se acaba la parte de producción y se pasa a la postproducción con la edición del corto. Habrá que unir todas las imágenes siguiendo el guion.

Al acabar la unión de las escenas, se procederá a buscar la banda sonora para los ambientes creados y a la edición de los sonidos, sincronizándolos con las acciones de cada personaje. Cuidar la estética audiovisual hará que el resultado del corto mejore, realizando en esta parte el título y los créditos. Para ultimar, la edición final del corto será añadir los efectos especiales complementarios a la edición, como iluminación o la corrección del color. Al final una conclusión del trabajo realizado.

3.REFERENTES

Dado que ya partía de un diseño de personaje, con una personalidad más o menos definida, me faltaba buscar referencias e información para poder saber más sobre el tema. Un tema que actualmente ha estado bastante presente, tanto en películas, series y animación, donde aparecen cada vez más personajes del colectivo LGTB como en actos transfobos. El más reciente el del famoso autobús del grupo ultracatólico de HazteOír, quienes intentan transmitir por toda la península su discurso transfóbico y homófobo, diciendo al resto de la población cómo deben ser y cómo deben sentirse. En el proyecto mi personaje no se define por ningún género, pues no tiene dibujados los genitales que distingan su sexo. No obstante al principio tiene una apariencia sexual masculina, tosca y ruda, pero que según transcurre el corto se descubre que le gusta vestirse con atuendos que se corresponderían más con el género femenino.



Ilustración sobre la identidad sexual.

Para seguir con este tema creo necesario recalcar la diferencia entre algunos términos como identidad sexual, identidad de género, orientación sexual y rol de género.

La identidad sexual o la identidad de sexo alude a la percepción que un individuo tiene sobre sí mismo en cuanto a sentirse hombre o mujer, en función de la evaluación que realiza de sus características físicas o biológicas, es decir, el sexo biológico. Está conformada por tres elementos: la identidad de género, la orientación sexual y el rol de género.



Ilustración sobre identidad de género.

La identidad de género alude a la percepción subjetiva que un individuo tiene sobre sí mismo en cuanto a su propio género, que podría o no coincidir con sus características sexuales, puede considerarse como el sexo psicológico o psíquico. Existe una división básica entre los atributos de género asignados a hombres y mujeres, un binarismo de género al que la mayoría de las personas se adhieren a los ideales de la masculinidad y la feminidad en todos los aspectos del sexo y género. Sin embargo, también hay algunas personas que no se identifican con algunos, o todos, los aspectos de género que están asignados a su sexo biológico, algunos de esos individuos son transgéneros o de género no-binario.

Es importante no confundir el ser transgénero con ser travesti. El travesti es una persona que le gusta vestirse con ropa catalogada socialmente para el sexo opuesto, no quiere decir que se sientan identificados con el sexo contrario. Esto lo suele hacer por gusto o para interpretar a un personaje.

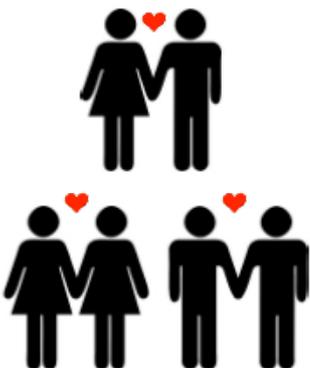


Ilustración sobre la orientación sexual.

La orientación sexual, tendencia sexual o inclinación sexual se refiere a un patrón de atracción sexual, erótica, emocional o amorosa a determinado grupo de personas definidas por su sexo. La orientación sexual va desde la heterosexualidad exclusiva hasta la homosexualidad exclusiva e incluye diversas formas de bisexualidad. Las personas bisexuales pueden experimentar una atracción sexual, emocional y afectiva hacia personas de su mismo sexo y del sexo opuesto.



Ilustración sobre los roles de género.

El término rol de género alude al conjunto de normas sociales y de comportamientos que, dentro de una cultura específica, son ampliamente considerados como socialmente apropiados para las personas de un sexo determinado. Los roles determinan acciones y comprenden las expectativas y normas que una sociedad establece sobre como debe actuar y sentirse una persona en función de que sea mujer o hombre.

Si bien hoy en día la sociedad ha ido evolucionando, y gracias a la inclusión de nuevas ideas y a la modernización, está cambiando sus estereotipos, todavía siguen estando muy presentes desde el nacimiento. La asignación del color rosado para las niñas y el celeste para los niños, por ejemplo, es una de las primeras diferencias impuestas por la sociedad en la construcción de la feminidad y la masculinidad. Y con esto se marca el inicio de una serie de diferencias que, según nos muestra la historia, acaban generando desigualdades.

Por definición, un estereotipo es una imagen estructurada que es aceptada como la representación de un determinado colectivo, en este caso, niños y niñas. Esta imagen se forma a partir de una generalización y toma como referencia los rasgos que son adheridos por la sociedad (masculino y femenino).



Como desafortunadamente hemos podido observar, necesitamos una mayor concienciación social acerca de este colectivo que, en pleno siglo XXI, sigue encontrándose con multitud de obstáculos. Todos podemos expresarnos libremente pero en el momento en que se atenta contra el honor, la intimidad, la dignidad y la identidad de las personas transexuales, esa libertad de expresión pasa a convertirse en un acto transfóbico. Existe un alto índice de suicidios en menores transexuales, además del acoso al que se enfrentan estas personas cada día. Es por ello que veo imprescindible hacer hincapié en la necesidad de aumentar la visibilización y normalización de su situación, tanto a nivel escolar y en los núcleos familiares, como en el mundo audiovisual, la animación infantil, la publicidad, entre otras.

Tal y como manifestó en su día el político y activista estadounidense, Harvey Milk: “Todos los jóvenes, independientemente de su orientación sexual o identidad de género, merecen un entorno seguro y de apoyo en el que logren desarrollar plenamente su potencial”.

Un ejemplo de evolución en la sociedad son los anuncios de juguetes por la igualdad, que se han ido emitiendo estos últimos años. Con ello se quiere concienciar sobre la igualdad y contra los estereotipos de género a través de los juguetes, lo que veo esencial hacerlo desde la infancia. Un niño puede jugar con lo que quiera sin que perciba rechazo, cohibiendo su espontaneidad, ni que determinen que juguete es para niños o cual para niñas, imponiéndole unos roles de género que de una manera tan explícita se puede ver en los juguetes.



Ilustración sobre estereotipos de género.

Con todo esto podemos concluir que las niñas pueden preferir el color azul y los niños el rosa sin que comporte absolutamente nada (o sí), que no pasa nada por sentirse cómodo y explorar cualquier género, y que como diría el mítico RuPaul, *drag queen*, modelo, actor, cantante, compositor y presentador estadounidense: “Nacemos desnudos y todo lo demás es *drag*”, así que limitar los usos de la ropa es ridículo porque no deja de ser una convención social superficial. Con esta premisa se podría resumir el tema de este proyecto.

3.1 EN LA ANIMACIÓN:

En relación con el mundo de la animación, para mi sorpresa, he encontrado muchos referentes que tratan estos temas, introduciendo personajes con toda la normalidad, ya sea en un primer o segundo plano. La mayoría son series de animación de hace bastantes años y algunos cortometrajes más recientes.

Muchas veces a los personajes trans en la animación se los toman para hacer comedia, lo cual no está mal, siempre y cuando no se rebase el límite de ofender o generar transfobia. Sin embargo, si es cierto que la mayoría de ejemplos de personas trans son mujeres y casi siempre suelen ponerlas grotescas y desagradables, lo cual pudiera resultar muy ofensivo puesto que, no todas se ven así, de hecho muy pocas se ven de esa manera. Algunas porque apenas están comenzando su tratamiento hormonal o porque no desean hacerlo.

