

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE
Grado en Comunicación Audiovisual



FACULTAD DE CIENCIAS
SOCIALES Y JURÍDICAS
CAMPUS ELCHE

Trabajo Fin De Grado

Curso Académico: **2021/2022**

PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN 2D:
LIL' SPOON

Tipo de trabajo: **Experimentación**

Autora: **Tamara Hung Tamargo**

Tutor: **Fernando Fernández Torres**

Resumen

Este trabajo de fin de grado consiste en la realización de un cortometraje de animación 2D en solitario. La historia gira en torno a una mujer llamada Gia, una bailarina exótica lesbiana, y cómo afecta esto a su vida diaria. Se busca transmitir la soledad dentro del colectivo con la que lidia a diario y dar representación a las relaciones homorrománticas entre mujeres.

Palabras clave

Animación 2D | Colectivo LGTBI | Cortometraje | Sáficas | Representación

Abstract

This final thesis consists on the creation of a 2D animation short film done completely by myself. The story centers around a woman named Gia, an erotic dancer and a lesbian, and how all that affects her daily life. It tries to convey the feeling of loneliness she deals with every day in the LGBTQ+ community and depicts homoromantic relationships between women.

Keywords

2D animation | LGBTQ+ community | Short film | Sapphic | Representation

Índice

| | |
|---|-----------|
| 1. Introducción | 4 |
| 2. Objetivos | 5 |
| 3. Hipótesis | 7 |
| 4. Estado de la cuestión | 8 |
| 5. Realización del proyecto: fases | 10 |
| a. Metodología y cronograma | 10 |
| <i>Bibliografía y webgrafía</i> | 10 |
| <i>Visionado</i> | 10 |
| <i>Formación</i> | 10 |
| <i>Animación</i> | 10 |
| <i>Cronograma</i> | 11 |
| b. Preproducción..... | 12 |
| <i>Inspiración:</i> | 15 |
| c. Producción..... | 17 |
| d. Postproducción | 20 |
| 6. Resultados del proyecto | 22 |
| 7. Conclusiones y discusión | 23 |
| 8. Bibliografía | 25 |
| 9. Índices de tablas, gráficos y figuras | 27 |
| 10. Anexos | 28 |
| a. Cronogramas anteriores..... | 28 |
| 2019: | 28 |
| 2020: | 29 |
| 2021: | 30 |
| b. Sinopsis | 33 |
| c. Guion literario | 34 |
| d. Escaleta..... | 37 |
| e. Tratamiento | 38 |
| f. Guion técnico | 39 |
| g. Storyboard | 44 |
| h. Fondos escaneados | 47 |
| <i>Baño</i> | 47 |
| <i>Club</i> | 47 |
| <i>Cocina</i> | 48 |
| <i>Habitación</i> | 48 |
| <i>Hall</i> | 49 |
| i. Fondos digitales coloreados | 50 |
| j. Vista Gia..... | 53 |
| k. Vista Lila | 59 |
| l. Vista gato..... | 62 |

1. Introducción

Son escasas las oportunidades u ocasiones que se presentan en las que puedes ser la cabeza creativa de todo un proyecto y poder darle así tu visión sin adulterar. Por esa razón, cuando llegó la hora de realizar el Trabajo de Fin de Grado, opté por la realización de un cortometraje de animación 2D propio.

La temática de la pieza consiste en la soledad dentro del colectivo LGTBI, ya que se trata de una causa cercana. Como alguien que pertenece al colectivo, sentía que era imperativo representar a las personas sáficas en los medios. En el momento de la creación de la idea original, existía escasa representación tanto en series televisivas como en películas, o la existente estaba llena de estereotipos perjudiciales y el *Dead Lesbian Syndrome*. Un fenómeno que ocurre en los productos audiovisuales que afecta a los personajes lésbicos y a las tramas en las que se ven involucrados. Se trata de la muerte o final catastrófico de dichos personajes, lo cual crea un vacío de representación: dando a entender subconscientemente que las mujeres homosexuales y sus relaciones románticas no alcanzarán un final satisfactorio.

En los últimos años, las relaciones sáficas han obtenido gran atención, llenando tanto la pantalla grande, como las pequeñas: televisión y servicios de *streaming*. Tomando estos últimos gran parte de la iniciativa, dando oportunidades a nuevas voces. Series como *Yo nunca*, *Arcane*, *She-Ra* y *las Princesas del Poder*, *Dickinson*, *Skam España*, *Rebelde*, etc., ya prestan con representación sáfica en sus tramas.

Quise dar valor a mi voz como creadora y adentrarme en la animación, mi campo preferido dentro del mundo audiovisual. Siempre me ha interesado el dibujo y siento que en este medio me puedo expresar de la manera ideal, dando rienda suelta a mis ideas.

Este proyecto requirió que pusiera en práctica los cuatro años de educación recibida, llevar a cabo las tres etapas: preproducción, producción y postproducción. Haciéndome cargo de cada una de las tareas y poniéndome en el lugar de los diferentes trabajadores dentro de un estudio de animación. Una experiencia que sin duda me dio una lección de humildad, pero, sobre todo, me dio conocimientos y habilidades de los que espero dar uso en un futuro.

2. Objetivos

La realización de este proyecto tiene como objetivo principal llevar a cabo un cortometraje de animación 2D completamente propio, desde la primera fase de preproducción hasta la última de postproducción; es decir, escribir, dirigir y animar una pieza audiovisual. Esta idea nació del deseo de experimentar con el estilo personal; poder explorar y desarrollar la visión y la estética propia a través de la historia, los personajes, los escenarios y los demás elementos de la pieza audiovisual.

A partir del objetivo principal, surgen los siguientes objetivos secundarios:

- Aprender métodos de organización y disciplina. Cualquier tipo de trabajo audiovisual requiere un alto nivel de dedicación. Al no tratarse de un proyecto equipo, no existe ninguna fuente de motivación extrínseca que sirva como empujón para terminar las tareas propuestas. Por lo tanto, para conseguir este objetivo es necesario plantear una serie de *deadlines* iniciales con el tutor y crear un cronograma acorde a las capacidades propias y de la cantidad de labor que exige el trabajo. Es imperioso ser constante y ceñirse a dichas fechas de entrega y ser capaces de realizar cualquier corrección a tiempo, si fuera necesario.
- Perfeccionar mi técnica de animación es otro de los objetivos consecuentes del principal. Cada ser vivo dota de cierta peculiaridad y gestos característicos a sus movimientos, dependiendo de su forma de ser o expresarse, por lo que es importante plasmarlo en la animación. Para que estos movimientos parezcan realistas, debe existir cierta fluidez y naturalidad en ellos. Por ese motivo, es necesario tomar referencias audiovisuales con el fin de observar detenidamente y comprender cada movimiento y las transiciones que llevan de uno a otro.
- Con respecto a la temática, este proyecto tiene como objetivo explorar la soledad dentro del colectivo LGBTI. Al vivir en una sociedad cisgénero y heterosexual, pertenecer al colectivo puede resultar en aislamiento o rechazo social, discriminación y agresiones. Todavía sigue latente el estigma que rodea a las personas pertenecientes al colectivo, debido a prejuicios perpetuados tanto por la sociedad en general, como las representaciones de éstos en los medios audiovisuales. Antiguamente, el cine se convirtió en una manera en la que las personas LGTBI podían expresarse sin tantas restricciones, “porque muchos de ellos tienen una situación muy precaria para comunicarse en la sociedad

heterocentrista como quisieran y el arte es una válvula de escape para volcar sus ideas de una manera rompedora, sin levantar gran polvareda” (Rodríguez, 2008, pág. 16) . Como parte del colectivo LGTBI, la autora considera que es su responsabilidad cambiar la narrativa alrededor de las relaciones sáficas en la sociedad del Siglo XXI.

- Otro objetivo con respecto a la temática, es dar visibilidad a las mujeres lesbianas o bisexuales. Ya que existe un déficit de representación en los medios audiovisuales. A lo largo de la década pasada, se ha convertido en algo cada vez más común. Sin embargo, muchas de las representaciones de mujeres en relaciones homorrománticas en series televisivas o películas cuentan con una narrativa pesimista o finales trágicos como el *Dead Lesbian Syndrome*.



3. Hipótesis

La hipótesis planteada en este proyecto es la siguiente: ¿seré capaz de realizar un trabajo audiovisual de principio a fin yo sola? y ¿aprenderé sobre los diferentes campos de trabajo dentro de la animación gracias a eso?

Como ya hemos mencionado antes, en este proyecto seré la encargada de las tres etapas de la producción audiovisual: pre-producción, producción y post-producción. Qué aprenderé durante el proceso me enseñará mucho sobre mi misma, mi proceso de trabajo, y me mostrará en qué áreas podría especializarme en un futuro.

Antes de comenzar el proyecto, la rotoscopia era mi método favorito; pero también ansiaba el aprender técnicas para fondo y atrezzo y otras maneras de animar.



4. Estado de la cuestión

Al inicio de este proyecto los productos audiovisuales con temática LGTBI, en concreto con temática sáfica, escaseaban. Ya había algunos personajes que llenaban nuestros dispositivos, pero no a un nivel normalizado. En los últimos años hemos podido apreciar como ese número crecía y con él las variedades en la representación. Algunos aprovecharon este aumento para desarrollar personajes redondos que reflejan nuestra realidad, para contar nuestra historia como comunidad, o simplemente para darnos un final feliz.

Ahora existen productos audiovisuales con diferentes públicos objetivos, algunos de ellos dirigidos a los más pequeños creando así un entorno un poco más seguro para las próximas generaciones *queer*. Uno de ellos es el corto de Disney, *Out* (2020) Dir. Steven Hunter, que cuenta la historia de la relación entre un hombre gay adulto con sus padres, y cómo estos le aceptan tanto a él como a su pareja.

A pesar de estos avances, gran parte de la representación sáfica en la gran pantalla es escrita y llevada a cabo por hombres heterosexuales. Como consecuencia estos productos audiovisuales se encuentran influenciados por el *male gaze*. Con esto quiero hacer hincapié sobre cómo estas ideas de la experiencia del colectivo LGTBI afectan al producto final; aunque a veces parecidas a la realidad, siguen sin ser una descripción honesta escrita desde la experiencia personal o cercana. Esto contribuye a la perpetuación de estereotipos como el *Dead Lesbian Syndrome* y da paso a la creación de nuevos igual de nocivos.

Para hablar del estado de la cuestión vamos a dividir los tipos de productos audiovisuales en dos categorías: productos con representación sáfica y productos de animación 2D. Para terminar, analizaremos dónde convergen estas dos categorías.

Comenzando por la representación sáfica. Encontramos películas como:

- *Gia* (1998) Dir. Michael Cristofer
- *The First Girl I Loved* (2016) Dir. Kerem Sanga
- *Disobedience* (2017) Dir. Sebastián Lelio
- *The Miseducation of Cameron Post* (2018) Dir. Desiree Akhavan

Siendo esta última la única escrita y dirigida por mujeres.

En series de animación encontramos representación homorromántica entre mujeres, pero no forman parte de la trama principal. Algunos ejemplos son:

- *She-Ra and The Princesses of Power* (2018-2020), creada por ND Stevenson
- *Steven Universe* (2013-2019), creada por Rebecca Sugar

En este campo existe una mayor diversidad entre los creadores, directores, animadores y actrices que forman el equipo.