Ordenándolas en orden cronológico según han sido producidas, en primer lugar tenemos *Los Looney Tunes*, es una serie de dibujos animados de la compañía Warner Bros que comenzó su andadura oficialmente en 1930 con el cortometraje *Sinkin' in the Bathtub*. Desde 1940 hasta 1969, fue la más popular en las salas de cine. Uno de los personajes principales es Bugs Bunny, al cual le gusta disfrazarse de mujer para seducir a otros personaje de la serie, uno de ellos es el cazador. Bromeando con aire burlesco, deja entrever que es más listo que su contrincante.

La pantera rosa, serie que se estrenó en 1964. La pantera rosa es un personaje masculino de color rosa, con carácter muchas veces claramente varonil y otras muchas algo más femenino. Programa tras programa se veía al bicho rosado flirteando con toda clase de criaturas: desde hombrecillos calvos y narizones hasta conejitas rubias y sensuales.

Mazinger Z es una serie de manga y anime que se inició en televisión en 1972. En esta serie aparece un antagonista llamado Barón Ashura, se trata de un personaje con un rostro mitad de hombre y mitad de mujer. Resultó de la unión de dos momias de un hombre y una mujer sacerdotes, que fueron partidas a la mitad. Es posible contemplar, cuando es enfocado desde el lado derecho como quien conversa es el lado femenino del personaje y si es enfocado el lado izquierdo es el masculino quien está hablando. Igualmente, los razonamientos son diferentes según se oiga una voz o la otra.



Frame de la serie de animación *Los Looney Tunes*.



Frame de la serie de animación *La pantera rosa*.



Frame de la serie de animación *Mazinger Z*.



Frame de la serie de animación *Vaca y Pollo*.

El hombre de rojo sin pantalones, personaje de la serie de animación *Vaca y Pollo*, producida en el año 1990, actúa principalmente como antagonista y en algunas ocasiones ayuda a todos los personajes haciéndose su amigo. Su carácter es algo afeminado, pero a la vez brusco. Siempre se viste de múltiples identidades ya sean masculinas o femeninas.

La siguiente sería *South Park*, la serie estadounidense de animación la cual se estrenó el 13 de agosto de 1997 en Estados Unidos. En esta serie se encuentra el señor Garrison, quien en las primeras temporadas del programa se deja muy en claro que tenía algunos problemas psicológicos los cuales parecieron originarse en su niñez. Por mucho tiempo ese fue su papel en el *show* hasta que se dio cuenta de la raíz de su problema, su género no concordaba con su sexo. Después se demostró abiertamente que en realidad se trataba de una mujer transexual. Cuando comenzó a mostrar su identidad fue cuando los problemas psicológicos que tenía se esfumaron de una manera casi fugaz lo que quiere decir que siempre fue una mujer pero “atrapada en un cuerpo de hombre” por así decirlo.



Frame de la serie de animación *The South Park*.

En *The Powerpuff Girls* (conocidas como *Las supernenas*), serie que hizo su debut oficial en Cartoon Network el 18 de noviembre de 1998, también aparece un antagonista llamado Ése. Es un demonio un tanto afeminado, con una personalidad bipolar al demostrar rudeza en algunos casos e impredeciblemente una actitud femenina en otros. Su malignidad es tan grande que nadie se atreve a nombrarlo y por ello solo se le llama “Él/Ése”. Su aspecto físico es una amalgama de tipo con garras de langosta, piel roja, orejas puntiagudas, nariz enganchada, ojos amarillos verdosos y una larga barba rizada, maquillaje, chaqueta roja de mujer y falda con tul rosa en el cuello. Es delgado, alto y usa botas negras con punta de tacón. Su voz se extiende desde un falsete agudo hasta un profundo grave.



Frame de la serie de animación *The Powerpuff Girls*.

Más recientes tenemos a *Steven Universe*. Es otra serie de televisión estadounidense la cual se estrenó en Estados Unidos el 4 de noviembre de 2013. En mi opinión, esta serie infantil es ideal para combatir la transfobia y la homofobia pues la creadora Rebecca Sugar quiere que todas las personas, ya sean adultos o niños, se sientan representadas, tengan referentes positivos y, sobre todo, se sientan cómodos consigo mismos. Por ello su comprensión del género es algo flexible, tolerante y se desmarca del habitual discurso binario.

Las mentoras de Steven, por ejemplo, pertenecen a una raza extraterrestre no-binaria. Esto permite que haya relaciones románticas homosexuales, todas se consideran “ellas”, no “ellos”.

Pero también tienen el don de transformarse físicamente en aquello que quieren y una de ellas, Amethyst, se siente muy cómoda en la piel de un luchador de *wrestling* de pelo en pecho.

Otra de las habilidades que tienen estos extraterrestres, Steven incluido, es fusionarse con otros individuos. Y, en lo que supone un paso evolutivo de la ficción, cuando Steven se fusiona con una chica. Se puede sentir tan cómodo en el cuerpo de una mujer esbelta como en el suyo propio.



Además, los personajes de Ruby y Sapphire son dos chicas que mantienen una relación, hecho que de por sí no quedaba claro en la serie pero que el productor ejecutivo confirmó en Twitter. Algo parecido se dio en un episodio de la serie de *Hora de aventuras*, pero que no se ha confirmado claramente, entre los personajes de Chicle y Marceline. Se da a entender que existe otra pareja de *Steven Universe*, Perla y Rose Cuarzo que también coquetean en la serie, al menos lo suficiente como para que la transmisión del show en el Reino Unido haya sido editada para que no se mostrara un baile entre las dos.

Rebecca Sugar explicó por qué hace esto:

“No puedes esperar a que los niños crezcan para hacerles saber que existe la gente LGBT. Hay una idea a de que este tema solamente debería ser discutido con adultos - esto está completamente mal. Si esperas para decirle a la juventud LGBT que sí importa como se sienten, va a ser demasiado tarde”.

Sugar dijo que los filmes de Disney tienen temas románticos y heteronormativos.

“Pienso mucho en los cuentos de hadas, películas de Disney y en la forma en la que el amor es algo que siempre es discutido con los niños. Te dicen que deberías soñar con el amor, con este amor tan perfecto que vas a tener. El príncipe y Blanca Nieves no son los padres de alguien, son alguien que tu quieres ser. Estás soñando con un futuro en el que encontrarás la felicidad. ¿Por qué podrían hacerlo todos? De pequeña amaba las películas de Disney, pero jamás sentí que los protagonistas fueran como yo, jamás”.

Para que quede claro, en estos momentos me voy a referir especialmente a la segunda compañía de medios de comunicación y entretenimiento más grande del mundo, The Walt Disney Company.

Famosa por sus películas de princesas y sus aventuras, presenta actualmente películas donde las princesas son mucho más heroica y valiente, las cuales no necesitan tanta ayuda de una figura masculina. Uno de muchos ejemplos es *Shrek*, en sus tres películas representa a las princesas y a las mujeres capaces de defenderse por sí mismas. Incluso aparece una mujer trans o un hombre travesti.

Para mí esto es excelente, ya que demuestran que una mujer puede ser perfectamente exitosa sin la ayuda de un hombre, cambiando así los estereotipos impuestos por una sociedad que ya no cabe en nuestros tiempos.

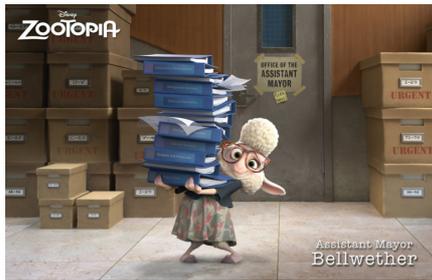
Hablando de estereotipos, otro cortometraje de Disney de no hace mucho es *Zootrópolis*. Uno de los ejes principales de la película gira en torno a la perseverancia y valentía que muestra su protagonista, Judy Hopps, una coneja que se niega a perpetuar el rol que le ha tocado por ser mujer y ser coneja y decide transgredirlos para convertirse en la primera policía coneja.