Ambas categorías convergen en la reciente serie de animación *Arcane: League of Legends* (2021). En ella, la relación homorromántica entre Vi y Caitlyn tiene lugar junto a la trama principal, lo que ha causado una gran repercusión social debido a la acertada representación.



5. Realización del proyecto: fases

a. Metodología y cronograma

Bibliografía y webgrafía

Para poder profundizar en la temática de este trabajo, hice lectura tanto de artículos *online* sobre fenómenos lésbicos en las series y el cine, como de libros sobre temática LGTBI y su historia en los medios audiovisuales. Esto se hizo con el propósito de comprender la historia del cine *queer* y la representación que ha tenido el colectivo anteriormente. El libro que proporcionó un profundo entendimiento sobre dicho tema es “El Celuloide Rosa” (García Rodríguez, 2008).

Visionado

Además de la lectura, consumí una gran cantidad de contenido audiovisual. Se hizo con el fin de trabajar la temática del cortometraje, de buscar inspiraciones estéticas y de encontrar referencias o tutoriales que ayudaran a la animación. Ya fueran vídeos o imágenes, todo el contenido contribuyó de una forma u otra a realizar el cortometraje. Con respecto al proceso de animar, todos aquellos movimientos de referencia que no fueron encontrados *online*, fueron grabados y visionados conmigo como sujeto.

Formación

En el Grado de Comunicación Audiovisual cursamos las asignaturas de Animación I y Animación II, a lo largo de un año académico, que sirvió como base para asentar los conocimientos principales sobre la animación. Con ese aprendizaje afianzado, formé parte de un proyecto extracurricular llevado a cabo por el alumnado de la Universidad Miguel Hernández en conjunto con Arly Jones y Rudy Mercado, llamado *The Bobby Fuller Four*. Seguidamente, atendí al Curso de Verano sobre Creación de Escenarios para Animación 2D, impartido también por Arly Jones. Todas las experiencias nombradas, constituyen la formación académica sobre animación 2D que poseía previo a este trabajo.

Animación

Ya con una propuesta de proyecto sólida, dio comienzo la animación. Se llevó a cabo, principalmente, en formato digital, haciendo uso de un ordenador y tableta gráfica con Adobe Photoshop y una tablet con Procreate. Ambos programas permiten animar de manera sencilla e intuitiva.

| TAREA | 2020 | | 2021 | | | | | | 2022 | | | |
|-------------------------------------|---------|-----------|-------|---------|-------|-------|------------|---------|-----------|-------|------|-------|
| | octubre | noviembre | enero | febrero | marzo | abril | septiembre | octubre | noviembre | abril | mayo | junio |
| TRABAJO TEÓRICO | | | | | | | | | | | | |
| portada | | | | | | | | | | | | |
| título/autores/entidades | | | | | | | | | | | | |
| índice | | | | | | | | | | | | |
| resumen/palabras clave | | | | | | | | | | | | |
| introducción | | | | | | | | | | | | |
| objetivos | | | | | | | | | | | | |
| hipótesis | | | | | | | | | | | | |
| metodología y cronograma | | | | | | | | | | | | |
| preproducción | | | | | | | | | | | | |
| producción | | | | | | | | | | | | |
| postproducción | | | | | | | | | | | | |
| resultados del proyecto | | | | | | | | | | | | |
| conclusiones y discusión | | | | | | | | | | | | |
| bibliografía | | | | | | | | | | | | |
| índice de tablas, gráficos, figuras | | | | | | | | | | | | |
| anexos | | | | | | | | | | | | |
| ÚLTIMOS RETOQUES | | | | | | | | | | | | |

b. Preproducción

La primera fase, o preproducción, es el proceso de preparación de todos aquellos aspectos y variables que hacen falta para poder llevar a cabo un proyecto. Incluye los pasos entre la creación de la idea hasta el comienzo de la producción, pasando por el guion literario. El primer paso de la preproducción es crear la idea que queremos transmitir al público. Para ello, este proyecto comenzó con la recopilación de varias ideas anotadas a lo largo del verano y otoño del año 2018. La mayoría de éstas visuales: ideas de composiciones de planos, ciertas estéticas, imágenes de situaciones concretas... Una vez todas juntas, destacaba que la temática que las unía era la soledad. Así, ésta se convirtió en el tema principal de la pieza. Tras un análisis crítico de las ideas recopiladas, se incorporaron todas en una misma historia mediante la redacción del borrador del guion literario.

Incorporé las ideas visuales previas y escribí la sinopsis y una segunda versión del guion literario con la historia final; sin embargo, el guion definitivo no llegó hasta que realicé ciertos cambios. Hasta ese momento, la protagonista no tenía nombre y el cortometraje no tenía título, puesto que elegirlo antes de terminar de crear la historia podría haber limitado hacia dónde iría encaminado el producto final. Finalmente, decidí que Gia sería el nombre de la protagonista. Una referencia a la modelo de la década de 1980, Gia Carangi, una mujer abiertamente lesbiana; y la obra se titularía *lil' spoon*, lo cual alude al acto de “hacer la cucharita”.

La creación del personaje protagonista, Gia, fue un proceso largo, ya que físicamente fue creada y diseñada varias veces a lo largo del proceso de preproducción. Al igual que en la creación de la historia, recurrí a las mismas fuentes de inspiración. Con un par de conceptos claros, comencé a hacer bocetos preliminares además de dibujar situaciones en las que podría encontrarse y escenas de su intimidad con el fin de conseguir crear un personaje redondo y con trasfondo; creando así un personaje que va más allá de lo que se muestra en pantalla. Tras tener bien definida a la protagonista mental y físicamente, la dibujé en tres vistas: frontal, perfil izquierdo y en perspectiva caballera.

El hecho de que la protagonista sea femenina y se muestre como tal, no nace del hecho de que desee atraer a hombres, a pesar de que su carrera consista en ello. Se debe a una imperativa necesidad de expresarse tal y como es sin pensar en si coincide con los cánones impuestos por la sociedad; sin dejar tampoco que la feminidad sea vista como una debilidad o símbolo de sumisión. El personaje principal se está aprovechando del sistema heteropatriarcal la feminidad por encima de cualquier requisito que se le ha impuesto desde pequeña, ya que solo desea la atención de las mujeres.

La creación del personaje secundario e interés romántico de Gia, Lila, surgió a partir de un proceso similar y también fue re-diseñada para el proyecto final. En el caso de Lila se utilizaron referencias de personas reales y personajes ficticios abiertamente *queer*. Al tratarse de un personaje secundario cuya aparición en el cortometraje es objetivamente corta, demostrar su personalidad y forma de ser mediante acciones o palabras resulta contraproducente. Por esa razón, la creación del personaje secundario se centró en plasmar aquellos rasgos de su personalidad que la definen en su apariencia física; por ejemplo, el pelo rizado y desenfadado representa su espontaneidad y su característico entrecejo su individualidad.

Una vez creados los personajes, tanto su personalidad como físicamente, pasamos a la redacción de una escaleta: “una lista de las escenas que componen la historia. Cada elemento de la lista consta de una o varias oraciones describiendo de una manera muy puntual los eventos relevantes de cada escena” (EDUCALINGO, 2022). En el caso de este cortometraje, sirvió de gran apoyo a la hora de redactar el guion técnico.

Un guion técnico es un documento en el que, separado por secuencias, se listan todas las escenas y los planos que la componen. Habitualmente, suelen incluir anotaciones sobre el tipo de plano que es (plano general, medio, detalle, etc.), la angulación de la cámara

(normal o ángulo neutro, picado, contrapicado, cenital, etc.), movimiento de la cámara (fija, panorámica, barrido, etc.), el contenido de la escena, diálogo, efectos de sonido (pasos, lluvia, insectos, etc.). Al redactarlo, tuve en cuenta la estética que imaginaba para el cortometraje y el mensaje que deseaba transmitir mediante el lenguaje cinematográfico. La historia se cuenta desde una perspectiva poco personal casi como un documental de naturaleza: planos fijos generales o con zoom ins casi indetectables que muestran el entorno al sujeto de manera objetiva, sin imponer ningún tipo de subjetividad. La decisión artística de los planos también está influenciada por el ritmo del cortometraje: al tratarse de una pieza de una duración estimada de 2 ó 3 minutos, los planos sin movimiento de cámara crean la sensación de que es de mayor duración de lo que dura en realidad. Por lo tanto, en el hipotético caso de que cada plano tuviera un movimiento de cámara rápido, dotaría a la pieza, tanto visual como argumentativamente, de cierto ritmo apresurado.

Seguidamente, comenzó el proceso de dibujar un storyboard en base al guion técnico. El storyboard “es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre visualizar una animación o planificar la estructura de una película. Un story es básicamente una serie de viñetas que se ordenan conforme a una narración previa.” (López, pág. 1) Consiste en convertir las palabras en imágenes, un escalón crucial para la estética general del cortometraje.

En junio del año 2019, atendí al Curso de Verano sobre Creación de Escenarios para Animación 2D, donde se creó el primer escenario que aparece en el cortometraje: el polígono industrial. Hice uso de referencias de polígonos industriales y clubs eróticos reales en Internet y en plataformas como Pinterest. La estética buscada es de polígono mal cuidado y casi abandonado. Para lograr ese efecto, fueron añadidos trazos a modo de detalles de desgaste en las carreteras, aceras, papeles publicitarios rotos en las farolas, contenedores de basura a rebosar, etc.

A lo largo de los meses de septiembre y octubre de 2019, los personajes de Gia y Lila fueron rediseñados, puesto que tanto el estilo personal como la técnica, habían evolucionado desde que tuvo comienzo la preproducción del proyecto. Finalmente fueron llevados a las tres vistas: frontal, perfil izquierdo y caballera.

Tras un año de haber comenzado a darle rienda suelta al proyecto, en enero de 2020, comenzó el diseño del resto de escenarios del cortometraje. Con un total de 7 localizaciones, busqué referencias en páginas como Pinterest, Tumblr y Google. Si bien

es cierto que el producto final no debe ser necesariamente idéntico al storyboard, había ciertos planos que deseaba que se ajustaran lo máximo posible a la idea original. Cada escenario tiene una estética concreta, a pesar de que casi todos los planos sean planos frontales y rectos, sin picados o contrapicados muy exagerados.

Cada escenario tiene como función transmitir distintas emociones al espectador. Por esa razón, las gamas de colores varían dependiendo de qué escenario se trate. Por ejemplo, la protagonista contrasta con su espacio de trabajo ya que son de tonalidades opuestas, mientras que en su espacio personal es de tonalidades parecidas, fundiéndose el personaje con el fondo.

Una vez los fondos son pasados a tinta y escaneados para tratarlos en el programa informático de Photoshop, comienza la fase de la producción del proyecto.