Frames de la serie de animación *Steven Universe*.



Frame de la película de animación *Shrek*.



Frames de la película de animación Zootrópolis.

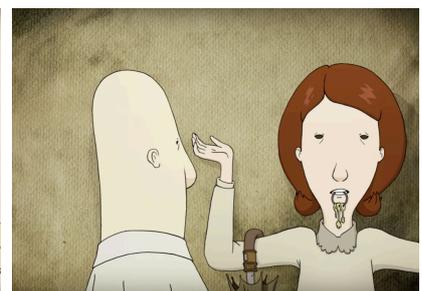
El caso de Judy no es el único para analizar el androcentrismo y sexismo, la teniente de alcalde, Bellwether, una ovejita a priori inofensiva, a la que maltrata y menosprecia el alcalde, y acaba siendo la villana.

Subyacen a lo largo de toda la película, las falsas creencias, la imagen que nos creamos a través del tiempo y lo complicado que supone romper con ellas. Lo vemos en el caso de los estereotipos de género, pero también en otros como: los zorros no son de fiar ni cambian, los funcionarios son perezosos, el animal más temido es el más grande y el más feroz, y otros muchos personajes que transgreden constantemente los roles de género. Asimismo, es un cortometraje que tiene la diversidad como valor.

3.2 REFERENTES ESTÉTICOS

Como referente estético he tenido en cuenta el corto animado *El empleo / The employment*, dirigido por Santiago 'Bou' Grasso y animado también por Patricio Plaza, producido por Opusbou. Me gustaba el diseño de sus personajes, de color muy plano y con escasas sombras.

Mi idea era hacer el fondo con un estilo similar a este corto, con textura de papel de acuarela y pintado con esta técnica, pero finalmente opte por hacerlo del mismo estilo que los personajes. Colocando los arboles, los arbustos, las rocas y los *props* distanciados entre sí en el fondo con la textura, tal y como podemos ver en el corto *La verdadera sociedad actual* el cual no he conseguido averiguar por quien está dirigido o producido, y que he cogido como referente estético también.



Referentes estéticos:
Frames del corto animado *La verdadera sociedad actual* a la izquierda y a la derecha frames del corto animado *The employment*.

4. MATERIALES Y TÉCNICA

Los materiales utilizados han sido un equipo físico tradicional, compuesto por hojas blancas de A4 perforadas; lápices (B2, B4, HB, 2H); regleta de animación, y un equipo digital, que va desde el PC, el escáner, la tableta digital Wacom, hasta los programas empleados en la preproducción, la producción y la postproducción, como Photoshop, Adobe Premier, Adobe After Effects, Toon Boom Harmony y Adobe Illustrator CC.

En un principio, la técnica utilizada iba a ser tanto manual como digital. En las primeras fases de diseño, ideas o *concept*, el *layout* o los planos, la técnica fue grafito sobre papel. Pero según se fue desarrollando el proyecto, el tiempo utilizado para el escaneado como para el *clean up*, le restaba tiempo a la misma animación, por ello se optó por seguir el resto con la técnica digital.

La idea era que el fondo se hiciera con una técnica manual, la acuarela, no obstante, finalmente tras muchas pruebas se utilizó la técnica digital encima de un fondo con textura de papel de acuarela.

Con la técnica digital se ahorra una serie de pasos como son la limpieza y escaneado de planos.

Los programas más utilizados han sido, Photoshop e Illustrator CC para el desarrollo de fondos, personajes, correcciones del *layout* y la animación, el Toon Boom Harmony para el testado y la creación de sombras, y por ultimo, el Adobe After effects para montar los videos, el sonido, transiciones, hacer retoques y añadir efectos de acabado en la postproducción final.

5. DESARROLLO DEL PROYECTO

5.1 PREPRODUCCIÓN

El plan de trabajo comprende desde el nacimiento de la idea hasta el comienzo de la elaboración.

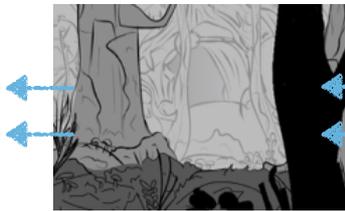
La idea parte desde un personaje que ya estaba diseñado, solo faltaba definir una historia para contar. Se ha querido que fuera un relato divertido y gracioso, pero que a la vez transmitiera un mensaje positivo y de concienciación. Ya que la animación es una herramienta muy útil para formar unos valores y educar, se hizo este corto para romper con los estereotipos y los roles de sexo marcados por la sociedad. Se consideró la idea de presentar al personaje de una forma, en un principio totalmente diferente a como en el desenlace del film nos descubre, empleando el factor sorpresa para crear un ambiente divertido, que a la vez normaliza la situación.

Con la idea bastante definida tocaba escribir el guión, un relato sencillo, con un único punto de giro casi al final de la historia. El corto no tiene diálogos en su mayoría, a excepción de alguna palabra y gruñidos durante el baile. Por lo tanto el guión literario de este cortometraje es simplemente la descripción de una serie de acciones dentro de diferentes planos.

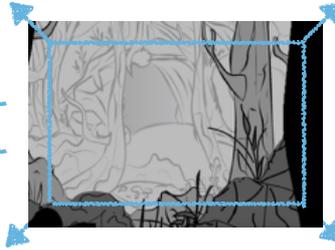
Una vez concretada la historia y el guión del cortometraje se continuó con el proyecto abarcando los diversos campos previos a la animación, como son el *storyboard*, diseño de personajes y fondos, *concept art*, animática, etc.

El *storyboard* se utiliza como planificación gráfica, como documento organizador de las secuencias, escenas y que construyen los planos, definiendo los ángulos de visión, la posición de la cámara, la línea de acción determinados en el guión técnico, fijando a la vez los tiempos de las escenas y los movimientos de cámara. Se planteó hacer el corto con la técnica del 3D, pero al ver la dificultades que llevaba hacerlo en un plazo de tiempo tan corto, fue mejor seguir con el 2D.

STORYBOARD



PLANO MEDIO
 Sonido diferentes pájaros.
 Movimiento de cámara: Travelling hacia la izqu.
 Duración 9s.
 Se observa un paisaje boscoso con varios planos de profundidad, al final se aprecia una cueva.



PLANO MEDIO
 Sonido diferentes pájaros.
 Movimiento de cámara: Zoom out.
 Duración 6s.
 La imagen se para y aumenta, captando la atención en la cueva .



PRIMER PLANO
 Sonido diferentes pájaros. De repente se oye ruido de despertador, seguido de un manotazo y un bostezo.
 Movimiento de cámara: Zoom out.
 Duración 6s.
 Plano de la cueva, la cámara se acerca hacia el interior.



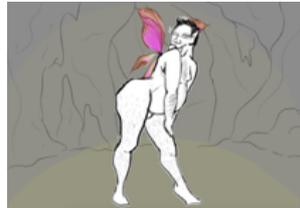
PLANO AMERICANO
 Sonido de muelles de cama. Sonido de fondo de gotas y del eco de una cueva.
 Duración 2-3s.
 Vemos al protagonista, un ogro llamado Goro, sentado sobre el borde de la cama con las manos apoyadas en ella. Se levanta y sale del plano.



PRIMER PLANO y PLANO GENERAL
 Sonido de rascarse. Sonido de fondo de gotas y del eco de una cueva. Sonido de pasos.
 Duración 2-4s.
 Primer plano del culo de Goro, va caminando hacia el armario mientras se va rascando.



PLANO GENERAL
 Suena música de fondo. Sonido de fondo de gotas y del eco de una cueva.
 Duración 2-4s.
 Pose con alas de ángel.



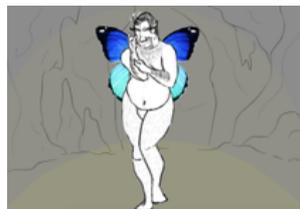
PLANO GENERAL
 Suena música de fondo. Sonido de fondo de gotas y del eco de una cueva.
 Duración 2-4s.
 Pose con alas pequeñas rosas.



PLANO GENERAL
 Suena música de fondo. Sonido de fondo de gotas y del eco de una cueva.
 Duración 2-4s.
 Pose con alas de mariposa rosas.



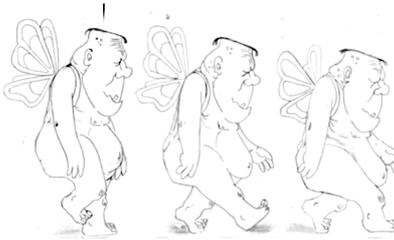
PLANO GENERAL
 Suena música de fondo. Sonido de fondo de gotas y del eco de una cueva.
 Duración 2-4s.
 Pose super héroe con alas de mariposa azules.



PLANO GENERAL
 Suena música de fondo. Sonido de fondo de gotas y del eco de una cueva.
 Duración 2-6s.
 Goro se queda pensativo, las alas de mariposa azules le han gustado. Ha decidido quedarse con esas pero, le falta algo.



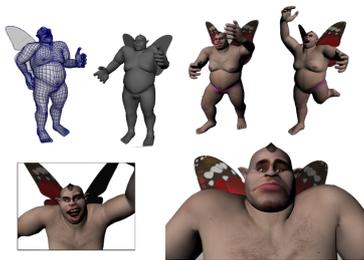
PRIMER PLANO
 Suena música de fondo. Sonido de fondo de gotas y del eco de una cueva.
 Duración 4-8s.
 Primer plano de sus pies, vemos como se coloca lencería de color rosa, con un corazón en el centro.



El guion y el *storyboard* han ido evolucionando a lo largo del proyecto. Algunas escenas que aparecen en el *storyboard* se eliminaron y se agregaron otras porque se creyó conveniente para mejorar el resultado.

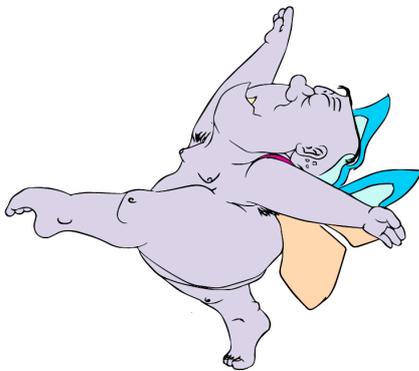


Después de haber hecho el *storyboard* final, a continuación tocaba elaborar la animática a partir de este, montado las imágenes con el programa de Adobe Premiere Pro, dándoles el tiempo requerido para cada secuencia, además de ir acompañada de efectos de sonido y banda sonora, todos provisionales, para así tener una visión general del cortometraje. Encontraremos el *link* en el anexo.



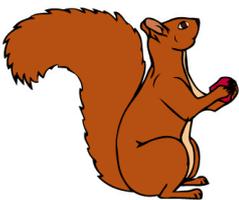
Una animática es sencillamente grabar el *storyboard* en secuencia apoyados en la pista sonora. Es el primer acercamiento a como se narrará visualmente nuestra historia, por lo tanto si vemos algo que puede mejorarse, este es el momento de cambiarlo. Una vez listo será la guía principal para las siguientes fases de producción junto con el *layout* por escenas, pero mientras la animática nos hace entender visualmente mejor la historia, el *layout* nos dará los detalles de la puesta en escena.

Diseño del personaje Uгри y hojas modelo.



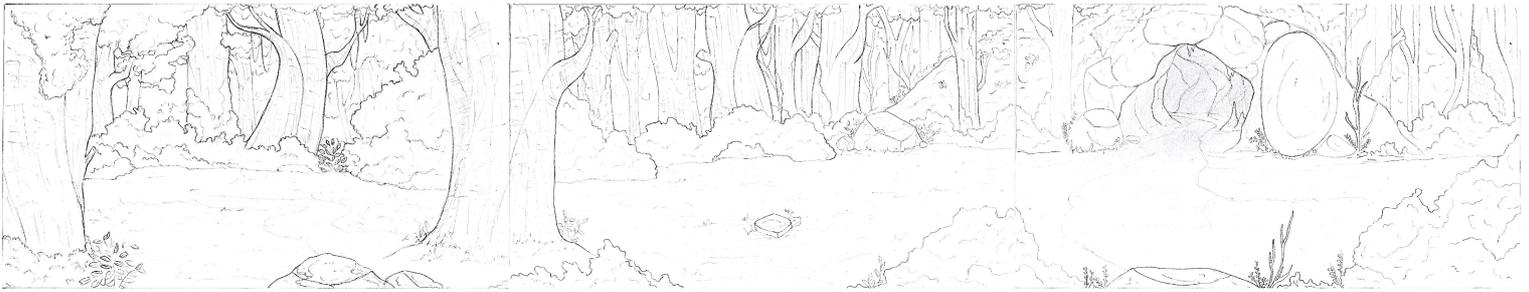
Con el diseño de personajes se tuvo bastantes dudas, en un principio el diseño del personaje principal iba a ser uno que ya realizado, pero tras hacer varios diseños más y tras el *concept art*, se optó por otro más anatómicamente musculoso y con rasgos más realistas, pero que finalmente, se volvió a cambiar por el primero al empezar con los *layouts*. El *concept art* lo utilizan los artistas para probar distintos diseños en busca del efecto deseado en la obra. Los diseños se seleccionan y refinan en la etapa de diseños del personaje, reduciendo la cantidad de opciones hasta elegir la final.

Diseño final del personaje principal.



El *storyboard* y la animática se hizo con el diseño musculoso, y se siguió con ese diseño hasta llegar al inicio de la producción con los *layout*, cuando se creyó conveniente cambiarlo a un estilo más caricaturesco. Como se trata de un cortometraje de carácter cómico, el diseño de los personajes tenía que acercarse bastante a la estética del *cartoon*, no debía de ser un estilo muy realista u objetivo. De esta manera además, llegaría mejor al público infantil. El personaje de la ardilla y el de la mariposa en un principio no estaban en el guion. En la primera escena solo estaba planeado un *travelling* por el bosque hasta llegar a la cueva, pero se pensó que le daría un giro al film haciéndolo más interesante. Para este personaje se buscaron referentes de ardillas tanto de estilo *cartoon* como fotos, no un diseño tan caricaturesco como el del ogro pero tampoco que fuera realista. El de la mariposa fue más fácil ya que esa era la idea, un diseño sencillo.

Diseño final de la ardilla y la mariposa.



Diseño de prueba en panorámica de la primera escena.



Diseño definitivo en panorámica de la primera escena.

En cuanto al diseño de los fondos, podríamos dividirlos en dos lugares diferentes: el exterior, el bosque y el interior de la cueva.

Mi idea era que la estética de los fondos mostrará un aspecto más tradicional, con la técnica de la acuarela, pero esa opción se desechó tras varias dificultades con la elección de los diseños. Se eligió un estilo similar al de los personajes, fijando como referente el corto de animación *La verdadera sociedad actual, se ha formado* el fondo con textura de papel de acuarela, colocando con suficiente espacio entre ellos los elementos que lo conforman. Algunos de los fondos son panorámicas puestas para adaptarse a las necesidades de la cámara, como es el caso de la primera escena, que abarca un área mayor a lo que puede abarcar la cámara, y que mediante el *travelling* se va mostrando toda la imagen.

En el *color script* se puede diferenciar claramente la paleta de colores pesada para cada escena. Así pues, los colores del exterior son más vivos y variados, al contrario que en la cueva que son más monótonos y apagados, pero cuando el personaje protagonista nos sorprende con su cambio de actitud, vemos una gran variedad de colores en los complementos que se coloca, destacando sobre los colores de la cueva.