Inspiración:

- I. Tres piezas concretas fueron las que se convirtieron en grandes referencias para este proyecto: el largometraje *Assassination Nation* (2018) Dir. Sam Levinson; el videoclip de *BAGDAD* de la cantautora Rosalía; y las ilustraciones y animaciones de artistas digitales, en la plataforma Instagram, como @exotic.cancer y @sarahmaxwellart. Un tema recurrente en todas estas obras es la sexualidad, erotismo femenino y el uso de éstos como medio de empoderamiento. Exploran cómo las mujeres se empoderan a sí mismas dentro de un sistema patriarcal, ya sea utilizando rasgos históricamente asociados a la feminidad (sensibilidad emocional) o por los cuales las mujeres han sido ridiculizadas, como decir palabras malsonantes o utilizar y disfrutar de su sexualidad para su beneficio propio. Resultaba muy atractiva la idea de crear un personaje femenino homosexual que se encontrara a menudo en un entorno heteronormativo y en el que el *male gaze* está implícito, contribuyendo al sentimiento de soledad. Por esa razón, la protagonista es una mujer *queer* que se dedica al baile erótico/exótico.
- II. La protagonista de este cortometraje es la viva imagen de la feminidad, algo que comúnmente ha sido asociado a las mujeres, específicamente a las mujeres heterosexuales, las cuales se han visto forzadas a seguir ciertas normas preexistentes con el fin de complacer a los demás. Existen tres rasgos físicos distintivos de Gia: el primero es que es un personaje completamente de color azul, puesto que tanto su pelo como su piel y ropa son de distintas tonalidades de dicho

color; el segundo es que tiene el pelo largo; y el tercero es que siempre lleva un colgante con su nombre, como referencia a la protagonista de la famosa serie de la década de 1990, *Sexo en Nueva York*, Carrie Bradshaw, quien influenció a toda una generación de mujeres.

- III. Los colores son importantes porque sin palabras nos enseña en qué ámbitos ella se deja llevar al sentirse cómoda y en paz, y en qué ámbitos ocurre lo contrario y destaca. Un ejemplo de personajes en la misma tonalidad que Gia son las hermanas Gross de la serie *Los Proud* y *Los Proud: Más ruidosos y orgullosos*.



Figura 1. Las hermanas Gross de la serie *Los Proud*.

A diferencia de los otros personajes de las series, ellas son monocromáticas. Esto las hace destacar en el mar de colores que es su colegio.

- IV. Lo mismo ocurre en el webtoon *Lore Olympus* donde la protagonista, Perséfone, diosa de la primavera, destaca sobre la mayoría de los fondos. En el mundo de los mortales sobre los verdes campos y en el inframundo sobre los colores fríos, sombríos y azulados que lo forman.

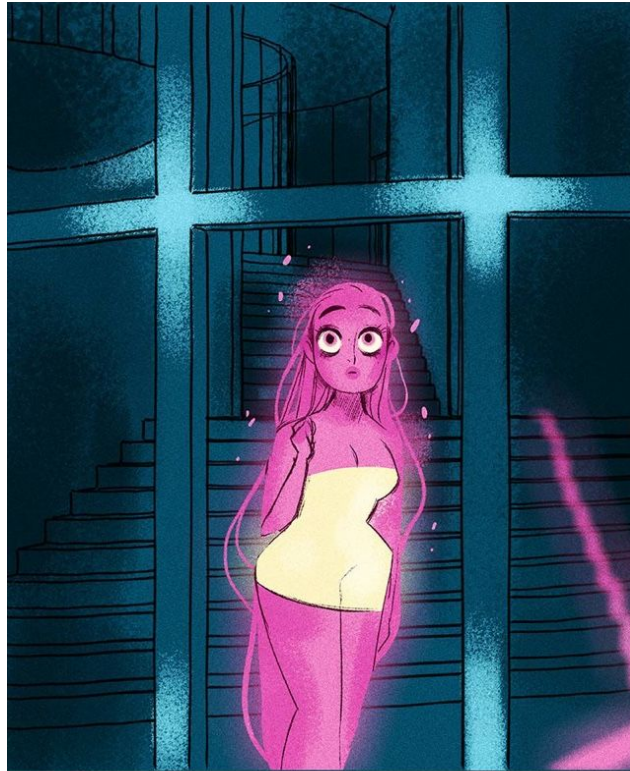


Figura 2. Perséfone en el inframundo por primera vez.

- V. En el caso de *Lil' Spoon* su entorno personal es limpio y acogedor. Un indicador de cómo es la protagonista, de sus gustos y preferencias, una extensión de su personalidad. Con muebles al estilo *mid century modern*, su casa entera está decorada con cuadros, pósters, fotos de seres queridos, rosas vivas y marchitas, plantas suculentas y recuerdos personales. Para crear el espacio de Gia, también fueron utilizadas referencias de habitaciones de películas, como *Palo Alto* (2013) Dir. Gia Coppola y del libro de la fotógrafa norteamericana Adrienne Salinger *In My Room: Teenagers in their Bedrooms* (1995), para el que fotografió las habitaciones de adolescentes de la época en EEUU.

c. Producción

Marcamos el inicio de la producción con la creación digital de los escenarios. Los fondos pasados a tinta se escanearon para poder colorearlos de manera digital en el programa informático Adobe Photoshop. Aislado el trazo utilizando la herramienta digital de “Varita mágica” para seleccionar el fondo y eliminarlo. De tal manera, se aísla el trazo y se puede colorear digitalmente en capas inferiores utilizando la herramienta “Pincel”.

Concretamente, se utilizó el “Pincel circular definido” con los ajustes de opacidad y flujo a 100%, mientras que el tamaño está sujeto al tamaño del objeto o zona a colorear.

En animación 2D, la producción es “el proceso de crear la animación reuniendo todos los materiales creados y produciendo las escenas. Esto incluye pintar los fondos, crear escenas individuales y actividades de los personajes, hacer la animación aproximada, limpiar la animación (trazado), *tweening* (intermediación), colorear y pintar los dibujos con la ayuda de un software de computadora, composición y exportación.” (Renderforest, s.f.)

En la animación aproximada, también denominada *layout*, “se determina la posición de los personajes, se planifica la puesta en escena y los tiempos, así como el ángulo y la posición de la cámara [...]”. (Glosarios, 2017). Durante esta fase del proyecto, es relevante comprobar que el movimiento de los personajes es fluido, por lo que es necesario grabar o buscar referencias para ciertos movimientos. Para así también dotar de naturalidad a los personajes. Por estas razones, en esta etapa existen muchas correcciones que conllevan mucho tiempo.

La animación de este cortometraje es de 6 fotogramas por segundo. El proceso llevado a cabo para animar fue similar en cada escena. Consiste en lo siguiente: abrir las imágenes de las distintas vistas del personaje en el programa Adobe Photoshop; copiar el contorno del personaje y pegarlo en un nuevo proyecto de Adobe Photoshop en tamaño de vídeo formato HD (1920x1080 píxeles); una vez pegado el contorno del personaje, añadir a este proyecto la imagen del fondo en una capa por debajo del contorno; ajustar el tamaño del personaje con respecto al escenario en el que se encuentre y su pose inicial en el plano.

Al terminar, debemos abrir la ventana denominada “Línea de tiempo” y seleccionar la opción “Crear animación de cuadros”. En cada cuadro la duración es de 0’1 segundos, en éstos modificamos el contorno del personaje de manera que cree el movimiento deseado una vez se reproduzca. Para conseguir continuidad en el movimiento, se duplican las capas en las que se encuentran los contornos y se dibujan las variaciones en las capas superiores. Es decir, cada capa es un movimiento y un fotograma.

Para animar cada secuencia fue necesario poder comprender cómo se mueven las personas, animales, objetos y tecnología. Es necesario tener en cuenta que, dependiendo de la velocidad en la que los movimientos sean realizados por las figuras, las variaciones

de fotograma a fotograma serán más leves o más drásticas; siendo leves cuando el movimiento es lento y radicales cuando es rápido. También debemos considerar que cada personaje posee ciertos gestos y movimientos característicos y distintivos. En el caso de la protagonista, Gia, modifica su lenguaje corporal según el entorno en el que se encuentre: cuando se encuentra sola en su apartamento, realiza movimientos poco calculados y naturales; mientras que cuando trabaja delante del público, su manera de moverse resulta más rígida y meditada. No obstante, independientemente del contexto, existe una constante en todos sus movimientos: la elegancia. Se trata de mostrar su autoestima a través de la animación.

La mascota de Gia también goza de cierta elegancia ya que se trata de un gato. Las animaciones de este son cíclicas (empiezan y terminan en la misma posición), ya que no debe llamar demasiado la atención y agiliza el proceso de animación. Al igual que los seres humanos, los animales también tienen una forma característica en la que realizan sus movimientos. Cada tipo de animal tiene cierta manera de moverse y, a su vez, dentro de cada especie existen diferentes tipos de movimientos. A pesar de que la mascota no cuenta con mucho tiempo en pantalla, era necesario transmitir la esencia de los movimientos felinos a través de la animación. Para poder conseguir un resultado verosímil, fueron utilizadas referencias videográficas de la propia mascota y en plataformas como YouTube o Instagram.

Una vez terminadas los *layouts*, comienza el proceso de limpiar los trazos y las líneas. A este proceso se le denomina *clean-up*. Consiste en repasar los contornos de cada fotograma, en una capa nueva, de una forma más limpia que los bocetos previos, además de añadir ciertos detalles que no fueron dibujados anteriormente. Durante esta etapa, para el contorno de los personajes animados se utiliza el color definitivo, ya que la animación aproximada se suele hacer de color rojo y/o azul para que los movimientos sean fáciles de distinguir.

Para los contornos, se hace uso de la herramienta “Pincel” en Photoshop, concretamente el pincel “Tamaño de presión, circular definido” que permite realizar trazos de distinto grosor según la presión aplicada en la tableta gráfica. Dependiendo del tipo de plano (primer plano, plano medio, plano general, etc.), se utiliza un determinado tamaño. Para los primeros planos se utiliza un tamaño 8 píxeles y para los planos generales se utiliza

un tamaño 2 píxeles. El resto de los ajustes del pincel, como lo son la dureza, la opacidad y el flujo, se mantienen siempre al 100%.

El color se añade una vez finalizado el *clean-up*. En el caso de este cortometraje, los colores de los personajes son planos (sin sombras ni brillos). La manera de colorear fue la siguiente: en una capa nueva se colocan todos los colores necesarios y una indicación de qué parte del personaje son (por ejemplo: “zapatos”, “piel”, etc.); después, utilizando la herramienta “Cuentagotas”, se selecciona un color concreto y se colorea la zona a la que pertenece con la herramienta “Pincel”. Específicamente fue utilizado el pincel “Circular definido” con los ajustes de dureza, opacidad y flujo al 100%. El tamaño del pincel se modifica según la dimensión de la zona a colorear.

Es importante colorear cada elemento del personaje en una capa distinta para facilitar las correcciones y para trabajar de manera más eficiente colorear los elementos del mismo matiz a la vez. También se puede hacer uso del “Bote de pintura” para rellenar zonas en las que ya se haya pintado el contorno, llevando siempre cuidado de rellenar las pequeñas imperfecciones que quedan con el “Pincel”.

d. Postproducción

La fase de postproducción de este proyecto comenzó al finalizar el color, las luces y las sombras de las animaciones. Una vez terminada la producción, cada plano fue exportado de Adobe Photoshop mediante la opción de “Interpretar vídeo”, en formato H.264, calidad de la animación HD 1080p 24, a 6 fotogramas por segundo.

Una vez exportados los clips, fue creado un proyecto en la aplicación Adobe Premiere Pro para iniciar el montaje de la pieza. Esta fase del trabajo conlleva menos tiempo que las anteriores, puesto que el cortometraje no cuenta con efectos especiales o corrección de color. En resumen, para montar la pieza, los clips de cada plano fueron colocados en “La Línea de Tiempo” uno al lado del otro, según el orden cronológico del cortometraje. Seguidamente, se añadieron los efectos sonoros (sonido ambiente, wildtracks, etc.) y una canción realizada por mí en la aplicación GarageBand.