Color Script de los primeros diseños.

Tras haber cumplido con gran parte de la preproducción, la cual llevó más tiempo del designado, el paso siguiente era meterse de lleno en la producción de la animación, fase que también se alargó con lo que se tuvo que recortar tiempo de la postproducción para llegar a los plazos.

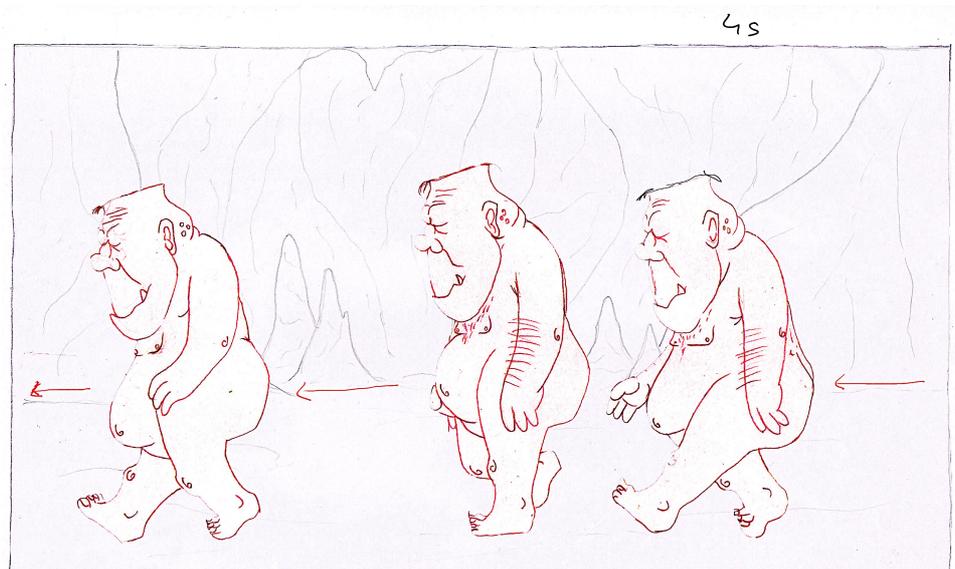
5.2 PRODUCCIÓN



Layout de la primera escena en panorámica.

La producción es la fase dentro del proyecto que ha exigido más tiempo y dedicación.

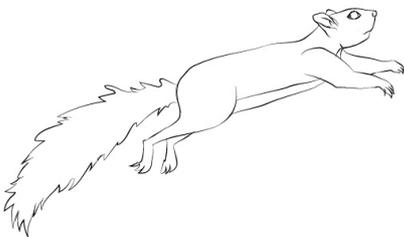
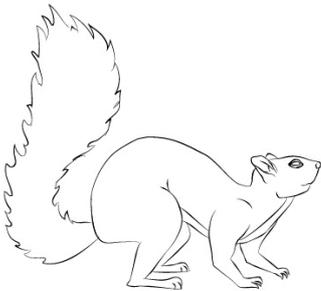
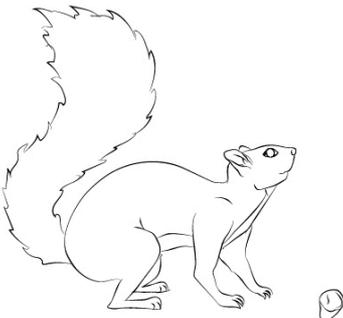
El primer paso para comenzar la animación de un corto es la realización de los *layouts*. La etapa de *layout* comienza una vez que el diseño se ha completado, interpretando el *storyboard* para plantear a los animadores las imágenes principales de una escena, en este proceso dividimos el film en planos, en los que se fijan la posición inicial y final del personaje al dibujar, su ubicación con respecto al fondo y otros elementos, las acciones o expresiones importantes, así como los tiempos que deben transcurrir para lograr sincronía con la música, diálogos y efectos sonoros de la escena.



Layout de la escena en el interior de la cueva.

↖ Va caminando lentamente se saca el frasco de vez en cuando

6



Es donde se determina el ángulo, el movimiento y la posición definitiva de la cámara, de dónde proviene la luz, cómo se proyectan las sombras, las principales poses que tendrán los personajes en cada escena, de las que harán un dibujo de cada una. No contiene dibujos intermedios, solo poses clave siguiendo el ritmo adecuado en el que se aplicará en el corto. Aquí debemos de tener en cuenta los doce principios básicos de la animación, el primero de ellos y muy importante es el *squash* y el *stretch*.

Todos los objetos se estiran y se contraen siempre que se mueven. Se utiliza el *squash* y el *stretch* para dotar a los personajes animados de masa, plasticidad y soltura en sus movimientos, que de otra manera serían percibidos como rígidos.

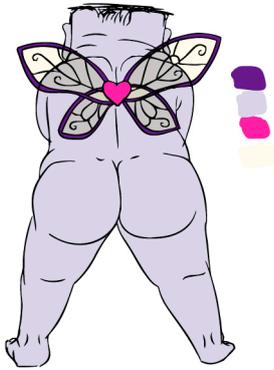
Este principio consiste en exagerar el aplastamiento en el caso del *stretch* y estiramiento en el *squash*, lo que no solo hace más exagerado el movimiento, sino que hasta le da personalidad a los objetos. Es muy importante la exageración para enfatizar y hacer mucho más clara la intención, sentimientos y acciones en una escena. También podemos relacionar el estiramiento con acciones con velocidad o inercia.

Además de este principio básico es importante también la anticipación. Antes de hacer cualquier movimiento, es imprescindible anticiparlo haciendo un movimiento en el sentido opuesto. Contra más anticipación tenga de más fuerza se dotará al movimiento. Igualmente se utiliza para anunciar sorpresa. Aquí entra además la personalidad o la apariencia del personaje, debe ser coherente con sus movimientos pues esto proporcionará conexión emocional con el espectador.

Con la puesta en escena podemos traducir las intenciones y el ambiente de la escena a posiciones y acciones específicas de los personajes. Hay varias técnicas de puesta en escena con las que contar una historia visualmente, escondiendo o revelando el punto de interés, o las acciones en cadena, acción-reacción. En este caso, se utiliza la técnica de esconder el punto de interés, cuando el personaje principal se encuentra caminando, y no mostramos en un principio el destino final donde se detiene, hasta que se hace un *travelling* hasta el mismo y continua la acción.

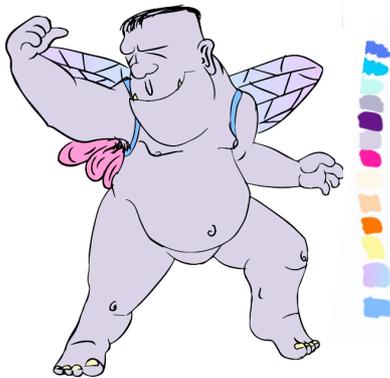
Para seguir con la animación es importante haber estudiado bien el *timing* de cada personaje. Para ello es necesario localizar las poses claves. Se define el *timing* global y las poses básicas para medir el ritmo, la velocidad y las pausas que se necesita en cada acción. Es uno de los principios de la animación más importantes ya que la falta de este principio producirá que la animación falle, por eso se considera un pilar entre los principios. Es el momento preciso y el tiempo que tarda un personaje en realizar la acción, y que proporciona emoción e intención a la actuación.

Ejemplo de *squash* y *stretch* del personaje de la ardilla. (Poses claves y algunos intermedios).



La velocidad de una acción se caracteriza por la distancia que exista entre un dibujo y otro. Nuestra acción será lenta cuanto más cerca estén unos dibujos de otros. Lógicamente para conseguir el efecto contrario habría que ser más brusco y meter menos dibujos por movimiento.

Se trabaja a “unos” y “doses” según el número de dibujos por fotograma. A “unos” quiere decir que es un dibujo por fotograma, lo que significa que si tenemos en cuenta lo mencionado anteriormente, dará la impresión de ser movimientos rápidos. A “doses” significa dos dibujos por fotograma, es decir, una acción más lenta y suave. Dependiendo de la intensidad de una acción podemos combinar “unos” y “doses” para recrearla más fácilmente.



Una vez estudiado el *timing*, el siguiente paso es empezar de lleno con la animación 2D. Esto significa que la animación es formada a partir de una secuencia de dibujos bidimensionales, normalmente a una velocidad de 12 o 24 fotogramas por segundo, en este caso en concreto es a 12.

Existen dos técnicas diferentes de animación, la acción directa y pose a pose. En la directa se crea una acción continua hasta concluirla, se distingue por la fluidez del movimiento dotándola de un estilo suelto y fresco. Por otro lado, en la acción pose a pose se desglosa el movimiento en una serie de poses clave, por este motivo hace falta un planteamiento inicial, controlando la animación por un número determinado de poses clave y poses intermedias.

Paleta de colores del personaje principal.



En la producción de esta animación se han utilizado ambas técnicas, aunque la de acción directa en mayor medida, un ejemplo de esta es la escena donde el personaje principal baila utilizando la metamorfosis para cambiar de alas. No obstante, la escena del caminado sería un ejemplo de acción pose a pose. Para ambas, se han utilizado los arcos para animar los movimientos de los personajes, dotándoles de una apariencia más natural puesto que la mayoría de los seres se mueven creando trayectorias curvas.

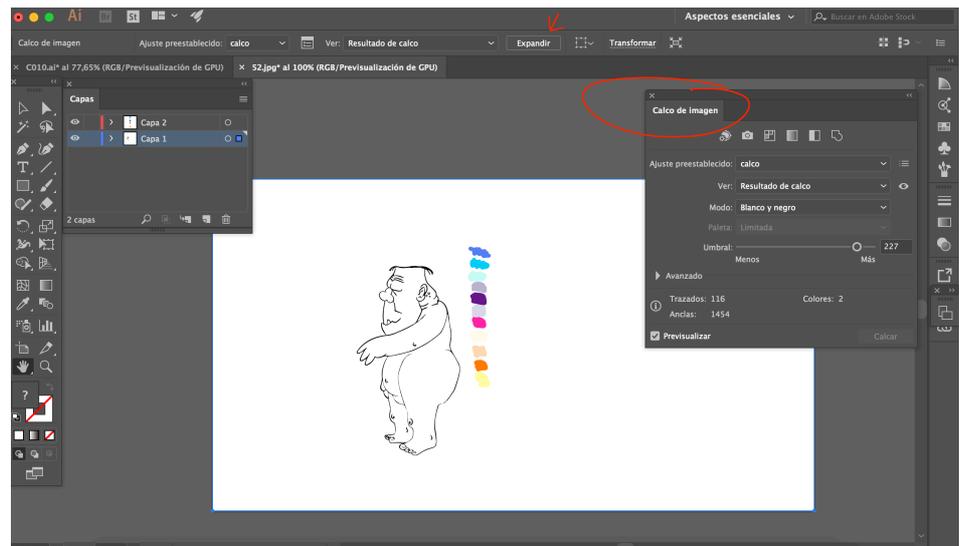


El paso significativo a la hora de animar el corto fue la fase de testado, para poder conseguir así un buen *timing* y *acting* de la animación final. todo el testeo de este proyecto se hizo de manera digital mediante el programa Toom Boom Harmony, pese a no haber utilizado este programa anteriormente, me pareció una forma rápida a la hora de testear, ya que anteriormente y hasta el momento, las pocas veces que había testado, lo hice con dibujos en físico grabados bajo cámara, y hasta que no tienes todas las imágenes digitalizadas, no se puede apreciar el movimiento.

Paleta de color de los personajes secundarios.

Sin embargo es un programa que no me gustó mucho a la hora de realizar la animación, quizá con un poco de tiempo, hubiera aprendido algunos trucos y técnicas para animar con este programa, pero como no contaba con mucho tiempo decidí animar con programas como Adobe Photoshop o Adobe Illustrator, con los que ya tenía más experiencia.

A continuación, cuando se ha comprobado que el testado está correcto, tanto de las acciones principales como los *overlap* o las secundarias, aquellos pequeños movimientos que complementan o son arrastrados por la acción dominante, y en el momento que nos cercioramos que los dibujos son sólidos, que reflejan que poseen peso, profundidad y el balance adecuados al diseño, le sigue el *clean up* y el coloreado de todos los *frames*.



Captura de pantalla del programa Adobe Illustrator CC, ejemplo de *clean up* de un *frame*.

El *clean up* es el proceso de volver a trazar los bocetos de un animador y convertirlos en material gráfico acabado. Fue bastante rápido debido a que la mayor parte de la animación se ha realizado digitalmente con la tableta gráfica, y solo había que calcar el dibujo mediante Adobe Illustrator CC.

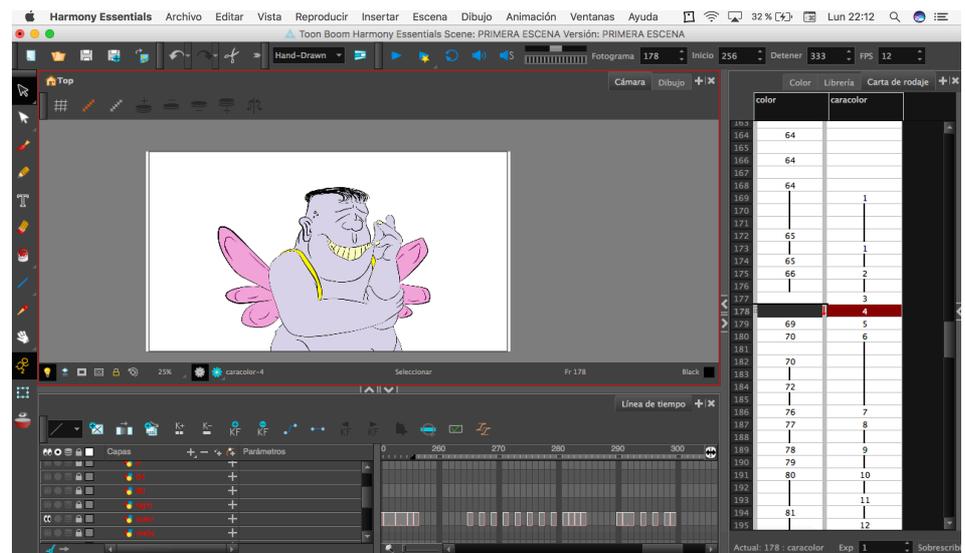
Para el proceso de coloreado, el programa utilizado fue el Adobe Illustrator CC también. Lo principal es hacer una paleta de color para cada personaje y fondo, la cual se utilizará en todos los frames de las distintas escenas para que el color no varíe.

Finalizada esta fase de color, mediante el programa Toon Boon Harmony, se fueron colocando las sombras que arrojaba cada personaje, excepto las de los fondos que se hicieron directamente con el Illustrator CC. Por último nos queda la postproducción del corto.

5.3 POSTPRODUCCIÓN

En la postproducción se manipulan todo el material audiovisual resultante para editarlo y montarlo según la historia, añadiéndole efectos digitales, sonoros y el audio.