Para completar el cortometraje fueron añadidos unos créditos iniciales y finales. Por lo que compuse una pequeña animación en la aplicación Procreate que fue exportada fotograma a fotograma y colocada en la línea de tiempo en Premiere Pro.

Finalmente, el cortometraje fue exportado en formato H.264, calidad HD 1080p 24, a 6 fotogramas por segundo.



6. Resultados del proyecto

Los resultados del proyecto fueron diversos: algunos reveladores y otros desilusionantes. Por una parte, conseguí realizar sola el proyecto de principio a fin, pasando por todas las etapas y todas las tareas necesarias para ejecutarlo. Por otra parte, no conseguí ceñirme al rango de tiempo establecido inicialmente.

Pese a que muchos factores estuvieron fuera de mi control, conseguí llevar a cabo el proyecto ceñéndome a la idea inicial y al trabajo realizado en la preproducción del proyecto. Di gran importancia a ese apartado al inicio de este trabajo y mereció la pena a lo largo del desarrollo audiovisual de la pieza. No solo me ayudó a tener siempre presente la visión y el mensaje que quería transmitir, sino que facilitó la carga de trabajo y la redujo, haciéndolo más llevadero.



7. Conclusiones y discusión

Como autora del proyecto, llevar a cabo un cortometraje de animación 2D de principio a fin en solitario, es una tarea más laboriosa y difícil de lo estimado previamente. A pesar de que ese fuera el objetivo principal, la magnitud de la carga de trabajo era objetivamente demasiado grande para llevarla a cabo en el tiempo propuesto inicialmente. A pesar de que, haya tardado 3 años y medio, en vez de los 6 meses previstos, considero que, si hubiera recurrido a ayuda de otras personas, no habría aprendido lo que he aprendido haciendo el corto. No sólo sobre animación e historia LGTBI en los medios audiovisuales, sino también sobre mí. Con respecto al aprendizaje personal adquirido: he aprendido cuáles son mis fortalezas y mis debilidades a la hora de planificar, llevar a cabo y terminar un proyecto; también he aprendido que el esfuerzo tiene su recompensa; y finalmente que, en la gran mayoría de los casos, un proyecto terminado es mejor que uno perfecto.

Con respecto a los objetivos secundarios que derivan del principal:

- Un proyecto de esta magnitud requiere organización y un plan de trabajo a seguir. Para este proyecto, fueron creados varios planes de trabajo; sin embargo, no fueron llevados a cabo como se esperaba. Estos planes de trabajo y cronogramas creados, consistían en jornadas estrictas y *deadlines* concretas, a las que, por circunstancias personales, no pude llegar. Pese a esto, considero que he aprendido ciertos métodos de organización y planificación como, por ejemplo, poner metas accesibles; y he obtenido cierta disciplina personal de la que carecía antes de empezar este proyecto.
- Antes de comenzar a trabajar en el cortometraje, mi experiencia en la animación no era muy extensa. A parte de ciertos trabajos académicos y escasos proyectos personales, no contaba con mucha veteranía en dicho campo. A partir de trabajar en este cortometraje, he conseguido aprender a animar de una manera más eficaz y con mejores resultados. Tras mucho “ensayo y error”, he conseguido entender a mayor profundidad los movimientos humanos y cómo plasmarlos en la animación.
- En relación a la temática de la obra, he conseguido explorar y aprender sobre la soledad dentro del colectivo LGTBI. Jóvenes, y especialmente, mayores del colectivo sufren mucha soledad (ya sea por la falta de representación en los

medios o exclusión social), lo cual puede llevar a problemas de salud mental. Con el fin de luchar contra dicha soledad, cada vez existe mayor representación en los medios audiovisuales y en las redes sociales.

- Continuando con la temática tratada y en relación con el objetivo anterior, la visibilidad de las mujeres lesbianas o bisexuales en los medios audiovisuales ha aumentado desde que se originó este proyecto. Personalmente, considero que la representación es necesaria y este cortometraje puede servir tanto para quién esté en busca de una representación de mujeres sáficas, como una forma personal de expresión en la que, como autora, puedo verme reflejada.

En conclusión, a pesar de las adversidades encontradas a lo largo de la realización del trabajo considero que he superado los objetivos planteados al inicio. He conseguido desarrollar habilidades de animación 2D que no poseía anteriormente y he experimentado crecimiento personal tras finalizar el proyecto. Por lo tanto, considero que el proyecto “dio su fruto”.



8. Bibliografía

- Aceves, M., Bensussen, P., Cordova, M. J., Ley, R., Limón, S. e Ybarra, N. (Productores ejecutivos). (2022-Presente). *Rebelde* [Serie de Televisión]. Woo Films; Propagate.
- Akhavan, D. (Director). (2018). *The Miseducation of Cameron Post* [La (des)educación de Cameron Post] [Película]. Beachside; Parkville Pictures.
- Albrecht, K., Carroll, W., Wilhite, T.L., Farquhar, R., Smith, B.W., Brown, C.J. (Productores Ejecutivos). (2001-2005). *The Proud Family* [Los Proud]. Jambalaya Studio; Walt Disney Pictures; Disney Television Animation; Hyperion Films.
- Coppola, G. (Director). (2013). *Palo Alto* [Película]. Rabbit Bandini Productions; American Zoetrope.
- Corral, D., Calleja, I., Araujo, F., Taboada, R., Blasco, P. y Álvarez, B. (Productores ejecutivos). (2018-2020). *Skam España* [Serie de Televisión]. Zeppelin TV.
- Cristofer, M. (Director). (1998). *Gia* [Película]. HBO Pictures.
- EDUCALINGO. (Junio de 2022). Obtenido de Escaleta: <https://educalingo.com/es/dic-es/escaleta>
- Glosarios. (17 de 03 de 2017). Obtenido de Glosario Animación 3D: https://glosarios.servidor-alicante.com/animacion-3d_en/layout
- Guerrero-Pico, M., Establés, M. J. y Ventura, R. (2017). *El Síndrome de la Lesbiana Muerta: mecanismos de autorregulación del fandom LGBTI en las polémicas fan-productor de la serie The 100*. Obtenido de Universitat Pompeu Fabra: <https://raco.cat/index.php/Analisi/article/view/n56-guerrero-pico-estables-ventura/421064>
- Hunter, S. (Director). (2020). *Out* [Película]. Pixar Animation Studios.
- Kaling, M., Fisher, L., Klein, H., Miner, D. y Shapeero, T. (Productores ejecutivos). (2020–2023). *Never Have I Ever* [Yo nunca] [Serie de Televisión]. Kaling International, Inc; Original Langster; 3 Arts Entertainment; Universal Television.
- Lelio, S. (Director). (2017). *Disobedience* [Película]. Film4 Productions; FilmNation Entertainment; Element Pictures; LC6 Productions; Braven Films.
- Levinson, L. (Director). (2018). *Assassination Nation* [Película]. Bron Studios; Foxtail Entertainment; Phantom Four.
- Linke, C., Merrill, M., Beck, B., Chung, J. y Vu, T. (Productores ejecutivos). (2021-Presente). *Arcane: League of Legends* [Serie de Televisión]. Fortiche; Riot Games.
- López, A. H. (s.f.). El Storyboard o Guion Gráfico. Granada: Universidad de Granada. Obtenido de <https://www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf>
- Parker, S.J., King, M.K. (Productores Ejecutivos). (1998-2004). *Sex and The City* [Sexo en Nueva York]. Darren Star Productions; HBO Entertainment.
- Renderforest. (s.f.). Obtenido de Animación 2D: todo lo que debe saber al respecto: <https://www.renderforest.com/es/blog/2d-animation>
- Rodríguez, J. G. (2008). *El Celuloide Rosa* (28º edición ed.). Editorial La Tempestad.
- Salinger, A. (1995). *In My Room: Teenagers in their Bedrooms*. Chronicle Books.
- Sanga, K. (Director). (2016). *The First Girl I Loved* [Película]. PSH Collective; Tilted Windmill Productions; Bee-Hive Productions.

- Smith, A., Green, D. G., Sugar, M., Lee, P., Steinfeld, H., Zalta, A., Goldstone, A. y Hunt, D. (Productores ejecutivos). (2019-2021). *Dickinson* [Serie de Televisión]. Tuning Fork Productions; Sugar 23; Wiip; Anonymous Content.
- Smith, B.W., Farquhar, R., Brown, C.J. (Productores Ejecutivos). (2022-presente). *The Proud Family: Louder and Prouder* [Los Proud: Más Ruidosos y Orgullosos]. Bar Productions; Disney Television Animation.
- Smythe, R. (2021). *Lore Olympus*. Del Rey Books.
- Stevenson, ND., Austen, C. (Productores ejecutivos). (2018-2020). *She-ra and the Princesses of Power* [She-ra y las princesas del poder] [Serie de Televisión]. DreamWorks Animation Television; Mattel Creations.
- Sugar, R. y Jones-Quartey, I. (Productores ejecutivos). (2013-2019). *Steven Universe* [Serie de Televisión]. Cartoon Network Studios.



9. Índices de tablas, gráficos y figuras

Figura 1. Las hermanas Gross.....17

Figura 2. Perséfone en el inframundo por primera vez.....18



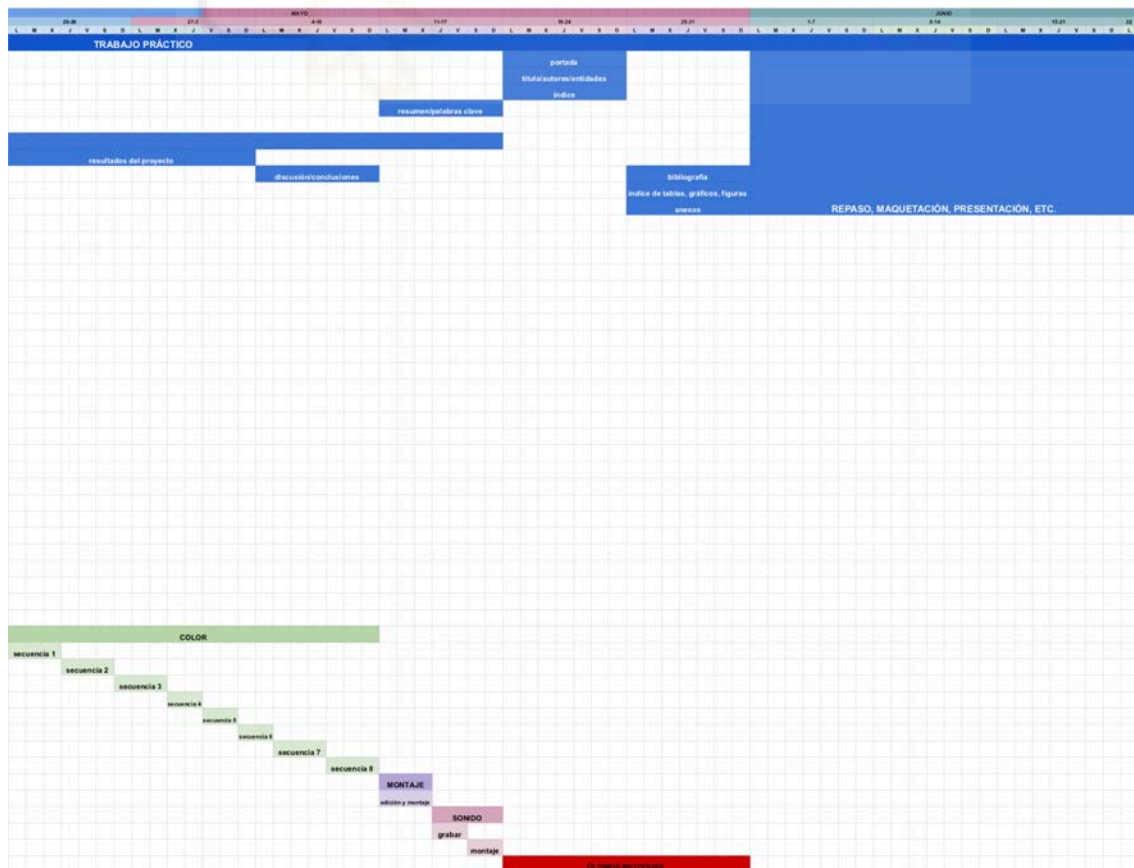
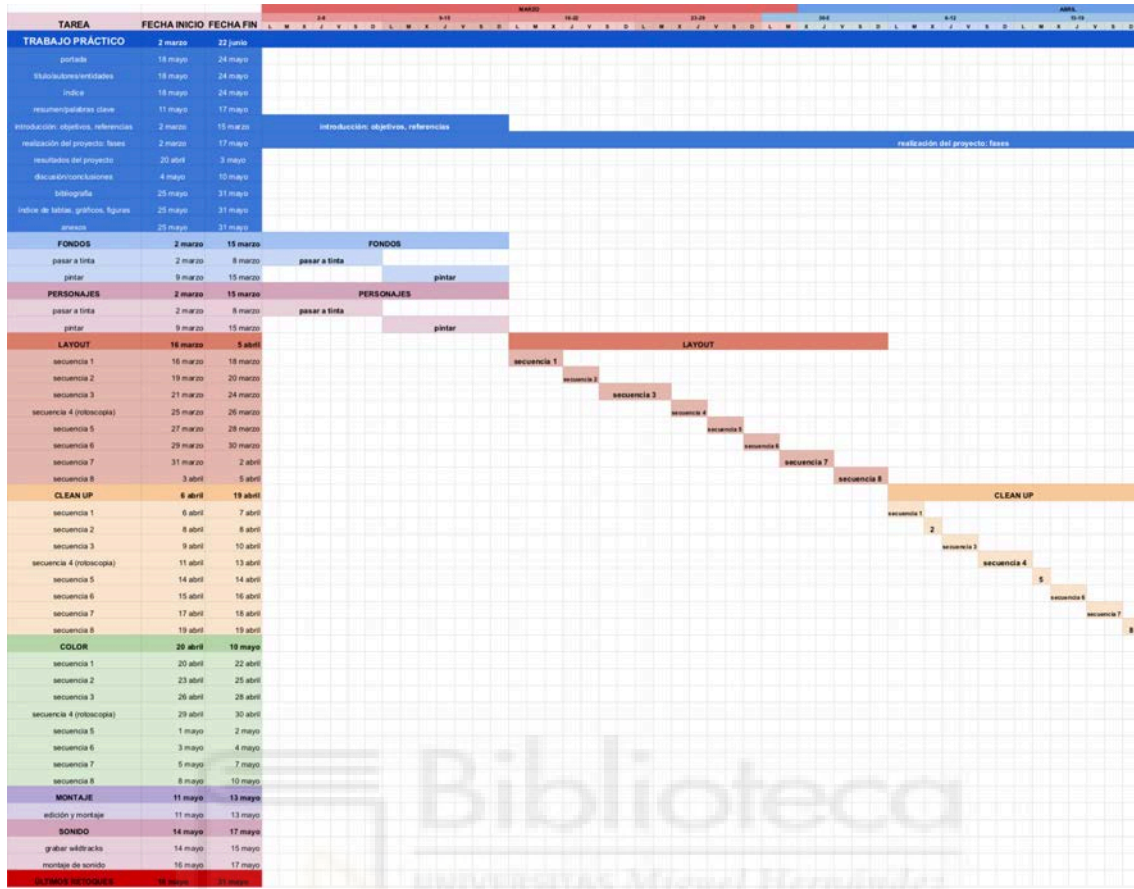
10. Anexos

a. Cronogramas anteriores

2019:



2020:



2021:

| TAREA | FECHA INICIO | FECHA FIN | SEPTIEMBRE | | | | | | | OCTUBRE | | | | | | | NOVIEMBRE | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------------|----------------------|----------------------|-------------------|---|---|---|---|---|---|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-------------------------|--|--|--|--|--|--|
| | | | S | M | X | J | V | S | D | S | M | X | J | V | S | D | S | M | X | J | V | S | D | | | | | | | |
| TRABAJO TEÓRICO | 6 septiembre | 21 noviembre | | | | | | | | | | | | | | | TRABAJO TEÓRICO. | | | | | | | TRABAJO TEÓRICO. | | | | | | |
| portada | 8 noviembre | 14 noviembre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| título/autores/entidades | 8 noviembre | 14 noviembre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| índice | 8 noviembre | 14 noviembre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| resumen/palabras clave | 8 noviembre | 14 noviembre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| introducción: objetivo o hipótesis | 6 septiembre | 19 septiembre | introducción | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| realización del proyecto: fases | 20 septiembre | 10 octubre | | | | | | | | | | | | | | | realización del proyecto (layout, clean-up, color, audio y montaje) | | | | | | | | | | | | | |
| resultados del proyecto | 11 octubre | 24 octubre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| conclusiones y discusión | 25 octubre | 7 noviembre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| bibliografía | 8 noviembre | 14 noviembre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| índice de tablas, gráficos, figuras | 8 noviembre | 14 noviembre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| anexos | 8 noviembre | 14 noviembre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| RETOQUES FINALES | 15 noviembre | 21 noviembre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PERIODO DE DEFENSA | 20 diciembre | 26 diciembre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| REVISIÓN EVALUACIÓN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CIERRE DE ACTAS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LAYOUT | 6 septiembre | 19 septiembre | | | | | | | | | | | | | | | LAYOUT | | | | | | | | | | | | | |
| secuencia 3 | 6 septiembre | 12 septiembre | secuencia 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| secuencia 8 | 13 septiembre | 19 septiembre | secuencia 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CLEAN UP | 20 septiembre | 10 octubre | | | | | | | | | | | | | | | CLEAN UP | | | | | | | | | | | | | |
| secuencia 3 | 20 septiembre | 26 septiembre | secuencia 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| secuencia 7 | 27 septiembre | 3 octubre | secuencia 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| secuencia 8 | 4 octubre | 10 octubre | secuencia 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| COLOR | 11 octubre | 31 octubre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| secuencia 3 | 11 octubre | 17 octubre | secuencia 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| secuencia 7 | 18 octubre | 24 octubre | secuencia 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| secuencia 8 | 25 octubre | 31 octubre | secuencia 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SONIDO | 15 noviembre | 21 noviembre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| grabar wildtracks | 15 noviembre | 17 noviembre | grabar wildtracks | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| montaje de sonido | 18 noviembre | 21 noviembre | montaje de sonido | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MONTAJE | 1 noviembre | 14 noviembre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| edición y montaje | 1 noviembre | 14 noviembre | edición y montaje | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ÚLTIMOS RETOQUES | 15 noviembre | 21 noviembre | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |



| OCTUBRE | | | | NOVIEMBRE | |
|-------------------------|------------------|------------------------|------------------|---|------------------|
| 11-17 | 18-24 | 25-31 | 1-7 | 8-14 | 15-21 |
| L M X F V S D | L M X F V S D | L M X F V S D | L M X F V S D | L M X F V S D | L M X F V S D |
| TRABAJO TEÓRICO. | TRABAJO TEÓRICO. | TRABAJO TEÓRICO. | TRABAJO TEÓRICO. | TRABAJO TEÓRICO. | |
| | | | | portada | ÚLTIMOS RETOQUES |
| | | | | título/autores/entidades | |
| | | | | índice | |
| | | | | resumen/palabras clave | |
| resultados del proyecto | | | | | |
| | | discusión/conclusiones | | | |
| | | | | bibliografía | |
| | | | | índice de tablas, gráficos, figuras anexos | |
| COLOR | | | | | |
| secuencia 3 | | | | | |
| | secuencia 7 | | | | |
| | | secuencia 8 | | | |
| | | | SONIDO | | |
| | | | grabar | | |
| | | | | montaje | |
| | | | | MONTAJE | |
| | | | | edición y montaje | |
| | | | | | ÚLTIMOS RETOQUES |



b. Sinopsis

Hay que diferenciar un tratamiento y una sinopsis. Una sinopsis es un relato sencillo de la trama y los aspectos más destacados del guion. Un tratamiento es mucho más amplio y debe incluir mucha más información, así como debe ser mucho más entretenido de leer. Para que os hagáis una idea os pongo en las notas del programa el enlace a una web para ver tratamientos de películas. Algunos de los enlaces están caducados, pero otros funcionan y os podrán ser de ayuda.



c. Guion literario

lil' spoon

escrito por:

tamara hung tamargo



EXT. CALLEJÓN. CLUB DE STRIPTEASE. NOCHE

GIA (22) se ve muy pequeña al lado de la grandeza del Club de Striptease y de su gran signo de Neón. A escondidas en el callejón del club, al lado de los contenedores. Lleva un abrigo de pelo sintético que cubre su cuerpo semidesnudo, y zapatos de tacón con plataforma. Está fumándose un cigarro. Le da una última calada. Lo tira al suelo con sus manos decoradas por uñas acrílicas de purpurina. Lo pisa con sus sandalias. Abre la puerta y entra, dejando el callejón vacío y en silencio.

INT. CAMERINO. CLUB DE STRIPTEASE. NOCHE

GIA sentada en una silla frente al espejo retoca su maquillaje, y observa fijamente cómo cambia su apariencia con la mirada muerta.

PRESENTADOR:

Caballeros, denle una cálida
bienvenida a... ¡*Sparkle Baby!*

Se quita su *faux fur* y lo deja en el respaldo de la silla. Se levanta y sale por unas cortinas rojas.

INT. ESCENARIO. CLUB DE STRIPTEASE. NOCHE

GIA sale a través de las cortinas y comienza a contonear sus caderas al andar mientras se acerca a la barra americana. Cuando llega a ésta comienza a bailar. Su mirada está vacía. Unos clientes se acercan y colocan cuidadosamente billetes de dólar en su bikini. Le repugnan y se nota.

CORTE A

INT. APARTAMENTO. NOCHE

GIA abre la puerta de su apartamento. Se queda de pie con la puerta abierta con su bolsa de deporte en brazos, a contraluz por la luz del pasillo. Su gato se acerca y restriega su cuerpo peludo contra su chándal. El gato la mira, y con el rabo alzado camina sensualmente guiándola hacia la cocina.

INT. BAÑO. APARTAMENTO. NOCHE

GIA sentada en la bañera, con las rodillas encogidas y amoratadas, espera pacientemente a que se llene. Mientras tanto, el gato come en la cocina.