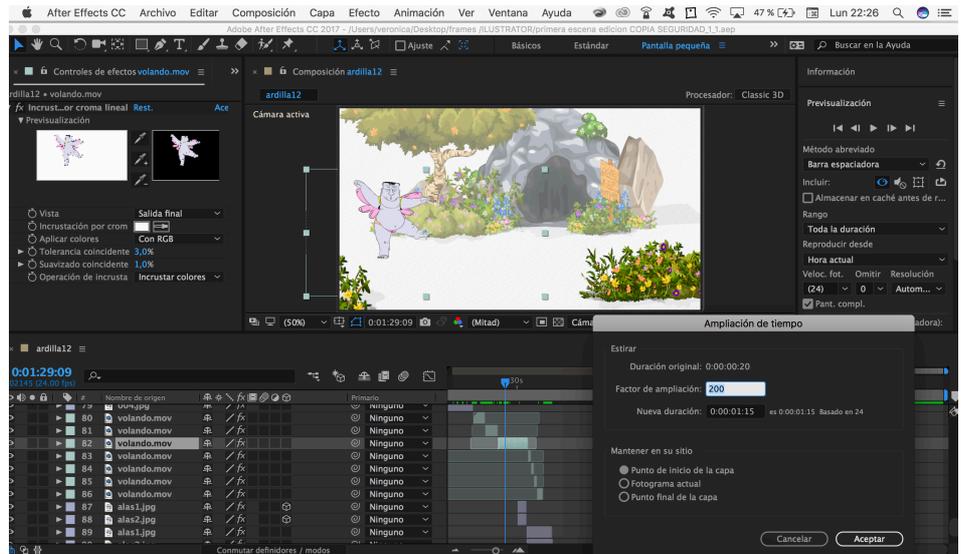
Lo primero aquí ha sido montar cada acción y cada escena *frame a frame*, ya coloreados, en Toon Boom Harmony, con los tiempos correspondientes. Como se testó con este programa, se han ido colocando los frames siguiendo la carta de rodaje del propio testado. La carta de rodaje es donde vienen recogidos todos los datos necesarios para que el animador pueda hacer bien su trabajo. Es una tabla donde vienen organizados los contenidos en columnas y donde cada casilla corresponde a un fotograma.



Captura de pantalla del montaje en Toon Boom Harmony de los *frames* a color.

Desde aquí, se exportaron las escenas en formato de video para importarlas en After Effects, donde se unieron todos los clips exportados, ya adaptados a veinticuatro *frames* por segundo duplicado las imágenes de doce *frames* por segundo, con el fondo y el sonido.

Tan pronto como se terminó de unir todos los planos, con sus correspondientes fondos en cada escena, se animaron los fondos ateniéndose a los tiempos de las acciones de los personajes. Se animaron directamente en el timeline mediante un *travelling* transversal de izquierda a derecha, en el caso de la primera escena del exterior, y de derecha a izquierda, en la escena del interior de la cueva.

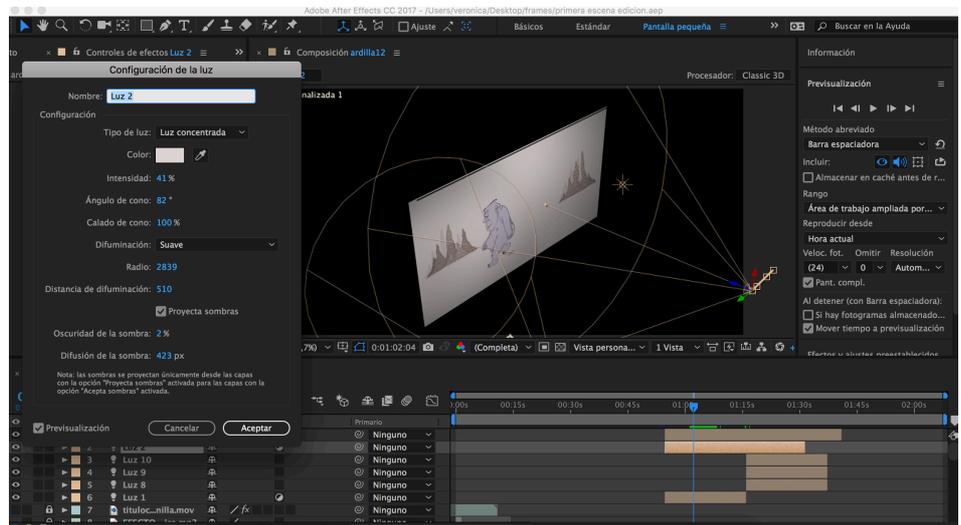


Captura de pantalla del programa After Effects CC, ejemplo de un clip de doce frames por segundo duplicado.

En cuanto estuvo todo el montaje de la imagen listo, se procedió a añadir los efectos de sonido y la banda sonora de fondo. En lo referente a esta parte, el trabajo más costoso fue la búsqueda de una banda sonora que encajará con el estilo y el ritmo del corto, y de unos efectos de sonido creíbles que se sincronizarán con las acciones.

Por último, se ha dejado el título y la realización de los créditos para el final. El título se montó con After Effects CC en una composición a parte, realizando una a una las transiciones en primer lugar, seguido el texto con sus correspondientes transiciones y los efectos de sonido para el final. Primero, se colocaron las flores en la posición de descanso y una vez estaban todas en el sitio, se realizaron los efectos de transición.

Los créditos se realizaron directamente en el timeline de After Effects, con su respectivo efecto de transición. Muy parecido a como se hizo con el título. Finalmente lo único que quedaba eran los retoques de la edición con algunos efectos de iluminación, color, contraste, etc.



Captura de pantalla del programa After Effects CC, ejemplo de efecto de luces.

6. CONCLUSIONES

Un trabajo que requiere tanto tiempo, esfuerzo y dedicación como supone la elaboración de un corto de animación es una prueba para nuestra paciencia y aprendizaje. La paciencia y la constancia son unas virtudes necesarias para completar un proyecto de tal magnitud como este que aquí presentamos, o para la realización de cualquier corto de animación, pues es un camino duro y de mucho trabajo, pero lleno de grandes exigencias artísticas y satisfacción profesional.

El desarrollo profesional del artista animador nunca termina, la animación es algo en lo que se mejora conforme se van haciendo trabajos y proyectos, aprendiendo a resolver los problemas y las dificultades según vayan apareciendo. En mi caso, y debido a la falta de experiencia, pues este es el primer corto de animación que llevo a cabo, los problemas y las dificultades que han aparecido en este film me han llevado más tiempo del esperado, alargando así los plazos de diseño, y producción.

El objetivo era realizar una animación de poca duración, con el fin de poner en práctica todos los conocimientos adquiridos durante el Grado de Bellas Artes, en especial en las clases de animación. No obstante, sabiendo que la producción de un corto animado es mejor llevarla por un grupo de artistas que por una sola persona, mi propósito ha sido poder inquirir en todas las fases del proceso de creación, aplicando las competencias necesarias aprendidas, siendo un objetivo que se ha concluido con éxito.

Si es cierto que algunas fases han supuesto más tiempo y problemas que otras, como ya se ha comentado, pero con mucha constancia y paciencia se han podido solucionar y seguir con las consiguientes. En la parte de diseño del paisaje sobre todo, me costó encontrar el que más coincidiera con la idea que tenía, pero finalmente, tras muchas pruebas, acerté con el definitivo. Esto hizo que me frustrara un poco, y que me planteara todo el proyecto, pero con un poco de paciencia se logró solucionar el problema. Sin embargo, el tiempo de más que se ha empleado para el apartado de diseño, se ha restado a las otras fases del proyecto, la producción y la postproducción, con el fin de llegar a los plazos.

Es muy importante destacar que la animación constituye una importante herramienta audiovisual, pudiendo ser utilizada, no solo para entretener, sino también para transmitir mensajes y valores al público. Es el otro objetivo que me propuse, difundir el mensaje de tolerancia, de diversidad y libertad de elección que cada individuo tiene como derecho, rompiendo los estereotipos y los roles de sexo marcados por la sociedad, entre otros. Ergo, en el corto, el personaje principal Ugri no cumple con la imagen aceptada por la mayoría como patrón o modelo de cualidades o de conducta que debería de tener un ogro, que además es del sexo masculino. Por el contrario, presenta un carácter más alegre, ejecutando los movimientos con mayor delicadeza y con unos gustos estéticos que distan mucho de lo que cabría esperar. Todo esto contado de una forma graciosa gracias al *acting*. Por ello, y a mi juicio, parece evidente que se ha cumplido con este objetivo también.