INT. HABITACIÓN. APARTAMENTO. NOCHE

Iluminada por la luz de su móvil, GIA hace *swipe* en Tinder. Lleva una toalla en el pelo y una sudadera desteñida de tanto lavarla. Está acostada, bajo el edredón blanco. Su gato, también acostado, duerme plácidamente a los pies de su cama, sobre el edredón. Hace *swipe* con cara de indiferencia. Ninguna de las chicas que aparecen le llaman la atención. Chicas *femme*, *swipe* a la izquierda. Chicas con martillo, *swipe* a la izquierda. Chicas hippies con su horóscopo en su biografía, *swipe* a la izquierda. Movimiento casi automático. De repente, una chica rubia, con el pelo cuidadosamente despeinado y ojos azules aparece. Su autoconfianza atraviesa la pantalla. Parece muy feliz en sus fotos. GIA hace *swipe* a la derecha. La pantalla se ilumina: son un *match*. GIA se pega el móvil rápidamente al pecho.

CORTE A

INT. HABITACIÓN. APARTAMENTO. NOCHE

GIA y LILA en la misma cama. GIA encogida, sola hasta en compañía. LILA, durmiendo a pierna suelta, boca arriba, sólo le falta roncar. *Post fuck*. Se gira y la abraza, convirtiéndose en la *cuchara grande* de GIA. El tacto le causa la misma incomodidad que un jersey de angora. Es como si le quemara al tocar. Tiesa como una piedra comienza a aceptar su destino: ser la *cuchara pequeña* de alguien por una noche.

d. Escaleta

lil' spoon

EXT. CALLEJÓN. CLUB DE STRIPTEASE. NOCHE

Gia se fuma un cigarro. Le da la última calada y lo tira al suelo. Lo apaga con su sandalia. Abre la puerta y entra.

INT. CAMERINO. CLUB DE STRIPTEASE. NOCHE

Gia sentada frente al espejo se pinta los labios. Cuando termina, se quita el abrigo, lo deja en el respaldo de la silla. Se levanta y sale.

INT. ESCENARIO. CLUB DE STRIPTEASE. NOCHE

Gia sale al escenario. Camina por la pasarela y baila en la barra americana. Unos clientes le ponen unos billetes en la braguita de su biquini.

CORTE A

INT. APARTAMENTO. NOCHE

Gia abre la puerta de su apartamento. Su gato se acerca y se le restriega por la pierna. Luego se va a la cocina.

INT. BAÑO. APARTAMENTO. NOCHE

Gia mide el nivel del agua de la bañera con el dedo. El gato come en la cocina.

INT. HABITACIÓN. APARTAMENTO. NOCHE

Gia hace *swipe* a la izquierda. Cuando sale Sarah hace *swipe* a la derecha. Son un *match*.

CORTE A

INT. HABITACIÓN. APARTAMENTO. NOCHE

Sarah se gira y abraza a Gia mientras duerme.

e. Tratamiento

lil' spoon

EXT. CALLEJÓN. CLUB DE STRIPTEASE. NOCHE

Gia se fuma un cigarro. Le da la última calada y lo tira al suelo. Lo apaga con su sandalia. Abre la puerta y entra.

INT. CAMERINO. CLUB DE STRIPTEASE. NOCHE

Gia sentada frente al espejo se pinta los labios. Cuando termina, se quita el abrigo, lo deja en el respaldo de la silla. Se levanta y sale.

INT. ESCENARIO. CLUB DE STRIPTEASE. NOCHE

Gia sale al escenario. Camina por la pasarela y baila en la barra americana. Unos clientes le ponen unos billetes en la braguita de su biquini.

CORTE A

INT. APARTAMENTO. NOCHE

Gia abre la puerta de su apartamento. Su gato se acerca y se le restriega por la pierna. Luego se va a la cocina.

INT. BAÑO. APARTAMENTO. NOCHE

Gia mide el nivel del agua de la bañera con el dedo. El gato come en la cocina.

INT. HABITACIÓN. APARTAMENTO. NOCHE

Gia hace *swipe* a la izquierda. Cuando sale Lila hace *swipe* a la derecha. Son un *match*.

CORTE A

INT. HABITACIÓN. APARTAMENTO. NOCHE

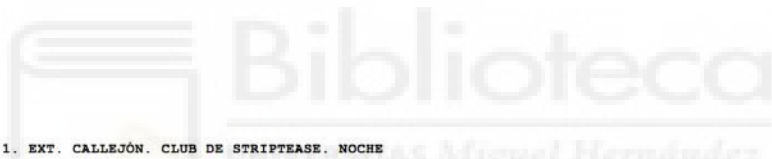
Lila se gira y abraza a Gia mientras duerme.

f. Guion técnico

lil' spoon

escrito por: tamara hung tamargo

1



SECUENCIA 1. EXT. CALLEJÓN. CLUB DE STRIPEASE. NOCHE

| N° | ESCALA | ÁNG | MOV | PERSONAJES | DESCRIPCIÓN ACCIÓN | DIÁLOGOS | SONIDO | ILUMINACIÓN / EFECTOS VISUALES | T. seg |
|----|--------|------------------|----------------|------------|---|----------|--|--------------------------------|--------|
| 1 | PG | Normal /front al | Paneo vertical | Gia | Gia está fumando, le da una última calada al cigarro. Lo tira al suelo. | No | Música 8 Bit | La farola | 15" |
| 2 | PD | Picado | Fijo | Gia | Gia apaga el cigarro con su sandalia. | No | Música 8 Bit | La farola | 5" |
| 3 | PG | Normal /front al | Fijo | Gia | Entra en el club. | No | Música 8 Bit procede nte del club, que se oye con normalidad cuando abre la puerta, y los tacones de Gia al andar. | La farola | 10" |

2

SECUENCIA 2. INT. CAMERINO. CLUB DE STRIPTEASE. NOCHE

| Nº | ESCALA | ÁNG | MOV | PERSONAJES | DESCRIPCIÓN ACCIÓN | DIÁLOGOS | SONIDO | ILUMINACIÓN / EFECTOS VISUALES | T. seg |
|----|--------|-----------------|------------|------------|--|---|---|--------------------------------|--------|
| 1 | PM | Perfil / Normal | Fijo | Gia | Gia se maquilla frente al espejo. | PRESENTADOR: <i>Caballeros, denle una cálida bienvenida a... ¡Sparkle Baby!</i> | Música y aplausos descompasados en 8 Bit | Luz cenital del techo | 25" |
| 2 | PML | Trasero | Travelling | Gia | Gia se quita el abrigo, se levanta y sale por las cortinas del camerino. | | Música 8 Bit y los tacones de Gia al andar. | Luz cenital del techo | 10" |

3

SECUENCIA 3. INT. ESCENARIO. CLUB DE STRIPTEASE. NOCHE

| Nº | ESCALA | ÁNG | MOV | PERSONAJES | DESCRIPCIÓN ACCIÓN | DIÁLOGOS | SONIDO | ILUMINACIÓN / EFECTOS VISUALES | T. seg |
|----|--------|--------------------------------|------|--------------------|---|----------|----------------|--------------------------------|--------|
| 1 | PG | Frontal/Levemente contrapicado | Fijo | Gia y los clientes | Gia sale al escenario y empieza a bailar en la barra americana. | No | Música exótica | Luces tenues de colores | 30" |
| 2 | PML | Frontal/Picado | Fijo | Gia y los clientes | Los clientes le colocan dinero a Gia en el biquini. | No | Música exótica | Luces tenues de colores | 5" |

4

SECUENCIA 4. INT. APARTAMENTO. NOCHE

| N° | ESCALA | ÁNG | MOV | PERSONAJES | DESCRIPCIÓN ACCIÓN | DIÁLOGOS | SONIDO | ILUMINACIÓN / EFECTOS VISUALES | T. seg |
|----|--------|---------------------------------|------|---------------|--|----------|-------------------|--------------------------------|--------|
| 1 | PG | Frontal/Levemente contra picado | Fijo | Gia y el gato | Gia abre la puerta y se encuentra con su gato y la guía hacia la cocina. | No | Ronroneo del gato | Contraluz | 10" |

5

SECUENCIA 5. INT. BAÑO. APARTAMENTO. NOCHE

| N° | ESCALA | ÁNG | MOV | PERSONAJES | DESCRIPCIÓN ACCIÓN | DIÁLOGOS | SONIDO | ILUMINACIÓN / EFECTOS VISUALES | T. seg |
|----|--------|------------------|--------------|------------|--|----------|------------------------------------|--------------------------------|--------|
| 1 | PG | Perfil / Norma 1 | Leve zoom in | Gia | Gia espera sentada en la bañera a que ésta se llene. | No | Agua cayendo y llenando la bañera. | Iluminación intensa cenital | 15" |

6

SECUENCIA 6. INT. COCINA. APARTAMENTO. NOCHE

| Nº | ESCALA | ÁNG | MOV | PERSONAJES | DESCRIPCIÓN ACCIÓN | DIÁLOGOS | SONIDO | ILUMINACIÓN / EFECTOS VISUALES | T. seg |
|----|--------|------------|------|------------|----------------------------|----------|--|---------------------------------------|--------|
| 1 | PE | ¼ / Normal | Fijo | Gato | El gato come en la cocina. | No | Ruido de la bañera en 8 Bit y el gato mastica ndo. | No hay ninguna fuente de luz cercana. | 10" |

7

SECUENCIA 7. INT. HABITACIÓN. APARTAMENTO. NOCHE

| Nº | ESCALA | ÁNG | MOV | PERSONAJES | DESCRIPCIÓN ACCIÓN | DIÁLOGOS | SONIDO | ILUMINACIÓN / EFECTOS VISUALES | T. seg |
|----|--------|----------------------------|---------------|-----------------------------|---|----------|--|---------------------------------------|--------|
| 1 | PG | ¼ / Normal | Leve zoom in | Gia y el gato | Gia hace <i>swipe</i> en Tinder casi automáticamente hasta que de repente para. El gato duerme. | No | El dedo dándole a la pantalla y respiración profunda del gato. | El móvil como única fuente de luz. | 20" |
| 2 | PD | Escorzo / Levemente picado | Fijo | Las manos y el móvil de Gia | Gia hace <i>swipe</i> a la derecha a una chica rubia y son un <i>match</i> . | No | El dedo dándole a la pantalla y respiración profunda del gato. | El móvil como única fuente de luz. | 15" |
| 3 | PP | ¼ / Normal | Leve zoom out | Gia y el gato | Gia se pega rápidamente el móvil al pecho. El gato duerme. | No | Suspiro de sorpresa de Gia y respiración profunda | No hay ninguna fuente de iluminación. | 15" |

8

| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|-------------|--|--|
| | | | | | | | a del gato. | | |
|--|--|--|--|--|--|--|-------------|--|--|

9

SECUENCIA 8. INT. HABITACIÓN. APARTAMENTO. NOCHE

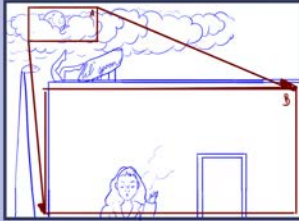
| N° | ESCALA | ÁNG | MOV | PERSONAJES | DESCRIPCIÓN ACCIÓN | DIÁLOGOS | SONIDO | ILUMINACIÓN / EFECTOS VISUALES | T. seg |
|----|--------|---------|--------------|------------|--|----------|------------------------------|---------------------------------------|--------|
| 1 | PG | Cenital | Leve zoom in | Gia y Lila | Lila duerme mientras Gia no. Lila la abraza y Gia se queda paralizada. | No | Respiración profunda de Lila | No hay ninguna fuente de luz cercana. | 45" |

10

g. Storyboard

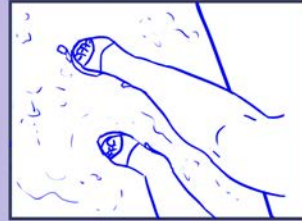
lil' spoon

PLANO 1



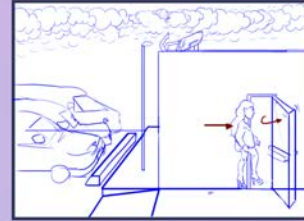
ACCIÓN LAYOUT HECHO

PLANO 2



ACCIÓN LAYOUT HECHO

PLANO 3

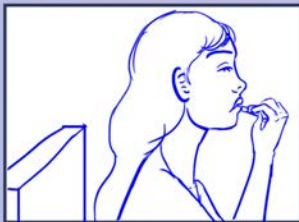


ACCIÓN LAYOUT HECHO



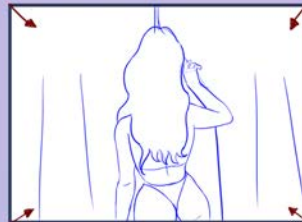
lil' spoon

PLANO 1



ACCIÓN LAYOUT HECHO

PLANO 2



ACCIÓN LAYOUT HECHO

PLANO 3



ACCIÓN

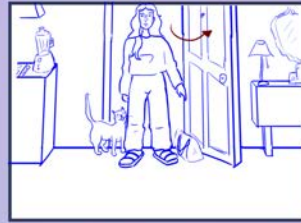
lil' spoon

PLANO 1



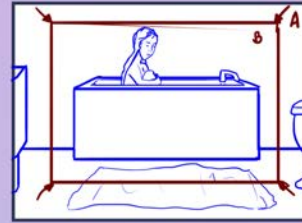
ACCIÓN
JUNTAR CON EL ANTERIOR

PLANO 2



ACCIÓN LAYOUT HECHO

PLANO 3



ACCIÓN LAYOUT HECHO

lil' spoon

PLANO 1



ACCIÓN

PLANO 2



ACCIÓN LAYOUT HECHO

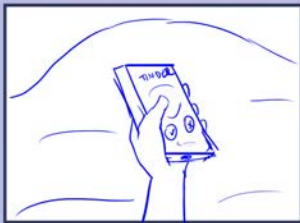
PLANO 3



ACCIÓN LAYOUT HECHO

lil' spoon

PLANO 1



ACCIÓN

PLANO 2



ACCIÓN

PLANO 3