7. BIBLIOGRAFIA

ARTÍCULOS ELECTRÓNICOS

- Rodríguez Ruíz, Celia. *El poder educativo de los dibujos animados* (En línea), (Marzo 2015). Publicado en: <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/poder-educativo-dibujos-animados.html>
- Emakunde, Instituto Vasco de la Mujer. *Coeducar en el tiempo libre*. (En línea), (Diciembre 1997). Publicado en: http://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/pub_jornadas/es_emakunde/adjuntos/jornada_11.coeducar.tiempo.libre.cas.pdf
- Padilla Collado, Amaya. *Los dibujos animados sí enseñan: Guía didáctica para ver Zootrópolis*. (En línea), (6 Marzo 2016). Publicado en: <http://www.blog.amayapadilla.com/los-dibujos-animados-si-ensenan-guia-didactica-para-ver-zootropolis/>
- Soto Carmona, Almudena. *Propuesta para fomentar la igualdad de género en Educación Infantil “Ser niña y ser niño”*. (En línea), (Diciembre 2014). Publicado en: <http://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/17228/17228.pdf?sequence=3>
- Martínez Viscio, Mónica Silvina. *Coeducación, porque ser mujer u hombre es insignificante*. (En línea), (14 Marzo 2016). Publicado en: <http://www.accionmagistral.org/informate/blog/entry/2016/03/14/coeducacion-porque-ser-hombre-o>
- Pablo. *Estereotipos sociales*. (En línea), (7 Agosto 2009). Publicado en: <http://lengua.laguia2000.com/general/estereotipos-sociales>
- Macía, Olga. Mensalvas, Jaime. Torralba, Raquel. *Roles de género y estereotipos*. (En línea), (10 Marzo 2008). Publicado en: <https://perspectivagenerotelecentro.wordpress.com/manual-trabajo-con-grupos-mixtos-en-el-tc/roles-de-genero-y-estereotipos/>
- Gil Llorca, José. *¿QUÉ ES LA IDEOLOGÍA DE GÉNERO?*. (En línea), (15 Julio 2011). Publicado en: <https://josegilllorca.wordpress.com/2011/07/15/que-es-la-ideologia-de-genero/>
- Adam, Johnny. *Transexualidad en la animación*. (En línea), (7 Julio 2016). Publicado en: <http://aminoapps.com/page/dibujos-animados/7828728/transexualidad-en-la-animacion>

- Administrador. *Cómo afectan los estereotipos de género a la sexualidad*. (En línea), (5 Mayo 2014). Publicado en: <http://unaf.org/saludsexualparainmigrantes/como-afectan-los-estereotipos-de-genero-a-la-sexualidad/>
- Gimferrer Solà, Pere. *La serie infantil ideal para combatir la transfobia y la homofobia*. (En línea), (2 Marzo 2017). Publicado en: <http://www.lavanguardia.com/series/20170302/42458724584/steven-universe-trans-lars-lgbt.html>
- Medina Reyes, Efraim. *Sexualidad de la Pantera Rosa (fragmento)*. *resonancias.org*. (En línea), (24 Julio 2017). Publicado en: <http://www.resonancias.org/content/read/377/sexualidad-de-la-pantera-rosa-fragmento-por-efraim-medina-reyes/>
- Alemann Clara, *Cómo limitan a tus hijos los estereotipos de género*, *El País*, 7 JUL 2016, recuperado de: https://elpais.com/elpais/2016/07/06/actualidad/1467802629_714947.html
- Konigsberg Ira, 2004, *Diccionario técnico Akal de cine*, Akal (En línea): https://books.google.es/books?id=DbykrkBqrS4C&pg=PA119&lpg=PA119&dq=clean+up+en+animacion+significado&source=bl&ots=HwUwWmxUTq&sig=mwd3ruu9s8UeVglefpuKksHUG_8&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjK2fyKlZDVAhUEnRQKHb7WB9o4ChDoAQgzMAY#v=onepage&q=clean%20up&f=false
- Gavilán Juan, 2016, *Infancia y transexualidad*, La Catarata (En línea): <https://books.google.es/books?id=ZjR2DgAAQBAJ&pg=PT101&lpg=PT101&dq=animacion+transexualidad&source=bl&ots=bbhyLk1Lpm&sig=rHuzjZhlRvwdezF9OHAy1SNT0T0&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjiwvqYo-HUAhVBrxoKHUbrDfIQ6AEIKTAB#v=onepage&q=animacion%20%20transexualidad&f=false>

AUDIOVISUAL

- *¿Hay algo más aburrido que ser una princesa rosa?*. (2 Octubre 2012). Publicado en: <https://www.youtube.com/watch?v=D5UMu99J-5Q>
- *Tutorial After Effects - Animar un Mosquito*. (6 Diciembre 2013). Publicado en: <https://www.youtube.com/watch?v=6ZdUVCSNhMk>
- *Sociedad de consumo y obsolescencia programada: combinación que amenaza la existencia*. (17 Diciembre 2015). Publicado en: https://www.youtube.com/watch?v=fil_Lr5Rf5A
- *Great Is The Mystery Of Godliness*. (13 Enero 2011). Publicado en: <https://www.youtube.com/watch?v=SnhaRb939M8>
- *EL EMPLEO / THE EMPLOYMENT*. (30 Abril 2011). Publicado en: <https://www.youtube.com/watch?v=cxUuU1jwMgM&t=100s>
- *La verdadera sociedad actual*. (20 Septiembre 2015) Publicado en: <https://www.youtube.com/watch?v=lwSWea8-Ks&t=85s>

WEBSITES

- <http://malillacoeducacion.com/materiales-audiovisuales/>
- <https://elpais.com/tag/homofobia/a>
- http://antesdedormir.com.ar/ver_noticia.asp?codigo=777
- https://es.wikipedia.org/wiki/Identidad_de_género
- https://es.wikipedia.org/wiki/Identidad_sexual
- https://es.wikipedia.org/wiki/Orientación_sexual
- <http://www.apa.org/centrodeapoyo/sexual.aspx>
- <http://homosensual.mx/noticias/steven-universe-personajes-lgbt/>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Harvey_Milk
- <https://www.taquilla.com/blog/sexo-sentido-pantalla/17058/>
- <http://www.anim-arte.com/shezow-un-superheroe-transgenero-llegara-a-thehub-en-los-estados-unidos/>
- http://es.mazingerz.wikia.com/wiki/Barón_Ashura
- <http://www.ambienteg.com/cine/shrek-promociona-la-transexualidad/>

LIBROS IMPRESOS

- PUIG, J. J., *La redacción de guiones para cine, televisión y radio*, Barcelona, Ed. Mitre, 1990.
- SEGER, Linda. *Cómo convertir un buen guión en excelente*, Madrid, Ed. Libros Cine-Rialp, 1991.
- SEGER, Linda. *Cómo crear personajes inolvidables*, Barcelona Ed. Paidós. 2000.
- WILLIAMS, Richard. *Kit de Supervivencia del Animador*, Ed Faber and faber. 2001.
- CÁMARA Sergio. *El Dibujo Animado*, Ed Parramon. 2008.
- WHITAKER, Harold. HALAS, John. *Timing for Animation*. Ed Elsevier/ Focal Press, 2009.
- MCLEAN, Fraser. *Setting the Scene: the Art and Evolution of Animation Layout*, Ed Chronicle Books, 16 nov. 2011.

8. ANEXOS

- *Link animática*



<https://www.youtube.com/watch?v=mX3801VXD84>