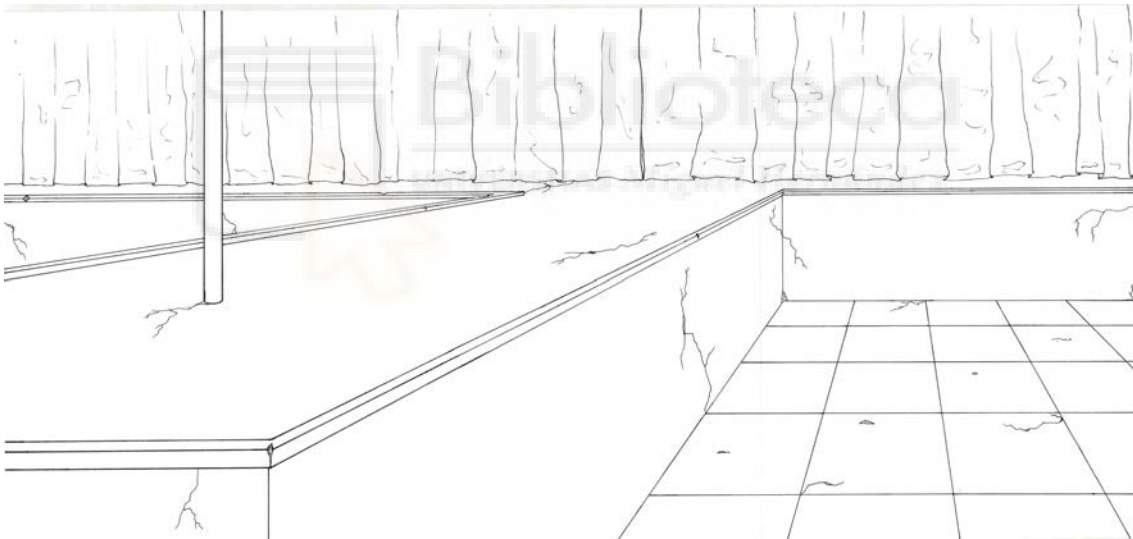
ACCIÓN

h. Fondos escaneados

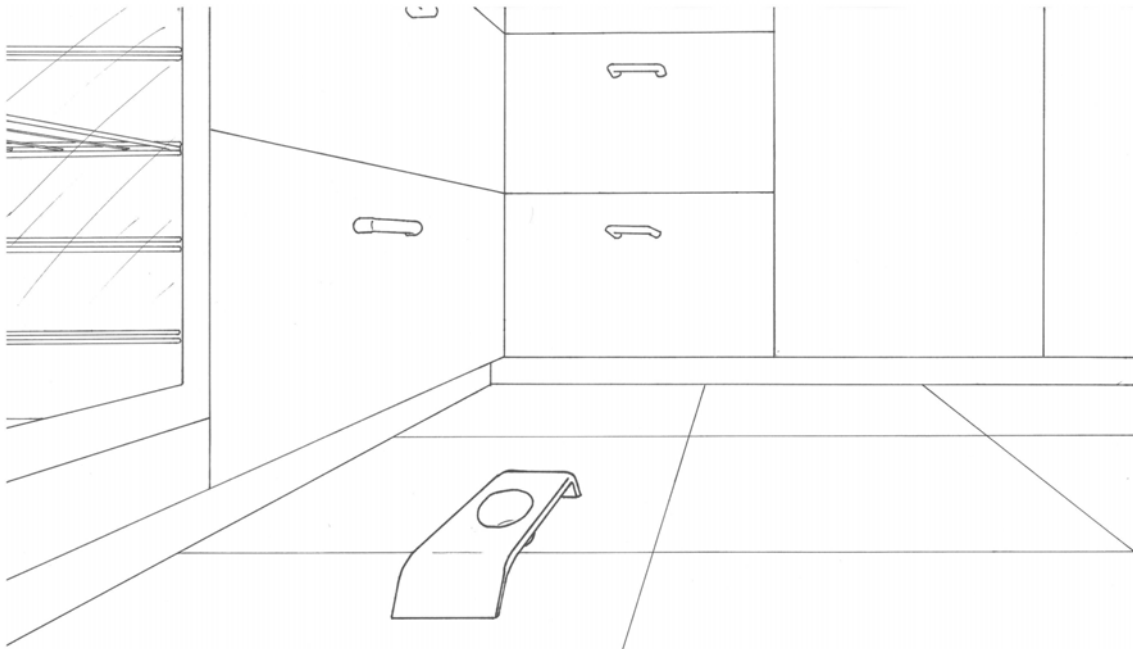
Baño



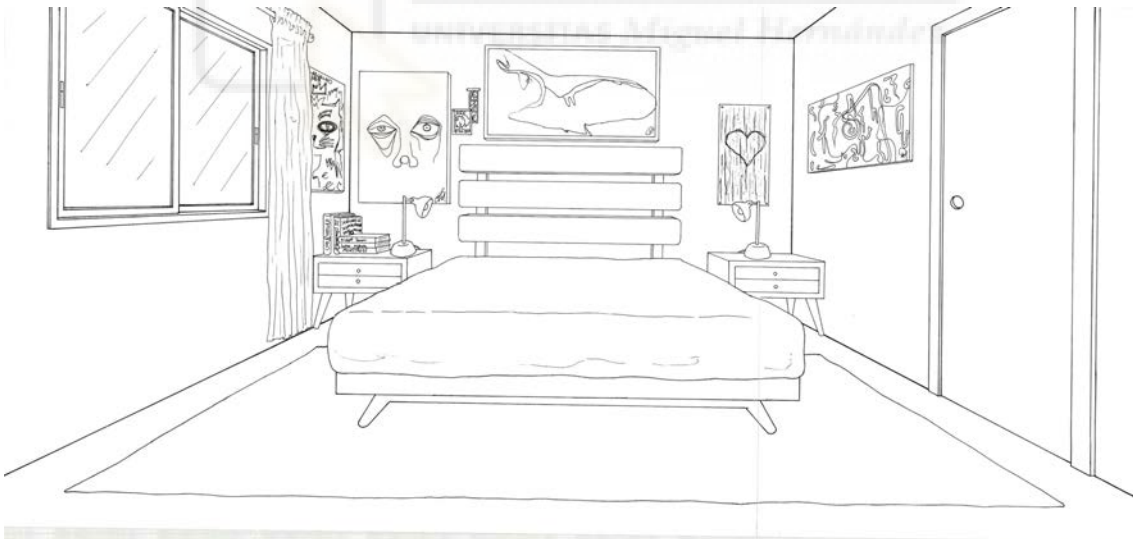
Club



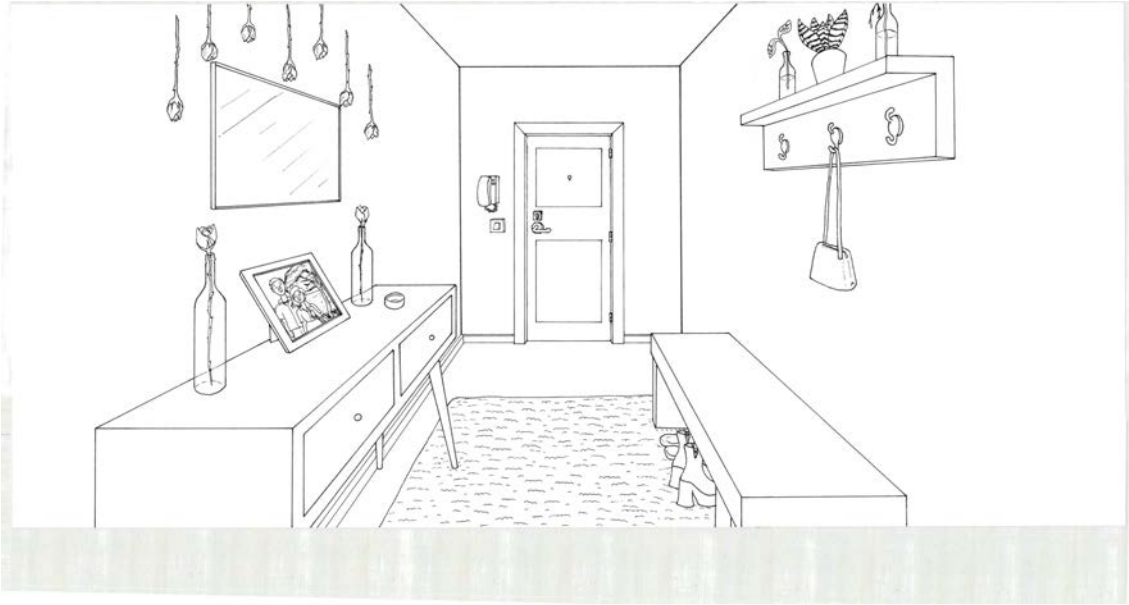
Cocina



Habitación



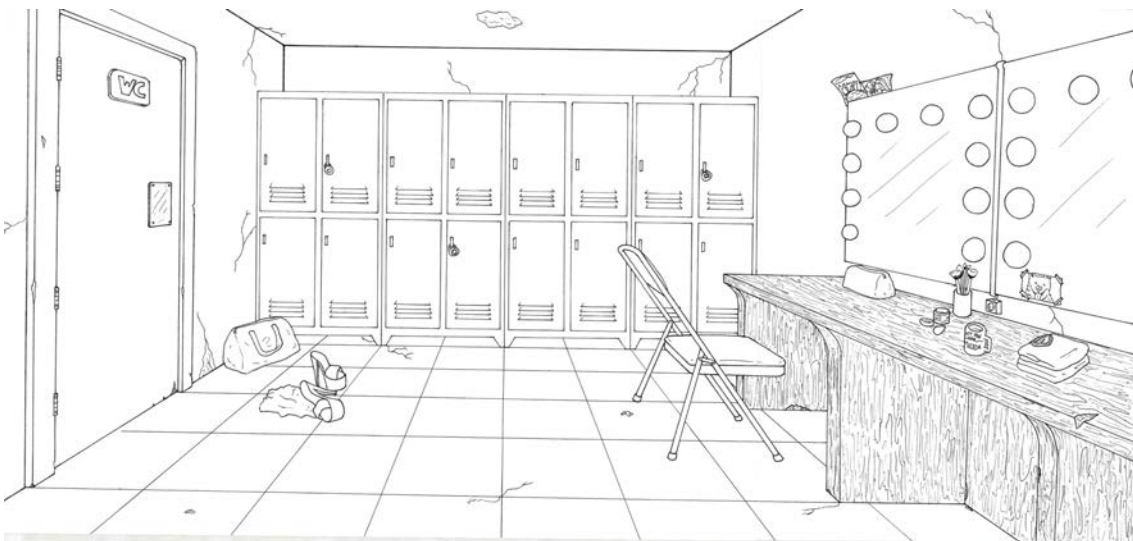
Hall



Polígono



Vestuario

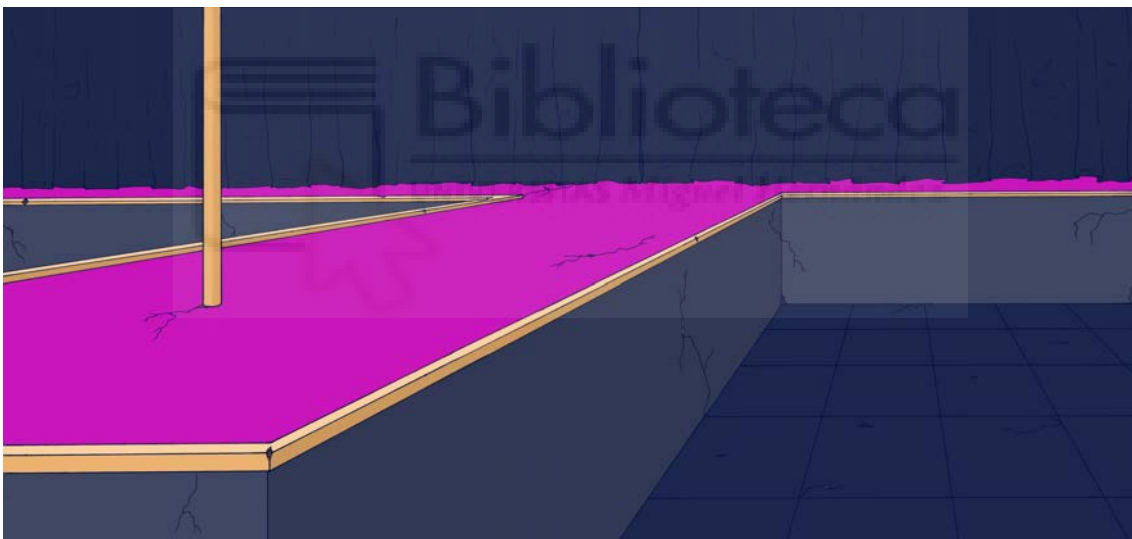


i. Fondos digitales coloreados

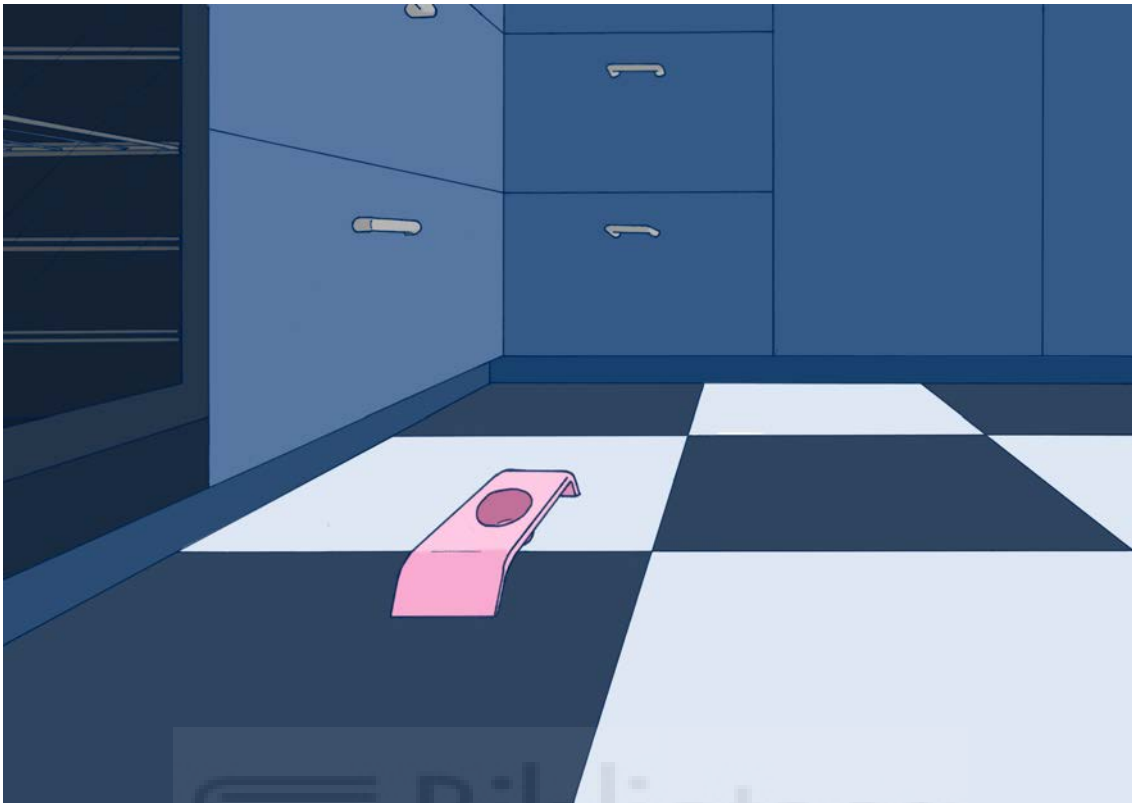
Baño



Club



Cocina



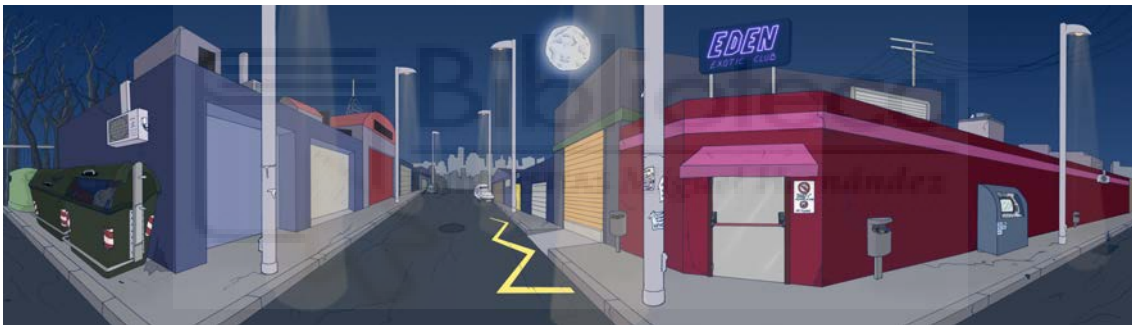
Habitación



Hall



Polígono



Vestuario



j. Vista Gia

Gia inicial

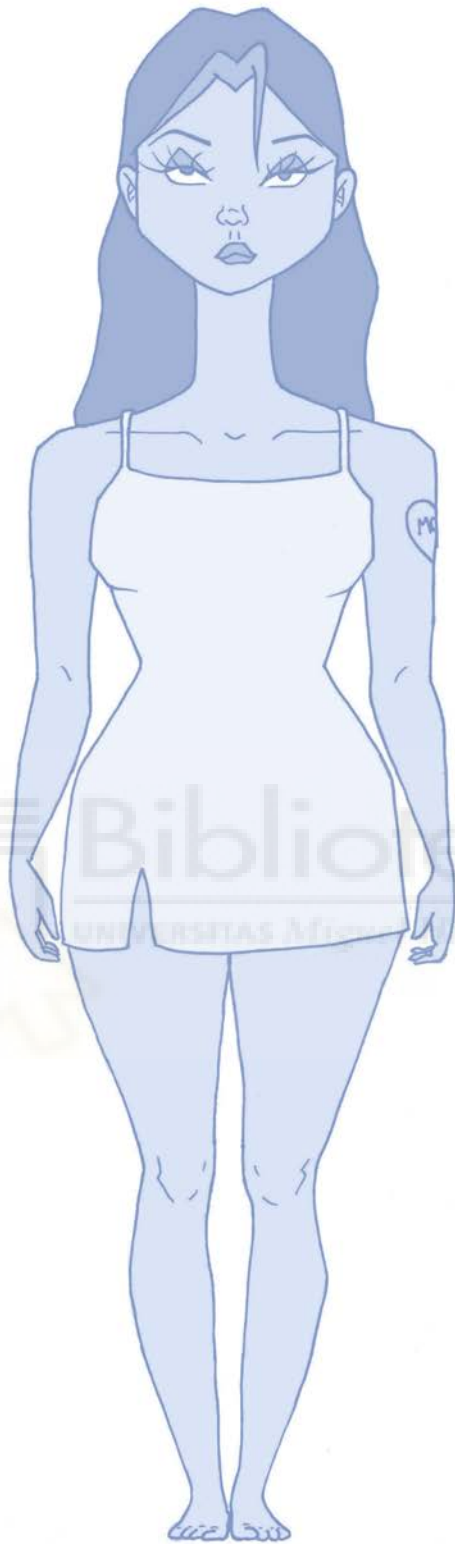






Gia final





Biblioteca
UNIVERSITAS Miquel Àngel de Sant Joan de Vilatorrada



Biblioteca
UNIVERSIDAD Miguel Hernández

k. Vista Lila





Biblioteca
UNIVERSIDAD Miguel Hernández



1. Vista gato

